* **チーム：Bチーム**
* **ゲームタイトル：HASHIRE**
* **ゲームの概要：走ってゴールに向かっていくゲーム**
* **ゲームの操作説明：左スティック「移動」、Aボタン「ジャンプ」**
* **制作での反省点、アドバイス：**
  + **全体**
* **仕事の分担がばらばらだったから、仕事分けをチームで話し合おう**
* **問題があったら、必ず報告、連絡、相談を行なおう**
* **後輩へのメッセージは読み返して、同じ過ちを繰り返さないようにしよう**
* **迷走したら休もう。疲れたら休んで**
* **定期的にメンバーでご飯を食べてコミュニケーションを図ろう（だるまのめ推奨）**
* **夏休みは活用しよう。*毎年言われることだけど***
  + **企画**
* **一人でも出来ることを増やしておこう。チームの負担が少なからず減るよ**
* **スケジュール通りには必ず進まないので、余裕を持ったスケジュールとチーム全体の予定は把握しておこう**
* **ショックを受ける出来事は、突然訪れる。けれど、それと制作とは関係ない。必ず仕事は終わらせよう**
* **負担が大きくなってきたら、他の企画の人に仕事を渡そう。抱え込んでも、制作が遅れるだけ**
* **出来ることは沢山あるので、企画は積極的に仕事を探すようにしよう**
* **「企画者」であるという自覚を、いつでももとう。君たちがチームを引いていかなければならない**
  + **デザイン**
* **2D.3Dを完全に分担はできないから、それぞれ出来ることを自覚する**
* **3Dでわからないことがあったら、先生に聞こう**
* **3Dモデルのボーンの数は不必要に増やさないほうがいいよ。プログラムと要相談**
* **納得するものを作りたいなら、一日前に作るのではなく、計画的に作ろう**
  + **プログラム**
* **企画の人が全てのスケジュールを管理してくれると思わない。必要な場合はしっかり自分自身で計画を立てておくこと。「プロジェクトマネジメント」と検索すればそれなりのやり方は出てくる。**
* **クラス図やシーケンス図の作り方くらいは簡易的でも良いので勉強しておくこと。”設計図”を作らずにコードを書き始めた日には、地獄と化す。**
* **別に企画分野だけが企画を作るわけではない。基本、企画の人は切羽詰るのでプログラマの人も企画を考えておく。最悪プログラマがチームを引っ張るのもアリよ。**
* **XNAの扱い方は夏休みの間に勉強して、ゲームのプロトタイプを制作しておくことをオススメする。メモリリークの対処法やシェーディングなど、通常の授業で習わない事は数多くある。長い休みは自習に有効活用を。**
* **作業が行なえる時間は出来るだけ作業をすること。実際に確保出来る作業時間は「ゲーム制作」の授業時間と土日くらい。また、ゲームが動いたとしても、バグがあったりバランスが崩壊していたりする場合が多々あるので、納品日を1週間早く設定して行動することを推奨する。**