
SNUGDC

작업자를 배려하는 기획서 작성하기

Made by Yun Oh, SNUGDC

발표자 소개

트레이너랭킹				2016.09.03 15:30 KST	
조건검색: <input checked="" type="checkbox"/> 지역선택 <input type="checkbox"/> 친구로 조건검색		CZE		내 순위확인	
1	1702 pt	DR.OH E-140-7975-D	CZE	6	1464 pt
2	1539 pt	Flonc X-200-9589-X	CZE	7	1455 pt
3	1516 pt	InnI W-151-2455-P	CZE	7	1455 pt
4	1483 pt	Thanos N-265-2016-I	CZE	9	1414 pt
5	1473 pt	Allen G-377-7277-E	CZE		

Yun Oh(A.K.A DR.OH)
Bees' Beads 기획자
포켓몬 체코 1등

INDEX.

1

기획
이란?

2

그건
안 돼요

3

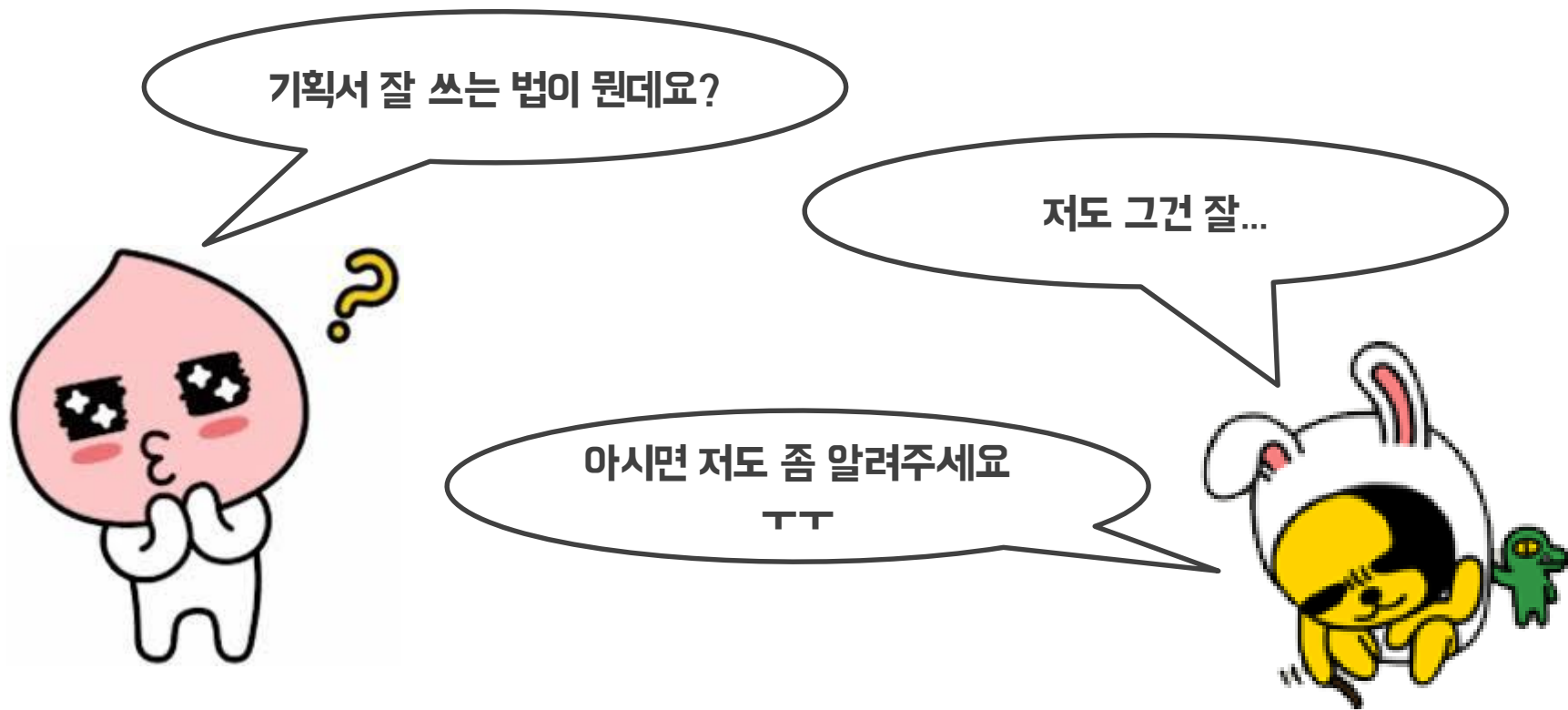
왜
해야해?

