

제1회

**UNIJAM** 회고록



# 제1회 UNIJAM 회고록

---

## 저자

---

- 김서연 [flowersayo@gmail.com](mailto:flowersayo@gmail.com)
- 안단태 [01030263252a@gmail.com](mailto:01030263252a@gmail.com)
- 안재현 [noodlestiq@gmail.com](mailto:noodlestiq@gmail.com)
- 양동환 [yangd1009@naver.com](mailto:yangd1009@naver.com)
- 이주연 [yongmalyang@gmail.com](mailto:yongmalyang@gmail.com)
- 조상현 [cay8207@naver.com](mailto:cay8207@naver.com)

## GitHub 저장소

---

[UNIJAM1/report \(github.com\)](https://github.com/UNIJAM1/report)

회고록이 저장된 GitHub 저장소입니다.

## 목차

---

1. 시작하며
  - 1.1. 서문
  - 1.2. 회고록 작성 이유
  - 1.3. 회고록 읽기 요령
  - 1.4. 게임 잼 개최 이유
  - 1.5. 기대 효과 및 목적
2. 주요 쟁점에 대한 피드백
  - 2.1. 행사 전
  - 2.2. 행사 중
  - 2.3. 행사 후
3. 행사 준비
  - 3.1. 주최
  - 3.2. 행사 구성
  - 3.3. 후원사 섭외
  - 3.4. 예산안 및 준비물
  - 3.5. 참가자 모집
  - 3.6. 타임테이블 작성
  - 3.7. 사전 준비
4. 행사 운영
  - 4.1. 오리엔테이션
  - 4.2. 주제 선정
  - 4.3. 브레인스토밍
  - 4.4. 기획 발표
  - 4.5. 팀 빌딩
  - 4.6. 개발
  - 4.7. 정기 이벤트
  - 4.8. 상시 이벤트
  - 4.9. 심사
  - 4.10. 수상
  - 4.11. 식사 및 숙박
5. 행사 후
  - 5.1. 비공식 워풀이
  - 5.2. 공식 워풀이
  - 5.3. **UNIJAM** 이후의 동아리 간 교류
  - 5.4. 언론 보도
  - 5.5. 행사 사진 정리
6. 마치며
  - 6.1. 참가자 피드백
  - 6.2. 남기고 싶은 말
7. 부록
  - 7.1. 공지문 모음

# 1. 시작하며

- 1.1. 서문
- 1.2. 회고록 작성 이유
- 1.3. 회고록 읽기 요령
- 1.4. 게임잼 개최 이유
- 1.5. 기대 효과 및 목적

## 1.1. 서문

마지막 연합 게임 잼인 **Game Jam Jam**이 개최된 지 만 3년이 넘었다. 코로나19가 지나가면서, 게임제작동아리 사람들의 마음 속에는 다른 동아리와의 교류에 대한 열망이 자리잡기 시작했다. 동아리 밖의 사람들과 친해질 수 있다면 그것은 얼마나 신나는 일일까. 연합 게임 잼, 인력 교류, 지식 교류, 그리고 즐거운 연합 소풍과 MT까지... 그러나 아무도 감히, 그 어떤 행사도 추진할 생각을 하지 못했다. 과연 내가 원하는 것을 다른 사람들도 원하고 있을까. 과연 이런 일들이 이루어지기는 하는 것일까. 그리고 과연 그것을 내가 할 수 있을까. 그러던 어느 날, 용기 있는 자가 나타나 먼저 말을 꺼냈다. 게임제작동아리 연합 커뮤니티를 형성하기 위한 위대한 첫 걸음을 함께 내딛을 사람들을 모으기 시작했다. 혼자서는 절대 할 수 없지만, 모두의 염원을 하나로 모은다면 분명 가능할 것이라고 믿었다. 그렇게 UPnL, SNUGDC, KING에서 총 6인의 연합 게임 잼 준비위원이 모였다. 꿈을 현실로 구현하는 여정이 시작된 것이다. 서기 2022년 12월 5일의 일이었다.

그로부터 한 달이라는 시간이 흐르고 해가 지났다. 여섯 번의 전체 회의를 거치면서 연합 게임 잼은 **UNIJAM**이라는 이름을 얻었다. 그리고 2023년 1월 6일부터 8일까지, 54명의 참가자와 함께한 제1회 **UNIJAM**이 성황리에 마무리되었다. 이날은 모두에게 뜻깊은 시간으로 기억되었다. 참가자들은 바랐다. 우리가 모여 기쁨을 함께할 수 있는 날이 다시 오기를, 제2회 **UNIJAM**이 다시 열리기를. 그래서 또 한 달이 지나, 6인의 **UNIJAM** 준비위원이 다시 모였다. 그들의 노력이 헛되지 않도록 그들의 기억을 후대에 전달해야 했다. 2016년 GGGGJ를 열었던 선조들이 그러했던 것처럼. **UNIJAM** 준비위원회는 행사 개최에 관한 노하우를 여기에 기록으로 남기기로 하였다. 그들은 여기에 희망을 담았다. **UNIJAM**은 끝이 아닌 새로운 우주의 시작이며, 앞으로 더 많은 즐거움이 우리를 기다리고 있을 것이라고...

## 1.2. 회고록 작성 이유

우리는 **UNIJAM**이 이번 제1회에서 끝나지 않고 계속 이어져나가기를 바라는 마음을 담아 본 회고록을 작성하였다. 제1회 **UNIJAM**이 우리 스태프와 참가자 모두에게 강렬한 인상을 심어주었고, 많은 이들이 이후에도 비슷한 행사가 열리면 좋겠다고 말했다. 참가자 일부는 다음 **UNIJAM**을 개최하는 스태프로써 기여하고 싶다고 밝히기도 했다.

그러나 이런 대규모 행사를 여는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 먼저 개최 의지가 강한 사람들이 필요하다. 하지만 동기가 충분하더라도 방법을 모르면 실행에 옮기기 어렵다. 게임 잼이라는 거대한 행사가 어떻게 돌아가는지, 이 행사를 위해 무엇을 준비해야 하는지 아는 사람이 필요하다. 대규모 행사를 개최해 본 경험이 없거나 적은 대학생들에게는 막막할 수 있다. 반면 지난 게임 잼 행사를 준비한 과정에 대해 자세히 알고 있다면 훨씬 더 적은 부담으로 행사 개최를 논의할 수 있을 것이다.

따라서 우리는 우리의 경험과 기억을 기록으로 남겨, 이후에 **UNIJAM**을 열고자 하는 이들에게 길잡이가 되고자 한다. 우리가 겪었던 실수와 고생을 반복하지 않고 효율적으로 더 나은 게임 잼을 준비할 수 있기를 기대한다. 우리 역시도 게임 잼 개최에 관한 이전 기록이 없었다면 본 행사를 열지 못했을 것이다. 이 자리를 빌어 [2016년 GGGGJ 회고록](#) 저자 분들께 감사의 말을 전하고 싶다.

거인의 어깨에 올라서서 더 넓은 세상을 바라보라 - 아이작 뉴턴

## 1.3. 회고록 읽기 요령

본 회고록의 내용을 모두 읽을 시간이 없다면, 2. 주요 쟁점에 대한 피드백을 우선적으로 읽어보는 것을 추천한다.

- 2장에서는 **UNIJAM**을 준비하면서 의견이 갈린 ✖쟁점과 깨달은 ★팁, **UNIJAM**에서 진행한 🎮콘텐츠와 발생한 🚨문제를 정리하였다.
- 3장에서는 **UNIJAM**을 준비하면서 사전에 한 일들을 정리하였다. **UNIJAM** 개최가 목적인 독자는 3장을 읽어보기를 바란다.

- 4장에서는 UNIJAM을 진행하는 동안 일어난 일과 이를 준비하는 과정을 정리하였다. UNIJAM에서 진행한 활동들에 대해 궁금한 독자는 4장을 읽어보기를 바란다.
- 5장에서는 UNIJAM 이후 있었던 일들을 간단히 다룬다.
- 6장에는 UNIJAM 참가자와 저자가 하고 싶은 말을 남겼다.
- 7장에는 UNIJAM을 운영하면서 전달한 공지문을 붙여넣었다. 공지문을 작성할 때 7장을 참고하면 좋다.

## 1.4. 게임 잼 개최 이유

게임 잼에 대한 설명은 [2016년 GGGGJ 회고록](#)을 참고하기 바란다.

우리는 왜 게임 잼을 열고자 하였는가? 다른 행사가 아닌, 꼭 게임 잼이어야 하는 이유가 무엇일까?

코로나19로 인해 3년 넘게 모든 종류의 동아리 간 교류가 끊어졌고, 다른 동아리 사람은 물론이고 회장단끼리도 서로 잘 모르는 사이였다. 심지어는 동아리 내부 사람들끼리도 대면으로 만나본 적이 없는 경우가 있었다. 이러한 시대적 배경을 고려해 볼 때, 처음 보는 사이라도 그들을 강하게 묶어줄 수 있는 활동이 필요했다.

첫 연합 행사로 공동 발표회를 열거나 게임 관련 외부 행사에 같이 참여하는 행사를 생각해볼 수 있다. 그러나 이러한 활동은 친목을 도모하는 데 큰 도움이 되지 않는다. 행사 당일 여러 동아리가 모이면 각자 같은 동아리 사람들끼리만 삼삼오오 모여있는 그림이 자연스럽게 떠오른다. 자리를 섞어 앉거나 혼합으로 조를 짜서 돌아다닐 당위성이 없기 때문이다. 다른 동아리 사람들과 이야기를 나누는 일도 잘 일어나지 않을 것이다. 그러다 행사가 끝날 때가 되면 그때 한 번 "오늘 즐거웠어요!" 인사하고 해산할 것이다. 과연 이것이 지속성 있는 동아리 간 친목 형성에 기여하는 행사인가.

게임 잼은 다르다. 팀을 결성해야 하는 당위성이 주어진다. 점에서 다르고, 이때 여러 동아리를 섞어서 팀을 만들도록 제약을 둘 수 있으며, 게임 개발이라는 공동의 목표가 주어진다. 점에서 다르고, 이 목표를 위해 서로 활발히 소통할 수밖에 없다는 점에서 다르다. 그리고 이러한 목표가 단순히 업무로서 받아들여지는 것이 아닌, 참가자들이 자발적으로 하고 싶어하는 즐거운 일이라는 점이 다르다. 게임제작동아리 사람들의 공통 관심사인 게임과 개발을 주제로 하기 때문에 소통의 장벽을 낮출 수 있다. 서로 협업하면서 서로의 능력을 확인하고 칭찬할 점을 찾을 수도 있다. 또한 다른 행사와 다르게 게임 잼은 2박 3일 간 함께 밤을 새는 행사이다. 친해지려면 서로 이야기를 나눠야 하는데, 밤이 다가오면 개발에 지친 사람들이 모여 자연스럽게 사담을 나누는 상황이 만들어진다. 평소에는 할 수 없는 깊은 이야기를 나누기도 한다. 따라서 같이 밤을 새는 것만큼 빠르게 친해질 수 있는 방법이 없다. 이것이 우리가 첫 연합 행사로 게임 잼을 주최하기로 결정한 이유이다.

게임 잼을 통해 서로가 일단 친해진다. 다른 행사들도 개최하기 수월해진다. 부담 없이 연락하여 여러 가지 연합 활동을 제안할 수 있고, 서로 더 자주 함께하고 싶어지고, 다른 동아리 사람들의 활동에도 열렬한 지지를 보내줄 수 있기 때문이다.

## 1.5. 기대효과 및 목적


게임 잼을 통해 얻고자 했던 효과는 다음과 같다.


- 경쟁적인 분위기보다는 모두가 행복할 수 있는 행사를 지향한다.
- 오프라인에서 한 번도 만나지 못해본 다른 동아리의 사람들과 소통하고 친해지는 경험을 제공한다.
- 과거에 함께 게임 제작 활동을 하며 알게 되었던 사람들을 오랜만에 다시 만날 수 있는 기회를 제공한다.
- 각종 단체 이벤트를 통해, 함께 해서 더 즐거운 경험을 제공한다.
- 밤을 함께 새면서 이야기를 나누고 서로에 대해 깊게 알아가는 기회를 제공한다.
- 동아리 간 소통의 벽을 낮추어 게임 잼 이후에도 동아리 간 교류가 쉽게 이루어질 수 있도록 한다.
- 개발 혹은 협업 경험이 부족한 신입회원들이 실전 프로젝트에 참여하여 숙련된 사람들과 함께 일하면서 빠르게 성장할 수 있는 기회를 제공한다.
- 자신의 능력을 발휘하여 게임 제작이라는 공동의 목표 달성에 기여하는, 생산적이면서도 보람찬 경험을 제공한다.
- 본인이 만든 게임을 다른 사람들이 플레이하는 모습을 보면서 즉석에서 피드백을 받을 수도 있으며, 뿌듯함을 느낄 수 있다.
- 타인과 타인이 만든 결과물을 존중하는 마음가짐을 함양한다.
- 게임 잼에서 만든 결과물을 추가 개발하여 출시까지 노력할 수도 있다.


