

作品制作Ⅳ 制作発表会について

◆制作発表会の概要

3年前期から9月にかけて、ゲームクリエイト科3年は、自分のゲーム開発スキル向上、ゲーム開発スキルのマイルストーンとして、作品制作Ⅳにてゲーム開発に取り組んだ。スケジュールの管理、バージョン管理など、最上級生として高度な開発スキルにもチャレンジした学生もあり、その成果を堂々と披露する場として、発表会を設けた。

◆制作発表会 進行表

日 時：09月25日(金) 3限・4限

時 間	G 3	G 1・G 2・国際化
13:20 ～ 13:40	発表準備	Zoom 準備でき次第参加
13:40 ～ 13:45	開会式(鈴木)	
13:45 ～ 14:35	発表①(5人)	参加・質疑応答①
14:35 ～ 14:40	休憩①	
14:40 ～ 15:30	発表②(5人)	参加・質疑応答②
15:30 ～ 15:35	休憩②	
15:35 ～ 16:25	発表③(5人)	参加・質疑応答③
16:25 ～ 16:30	閉会式(鈴木)	

場 所：1年・2年・国際科 Zoomにてオンライン参加
3年 7F 706教室 登校 Zoomにて発表

発表の内容：

分	発 表 内 容
1	・簡単な自己紹介
5	・作品制作で、技術的にチャレンジしたこと や 頑張ったこと ・制作したゲームの『面白い』部分について、PR ・制作したゲームの説明(コンセプト・操作)、ゲームの実行 ・卒業制作に向けての意気込み
4	・質疑応答(2年・1年・国際科)
10	1人の持ち時間

Zoom 会議情報：

ミーティング ID	867 0612 8778
パスコード	HamGameG18
参加名	学籍番号

以 上

学科/学年	ゲームクリエイト科/3年	科目名	作品制作IV
学籍番号		氏名	

◆発表練習の概要

日 時：09月15日(火) 3限・4限 (13:20～14:50 15:00 ～ 16:30)

場 所：3年 7F 706教室 登校して発表(Zoomを予定)

発表の流れ：

分	発表内容
5	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介 ・作品制作で、技術的にチャレンジしたこと や 頑張ったこと ・制作したゲームの『面白い』部分について、PR ・制作したゲームの説明(コンセプト・操作)、ゲームの実行 ・卒業制作に向けての意気込み
2	・発表のレビュー
7	1人の持ち時間

◆発表資料について

・形式：パワーポイント(フォトショやイラレで作成した画像をページ添付でも可。)

- ・自己紹介
- ・作品制作で、技術的にチャレンジしたこと や 頑張ったこと
- ・制作したゲームの『面白い』部分について、PR
- ・制作したゲームの説明(コンセプト・操作)、ゲームの実行
- ・卒業制作に向けての意気込み

◆発表順番

No.	発表者氏名	ゲームタイトル	読み
1	川合 祐太郎	DESK	デスク
2	稲垣 志竜	VIOLENCE FOREST	バイオレンス フォレスト
3	河合 希昇	Create Adventure	クリエイト アドベンチャー
4	内山 賀就	INFINITY SHOOT	インフィニティー シュート
5	謝 承恩	ものがさそう	
6	國井 雅矢	ふーどばすけっと	
7	生田 俊輔	Rhythm Jump	リズム ジャンプ
8	伊藤 舞歩	I am MAGURO	アイ アム マグロ
9	富樫 航也	Over Tears	オーバー ティアーズ
10	野中 健吾	RUN TO THE GOAL	ラントゥ ザ ゴール
11	塩川 拓海	Kor taill Kanten	コア タイル カンテン
12	松崎 玲滋	Hopping	ホッピング
13	山本 勝政	A WINDOW BATTLE	ア ウインドウ バトル
14	河原 崇起	The Life of Planarian	ザ ライフ オブ プラナリアン
15	兼子 凌	さんすうバトル	