

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発演習	科目コード	A640		
授業時間/週	前期13,後期13 時間/週	年次	4年	学期	通年
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	有:実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	ゲームプログラマー、CGデザイナー		
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

授業概要	チームで協力し、販売を目標としたゲーム作品の企画・開発を行い、最終的にはSteamプラットフォームでのリリースを目指す。 チーム全体の進捗管理と並行して、Unityを活用した商用ゲーム開発に必要な専門技術に関する講義も実施する。												
到達目標	約500円で販売できるクオリティのPC向けゲームソフト作品を企画・開発・PR活動を行い、Steam上での販売を目指す。 または、Steam以外のプラットフォームで無料公開を行う。												
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、各制作チームに対して毎週進捗管理（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。												
実務家教員による実践的教育の内容	担当した商用ゲームで使用したプログラミング技術、3DCG技術などを活用した演習。 PCゲームユーザーを意識したゲームデザインや、ソーシャルメディアを活用してのPR手法などのアドバイス。												
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%	
	進捗ミーティングでの報告内容やチーム内での貢献度、それと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)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。											
	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、X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。Steamアカウントの作成。											
	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。
	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。
	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。Steamストアページの公開。
	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。
	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。