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:**

업무 분담과 업무프로세스가 효율적으로 구축함

각각 개인의 역량에 따른 업무 분담으로 높은 작업효율을 낼 수 있었다.

업무영역과 권한에 따라 일을 진행하면서 언 리얼 프로젝트 내에서 파일간 충돌이 일어나는 경우가 거의 없어 작업 시간을 아낄 수 있었다.

깃을 사용하여 자유로운 업무환경을 조성하여 어디서든 작업이 가능했다.

**아쉬운점**:

**추후 개발에 고려할 사항**

EX) 프로젝트 관리 체계 구성

* + 일정 관리, 파일 관리, 회의 조정과 같이 프로젝트를 진행할 때 발생될 수 있는 문제를 미리 예방하는 것이 중요하다는 것을 배움.
  + 다음 프로젝트 진행 시 이러한 부분을 미리 염두해 두고 개발할 생각
  + 퀄리티 측면 고려
  + 개발 기간의 문제로 게임을 구현하는 데만 집중한 탓에 퀄리티 측면을 많이 신경쓰지 못함
  + 다음 프로젝트에서는 게임의 세부적인 부분도 신경써서 개발할 계획
  + 다른 장르 도전
  + 이 프로젝트에서 만든 일반적인 3인칭 RPG 대신에 현재 유망 장르 중 하나인 VR FPS 장르에 도전하여 실제 판매까지 목표로 할 계획

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

이재천

**잘된 점**

**EX) 아쉬운 점**

1

업무진척도를 정확하게 파악하고 일정표의 스케줄에 따라 업무 속도를 조절 했음에도 불구하고 업무일정이 딜레이 되면서 주말에 작업하는 경우가 많았음

이유: 업무별 작업시간을 보다 정확하게 파악하고 스케줄을 짜지 못했기 때문에

해결책: 작업속도를 더 정확하게 분석하고 일정이 딜레이될 때 더 속도를 높이는 것이 좋겠다.

2

상황에 따라 역 기획이 된 부분이 있는데 그런 경우 문서상의 내용과 대화 했던 내용이 상이해 팀원들에게 혼동을 주었다.

해결책: 본인이 생각하는 모든 내용을 상대방이 알기 쉽게 **미리** 문서로 작성하여 팀원들에게 내용을 전달한다.

이진우

잘된 점

아쉬운점

김병훈

잘된 점

아쉬운점

문준호

잘된 점

아쉬운점

**개인 후기**

(개인적인 후기를 써주세요 Ex) 평소 생각하던 진로가 XX인데 XX업무를 맡아 진행하면서 XX역량을 증가시킬 수 있는 좋은 기회가 된 것 같다.)

이재천

실무가 아니면 경험하기 힘든 것이 프로젝트 관리 영역이라고 생각한다. Nirvana프로젝트의 PM역할을 수행하면서 프로젝트를 체계적으로 관리하는 법을 스스로 공부해 볼 수 있는 좋은 기회였다.

배운 대로, 혹은 책을 보고 알게 된 내용을 기반으로 원하는 것을 블루프린트를 활용하여 구현한다는 것 자체가 불가능에 가까웠다. 그래서 스스로 인터넷을 찾아보고 모르는 것을 다른 동료들에게 물어가며 스스로 공부했는데, 이러한 경험들은 새로운 것에 대한 학습능력을 키울 수 있는 좋은 기회가 되었다.

이진우

김병훈

문준호