

■科目基本情報

科目名	作品制作	科目コード	B520		
授業時間/週	前期6,後期6 時間/週	年次	3年	学期	通年
必修/選択区分	選択必修	授業形態	演習		
担当教員	黒崎 翔馬, 山本 真之				
教員の実務経験	無	実務経験職種			
企業等連携授業	該当しない	職業実践専門課程 の企業等連携科目			
連携企業等					

■科目詳細情報

[illegible]

授業計画	第 18 週	後期制作(DigitalWorksを目指したチーム制作) チーム編成、ゲーム案の考案を行う。
	第 19 週	後期制作 ゲーム案発表会
	第 20 週	後期制作 プロトタイプ版(制作するゲームの面白さが伝わる形)の作成
	第 21 週	後期制作 プロトタイプ版の作成
	第 22 週	後期制作 プロトタイプ版の発表会、アドバイスフィードバック
	第 23 週	後期制作 パーティカルスライス版の作成(プロトタイプ版の出来によっては案の練り直し)
	第 24 週	後期制作 パーティカルスライス版(1ステージの流れができている形)の作成
	第 25 週	後期制作 パーティカルスライス版の発表会、フィードバック
	第 26 週	後期制作 α 版(タイトル、ゲーム、リザルトなどの一連のゲームの流れができている形)作成
	第 27 週	後期制作 α 版作成
	第 28 週	後期制作 α 版作成
	第 29 週	後期制作 DigitalWorks本選出場者決定発表会
	第 30 週	後期制作 β (ステージやアイテムの充実、メニュー画面などのサブ的要素の実装)版作成
	第 31 週	後期制作 β (ステージやアイテムの充実、メニュー画面などのサブ的要素の実装)版作成
	第 32 週	後期制作 β (ステージやアイテムの充実、メニュー画面などのサブ的要素の実装)版作成
	第 33 週	後期制作 コンテスト応募、一般公開準備
	第 34 週	後期制作 完成版発表会とチームの総評、相互評価を行う