4

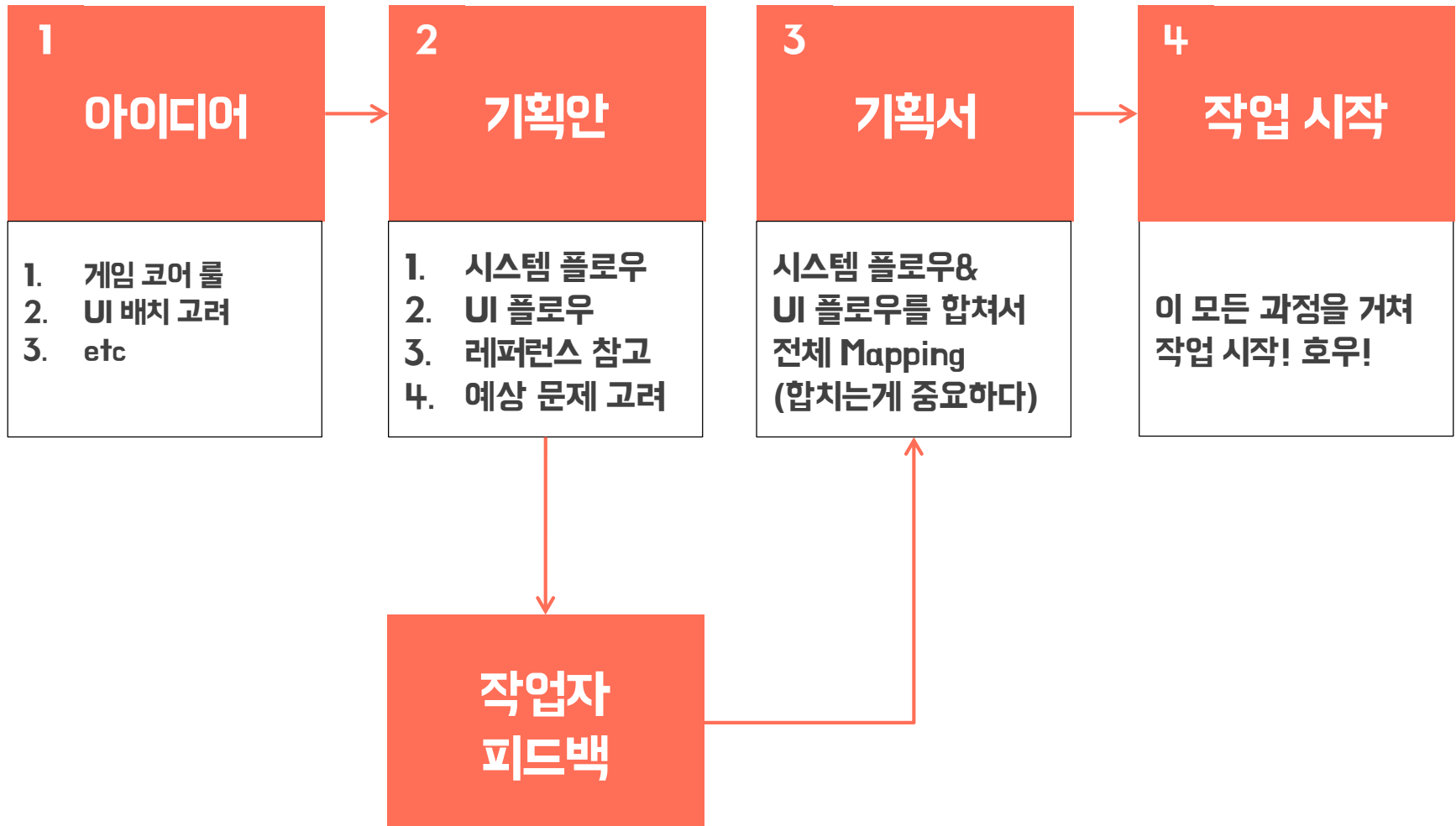
끝
맺으며

1 기획이란?

혹시나 여러분이 이런 질문을 하신다면...



