



## 部会資料 / 議事録

2024 / 9 / 13

書記: G^2 R6部長 (原)

# はじめに

---



議事録としてのスライドでもあるため  
不本意ながらスライドにしては  
文字多めになっている  
ごめん.....！

# 目次

---

- ・ 前期の反省（運営関係）
- ・ 後期の予定
- ・ 一次納品について
- ・ 二次納品後について
- ・ 今後の部会について

# 目次

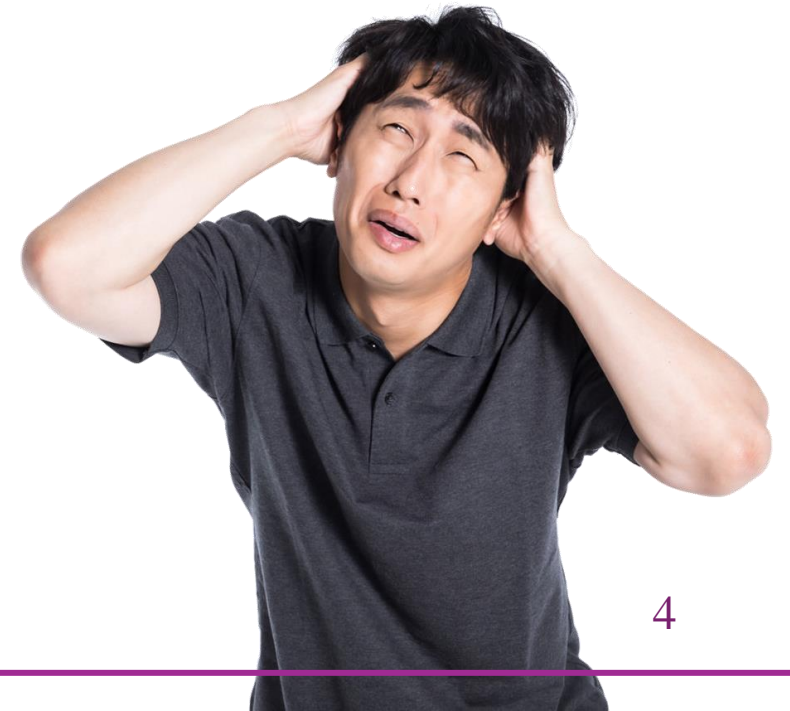
---

- 前期の反省（運営関係）
- 後期の予定
- 一次納品について
- 二次納品後について
- 今後の部会について

## 前期の反省（運営関係）

---

- ① 役職の明確化を行った成果
- ② 引継ぎ不足(特にプロジェクトと予算)
- ③ 部室の環境がよろしくない(暑い)
- ④ 広報が少ない
- ⑤ 部会が雑
- ⑥ プロジェクトについて



## 前期の反省（運営関係）

---

### ① 役職の明確化を行った

権力と権限の分散がしたかった

➡ 明確化はしたが、機能はしていない

（そもそもどの役職もやることが少ない）

➡ 今後、各役職やれることを探して活発に動いてほしい

## 前期の反省（運営関係）

### ② 引継ぎ不足があった

- ・プロジェクトが引き継げていない
- ➡「海上の防衛隊」「ウェスタンチャレンジャー」を  
完成させる(あるいは後代に継承する)

