日付： 10/11（木） 昼休み

場所：コトづくり室

### 議長：野戸

### 書記：中野

### 議長代理：金　正恩

### タイムキーパー：ナシ

出席者

一回生

* 野戸（Pl,Pr）
* 杉崎（Pr）
* 中野（Sc,Pr）
* 宮内（Pr,3D）
* 伊達（Pr）
* 高尾（Pr）
* 梅本（De）
* 松村（Pr,Sc）
* 家治（De）
* 藤田（De,Pr）
* 山本むつみ（Sc）
* 喜多（Pr）

二回生

* 才木（Pr,Ad,Rs）
* 富田（Pr,Re）

ゲスト

* 塚本
* 牧之瀬
* 山本創大

事前連絡有の欠席者

* あああ
* あああ

遅刻者

* いいいい
* いい

無断欠席者

* うう

# 本日の議題

## 反省

## その他

## 反省（20分）

### 全体

* 良かったこと
  + 失踪者が出なかったこと
  + ゲームが完成したこと
* 調整する時間が作れたこと
* 改善すべきこと
  + 発表の準備をもう少しすべきだった（ロビカスを許すな）
  + 設計図をscene、クラスごとに作るべきだった
  + α版β版の期限が厳しかった

### Pl

* 野戸
  + 良かったこと
    - シナリオと小説は別物とわかった
    - 楽しくゲームを作れた
  + 改善すべきこと
    - 素材班とのやり取り
      * 特にデザイナーとのやり取りに苦戦
      * Prのタスクをやったため相対的に距離感が生まれた
    - 設計図がめちゃくちゃ
      * プログラムに対する考えが甘かった
      * <https://docs.google.com/drawings/d/1M5RNGFq1uQ2tGDF5kG16kABnZD5qoJl1jNeKD8OJ2tg/edit>
    - 発表の準備をもっとしっかりするべきだった
      * 大雑把な取り決めだけやってあとは「プニキ」で笑ってた
    - 工程表が仕事をしていなかった
      * 使い方に問題？
      * プロジェクトマネージャー→プランナー
      * つまり全員分プランナーが書かなければいけなかった？
    - それぞれの部門間で決めたことを覚えていなかった
    - 計画性に難あり
      * α版，β版，マスター版の遅れ
      * それに対する対応
      * 議事録の事前記入を忘れる
    - Prに熱中してPlのタスクを忘れる
    - 途中で心が折れかけた
  + 改善した方がいいと思うこと
    - 某国の小書記をよんだこと
  + 今後改善に向けてすること
    - 素材班とのコンタクトに慣れる
    - デザイナー，サウンドクリエイターを知る
    - 理想の設計図を見つけてそれをもとに勉強する
    - 盛り上がるのはいいけどほどほどに
    - 発表はちゃんと準備をして臨もう
      * チーム会議も
    - 工程表を安易に導入しない
    - メモしましょう
    - 臨機応変な対応と普段から計画的な生活を（今日は21:00風呂，22:00就寝）
    - 二刀流の道を模索
    - アドバイスお願いします

### Pr

* 宮内
  + 良かったこと
    - 疾走しなかった
  + 改善すべきこと
    - 自分にできる仕事かどうか見極めて、もしできないなら誰かに助けを求めるなり、質問をしたりする。
    - 仕事は早め早めにする。
    - 設計図の確認をこまめにしていなかった。
    - 工程表を記入していなかった。
    - プレゼンの発表準備（プニカスマジ許すまじ）(ﾉｼ 'ω')ﾉｼ ﾊﾞﾝﾊﾞﾝ
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
* 杉﨑
  + 良かったこと
    - バグ的なものがないのが幸いだった
  + 改善すべきこと
    - 他の所の進捗をもっと知っておくべきだった
    - 工程表と設計図の活用ができなかった
  + 改善した方がいいと思うこと
    - 自分の担当するところの詳細はあらかじめどこを見ておくべきか教えてほしかった。