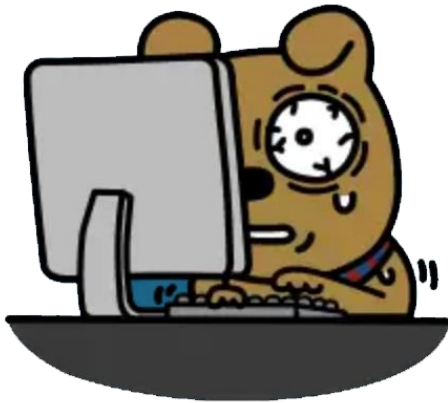
기획서 '잘' 쓰는 법은 모르지만 기획서 쓰는 방법이라면!



2 그건 안 돼요

부제 : 이걸 이런 느낌으로 해주세요(Feat.기획)

게임 출시 날짜는 점점 다가오고 있다.
개발팀과 아트팀의 모습은 아래와 같다.



근데 기획서를 제대로 안 준다면?

작업자는 “안 돼”를 시전한다.
(System.CoolTime = 0)

기획자



그러니까 외양된데여?

작업자

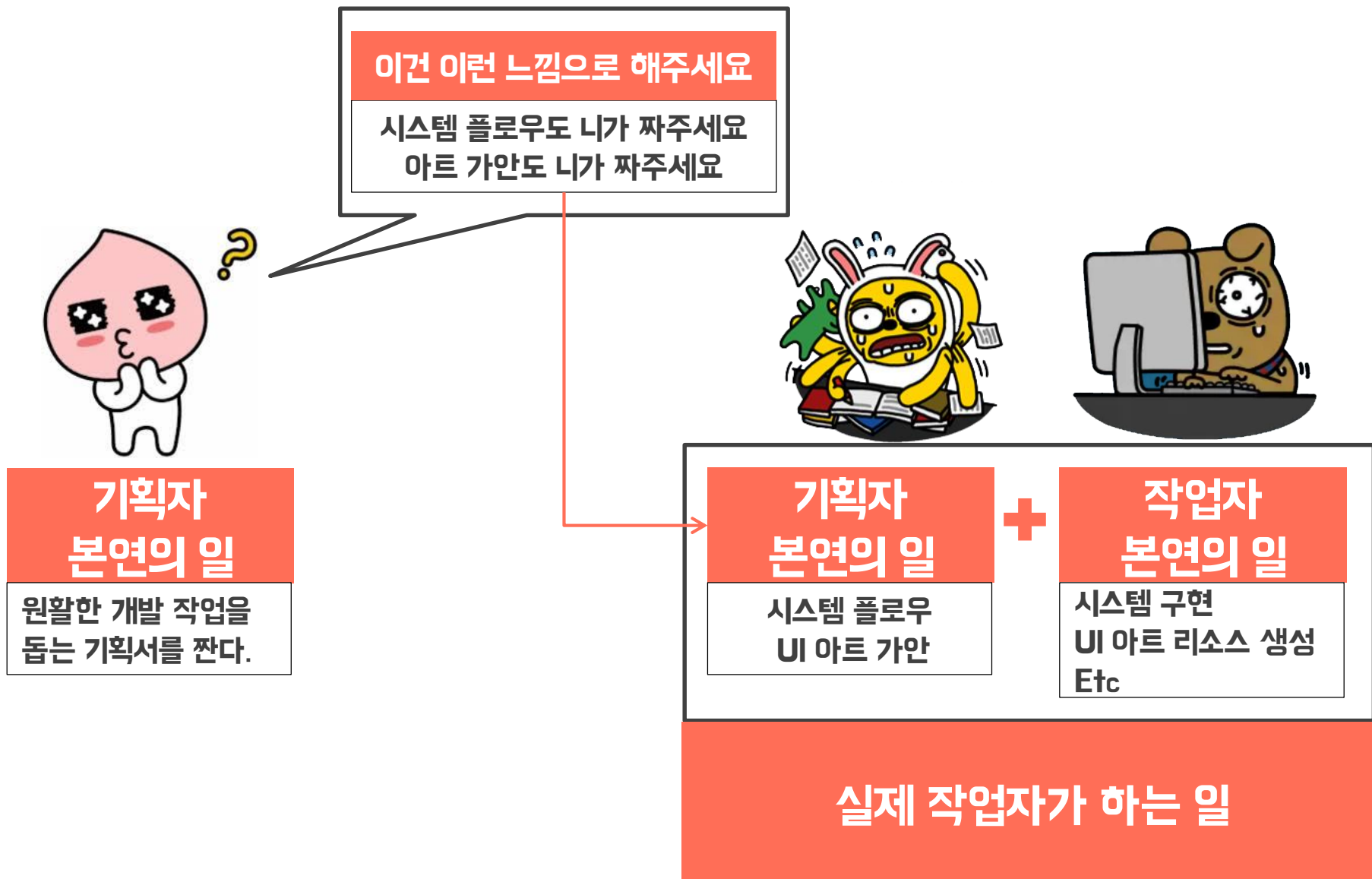


그건 안 돼요!

