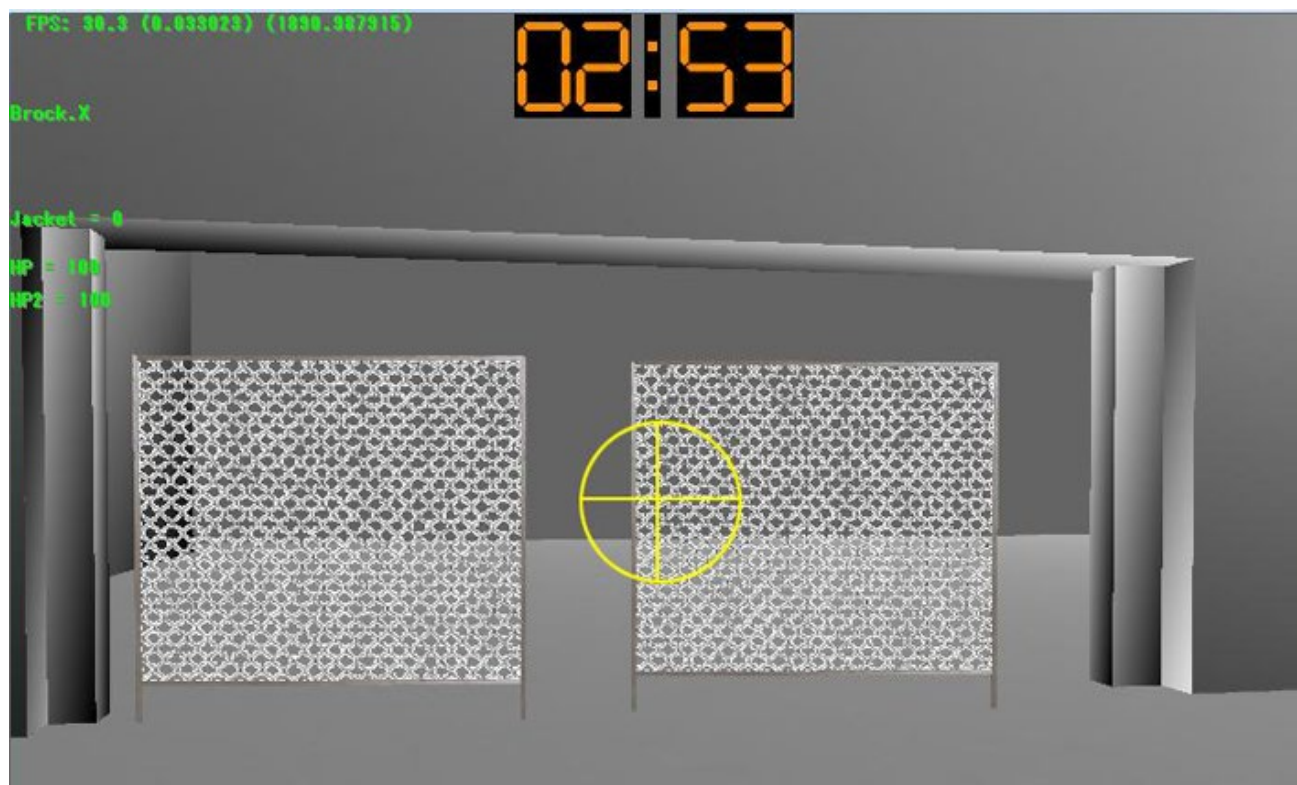


【教育・学術・研究／大学・専門学校】

## 大阪情報コンピュータ専門学校 Team301 様



大阪情報コンピュータ専門学校の FPS ゲーム制作でサイボウズ Live が活用されています。空き時間を使ってゲーム制作の進捗よく確認ができるようになり、時間と場所を合わせなくても、簡単なディスカッションが進められるようになりました。

専門学校の FPS ゲーム制作、サイボウズ Live で「バイトの空き時間が確認・連絡の時間に変わった」



大阪情報コンピュータ専門学校 Team301 様

プログラマー、デザイナーと一緒に進めるゲーム制作の授業

——サイボウズ Live を利用中の活動について、ご紹介ください。

大阪情報コンピュータ専門学校の授業の 1 つに、ゲーム制作があります。授業の目的は、学生のゲーム制作スキルとコミュニケーション能力の向上です。

私たちは授業で「Team301」というチームを組み、プログラマー6人、デザイナー6人でゲーム制作を進めています。

#### —どんなジャンルのゲームを作っているんですか？

1人称視点のシューティングゲーム（FPS：ファーストパーソン・シューティングゲーム）です。1人でも多人数でも楽しめるようなPC向けFPSゲームを考えており、2013年2月までに完成させる予定です。

