**프로젝트 이슈노트**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 프로젝트 이슈 관리 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 2018.05.16 | 초안 작성 시작 | 지현우 | 0.1v |

**목차**

[**1. 제목** 4](#_Toc511036407)

[1.1. 내용1 4](#_Toc511036408)

[1.2. 내용2 4](#_Toc511036409)

[1.3. 내용3 4](#_Toc511036410)

[**2. 제목** 4](#_Toc511036411)

1. 이슈 내용 (Pre Production)
   1. 초기 기획서

* 개요

1월에 진행하였던 VR게임 기획서(Crime)를 토대로 프로젝트 진행 작업에 착수할 예정이었음

* 문제점

기획서의 기획된 내용과 시스템 만으로는 Unity를 기반으로 한 VR 모바일 게임 제작에는 현실적이 어려움이 많다는 것이 팀원들과의 회의를 통해 도출됨

* 해결방안

새로운 컨셉으로 첫 기획 단계부터 다시 시작하기로 결정

* 1. 스키마 공유
* 개요

PD가 컨셉기획서를 새로 작성해 팀원들과 다 같이 내용을 확인하며 앞으로 팀이 만들어나갈 게임에 대한 스키마를 공유하기로 함

* 문제점

기본적인 게임의 컨셉과 보여주고자 하는 것 어떠한 재미를 줄 것인지에 대한 스키마는 공유가 되었으나 구현할 게임에 대한 그래픽, 시스템, 컨텐츠와 같은 세부적인 부분들에 대한 스키마 공유가 잘 이루어 지지 않음

* 해결방안

기존에 출시가 되 있던 3D VR방탈출 게임인 ‘Lost In The Kismet’ 이라는 게임을 플레이 해본 이후 스키마 공유가 원할 하게 이루어짐

* 1. 맵 디자인 및 배치
* 개요

프리 프로덕션에서 PD가 강조한 내용인 기획서들의 작성이 이루어 졌고 이를 토대로 맵 디자인 및 배치 작업에 착수하기 시작

* 문제점

1. 업무 효율

작업 담당자의 구현 속도가 너무 더디게 진행이 됨

1. 깃 허브

작업을 한 결과물이 계속해서 깃 허브에 업로드를 하는 과정에서 문제점이 터져 나옴 (같은 씬에서 작업을 하면 가장 최신으로 commit한 내용을 제외하고 다른 작업자가 작업을 한 부분은 모두 날아가는 현상이 생김)

1. 컨텐츠 기획 관련

기획서의 가독성과 게임에서 활용할 컨텐츠로서의 퀄리티가 전반적으로 떨어진다는 팀원들의 의견이 도출됨

* 해결방안

1. 작업 초기 단계이고 업무 능률을 조금씩 끌어올리는 단계 임으로 팀원들이 좀 더 신경을 써주고 업무를 계속 맡기기로 결정
2. 씬을 최대한 나누어 작업하는 방법으로 변경, 같은 씬에서 작업을 함으로 인해 발생하는 에러들을 최소화 시키기 위함
3. 컨텐츠 기획 담당자의 변경 🡪 기획서를 다시 작성하기로 함
   1. 업무 시간

* 개요

공식 프로젝트 시작일인 5월8일 이전 까지는 정규 수업 시간(09:00~17:30)이후 (17:30~20:30)까지를 팀원들과 전체 합의 후에 업무 시간으로 결정

* 문제점

1. 업무 효율

정규 수업을 진행하면서 업무를 진행 하고자 하였으나 발생하는 과제의 양, 개개인의 피로도 누적으로 인해 팀원들의 각종 불만사항이 터져 나오기 시작

* 해결방안

본래 계획한 업무량과 결과물들에 대한 요구치를 많이 낮추기로 결정, PD는 프로토타입 빌드 때 까지 게임의 챕터1에 대한 모든 것들을 구현하기를 원하였으나 일정 상 어려움에 따라 핵심 시스템 구현을 목표로 일정 계획을 변경하기로 결정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **표 제목** | | |
| **A** | **B** | **C** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

상세 내용3

상세 내용4

* 1. 내용3
     1. 소제목3

상세 내용5

1. 제목
   1. ㅇㅇㅇ
      1. 소제목3

상세 내용5