



01. 개발에 대한 이해



목차

- 개발팀의 구조 및 역할 분담
- 소프트웨어 개발 생명 주기
- 협업 방법론

개발팀의 구조 및 역할 분담

개발팀의 구조 및 역할 분담[1]

- **기획/PM(Product Manager):** 시장 분석, 니즈(Needs) 파악, 요구사항 정의, 프로젝트 방향성 설정
- **디자인/아트(Design/Art):** UI/UX 디자인, 게임 애셋(모델, 애니메이션, 텍스처 등) 제작
- **개발(Development):** 프로그램 개발 및 유지보수
 - 프론트엔드 (Front-end)/클라이언트(Client): 사용자가 직접 상호작용하는 부분
 - 백엔드 (Back-end)/서버(Server): 데이터베이스 관리, 비즈니스 로직 처리
 - **TA (Technical Artist)*:** 셰이더 제작 및 최적화, 애셋 파이프라인 최적화, 그래픽 최적화 등[2]
- **QA (Quality Assurance):** 버그 테스트 및 품질 검증
- **운영/마케팅 (Operation/Marketing):** 제품 출시 후 사용자 피드백 관리, 이벤트 기획 및 홍보

[1]: 팀마다 회사마다 구조는 다르니 하나의 예시로만 바라보세요.

[2]: 그래픽 퀄리티가 높아짐에 따라 기술을 이해하는 아티스트의 필요성이 대두되었고 그로 인해 TA가 출연하였습니다. 각 팀마다 TA의 역할은 모두 다릅니다.

소프트웨어 개발 생명 주기

Software Development Life Cycle

- 제품이 아이디어 단계부터 출시, 그리고 유지보수 단계까지 거치는 표준적인 절차
- 계획 → 분석/설계 → 구현(개발) → 테스트 → 배포/운영의 순환 구조
- 단계
 - **기획/분석(Planning & Analysis):** 아이디어를 구체적인 요구사항(Specs)으로 정의
 - **설계(Design):** 기술 스택 결정, 시스템 아키텍처 및 데이터베이스 설계[1]
 - **구현(Implementation):** 실제로 코드를 작성하고 에셋을 통합
 - **테스트(Testing):** 작성된 코드가 요구사항대로 작동하는지 검증
 - **배포 및 운영 (Deployment & Operation):** 제품을 시장에 출시하고 사용자 피드백을 받아 다음 업데이트를 계획

협업 방법론

협업 방법론

- **애자일(Agile):** 변화에 빠르게 적응하고, 작은 단위로 자주 결과물을 만들어내는 방식의 개발 철학
- **스크럼(Scrum):** 애자일을 실현하는 가장 일반적인 방법론.
 - **스프린트(Sprint):** 2주 또는 4주 단위의 **반복적인 개발 주기**로, 이 기간 동안 목표한 기능(Task)을 완성
 - **백로그(Backlog):** **개발해야 할 모든 기능 목록**으로 **우선순위에 따라** 관리
 - **데일리 스크럼(Daily Scrum/Stand-up Meeting):** 매일 15분 이내로 서서 진행하는 짧은 회의로
“어제 무엇을 했는가?”, “오늘 무엇을 할 것인가?”, “막힌 부분이 있는가?” 3가지를 공유함

부록

더 나아가기

- 게임 개발팀은 어떻게 구성된다고 볼 수 있을까요? 그리고 각자의 역할은 무엇인가요?
 - 기획팀 VS 사업팀: 게임회사 내부전쟁
 - [듀랑고 포함] K게임사들 다 겪어본 23년차 게임기획자의 폭풍 발언들
 - 여러 채용 공고도 보시고, 채용 설명회도 참고 바랍니다.
- 소프트웨어 개발 생명 주기와 비교하여 실제 게임 개발은 어떻게 이뤄질까요?
 - 언리얼 엔진은 누가, 어떻게 만들었을까?
 - 게임 개발 과정(개발 프로세스)
- 개발사와 퍼블리셔는 무엇이 다른가요?
- 스크럼은 어떻게 진행되나요? 스크럼을 이용할 때 중요한 점은 무엇일까요?
 - 우리 조직에 스크럼(scrum)을 도입하는 방법

참고자료

- [\[게임의역사1\] 전자오락의 시작과 최초의 게임](#)