- 
- ・予算管理などが杜撰
  - ➡ 予算に関しては再度整理する



## 前期の反省（運営関係）

---

### ③ 部室の環境がよろしくない

- ・ とりあえず大掃除をしよう

- 
- ・ 暑い ➡ どうしようか





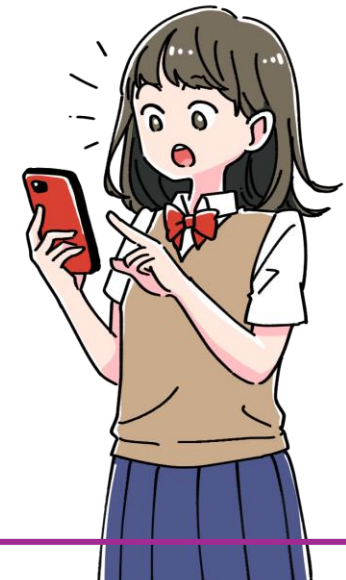
## 前期の反省（運営関係）

### ④ 広報が少ない

**X, YouTube, Booth, Pixiv**など色々あるけど.....

➡ とりあえず最低限 **X, YouTube**, 公式ホームページを動かそう

※後述するけれど、公式HPは梨甲祭を最終納品期限とする



## 前期の反省（運営関係）

---

### ⑤ 部会が雑

手探り状態で申し訳ない.....

全体でやることがあまりない

➡ 現状制作の時間的な感じになっている(?)

➡ 方式としての代替案

① 制作の時間      ② 会議(話し合い)

③ 勉強会      ④ 進捗報告会

## 前期の反省（運営関係）

---

### ⑥ プロジェクトについて

- ・ 進行が遅い(というか思ったより大規模だった)
- ➡ 新入部員の大半が学習から始まるため
- ➡ 制作中のゲームのミニゲームとかで参加してもらった方が良い(?)

(プログラムの初学者以外なら普通に参加できるかも)

※ミニゲーム制作は得能正太郎氏作の漫画「NEW GAME!」の『PECO』編でやっていた

# 目次

---

- 前期の反省（運営関係）
- 後期の予定
- 一次納品について
- 二次納品後について
- 今後の部会について

## 後期の予定

---

- ～9月末： - 1次納品(プロトタイプ)
- 10月～： - 対面再開
- ～梨甲祭： - 2次納品( $\alpha$ 版完成)
  - 公式HP制作完成・公開
- (～11月末： - 打ち上げ)
- ～2月末： - 役職などの引継ぎ
- ～3月末： - 卒業生の抱えているプロジェクトなどあれば引継ぎ
- ～？： - 「ER」「SS」を完成させるか(要相談)

## 後期の予定

---



加えて、広報(X, YouTubeの投稿)を積極的に行っていく

# 目次

---

- 前期の反省（運営関係）
- 後期の予定
- 一次納品について
- 二次納品後について
- 今後の部会について

# 一次納品について

---

9月末日(30日)までに以下のものを一度納品すること  
(今回の目的は進捗の確認のため, 途中でも構わない)

- ・ウェスタンチャレンジャー
- ・タワーディフェンス
- ・Escape Room
- ・Slash Shooting

※ 提出方法はなんでも構わない(ビルドするかどうかも問わない)



# 目次

---

- 前期の反省（運営関係）
- 後期の予定
- 一次納品について
- **二次納品後について**
- 今後の部会について

## 二次納品後について

---

今回の「ER」「SS」に関しては学習用のつもりだったが、  
思ったよりも大規模になった

➡ 二次納品後完成まで作るか，販売するか，またその  
場合いつまでに作るか，あるいは新しいプロジェクトを立  
ち上げるか，などは任せる

# 目次

---

- 前期の反省（運営関係）
- 後期の予定
- 一次納品について
- 二次納品後について
- 今後の部会について

# 今後の部会について

---

- ・ゆるーくやりたい

➡ 今まで通りな感じで制作に充てる

など

- ・割とちゃんとやった方がよい

➡ 「ユーザーストーリー」などを作成して、それから毎週の到達目標(ノルマ)を設定

➡ 部会中に設定されたノルマを完了させる

など

# 今後の部会について

---

ちなみに「ユースタories」とか、その他ソフトウェア開発に関する用語は、CSなら後々大学で学習すると思う  
(改定で確証はないけれど.....)

でも普通に1つの手段として役立つから自分で学んでみると良いかも

※現在G<sup>2</sup>で使っているのはアジャイル開発(のはず.....機能してないけれど)

以上

# 部会中の記録

---

