

2022 캡스톤 디자인 46 팀

3주차 회의록

작성자 : 20163168 최원준

회의 참여자

20163165 최민혁

20163168 최원준

회의 일시

2022년 3월 18일

회의내용

3주차 수업을 듣고 발표준비와 진행방향, 발표까지 완성해야 하는 게임개발 진행정도를 정하는 회의를 진행.

(최민혁)

발표에서 보여줘야 하는 부분은, 어떤 게임인지, 누구를 겨냥한 게임인지, 게임진행 과정 등을 소개하고 발표에서 게임은 일정 점수가 쌓이면 보스가 나오는 보스스테이지 까지를 목표로 개발을 하면 좋겠다고 생각.

(최원준)

교수님과의 면담에서 얻은 조언을 토대로, 우리 게임이 가지는 차별성, 그리고 어떤 유저들을 만족시킬 수 있고, 새로운 유저들을 어떻게 끌어올 수 있는지에 관해서도 발표에 넣으면 좋을 것 같다고 생각. 보스 스테이지까지 보여주는 것에 동의하고, 개발 시간을 고려해서, 보스가 보여주는 여러가지 패턴 중에 한가지 정도를 보여주는 형태로 게임의 전체적인 모습을 보여주면 될 것 같다고 생각.

회의결과

발표 자료에 포함할 내용 : 우리 게임만의 차별성, 타겟으로 하는 유저층, 게임의 진행 과정, 유저들이 재미를 얻는 부분, 지금까지의 개발내용, 앞으로 추가될 내용

회의록 작성자 코멘트

대부분의 팀이 소프트웨어를 만들기 때문에 발표준비에 관한 교수님의 수업에서도, 이 소프트웨어가 누구를 위한 것이고 어떤 도움을 주는지 등등, 발표에 필요한 내용들을 설명해 주셨는데, 우리 팀의 프로젝트는 게임이다 보니 어떤 내용을 넣어야 하나 조금 고민이 되었는데, 이후 교수님과의 면담시간에 게임을 발표할 때에 어떤 내용이 필요한지 여쭙보아 어느정도 해결이 되어서 다행이라고 생각했다.

발표전까지 목표로 잡은 보스스테이지까지의 개발이 아직 많이 남아있으므로, 발표 준비도 하면서 부지런히 개발을 진행해야 겠다고 생각했다.