

「ソフトウェア設計及び実験」におけるゲーム開発用機材の利用に関する規則

2010 年 9 月 16 日制定

2010 年 9 月 17 日実施

2013 年 5 月 11 日改訂

2014 年 4 月 30 日改訂

知能情報工学科ソフトウェア実験委員会

ソフトウェア設計及び実験（以下，“ソフト実験”と記す）では，ゲーム開発に関連する実習・課題に対して，ゲーム開発用機材を貸し出す。

1. 利用条件

1. ゲーム開発用機材は，ソフト実験に関する目的（プログラミング，デバッグ，デモンストレーション，コンテストなど）以外で利用してはならない。
2. ゲーム開発用機材は，個人または班内の特定メンバーが独占的に利用してはならない。ただし，知能情報工学科ソフトウェア実験委員（以下，“ソフト実験委員”と記す）または班内で了承が得られている場合はその限りではない。
3. ゲーム開発用機材は，周辺機器管理委員またはソフトウェア実験委員長に対して「貸し出し」の手続き（「ソフトウェア設計及び実験」におけるゲーム開発用機材の利用申請書の記入・提出）を行い，許可が下りなければ利用できない。
4. ゲーム開発用機材は，周辺機器管理委員による「返却」の手続きなく返却してはならない。
5. ゲーム開発用機材は，ソフト実験の特定課題ならびに全日程が終わり次第，速やかに返却しなければならない。
6. ソフト実験委員がゲーム開発用機材の返却を要求した場合は，速やかにそれに応じなければならない。
7. ゲーム開発用機材に付加された管理番号シールを故意に剥がしてはならない。管理番号シールが意図せず剥がれた場合は，速やかに周辺機器管理委員に報告しなければならない。
8. ゲーム開発用機材の動作に必要な消耗品（電池等）は，基本的に個人負担で購入しなければならない。

2. 紛失，故障等

1. ゲーム開発用機材の紛失（盗難も含む），故障，動作不良等が発生した場合，即座に周辺機器管理委員に報告しなければならない。
2. ゲーム開発用機材を紛失した場合，周辺機器管理委員に反省文を提出しなければならない。
3. ゲーム開発用機材を紛失した場合，いかなる理由であろうと，紛失した班または個人は合法的かつ倫理的なあらゆる手段を使って，ソフト実験の全日程が終わるまでに，紛失した機器と同じものを入手し，周辺機器管理委員に渡さなければならない。なお，入手に必要なすべての費用は，班または個人で自己負担しなければならない。周辺機器管理委員が，紛失した機器と同じものであると認定した場合にのみ，紛失への対応が完了したものとする。
4. ゲーム開発用機材を紛失した場合，紛失した日から毎週，班長または個人は紛失した機器の入手状況を周辺機器管理委員に報告しなければならない。
5. ゲーム開発用機材を修理不能な状態にした場合，周辺機器管理委員に反省文を提出しなければならない。
6. ゲーム開発用機材を修理不能な状態にした場合，その原因が全面的に機器の欠陥によるものでなければ，修理不能な状態にした班または個人は合法的かつ倫理的なあらゆる手段を使って，ソフト実験の全日程が終わるまでに，修理不能な状態にした機器と同じものを入手し，周辺機器管理委員に渡さなければならない。なお，入手に必要なすべての費用は，班または個人で自己負担しなければならない。周辺機器管理委員が，修理不能な状態にした機器と同じものであると認定した場合にのみ，修理不能な状態にしたことへの対応が完了したものとする。
7. ゲーム開発用機材を修理不能な状態にした場合，修理不能な状態にした日から毎週，班長または個人は紛失した機器の入手状況を周辺機器管理委員に報告しなければならない。
8. ゲーム開発用機材を修理が必要な状態にした場合，周辺機器管理委員に反省文を提出しなければならない。
9. ゲーム開発用機材を修理が必要な状態にした場合，修理が必要な状態にした班または個人はその修理費用を

負担しなければならない。保障による無償修理が有効な場合や、通常の使用による破損または故障はその限りではない。なお、修理の手続きは周辺機器管理委員が行う。

10. ゲーム開発用機材を改造してはならない。
11. ソフト実験委員が放置されたゲーム開発用機材を見つけた場合、機材は即座に没収される。放置した班または個人が反省文を書いてソフトウェア実験委員長に提出することにより、没収された機器は班または個人に戻される。
12. ゲーム開発用機材を、利用申請書に記入した利用期間を超えて利用した場合、即座に返却するとともに理由書を提出しなければならない。利用期間を過ぎてから 15 日以上利用し続けた場合、保護者に連絡することがある。
13. ゲーム開発用機材の紛失や故障が発生した場合、プログラム開発に影響がないよう、班内で協力しなければならない。

3. 規則違反

1. 上記規則に従わない場合、知能情報工学科ソフトウェア実験委員会において、規則に従わない班または個人に対する単位付与について審議する。ソフト実験委員から注意を受けてもなお規則に従わない班または個人に対しては、単位を付与しない。

以上

平成26年度ゲーム開発用機材の構成

機材	型番	保有数	必須	備考
ケース	ELECOM WSB-MM6	128	○	
Wii リモコンプラス	NINTENDO RVL-036	123	○	
ゲームパッド	ELECOM JC-U2912FBK	110	○	
	SAVIOR BSGP1204	11		
	BUFFALO BGCUCF1201	1		
センサーバー	ASIN: B002CZPBW8	129	○	
Wii ムンチャク	NINTENDO RVL-004	10		
ヘッドマウントディスプレイ	VUZIX iWear VR920	75		
データグローブ (右手)	5DT Data Glove 5Ultra (Right Hand)	15		
データグローブ (左手)	5DT Data Glove 5Ultra (Left Hand)	15		
Wii リモコン	NINTENDO RVL-003	9		
アンドロイド端末	Sony Xperia Sola MT27i	6		
Kinect	Xbox 360 Kinect	6		
Leap Motion	Leap Motion	※		
eneloop 充電器	Panasonic BQ-CC24	10		後期のみ
	SANYO NC-TGR03	1		
	Panasonic BQ-CC21	※		
eneloop 単3	BK-3MCC	200		
eneloop lite 単3	BK-3LCC	20		
eneloop 単4	BK-4MCC	※		

※:追加購入予定

平成26年度知能情報工学科ソフトウェア実験委員

委員長	伊藤(桃)先生	momoito@is.tokushima-u.ac.jp
副委員長	吉田先生	mino@is.tokushima-u.ac.jp
周辺機器管理委員	泓田先生	fuketa@is.tokushima-u.ac.jp
周辺機器管理委員 (副)	松本先生	matumoto@is.tokushima-u.ac.jp
	森田先生	kam@is.tokushima-u.ac.jp
	光原先生	mituhara@is.tokushima-u.ac.jp
	渡辺先生(不在)	shun-wata@is.tokushima-u.ac.jp

ゲーム開発用機材の「貸し出し」「返却」手続き

2010年9月16日制定

2010年9月17日実施

2014年4月11日改訂

知能情報工学科ソフトウェア実験委員会

徳島大学工学部知能情報工学科の講義「ソフトウェア設計及び実験」において、ゲーム開発用機材を利用するには、以下の「貸し出し」「返却」手続きをしなければならない。

ゲーム開発用機材の貸し出し・返却手続きは、周辺機器管理委員またはソフトウェア実験委員長に対して行う。

「貸し出し」手続き

1. 班長または個人は、「ソフトウェア設計及び実験」におけるゲーム開発用機材の利用に関する規則、「ソフトウェア設計及び実験」におけるゲーム開発用機材の利用申請書を入手する。
2. 機器を利用する者は上記書類を熟読し、書類に必要事項を記入する。
3. 班長または個人は利用申請書を周辺機器管理委員またはソフトウェア実験委員長に提出する。
4. 申請が許可されると、周辺機器管理委員またはソフトウェア実験委員長から電子メールなどで機器を渡す日時が通知される。
5. 通知された日時に機器を受け取る。

「返却」手続き

1. 利用申請書に記入した利用期間内に、周辺機器管理委員に直接返却する。周辺機器管理委員またはソフトウェア実験委員長から返却日時・場所の指示が合った場合はそれに従うこと。周辺機器管理委員が不在の場合、利用期間内に再度返却に訪れること。
2. 周辺機器管理委員の指示があれば、借りた機材を起動させ、故障等がないことを示す。
3. 周辺機器管理委員が利用申請書の返却許可印を押す。これで返却手続きが成立する。
4. 周辺機器管理委員が不在の場合、利用期間内に再度返却に訪れること。それでも不在の場合、電子メール、電話、置手紙等の手段で、返却に訪れたことを連絡して指示を待つ。指示を待っている間、責任をもって、貸し出された機器を保管すること。