

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発演習 I						
単位数	16	授業時数	272 時間	学年	3年	学期	通年
必修/選択区分	選択必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	岡本 正輝, 吉塚 陽人						
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

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												
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%
	進捗会議における報告の正確性やチームへの貢献度、制作ゲームの動作安定性、必須機能の実装、ユーザビリティ、独自性を評価指標とし、その達成度に基づき成績評価を行う。											
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。授業資料を活用し週12時間程度を目安に予習・復習・制作を行うこと。											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	販売を目標とした作品制作や講義(1) (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(2) (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(3) (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(4) (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(5) (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(6) (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(7) (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(8) (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(9) (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(10) (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(11) (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(12) (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(13) (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(14) (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(15) (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(16) (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(17) (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(18) (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(19) (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(20) (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(21) (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(22) (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(23) (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(24) (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(25) (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(26) (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(27) (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(28) (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(29) (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(30) (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(31) (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(32) (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(33) (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(34) (ポストプロダクション)QA、デバッグ、Steamで販売開始。