

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームプログラマーコース
授業科目	ゲームエンジン1
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	30
単位数	1
担当教員	大森 健司
実務経験	有
実務経験職種	プログラマー
授業概要	既存のゲームエンジンについて学ぶ。
到達目標	1. Unityの基本機能について理解し、使用できるようになること 2. ゲームのモックアップを高速に制作できるようになること
授業方法	- 確認課題の期限を提示し、個人ごとに達成の確認を行う - 評価課題でその単元の習得具合を評価する - 授業で質疑応答を行う - 確認課題をクリアしたら、残りの時間は独自の学習に充ててよい
成績評価方法	確認課題： 授業ごとに習得すべき課題の提出を求める 評価課題： 単元ごとに習得した能力を評価するための課題の提出を求める 筆記試験： 学期末付近に筆記試験を行う
履修上の注意	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。
教科書・教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	C#入門1： C#の基礎
第2回	C#入門2： 反復、配列
第3回	C#入門3： クラス、構造体、関数
第4回	C#入門4： オブジェクト指向と継承
第5回	Unity入門1： Unityの基礎習得
第6回	Unity入門2： ブロック崩しゲーム制作
第7回	Unity入門3： 玉転がしゲーム制作①
第8回	Unity入門4： 玉転がしゲーム制作②
第9回	Unity入門5： Transform
第10回	Unity入門6： パチンコゲーム制作
第11回	Unity入門7： コイン積み上げゲーム制作
第12回	Unity入門8： FPS
第13回	Unity入門9： CharacterController
第14回	Unity入門10： オリジナルゲーム制作①
第15回	Unity入門11： オリジナルゲーム制作②