ゲームは2つのモードで遊べるようにします。現在、「的当て」などのミッションを攻略していく1人用（オフライン）モード、複数のプレイヤーでゲームを攻略する4人対戦用（オンライン）モードを開発しています。

#### —ゲーム制作の授業、おもしろそうですね。どんなストーリーのゲームですか？

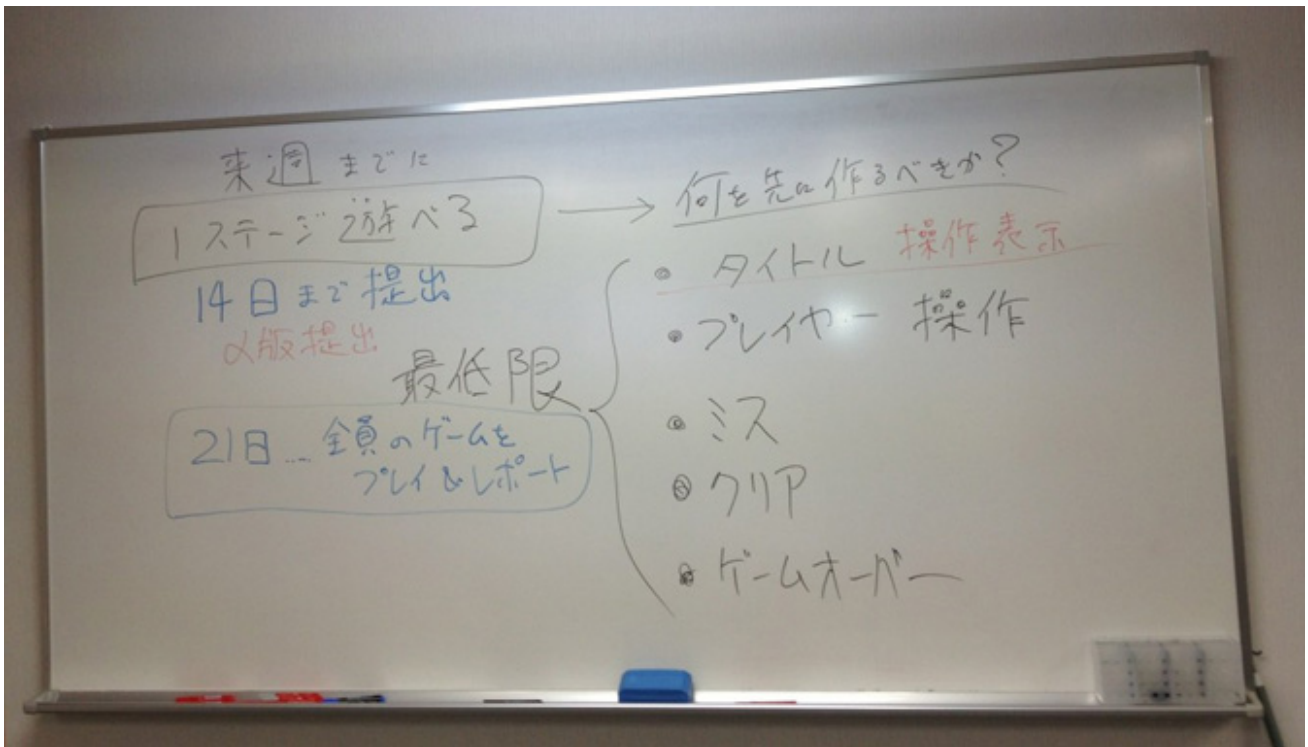
「ある時、何も罪を犯していない民間人が政府軍に殺されてしまった。それに怒りを感じた民間人達は軍隊を作った。政府軍（ガバメント）と反政府軍（レジスタンス）の戦いが今、始まる……」

ゲームの世界観はこんな感じです。軍に入隊した新米隊員のフレッドが、ミッションをこなしていくというストーリーを考えています。

#### —ゲーム制作において、困った点はありましたか？

私たちのチームは授業の中でも最大人数だったため、情報をきちんと共有しながらゲーム制作を進めていくことが特に大切だと感じていました。

情報共有は、授業以外の時間でも進められます。でも、授業後は勉強をする人もいればアルバイトをする人もいるなど、メンバーの予定がバラバラでした。ゲーム制作の話し合いの時間を合わせるのが大変でした……。