## 2. 주요 쟁점에 대한 피드백

- 2.1. 행사 전
- 2.2. 행사 중
- 2.3. 행사 후


### 2.1. 행사 전


 쟁점 <b>준비위원회(스태프) 구성</b> 스태프를 여섯 명으로 꾸린다 vs. 다른 동아리도 초대해서 스태프에 참여시킨다	
선택한 방법	여섯 명 그대로 진행한다.
결과	여섯 명으로 진행해도 충분했다.
장점	소통하는 데 드는 비용이 감소한다. 회의 날짜 잡기가 용이하다.
단점	해야 할 일이 많아 고생을 많이 했지만, 벌인 일이 많아서 그럴 것이라는 의견이 있다. 게임 썸만 하기에는 괜찮지만 여러 행사를 병렬적으로 진행할 것이라면 조금 어려울 수 있다.
개선 방안	인원을 많이 뽑을 것이라면 부서를 확실히 해서 역할을 분담한다.

 쟁점 <b>참가자 모집</b> 전원을 받는다 vs. 일부를 탈락시킨다	
선택한 방법	최대한 많이 받을 예정이지만 불가피한 경우에는 탈락자를 발생시킨다. 복수의 희망 직군을 지원하는 방식으로 하였다.
결과	탈락자 발생 없이 모든 신청자를 수용하였다. 이유 1: 수요조사에 비해 실질적인 신청자가 적어졌다. (90명 → 60명 내외) 이유 2: 희망 직군을 중복으로 투표하는 방식으로 최대한 많은 인원을 수용할 수 있었다.
장점	참가자 인원 수, 팀 수, 각 팀 별 직군 비율을 자체적으로 조정할 수 있었다.
단점	팀 구성 방식을 직군을 미리 고정하는 방식으로 하게 되면, 기획자, 메인 프로그래머 등 팀마다 한 명씩만 필요한 직군에 사람이 몰렸을 때 탈락자 발생을 막을 수 없다. 첫 게임 썸이라 여러 직군을 쓰면 참가 확률이 높다는 말로 복수의 직군을 지망하도록 유도했지만, 거의 전원을 받는다는 것이 느껴지면 자신이 원하는 직군 하나에만 지원하게 될 가능성이 커지고 그때부터는 각 직군을 적정 비율로 유지하며 신청자 전원을 받기 어려워질 수 있다.

 쟁점 <b>팀 빌딩</b> 팀 수와 기획자 수와 직군 비율을 미리 고정해서 모든 팀에 대해 직군 밸런스를 맞춰야 한다 vs. 그때 가서 알아서 팀을 짜도록 하고 와해되는 팀이 있으면 다른 팀에 합병시킨다	
---	--

선택한 방법	신청 시 희망 직군을 중복 선택 가능하게 받아서 스태프가 그 중 하나의 직군을 선정해 개인에게 통보하는 방식으로 팀 수와 각 팀 별 직군 비율을 고정한다. 기획자들이 먼저 자신의 기획을 발표하고, 오리엔테이션 게임(개인 별, 팀 별) 결과에 따라 기획자와 직군의 사람들이 점수 순서대로 원하는 팀(기획)을 선택하게 한다.
결과	기획, 메인 프로그래머는 각 팀 별로 한 명씩 맞게 배정되었다. 아트는 절대적인 인원 수가 부족하여 몇 팀은 아트 대신 서브 프로그래머가 배정되었다. UNIJAM 진행 중에는 아트와 서브 프로그래머가 상호 호환 가능한 직군으로 취급되었다.
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모든 기획자가 본인의 기획을 게임으로 만들 수 있었다.</li> <li>- 팀 내 직군 별 밸런스가 보장되었다.</li> </ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획이나 메인 프로그래머가 1명이라도 참여하지 않으면 그 팀이 와해되는 상황이 발생할 수 있다. (이번 행사에는 다행히 그런 문제가 발생하지는 않았다.)</li> <li>- 팀 수를 고정하다 보니 팀 별로 인원 수가 달라지는 문제가 있었다. (5인 팀 6팀, 4인 팀 6팀)</li> </ul>

 쟁점 <b>주제 선정 및 공개</b> 사전에 스태프가 단어를 결정하고 당일에 현장에서 공개한다 <b>vs.</b> 여러 단어를 사전에 준비하고 현장에서 추첨을 통해 무작위로 선정한다 <b>vs.</b> 참가자마다 단어를 가져오게 한 후 현장에서 추첨을 통해 무작위로 선정한다	
선택한 방법	사전에 스태프가 단어를 결정하고 당일에 현장에서 공개한다. 이는 이전에 열린 KING과 SNUGDC의 자체 게임 썸에서 사용했던 방식이다.
장점	사전에 스태프가 단어를 결정하고 당일에 현장에서 공개하는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중의적 의미를 함축하고 있는 주제어를 제시하면 자유로운 해석의 여지를 남길 수 있다.</li> </ul> 여러 단어를 사전에 준비하고 현장에서 추첨을 통해 무작위로 선정하는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무작위성이 가미되어 더 즉흥적이고 흥미로운 느낌을 준다.</li> </ul> 참가자마다 단어를 가져오게 한 후 현장에서 추첨을 통해 무작위로 선정하는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스태프가 게임 썸 참가자로 참여해도 공정성 측면에서는 문제가 되지 않는다.</li> </ul>
단점	사전에 스태프가 단어를 결정하고 당일에 현장에서 공개하는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스태프가 미리 주제를 알고 있으므로 게임 썸 참가자로 참여하기 어렵다.</li> </ul>

 쟁점 <b>주제 선정 및 공개</b> 하나의 주제 단어를 선정한다 <b>vs.</b> 두 개의 주제 단어를 선정하고 이들을 가능하면 모두 포함하도록 한다.	
선택한 방법	하나의 주제 단어를 선정한다.
장점	하나의 주제 단어에 대한 다양한 해석을 볼 수 있다.
단점	다양한 게임이 나오기 힘들 것이다.

## 2.2. 행사 중

---



콘텐츠

## 아이스브레이킹

퀴즈 게임

장점	난이도가 높고 변별력이 있어서 우선순위를 가르기 좋았다. 사람들과의 자연스러운 소통을 유도했다.
단점	문제가 어려워 풀기 힘들었다.
개선 방안	중간중간에 쉬운 문제를 끼워넣는 것도 방법이다. 문제 푸는 제한시간을 늘려도 좋겠다. 검색 찬스를 허용해주어서 괜찮았다는 피드백도 많았다.



콘텐츠

## 아이스브레이킹

가위바위보 난투 게임

기획 의도	수십 명의 인원이 다같이 동시에 플레이해서 개인 점수를 낼 수 있는 게임이 필요했다. 규칙이 매우 단순하면서도 다같이 네트워크로 동시다발적으로 조작했을 때 발생하는 동시성의 랜덤성이 웃음을 자아낼 수 있지 않을까 하여 개발하게 되었다.
장점	다인원이 동시에 참여하면서 기획 우선 선택권과 관련된 개인 별 점수(1등~50등)를 부여할 수 있었다. 사람들의 반응이 굉장히 좋았다. 버그 때문에 접속이 안 되어서 0점을 받더라도, 수많은 사람들이 마이너스 점수를 기록해서 중간은 갈 수 있었음 (마이너스 점수가 있기 때문에 가만히 있으면 반이라도 간다)
단점	만드는 데 시간과 노력이 굉장히 많이 들었다. 수십 명의 인원으로 테스트를 할 수 없다 보니 실제 현장에서 60명으로 진행했을 때 오류가 발생하였다. 접속 불가, 클라이언트 오류, 렉 등의 버그가 있었다.
개선 방안	20명씩 나눠서 총 세 번 진행하는 방식으로 했더니 잘 돌아갔다. 행사 중 문제가 생겼을 때 임기응변력이 중요하다. 잘 만들어놓으면 잘 써먹을 수 있을 것 같다(후대에도 UNIJAM의 전통으로 남기를...)



쟁점

## 지각자의 결석 처리

오리엔테이션 끝나고 오는 사람들도 게임 켜에 참가하고 싶어하는 사람들이므로 받는다 vs. 지각하는 것은 팀이 될 사람들에게 피해를 주는 행동이므로 아예 받지 않는다


선택한 방법	지각하는 것은 팀이 될 사람들에게 피해를 주는 행동이므로 아예 받지 않는다.
장점	기본적으로는 지각을 금지하여 지각자가 한 명밖에 발생하지 않았다.
단점	그럼에도 불구하고 당일 불참자와 (사전 양해를 구한) 지각자가 발생하여 인원 변동이 생겼다.
개선 방안	불가피한 문제라서 그때그때마다 스태프의 임기응변이 필요할 것으로 보인다.





쟁점


당직을 정한다 vs. 그때마다 시간 여유 되는 사람이 행사장을 지킨다.

선택한 방법	자율적으로 집에 갔다 올 사람 갔다 오고, 행사장 지킬 사람 지킨다.
장점	스태프가 시간을 자유롭게 쓸 수 있다. (본인이 가능한 시간대에 자율적으로 참여)
단점	당직이 없는 경우 행사를 관리할 수 있는 사람이 없는 경우도 생겨 긴급 상황 대처가 어려울 수 있다. 이번 행사의 경우에는 행사장 문이 자동으로 잠겨 문을 열어줄 사람이 항상 필요했던 이슈가 있었다.

 문제 밤에 히터가 잘 작동하지 않아 잘 때 춥고 바닥이 딱딱했다.	
원인	행사장 자체가 잠을 잘 수 있도록 만들어진 공간이 아니었다. 숙박시설을 별도로 제공하지 않아서 귀가가 어려운 참가자들은 어쩔 수 없이 행사장에서 잠을 자야 했다. 사람이 잠을 잘 때는 체온이 떨어진다.
해결 방안	미리 인근 숙박시설에 문의하여 24시간 이용 가능한 공간을 확인 후 리스트를 참가자들에게 제공한다. (비용이 더 들어감) 바닥에 요나 돛자리를 깔아주면 충분히 해결되었을 문제이기도 하다. 미리 침구류를 각자 챙겨오라고 공지를 해야 한다.

 문제 밤에 벅슨 사육이 잠겨서 1층에 가서 안에서 문을 열어줄 사람이 항상 필요했다.	
원인	벅슨 사육 자체의 보안 이슈 때문이었다.
해결 방안	UNIJAM 문의 채널에 문 열어드라는 요청이 오면, 스태프가 상시로 확인하고 있다가 먼저 본 사람이 문을 열어주었다. 벅슨이 아닌 장소에서 게임 켜는 경우 발생하지 않는 문제일 수도 있다.

 문제 제공했던 숙박시설의 정보가 정확하지 않았다.	
원인	네이버 지도에 나와있던 정보와 달랐다.
해결 방안	아예 정보를 제공하지 않거나 혹은 리스트를 만들 때 업체에 미리 연락하여 실제로 숙박이 가능한지 확인해본 후 배포해야 한다.

 팁 개발 공간과 운영실을 분리하면 좋다.	
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정기 이벤트 때 할 게임을 미리 테스트해볼 수 있다.</li> <li>- 정기 이벤트를 개발 공간과 분리된 공간에서, 이벤트에 참가할 사람들만 모집하여 진행할 수 있다.</li> <li>- 시상식 결과를 처리하기 용이하다.</li> <li>- 담소를 나누기에 좋다.</li> <li>- 밤에는 불을 꺼서 참가자들의 수면실로 활용할 수 있다.</li> </ul>
문제점	스태프는 심심한 경우도 있다. 행사 장소나 참가자 인원예 따라 분리된 공간으로서의 운영실을 마련하기 어려울 수 있다.





팁

개발 시간에 스태프가 심심하다.

원인

오리엔테이션과 정기 이벤트가 진행 중이지 않은 동안 참가자들은 개발에 열중하고 있으므로 스태프가 다가가서 말을 걸기가 어렵고, 스태프들만 덩그러니 운영실에 남겨져 긴 시간을 보내야 한다.

해결 방안

스태프끼리 놀 수 있는 콘텐츠를 준비해 가면 좋다.  
정기 이벤트 때 할 게임을 미리 테스트해가지 말고 행사장에서 남는 시간 동안 테스트하는 방법도 있었다.  
참가자들이 개발을 하지 않게 되는 밤 시간을 기다린다.



콘텐츠

## 상시 이벤트

게임 부스

장점

꽤 많은 사람들이 참여하였다.  
다들 개발에 지쳐갈 때쯤 쉬어가는 공간의 역할을 해주었다.  
스태프가 공식적으로 준비해준 이벤트이기 때문에 혼자 쉬는 것보다는 상대적으로 팀원들의 눈치가 덜 보인다는 평도 있었다.  
참가자들도 게임 개발자이다 보니, 개발자의 입장에서 게임을 더 많은 사람들이 플레이할 수 있게 한다는 점이 좋았던 것 같다.