작업자가 “안 돼”라고 하는 이유

1. 기획서가 없어 작업을 시작할 수 없다.
2. 물리적으로 불가능하다.
3. 시간이 촉박하다.

개발자의 고충 이해하기



기획서의 본질 첫 번째 ‘전달력’

기획자



서문으로만 되어있어서
무슨 의미인지 잘
모르겠어요 ㅠㅠ

그러실 줄 알고
모든 시스템 플로우와
UI 플로우를 그려놨죠!

우왕! 너무 행복해요!

작업자



왜 도식화된 플로우를 만들어야하는가?

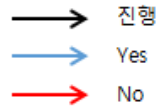
1. 글보다 그림의 전달력이 높다.
2. 시스템의 구현은 플로우를 따라 진행된다.(진짜로)
3. 추가 기능 구현에 용이하다.

EX) Bees' Beads 메인 시스템 플로우 서문

Apk 실행했을 때에는 타이틀 화면으로 가서
타이틀 화면에선 라인 연동 버튼이 있고 게임시작버튼이 있고
설정버튼이 있는데 설정버튼 누르면 타이틀화면에선 BGM과
SFX를 조절할 수 있고 이제 게임시작버튼으로 들어가면
레벨들이 쭉 나열된 맵이 있는데 거기서 레벨을 고르면
설명이 나오고 아웃게임 아이템 사용했을 때 안 사용했을 때
따로 저장정보 분리해주시고 게임 시작을 누르면 인게임으로
가게되는데 인게임에 대한 건 제가 또 글로 따로 설명드리고
인게임이 끝나면 실패했을 때 재시작하는 경우와 그냥 나가는
경우가 다르니까 두 경우도 분리해서 작업해주시고 이 때의
결과창도 다르게 표현되어야 해요! 부듯