Team301 のディスカッションの結果。

## □ 携帯、スマホ、どちらからも使える情報共有ツールがほしかった

### ——サイボウズ Live の導入前は、どのように連絡をしていたのでしょうか？

基本的には、直接会って口頭で確認するかメッセージングを使っていましたね。メッセージングはチャットをする時間を合わせてログインしないと、メンバー全員でコミュニケーションができない仕様でした。

ゲーム制作における懸案事項などを、チーム全員にすぐに知らせておきたかったのですが、基本的には全員と顔を合わせた時にしか共有ができていなかったんです。

### ——時間を合わせにくいほかの学生チームも、同じ課題を感じていそうですね……。

そうだと思います。そこでモバイル端末専用のメッセージングを使おうと思ったのですが、メンバーが持っているスマートフォン、携帯の機種はバラバラで、メッセージングアプリを使える端末とそうでない端末がありました。

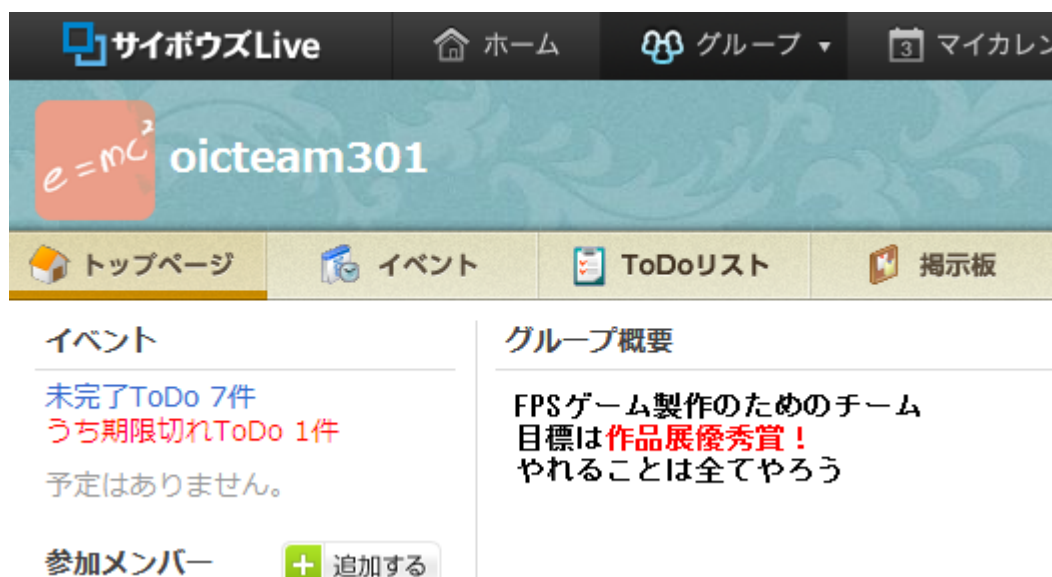
「機種に依存しない情報共有ツールがあれば」と思っていた時に、メンバーの1人から「サイボウズ Live」

を教えてくださいました。無料で使えるツールだったので、試しに使ってみました。

## □ 場所、時間が合わなくても、情報共有ができた

——サイボウズ Live を使ってみて、使い心地はいかがでしょう。

サイボウズ Live はスマートフォンアプリがあり、モバイル端末からも使えるため、メンバー全員が導入してくれました。掲示板や ToDo リストに新しいコメントが書き込まれれば、メールで通知されますよね。メンバーが空き時間に通知メールを読み、携帯電話やスマートフォン経由で意見を書き込んでくれるようになったんです。時間と場所を合わせなくても、簡単なディスカッションが進められるようになった点は大きいですね。



「グループ概要」には、チームメンバーを鼓舞する目標が書かれている。

——連絡には、掲示板を使っているのでしょうか？

そうですね。掲示板を連絡網のように使い、制作活動の報告などを行っています。デザイナーの CG モデルの報告や懸案事項などのトピックを書き込んだり、「アイデア表」という掲示板で簡単なディスカッションもしています。トピックを読んだら「いいね！」を押すという決まりを作っているため、メンバーの誰がトピックやコメントを読んだかが分かるようになっています。



★ 55: 齋藤 将至 2012/9/7(金) 1:20

把握しました。その辺学校で改めて話し合いましょう

👍 いいね! - 返信する



サイボウズ Live のいいね! を既読管理に

——サイボウズ Live の導入で、仕事や生活はどう変わりましたか？

メンバーはそれぞれ、自分の空き時間を使ってゲーム制作の連絡や確認をしてくれるようになりました。私自身は、アルバイトの休憩中などにメンバーの状況を把握できるため、制作の連絡や指示がしやすくなりましたね。

——ありがとうございました。

(2012/10/12)