문제점

특정 게임의 기준 점수가 너무 높다.  
난이도가 너무 어렵다  
참가자는 많았는데 실제로 갠 사람의 비율이 적었다.  
스태프가 게임을 잘 모르다보니까, 각 게임 별 1등 선정기준이 낮아졌다.  
나중에 추가된 게임도 있었다. (하지만 오히려 추가해주었을 때 게임 제작자가 매우 기뻐했다.)

개선 방안

특정 조건 달성 보다는 그냥 플레이 인증 정도만 했어도 괜찮았을 것이다.  
+ 추후 진행되는 게임 켐에서는 이전 게임 켐에서 만들어진 게임들을 전시하는 것은 어떨까 하는 아이디어도 있었다.



콘텐츠

## 상시 이벤트

심자말놀이

장점

다른 소속 동아리 부원들과 말문을 트는 효과로 작용했다.  
반응도 좋았다.

문제점

특정 동아리는 소수라서 해당 동아리의 부원에게 물어봐도 정답을 모르는 경우가 있었다.  
임원진만 알고 있는 정보보다는 그 동아리원이라면 누구나 알 만한 좀 더 보편적인 정보로 문제를 구성했으면 좋았을 것이다. (특정 문제는 해당 동아리원들도 답을 잘못 알고 있는 경우가 있었다.)  
시간이 지날수록, 정답이 많은 사람들에게 유출되어 특정 동아리 소속 사람과 교류하고자 하는 본질적인 목적을 달성하지 못하게 된다는 문제가 있다.

개선 방안

너무 헛갈려하는 문제가 있으면 해당 답이 오답임을 빠르게 공개한다.  
가져왔을 때 채점 후 틀린 문제가 있으면 어떤 문제가 틀렸는지 알려준다.  
동아리 별로 문제를 받을 때 동아리원들이 모두 아는 문제로 내 달라고 부탁한다.



콘텐츠 ✂️ 쟁점

## 정기 이벤트

세금 게임, 갈actic 잼, 수식 경매 게임, 라이어 게임

다른 방법으로 이벤트를 축소해도 될 것 같다 **vs.** 목적이 화합과 교류에 있으므로 더 늘리는 것이 좋다

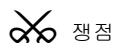
장점	정기 이벤트가 팀 별 단합력과 화합을 길러주는 데 일조했다. 게임 퀄리티가 좋아서 참가자들이 즐거울 수 있었다. 실제로 정기 이벤트에 열심히 참여한 사람들과 그 팀이 수상 결과도 잘 나왔다. 팀원 눈치를 보지 않고 참여할 수 있는 이벤트라서 쉬는 시간에 중간중간 많이 참여했다. 참여하지 않더라도 구경은 가능하게 하여 많은 사람들이 재미있게 즐겼다.
문제점	준비 과정에서 노력과 시간이 많이 든다. 팀 게임의 경우 팀 단위 참여는 쉽지 않다. 참가자 입장에서 바쁘게 개발 중인 팀원들에게 모두 함께 참여하자는 이야기를 꺼내기가 쉽지 않다. 이벤트 자체에 흥미를 가지는 사람이 일부였고, 참여하는 사람만 참여했다. 팀 자체적으로 개발을 더 중요시하는 경우, 다같이 팀 단위로 참여하지 말자고 약속하는 경우도 있었다.
개선 방안	(다른 방법으로 이벤트를 축소해도 될 것 같다는 입장에서) 모든 사람이 참여하는 방식으로 진행하는 경우, 30분 다같이 시간 쓰는 것이므로 형평성 문제도 없다. 오히려 팀 단위로 참여하는 게임의 비중을 늘리고, 플레이 타임을 줄여야 할 것 같다.



## 주제 적합성

‘주객전도’

장점	비슷한 게임은 없었다.
문제점	기획으로 참여한 참가자의 경우 게임을 미리 기획해오는 경우도 있었다. 주제에 아예 맞지 않는 게임의 비율이 높았다.
개선 방안	주제 적합성이라는 기준을 좀 더 비중 있게 평가할 수 있는 방법이 고안되어야 한다. 주제 단어가 더 일반적이고 포괄적일수록(ex. ‘상상’) 제약조건에 구애받지 않고 자유롭게 기획을 펼칠 수 있으며, 게임 퀄리티가 높아지고 추후에 출시 및 배포도 많이 이루어질 수 있다.




## 시상 방식


다같이 행복한 게임 잼이 되려면 경쟁을 부추기지 않는 것이 좋으므로 시상식을 열기는 하지만 참가자들에게 미리 알리지 않는다 **vs.** 게임 잼의 주 목적은 게임을 개발하는 것이므로 좋은 퀄리티의 게임을 만들도록 유도하려면 시상식이 있음을 알릴 필요가 있다

합의한 방법	기존의 계획은 다같이 행복한 게임 잼이 되려면 경쟁을 부추기지 않는 것이 좋으므로 시상식을 열기는 하지만 참가자들에게 미리 알리지 않는다는 것이었다. 그러나 이미 리플렛에 시상식을 한다고 적어둔 상태로 인쇄를 맡긴 후에 결정이 난 것이라서 어쩔 수 없이 시상식을 미리 공개하기로 하였다.
실제 진행한 방법	모든 사람들에게 상을 수여하되, 팀 별로 차등을 주기 위해 본상(6팀)과 특별상(6팀)을 구분하고 시상했다. 특별상 같은 경우는 각 팀의 주제에 맞게 특별한 이름을 지어준다.
장점	<ul style="list-style-type: none"><li>- 참가자들에게 시상식에 대한 경험을 물어봤을 때 반응이 모두 긍정적이었고, 시상식 직전의 오랜 기다림에도 불구하고 불만이 없었다.</li><li>- 참가자들이 자신의 CV 혹은 이력서에 수상경력을 적는 경우가 많다는 점을 고려하면, 이 경험을 적을 수 있어서 좋았다고 하는 사람들이 있었다. (특별상 포함)</li></ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"><li>- 굳이 경쟁을 피하려고 노력할 필요까지는 없다. 잘 만든 게임은 보상을 받아야 마땅하다.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시상 준비를 위한 시간이 지연되었다.</li> <li>- 결과물에 대한 시상을 하는 경우 참가자들이 상을 받기 위한 게임을 만들게 될 수 있다.</li> <li>- 완성될 때 즈음에 실시간으로 해당 게임의 특성을 고려한 수상명을 정해야 했기에 스태프가 정신이 없었다.</li> <li>- 참가자들이 만든 게임에 더 어울리는 수상을 하기 위해서, 미리 수상명을 정해두는 것 대신 당일 실시간으로 적합한 수상명을 떠올리자는 결론이 나왔는데 실제로는 그렇지 못했다.</li> <li>- 수상을 너무 팀 맞춤형으로 실시간으로 정하게 하면 오히려 역효과를 불러일으킬 수 있다. (“베스트 먹이사슬 상”의 경우, 과하게 특정 게임을 지칭하는 특성을 지니어 수상하기도 전에 수상 팀을 쉽게 추측할 수 있게 되어 되려 속상할 수 있다는 문제가 있었다)</li> </ul>
개선 방안	수상명을 지을 때에는 단순히 게임의 특성을 고려하기보다(ex. 베스트 먹이사슬, 베스트 멀티플레이어), 게임의 잘된 점을 칭찬할 수 있도록 짓는 것이 좋을 것이다. 재미를 선택할 것인가(ex. 통통 튀는 매력상), 의미있는 이름을 선택할 것인가에 대해 고민이 필요하다.

## 2.3. 행사 후

 <b>쟁점</b> 당일 뒤풀이 vs. 추후 뒤풀이		
방법	당일	자체적으로 가고 싶은 사람들만 참여한다.
	추후	공식적으로 공지를 올리고 인원을 모집해서 이동했다.
장점	당일	멀리 사는 참가자들이 참여하기에 부담이 없다.
	추후	몸과 정신이 회복된 상태에서 참여할 수 있다. 좀 더 많은 사람이 참여하였다. 시간이 여유로워 더 많은 콘텐츠를 즐길 수 있었다.
단점	당일	장소가 너무 회사 근처라 접대하는 느낌의 식당이었고 학생들 회식에 적합하지는 않았다. 다들 피곤해서 많이 놀지 못했다. 공지가 잘 안 되어서 일부 동아리들만 참여했다.
	추후	멀리 사는 사람들이 참여하기 너무 힘들다.
개선 방안	공식적으로는 추후 진행하지만, 당일 뒤풀이에 관한 공지도 좀 더 적극적으로 했으면 좋았을 것이다.	

 <b>팁</b> 행사 이후 각 팀 별로 팀원을 추가 모집하거나 게임을 더욱 발전시키는 경우도 많았다.	
생각하지 못한 부분	많은 참가자들이 복수 동아리로 벅스 게임제작발표회 출품이 당연히 안 된다고 알고 있는 경우도 있었다. 게임 추가 개발에 관한 제안을 하던 중 약간의 miskommunikation이 있었다.
제안점	이것을 행사 운영측에서 좀 더 활발하게 장려해주면 좋을 것 같다. 복수 동아리로 벅스 게임제작발표회 출품이 가능하다는 점을 미리 공지하는 것도 방법이다. 행사 이후 팀원 모집의 장을 열어주는 것도 가능할 것 같다.



#### 문제

같이 프로젝트를 진행했던 **UNI-JAM** 참가자들이 사적으로 가까워지지는 못한 것 같다는 의견이 있었다.

개선 방안	이벤트를 좀 더 늘리는 방법도 있을 수 있다.
아이디어	<p>게임 썰은 교류의 포문을 여는 행사이고, 앞으로 추가적인 행사를 계속 여는 것이 중요하다.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 사적 모임 : 가볍게 제안할 수 있다는 것이 장점이다. (식사 및 술자리 / 보드게임 / 디저트 카페 / 노래방 / PC방)</li><li>• 합동 발표회: 장소만 잡으면 발표자 모집하고 바로 가능하다.<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 재미위주 발표</li><li>◦ 학술적인 발표 (경험이 많은 선배를 섭외)</li></ul></li><li>• 합동 MT: 준비할 것이 많지만 가능하다면 재미있을 것 같다.</li></ul>
기타 의견	<p>임원진들끼리 좀 더 소통할 수 있게끔 아예 행사 주최를 여러 동아리가 함께 참여하는 것도 좋다. (실제로 행사를 함께 주최한 동아리들끼리는 이 행사를 계기로 소풍도 다녀왔다.)</p> <p>임원진들이 친해지면 행사 진행자들끼리 원가를 해볼 수 있는 발판이 마련된다는 장점이 있다.</p>

### 3. 행사 준비

- 3.1. 주최
- 3.2. 행사 구성
- 3.3. 후원사 섭외
- 3.4. 예산안 및 준비물
- 3.5. 참가자 모집
- 3.6. 타임테이블 작성
- 3.7. 사전 준비

#### 3.1. 주최

##### 행사 준비 일정

2023 UNIJAM의 행사 준비를 위한 일정은 다음과 같다.

2022년 11월 23일	UPnL 내부 회의(안단태, 이재민, 조용찬, 전민서, 안중원)로 타 동아리와 교류를 시작해보자는 원대한 계획을 수립함
11월 24일	UPnL(안단태)에서 SNUGDC(안재현) 및 KING(이주연) 회장님께 처음 연락하여 긍정적인 답을 받음
12월 1일	UPnL(안단태, 전민서, 이재민)과 SNUGDC(안재현, 배문성, 조상현) 회장단의 첫 오프라인(낙성대) 3:3 회의
12월 3일	UPnL(안단태, 엄준우)과 KING(이주연, 김서연)과 SNUGDC(조상현)의 오프라인(이대) 회의, 준비위원회 카카오톡 소통 채널 생성
12월 5일	6인(2:2:2; 안단태, 양동환, 안재현, 조상현, 이주연, 김서연)의 연합 게임 잼 준비위원회 출범, 첫 온라인 회의에서 게임 잼 초기 기획 논의
12월 6일	넥슨(안진오님)에 연락하여 후원에 대해 긍정적인 답을 받음, 다른 동아리(하제, 선빈동, G-Pos, CAT&DOG, PoolC) 대상으로 첫 홍보
12월 6일 ~ 9일	직군 별 연합 게임 잼 참가 수요 조사 진행 <ul style="list-style-type: none"><li>• 각 동아리 대표자 분들에게 연락해 직군 별 (기획자 / 메인 프로그래머 / 서브 프로그래머 / 아트) 수요조사 진행</li></ul>
12월 11일 00:00 ~ 03:00	두 번째 6인 온라인 회의 진행
12월 11일	스태프 디스코드 소통 채널 생성
12월 12일	오리엔테이션 게임(가위바위보 난투) 개발 시작 (안단태, 김서연)
12월 15일 19:00	세 번째 6인 회의이자 오프라인(서울대입구) 회의 진행
12월 16일 19:00	오리엔테이션 퀴즈 팀 회의 (조상현, 김서연, 안단태)
12월 17일 11:00 ~ 13:00	정기 이벤트 팀 회의 (김서연, 양동환, 안단태, 이주연)
12월 18일 10:00 ~ 14:00	네 번째 6인 회의이자 오프라인(홍대) 회의 진행

