

科目番号：G-302

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング 3		講義	演習	実習	合計
				30	30
科目概要	Unityについて高度な利用方法を学習し、ゲームを開発する。 なお、本科目はゲーム開発企業でゲームプログラマーとして実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。				
学習到達目標	Unityの機能を生かした、ゲームを完成できるようにする。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	アセットストア	16~17	ProBulder	
	2~7	Mecanim	18~23	UGUI	
	7~10	サウンド	24~50	ゲームの作成	
	12~13	Terrain	51~58	スマートデバイス向けブラッシュアップ	
	14~15	SkyBox	59~60	ゲームの完成、ドキュメント作成	
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材				
	副教材				
実習環境	Unity 画像制作ツール 3Dモデリングツール				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	・課題提出(100%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可	