

# 年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
ゲーム・プログラミング I 実習	クラス: 2年 A組 学科: 情報テクノロジー科 コース: ゲームプログラマ	山本	Unity本格入門:2023年度版, Unity Web教材	4 時間/週	120 時間

授業概要	Unity認定教材を使用した学習を進め、ゲーム制作に必要な技術や知識をしっかりと学びます。
最終到達目標	Unityによるゲーム制作の基本的な技術を学び、Unity Certified Associateの資格合格を目標とします。

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	Unity基礎 (教科書の内容理解と実習)	1.ゲーム開発を始めよう(実習) (★印は成績評価方法説明)				
	2		2.C#の基本文法(実習)				
	3		3.ゲーム企画の基本(実習)				
	4		4.ゲームの舞台を作る(実習)				
	5		5.キャラクターを作る(実習)				
	6		6.敵キャラクターを作って動きを付けよう(実習)				
	7		7.ユーザーインタフェース(実習)				
	8		8.ゲームが楽しくなる効果を付ける(実習)				
	9		9.ゲームのチューニング(実習)				
	10	10.プレイされるゲーム(実習)					
	11	11.Unityでのトラブルシューティング(実習)					
	12	★教科書の内容(1～11章:3章のC#を除く)の実習結果の提出物で評価(50%)					
	13	・まとめ(実習)					
	14	・まとめ(実習)					
	後期 (10月～2月)	1	Unity作品制作入門	・基礎的なゲーム作品制作(実習)			
2		(制作時間がかかり少ないので、ゲームの一部の機能や動作だけでも良い。教科書の例題を多少アレンジした程度のものでオリジナルなものを期待しています)					
3		- 作品は、個人で制作してください。					
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13		★発表内容で評価(50%)					
14		- 作品発表は、授業内でゲームを動かして内容を説明してください。工夫した点、苦労した点、アピールする点などを含めて発表すると、さらに良いでしょう。					
15							
後期 (10月～2月)	1	Unity資格対策 (Web教材使用)	第1章 Unityへようこそ(実習) ★Web教材(第1章～第20章)の課題提出物で評価(50%)				
	2		第2章 Unity Editor(実習)				
	3		第3章 GameObjectとアセット(実習)				
	4		第4章 プロジェクトとアセット管理(実習)				
	5		第5章 実装するアセット準備(実習)				
	6		まとめ(実習)				
	7		第6章 ゲームステージ構築(実習)				
	8		第7章 ライティング(実習)				
	9		第8章 ライトのベイキング(実習)				
	10		第9章 アニメーション(実習)				
	11		第10章 アニメーションの導入(実習)				
	12		まとめ(実習)				
	13		第11章 ゲーム開発のスク립ト(実習)				
	14	第12章 ナビゲーションと経路探索(実習)					
	15	第13章 プレイヤーと味方の作成(実習)					
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他(Unityゲーム作品発表)
	割合	前期		50%			50%
		後期		50%	50%		
備考 ※2		『UCA 156: Unity Certified Associate: Game Developer』合格で後期評価90点保障					

※1 授業内試験:期間内の総まとめの試験/小テスト:単元ごとのテスト等/課題内容:課題提出および課題の出来具合  
その他:( )に具体的内容を記載。(例)外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。