12월 19일	게임 잼 세부 일정, 신청 링크 공지 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 동아리 대표자 분들에게 공지 부탁</li> <li>• 참가자 모집 기간, 장소 및 일시 공지</li> <li>• 선착순 신청임과 노쇼 금지 부분을 강조</li> </ul>
12월 21일 18:00 ~ 12월 23일 23:59	UNIJAM 공식 신청 (구글 폼을 통해 선착순 모집)
12월 30일	참가자 확정 문자 개별 발송
12월 30일 21:00	다섯 번째 6인 회의이자 온라인 회의 진행
2023년 1월 3일 16:30	리플렛 발주
1월 5일 00:00	주제 선정 팀 회의로 주제 결정 (양동환, 조상현, 안재현)
1월 5일 14:00	넥슨코리아 사옥 지하 교실 사전 방문 (안재현)
1월 5일 23:00	여섯 번째 6인 회의이자 온라인 회의 진행
1월 6일 11:00	넥슨코리아 사옥 지하 교실에서 스태프 6인 집합
1월 6일 14:00 ~ 1월 8일 19:00	UNIJAM 진행
1월 8일 19:00	UPnL과 KING의 자체 뒤풀이
1월 12일 20:00 ~ 1월 13일 02:00	UNIJAM 공식 뒤풀이
1월 19일	회고록 작성 시작
1월 29일 19:00 ~ 21:00	회고록 작성을 위한 첫 회의를 온라인으로 진행 (조상현, 안재현, 양동환, 안단태, 김서연, 이주연)
2월 13일 21:00 ~ 23:20	회고록 작성을 위한 두 번째 회의를 온라인으로 진행 (안재현, 양동환, 안단태, 김서연, 이주연)
3월 9일 22:00 ~ 3월 10일 00:10	회고록 작성을 위한 세 번째 회의를 온라인으로 진행 (안재현, 양동환, 안단태, 김서연, 이주연, 조상현)
5월 1일	회고록 최종 수정 및 배포

## 문제 사안

- 행사 전날까지 샤워실/정수기 시설, 찜질방 비용 지원 여부, 누워서 잘 수 있는 공간의 존재 여부, 식사 제공 여부, 음식물 반입 여부 등 행사 전반에 대한 안내가 부족했다.
- 넥슨 측에서 리플렛 제작 비용을 지원해주는지 여부가 확실하지 않아 리플렛 발주가 다소 촉박하게 진행되었다.

## 3.2. 행사 구성

필수적인 행사 구성 요소는 주제 선정→브레인스토밍→기획 발표→팀 빌딩→개발→팀 별 결과물 발표 이다. 행사 내 분위기 완화 및 이번 게임 잼의 궁극적 목표인 친목을 위해 주제 선정 전에 오리엔테이션 퀴즈와 아이스브레이킹 게임을 준비했고, 개발 시간에도 중간 중간 이벤트를 진행했다. 자세한 일정표는 3.6 일정표 참고.

### 3.3. 후원사 섭외

주최 동아리들이 모두 이전부터 넥슨과 교류를 하고 있었기 때문에, 넥슨에 우선적으로 연락해보기로 했다. 넥슨의 지원을 받을 수 없다는 것이 정해지면 다른 회사와의 컨택을 알아보기로 했으나, 넥슨이 흔쾌히 지원을 약속해 그럴 일은 없었다.

넥슨이 아닌 다른 대형 게임 회사와 연락하더라도 대부분은 흔쾌히 후원을 약속해 줄 것으로 예상한다.

#### 넥슨과의 연락 과정

12월 6일	처음 연락 <ul style="list-style-type: none"><li>일시(23.01.06.~01.08.)와 예상 인원(30~50명) 설명하고 간식비/식사비/경품/상품 등을 요청</li></ul>
12월 12일	수요조사 결과(8개 동아리, 76명 참여 의사) 전달함 <ul style="list-style-type: none"><li>100명 이하이면 넥슨 사내에서 진행이 가능하다는 답변 받음</li></ul>
12월 19일	넥슨 관계자 분과 통화 <ul style="list-style-type: none"><li>행사 진행에 필요한 비품 검토, 행사장 구성 방식 논의, 공지할 것들 전달 받음</li></ul>
1월 2일	넥슨에 참가자 명단 공유 <ul style="list-style-type: none"><li>코로나 이슈로 참가자 리스트 공유</li></ul>
1월 3일	넥슨 관계자 분과 통화 <ul style="list-style-type: none"><li>비용 처리 관련 내용과 행사장 구성 방식 추가 논의</li></ul>
1월 6일	행사장 답사 <ul style="list-style-type: none"><li>행사장 구경 후 리플렛 제작을 위한 법인 카드 대여</li></ul>

넥슨으로부터 지원 받은 내용은 아래 3.4 예산안 및 준비물에서 추가 작성

### 3.4. 예산안 및 준비물

넥슨에서 모든 예산 관련 사항을 관리해주어서 스태프가 따로 사비를 쓰거나 예산 편성을 할 필요는 없었다.

#### 필요 예산(지원 요청 내역)

- 행사장 대여(샤워실 포함)
- 내부 비치 물품(데스크탑, 멀티탭, 프린터)
- 간식 및 음료
- 상비약
- 상장 양식 종이, 상장 홀더
- 상품용 굵지
- 리플렛 제작 비용(결제 이슈로 실제로 받지는 못함)
- 전체 저녁 식사 2회, 일부(이벤트 상품) 점심 식사 1회

#### 개인 준비물

- [필수] 노트북 등 개인용 PC
- PC 충전기, 휴대폰 충전기
- 기타 개발 도구
- 세면 도구, 양치 도구, 수건
- 여분의 옷(필요한 경우)
- 여비(식사 및 교통비)
- 기타 개인 준비물

## 기타 의견

- 수면 공간이 있고, 침낭 등 수면을 위한 준비물을 가져와도 된다는 공지를 미리 했으면 좋았을 것 같다.

## 3.5. 참가자 모집

### 모집방식

신청 설문지(폼)에 포함된 내용은 아래와 같다.

#### 신청 폼 입력사항

- 개인정보 수집·이용 동의서
- 소속 동아리
- 이름
- 휴대전화번호
- 연락 가능한 이메일
- (선택) **GitHub Username** (프로그래머 분들에게 **GitHub** 조직 초대를 드리기 위함입니다.)
- 희망 포지션 선택

- 포지션은 복수 선택이 가능하고, 준비위원회가 신청한 포지션 중 하나를 임의로 선택해 배정합니다.
- 특정 포지션의 참가가 일정 비율을 초과할 경우 선착순으로 마감하므로 해당 포지션으로의 참가가 어려울 수 있습니다.
- 참여 신청이 완료된 후 포지션 변경은 불가합니다.
- 아래 포지션 별 요구 능력을 숙지한 후 신중하게 선택해주세요.

#### <포지션 별 요구 능력>

기획: 주제 발표 후 주어진 시간동안 게임 기획을 준비한 후 발표하고, 팀의 **PM** 역할을 할 수 있어야 합니다.

메인 프로그래머: 혼자서 게임의 구조를 짜고 개발을 완료할 수 있어야 합니다.

서브 프로그래머: 메인 프로그래머를 도와 프로그래밍을 할 수 있어야 합니다.

그래픽: 게임에 필요한 디지털 그래픽을 제작할 수 있어야 합니다.

## 기타의견

- 각 동아리 대표자들에게 동아리 내 공지를 부탁했는데, 각각 따로 연락을 해야 하는 부분이 힘들었다.
  - 참여 단체가 더 많아지면 문의가 여러 채널(대표자, 문자, 카카오톡 등)로 오는 것도 관리가 힘들 수 있을 것 같다.
- 참가 신청 설문에 연락처를 잘못 기재해 참가자 확정 문자를 수신하지 못하고 행사에 참가하지 못한 경우가 있었다.
- 수요 조사를 할 때 카카오톡 오픈 채팅방 링크를 전달하고, 그 안에서 참가 희망자들에게 직접 공지하는 방식이었으면 더 효율적이고 실수도 방지할 수 있었을 것 같다.

## 3.6. 타임테이블 작성

### 1일차

시간	내용	비고
----	----	----



13:30	~	14:00	입장 및 참가자 확인	
14:00	~	14:30	오리엔테이션	
14:30	~	15:00	아이스브레이킹	노트북 필히 지참
15:00	~	15:30	주제공개 및 브레인스토밍	구글 잼보드
15:30	~	16:30	기획 발표	
17:00	~	18:00	팀 빌딩	
18:00	~	19:00	저녁 식사	
21:00	~	21:30	정기 이벤트 (아곤)	선택 참여
	~	22:00	팀명 및 리포지토리 링크 제출	구글 설문지

## 2일차

시간			내용	비고
10:00	~		팀 별 게임 제작	
10:00	~	10:20	공지 사항 안내	
10:30	~	11:00	정기 이벤트 (미미크리)	선택 참여
12:00	~	13:00	점심 식사	
13:00	~	17:00	팀 별 게임 제작	
17:00	~	18:00	정기 이벤트 (알레아)	선택 참여
18:00	~	19:00	저녁 식사	
21:00	~	21:30	정기 이벤트 (일링크스)	선택 참여

## 3일차

시간			내용	비고
10:00	~		팀 별 게임 제작	
	~	14:00	발표 자료 및 빌드 파일 제출	itch.io
14:00	~	15:30	팀 별 최종 발표	
15:00	~	17:00	최종 게임 시연 및 투표 마감	구글 설문지
17:00	~	17:30	휴식	
17:30	~	18:00	시상식 및 마무리	

18:00	~		뒤 풀이	
-------	---	--	------	--

## 3.7. 사전 준비

---

### 리플렛

---

1월 3일 [리플렛 디자인](#)을 확정하였고 1월 6일에 인쇄물을 픽업하였다. (80부, 12만원, 부가세 별도)

- 리플렛 비용을 지원받기 위해 벅스에서 법인 카드를 빌려 결제를 시도했으나 카드 결제 오류로 실패했다. 결국 사비로 결제하였다.
- 사비로 결제하고 추후 지원 받으려면 영수증을 꼭 발급해야 한다.
- 그래도 안 될 수도 있으니 법인 카드로 결제해야 할 것이 있다면 미리 결제하는 것이 좋다. UNIJAM 당일에 오류가 생겨서 급하게 사비로 결제하는 일이 발생했기 때문이다.

### PPT 템플릿 제작

---

행사에서 사용할 각종 PPT를 위한 [템플릿](#)을 따로 제작하였다. 이 템플릿은 행사 오리엔테이션과 이벤트 설명, 시상식 PPT 등에 사용되었다.

### itch.io 페이지 제작

---

개발된 게임을 보관해놓을 수 있도록 [itch.io 페이지](#)를 제작하였다.

### 이름표 제작

---

행사에서 사용할 이름표를 디자인하고 출력하는 과정이 필요했다. [이름표 디자인](#)은 행사 전에 완료하고 행사장 내 프린터로 출력 후 참가자가 앉을 자리에 배치했다.

## 4. 행사 운영

---

- 4.1. 오리엔테이션
- 4.2. 주제 선정
- 4.3. 브레인스토밍
- 4.4. 기획 발표
- 4.5. 팀 빌딩
- 4.6. 개발
- 4.7. 정기 이벤트
- 4.8. 상시 이벤트
- 4.9. 심사
- 4.10. 수상
- 4.11. 식사 및 숙박

### 4.1. 오리엔테이션

---

#### 오리엔테이션 내용 구성

---

- 첫째 날 오리엔테이션 자료는 다음 내용을 포함하였다.
  - UNIJAM 행사 개요
  - 타임테이블 (1일차, 2일차, 3일차) 소개
  - 팀 빌딩 방식
  - 행사규칙
  - 디스코드 채널
  - 이벤트
  - 게임 제출 및 평가 방식
- 오리엔테이션 때 구성된 팀은 실제 개발을 진행한 팀과는 다르다. 참가자가 행사장에 처음 입장하면 미리 배정된 자리에 앉도록 안내하였다. 그리고 앉은 자리 기준으로 같은 테이블에 앉은 사람들끼리 같은 팀이 되어 아이스브레이킹: 퀴즈앤 게임을 진행하였다. 개발을 함께하는 팀은 4.5 팀 빌딩 과정을 통해 구성하였다.
- 벅스에서 짧게 홍보 시간과 코로나19 관련 공지사항 안내를 하는 시간을 가졌다.

#### 아이스브레이킹: 퀴즈앤

---

참가자들 간의 친목 도모 및 팀(참여하고 싶은 기획) 선택 우선순위권 획득을 위한 팀별 게임으로 퀴즈 풀이를 진행하였다. 퀴즈는 [퀴즈앤 사이트](#)에 만들어서 진행하였다.

