|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의록 | | | |
| 회의 날짜 | 2020년 2월 8일 오후 2시 | | |
| 회의 장소 | 자택 디스코드 | | |
| 주최자 | 오지환 | | |
| 회의 참석자 | 오지환, 최범근 | | |
| 회의 주제 | 1. 서로의 스케줄 확인 후 실질적 소요 가능 시간 확인 2. 향후 계획된 3개의 프로젝트 예상 소요 기간 설명 3. 첫번째 프로젝트 설명 | | |
| 회의 내용 | 1. 서로의 평일, 주말 일정 확인    1. 오지환       1. 코딩          1. 평일             1. 노트북 사용 가능하기 전까지는 하루 1시간          2. 주말             1. 계획 미정       2. 디자인          1. 평일             1. 하루 5시간          2. 주말             1. 계획 미정    2. 최범근       1. 코딩          1. 평일             1. 하루 1시간          2. 주말             1. 계획 미정       2. 디자인          1. 계획 미정 2. 역할 분담    1. 오지환       1. GDD 작성 (2주 이내)       2. Weekly Report       3. 게임용 Art work 그리기    2. 최범근       1. Git 개설       2. ‘어린 왕자’ 읽기 3. 차후 프로젝트 내용 설명    1. 공익 및 산업체 근무 기간동안 작업할 프로젝트 수: 총 3개    2. 각 프로젝트 소요 예상시간       1. 1번, 2번: 6개월       2. 3번: 12개월 4. 첫번째 프로젝트 설명    1. 프로젝트 명: Doodle Doodle    2. 자세한 내용은 차후 Game Design Document 작성 후 회의 5. 프로젝트 준비    1. Trello 개설 6. Doodle Doodle 디자인 관련 토의    1. 선 두께 조절하지 않고 무기 종류를 다양하게 개선하기로 결정 (붓, 매직, 연필 등) | | |
| 의견 및 제안 | UI 배치가 힘들어서 모바일에서의 게임은 힘들 것이라고 예상 | 제안자 | 최범근 |
| 다음 회의 일정 | 미정. GDD 작성 완료 후 계획하기 | | |