



RPG Maker 遊戲企劃實務(二)

時間：2023-03-18

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專案核心的心智圖作業以及列出遊戲開發上遇到問題。

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同學們分析。接著再獨立一些議題依序回答，有「rpg maker unite 的看法與未來展望」、「參考別人的 idea 會有什麼樣的問題嗎?」、「程式的運用思維」、「使用網路上已有的素材是否有問題」、「程式編輯器的選擇」。

業師討論完上述的議題後，開始教學現有的專案開發模式，有「瀑布式開發」、「敏捷式開發」、「隕石式開發」，介紹完上述的專案管理方式後，業師帶著同學們進行實作規劃專案規劃依序從「Prototype」、「Demo」、「完善」到「公開測試」進行企劃練習。



同學發表遊戲專案進度



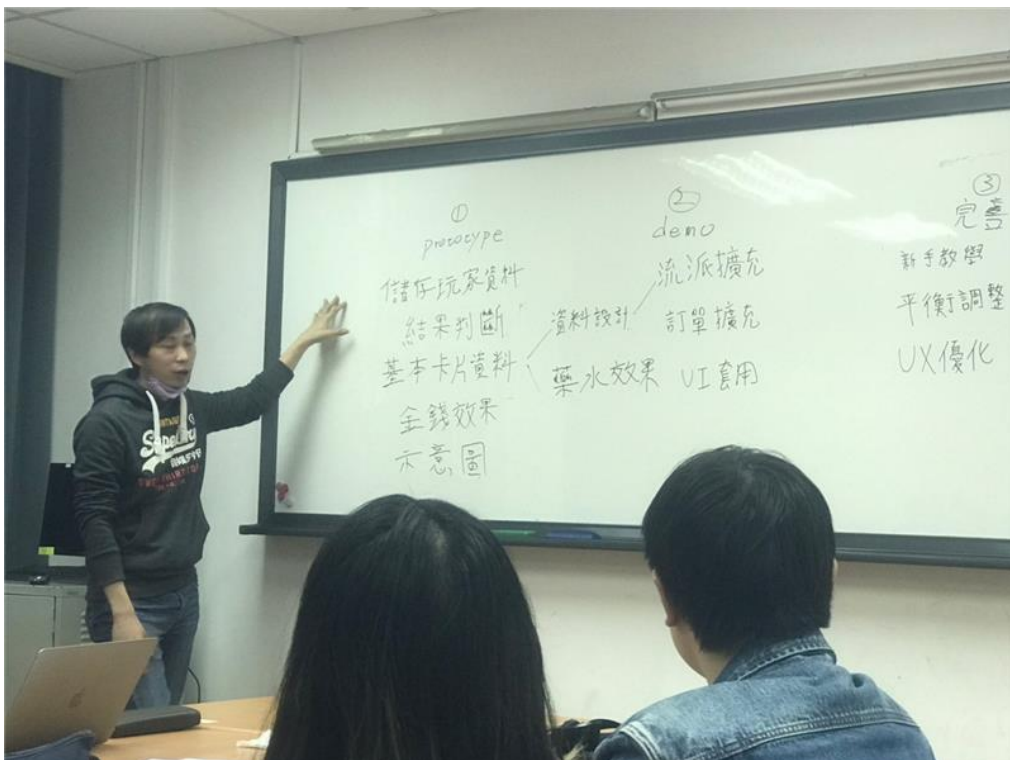
RPG Maker 遊戲企劃實務(二)

時間：2023-03-18

地點：傳播館 O308



業師介紹專案開發模式



業師分析同學們規劃的專案管理