#### 준비

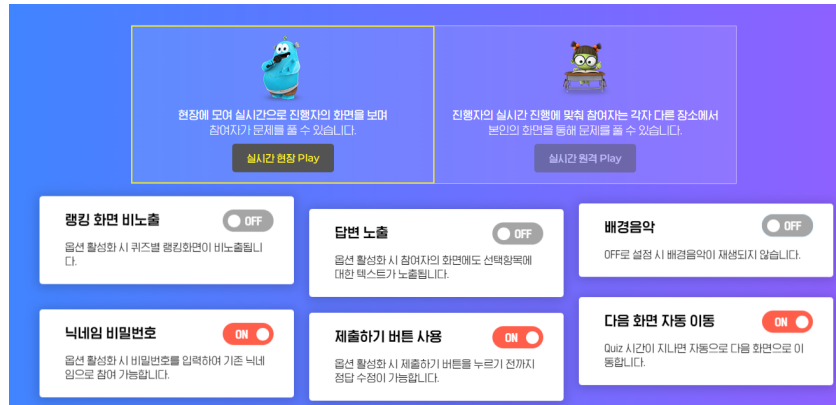
---

- 대략 10-15분 분량의 퀴즈 진행을 목표로 오리엔테이션 퀴즈 팀(김서연, 안단태, 조상현)에서 퀴즈 제작을 도맡았다.
- 문제를 만들 때에는 하나의 게임으로 구성되어 있기보다 최대한 다양한 종류의 게임 지식을 알아야 풀 수 있는 문제들로 구성하였다.
- 각자 문제를 여러 개 만들고, 그 중 일부를 선별하여 최종 퀴즈에 반영하였다.

#### 진행

---

- 각 팀 별로 팀 번호를 부여한다.
- 진행자가 단상에 나와 노트북을 연결하고 준비해 둔 퀴즈엔 링크에 접속한다. 이후 퀴즈 진행 방식에 대해 설명한다.
- 팀 별로 대표 1명이 QR 코드 혹은 PIN 번호를 통해서 해당 퀴즈엔 링크에 접속하도록 한다. 이때 팀 별 번호가 입장명에 포함되도록 한다.
- 진행시 초기 값을 다음과 같이 설정한다. 아이스브레이킹만이 목적이 아닌, 기획 선택 우선권과 관련한 게임이기 때문에 사소한 설정 하나에 민감할 필요가 있다.
  - 퀴즈 진행 중 접속 이상이 발생할 수 있으므로 비밀번호를 입력하면 기존 닉네임으로 참여할 수 있도록 하는 닉네임 비밀번호 옵션을 켜둔다.
  - 정답을 수정할 수 있도록 제출하기 버튼을 사용한다.
  - 소요시간을 예측할 수 있도록 하기 위해 다음 화면 자동 이동 설정을 켜둔다. (권장)



- 모든 참가자들의 입장이 확인되면 퀴즈를 진행한다. 이때, 난이도가 높은 문제들의 특성을 고려하여 검색을 허용하였다.



- 중간중간 총 점수 배점을 확인하고 기록해둔다. 다음 화면 자동 이동 설정을 켜둔 경우, 시간이 지나면 자동으로 다음 화면으로 이동됨에 유의한다.

## 장단점 및 개선 방안

- 장점
  - 난이도가 높고 변별력이 있어서 우선순위를 가르기 좋았다.
  - 사람들과의 자연스러운 소통을 유도할 수 있었다.
- 단점
  - 문제 난이도가 대부분 높아 원래 가지고 있던 지식으로 해결할 수 없는 경우가 많았다.
- 개선 방안
  - 중간중간 쉬운 문제를 끼워넣는다.
  - 문제 푸는 제한 시간을 늘린다.

## 아이스브레이킹 : 가위바위보 난투

### 발단

오리엔테이션에서 참가자들 간 아이스브레이킹 방법을 기획하던 중, 개인 게임 및 팀 게임 점수를 합산하여 팀(기획) 선택 우선권을 부여하자는 의견이 있었다. 그러나 문제는 개인 게임이었다. 참가자들이 60명 즈음 되는 상황에서 수십 명의 인원이 실시간으로 동시에 플레이해서 개인 점수를 낼 수 있는 게임이 필요했는데, 그런 게임을 찾기가 쉽지 않았다. 또한 해당 게임은 짧은 시간에 게임을 마쳐야 하는 만큼 참가자들이 진입장벽 없이 쉽게 이해할 수 있는 단순한 규칙을 필요로 했다.

이때 스태프 중 한 명이 '규칙이 매우 단순하면서도 다같이 네트워크로 동시다발적으로 조작했을 때 발생하는 동시성의 랜덤성이 웃음을 자아낼 수 있지 않을까'라는 생각에서 비롯하여 네트워크 가위바위보 난투라는 캐주얼 파티게임을 제안하였다. 게임의 규칙은 간단하다. 실시간으로 참가자들이 가위, 바위, 보 중 하나를 선택해 채팅에 올릴 수 있는데, 바로 이전 사람이 낸 손을 이기면 점수를 얻고 지면 점수를 잃는다. 직관적인 규칙과 더불어 참가자들도 재밌게 즐길 수 있을 것 같아서 좋았으나 실질적인 진행 및 구현에 어려움이 있었다. 이를 채팅으로 진행하게 된다면, 폭풍처럼 쏟아지는 수십 명의 가위바위보 속에서 각 참가자들의 점수를 스태프가 일일이 계산해주어야 한다는 점이 문제였다. 짧은 시간 내에 점수를 도출해야 하는 오리엔테이션 게임 특성 상 거의 불가능에 가까운 일이었다.

그래서 해당 게임을 구현하기 위한 대체재로 구글 설문지 제출, 스프레드시트 함수 이용, 디스코드 봇 등의 여러 가지 대안을 떠올렸으나 그 어떤 방법도 재미와 효율을 모두 챙기기 힘들었다. 그래서 해당 아이디어를 직접 개발해보자는 의견이 나왔다. 처음에는 사실 급하게 준비하게 된 게임 썬인 만큼 시간이 얼마 남지 않은 상황에서 밑바닥부터 멀티플레이 게임을 개발하는 것은 과투자가 아닌가 하는 의견들이 있었다. 그래서 결국 다른 방법을 찾아보거나 정 방법이 없으면 다른 게임을 찾아보는 것도 논의했었지만, 아쉬움이 남았기에 결국 본 게임을 React와 FastAPI를 이용한 [웹 게임](#)으로 직접 구현하게 되었다.

장단점 및 개선 방안

- 장점
  - 다수의 인원이 동시에 참여하면서 기획 우선 선택권과 관련된 개인 별 점수(1등~50등)를 부여할 수 있었다.
  - 버그 때문에 접속이 안 되어서 0점을 받더라도, 수많은 사람들이 마이너스 점수를 기록해서 중간은 갈 수 있었다.
- 단점
  - 해당 게임을 개발하기 위한 시간과 노력이 굉장히 많이 들었다.
  - 수십 명의 인원으로 미리 테스트를 할 수 없다 보니, 실제 현장에서 60명으로 게임을 진행했을 때 오류가 발생하였다. (접속 불가, 렉, 벡스 사내 네트워크 문제, 클라이언트 오류 등)
- 개선 방안
  - 게임 진행이 안 되는 위기 상황에 임기응변을 발휘하여 모든 참가자들이 한번에 진행하는 대신, 인원을 18명씩 나누어 한 참가자 당 한 번, 총 세 번의 게임을 진행하는 방식으로 무리 없이 게임을 진행할 수 있었다.

4.2. 주제 선정

선정 방식

- 주제 선정에서의 목표는 기존의 주제와 겹치지 않고 다양한 게임이 나올 수 있는 주제를 고르는 것이었다.
- 약 40가지의 단어가 후보로 선정됐고 그 목록은 다음 표와 같다.
- 다음 중 최종 선발된 주제는 '주객전도'였다.

위태위태	One Room	멀티버스	작심삼일	새로운 게임	첫 만남
지속적인 회복	주객전도	과유불급	군계일학	고진감래	과대망상
환골탈태	막무가내	Hidden World	Delivery	Avoid The Light	Generations
Destroy the System	Trace	Light	Game in game	Environment	Loop



- 다른 사람 내용을 수정할 수 있어서 종종 지워지기도 한다.
- 입력할 수 있는 텍스트의 글자 수 제한이 있다.

## 문제사항

- 구글 썸보드 플랫폼의 동시 접속 인원 수의 한계로 초반 몇 분동안 썸보드를 이용할 수 없는 일이 있었다.
- 아무도 예상하지 못했던 당황스러운 상황이었지만, 구글 썸보드 사용이 어려운 동안에는 **UNIJAM** 디스코드 #전체수다방 채널을 활용하여 채팅 형태로 아이디어를 올리도록 지도하는 기지를 발휘했다.

## 해결 방안

- 구글 썸보드 링크를 여러 개 생성하여, 하나의 링크에 접속 인원이 몰리는 일을 막는다.
- 시간이 지날수록 썸보드 접속 인원이 점차 줄어들기 때문에 해당 서버 이슈는 자연스럽게 해결이 되었다.

## 4.4. 기획 발표

성공적인 팀 빌딩을 위해, 팀 결성이 와해되지 않으려면 기획 선택 이전에 각 기획자들의 기획 의도를 충분히 이해하고 생각해보는 과정이 필요하다. 기획 외 참가자들이 원하는 기획에 참여하도록 유도하기 위해서 기획을 홍보하는 시간을 가졌다. 기획 발표 형식에는 제한을 두지 않았으며, 한 사람 당 대략 3~4분 간 진행하였다. 아래아한글(.hwp)을 활용한 기획자 한 분을 제외하고서는 모두 PPT를 활용하여 발표를 진행했다.

## 과정

- 기획 발표 자료를 업로드하는 구글 드라이브 링크를 디스코드 채널에 공유하고 업로드를 요청한다.
- 앞선 오리엔테이션에서 진행했던 개인 별, 팀 별 게임의 점수 합산으로 기획자들의 기획 발표 우선순위를 부여하였다.
- 발표순서가 뒤에 있을수록 기획을 준비할 시간이 더 확보되기 때문에 대부분 후순위 발표를 선호할 것이라는 가정 하에 점수가 낮은 기획자부터 순서대로 발표를 진행하였다.
- 기획자의 점수가 동일할 경우에는 이름 순으로 순서를 처리하였으나 별다른 불만이나 이견이 없었다.

## 4.5. 팀 빌딩

처음에 총 60명의 인원이 UNIJAM 참가자로 신청하였고, 최종적으로 행사에 참가한 사람은 아래 표의 54명이었다.

직군	소속	성함	팀 번호	직군	소속	성함	팀 번호
기획	KING	이서현	6팀	서브 프로그래머	UPnL	엄준우	11팀
서브 프로그래머	KING	유서현	11팀	서브 프로그래머	KING	김재서	8팀
메인 프로그래머	CAT&DOG	최민중	11팀	서브 프로그래머	CAT&DOG	문창일	9팀
서브 프로그래머	KING	김서현	3팀	서브 프로그래머	SNUGDC	임현성	12팀
기획	SNUGDC	장준영	4팀	서브 프로그래머	PoolC	황보정	5팀
기획	PoolC	금상원	2팀	서브 프로그래머	UPnL	안준서	2팀
서브 프로그래머	KING	정은수	10팀	서브 프로그래머	하제	최무송	11팀
서브 프로그래머	KING	강승연	1팀	서브 프로그래머	KING	김선우	8팀
서브 프로그래머	KING	성재이	4팀	메인 프로그래머	CAT&DOG	박보승	8팀
기획	CAT&DOG	김영진	8팀	메인 프로그래머	CAT&DOG	배효종	1팀

메인 프로그래머	CAT&DOG	김동민	2팀	기획	G-POS	김도형	9팀
서브 프로그래머	UPnL	조용찬	4팀	서브 프로그래머	KING	김유민	7팀
서브 프로그래머	CAT&DOG	류형석	3팀	기획	하제	유영석	12팀
기획	KING	최예원	7팀	메인 프로그래머	KING	김서현	10팀
그래픽	SNUGDC	정영준	10팀	서브 프로그래머	하제	김지원	5팀
서브 프로그래머	CAT&DOG	이서준	7팀	기획	선빈동	김선아	1팀
서브 프로그래머	UPnL	안중원	5팀	메인 프로그래머	PoolC	김상윤	4팀
서브 프로그래머	UPnL	류지민	9팀	기획	PoolC	김의준	3팀
메인 프로그래머	G-POS	이효승	5팀	기획	PoolC	김수빈	10팀
기획	SNUGDC	윤난새	11팀	그래픽	PoolC	신서인	2팀
메인 프로그래머	UPnL	김동욱	12팀	서브 프로그래머	UPnL	이수인	1팀
기획	SNUGDC	김민정	5팀	메인 프로그래머	CAT&DOG	도재형	3팀
메인 프로그래머	선빈동	최찬욱	9팀	서브 프로그래머	하제	명태식	6팀
서브 프로그래머	CAT&DOG	이지수	12팀	그래픽	CAT&DOG	홍선우	7팀
서브 프로그래머	CAT&DOG	김준하	12팀	메인 프로그래머	하제	박성지	7팀
서브 프로그래머	UPnL	전민서	4팀	서브 프로그래머	하제	서민혁	1팀
메인 프로그래머	KING	최한비	6팀	그래픽	G-POS	백지은	6팀



## 팀 결성 조건

- 한 팀 당 최대 인원은 5명이다.
- 팀 구성은 다음과 같다 : 기획 1 + 메인 프로그래머 1 + 서브 프로그래머 2 + (서브 프로그래머 or 그래픽) 1
- 한 팀 당 같은 동아리 인원은 최대 2명까지 허용한다.

