

Unity ゲーム制作（2年制）

Unity のゲーム制作では、Unity に加えて C#プログラミングを学ぶ必要があります。当教室では1～2年かけて、基礎から応用まで丁寧に指導します。Unity ゲーム制作コースは、Unity ①、Unity ② から構成されており、Unity ① を修了した生徒が Unity ② に進めます。各コースの期間は1年間です。

1. ゴール

Unity ①：

【C#】プログラマーの土台となる、基本的なプログラミング技術を身に付ける

【Unity】Unity の基本的な使い方を理解し、教科書に沿ってアクションゲームを作ることができる

Unity ②：

【C#】オブジェクト指向を深く理解し、効率的で質の高いプログラミング技術を身に付ける

【Unity】3D ヘッドセットを活用した、次世代の「空間コンピューティング」を体験。現実とデジタルが融合する XR¹（クロスリアリティ）作品の制作に挑戦する

2. スキルマップとコース対応表

【C#スキル】

分野	スキル項目	Unity ①	Unity ②
プログラムの基本構文	変数・データ型・条件分岐・繰り返し配列	○	—
オブジェクト指向	クラス・インスタンス・カプセル化 静的メンバ	—	○

【Unity スキル】

分野	スキル項目	Unity ①	Unity ②
基本操作	Unity の基本・ゲームオブジェクトの理解	○	—
物理演算	Rigidbody、Collider、Physics	○	○
演出・効果	アニメーション、サウンド、テクスチャ、 パーティクル	○	—
スクリプト制御	C#プログラミング	○	○
UI	ボタンや画像でゲームを制御	○	—
再利用	プレハブ、プレハブバリエーション	○	—
応用	JSON でのデータ保存、複雑な当たり判定、	—	○
XR	AR / VR / MR（複合現実）の実装	—	○

¹ XR は、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）といった、現実にデジタルの情報を重ね合わせたり、仮想の世界に入り込んだりする技術の総称です。VR（360度すべてがデジタルの「別世界」に入り込む技術。例：VRChat）。AR（現実の風景にデジタルの情報を「付け足す」技術。例：Pokémon GO）。MR（現実の世界とデジタルを「高度に融合」させる最先端の技術。例：Hello, Dot）。