포스트 모템

팀 포스트 모템

(팀 전체적인 업무에서 잘된 점과 아쉬웠던 부분을 써주시고 다른 프로젝트 진행 시 꼭 고려해서 개발하겠다라는 것을 한 가지씩 적어주세요. )

**잘된 점:**

월드와 던전 등 다양한 레벨 구현 경험

* + 평소 관심 있었던 레벨들을 기간이 짧았음에도 불구하고 완성시킬 수 있었다.

**아쉬운점**:

스토리, 스테이지별 이벤트 정리가 지연

서로 생각하는 게임의 방향이 달라 의견 충돌 발생

→ 각자의 업무 지체

해결 방안

* + - 회의를 통해 서로의 의견 수렴
    - 각자의 절충안 제시 후 공감대 형성.

**추후 개발에 고려할 사항**

체계적인 스토리 구조 정리

* + 각 스테이지별 이벤트를 구조화하고 정리하는 시간 필요.
  + 드로우 또는 스케치업 등을 활용한 시각적 구조화 필요.

애셋 확보에 시간을 투자할 것

* + 필요할 때 애셋을 추가하는 방식이 매우 비효율적.
  + 향후 프로젝트에서는 애셋을 먼저 확보한 상태에서 작업할 것.

다른 장르, 다른 시간대의 레벨 도전

**개별 포스트 모템 (**개인이 개인의 업무를 진행하면서 잘된 점 아쉬웠던 점을 써주세요)

김병훈

**잘된 점**

스케치업을 활용한 시각적 구조화를 먼저 진행하고, 이를 토대로 언리얼 엔진 내부에서의 레벨 디자인을 함으로써 작업이 좀더 수월하게 진행될 수 있었음.

기간이 짧았음에도 불구하고 평소 관심 있었던 월드와 던전 등 다양한 레벨을 구현해 볼 수 있었음.

**아쉬운점**

목표한 일일 업무 진척도에 알맞게 업무를 분산하였음에도 불구하고 일정이 지연되는 경우가 종종 있었음.

이유: 퀄리티 욕심으로 모델링과 텍스처 수정에 너무 많은 시간을 들임. 일부 프로그램의 숙련도 미숙.

해결책: 애셋 수정을 최소로 하는 방향으로 선회.

확보한 애셋을 최대로 활용하여 맵을 꾸미는 방법으로 해결.

시간이 날 때 따로 프로그램 공부할 것.

**개인 후기**

김병훈

이번 프로젝트에서 레벨디자인 업무를 맡아 디자인과 프로그램적 역량을 증가시킬 수 있었던 좋은 기회였다.