## 팀 빌딩 과정



① 메타픽션 추리 게임을 실행하고 싶어	선빈동 김선아	CAT&DOG 배효중	② 플레이어가 보스가 되는 RPG	PoolC 금상원	CAT&DOG 김동민	③ 플레이하는 캐릭터가 바뀌는 게임	PoolC 김익준	CAT&DOG 도재형
KING 강승연	HAJE 서민혁	UPnL 이수인	UPnL 안준서	서브	PoolC 신서인	CAT&DOG 류형석	KING 김서현B	서브/그래픽
④ 몬스터 구조하는 용사	SNUGDC 장준영	PoolC 김상윤	⑤ 고양이 귀여운 게임	SNUGDC 김민정	G-pos 이효승	⑥ 수동으로 텔레포트 시켜주는 게임	KING 이서현	KING 최한비
KING 성재이	UPnL 조용찬	UPnL 전민서	PoolC 황보정	UPnL 안중원	HAJE 김지원	HAJE 명태식	서브	G-pos 백지은
⑦ K.마카롱 맛종파라	KING 최예원	HAJE 박성지	⑧ 칼로 하는 항아리 게임	CAT&DOG 김영진	CAT&DOG 박보승	⑨ 모두 부자되세요	G-pos 김도형	선빈동 최찬욱
CAT&DOG 이서준	KING 김유민	CAT&DOG 홍선우	KING 김재서	KING 김선우	서브/그래픽	UPnL 류지민	CAT&DOG 문창일	서브/그래픽
⑩ 주객이 전도하려는 사이비를 피해서 집까지 안전귀가 시키기	PoolC 김수빈	KING 김서현A	⑪ 맵을 움직여서 플레이어를 통과시키는 게임	SNUGDC 윤난새	CAT&DOG 최민중	⑫ 가재! 가재!	HAJE 유영석	UPnL 김동욱
KING 정은수	서브	SNUGDC 정영준	UPnL 엄준우	KING 유서현	HAJE 최무송	CAT&DOG 김준하	SNUGDC 임현성	CAT&DOG 이지수

- 앞서 오리엔테이션에서 진행한 두 가지 게임(개인 별, 팀 별) 점수의 합산에 따라 기획 선택 우선순위가 결정된다.
  - 팀 빌딩 이전에 기획자들은 오리엔테이션 게임 점수가 낮은 사람부터 먼저 발표하도록 하였다. 따라서 기획 직군은 발표 순서대로 각 팀에 이미 배치되어 있다.
  - 나머지 모든 직군은 우선순위가 높은 사람부터 한 명씩 자신이 들어갈 팀을 정할 수 있다.
  - 호명되는 사람은 제자리에서 일어나서 들어가고 싶은 팀 번호를 부른다.
- 명찰의 색은 자신의 소속 동아리를 나타낸다.
  - 한 팀에 같은 동아리 사람이 두 명을 초과할 수 없다.
- 테두리는 자신의 직군을 나타낸다.
  - 메인 프로그래머는 한 팀에 반드시 한 명만 들어갈 수 있다.
  - 서브 프로그래머는 한 팀에 2명 혹은 3명까지 들어갈 수 있다.
  - 그래픽은 한 팀에 한 명까지만 들어갈 수 있다.
- 팀원이 5명인 팀은 6개까지 가능하다. (총 인원이 54명이므로)
- 자신의 차례가 왔을 때 10초 안에 팀을 정하지 않으면 마지막 순서로 밀린다.

## 문제사항

- 팀 빌딩 마지막 즈음 메인 프로그래머가 팀 빌딩 제약 조건 (ex. 같은 동아리 인원이 2인 이하여야 한다, 팀 인원은 4~5인이다) 등에 걸려서 메인 프로그래머가 존재하지 못하는 팀이 생겼다.

## 해결방안

- 제약사항을 만족시킬 수 있을 때까지 마지막에 팀을 선택한 일부 사람들을 팀 선택 전으로 되돌린 다음 다시 선택하도록 하였다.
- 팀 빌딩 과정에서 다른 직군의 선택으로 팀 수 이하인 직군(팀 수보다 사람 수가 적거나 같은 직군. ex. 메인 프로그래머)이 들어갈 수 있는 팀이 없어지지 않게 주의하거나 메인 프로그래머 직군부터 우선 선택이 가능하도록 한다.

## 4.6. 개발

- 개발 직군으로 참여한 참가자들의 **GitHub** 아이디를 사전에 수집하여 **UNIJAM organization**을 생성하려고 하였으나, 결국 만들지는 않았다.

## 4.7. 정기 이벤트

---

개발 중 네 번 참가자들을 모집하여 정기적으로 이벤트를 진행하고 승리한 사람/팀에게 상품을 지급하였다. 게임은 스태프들이 놀이의 4요소인 아곤, 미미크리, 알레아, 일링크스라는 주제에 각각 어울리는 게임으로 준비하였다. 각각의 주제에 대해 세금 납부 게임, 갈틱 팜, 수식 경매, 라이어 게임이 준비되었다.

- 아곤: [세금 게임](#)
- 미미크리: [갈틱 팜](#)
- 알레아: [수식 경매](#)
- 일링크스: [라이어 게임](#)

### 이벤트 보상

---

- 스태프와의 식사권 혹은 벅스에서 후원해준 굿즈들을 제공하였다.

### 장점

---

- 정기 이벤트가 팀 별 단합력과 화합을 길러주는데 일조했다.
- 게임 퀄리티가 좋아 참가자들이 즐겁게 참여할 수 있었다.

### 문제사항

---

- 개발 중 참여하는 것이다 보니 개인으로 참여하기에는 다른 팀원들에게 눈치가 보여 참여를 꺼린 사람들이 많다.
- 게임을 진행하는데 1시간 이상이 걸려 개발에 방해가 될 수 있었다.
- 이벤트를 참여하는 사람만 계속 참여하는 문제가 있었다.
- 팀 자체적으로 게임 개발이 이벤트 참여보다 중요하다고 판단할 경우, 팀 단위로 참여하지 말자고 약속하는 경우가 있었다.

### 개선방안

---

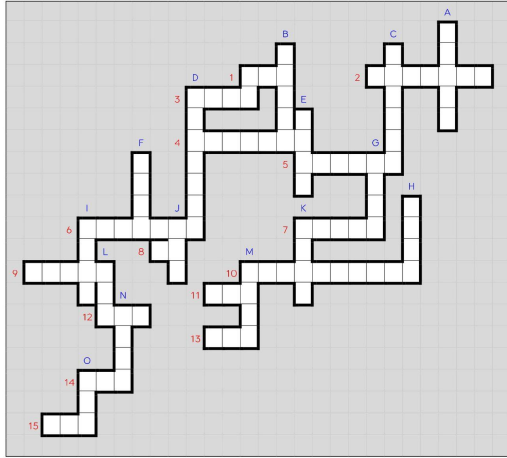
팀 단위로 참여할 수 있고, 플레이 시간이 짧은 게임들로 게임을 준비한다.

## 4.8. 상시 이벤트

---

정기 이벤트와 달리 상시 진행되었던 이벤트로 십자말풀이와 게임 시연 부스가 있었다. 십자말풀이는 각 동아리의 구성원들만 알 수 있는 문제들로 준비하여 동아리 간의 소통을 유도하였다. 십자말풀이의 내용은 다음과 같다.

## 제1회 UNIJAM 십자말풀이



### [규칙]

- 뒷면의 문제를 참조하여 위의 흰색 칸에 글자를 적절히 채우세요!
- 가로 문제의 답은 **빨간색** 번호 오른쪽에 적고, 세로 문제의 답은 **파란색** 일파넷 아래에 적어주세요!
- 모든 답은 한글로만 적어주세요!
- 모든 칸을 채웠다면 STAFF 중 한 명에게 이 중이름 가지가 UNIJAM의 현자가 되었음을 증명하세요!

### [도움]

- 혼자서는 모든 문제를 풀 수 없을 거예요! 다른 동아리 사람들과 이야기하며 답을 찾아보세요!

### [보상]

- 👑 행사가 끝나면 모든 칸을 정답으로 채운 사람들 중 주첨을 통해 경품을 드립니다!

### 가로

- 1 고려대학교의 현 총장 이름은?
- 2 매년 이화여자대학교 신입생 환영회 때마다 교수님들이 모여 Next Level, 으르렁 등의 노래를 준비한 것으로 화제가 되었고, 유 퀴즈 온 더 블럭에도 출연한 합창단의 이름은?
- 3 HAJE의 전 회장 서민희의 별명은 '서도자'이다. 이 별명의 유래는?
- 4 HAJE는 게임제작동아리 이전에 무슨 동아리로 시작되었는지?
- 5 연세대학교 이름에서 '연'의 기원이 된 학교는?
- 6 UPnL에서 회원들이 가진 아이디어를 자유롭게 공유하기 위해 봄과 가을에 한 번씩 열리는 행사의 이름은?
- 7 KING 동아리방이 위치한 건물 이름은?
- 8 POSTECH 학생들이 도서관(백대준학술정보관)을 두 글자로 부르는 이름은?
- 9 '유피날'이 조화의 신으로 등장하는 소설의 이름은?
- 10 서강대학교 게임교육원에 최근에 신설된 과의 이름은?
- 11 고려대학교의 상징 동물은?
- 12 PoolC 동아리방이 위치한 주소의 도로명주소는?
- 13 지난 3년 동안 동했던 전국 대학교 게임 제작 동아리 간 교류를 활성화하기 위해 2023년 1월에 처음 열리는 연합 게임점의 이름은?
- 14 HAJE의 전전전전전전전 회장 왕정호가 공식 번역에 참여한 액션 로그라이크 게임은?
- 15 UPnL에서 신입회원 과제를 제출했지만 정회원으로 승격되지 않은 회원 등급은?

### 세로

- A 서강대역은 몇 호선인가?
- B SNUGDC가 2022년 여름 NDM에 제출한 게임 중 틱택토와 관련된 게임의 이름은?
- C 고려대학교의 전신은?
- D SNUGDC에서 매주 동아리방에 모여서 이전 세대의 파이널 판타지, 젤다의 전설 등 고전 게임을 플레이하면서 분석하는 활동의 이름은?
- E KAIST의 상징 거위가 주로 생활하는 연못의 이름은?
- F G-pos 동아리방 문에도 영어로 적혀 있는 문구로, 동아리방 문이 잘 열리지 않는 이유를 보여주는 이 문구는?
- G G-pos 동아리방이 위치한 건물 이름은?
- H 선민동의 영어 이름은?
- I 연세대학교 축제 이름이자 응원단 이름은?
- J CAT&DOG 동아리방에서 가장 가까운 역은?
- K 신촌 버스커에 앞에 위치해 있으며 참치법선드, 순대떡볶음으로 유명한 가게의 이름은?
- L 서울대학교 행정관 옆에 위치한 연못의 이름은?
- M KING에서 매년마다 이화여자대학교의 모든 학부생들을 대상으로 주최하는 게임 제작 해커톤의 이름은?
- N 연세대학교 이름에서 '세'의 기원은?
- O G-pos의 한 회장 이름은?

게임 시연 부스는 개발하는 곳 한편에 벽면에 컴퓨터 8대를 요청하여 만들었다. 각 동아리에 게임을 요청하여 점수를 내거나 1등을 결정할 수 있는 게임([게임 드라이브 링크](#))를 설치했으며 디스코드에 자신의 점수를 올리도록 했다. 시연된 게임들은 아래와 같다.

- 마작 랜덤 디펜스 (CAT&DOG 제작)
- Project Gravity (HAJE 제작)
- 보오색슈터 (PoolC 제작)
- 중력 미로 (UPnL 제작)
- 슈의 라면가게 3D (KING 제작, 게임 점 중간에 추가됨)
- The Final Straw (SNUGDC 제작, 게임 점 중간에 추가됨)

## 장점

- 개발이 힘들 때마다 쉬어가는 공간의 역할을 했다.
- 참가자들도 게임 개발자이다 보니, 개발자의 입장에서 게임을 더 많은 사람들이 플레이할 수 있게 한다는 점이 좋았다.

## 문제점

- 몇몇 게임들의 기준 점수가 높았다.
- 다양한 동아리의 게임들을 준비하다 보니 게임에 대해 스태프들이 잘 모르는 경우가 있어 1등의 기준을 제공하는 것이 힘들었다.

## 4.9. 심사

---

itch.io를 통해 제출한 게임들에 대해 참가자들과 스태프들이 점수를 매겨 [구글 폼](#)을 통해 제출하였다.

