日付　9/27(日)　15:05~

参加メンバー

* 野戸
* 福田
* 喜多
* 高田
* 中本

議題一覧

* 進捗報告
* 反省会
* 今後の動き

進捗報告

いくつか仕様を削ってではありますが......

ゲーム　完成しました～～～～～！

* 野戸
* 福田
* 喜多
* 高田
* 中本

反省会

* 良かった点
  + メンバー間で連絡が取れていた
  + ルールの設定,ルールを守ってくれたことでチームを率いる人としては統率が取り易かった
    - slackのリアクション
    - 各々のタスクへの取り組み
  + 各々自分のタスクを放棄せず取り組んでいた
  + 幾度もトラブルに見舞われながらも腐らず活動できた
  + チームの動きについて案じてくれている人が多数いた
  + コミュニケーション取れている人は取れていた
  + いくつか仕様を削ってではあるが,任せた仕事はきちんとこなした
* 悪かった点
  + コミュニケーション不足
    - Deのタスクに出戻りが発生
      * 人が足りなかった,仕様をどこまで決めるか/任せるかというのも一因としてあるのでは
    - 自由に発言しやすいチーム環境だったのかどうか
      * 一部の人にとっては居心地の悪い環境だったのではないか？
        + 知り合いを呼ぶ
        + 話しやすい人をチームに呼んでみる
        + 会議のルールを設定してみる
        + ファシリテーターを用意してみる
        + 魅力あるゲームを企画する
        + 人間関係の側面が強いのではないか
        + チームのメンバーで飯食いに行くとかはあっても良かったかも
        + 特にはないです（by福田）
    - いくらチームの責任者が居てもチームそのものは全員で動かすもの。ゆえに定期的に会議を開いて「今のままで期日までに間に合うか？」「クオリティを下げざるを得ないか？」といった事を逐次相談するべきだったのでは？
      * 会議とまでは行かなくてもslackで連絡とかでも良いのでは？
      * そもそもslackでは済まされない内容なのでは？
      * 議題として上がる事自体がマズいのでは？
    - slackのやり取りか会議にするか
      * メンバーの人数の問題もあるのでは？
        + 多ければslackでのやり取りが膨大になるので会議で一堂に会して話した方が良い
        + 少数ならば集めるよりもslackでも代わりが利くのでは
      * 集まれるなら面と向かって集まって厳しければslackでやり取りするというので良いのでは？
  + 野戸の口調の強さ(by野戸)
    - 厳しい言い方でメンタルに来た人も居たのでは？
      * Discordではなくslackでやり取りするという話もなかったので......
        + 答えた後に「次からはslackでお願いします。」ぐらいの言い方で良かったのでは？
  + プロマネとしての仕事を務められなかった(by 野戸)
    - 前述のようにDeに出戻りを発生させてしまった
    - 締切の問題とは言え,↓の工程を一部省いてしまった
      * 仕様/サンプルを伝える→下書き/ラフ絵/線画/試曲を作ってきてもらう→話し合い→決定→清書/完成品
  + 一貫性の問題
    - 締切優先だったのか,完成優先だったのかが最後ちぐはぐだった
    - 素材班は締切厳守だったにも関わらずプログラム班は延長？
    - 信頼を考えるともう少し頑なになるべきだったか？
      * 反省会を意図的に延ばしていたなら問題だがそうではなく,名目上は18日までだけれども,反省会までは粘ると言っていたのではいいのでは
      * むしろ反省会まで時間があるのに何もしない方が問題とも思う
  + 当初の2週間という締切設定が妥当であったか
    - 最初から1ヶ月と決めて延長なしでやるという方が良かった
    - 逆に2週間で終わるゲーム規模とは？
      * ゆるげーぐらいの規模と人数
  + 細かいスケジューリング
    - 最初の方はあった(α版はいつまで......とか)
    - 素材全体はこの日までだけどBGMはこの日まで～みたいな締切
      * どんな時でも設ける必要がある
  + Pr班のタスクの割り振りが適当だった（詳細とかタスクの境界とか）
    - 引数,戻り値の受け渡しについて明確にしておく必要があった
    - コメントアウトをしましょう
  + G i t h u b
    - 統合がとにかく面倒
    - Driveの容量も考えると尚更
    - 皆さん勉強しておきましょう
* 改善案
  + 定期的に会議を開いて「現状でゲームは完成するか？」「このままで各自のタスク量は大丈夫か？」といった確認,相談,修正をする溜めの会議を開いてみる
    - slackで行うか会議で行うかは意見が割れている
  + GitHub使う　絶対
  + 細かいスケジューリングは行う
  + なるべくコミュニケーションを取り易い人と組む
  + 「仕様/サンプルを伝える→下書き/ラフ絵/線画/試曲を作ってきてもらう→話し合い→決定→清書/完成品」のサイクルは必ず行うこと

今後の動き

* 次回以降のゲームチームで意識する事
  + 定期的に会議を開いて「現状でゲームは完成するか？」「このままで各自のタスク量は大丈夫か？」といった確認,相談,修正をする溜めの会議を開いてみる
    - slackで行うか会議で行うかは意見が割れている
  + GitHub使う　絶対
  + 細かいスケジューリングは行う
  + なるべくコミュニケーションを取り易い人と組む
    - コミュニケーションを取り易い環境を作るため
  + 「仕様/サンプルを伝える→下書き/ラフ絵/線画/試曲を作ってきてもらう→話し合い→決定→清書/完成品」のサイクルは必ず行うこと
  + ゲームチームのルールを決めること
* ゲームチーム良かったら参加してみてください！
  + [チームチェーンハンマー](https://cgp.slack.com/archives/C01BPCA1DB2)
    - 現段階での参加者
      * 野戸
      * 奥本
      * 福田
      * 宮内
* ゲームの公開について
  + **内部公開アリの外部公開ナシ**
    - バグが残っていたり,ハイスコアの処理がまだだったり,ルール説明等もないので外部は尚更
    - 内部については学んでほしいこともあるので,公開したい
* チーム解散について
  + 解散しましょう