

1 年生 後期ゲーム制作授業 1 回目制作

ここでは後期授業でチーム制作(ゲーム制作)を行う学生への連絡としています。

この連絡を見た人はクラス内外を問わず、該当クラス学生に連絡共有を積極的にしてもらえると幸いです。

■後期授業 ゲーム制作対象クラス■

GR1GA・GR1GB・GR1SA・GR1SB 《4 年制プログラマ専攻 1 年生》

GO1A 《3 年制 プログラム専攻 1 年生》

GN1A 《4 年制 企画専攻 1 年生》

GI1A 《4 年制 アート専攻 1 年生》(人数調整で GI1B クラスがあるかもしれません)

※全 7 クラス中 プログラム専攻が 5 クラスとなっています

■チーム人数■

1 チーム 3 人とします。

1 人・2 人・4 人以上のチームは不可とします

チームは学生同士の話し合いで決定するため、積極的にチーム編成することをお勧めします

1 年生の最初のうちは固定メンバーで毎回編成するより、新しいメンバーと組むことをお勧めします

事前話し合いのうえ、チームを作っておくのは問題ありません

■制作期間■

後期 10 月初頭～約 18 日間の制作を予定 (日数は授業日以外も含んだ日数のカウントです)

■開発環境■

授業 Lib・自作 Lib などを使ってゲーム開発をしてください。

UE・Unity など、いわゆる既存のゲームエンジンによる開発は不可とします

■素材の利用■

自チームメンバーが制作した成果物のみを使用して制作してください。

ネット上にある素材の利用・既存著作物の使用は禁止とします。

ただし、BGM や SE など音素材の使用に関してはフリーのものを規則に基づいて使用して下さい。

フォントは Windows・Adobe 標準のものと授業配布フォントのみとします。

■制作テーマ■

ゲーム制作には制作テーマをつけます。

全チームのスタートをそろえる為、**制作初日に制作テーマ発表**とします。

上記の条件によって制作しづらさを感じるかもしれませんが、

成果物のクオリティよりも制作者本人の学習のための授業条件としております