EX) Bees' Beads 메인 시스템 플로우 도식화

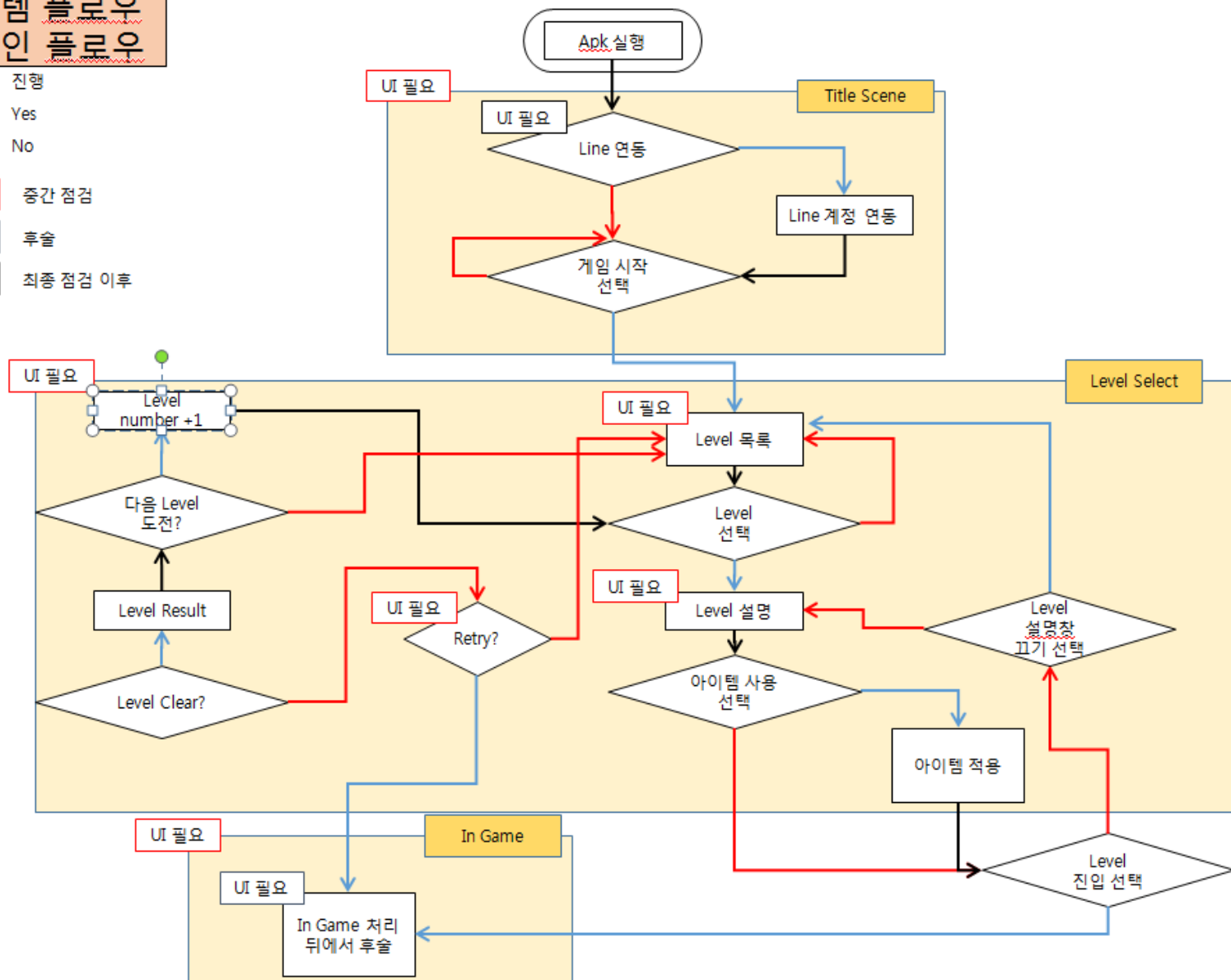
시스템 플로우 a. 메인 플로우



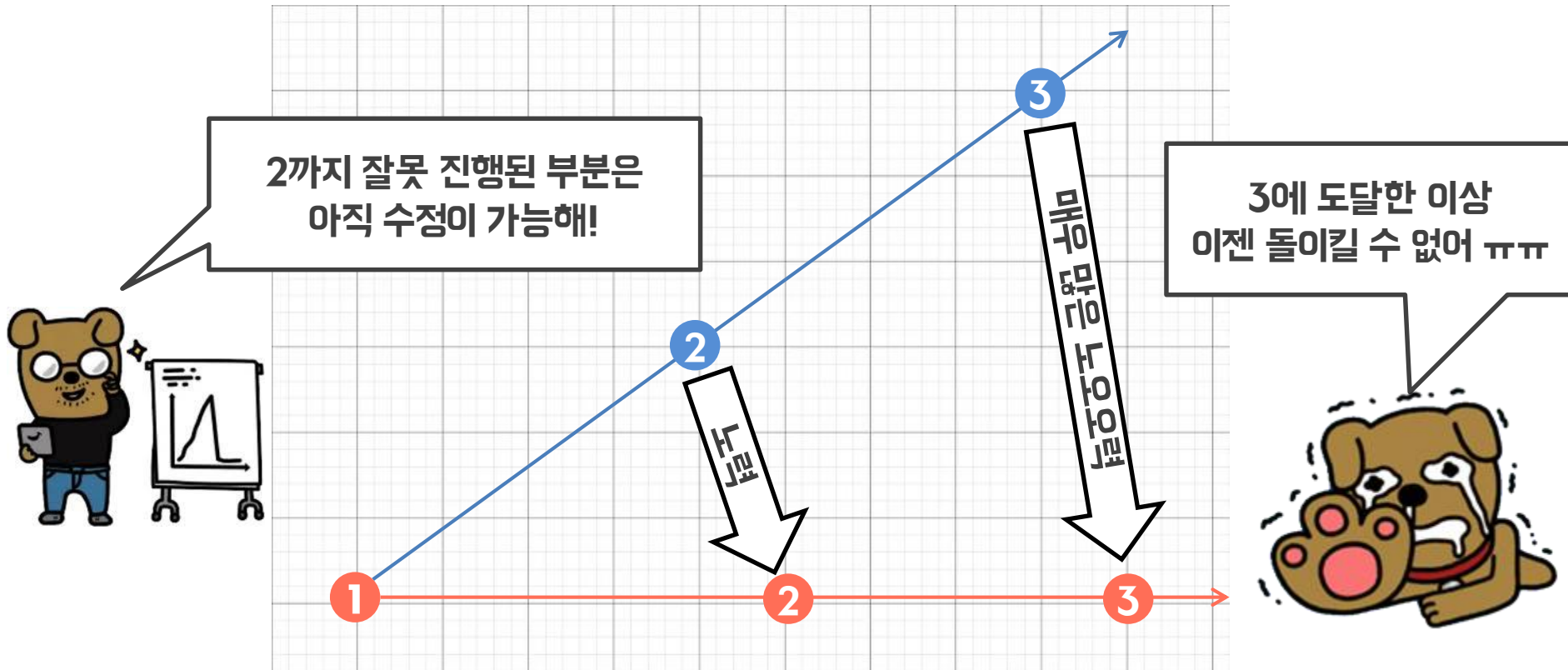
UI 필요 중간 점검

UI 필요 후술

UI 필요 최종 점검 이후

