**2D 프로젝트때의 장점 단점**

1. **장점**

* **직군별로 업무 분배를 명확히 하였다.**

각 직군의 역량에 맞도록 업무를 분배하여 시간 절약도 되었고, 진행이 착착 잘 진행 되었다.

* **초기 기획과 거의 달라지지 않았다.**

시스템에서는 초기 기획과 달라지긴 하였으나, 나머지는 거의 유사하게 진행되었기 때문에 혼선이 적었다. 또한, 시스템도 초기 기획에서 많이 벗어나지 않는 선에서 합의하여 진행 되었다.

1. **단점**

* **막판 커뮤니케이션 부족**

초반에는 시간이 많았다 보니 기획에서 필요한 부분에 대한 회의를 명확히 하였는데, 나중에는 PD,기획자 한명과 단독으로 급하게 결정하고 넘어가서 연출면에서 미흡함이 보여 아쉬웠다. 릴리즈 이후에도 일주일간의 시간을 더 가질 것을 알고 있기 때문에 내가 연출면에 대해 아쉽다고 지적하자, 수정할 시간 없다고 그냥 묵살하고 막연히 넘어가는 것에서 굉장히 기분이 상했다.

1. **좋았던 점**

* **훈훈한 분위기**

내가 아무리 게임에 대해 냉정하게 까도, PD 계속 괜찮다고 격려하며 으쌰으쌰하는 분위기가 좋았다.