**2D 프로젝트때의 장점 단점**

1. **장점**

* **직군별 명확한 업무 분배**

1. 각 직군에 맞게 업무를 분배해 일을 동시에 진행 시켜야 시간도 절약되고 직군 간의 마찰도 적다.

* **테마 및 메카닉스 변동X**

1. 한번 확실히 테마와 메카닉스를 정해 놓으면은 확실히 필요한 것과 필요 없는 것 그리고 구현해야 할 것이 구분이 된다.
2. 프로젝트 진행중 여러 문제가 발생해도 초기 컨셉을 기준으로 문제를 해결 하기 쉬워진다
3. 팀원들 간의 스키마 공유가 쉬워진다.
4. **단점**

* **커뮤니케이션 부족**

1. 각 팀원간의 생각을 계속해서 물어보며 통일시키고 해야 할 업무 및 일정을 상기 시켜주어야 한다.

* **초기 기획 실패**

1. 초기의 기획을 잡지 않고 진행하면 각 직군이 무엇을 해야 하는지 파악하기 힘들고 후 헛일을 하는 일이 생길 수 있다.

* **PD의 과감성**

1. 각 성향이 다른 팀원들이 회의나 소통을 하는 경우 프로젝트의 방향을 제대로 잡히지 않거나 엉뚱한 대로 갈 수 있다. 그것을 PD가 정확히 판단하고 때론 의견을 묵살할 줄 알아야 한다.

* **인원들 역량 파악**

1. 인원들의 역량을 파악해야 일정 및 소요시간을 파악해 프로젝트의 규모를 산정할 수 있다.

* **가이드라인 제시 실패**

1. 팀원들에게 해야 할 일과 목표를 정확히 제시 해주지 않으면 엉뚱한 결과물이 나올 수 있다. 원하는 결과물을 얻으려면 정확한 가이드 라인이 필요하다.

* **직군들 업무 파악**

직군들이 일을 얼마나 진행했는지 어떤 일을 하는지 정확히 판단해야 업무 진행에 차질을 줄일 수 있다.

* **이슈 파악**

업무 진행 간에 생길 수 있는 이슈들을 파악해 놔야 이슈가 발생할 때의 대처와 그에  
따른 시간 소요를 줄일 수 있다.