

教 科	工 業	科 目	ゲームデザインⅡ
履修条件 対象生徒	全員履修 デザイン科 ゲームクリエーションコース2学年		
学習目標	・工業の見方・考え方を働かせ、ゲームデザインの実践的・体験的な学習を通して、ゲーム制作に必要な応用的な知識、技術を身に付ける。 ・ゲーム制作の各分野、アルゴリズムを理解し、問題の発見・解決に向けて必要な手法を適切かつ効果的に用いる能力を身に付ける。 ・ゲームに関する幅広い分野の知識、技術習得を目指して、自ら学び、主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。		
学習方法	〔授業〕 プログラミング・イラスト・2Dアニメーション・3D制作・ゲーム業界学習などのカテゴリーごとに専門のソフトウェアを操作し、ゲーム制作に必要な基本的な知識やスキルだけでなく応用的に活用していくことを学ぶ。 〔家庭学習・補習・その他〕 授業時間内で習得できる課題がほとんどであるが、習得が不十分だと思われる生徒は、自主的に放課後及び家庭において学習する。		
学習計画 と ね ら い	1 ゲーム業界について 2 プログラミング 3 イラストレーション 4 2Dアニメーション 5 3D制作	○デジタル社会、ゲーム業界で活躍するために、いつ何を習得すべきなのか、自分のスキルプランとスケジュールを考える。 ○ゲーム開発のプログラムとして、プログラミングの基礎を「Unity」の基本オペレーションの習得やC#の命令について習得する。 ○プログラミングの設計の基本として、条件分岐と反復処理や関数 ゲームオブジェクトの操作方法を身に付ける。 ○イラスト制作の応用的な知識・操作の技法を習得する。 ○様々な技法としてSDキャラの描き方や様々なパースに基づいた描き分けについて習得する。 ○アニメーションソフトウェア「Spine」や「Live2D」の応用的な操作方法を身に付ける。 ○「Spine」のボーンとコンストレイトやキーフレームアニメーション適用方法について習得する。 ○「MAYA」について3Dの基礎概念を理解し、基本的な操作方法を応用するスキルを習得する。	
評価規準	知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に向かう態度
	ゲームデザインの実践的・体験的な学習を通して、ゲーム制作に必要な基礎的な知識、技術が身に付いている。	ゲーム制作の各分野、アルゴリズムを理解し、カテゴリーごとに必要な基本的手法を適切かつ効果的に用いる能力が身に付いている。	ゲームに関する幅広い分野に関心を持ち、自ら学び、主体的かつ協働的に取り組む態度が身に付いている。
評価方法	・演習課題・学習態度・出席の状況を総合的に判断して評価する。 ・演習への取組、発表や話し合いなどの言語活動など主体的な活動を重視する。		