

# 2020年度10月START Unity講座



20回目

講師：幸田 将伍 (@MagurodonDev)

# 今回の講義の目的

2

- ▶ 今日で最終日です
- ▶ 各自ゲームを最後まで完成させていきましょう
- ▶ 今日で授業は最後ですが、皆さんのゲーム開発はこれからもずっと続いていくと思います
- ▶ ですので、各人に向けてメッセージを送りたいと思います
- ▶ 順不同です

# ゲーム制作 上野さん

3

@MagurodonDev

- ▶ 就職活動、頑張ってください
- ▶ デバッガーからでしたら、ゲーム業界で働けると思っております
- ▶ 授業を見ていても、創意工夫が見られましたので、自分から周囲にどんどん働きかけをしていってください
- ▶ 動画編集も良いとは思いますが、未経験で就業は難しいと思うので、安くても良いのでクラウドワークスなどでお仕事を受けてみてください
- ▶ その経験を履歴書や職務経歴書に書くことができるようになります
- ▶ 1年間お疲れさまでした！

# ゲーム制作 水島さん

4

@MagurodonDev

- ▶ 来年にはなりますが、新卒での就職活動、頑張ってください
- ▶ 寡黙ながらしっかりやり遂げる力はあると感じています
- ▶ 授業を見ていても、授業の内容を自分の力にしていたと思います
- ▶ ゲームだけではなく、様々な分野でプログラムの需要は高くなってきていますので、納得できる道を選んでいってください
- ▶ 1年間お疲れさまでした！

# ゲーム制作 伊さん

5

@MagurodonDev

- ▶ 新卒でのゲーム業界への就職活動、頑張ってください
- ▶ 作られた企画書を見ても面白そうなゲームの企画書だと思いました
- ▶ 就職活動が終わったら、UE4でもUnityでも良いのでモックアップを完成させてみてください。次の手はどんどん打っていきましょう
- ▶ ただ、日本語が少し突飛な部分があると思いますので大学の就職課で面談の練習を積み重ねると、受かる確率が高まると思います
- ▶ もちろん、中国でのゲーム業界への就職を考えても良いと思いますので、納得できる道を選んでください
- ▶ 中国に支社や部署があるゲーム会社も調べてみましょう
- ▶ 半年間お疲れさまでした

# ゲーム制作 谷内さん

6

@MagurodonDev

- ▶ 谷内さんはまだ半年ありますのでアドバイスを
- ▶ 企画書の内容ですが、もう少し面白いと思える説得力を持たせた企画書を書けると良いと思いました
- ▶ 数字を使うと説得力が増します
- ▶ 例えば、今、考えておられるジャンルのゲームを遊んでいるユーザーがこれくらいいて、市場規模としてもいくらかの収益を見込めて、御社にこれくらいの利益が出る想定です
- ▶ まて言えると完璧ですね
- ▶ 半年間お疲れさまでした、また4月末から半年間よろしくお願いします

# 最後に

- ▶ ちょっと皆さんのお金に関する意欲が弱いのが気になりました
- ▶ 日本が資本主義である以上、面白いゲーム + 儲かるゲームというのがゲーム会社が作らなければいけないゲームです
- ▶ 面白くて儲からないゲームは個人で作っていただく分には問題ないのですが、会社で人員を動かして作るとなると会社は早晚破綻します
- ▶ 人、物、金、場所、時間、場合をかんがえながら企画を考えてってください