**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.12.27. 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 : 오브젝트 서칭  → 원석 가공 장치 서칭 완료  → 튜토리얼 큐리 대사 정리 완료  🞄 민제 : 프로젝트 병합 및 인터렉티브 기능 개발  → 오브젝트 섭취 기능 구현  → 튜토리얼 채집 아이템 세팅  🞄 민지 : 프로젝트 병합 및 인터렉티브 기능 개발  → 로딩씬 UI 수정, 로딩 시 플레이어 위치 고정  → 로딩씬 Fade In/Out 효과 추가  → 인벤토리 기능 수정   * 인벤토리가 손 부분에서 생성되는게 아닌, 플레이어 전방에 설치되는 형식으로 수정   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 포탈 VFX 및 방사능 이펙트 구현   * 지속적인 수정 예정  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 오브젝트 서칭  → 식품 가공 장치 서칭  → 전체적인 스토리보드 수정  → 스토리보드 수정 후 튜토리얼 큐리 입력 대사 추가  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 프로젝트 병합 및 오류 해결  → 식품 섭취 인터렉티브 추가 수정  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 프로젝트 병합 및 오류 해결  🞄 시율 : 포탈 이동 VFX 구현  → 우주선 내부로 이동하기 위한 포탈 이동 VFX 추가 수정   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 | 12/31 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 1/3 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |