

アイデア出し～プロトタイピング ～製作開始

☑ 全体フロー（5ステップ）

フェーズ	内容	出力物
① コンセプトエンジニアリング	テーマ・体験価値・独自性を設計	コンセプトシート
② アイデア出し・検証	発想を広げ、成立性・技術的可能性を検討	アイデアマップ／プロト案
③ プロトタイピング	コア要素を最小限で実装	動作するプロトタイプ
④ 作品制作	完成度・見た目・操作感を磨く	就職用プレイアブル作品
⑤ プレゼン資料作成	開発意図・技術アピールを可視化	ポートフォリオ+技術レポート

☑ ① コンセプトエンジニアリング

「どんな体験を作るか」を“設計”する段階です。

要素	質問例	メモ
体験価値	プレイヤーにどんな感情を与えたい？	楽しい／怖い／気持ちいい／頭を使う
コアメカニクス	何をするゲーム？	移動・撃つ・つなぐ・押す・傾ける etc.
差別化点	他の作品と何が違う？	見た目・物理感・操作感・AIなど
技術テーマ	自分がアピールしたい技術は？	AI、物理、レンダリング、地形、ネット etc.

☑ 出力：

→ A4 1枚の「コンセプトシート（体験+技術）」

例：「傾く地形に合わせて姿勢を変えるAIキャラの群れアクション」

☑ ② アイデア出し・検証

ブレズ的に考えますが、評価軸を明確にして選ぶのがポイント。

手法	内容	目的
マンダラート/KJ法	思いつく関連語を広げる	着想の拡散
スケッチ・モック	紙や簡易UIで操作を確認	体験の可視化
技術検証	UnityやDX11で部分的に試作	実現可能性の確認

☑ 選定の基準：

- 自分の得意技術が活かせるか？
- 2～3か月で完成できる規模か？
- 体験が一言で説明できるか？

🔧 ③ プロトタイピング

最小限のシステムで「面白さの核」を確かめます。

作業	内容
コアループ実装	プレイヤーの操作→結果→フィードバック
簡易アセット	立方体・テキスト・線で十分
フィードバック検証	教員・友人に触ってもらう
記録	動画キャプチャを残す（ポートフォリオで使える）

☑ ここで「技術的にどう作ったか（AI、制御、描画など）」を説明できるようにするのが就職で強いです。

☒ ④ 作品制作

完成度と見栄えを上げるフェーズ。

要素	内容
グラフィック	テクスチャ、シェーダー、UI整備
サウンド	BGM・効果音の統一感
難易度調整	クリア体験のテンポ調整
デバッグ	プレイヤー導線・バグ修正
動作環境	EXE出力 or WebGL or 動画作品化

🕒Revision #1

★Created 6 October 2025 01:34:06 by youe2

🔧Updated 2 June 2026 20:54:59 by youe2