Ⅰ．授業シラバス

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. 授業科目 | Unity演習（１２０時間、実習） | 1. 担当者名 | 植田　吉祥 |
| 1. 科目の種類 | 専門科目・プログラミング演習 | 1. 必須／選択 | 選択 |
| 1. 配当学年・学期 | 2年（キャリア形成学科：2年）・通年 | | |
| 1. 授業の概要（学習内容）   および授業計画 | ゲームの製作で用いられるUnityについての演習を行う。   * Unityの概要について　[第１回～第４回、８時間]   Unityが用いられる環境について概要について解説する。   * Unityの環境構築　[第５回～第１４回、２０時間]   Unityのインストール方法について解説を行う．   * Unityの基礎（マテリアルの設定とスクリプト）　[第１５回～第２４回、２０時間]   シーンやプレイヤーの作成，物理挙動とマテリアルの設定，スクリプトを使ったユーザ入力，  カメラ移動について学習する．   * Unityの基礎（プロジェクトの作成）　[第２５回～第３６回、２４時間]   プロジェクトの作成とシーンの保存，キャラクタやアニメーションのアセットストアからの  ダウンロード，カメラの設定，アイテムの収集方法について学習する．   * Unityの基礎（物体の動作の設定）　[第３７回～第４８回、２４時間]   物体の動作の設定，物体の複製と配置について学習する．ゲーム状態の更新と終了判定について楽手する．   * Unityの応用（チュートリアルサイトの利用）　[第４９回～第６０回、２４時間]   チュートリアルサイトを使って，Unityのより高度な利用法について学習する． | | |
| 1. 学習方法 | 1. 予習・授業・復習別の学習方法 2. ノートの作り方 3. 授業担当者からのアドバイス　など | | |
| 1. 到達目標 | 1. Unityを使用して、簡単なゲームの作成ができるようになる。 2. Unityのチュートリアルサイトの利用や、情報の検索について学習する。 | | |
| 1. 成績評価の基準と方法 | * 実習課題の提出状況で評価を行う。 | | |
| 1. 履修条件 | * 特になし。 | | |
| 1. 教科書・副教材等 | * <https://unity.com/ja> * https://docs.unity3d.com/Manual/index.html?\_ga=2.86967966.748092039.1561632937-1217593238.1561632937 | | |
| 1. 参考文献・参考資料 |  | | |
| 1. 実務経験 |  | | |
| 1. その他の事項 |  | | |