



RPG MAKER 遊戲企劃實務(三)

時間：2023-03-25

地點：傳播館 O308

此次課程前，業師依據上次課程的內容出了一項從「Prototype」、「Demo」、「完善」到「公開測試」的作業，以便釐清遊戲中的碎片化任務規劃方式。

開始上課後，同學們各自發表回家作業以及遊戲專案的開發進度，業師再依據開發進度搭配遇到的問題為我們分析以及建議如何調整任務項目該如何細分以及該任務應該至於何種階段。

業師檢討完同學們的作業後，開始教學企劃需求提案，首先先以有趣的小劇場表示精準提出需求的重要性，提出需求常見的物區「過度抽象」、「目標不明確」、「認知差異」，以及需要注意的點有「不同面相有不同需求」、「減少文字量，視覺化流程」，接著講師在做練習題之前，介紹了一下團隊運作與挑戰後直接讓同學們進行提出企劃需求的實作練習。



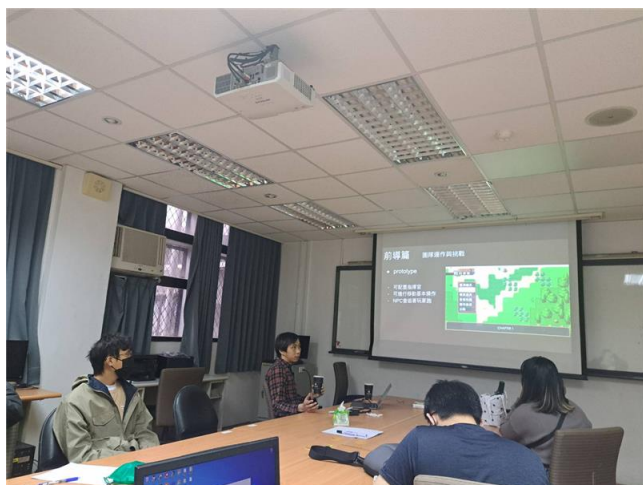
同學和業師討論專案進度



RPG MAKER 遊戲企劃實務(三)

時間：2023-03-25

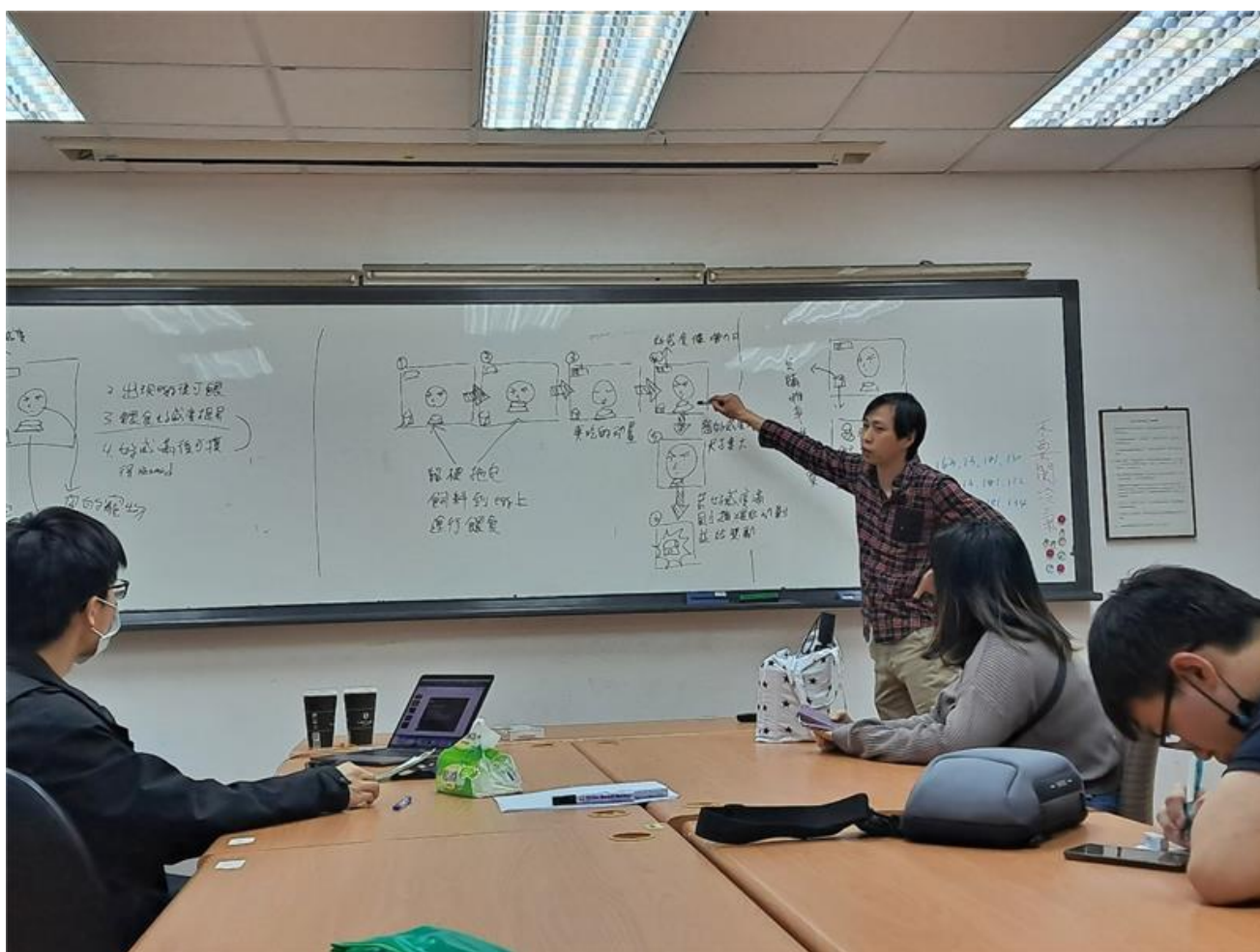
地點：傳播館 O308



團隊運作介紹



業師介紹練習



精準提出需求實作點評