먼저,

위캔드 TEAM

위캔드 이름의 뜻은

“We can do” 우리는 할 수 있다.

“Weekend” 주말의 기분을 느끼게 하는 게임을 만들자.

라는 의미가 있음.

우리가 이 게임을 만들기 위해서는

1. UNITY 사용법을 알아야 함.

유니티는 게임을 제작하려면 필수로 알아야 함.

1. 스크럼 보드 사용법을 알아야 함.

코딩톤때 작업 효율을 보고 현재 작업들을 한 눈에 볼 수 있는 것이 필요했음.

스크럼 보드는 현재 진행중이고, 완료되었고, 예정인 작업들을 한 눈에 알아볼 수 있도록 정리해 놓은 표임.

작업 능률 향상과 빠른 개발을 위해서는 스크럼 보드가 필수로 필요.

1. SWOT 분석법을 알아야 함.

게임을 만드는데 있어 가장 시간 낭비가 심한 곳은 의사결정 부분임.

특히 결정장애가 있는 나 같은 경우엔 더욱 시간낭비가 심함.

SWOT 분석은 우리가 어떤 의사결정을 해야 할 때, 그 결정의 여러가지 장단점을 분석해서 이 결정이 이로운지, 해로운지 분석하는 방법임.

따라서 이 또한 작업능률 향상을 위하여 필수적으로 필요한 기능.

1. 의사소통을 확실하게 해야함.

코딩톤때 우리는 톡방으로 킥킥대며 웃느라 일의 진행이 느렸었음.

씨애랑은 공지방과 잡담방이 나뉘어서, 공지를 한눈에, 빠르게 확인할 수 있음.

빠른 의사소통과 개발의 속도를 파악하기 위해 씨애랑 공지방 같이 잡담은 하지않고 개발에만 필요한 톡을 하는 톡방이 필요함.