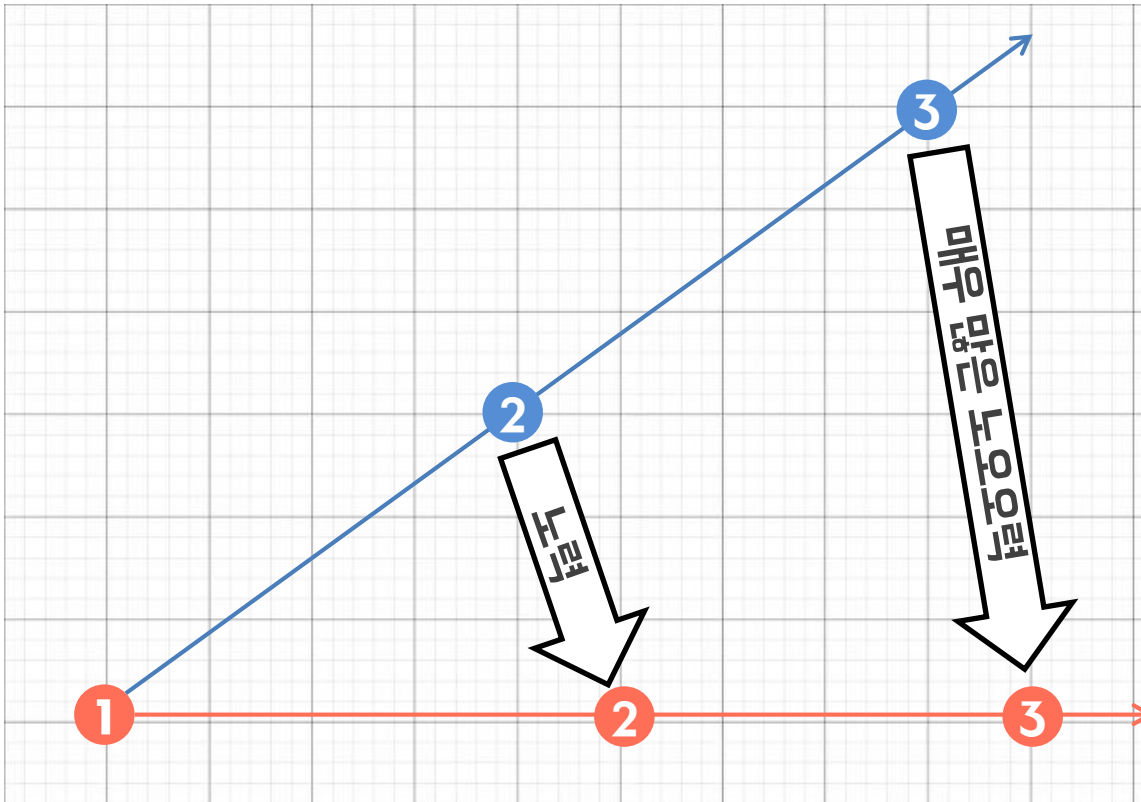


기획서의 본질 두 번째 ‘공동의 방향성’ (1)

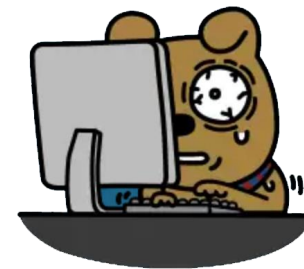


- 기획자는 벡터의 방향성을 좌우하는 사람
1. 공동의 방향을 바르게 지휘하면 효율 ▲
 2. 작업이 진행될수록 수정이 힘들어진다.

