

프로젝트 회고

- 작업 후기

박인석 : 시나리오를 짜면서 많은 피드백을 받고 성현님과 같이 작업을 하며 리소스만 만들었던 것 같다. 다른 분들 개발 위주로 할 때 상대적으로 비는 시간이 있었고, 부족한 것도 있었던 것 같다.

그럼에도 같이 도움을 받고 개발과 게임 플레이를 해봤는데, 재미있었다.

영상이 생각보다 잘 나와서 만족.

형찬 : 비는 시간 때 무엇을 하셨나요?

박인석 : 기존에 하던 리소스를 제 나름대로 폴리싱 하고 찾아보고 있었습니다.

신혁 : 전 여자친구랑 헤어질뻔 했습니다.

성현 : 저도 자꾸 닥달을

형찬 : 저만 없네요.

김성현 : 아쉬웠던게, 밸런스를 어떻게 체계적으로 잡아야 할지 몰라 아쉬웠다. 기획서 폴리싱을 해보았나?

형찬 : 역기획서 ㅋㅋㅋㅋ

김성현 : 역기획서라도 써야하나 진짜로 생각해보고 있습니다.

형찬 : 작업하면서 힘들었던 점은?

김성현 : 없? 아, 답답했던거 하나, 제가 개발하시는 분들이 저한테 한번씩 보여주시긴 해도 뭐가 뭔지 몰라서 답답했다. 나중에 설명 제대로 들었을 땐 알았는데 그 전까진 몰랐다.

형찬 : 문서 작업의 부족으로 인한... 근데 readme 꽤 뽀뽀하게 써줬는데?

김성현 : 그거 있기 전까지 뭐 개발하고 있는지 몰랐음 ;;;; **작업 과정이 제대로 공유가 되지 않았다.**

형찬 : 그건 다 여러분들이 노션을 제대로 안 써서 그런 겁니다 ——.....

김성현 : 다음에는 제대로 활용할 수 있도록 하겠습니다.

조용환 : 그냥. 아무 생각이 없다.

형찬 : 용환님이 개발 재능이 있으심. 어케 생각하시는지

조용환 : 혼자 해석하려고 같은 코드를 반복해서 뜯어봤다. 전에 했던거 뜯고 인터넷 뜯고

형찬 : 본인 캐릭터처럼 하셨네요.



인석 : 더 첨언을 드리자면, 각자 스타일이 다르지만 공통적으로 공유되는게 별로 없었고, 노션으로 피드백을 받는 스타일.

형찬 : 탑다운이죠

인석 : 저는 말로 실시간으로 주고 받으면서 하는데 익숙한데 각자 조용히 할거 하는 스타일이 적응하기 힘들었다. 어느정도 개발적으로 시간이 빌 때 적극적으로 하려는게 부족했던 것 같다.

형찬 : 그래서 제가 바로 인석님을 성현님한테 붙였는데, 성현님이 고장남 ㅋㅋㅋ 다음엔 다같이 기획하는거나 다름이 없으니 다른 사람들 붙잡아라. 특히 초반에.

용환님은 메월드 3번 튕겼을 때 기분이 어땠는지

조용환 : 쌍욕 박았습니다. 그 다음에는 하나 쓰고 체크인하고 하나 쓰고 체크인하고 그런데 중간에 튕기면서 체크인 한 것도 싹 날아감

형찬 : ???????????????

신혁 : ㅇㅈ합니다

강신혁 : 저는 전에 조에서 비주얼 노벨 기획을 담당하면서 개발도 한번 해보고 싶다 생각을 하여 이번에 자진으로 지원을 했지만 많이 후회했습니다. 여기저기 코딩 자료를 모방하면서 개발했지만 갈수록 많아지는 스크립트에 점점 늦어지는 개발과 생기는 많은 오류로 인하여 많은 시간을 소모했지만 다른 조원들은 점점 성과가 나오면서 많이 조급했습니다. 다음부터는 개발 안 하겠습니다.

안한게 좋았던 거 같습니다.

탈모 오는 줄 알았어요.

형찬 : 우리 게임 완성한 게 기적이라고 생각함

가장 개 크랙이었던 것 -> **조장이 3만원내고 제미나이 유료 결제함.**

신혁 : 작성 했는데 문법 오류나서 플레이 못할까봐 폐기..

형찬 : 종곤님 안녕하세요?

종곤 : 아니 그 기획서 문서에다가 종곤님 안녕하세요는 왜 적는거예요?

형찬 : 종곤님은 개발하면서 뭘 느끼셨나요

종곤 : **저희는 틀을 잘 잡아서 빠르게 끝낼 수 있었다.**

형찬 : 고하나님 GOD. 우리는 틀을 못 잡습니다. 이게 제 단점.

종곤 : 여기 뱀서라이크인가요?

형찬 : 어허 탐부 캐주얼 디펜스입니다. 히오스 레벨 800피셀 타격감 히오스보다 좋습니다.

성현 : 하시고 후기좀.

전형찬 : 시간이 없긴 했지만, 개발을 하기 전에 미리 기획서를 만들어 두고 바로 그거 보면서 개발을 했으면? 클래스 구조도. 그거 만들고 게임 개발 들어갔으면 중간에 UI때문에 고통받지는 않았을 것 같다. 사실 뭘 만들어야 할지 **기획은 다 나오긴 했는데, 깊이가 부족했음.**

성현 : 생각보다 MVP가 늦게 나오고 콘텐츠가 빨리 나와서 더 그랬던 것 같다. MVP나오고 구체적으로 기획하자고 했는디...

종곤 : 조작 방법을 모르겠어요

형찬 : 추후 추가될 예정입니다.

- 회고

형찬 : 회고가 뭐임?

성현 : 회고록? 회의록?

용환 : 회고록 (回顧錄) 목적: 특정 개인이나 단체가 과거의 경험, 사건, 인생 등을 되돌아보며 그 의미나 소회(所懷)를 기록하는 데 목적이 있습니다. 내용: 개인의 생각, 감정, 주관적인 해석, 교훈 등을 중심으로 서술됩니다. 자서전이나 회상록의 성격을 가지며, 주로 시간의 흐름에 따라 이야기 형식으로 작성됩니다. 시점: 과거를 되돌아보는 것이 핵심입니다. 작성자: 주로 개인 (또는 단체를 대표하는 사람)이 자신의 경험을 바탕으로 작성합니다. 특징: 문학적, 개인적인 성격이 강하며, 주관성이 허용됩니다.

다. 회의록 (會議錄) 목적: 회의에서 논의된 내용, 경과, 결과, 결정사항 등을 객관적으로 기록하고 보존하여 공식적인 증거 자료로 남기는 데 목적이 있습니다. 내용: 회의의 일시, 장소, 참석자, 논의 안건, 발언 요지, 결정 및 결론 등 사실적인 정보만을 중심으로 기록됩니다. 시점: 회의가 진행된 시점의 사실을 기록합니다. 작성자: 회의에 참석한 사람 중 지정된 기록 담당자가 작성합니다. 특징: 공식적, 행정적인 성격이 강하며, 객관성과 정확성이 가장 중요합니다. 법적 증거 자료로 활용되기도 합니다.

형찬 : 인터넷 피셜, 잘못된 거 반성하는 타임. 자기가 잘못된거 고해성사 하십쇼.

김성현 : 저는 깊게 생각하고 행동하는 버릇을 더 들여야 겠다고 생각했습니다.

원래 하던 방식은 마인드맵을 한 다음 목록화 해서 차근차근 해야 이해할 수 있는데, 팀플 때문에 등한시한 것 같다.

박인석 : 일단, 말씀드린 거랑 연관되어서, 제가 여러가지 모르는 것들에 대해 혼자서 많이 생각했던 것 같다. 여태 각자 작업들 하는 거 보니 휩쓸려서 여러가지 반복 피드백은 잘 되었지만 모르는 지식을 같이 소통하지 않고 넘어간 것 같다. 성현님이랑 작업 할 때도 혼자만의 생각으로 했던게 많았던 것 같다.

형찬 : 처음부터 초안만 바로 갖고 오라고 오백번 말했습니다 — 하지만 제가 받아 든 것은 초안이라기 보단, 중간에 컨펌 받으려는 문서? 초안 이상의 느낌이 강했다. 초안 기준에 대해 구체적으로 알려주지 않은 제 잘못도 있습니다. 다음에는 초안 갖고 와라 하면 목차랑 의도만 들고 오십쇼. 왜냐면 ... 제가... 피드백 할 시간이 많이 들어갑니다...

강신혁 : 한가지에 집중을 하면 다른데에 신경을 못쓰는 성격이라 너무 개인적으로 혼자 개발만 했던 거 같습니다.

형찬 : ㄹㅇ 전 그냥 머리 박고 있으라고 냅두긴 했음요.

인석 : 다들 그런 성격이신듯

용환 : 저도 멀티 안됨.

인석 : 전 너무 잘되는데

형찬 : 전 ADHD있어서 온갖 것 동시에 집중하느라...

사실 신혁님한테 개발 맡긴 건 유니티 대비가 컸다.

인석님한테 그런거 안 맡긴 것도 첫날에 느껴서. 이것도 유니티 대비가 컸다. 인석님은 처음부터 유니티를 박아야 적응이 되실 것.

