**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.06.27. 화요일 | 프로젝트명 | Mzeta | 작성자 | 방문현 |
| 참석자 | 편진범, 노주희, 전도연, 방문현 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 수행 과제 진행률 점검 2. 진행 방향성 재설정 및 개선 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 방문현: 우주선 외부 모델링 완성 – 나중에 태극기, Mzeta, 개발대회 로고 붙일 생각하기. 나중에 개발팀에서 요청하는 모델링 우선순위 생각해서 작업.  편진범: 화성 진행중, 전체 스토리보드 중 가장 큰 3부분을 잡고 세부사항으로 들어가기로.  메타 퀘스트 연결 과정 및 결과는 지라에 올릴 예정.  전도연 – 정류장 ~ 엔딩  노주희 – 우주 궤도 ~ 정류장  편진범 – 전체  노주희: 행성 콘텐츠 아이디어 - 화성에서 단서를 찾아서 보물찾기 하는데 화성의 특징을 이용해서. (지형 특징 같은 예시) 보물을 찾으면 나중에 행성 커스터마이징에 재료로 사용할 수 있게. 위에 언급한대로 일단 큰 틀부터 잡기로.   * 스토리보드 수정에 따른 행성 콘텐츠의 개수 고려해볼 것.   전도연: 행성 커스터마이징 스토리보드 발표 랜덤 커스텀과 직접 커스텀으로 나뉨. 행성 커스터마이징 과정에서 VR의 특징을 살릴 수 있는 제스처 추가. 행성 커스터마이징 과정에서의 UI 개선. 별자리 콘텐츠는 일단 보류하기로.   * 행성 생김새는 보물 조합? 같은 느낌으로. 랜덤 커스텀의 존속 유무도 고려해볼 것 | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
| 스토리보드 수정에 따른 행성 콘텐츠의 개수 고려 |  | |
| 행성 생김새는 보물 조합? 같은 느낌으로. 랜덤 커스텀의 존속 유무도 고려 |  | |
| 회의사진 | - | |