**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.12.06. 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   🞄 성진 : UI 디자인  → 인벤토리 및 제작대 UI 디자인  → 손목 인터렉티브 UI 디자인  🞄 민제 : 오브젝트 레시피 구상  → 게임에 사용될 기본 오브젝트 및 레시피 구상  → 우주선 비행 구현  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현  → 손목 인터렉티브 기능 구현  → 전체적인 기능 점검  🞄 시율 : 시네마틱 콘티 작성 및 구상  → 레디오아 인트로 씬 구현   |  | | --- | |  |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 인터렉티브 기능 개발  → 우주선 비행 구현 중  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 게임에 사용될 기본 오브젝트 및 레시피 구상  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현  → 플레이어 포탈 기능 구현  🞄 시율 : 레디오아 시네마틱 제작  → 유니티 시네마틱 서칭  → 시네마틱으로 활용할 튜토리얼 레벨 및 황폐화된 행성 레벨 디자인   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드(Figma 및 notion 참고)를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어 및 스케치팹에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항 생길 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 | 12/10 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 12/13 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |