

```
UnityEngine.Debug.Log("Hello, Game Jam!");
```

목차

1. 일정
2. 평가
3. 타과 팀 구성
4. 최종 제출
5. 실습실 배정
6. 주제

일정

7.10(월) 11시
게임 에셋 구매마감

7.10(월) ~ 7.13(목)
게임제작

7.13(목)
최종게임 및 발표자료(ppt,영상,포스터) 제출

7.14(금)
게임잼 발표 및 평가(동료,멘토)

평가

과정평가(40점) - 제출시간 제출파일형식 준수

결과평가(60점) - 애니홀에서 동료평가(30점), 교사평가(30점)

동료평가 - 본인 분야의 동료 평가(플밍 - 플밍, 기획 - 기획, 아트 - 아트)

멘토평가 - 마지막 날에 가장 많이 도와준 멘토 설문조사(학생 10점, 교사10점)

매일 4시에 이상훈, 윤세연 선생님과 팀장, 운영팀이 모여

진행사항 확인

과정 평가

기획 : 보고서 + 기획서(당일날 수정된 것)

프로그래밍 : 보고서 + (당일작업 코드 + 짧은 설명)

아트 : 보고서 + 작업한 그래픽 소스

7시까지 구글 드라이브로 제출한다.

9시30분까지는 1점 이후로는 2점 감점된다.

업로드는 꼭 구글 드라이브로 올려야하며 워드 혹은 한컴으로 제출한다.

구글드라이브 및 샘플자료는 월요일 각 교실에 QR로 배부

결과 평가

기획

주제 적합성(15점)

주제가 게임에 얼마나 나타나있는가?

| 창의성(15점)

| 타 게임과의 차별성이 뚜렷한가?

프로그래밍

기획의도 부합성(15점)

기획파트에서 말한 것을 반영하여 구현하였는가? | 자신이 구현한 것을 청중이 알기 쉽게 설명하였는가?

| 설명의 이해도(15점)

아트

UI, UX(15점)

게임 화면에 나타나는 구성의 디테일

| 완성도(15점)

| 게임의 분위기와 조화로운가?

타과 팀 구성

타과와의 팀구성은 7.10(월) 11시 다목적실(4층)에서 진행

방법

1. 타과 영입을 원하는 각 팀에서 기획 발표.
2. 타과생이 발표를 보고 지원.
3. 매칭

최종 제출

7.13(목)

12시 – 포스터 제출(제작자, 게임소개 한마디, 제목 必)

16시 – 발표자료, 트레일러 제출(40초 이내)

18시 – 리허설(애니홀)

21시 – 빌드파일 제출

모든 파일은 구글 드라이브로 제출 해야하며 제출 시간을 준수해야한다

실습실 배정

각 팀장끼리 가위바위보로 결정 시각디자인실, 기획실, 1-4, 2-4

1팀 - 기획실	1인	이무현	주승민	양민준	윤기영	정민서	112부서
2팀 - 1-4	2인	박재민	이동호	김민서	김민서	김민서	112부서
3팀 - 2-4	3인	이민서	조재민	최민서	최민서	최민서	2022부서
4팀 - 2-4	4인	김민서	김민서	김민서	김민서	김민서	2022부서
5팀 - 기획실	5인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
6팀 - 1-4	6인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
7팀 - 2-4	7인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
8팀 - 1-4	8인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
9팀 - 기획실	9인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
10팀 - 시각디자인실	10인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서
11팀 - 시각디자인실	11인	이민서	이민서	이민서	이민서	이민서	2022부서

2023 여름 게임잼 주제

7.8(토) 오전 11시 80명 그룹채팅방을 통하여 공개

이상입니다