20180312   
각 개발팀과 연락하여 크리틱 참여 전달.   
기획서를 16일까지 전달받기로 연락함.   
  
20180313   
팀 지뉴 TC 기본 틀 작성 및 배포   
TC는 기획서 및 빌드가 갱신될 때마다 새로 작성하여 테스트 후 보존하기로 함.

20180314   
크리틱 회의 참여 메모 게시판 생성   
크리틱 회의 참여하여 담당 개발팀 진행사항 확인.   
날짜표기와 함께 본인이 작성한 내용을 업로드함

20180319 문제해결 피드백   
중복되는 내용을 최소한으로 테스트하기위해 분류를 주체, 또는 기준으로 작성할 것   
분류는 상위분류에 포함되게 작성할 것

20180326 문제해결 피드백   
용어의 정의는 누구나 알아볼 수 있게 작성하는 것이 좋음

20180328 교수님 전체 미팅   
  
간단한 버전/복잡한 버전 으로 TC제작 연습해보기(포폴에 쓰기 좋다고 하심)   
TC를 작성할때 해당 TC를 작성할때 사용한 기획서 가지고 있기.   
테스트 분류 (원 그래프,직선 그래프,보기 편한 그래프로 골라서 TC에 같이 넣어두기)   
문서추적 필요.(TC작성시 기획서 ~~항목에서 보고 썼다 .같은 표시 필요.)   
문서 리뷰도 도움된다고 해보라고 하심.   
테스트 계획서(필)(마일스톤)-(국제표준 P.271책 참고.) ( 다음 팀 미팅때 반드시 가져올것.)

20180328 교수님 팀 개인 미팅    
  
양식은 일단 팀원들과 회의하여 수정한 뒤, 교수님 피드백을 받고 싶은 부분이 있으면 다음 팀 미팅 때 보여드리는것이 좋을 거 같음.    
  
테스트 계획서 (마일 스톤이나 일정표 외에도 체계적인 테스트 계획서가 필요하다고 피드백 주심, 테스트 계획서 작성에 있어서 개발자도 알아야할~ 이하생략의 부록 항목 참고하면 좋음, 다음 주 팀 미팅때 보여드리고 피드백 받을 예정)   
  
논문 주제에 대한 논의 필요. (4월달 안으로 설문 데이터, 참고 자료 등이 다 준비되어 있는 상태여야 한다고 하심. 준비를 위해 논문 주제를 확실하게 정하고 관련 자료 수집 방안에 대한 논의가 필요할 듯함. 논문 확정해서 다음 팀 미팅 때 피드백 받기)

20180331 팀 지뉴 미팅   
논문주제 :19세 미만 게임의 여성/남성 캐릭터의 성적 대상화 빈도 차이   
설문 형식은 캐릭터에 대한 느낀점 주관식 설문 형태로 받으면 좋을 것 같음!   
  
4월 2일 팀 미팅에서 결정 후 4월 8일까지 설문조사   
  
테스트 케이스 : 엑셀 샘플 참고(실제 결과는 제외)   
  
관리프로그램 : 깃 또는 레드마인 중 시범사용 후 결정

20180402 문제해결 피드백   
사전조건 : 테스트가 수행되기 위해 있어야하는 조건. 구동환경, 테스트 데이터에 대한 정의 등   
예시) 로그인 페이지의 사전 조건 : 1. 아이디와 패스워드가 등록되야함 2.지원되는 브라우저 사용   
ㄴ점검 내용의 조작 액션이 사전조건에 작성되면 안됨   
  
4월 9일 사전조건에 대한 설명을 발표   
  
대분류와 중분류는 서로 관련되어 있음.   
대분류는 기능이나 대상이 될 수 있고 이를 정하는건 효율을 생각해서 나누는 것.

20180409 문제해결 피드백  
설문지 작성시 자료를 참고해서 작성할 것