**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.09.20. 수요일 | 프로젝트명 | POS | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   - 컨테츠 기획  🞄 성진 : 스토리보드 구체화  → 컨텐츠 플로우차트 완성  → 스토리(퀘스트) 플로우차트 완성  → 황폐화된 행성 프로토타입 구상  🞄 민제 : 프로젝트에 활용할 기능 선정  → 생존 파라미터 상호작용 기능 구현 (1개)  🞄 민지 : 프로젝트에 활용할 기능 선정  → 인벤토리 기능 구현  🞄 시율 : 스테이지 구현  → 황폐화된 행성 구상 및 디자인   |  | | --- | | 스크린샷, 3D 모델링, PC 게임, 디지털 합성이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 프로젝트 기획  → 생존 파라미터 컨텐츠 적용  🞄 민제 : 프로젝트 기능 구현  → 생존 파라미터 상호작용 기능 구현  🞄 민지 : 프로젝트 기능 구현  → 인벤토리 애니메이션 제작  🞄 시율 : 맵 및 UI디자인 제작  → 황폐화된 행성 구상 및 디자인   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항있을 시 팀원들에게 공유 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 회의록 작성, 컨텐츠 기획  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 9/24 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: 미정 | 9/27 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |