

(2020.11.23)

WAY : Weapon And You

프로젝트 오전 보고

주요 할 일

팀 이슈

이전일 공정률, 금일 달성 목표 공정률

목차

- 1. 금일 주요 할 일
- 2. 팀 이슈
- 3. 이전일 공정률, 금일 달성 목표 공정률

1. 금일 주요 할 일

- 인원 업무 배정

전일 딜레이 된 작업 진행

전일 딜레이 된 작업 진행 (8개 업무, 전일 미비된 공정률 44.4%)

- 1. 정하경
 - 몬스터 컨셉 기획
 - 몬스터 4종 이상 기획
- 2. 조승희
 - 메인, 서브 퀘스트 기획
 - 프로토타입으로 보여 줄 메인 스토리 챕터2까지 작업
- 3. 최시온
 - 캐릭터(엄마,세르파) 컨셉 기획

구현 단계 업무 배정, 작업 진행 예정사항

실제 네코랜드 게임 구현 단계 업무 배정 및 작업 진행예정

- 1. 김현철

- 중요 게임 콘텐츠 컨셉 기획서 제작 및 시스템 작업자와 연계 예정
 - 버프 스킬 컨셉 기획서 제작
 - 공격, 방어, 버프 스킬 기획(각각 1개 이상씩 총 3개 이상)

- 2. 윤도균

- 중요 게임 시스템 구현 및 레벨 컨셉 기획 및 레벨 디자인
 - 튜토리얼 맵 (꿈 속, 집 안, 아파트 복도까지 컨셉 기획 및 레벨 디자인)

2. 팀 이슈

- 현재 팀 이슈 및 해결방안 제시

팀 이슈

- 2020. 11. 22 (일) 일일 공정률 100% 도달 실패 이유

- 정하경 |

- PM 업무량 과다로 인해, 몬스터 컨셉 기획 작업 목표량 10개였으나 4개까지 완료를 하였고, 작업량을 다 채운 후 컨펌을 받기 위해서 딜레이 하여 DONE 리스트에 들어가지 못 하였다.
- 연출 스크립트 작성은 완료 하였으나, 수정 컨펌 전이라 DONE리스트에 들어가지 못 하였다.

- 조승희 |

- 퀘스트 양식이 제대로 구축되어 있지 않아 구축하는 데에 시간이 많이 소모 되었다.
- 또한, 이후의 작업물이 캐릭터나 레벨(스테이지)가 어떻게 구축 되었는지를 확인할 수 없어서 작업이 딜레이 되었다.

- 최시온 |

- 캐릭터를 구축하고 컨펌을 받았으나 2개의 캐릭터가 통과하지 못하여서 다음 날로 작업이 딜레이 되었다. 컨펌을 통과하지 못한 이유는 다음과 같다.
 - 1. 프로토타입을 구현하는데에 필요한 캐릭터 컨셉 기획을 <기획의 강화>가 아니라 <기획의 변형>을 위주로 작업하여 필요한 작업물의 방향성과 다르게 작업하는데에 들인 시간이 많았다.
 - 2. 게임의 세계관을 읽지 않고 캐릭터 컨셉을 기획하여, 기존의 세계관과 상충하는 내용이 많아 이를 작성하는 시간도 길고, 이를 수정하는 데에 걸리는 시간 또한 길다.

3. 이전일 공정률, 금일 달성 목표 공정률

- 간트차트를 기준, 현재 공정률
- 금일 달성 목표 공정률

간트차트(구현 전 단계 작업 진행률)

[illegible]

구현 전 단계 전체 업무 중 15개 업무 진행 완료

구현 전 단계 전체 업무 중 17개 업무 배정
구현 전 단계 전체 업무 중 17개 업무 진행 완료(100%)

구현 전 단계 전체 업무 중 18개 업무 배정
구현 전 단계 전체 업무 중 10개 업무 진행 완료(55.6%)

간트차트를 기준, 현재 공정률

프로토타입 전체 공정률				
공정률	완료	미완료	총 할 일	달성비율
프로토타입에서의 전체 공정률	42	126	168	25.0%
구현 단계 전까지의 공정률	42	25	67	62.7%
구현 단계 이후의 공정률	0	101	101	0.0%

전일 달성 공정률				
	할 일	한 일	공정률	전체공정률
2020.11.21(토)	17	17	100.0%	10.1%
2020.11.22(일)	18	10	55.6%	6.0%
2020.11.23(월)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.24(화)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.25(수)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.26(목)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.27(금)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.28(토)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.29(일)			#DIV/0!	0.0%
2020.11.30(월)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.01(화)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.02(수)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.03(목)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.04(금)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.05(토)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.06(일)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.07(월)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.08(화)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.09(수)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.10(목)			#DIV/0!	0.0%
2020.12.11(금)			#DIV/0!	0.0%

- WAY : Weapon And You - 프로젝트 공정률			
인원 배정 및 작업 진행방식			
김현철	PD, 컨셉 설정, 시스템, 인게임 구현	조승희	메인QA, 퀘스트, 인게임 구현
윤도균	시스템, 인게임 구현	최시은	캐릭터, 스크립트, 콘텐츠, 서버QA
정하경	PM, 설정, 콘텐츠, 서버QA	교수님	프로젝트 상급자 Allmight !

금일 달성 목표 공정률(오전)		
	오늘 할 일	전체공정률
2020.11.23(월)		0.0%
2020.11.24(화)		0.0%
2020.11.25(수)		0.0%
2020.11.26(목)		0.0%
2020.11.27(금)		0.0%
2020.11.28(토)		0.0%
2020.11.29(일)		0.0%
2020.11.30(월)		0.0%
2020.12.01(화)		0.0%
2020.12.02(수)		0.0%
2020.12.03(목)		0.0%
2020.12.04(금)		0.0%
2020.12.05(토)		0.0%
2020.12.06(일)		0.0%
2020.12.07(월)		0.0%
2020.12.08(화)		0.0%
2020.12.09(수)		0.0%
2020.12.10(목)		0.0%
2020.12.11(금)		0.0%

금일 달성 공정률(오후)				
	오늘 한 일	오늘 할 일	공정률	전체공정률
2020.11.23(월)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.24(화)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.25(수)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.26(목)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.27(금)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.28(토)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.29(일)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.11.30(월)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.01(화)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.02(수)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.03(목)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.04(금)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.05(토)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.06(일)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.07(월)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.08(화)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.09(수)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.10(목)		0	#DIV/0!	0.0%
2020.12.11(금)		0	#DIV/0!	0.0%