기획서의 본질 두 번째 ‘공동의 방향성’ (2)



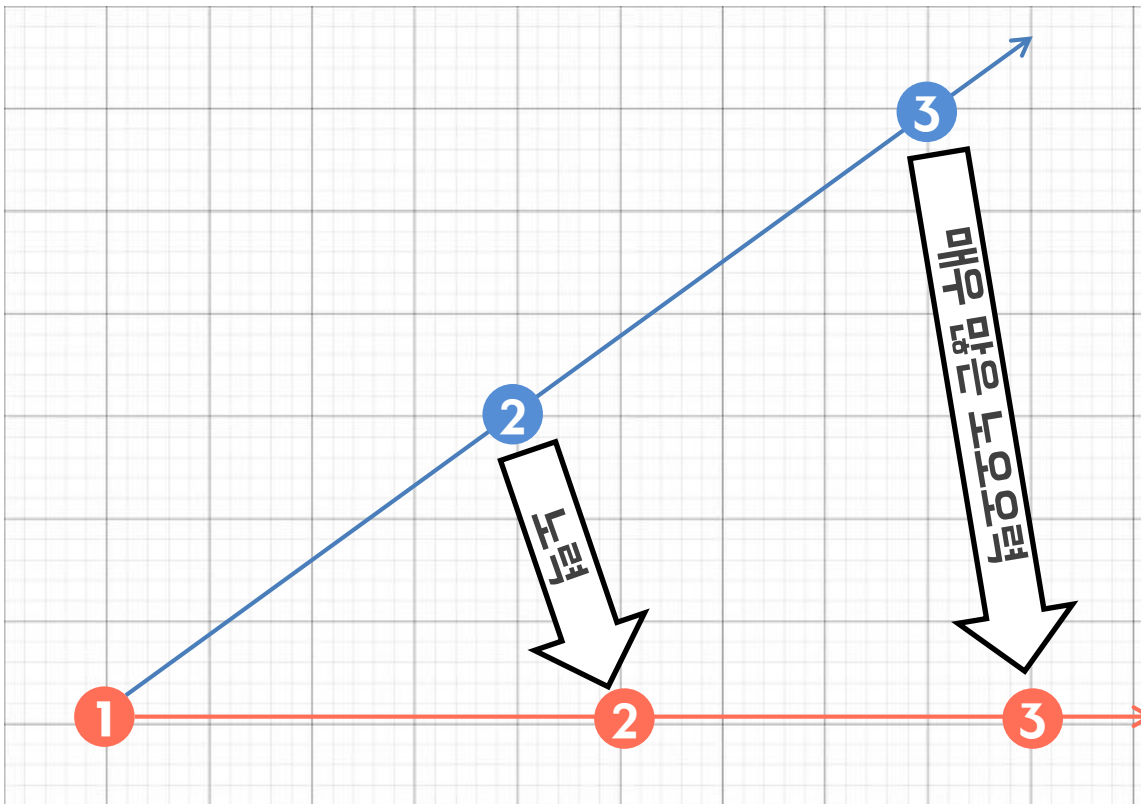
왜 수정은 우리가 해야하지..?



그리고 방향이 잘못되었을 때의 수정은...

1. 개발자가 하게 된다...
2. 아트가 하게 된다...

물론 수정이 불가피하다면 해야 한다!



수정이 불가피한 경우는 언제나 존재한다.(진짜다)

1. 변경된 시스템&UI 플로우를 다시 짠다.
2. 수정이 가능한 범위를 명확히 구분한다.
3. 재발을 막기 위해 작업현황을 수시로 피드백한다.(중요)

3 왜 해야해?

부제 : 왜 자꾸 시스템&UI 플로우를 짜라는 거야?

이 둘을 가능케 한다!

PM



QA

PM이 왜 기획영향을 받아?

기획자



자 이번 프로젝트 기획서입니다!

아트 : 전 리소스 제작에 3일 정도

개발 : 리소스 있으면 4일 정도요

작업자들



PM



그럼 해당 작업은 7일이 걸리겠군
다음 작업까지 고려해보자

기획자와 PM(Project Manager)는 다르다.

1. 작업자는 기획서로 작업을 한다.
2. PM은 작업자의 작업일정을 조율하는 역할.
3. PM이 짜는 전체 일정은 기획자 역량에 의존!

그렇다. 기획자가 똥을 싸면...

