

# 科目シラバス (2023年度)

--

## ■科目基本情報

科目名	技術研究	科目コード	A660
授業時数/週	7 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			
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	作成したゲーム作品を販売するための制作、技術的な内容だけでなく安定した動作やレベルデザイン、宣伝などの制作以外の部分に関する知識も深める。											
到達目標	優秀作品のSteamでの販売。それを実現するための役割分担やスケジューリングなどを学生自らが出来るようになるまでを目標とする。											
授業方法	役割分担を行ったチーム制作、運営に関しての面談（スプリントミーティング）を週一度程度で定期的に行う。また、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%
	制作に関しての週一で進捗ミーティングを行い、最終的な結果と合わせて課題評価とする。											
授業外における学修	東京ゲームショウなどの外部イベントに運営として参加する。											
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 ゲームの企画案を考える										
	第2週	販売を目標とした作品制作 ゲームの企画案を考える										
	第3週	販売を目標とした作品制作 企画案のプレゼンとチーム分け										
	第4週	販売を目標とした作品制作 ゲームデザインドキュメント(GDD)の作成										
	第5週	販売を目標とした作品制作 作品の販売価格と適切なボリュームの検討										
	第6週	販売を目標とした作品制作 パーティカルスライスまでのロードマップ作成										
	第7週	販売を目標とした作品制作 技術的な課題、問題点の解決										
	第8週	販売を目標とした作品制作 技術的な課題、問題点の解決										
	第9週	販売を目標とした作品制作 技術的な課題、問題点の解決										
	第10週	販売を目標とした作品制作 パーティカルスライスの完成と検討										
	第11週	販売を目標とした作品制作 α版までのロードマップ作成										
	第12週	販売を目標とした作品制作 制作を行い、進捗確認のミーティング行う										
	第13週	販売を目標とした作品制作 制作を行い、進捗確認のミーティング行う										
	第14週	販売を目標とした作品制作 制作を行い、進捗確認のミーティング行う										
	第15週	販売を目標とした作品制作 販売にあたってのTwitterアカウントの作成や投稿(随時)										
	第16週	販売を目標とした作品制作 α版の提出とクオリティチェック										
	第17週	販売を目標とした作品制作 β版までのロードマップ作成										

授業計画	第18週	販売を目標とした作品制作 学内試遊会の実施
	第19週	販売を目標とした作品制作 体験版作成、イベントへの参加
	第20週	販売を目標とした作品制作 ポリュームアップとレベルデザイン
	第21週	販売を目標とした作品制作 ポリュームアップとレベルデザイン
	第22週	販売を目標とした作品制作 ポリュームアップとレベルデザイン
	第23週	販売を目標とした作品制作 販売にあたってのSteamページの作成
	第24週	販売を目標とした作品制作 プロモーション動画の作成と各ページへの投稿
	第25週	販売を目標とした作品制作 ローカライズ対応
	第26週	販売を目標とした作品制作 ブラッシュアップと公開に向けた手続き
	第27週	販売を目標とした作品制作 β版提出とテストプレイ
	第28週	販売を目標とした作品制作 マスターアップ版までのロードマップ作成
	第29週	販売を目標とした作品制作 ブラッシュアップと公開に向けた手続き
	第30週	販売を目標とした作品制作 ブラッシュアップと公開に向けた手続き
	第31週	販売を目標とした作品制作 マスターアップ版の作成とクオリティチェック
	第32週	販売を目標とした作品制作 Steamでの販売開始
	第33週	販売を目標とした作品制作 次年度に向けたまとめと報告書の作成
第34週	販売を目標とした作品制作 一年間の振り返りと実績のプレゼン	