

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発演習	科目コード	A640
授業時数/週	12 時間/週	年次・学期	4 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	鎌田陽介, 長濱幸雄		
教員の実務経験	無	実務経験職種	
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	販売を目標としたゲーム作品の企画・開発をチームで行い、Steamでリリースすることを目標とする。チームの進捗管理とは別に、開発に必要な技術の講義も行う。											
到達目標	500円で販売できるクオリティのPC向けゲーム作品を企画・開発し、Steam上で販売する。											
授業方法	作品制作を行う上で必要となる技術を演習形式で行う。また、作品制作プロジェクトに関しては毎週進捗管理（スプリントミーティング）を行う。その他、技術的質問などの対応も行う。											
実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	毎週進捗ミーティングでの報告内容や、最終的な成果物と合わせて課題評価とする											
授業外における学修	チームの作品制作を進める。また定期的にSNSなどでプロモーションも行う。											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)ゲーム企画とプレゼン。										
	第2週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)ゲーム企画とプレゼン。										
	第3週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)ゲーム企画とプレゼン。チーム分け。										
	第4週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)ゲームデザインドキュメント(GDD)の作成開始、ロードマップ作成										
	第5週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作開始										
	第6週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作										
	第7週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作										
	第8週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作										
	第9週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作										
	第10週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)プロトタイプ版制作終了										
	第11週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作開始、ロードマップの更新										
	第12週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作、チームX(Twitter)アカウントを作成しPR開始										
	第13週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作										
	第14週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作										
	第15週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作										
	第16週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作										
	第17週	販売を目標とした作品制作や講義 (プリプロダクション)パーティカルスライス版制作終了										

授業計画	第18週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作開始、ロードマップの更新
	第19週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作
	第20週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作
	第21週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作
	第22週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作
	第23週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)α版制作終了、Steamページ作成開始、トレーラー動画の作成
	第24週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作開始、ロードマップの更新
	第25週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作
	第26週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作、Steamページ公開
	第27週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作
	第28週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作
	第29週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作
	第30週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作、ローカライズ
	第31週	販売を目標とした作品制作や講義 (プロダクション)β版制作、ローカライズ
	第32週	販売を目標とした作品制作や講義 (ポストプロダクション)QA、デバッグ
	第33週	販売を目標とした作品制作や講義 (ポストプロダクション)QA、デバッグ
第34週	販売を目標とした作品制作や講義 (ポストプロダクション)QA、デバッグ、Steamで販売開始	