# “그래도 우리는 게임을 만든다”

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 프로젝트에서 야근의 원인과 해결방안** | |
| **18화** | 어제 변경된or 변경 예정의 기획을 팀과 공유하지 않음.  (기획 내용이 통과하였다는 가정하) 오전 중으로 변경사항이 생긴다면, 이것을 팀원들과 공유하고, 불필요한 작업이 발생하지 않도록 조치해야 한다고 생각 |
| **35화** | 버그 발생 원인 파악이 안되 업무의 효율이 낮아짐  DB, 리소스, 프로그래밍 파일을 세분화하여 버그 발생이 일어나는 원인을 빠르게 파악할 수 있도록 |
| **39화** | 회사 내 일손 부족  회사의 여건을 고려하여 일손 부족을 해결 해야한다고 생각 |
| **51화** | 개발을 고려하지않은 무리한 마케팅  마케팅 팀에서 개발팀의 상황을 파악하고, 무리한 마케팅을 하지 말아야함 |
| **63화** | 개발=야근이라는 공식이 고정 되어버린 듯 하다  업무시간을 지킬 수 있도록 회사가 개입한다. |
| **65화** | 개발을 고려하지않은 무리한 기획  개발팀을 생각하고, 역량, 마감 기한을 고려하여 가능한 볼륨을 기획, |
| **97화** | 일정 변경과 추가 업무. 최대 하루업무량을 제한 |
| **188화** | 무리한 일정, 열악한 환경으로 회사의 신뢰가 떨어진 상황  회사내 복리후생을 개편한다 |
| **190화** | 알파 테스트 과정에서 서버 과부화 발생  게임의 최적화에 문제가 없는지, 서버의 상태가 괜찮은지 빠르게 체크 |
| **198화** | UI관련 버그가 다수 발생.  DB, 리소스, 프로그래밍 파일을 세분화하여 버그 발생이 일어나는 원인을 빠르게 파악할 수 있도록 |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 프로젝트 팀원들이 즐겁고 보람 있게 프로젝트를 수행할 수 있도록 하려면**  **팀 리더가 어떻게 팀을 운영해야 할까?** | |
| **74화** | 개인의 이익보다는 팀을 생각하는 리더 |
| **86화** | 목적의식이 팀의 성공으로 이어지는 것 |
| **95화** | 타 게임을 모방이라 비난하지 않고, 자사 게임에 자부심을 갖고 있는다 |
| **111화** | 업무로 인한 과도한 스트레스를 막기위해 이를 해소할 수 있는 시스템을 마련. |
| **184화** | 평소에는 남 팀장 같은 방식이지만, (팀원들과 항상 웃으며 지내려고 노력하는)  업무에서는 주 팀장 같이 일할 수 있는 리더 (잘한 일과 잘못한 일을 확실히 하는) |
| **274화** | 팀원들이 업무에 따른 정해진 가이드와 기한을 지킬 수 있도록 운영한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원들에게 인정받는 기획자가 되려면 어떻게 해야 할까요?** | |
| **11화** | 11화의 내용에 어느정도 공감할 수는 있으나, 기존의 것만 전부 사용하는 것이 아닌  기존의 요소를 이용하지만, 추가적으로 우리 게임의 차별화 요소를 결합하는 것이  더 좋다고 생각한다 |
| **43화** | 개발과 아트를 하지 못해서 기획자가 되었다는 마음을 가져서 안된다 |
| **65화** | 개발팀을 생각하고, 역량, 마감 기한을 고려하여 가능한 볼륨을 기획, |
| **90화** | 재미를 주는 것은 중요하지만, 재미 외에도 게임이 줄 수 있는 메시지를 생각 |
| **155화** | 일에 대한 책임감을 갖고, 동료에 대한 존중이 필요하다고 생각함 |
| **195화** | 자신의 기획이 게임의 방향을 결정한다는 것을 인지하고 노력한다 |