Project organization(과제 구성원과 역할)

1. 이동현
   * Project Manager – 의견 충돌 시 결정권한, 팀원간 대화 담당, UI 구현 최종담당
2. 이한솔
   * 실물과 이미지 맵핑 구현 최종담당, UI구현 보조
3. 이재선
   * 실물과 이미지 맵핑 구현 보조, 보고서 작성 최종담당 및 회의록 작성 보조
4. 신은정
   * 회의록 작성 최종책임, 3D Modeling 및 Target image제작 최종담당
5. 이강일
   * 이미지 맵핑 구현 보조, 3D Modeling 및 Target image제작 보조

/\*//////////////////////////////////////////////////////////////////

Project plan & schedule

(시작일 4/4, 마감일 6/7)

테스크분석 : activity network이나 activity bar chart

테스크 분석 명확히(목적, 산출물, 선행task)

//////////// 유저 사용 시나리오 통해서 기능을 순차적으로 ..??+거기에 따른 활동?/////////////////

//////////////////////////////////////////////////////////////////\*/

Risk analysis(위험요인분석 및 위험경감전략)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Risk** | **Probability** | **Effect** | **Management strategy** |
| Member drop | Very low | Serious | * 팀원의 drop방지를 위해서 프로젝트를 최대한 함께 참여형식으로 진행 * 서로의 하는 일의 정보를 주당 1회 수준의 미팅을 통해 공유 |
| Project Scope change | Moderate | Tolerable | * 프로젝트 최초 구현범위를 명확히 하기 위해 구현내용 관련 시장상품 조사 및 구현의 난이도 구체적으로 파악 |
| Project Delay | High | Catastrophic  (for grade) | * Delay risk를 최소화하기 위해 프로젝트 구현완료까지 시간을 가급적 빠르게 계획 |
| Lack of programming skills | High | Serious | * 멤버들 전원이 미리 Unity&Vuforia 사전학습을 실시 * Open source 및 기존의 3D모델링 최대한 활용 |
| Member communication & relationship problem | Moderate | Tolerable | * 팀장 및 Interaction-oriented 멤버들이 대화 활성화를 위해 활발한 분위기 조성 |
| Failure to meet scheduling | Moderate | Tolerable | * 가능한 멤버들끼리의 회의 및 빠진 멤버에게 정보 전달 * Github 등을 통한 on-line meeting 활성화 |
| Make decision problem | Low | Tolerable | * 명백한 자료를 통해 결정하도록 노력 * 결정이 힘들 시 팀장에게 최종 선택권한 위임 * 팀원들은 팀장의 선택을 가급적 존중 |
|  |  |  |  |