평가한 부분은 아래와 같다. 각각의 부문에 대해 1점부터 5점까지 점수를 매길 수 있었다.

#### 1. Theme

게임이 주제와 얼마나 일치하나요?

#### 2. Fun

게임이 얼마나 재미있었나요?

#### 3. Originality

게임의 아이디어가 얼마나 독창적이고 흥미로운가요?

#### 4. Presentation

게임의 비주얼이나 사운드 등이 얼마나 잘 표현되었나요?

제출된 게임은 다음과 같다.

팀 번호	팀명	게임명	팀 번호	팀명	게임명
1팀	ReStartGame	ReStartGame	7팀	흔돈의 베이커리	K-Macaron
2팀	SKYY	마왕은 용사편	8팀	네, 사랑합니다	Hangvik
3팀	MONOFIGHT	MonoFight	9팀	Carpe diem	GoldenRing
4팀	몬권운동가	Pretending HERO	10팀	도안밀맨	주객&전도
5팀	스튜디오 메기	Catfish	11팀	TELLUS	Movement
6팀	햇식스팀	Save the Sleeping Bunny	12팀	자 드가차	가자! 가차

## 4.10 수상

- 대상 (ReStartGame)
- 최우수상 (몬권운동가 / 햇식스팀)
- 우수상 (네, 사랑합니다 / MONOFIGHT / TELLUS)
- 특별상
  - 베스트 커플상 (SKYY)
  - 베스트 먹이사슬상 (스튜디오 메기)
  - 베스트 2D 그래픽상 (도안밀맨)
  - 베스트 3D 그래픽상 (흔돈의 베이커리)
  - 베스트 멀티플레이어상 (Carpe diem)
  - 베스트 인기상 (자 드가차)

## 논의사항

- 경쟁을 부추기지 않기 위해서 시상식의 유무를 알리지 않을 것인지, 주 목적이 게임을 만드는 것이므로 우수한 게임을 만들기 위해 시상식 유무를 알릴 것인지 의견이 갈렸다.
- 시상식을 열기는 하나 참가자들에게 알리지 않기로 했으나, 이미 리플렛 제작을 맡겨 수정이 불가능해진 관계로 어쩔 수 없이 알리기로 했다.

## 진행

- 
- 모든 사람들에게 상을 수여하되, 팀 별로 차등을 주기 위해 본상(6팀)과 특별상(6팀)을 구분하고 시상했다.
  - 특별상은 각 팀의 주제에 맞는 특별한 이름을 지어 수상했다.

## 장점

---

- 참가자들이 자신의 CV 혹은 이력서에 수상 경력을 적는 점이 많다는 것을 고려하면, 이것들을 적을 수 있어 좋았다는 의견이 있었다.

## 단점

---

- 시상 준비를 위해 참가자들이 오랜 시간을 기다려야 했고 중간에 가야 하는 사람들도 있었다.
- 게임에 적합한 수상명을 정하자는 결론이 나왔는데, 게임이 완성될 때 즈음부터 특별상의 이름을 정해야 했기 때문에 시간이 부족했다.
- 결과물에 대한 시상을 하는 경우 참가자들이 상을 받기 위한 게임을 만들 수 있어 부정적인 영향을 끼칠 수 있다.
- 너무 독특한 이름은 오히려 포트폴리오에 적기에 적합하지 않을 수도 있겠다. (ex. 베스트 먹이사슬, 베스트 커플)

## 개선 방법

---

- 수상명을 지을 때 단순히 게임의 특성을 고려하기보다는, 게임의 잘된 점을 칭찬할 수 있도록 이름을 짓는다.
- 재미를 선택할지, 의미있는 이름을 선택할 것인지에 대해 확실히 정하는 것이 좋을 것이다.

## 4.11. 식사 및 숙박

---

기본적으로 식사는 개인적으로 해결하기로 했다. 우리는 숙박 시설을 세 군데 조사하여 리플렛에 넣어놓았다. 1일차, 2일차 저녁과 정기 이벤트의 보상으로 주어진 2일차 점심 식사를 제외하고는 모두 개인적으로 혹은 팀원들과 함께 식사를 했다. 행사장 내부에서는 간단한 간식을 제외하고는 식사가 불가능했기 때문에 밖에서 먹어야 했다.

참가자들을 위해 밤 10시 이후에는 운영실의 불을 꺼 취침할 수 있도록 했다.

## 식사

---

행사장 근방에 식당가와 편의점이 있었기 때문에 접근성이 좋았다. 1일차, 2일차 저녁 식사 비용은 박스에서 지원하였고 이때에는 모든 참가자가 다같이 식사하였다.

- 1일차 저녁 - 한식 두루치기, 김치찌개 (엔바이콘 하이포크)
- 2일차 저녁 - 치킨, 피자, 떡볶이 (배달)

## 숙박

---

- 리플렛으로 제공한 숙박 시설 중 몇 군데는 영업을 중지한 상태였으며 거리가 있었기 때문에 접근성이 떨어졌다.
- 운영실은 기본적으로 취침을 위한 공간이 아니었기 때문에 방바닥이 딱딱하고 차가워 좋은 환경이 아니었다.
- 요나 담요를 미리 준비하거나 사전 공지를 했다면 해결되었을 것이다.

## 5. 행사 후

---

- 5.1. 비공식 뒤풀이
- 5.2. 공식 뒤풀이
- 5.3. **UNIJAM** 이후의 동아리 간 교류
- 5.4. 언론 보도
- 5.5. 행사 사진 정리

### 5.1. 비공식 뒤풀이

---

공식적인 뒤풀이는 행사 이후에 예정되어 있었지만, 행사가 끝난 당일에도 행사장에 남아 있던 사람들끼리 비공식적으로 뒤풀이를 다녀왔다. 행사 당일 결정된 내용이라 회식 장소를 찾기가 쉽지는 않았다. 당일에 회식을 가게 될 가능성이 있다면 미리 장소를 예약해두는 것이 좋을 수도 있겠다.

참가 인원: 약 20명 내외  
참가 동아리: KING, UPnL, 선빈동  
뒤풀이 장소: 돈블랑 판교점

### 5.2. 공식 뒤풀이

---

행사 이후 공식 뒤풀이의 날짜를 디스코드 채팅을 통해 투표하고 결정했다. 56명의 참가자 중 31명이 뒤풀이에 참여했다. 다들 지쳐 있을 행사 당일보다는 좀 휴식을 취하고 참여할 수 있는 이러한 방식이 좋다는 의견이 있었다. 하지만 멀리 사는 참가자의 경우 참여가 어렵다는 단점도 있었다.

참가 인원: 31명  
참가 동아리: 참여한 8개 동아리 모두

### 5.3. UNIJAM 이후의 동아리 간 교류

---

- 2023년 겨울 벅스 게임제작 중간발표회에 나온 29개의 프로젝트 중 3개의 프로젝트(RPS Brawl, Physics, GoldenRing)가 다중 동아리 소속 팀으로 구성해서 나왔다. 해당 프로젝트들은 모두 벅스 게임제작 최종발표회에도 출품되었으며, 벅스 게임제작발표회 이후에도 이들 모두 출시를 목표로 추가 개발이 이루어지고 있다.
- 2023년 겨울 벅스 게임제작 중간발표회에 나온 29개의 프로젝트 중 3개의 프로젝트(LetMePlayThis, CipherSuite, GoldenRing)가 UNIJAM 출품 게임의 후속작으로 등장했다. 해당 프로젝트들은 모두 벅스 게임제작 최종발표회에도 출품되었다.
- UNIJAM 출품 게임 중 Movement와 Hangvik이 벅스 게임제작발표회에 나오지는 않았지만 출시를 목표로 추가 개발을 논의한 적이 있다.
- 1월 28일 KING X UPnL의 보드게임 연합 소풍(사적 모임)이 성공적으로 열렸다.

### 5.4. 언론 보도

---

벅스 측에서 UNIJAM에 대한 내용을 포함한 [기사](#)를 작성하여 언론에 보도한 바 있다. 기사에서 보도된 내용을 인용하면 다음과 같다.

정해진 시간 동안 주어진 주제로 게임을 만들어 실제 게임 개발 문화와 프로세스를 압축적으로 경험할 수 있는 '게임잼(Game Jam)' 행사도 주기적으로 개최한다. 지난 1월에는 NDM 동아리원 60여 명이 판교 벅스 사옥에서 2박 3일간 팀을 구성하고 주제에 맞춰 즉흥적으로 게임을 제작했다. 이를 통해 참석자들은 개발자들과 협업하며 게임을 만들어보고

피드백을 나누는 시간을 가졌다.  
출처 : 경향게임스 (<https://www.khgames.co.kr>)

UNIJAM 행사가 각광받고 언론에까지 보도된 것은 굉장히 뿌듯한 경험이었다. 다만, 위의 기사에서는 학생들이 기획한 행사라는 점이 부각되지 않아 아쉬움이 남기도 하였다. 추후에 비슷한 행사를 진행하게 될 경우 기사가 작성될 수도 있다는 점을 염두에 두고 회사 측과 미리 상의를 해보아도 좋을 것 같다.

## 5.5. 행사 사진 정리

---

본 회고록 최상단에 위치한 스태프(저자) 이메일 중 하나로 연락을 주시면, 행사 사진이 들어있는 구글 드라이브 폴더의 공유 권한을 드리겠습니다.

## 6. 마치며

---

- 6.1 참가자 피드백
- 6.2 남기고 싶은 말

### 6.1 참가자 피드백

---

#### 시상 및 평가

- 게임마다 플레이 시간이 다른데, 플레이타임이 긴 게임은 상대적으로 많은 인원이 플레이해보지 못하게 되어 제대로 된 평가를 받지 못한 것 같아 아쉬웠다는 의견이 있었다.
- UNIJAM에서 받은 상을 포트폴리오에 활용할 수 있어 좋았다는 의견이 있었다.

#### 이벤트

- 팀 별로 진행하는 정기 이벤트에 참여하고 싶었으나 팀원들의 눈치가 보여 참여하지 못했다.

#### 기타

- 행사 내용에 관한 공지가 너무 늦어져서 미리 행사 준비를 하고 싶었는데 못 했다는 피드백이 있었다.
- 숙박 시설에 관한 공지가 잘못되어 헛걸음한 참가자가 있었다.

### 6.2 남기고 싶은 말

---

- 김서연: 좋은 사람들이랑 멋진행사를 꾸려 나갈 수 있어서 정말 의미있고 뜻 깊은 경험이었습니다! UNIJAM 운영에 힘써주신 스태프 한분 한분 너무 고생 많으셨고, 행사에 열정적으로 참여해주신 참가자분들 덕분에 행사를 성공적으로 마무리 할 수 있었던 것 같아서 정말 기쁠습니다!!!! 다양한 사람들을 만나서 교류하고 친해질 수 있는 좋은 기회였던 것 같아요! 이제 진짜 UNIJAM 행사가 마무리 된다는 사실이 한편으론 아쉽기도 한데, 앞으로도 UNIJAM 이라는 행사가 계속 이어져나갔으면 좋겠습니다 ~!
- 안단태: UNIJAM은 제 인생을 통째로 바꾼 행사라고 해도 과언이 아닙니다. 정말로요...! 저에게는 큰 도전이었고, 그만큼 많은 기쁨과 소중한 인연들을 얻은 행사였습니다. 물론 가장 신기한 일은 이런 대규모 행사를 저희가 성공적으로 열어냈다는 것이지만, UNIJAM에서 처음 대면으로 뵈게 된 다른 동아리 분들이 이미 저에 대한 내적 친밀감을 꼭 채워와서 먼저 말 걸어줄 때의 경험 역시 겪어본 적 없는 신기한 일이었죠. UNIJAM 개최를 위해 한 달 동안 밤낮을 함께하고, 행사 후 두 달이 지난 지금까지도 회고록을 작성하기 위해 시간을 내준 스태프 친구들이 없었다면 이러한 낭만은 실현되지 못했을 것입니다! 그리고 UNIJAM에 관심 가지고 참가한 54명의 참가자들과 이 행사가 성공적으로 열릴 수 있도록 지원을 아끼지 않은 벅스 담당자 분들께도 끝없는 감사를 드립니다! 저희의 의지를 이어 제2회 UNIJAM을 열어줄 사람이 있다면 너무나 기쁠 것 같습니다!!!!
- 안재현: 팬데믹으로 긴 시간 멈추었던 오프라인 행사를 계절하는 의미있는 순간을 기획할 수 있어서 정말 뜻깊은 경험이었습니다! 앞으로도 이렇게 여러 동아리가 함께 모일 수 있는 다양한 행사가 계속되면 좋겠습니다 🔥
- 양동환: 이렇게 큰 행사의 기획을 맡는 흔치 않은 경험을 했습니다. 물론 쉽지는 않았습니디. 뭘 어떻게 기획해야 할지도 모르겠고, 게임 썸의 취지에 대해서도 정말정말 많은 생각을 했습니다. 하지만 정말로 엄청 멋진 스태프분들과 참여자 분들의 힘으로 무사히 행사를 마친 것 같아 정말 즐거웠고, 죽을 때까지 잊지 못할 경험을 한 것 같습니다. 진심으로 감사하다고 생각합니다! 앞으로도 행사가 이어질 지는 모르겠습니다. 하지만 행사가 계속된다면 모두가 웃을 수 있는, 모두에게 기억 남을 수 있는 행복한 추억이 되면 좋겠습니다. 아자아자 화이팅~
- 이주연: 준비 과정부터 행사 마무리까지 정말 즐거운 시간이었습니다! 함께 고생한 스태프 친구들, 열과 성을 다해 참여해 준 참가자분들, 그리고 지원을 아끼지 않아 준 벅스 담당자님들 덕분에 좋은 행사가 될 수 있었다고 생각합니다. 열심히 준비했던 행사인 만큼 앞으로도 이런 행사가 계속되었으면 좋겠다는 생각도 듭니다. 혹시 도움이 필요하신 후배님이 계시다면 언제든지 편하게 연락 주세요!
- 조상현: 이런 행사를 기획하고 진행하는 경험이 처음이라 정말 즐거웠습니다. 2박 3일동안 몸은 많이 지쳤지만 준비하는 동안, 그리고 행사를 성공적으로 마무리하고 나서 느끼는 기쁨이 훨씬 컸던 것 같습니다. 함께 행사를 준비한 스태프 분들과 도움을 주신 벅스 분들, 그리고 행사에 참여해주신 여러 동아리원 분들께 감사드립니다. 앞으로도 이런 행사가 자주 있으면 좋겠습니다.



