

회의록

조명 : 라쿠라쿠(2조)

일시	2019. 03. 06(수)	장소	본관 427호
의제	컨텐츠 검토		
<p>주요내용(요약) : 컨텐츠 검토</p> <p>1. 게임 부분</p> <p>1) 프리모드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존의 프리모드 : 노래를 틀어 주고 마음대로 칠 수 있는 모드. -> 아무것도 기록하지 않으면 의미가 없음. 게임 화면을 녹화하거나 치는 노트를 공유하거나 해서 프리모드를 하는 의미를 부여할 것 <p>2. 웹</p> <p>1) 메인페이지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 웹에서 어떤 기능을 자주 사용할지 생각을 하고 메인페이지를 정할 것 - 사용자가 게시판을 자주 이용할 것 같으면 게시판을, 편집 툴을 자주 이용할 것 같으면 편집 툴을 메인 화면으로 할 것 - 벤치마킹 <p>2) 게시판</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 점수 순위 보기 - 굳이 웹으로 보여줘야 할 필요는 없음. 간단하다면 게임에서 보여줄 것 <p>3) 드럼 소리 편집</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 편집 후 저장을 했을 때 로컬에 저장하게 할 것인지, 서버에 저장되는지 파악 			
PM 교수 의견	<p>유저의 입장에 생각해서 필요한 기능, 서비스를 확실하게 구분하고 디자인 할 것.</p> <p>예를 들어 홈페이지에서 사용자가 편집 툴을 많이 사용할 것 같다 싶으면 그 기능이 메인화면으로 와야 함.</p>		
참석자 :	김민호	참석자 :	김가르
참석자 :	송주현	참석자 :	김보경
참석자 :	류경호	참석자 :	
PM 교수 :	김민호	담당교수 :	박성철