조용환 : 개발하느라... qr 늦게 찍었습니다...

형찬 : 인정합니다. 관참습니다.

조용환 : 기획서를 더 잘 쓸 수 있었을 것 같다. 근데 너무 정리를 제대로 못한 것 같다. 목차를 제대로 잡지 못했다.

전형찬 : 노션 WBS사실 불편했음. 지라? 사실 똑같다.

성현 : 펄어비스가 슬랙쓴다.

형찬 : 도깨비는 실존하는가

성현 : 회식하는거 본적 있다.

전형찬 : 그럼 다음에 슬랙을 찍먹이라도 해보겠습니다. 제가 PD를 연임할 보장은 없겠지만! 컨셉을 확실하게 잡고 가지 못한 감이 있다. 개발 초기에 될 거 안될 거 미리 쳐내고 컨셉을 들어갔으면 나았을지도 모르겠다. 아니 나는 되는 줄 알았지 —. 근데 저희 초안대로 했으면 진짜 못 끝냈음. 지금 몬스터 애니메이션 직접 짜고 있었을걸요?

그리고 님들 너무 욕심이 많음. 좀 줄이셈. 욕심이 아주 그득 아 저 수정할 거 떠올랐어요 모템 빨리 끝냅시다. 이거 adhd 특임

-개선점

형찬 : 그래서 어떻게 개선할거죠?

1. 기획서를... 조금 더 신경 써야 한다. (성현)

어떻게? 같이 이야기를 하면서 기획서를 폴리싱하는 작업이 필요 (성현)

어떤 방법으로? 캔바를 써서 글로 같이 작성하거나 한명이 화면 공유해서 생각나는 걸 말하고 쳐내는 방식이 좋을 것 같다. Mece, 여섯 모자.(성현)

언제? 사실상 기획 들어가는 처음. 컨셉 잡을 때부터. 문서를 작성하기 전 다같이 의견을 나누

어야 한다.

형찬 : 다음 프로젝트에는 기획 팀으로 일하게 되니 할 수 있을 것.

사실 지금은... 다들 바빴음... 나도 박박공...

2. 칼바람 한판 했어야 한다. 진지하게(형찬)

인정합니다. 백수최갑동 친추 (성현)

왜? 용환님 3번 터지고, 버그 못잡고... 등등이 있었을 때 리프레시 기간이 필요하긴 했음.

칼바람이 아니더라도. 뭔가가 필요하기는 했는데, 투명으로 누군가 감시하고 있으니까 ——

일단 유치훈 강사님은 허락하셨습니다. (형찬)

진짜 안건은, 스트레스를 어떻게 풀어야 하는가? 약간 작업 능률이 떨어지는게 보였음.

기존에는 6시 이후면 거의 퇴근을 보장하는 방식으로 진행했었는데, 이건 어땠는지?

인석 : 초안 부분에서 기획에 대한 방향이 잡혀있으면 후반에도 퇴근이 가능했을 것 같다.

형찬 : 전 반대입니다. 우리가 퇴근 못한거? 버그때문임. 전 다 시간 관리 했음.

성현 : 매우 행복. 그러나 불안... 하지만 좋았음. 근데? 칼바람은 했어야함.

인석 : 친하게 지낼 틈? 이 부족했던 듯? 후반부 가니까 친해진 느낌

형찬 : 전 매 번 칼 바 람 하 자 고 했 는 ㄷ ㄹ

와 인석님이 롤을 안했대. 어허(형찬, 용환, 성현) ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ(신혁)

3. 기획의 깊이가 부족했다.

오히려 개발 입장에서 해보니까 감이 잡히는 것 같다. (용환)

다음엔 더 잘할 듯?

어떻게? 어떻게 개발할지 질문이 안 나오게 하는 기획을 하겠다.

좋은데?

기획 의도랑 어떻게 구현되어야 하는지. 방법론까지 있으면 더 좋을 듯 합니다.

저도 하면서 뭘 더 써야 하지? 이게 가장 큰 고민. 모르니까... (형찬)

근데 개발 하다 보면 부족한 게 보이니까, 바로 개발을 하게 됨 ;;; (형찬)

차라리 세미나이도 있겠다 빠르게 세미나이한테 반복 피드백 하면서 프로토타입 만들어보고

정리해서 기획서를 써서 주는 것도...

왜냐면 캡슐화가 제대로 되면 이게 가능한데, 우리가 지금 만든 건 캡슐화가 제대로 되지 않아서 힘든 것도 있었다. 기능 단위로 빠르게 묶어서 하면 프로토타이핑 가능하겠는데? 라는 생각이 들었다.