

"일잘러" PM이 되기 위한 기술 지식 정리

| 개발PM 신입 지원자 곽병완

1. 소프트웨어 개발 프로세스(Development Process)

소프트웨어 개발 프로세스란?

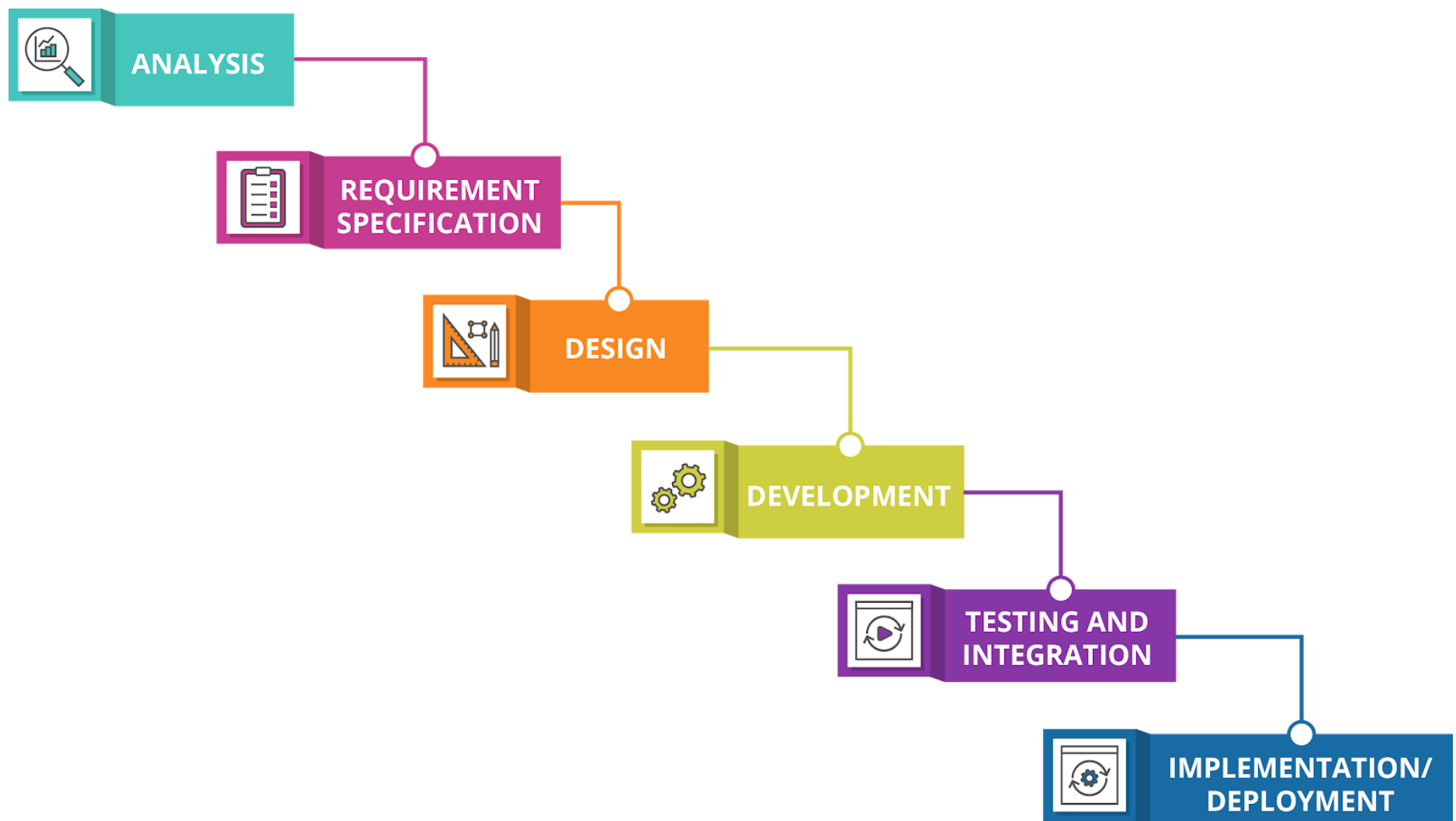
- 절차, 구조, 방법, 도구, 참여자 모두 포함한 활동(Activity)
- 요구 사항을 SW로 구현하기 위한 일련의 활동

