

オンライン学園祭の運営記録

町田 ひかる

1.活動の概要・目的

多摩大学多摩祭においてオンライン学園祭の会場の提供と当日の運営を行った。また、ゼミナール内で5つのチームに分かれてゲームを制作した。

- ・チームA

多摩大学に関するマルバツクイズを製作

多摩大学学園祭のオンライン会場の装飾、学園祭当日の運営を担当

- ・チームB

D棟を利用したシューティングゲームを製作

- ・チームC

研究所をモチーフにした脱出ゲームを制作

- ・チームO

障害物を超えて進むゲームを製作

- ・チームN

障害物を超えて進むゲームを製作

2.チームAの制作

チームAでは多摩大学に関するマルバツクイズを制作した。マルバツクイズはプロトタイプの完成まではこぎつけたが、実際の会場に配置する際次の問題場所へのテレポートがうまくいかず、今回の学園祭での発表には至らなかった。

そのほかに会場の装飾と当日のイベントの運営、日本伝統文化研究会の出展場所の制作を行った。会場内の装飾はスケジュール管理が甘くすべての装飾物を展示するに至らなかった。今回はオンラインなのでオンラインならではの飾り付けを心がけた。

3.プロジェクトの振り返り（チームA）

大変だった点は当日のタイムスケジュールに合わせてイベント内のリンクの更新を常にしなくてはならないことだった。

反省するべき点は見通しが甘くすべての展示物の装飾物に至らなかった。原因としては、頭の中で大まかな計画を立てるだけで予定表の作成はあまりしなかった。改善案はプロジェクトの早期に予定表を作り全体に共有することなどがあげられた。

二日間のメイン会場へのアクセス合計は1054だった。