

年間教授計画 2025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	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	中山	Epic公式Webマニュアル 独自プリント	4時間/週	120時間

授業概要	unrealEngine5の高度な技術習得、また、unrealEngine5に応用機能を追加する技術習得。ゲーム制作に必要な全般的なスキルを習得させる。
最終到達目標	オリジナルゲームを卒業までに完成させる

月	週	単元	内容および授業方法					
前期 （４月～９月）	1	1年次のUE5の復習&テンプレートを使用しないプロジェクト作成の方法	ハンズオン実習（同時に新規ゲームの企画立案）					
	2		ハンズオン実習（Ⅱ）					
	3	アニメーションBPの使い方 シーケンサー	ハンズオン実習（Ⅱ）					
	4	ゲームインスタンス インターフェース	ハンズオン実習（Ⅱ）					
	5	イベントディスパッチャー	ハンズオン実習（Ⅱ）					
	6	ナイアガラを使ったエフェクト効果	ハンズオン実習（Ⅱ）					
	7	卒業作品制作	演習					
	8	卒業作品制作	演習					
	9	卒業作品制作	演習					
	10	卒業作品制作	演習					
	11	卒業作品制作	演習					
	12	卒業作品制作	演習					
	13	卒業作品制作	演習					
	14	卒業作品制作	演習					
	15	卒業作品制作 作品発表会	演習					
後期 （１０月～２月）	1	卒業作品制作 （上級レベルの学生は外部	演習					
	2	APIやAWSを使ったゲーム機能の実装）	演習					
	3	卒業作品制作	演習					
	4	卒業作品制作	演習					
	5	卒業作品制作	演習					
	6	卒業作品制作	演習					
	7	卒業作品制作	演習					
	8	卒業作品制作	演習					
	9	卒業作品制作	演習					
	10	卒業作品制作	演習					
	11	卒業作品制作	演習					
	12	卒業作品制作	演習					
	13	卒業作品制作	演習					
	14	卒業作品制作	演習					
	15	クリエイター科合同卒業制作発表会	オリジナルゲーム作品を実行させながらプレゼンテーション					
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 （ 作 品 提 出 点 ）
	割合	前期			70%			30%
		後期			70%			30%
備考 ※2								

※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。