소프트웨어 개발 프로세스 역할

- 프로젝트에 대한 기본적인 골격을 세워줌
- 일정 계획 수립 가능
- 개발 산정 비용 및 여러 자원 산정 및 분배
- 참여자 간 의사소통 지원
- 명확한 개발 진행 상황 확인
- 각 단계 별 산출물을 활용하여 프로젝트 점검 가능

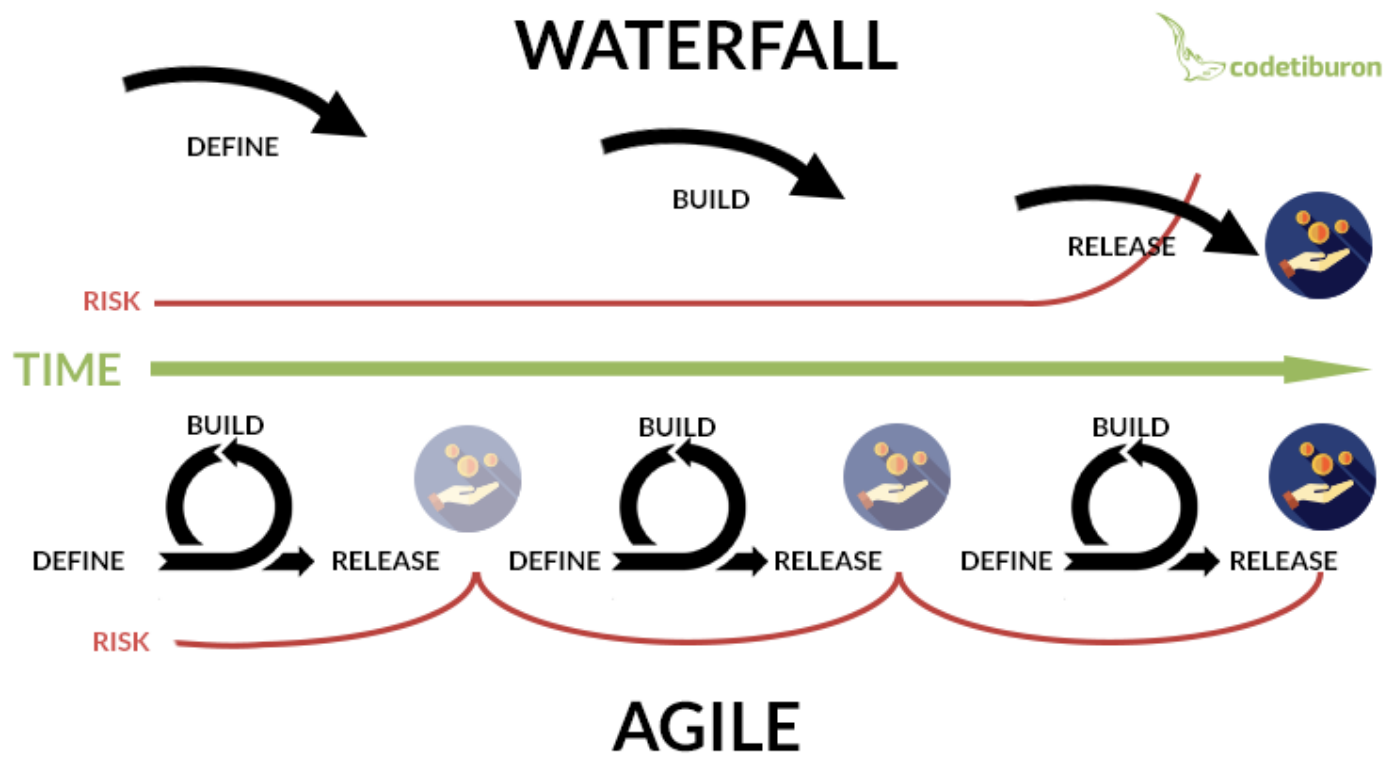
2. 소프트웨어 개발 방법론

폭포수 모델(Waterfall Model)



