

年間教授計画 2026年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
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	8 単位

授業概要	unrealEngine5の高度な技術習得、また、unrealEngine5に应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(〃)
	3	アニメーションBPの使い方	ハンズオン実習(〃)
	4	シーケンサー	ハンズオン実習(〃)
	5	ゲームインスタンス インターフェース	ハンズオン実習(〃)
	6	イベントディスパッチャー	ハンズオン実習(〃)
	7	ナイアガラを使ったエフェクト効果	ハンズオン実習(〃)
	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(課題提出点)
	割合	前期	0%	0%	70%	0%	0%	30%
		後期	0%	0%	70%	0%	0%	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。