

科目番号：G-106

科 目 名		時間数(90 分)			
ゲームプログラム入門		講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5		1 5
科 目 概 要	ベーシックな 2D ゲームの制作を通じて、ゲームプログラミングの基礎を学習する。 プログラムのコーディングは後続の科目で扱うため、本科目では素材の取り込みや既存スクリプトの適用など、Unity の基本的な操作に重点を置いて実習を進める。				
学習到達目標	ゲームプログラミングにおける基本的な考え方を習得し、あわせて Unity の基本操作や機能に慣れることを目指す。				
講 義 計 画	回	内 容			
	1	科目概要			
	2	Unity のインストール			
	3	Unity に触ってみよう			
	4	スクリプトで動かそう			
	5	マウスでタッチしよう			
	6	上下左右キーで移動			
	7	アニメーション			
	8				
	9	シーンの切り替え			
	10	重力の表現			
	11	素材を汎用使う			
	12	UI テキストでスコア表示			
	13	音とエフェクトを追加			
	14	オリジナル作品の作成			
	15				
使 用 教 材	書 籍 名		出 版 社		
	主教材	楽しく学ぶ Unity「2D ゲーム」 作りのきほん		技術評論社	
	副教材				
実 習 環 境	Unity、VisualStudio MAYA、Live2D、Photoshop、Illustrator				
目 標 資 格	資 格 名		実 施 団 体		
成績評価方法	・課題提出（100%）		<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		