- 계획 → 분석 → 설계 → 개발 → 테스트 → 운영/유지보수 선형적으로 진행
- 관리가 용이하고 체계적인 문서화, 요구사항이 적은 대규모 프로젝트에 적합
- 앞 단계가 완벽하게 완료되어야 다음 단계 진행
- 작동하는 소프트웨어를 개발 후반부에 확인 가능
- 프로젝트 과정 중 기능 추가 및 수정이 힘들

에자일 방법론(Agile Methodology)



- 정확히 에자일은 개발 프로세스가 아닌 철학 or 정신
- 제품을 단계적으로 구축하여 더 작은 조각으로 제공 할 수 있도록 시간에 초점을 맞춘 반복 철학
- eXtrem Programming(XP), Scrum(스크럼) 등 에자일 정신을 기반으로 만들어진 프로세스가 존재
- 폭포수가 좋다 에자일이 좋다 비교하는 것은 무의미: 상황에 맞게 필요한 방법론을 사용

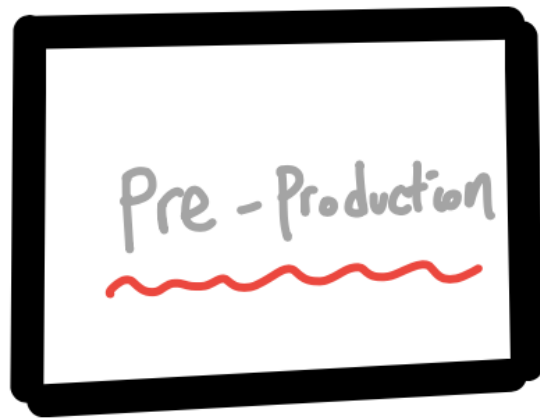
DevOps



- 개발(Dev)과 운영(Ops)을 결합해 탄생한 개발 방법론
- 시스템 개발자와 운영을 담당하는 전문가 사이의 소통, 협업, 통합, 자동화를 강조

3. 게임 개발 프로세스

게임 개발 프로세스는 어떻게 진행이 될까?



테마 & 아이디어 구성
컨셉 디자인
세팅 디자인.



실질적인 개발작업
(프로그래밍, 그래픽, 사운드, 데이터)

⊕ Testing → 알파, 베타, GM.
<QA> ↓ ↓
 CBT OBT



퍼블리싱 후 유지보수 시작.

〈 다음 업데이트에 추가 할 버그 목록, 버그현상 ...
잘된것, 잘못된것, 개선점 분석후 문서화

- 제작 전 → 제작 → 제작 후 아주 크게 3단계로 구성
- Pre-Production 단계는 기획&아이디어 회의 및 컨셉 디자인 제작
- Production 단계는 실질적인 개발 작업(프로그래밍, 그래픽, 사운드, 데이터)
- Post-Production 단계는 유지보수 및 향후 업데이트 준비, 프로젝트 리뷰 단계



개발 파이프라인(Dev Pipeline)

- PM의 역할은 PD와 각 부서별 Director를 도와 개발 일정을 맞추는 것
- 프로젝트 중 생길 수 있는 리스크 관리
- 모든 개발 부서와 협업 가능한 커뮤니케이션 능력 보유

4. 테스트

테스팅 역시 일정 및 리스크 관리의 주요 요소 중 하나

알파 테스트(Alpha Test)

- 사전적 의미로는 완성된 게임을 1차로 회사 내부 직원들이 테스트 하는 테스트
- 유저들이 참가한 알파테스트도 존재 → 디아블로: 이모탈 2000명 알파테스트

