

## 「UNITY 主催ゲームジャム 2023」を開催しました。

8月4日(金)と7日(月)に「Unity 主催 ゲームジャム 2023」を開催しました。

このイベントはゲーム開発者としてユニティ・テクノロジーズ・ジャパン(以降、Unity)が認定する資格受験に向けた実践的なトレーニングを兼ねて、本校の学生及び卒業生を対象にした Unity 主催のゲームジャム(短期間でゲームを制作するイベント)です。

Unity 教育サービス事業本部から講師の方 3 名をお迎えし、対象学科コース(情報テクノロジー科ゲームプログラマーコース、クリエイター科ゲームデザイナーコース、3D グラフィックコース、そして同コースの卒業生)の中から参加希望者を募り、スキルや得意分野を考慮して編成した 4 チームがゲームエンジンの Unity を使用したサウンドゲーム制作にチャレンジしました。

☆主なタイムスケジュールは以下の通りです。

### 「第 1 日目」

・9:30~12:00

「Unity 認定アソシエイト・ゲーム開発」の試験概要の紹介、特にサウンド、エフェクト、アニメーションに関して試験範囲を意識した講義

・13:00~17:00 開発

### 「第 2 日目」

・9:30~15:30 開発

・15:35~16:00 ゲーム作品発表

・16:25~16:35

受賞作品発表(賞品贈呈)及び講評

担当講師講評

Unity モデレータ総評

・17:00 ゲームジャム終了

## ☆感想

学年や学科コースに関係なく編成されたチームが、与えられた時間でテーマに基づくゲームを完成させる。制約が多い中、いかに効率的に作業するか、また与えられた作業をこなす為にメンバー同士がどのようにフォローしあうか。それぞれが悩みながら作業していました。

結果としては、なんとかゲームとして完成したチームもあれば、構想だけで実際に動くゲームにならなかったチームもありました。

今回のイベントでは、2日間でゲームを作るのが本来の目的ですが、実はイベントを通じて、チーム作業の難しさや、メンバーとのコミュニケーションの取り方、作業をこなす為に何が必要かなど、普段の授業では体験できないことに気づいてもらうことが、もう一つの狙いでもありました。

チーム発表でコミュニケーションや作業の進め方の難しさについて感想を話していたのが印象的でした。

参加した皆さん！

ゲーム制作の楽しさやチーム作業の大切さ、イベントを通じて気づいたことを今後の授業や将来の仕事に活かしてくださいね。

大変お疲れ様でした。

<次ページ以降、スナップ写真を掲載しますので、ご覧ください>

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓

↓