기획자



웅 그냥 이런 느낌으로 해주세요~

아트 : 이런 느낌인 가안 제작에만
3일 정도요(실 작업 시간 X)

개발 : 이런 느낌을 이해하는데
4일 정도요(실 작업 시간 X)

PM



이런 느낌이 일단 정해지면
저에게 알려주세요 ㅠㅠ

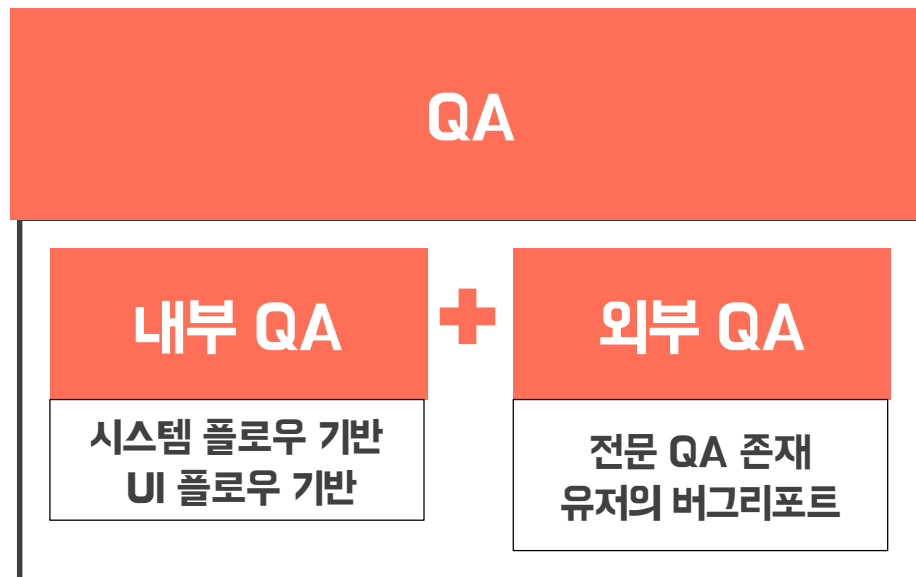
작업자들



전체 일정을 조율할 수 없다. 매우 큰 똥이기에..

1. 그러므로 기획서는 구체적으로 짠다.
2. UI플로우는 최대한 가안이라도 만들어서 드린다.
3. 플로우를 만들어라. 뼈가 되고 살이 된다.

아 그럼 QA는 뭔데?



내부 QA는 플로우를 따라
진행하며 버그 재현이 쉽죠!

유저는 플로우는 모르지만
(내부적으로 플로우가 있으니)
버그를 재현하는게 가능해요!



기획서를 분리해서 썼으면 어떡하죠?

System & UI Mapping

System
Flow

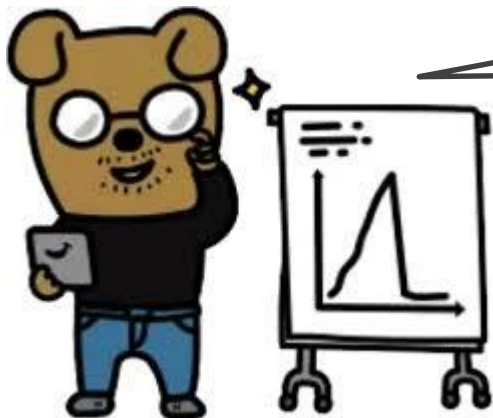
+

UI
Flow

지금까지 작성한 모든 기획서를 한 곳에
때려 박는 작업. 가장 힘들고 지친다.

하지만 그 만큼 한 눈에 게임
전체를 파악할 수 있죠!

추가구현이 필요하거나
빼먹은 리소스 & 시스템을
어느 플로우에 추가해야할 지
판단할 수 있어요!



Ex) Bees' Beads UI Mapping

System & UI Mapping

http://prezi.com/qo-c--p7hldu/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

4 끝 맺으며

부제: 각자만 할 수 있는 각자의 일

좋은 아이디어가 있고
이걸 다른 사람에게
표현할 수 있어!

기획자



전 게임에 어울리는
디자인을 만들 수 있어요!

작업자



최적화를 고려한
시스템을 만들 수 있어!



난 모두가 작업이
효율적이게 꼼꼼히
일정조정이 가능해

PM



게임의 큰 그림은 기획자가 관리한다.



난 프로그래밍은 잘 못해
그렇다고 그림을 잘 그리지도 않지

하지만 게임에 대한 구상은
내가 할 수 있어!

기획자가 못 하는 부분은
작업자가 하면 돼

우리는 기획자를 믿고
작업에 집중하자!



결과물이 바라는 바와 다르다면

1. 작업자가 기획서를 이해했는지 확인하세요
2. 가능하다면 작업자에 맞는 기획서를 만드세요



감사합니다.

PPT Concept Made by 홍양홍삼