베타 테스트(Beta Test)



- 알파테스트 이후 정식으로 출시 전 유저들에게 테스트
- CBT(클로즈 베타 테스트) : 한정된 인원으로 게임 테스트 진행
- OBT(오픈 베타 테스트) : 인원 제한 없이 게임 테스트 진행
- PM은 베타 테스트 기간에서 나온 버그, 밸런스, 최적화 등을 기록하고 다음 프로젝트 일정 재수립

골드(Gold)



- 게임의 최종 마스터 카피가 완성되어 출시가 임박했음을 알리는 신호
- 프로젝트 완수(출시)를 위한 일정 관리 및 리스크 관리가 매우 중요한 시기
- 사이버펑크 2077은 업계 역사상 처음으로 골드행 이후 발매일을 연기 : 일정 관리의 중요성

5. 협업 도구


| 협업에서 많이 쓰이는 Jira + Confluence에 대해 설명


주요 기능

- 일정 관리(시작일, 마감일, 담당자 지정 등 확인 가능)
- 프로젝트 히스토리 기록 및 관리
- 파일 관리
- 이슈 추적 관리
- 다양한 3rd Party 프로그램 연동 가능
- 나머지 기능은 협업을 통해 직접 익혀볼 예정

Worked on Viewed Assigned to me 5 Starred

TODAY

 **테마 아이디어 회의**
TX-4 · Project TX

 **버그트래킹**
TX-16 · Project TX

Project TX

Epic

Type

TO DO 2 ISSUES

IN PROGRESS 2 ISSUES

DONE 2 ISSUES

REVIEW ISSUE 1 ISSUE

+

▼

곽병완 2 issues

+ Create issue

기획문서 제작

기획

✓ TX-14

저녁 메뉴 고르기

기획

✓ TX-15

✓

▼

Unassigned 5 issues

아이디어 회의

✓ TX-10

개발 일정 수립

✓ TX-13

+ Create issue

기획 미팅

✓ TX-11

투자자 미팅

✓ TX-12

✓

버그트래킹

TX-16

Roadmap

Status category

Label

Epic	IN	JUL	AUG	
<div>▼</div> <div><div>⚡ TX-3 기획</div><div><div>✓ TX-14 기획문서 ...</div><div>IN PROGRESS</div><div></div></div><div><div>✓ TX-15 저녁 메뉴 고르기</div><div>DONE</div><div></div></div></div>		<div></div>		
<div>⚡ TX-4 테마 아이디어 회의</div>		<div></div>		
<div>⚡ TX-5 컨셉 디자인</div>		<div></div>	<div></div>	
<div>⚡ TX-6 세부 디자인</div>		<div></div>	<div></div>	
<div>⚡ TX-7 프로그래밍</div>		<div></div>	<div></div>	
<div>⚡ TX-8 테스트</div>		<div></div>	<div></div>	
<div>⚡ TX-9 배포</div>				<div></div>
<div>+ Create Epic</div>				

Confluence

210713 Meeting Summury

Created by 곽병완
About an hour ago • 1 min read

- 투자자 회의 결과 → 1000억 지원 계약 완료
- 오늘의 점심은? → 신라호텔 파크뷰 **런치**
- 여름 휴가 일정 정하기

1 of 1

곽병완

30 seconds ago

@곽병완 가능할까요?

Like • Resolve

곽병완

17 seconds ago

네 가능합니다. 먹고싶은거 마음껏 드세요

Like • Edit • Delete

곽병완

5 seconds ago

자문자답이네

Like • Edit • Delete

곽병완

Reply

- 원격으로 지식을 공유하고 공동 작업할 수 있는 팀 작업 영역(노션과 비슷)
- Jira와 연동을 하면 더 강력한 시너지
- 회의록, 정보, 공지사항 등 자유롭게 정보를 공유하고 멘션을 활용하여 즉각적인 피드백 유도