**科目名:Unity演習**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 8 |
| **授業方法** | 講義・演習 | **開講学期** | 通年 | **学年** | 2 |
| **学科・コース** | **スポーツテクノロジ** | | | | |

**授業概要**

　ゲームの基盤として用いられているUnityについて理解し、簡単なゲームをプログラミングレスで構築できることを目指す。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

　eスポーツ学科の中でゲームの習熟だけを目指すのではなく、ゲームの作りの仕組みや、現在のゲームがどのように作られているかを考え、自分で作成することで、ゲームがどのような構築をされているのかを身に付け、実際の挙動の予測などに生かす。

**授業項目　　8単位　64コマ（＝128時間）**

1. Unityの概要について　[　第1回~第4回：　8時間　]
2. Unityの環境の構築　[　第5回~第16回：　24時間　]
3. Unityの基礎　[　第17回~第28回：　24時間　]
4. Unityの基礎　[　第29回~第40回：　24時間　]
5. Unityの基礎　[　第41回~52回：　24時間　]
6. Unityの応用（チュートリアルサイトの利用）　[　第53回~第64回：　24時間　]

チュートリアルサイトを使って、Unityのより高度な利用方法を学習する

**授業の進め方**

　　授業の中で講義を行い、PC上の実機で演習を行う。

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

* Unityを使用して、簡単なゲームの作成ができるようになる。
* 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。

**成績評価の基準および評価方法**

* 実習課題の提出状況で評価を行う。

**授業外学習（予習・復習）の指示**

特になし。

**教科書**

特になし

**参考書**

https://unity.com/ja

<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html?_ga=2.86967966.748092039.1561632937-1217593238.1561632937>

**実務経験**

**備考**