

学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校

授業科目名	ゲームプログラミングⅡ			科目コード	MJGP 0009
学科・コース名	情報システム科 ゲームプログラムコース			履修区分	必修
授業形態	演習	開講学年	2年次	学期	前期
担当教員	吉松 大志	実務経験	有	単位数	2 単位
授業の目的・目標	本授業では、UnityとC#を用いたゲームプログラミングの基礎を習得し、簡単なゲーム制作ができる土台を築くことを目的とする。また、サンプルを模倣しながら動作を確認し、後から仕組みを理解する遅延学習型のプロセスを取り入れ、ゲーム制作へのモチベーションを維持しつつ、プログラミング学習への自信と興味を育む。				
授業の概要	前半では、Unityの操作方法やC#の基本文法を、サンプルプロジェクトを模倣しながらゲームが動く仕組みを直感的に理解する。中盤以降は、変数・条件分岐など基礎的なプログラミング概念を、Unity上での実装を通して習得する。後半では、簡単なゲームの制作を行いロジックを自ら組み立て、最終的には自らゲームアイデアを実装できる人材を育成する。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1	オリエンテーション・授業の進め方説明・サンプルDL			なし	0分
2~3	Unityインストール・授業開始前準備・ノート指導			変数・条件分岐の予習	60分
4~6	プログラミングの基礎・変数・条件分岐			Chap3 Cubeの移動	60分
7~9	(Unity1冊目の教科書)Chap3			予習	60分
10~12	P102からP114 ブロック崩し制作/パドル作り/壁作り			予習	330分
13~15	P115からP124 ボール作成			予習	60分
16~18	P125からP134 壁の複製/ブロック崩しゲーム完成			予習	60分
19~21	ブロック崩しゲーム解説・復習			予習	60分
22~24	アイデア創造/このゲームをもっと面白くするには			予習	60分
25~27	Chap6 P174からP188 モグラ叩き制作/オブジェクト配置			予習	60分
28~30	P189からP194 GameMangerとMoelスクリプト			予習	60分
31~33	P195からP202 モグラ叩きゲーム完成			予習	60分
34~36	モグラたたきゲーム解説・復習			予習	60分
37~39	アイデア創造/このゲームをもっと面白くするには			予習	330分
40~42	(Unityの猫教科書)Chapter2 C#スクリプトの基礎/自由開発概要			自由開発・予習	60分
46~48	Chap3 P120からP138 ルーレットアプリ/オブジェクト配置			自由開発・予習	60分
49~51	P139からP144 回転と停止のスクリプト			自由開発・予習	60分
52~54	P145からP155 スマホ向けビルド			自由開発・予習	60分
55~57	自由開発			自由開発	60分
58	自由開発予備日			自由開発	60分
59	自由開発予備日			自由開発・プレゼン資料制作	60分
60	自由開発プレゼン・復習・プレゼンFB			自由開発	60分
評価方法	授業態度:20%、予習への取り組み:20%、制作物:60%				
教科書参考書	ゼロからスタート! Unityゲーム開発1冊目の教科書 Unityの教科書 Unity 6完全対応版				