ストーリの詳細はお早めに

* + 今後改善に向けてすること
    - 時間の使い方
    - 上記の修正
* 伊達
  + 良かったこと
    - PlayerPrefsの仕組みを知れた
    - Debug、バグ修正を通してメンバーの心の距離が近づいた…気がする…
  + 改善すべきこと
    - 工程表を毎日記入する
  + 改善した方がいいと思うこと
    - コードは書き直しがきく(？)のだから迷いすぎずとりあえず手を動かしたほうがいい。とりあえず動くものを書く。(思いついたタイミングで最適化すればいいのでは)
  + 今後改善に向けてすること
    - 時間の有効活用をできるようにする
    - 生活習慣改善
* 高尾
  + 良かったこと
  + 改善すべきこと
    - 期限までに仕事をすること
    - プログラムに関しての知識をつけること
    - 工程表を放置していたこと
    - 朝早く起きれなかったこと
  + 改善した方がいいと思うこと
    - ？
  + 今後改善に向けてすること
    - もっとプログラムの勉強をする
    - スケジュール管理をしっかりする
    - はよねる
* 松村
  + 良かったこと
    - 失踪しなかったこと
  + 改善すべきこと
    - プログラムをもうちょっと頑張ればよっかたです。
    - 工程表を書いてなっかたこと
    - プログラムの知識をつける
  + 改善した方がいいと思うこと
    - プログラムの仕組みを知り本質的に勉強すること。
  + 今後改善に向けてすること
  + 生活習慣を見直すこと
* 喜多
  + 良かったこと
    - 期日までにゲームができたこと
  + 改善すべきこと
    - 素材の名前に日本語を使用したこと
    - Plがどのようなものを期待しているのか正確に把握せずにプログラムをしていたこと
    - 工程表をこまめに書かなかったこと
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
    - 素材は英語名にする
    - プログラムする前にPlに自分がどのように書くつもりかを伝えたうえでどうして欲しいか聞く
    - 工程表をこまめに書く

### De

* 梅本
  + 良かったこと
    - 失踪しなかった
  + 改善すべきこと
    - 圧倒的出席率の低さ(失踪しかけた
    - タスクふりわけの雑さ
    - 工程表と素材表の未記入
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
    - 時間の使い方
* 藤田
  + 良かったこと
    - 失踪しなかた
  + 改善すべきこと
    - ｐｌへの質問をもっと多くすべきだった
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
    - 質問をまとめてやる
* 家治
  + 良かったこと
    - ない
  + 改善すべきこと
    - 失踪してた？
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
    - 全部

### Sc

* 中野
  + 良かったこと
    - ゲームが完成した
    - 比較的早期にAIの設計計画を立てられた
    - Battle2BGMについてアウトラインを最初に定めた計画的な作曲ができた
    - 録音を利用する事でSE作成の幅が広がった
  + 改善すべきこと
    - BattleMapManagerクラスの設計図をほぼ独断で描いてしまった
    - BGMの作成にもう少し早く取り組むべきだった
    - delegateを活用してもう少しコードを最適化したかった
    - Battle3BGMをもっと計画的に作るべきだった(ループできるように)
  + 改善した方がいいと思うこと
    - 工程表は書かなければいけないものというよりも便利なツールとして使えるようにデザインすべきだと思う(このプロジェクトにおける工程表は書く人にとってメリットが少なかった。)
    - 設計図はシーンごと、クラスごとにそれぞれ作るべき
      * 特にシーンの設計図に関してはゲームの進行を意識して方向がわかりやすいように書く必要があると感じた
  + 今後改善に向けてすること
    - コードの最適化方法の模索
    - 工程表のデザインについて考える
    - 休息の取り方を覚える
* 山本む
  + 良かったこと
    - 制作を通してBGMを作る基礎を学べた
  + 改善すべきこと
    - よりゆとりのある計画を立てて取り組むべきだった
    - SEをオリジナルで作れなかったものがあった
  + 改善した方がいいと思うこと
  + 今後改善に向けてすること
    - SEの作成について学ぶ
    - エフェクトをあまり使えなかったので使い方や効果を学ぶ

# 

## 広告

野戸

* ↓現在考えている企画のモデル
* <https://www.youtube.com/watch?v=P_uWAgi48xg>
* プランナー部門募集
  + 自分の作りたいゲームが作れるよ
  + 人数が少ないから4回生と親密になれるよ
  + PowePの達人になれるかも
  + 多分シナリオライターもここ

## その他

* チームの解散,続行
* ***お疲れさまでした***
* 終

# 

# 

# この後

議長がやること

* #meeting\_schedule窓に次回会議日，場所の通知(コトづくり室が抑えられる可能性があるため早い方が良い)
* 議事録作成
* チーム窓にリマインド+議事録事前記入の促進
* 会議進行
* 書記，タイムキーパーの指名