## 7. 부록

### 7.1. 공지문 모음

### 7.1. 공지문 모음

2022년 11월 24일 동아리 간 교류 최초 제안 (UPnL → SNUGDC 버전 / UPnL → KING에도 사용 / 카카오톡으로 전달)

안녕하세요! UPnL 회장 안단태입니다.

UPnL과 SNUGDC가 앞으로 함께 교류하면 좋을 것 같아 연락드렸습니다!

지난 벅스 게임제작발표회 때 SNUGDC에서 만든 게임들을 동아리원들 모두 재밌게 플레이했었습니다!! ㅎㅎ  
UPnL에서는 자체적으로 여러 행사를 열어 아이디어를 모집하고 프로젝트를 시작합니다.  
그런데 문득 저희 동아리 안에서만 진행하던 활동들을 SNUGDC와 함께 개최하면 재밌겠다는 생각이 들었습니다.  
예를 들어 겨울방학 때 연합 게임잼을 열어서 같이 즐겨보면 어떨까 싶습니다!

그래서 이런 활동을 개최하기에 앞서 가볍게 만나 대화하는 시간을 가졌으면 합니다!  
그 위대한 첫걸음에 함께하시겠습니까? [Y/N]

답장 기다리고 있습니다~ :)  
유피벌 회장 드림

12월 6일 연합 게임 잼 1차 수요조사 홍보문 (KING 내부에서 공유한 버전 / UPnL 등에서도 공유 시 사용)

[동아리 연합 게임잼 수요조사]

안녕하세요! 😊 게임 동아리 소속 부원들을 대상으로 한 연합해커톤 행사를 개최하고자 합니다. 행사 시작에 앞서  
참여인원 및 포지션 비율을 가능하기 위해 사전 수요조사를 받고자 합니다.

❓ 게임잼은 팀을 이루어 2박 3일 내에 특정 주제단어 하에 완성된 게임을 자유롭게 개발하는 행사입니다.

다른 게임 동아리 사람들과 교류하고 자신의 개발 능력을 성장시키면서, 또 즐거움을 얻어가실 수 있습니다!

✅ 일시 : 1.7 (금) - 1.9 (일)

✅ 장소 : 미정 (높은 확률로 판교 벅스코리아 사옥; 오프라인 참여만 가능)

\* 숙박 및 각종 복지 지원 예정

✅ 주관 : KING, SNUGDC, UPnL

수요 조사는 직군 별로 진행하며 ! 목요일(12/8) ! 까지 받습니다!

참여 의사가 있는 분들은 위의 투표에 본인이 참여하고 싶은 직군 중 하나를 선택해주시길 바랍니다! 😊

👤 기획자: 게임의 핵심 아이디어를 내고 프로젝트를 이끌 수 있는 사람

👤 메인 프로그래머: 게임 전반을 개발하실 수 있는 사람

👤 서브 프로그래머: 메인 프로그래머를 도와 개발하실 수 있는 신입 혹은 초보

👤 그래픽: 게임 그래픽을 담당해주실 수 있는 분

! 행사 목적이 교류 및 화합에 있는 만큼, 경쟁하고 힘든 해커톤 보다는 즐겁고 재미있는 게임잼을 기획할 예정이니  
부담없이 참여 바랍니다!

! 수요조사일뿐이고, 실제 참가 신청은 나중에 한 번 더 받을 예정입니다.


KING 부원분들의 뜨거운 관심 부탁드립니다~! 🔥

12월 19일 UNIJAM 최종 신청 공지 및 신청 설문지 내용 (모든 참여 동아리 회장을 통해 각 동아리에 공유)

#### <공지>

제 1회 UNIJAM이 여러분을 찾아옵니다!!!

UNIJAM은 전국 대학교 게임개발동아리 회원들이 모여 진행하는 게임잼입니다.

 게임잼이란? 사람들과 즉석에서 모여 게임을 제작하는 행사입니다. 행사가 진행되는 **! 48시간 동안 !** 팀원들과 협업하여 플레이 가능한 게임을 제작하는 것이 목표입니다.

- 모집 기간: 12/21(수) 18:00 ~ 12/23(금) 23:59 (선착순)

- 신청 확정 결과 연락: 이메일로 일괄 발송 및 동아리 대표를 통해 연락

#### <장소 및 일시>

- 장소: 넥스코리아 판교 사옥

- 일시: 23/1/6(금) 14시 ~ 23/1/8(일) 18시

#### 주의사항

**!** 해당 일정에 오프라인으로 온전히 참여하실 수 있는 분들만 신청 바랍니다.

**!** 본 행사는 "협업 활동"인 만큼 전체 일정에 필수 참여해야 합니다. 지각과 결석은 팀원 분들께 치명적인 피해가 갈 수 있는 행위이니 절대 참가해주시길 바라오며 반드시 본인의 일정을 확실하게 확인하신 뒤에 신청해주시기를 바랍니다.

**!** 행사장 공간은 상시 사용 가능하나, 별도의 숙박 시설은 제공되지 않습니다.

**!** 식사는 일부 제공됩니다.

#### 포지션별 참가 조건(요구 능력)

- 기획: 주제 발표 후 주어진 시간동안 게임 기획을 준비한 후 발표하고, 팀의 PM 역할을 할 수 있어야 합니다.

- 메인 프로그래머: 혼자서 게임의 구조를 짜고 개발을 완료할 수 있어야 합니다.

- 서브 프로그래머: 메인 프로그래머를 도와 프로그래밍을 할 수 있어야 합니다.


- 그래픽: 게임에 필요한 디지털 그래픽을 제작할 수 있어야 합니다.


신청 링크

링크


문의: 휴대전화번호 (홍보 담당자 소속과 이름)

제1회 UNIJAM 참여 신청 품입니다.

 신청 마감: 12/23(금) 23시 59분

 신청 확정 결과 연락: 이메일로 일괄 발송 및 동아리 대표 연락

#### <장소 및 일시>

 장소: 넥스코리아 판교 사옥

 일시: 23/1/6(금) 14시 ~ 23/1/8(일) 18시

해당 일정에 오프라인으로 온전히 참여하실 수 있는 분들만 신청 바랍니다.

신청 후 등록이 완료된 이후 참여를 하지 않는 경우, 소속 동아리의 추후 행사 참여에 불이익이 있을 수 있음을 알려드립니다.

## 개인정보 수집·이용 동의서

이와 관련하여 아래와 같이 귀하의 개인정보를 수집 및 이용 내용을 개인정보보호법 제15조(개인정보의 수집·이용) 및 통계법 33조(비밀의 보호 등)에 의거하여 안내 드리니 확인하여 주시기 바랍니다.

- 수집 항목(필수): 소속 동아리, 성명, 휴대전화번호, 이메일

- 수집 및 이용 목적: 행사 안내 및 참여자 관리

- 개인정보 보유 및 이용 기간: 행사 종료일 이후 1개월 이내 폐기

※ 개인정보보호법에 의거하여 개인정보 수집 및 이용에 따른 동의를 거부할 수 있으나, 동의를 거부할 경우 행사 참여가 제한 될 수 있습니다.

12월 30일 참여 확정 및 직군 안내 문자 (개인에게 문자 메시지로 전달)

[연합 게임잼 UNIJAM 참가자 확정 문자]

안녕하세요! 연합 게임잼 **UNIJAM**의 운영진입니다.

귀하는 연합 해커톤 **UNIJAM**에 ! (여기에 직군 이름 입력) ! 직군으로 참가하게 되었음을 알려드립니다.

행사 관련하여 디스코드 채널 상에서 여러 공지사항 및 이벤트가 이루어질 예정이니 아래의 링크로 꼭 입장 부탁드립니다.

디스코드 링크: 링크

(행사 시작 전 안내는 디스코드 사전안내 채널에서 이루어질 예정입니다.)

그럼 행사장에서 만나게 될 날을 기다리겠습니다!

모두 즐거운 연말 되세요 :)

#### 2023년 1월 5일 UNIJAM 행사 직전 공지사항 (디스코드 사전 안내 채널)

##### [🔥필독🔥 UNIJAM 참가자 유의사항]

안녕하세요! 연합 게임잼 **UNIJAM** 운영진입니다.

벌써 행사 시작일이 하루 앞으로 다가왔습니다!

여러분이 기대해주신 만큼 저희도 즐겁고 뜻깊은 행사를 만들기 위해 열심히 준비 중입니다!

그 전에 원활한 행사 진행을 위해 하단의 유의사항을 반드시!! 숙지해주시길 바라겠습니다.

##### 📍 위치

- **UNIJAM**은 넥슨 판교 사옥 지하 교실에서 운영됩니다. 자세한 위치는 행사 당일에 공지드릴 예정이니 디스코드 채널을 반드시 확인해주시기 바랍니다.

- 넥슨 사옥 주소: 경기 성남시 분당구 판교로256번길 7

##### 📅 일정

- 행사 시작 시간은 1월 6일 금요일 14:00이며 입장은 30분 전부터 가능합니다.

- 반드시 시간 엄수해주시기 바랍니다! 지각 시에는 불이익이 있을 수 있습니다.

- 행사 종료 시간은 1월 8일 일요일 18:00입니다.

##### 📍 입장 시 유의사항

- 코로나 및 보안 이슈로 인해 참가자분들께 설문과 서약서를 받을 예정입니다. 이 점 참고해주시기 바랍니다!

##### 📍 숙박

- 숙박 시설은 제공되지 않습니다.

- 참가자들은 행사장 안을 48시간 동안 자유롭게 이용 가능합니다.

- 샤워 시설이 제공되며, 샴푸 및 세면도구가 비치되어 있습니다.

(단, 수건의 경우 모자랄 수도 있으니 개인이 지참해주시길 바랍니다.)

- 행사장 부근의 이용 가능한 숙박 및 시설 목록입니다.

(구글 스프레드시트 링크)

##### 📍 식사

- 식사는 일부 제공됩니다.

- 행사장 내부에서 식사가 불가능합니다.

- 간단한 간식은 제공됩니다! 당 충전 하시면서 참여해주시면 되겠습니다:)

##### 📍 준비물

- 노트북 및 개인용 PC, PC 충전기, 휴대폰 충전기 (노트북 및 개인용 PC는 필수 지참입니다!)

- 기타 개발 도구

- 세면도구, 양치 도구, 수건

- 여분의 옷 (필요한 경우)

- 여비 (식사 및 교통비)

- 기타 개인 준비물

##### 📍 기타

- 참가자 신청을 하지 않은 분들(동아리 선배 등)도 출입 명부를 작성하고 행사장에 자유롭게 놀러오실 수 있습니다! 혹시 방문 의사가 있는 동아리 부원이 있다면 홍보 부탁드립니다:)

그럼 행사 당일날 뵙겠습니다!

추운 날씨에 감기 조심하시고 곧 만나요 ☺

1월 7일 결과물 제출 방식 안내 공지문 (디스코드 공지사항 채널)

[게임 제출 방식 안내]

1/8 오후 2시까지 아래 링크에서 게임을 업로드해주시면 됩니다.

링크: <https://itch.io/jam/unijam-1>

- 먼저 게임을 업로드한 후, "Submit Your Project" 버튼을 누르고 업로드한 게임을 선택하시면 됩니다.
- 게임 업로드 방법은 페이지에도 올려놓았으니, 참고하셔서 진행해주세요.
- 업로드 후에도 게임잼 종료 전까지 빌드를 수정할 수 있으니, 시간을 넉넉하게 두고 미리 업로드해보시는 것을 추천드립니다.
- 문의사항은 STAFF에게 언제든지 말씀해주세요!