

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 |
|-----------|--|----|--------|-------|--------|
| 3DグラフィックⅡ | クラス: 2年 J組 学科: クリエイター科 コース: ゲームデザイナー | 中山 | 独自プリント | 4時間/週 | 120時間 |

授業概要 1年のunrealEngine5の技術習得、また、unrealEngine5に応用機能を追加する勉強も実施、最終的にunrealEngineかunityのどちらかを
使って、オリジナルゲームを卒業までに完成させる

最終到達目標 クリエイター科合同発表会やゲームストアで販売できるコンテンツ制作を目指す

| 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(〃) | | | | |
| | 3 | アニメーションBPの使い方 | ハンズオン実習(〃) | | | | |
| | 4 | ゲームインスタンス | ハンズオン実習(〃) | | | | |
| | 5 | イベントディスパッチャー | ハンズオン実習(〃) | | | | |
| | 6 | ナイアガラを使ったエフェクト効果 | ハンズオン実習(〃) | | | | |
| | 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 | 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 | 演習、実習室で作品を実行させながらプレゼン | | | | |
| 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(課題提出点) |
| | 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。