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, 윤새연 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) | 창의성(15점)

주제가 게임에 얼마나 나타나있는가? | 타 게임과의 차별성이 뚜렷한가?

#### 프로그래밍

기획의도 부합성(15점) | 설명의 이해도(15점)

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

#### 아트

UI, UX(15점) | 완성도(15점)

게임 화면에 나타나는 구성의 디테일 | 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)

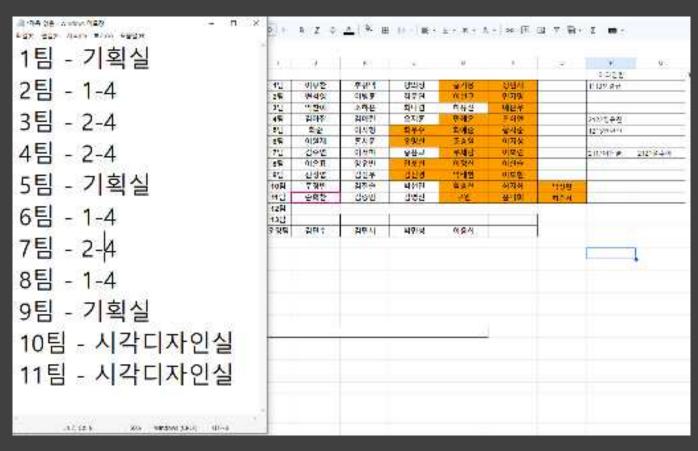
21시 – 빌드파일 제출

모든 파일은 구글 드라이브로 제출 해야하며 제출 시간을 준수해야한다

### 실습실 배정

## 각 팀장끼리 가위바위보로 결정

시각디자인실, 기획실, 1-4, 2-4



2023 여름 게임잼 주제

2023 SUMMER GAMEJAM

7.8(토) 오전 11시 80명 그룹채팅방을 통하여 공개

# 이상입니다