

(日文原版)

台湾レクチャーについて前回のレクチャー実施を踏まえて少しやり方を変えようと考えました。
以下の通り進めようと考えております。

STEP1：事前準備

質問の準備

弊社に関して事前にできるだけリサーチをしていただくことで質問などもより深いものになるのではないかと考えております。またどのような質問をしていいかわからない場合でもサンプルを用意することで考えるきっかけになると考えました。

事前リサーチ（サイト[<http://www.skeletoncrew.co.jp>]などでよければ事前リサーチお願いします）

- ・弊社の会社の印象はどのようなものですか？
 - ・あなたの抱える現在のゲーム開発やスキルに関する問題、ゲーム業界に関しての質問を教えてください。
 - ・技術的な質問
 - ・日本のゲーム業界について
 - ・ポートフォリオについて
- など。

STEP2：プログラム1 ゲーム開発

ゲーム開発の流れよりポートフォリオの内容や日本のゲーム業界で働くためにはという質問が多かったのでそういった情報を加えることで満足度を向上させることができると考えました。

- ・弊社の会社の説明 15分
- ・ゲーム開発の流れ
 - プランニング(?) 15分
 - プロジェクトマネジメント(Link) 15分
 - アート、デザイン(村上さん) 15分
 - 開発(Bai) 15分

STEP2：プログラム2 人物像

業界?スケクル?求める人物像 30分

ポートフォリオについて

- ・授業以外の作品、ゲーム、表現の幅を見せる
- スキルアップ
 - ・ゲームジャム、リーダー経験
 - ・あなた独自のカラーや持ち味が出せる経験

質疑応答 15分

(中譯版本)

關於在台灣的論壇講座，公司想以之前講座的經驗為基礎，稍微改變一下做法，概略如下。

STEP1：準備工作

準備提問的問題

如果您提前對我們公司盡可能進行更多的調查，您的問題將會變得更加深入。此外，即使您還不知道要問什麼樣的問題，在準備問題的過程中，也會給您多一個思考的機會。

先遣研究（如果方便的話，請由網站[<http://www.skeletoncrew.co.jp>]等進行先遣研究）

- 您對我們公司的印像如何？
- 請告訴我們您目前在遊戲開發和技能問題，以及有關遊戲產業的問題。
- 技術性問題
- 關於日本遊戲產業
- 關於作品集

等等。

STEP2: Program 1 遊戲開發

相較於遊戲開發流程方面的問題，同學普遍關於作品集的內容以及如何在日本遊戲行業工作方面有較多的提問，因此我們認為倘若增加這些相關的說明，可以提高同學的滿意度。

- 本公司說明 15 分鐘
- 遊戲開發流程
 - 企劃（人選待確定）15 分鐘
 - 項目管理（Link 老師）15 分鐘
 - 藝術、設計（村上社長）15 分鐘
 - 開發（白老師）15 分鐘

STEP2：Program 2 人物象

行業？規模？想要的人物像 30 分鐘

關於作品及

- 除了課程作業之外，廣泛的呈現遊戲、表現的能力廣度提高技能(Skill Up)
- 遊戲類型範疇，Leader 的經驗
- 賦予您獨特特色或個性的經驗

問答 15 分鐘