

경일 게임 IT 아카데미 기획 3기

9조(달팽이애호가 팀) WBS

팀 소개

김범수: PD, PM, 시스템 및 UI 기획

도승연: 레벨디자인, 아트

서효진: 설정, 시나리오, 음향, 아트

박인영: 리드 엔지니어

최서연: 서브 엔지니어

엔지니어 작업은 리드 엔지니어가 적당히 서브 엔지니어에게 분배

Today Start End
11/04 11/03 11/21

매크로가 작동하지 않아, WBS 리스트만 작성하였습니다.

#	WBS	업무	세부 내용1	세부 내용2	세부 내용3	선행업무	중요도	담당자	진행율	계획		실행		상태	
										종료	소요	시작	종료	소요	
1	기본 구상	어떤 게임 만들지 구상해보기					High Risk	모두	100%	11/03	11/03	1	11/04	11/04	1 완료
1.1	브레イン스토밍						Med Risk	모두	100%	11/03	11/03	1	11/04	11/04	1 완료
1.2	1PGDD	1페이지 기획서 작성					High Risk	모두	100%	11/03	11/03	1	11/04	11/04	1 완료
1.3	비주얼 가이드	비주얼 가이드 작성					High Risk	모두	100%	11/04	11/04	1	11/04	11/04	1 완료
2	1차 기획	기본 기능만 기획 및 구현					High Risk	모두	13%	11/04	11/11	8	11/04		1 진행
2.1	시스템 기획	컨셉, 기본 시스템, 입퇴장 규칙				1	High Risk	김범수	50%	11/04	11/05	2	11/04		1 진행
2.2	설정 기획	이하 내용 기획					Med Risk	서효진	13%	11/04	11/11	8	11/04		1 진행
2.2.1	세계관 기획	배경 기획(시간/공간/사건)					High Risk	서효진	50%	11/04	11/05	2	11/04		1 진행
2.2.2	캐릭터 기획	주인공 설정, NPC(적) 설정				2.2.1	High Risk	서효진	0%	11/06	11/06	1			예정
2.2.3	시나리오 기획	전체적인 기승전결 기획 게임데모에 등장할 부분 선정하기				2.2.2	Med Risk	서효진	0%	11/06	11/10	5			예정
2.3	레벨 기획	이하 내용 기획				1	High Risk	도승연	13%	11/04	11/11	8	11/04		1 진행
2.3.1	맵 기획	게임 데모에 들어갈 맵 기획 맵에 들어갈 오브젝트 (키, 방해물, 바리케이트, 함정)					High Risk	도승연	25%	11/04	11/07	4	11/04		1 진행
2.3.2	오브젝트 기획					2.3.1	Med Risk	도승연	0%	11/07	11/10	4			예정
2.4	엔지니어링 준비	기본 구상 기반으로 필요 코드 구상				2.1	Med Risk	박인영, 최서연	13%	11/04	11/11	8	11/04		1 진행
2.4.1	상하좌우 이동 메소드	상하좌우 이동하는 방법 찾기					Med Risk	박인영, 최서연	50%	11/04	11/05	2	11/04		1 진행
2.4.2	조명 시스템	캐릭터를 제외한 주변을 어둡게 까는 기능					Med Risk	박인영, 최서연	0%	11/06	11/07	2			예정
2.4.3	몬스터 구현	몬스터가 PC 추적하는 기능					Med Risk	박인영, 최서연	0%	11/10	11/11	2			예정
3	프로토타입 작성	메이플월드로 1차 프로토타입 개발	기능 구현 위주			2.1	High Risk	박인영, 최서연	0%	11/12	11/14	3			예정
3.1	레벨디자인 올리기	콜라이더 정도만 일단 구현					Med Risk	도승연, 김범수	0%	11/12	11/14	3			예정
3.2	캐릭터 아트 뽑기	캐릭터 스프라이트					Med Risk	서효진	0%	11/12	11/14	3			예정
3.3	테스트	프로토타입 테스트					Med Risk	모두	0%	11/14	11/14	1			예정
4	2차 기능 구현					3	High Risk	모두	0%	11/17	11/20	4			예정
4.1	대사창과 선택지 개발	시스템 기획에서 규정된 부분 개발					High Risk	박인영, 최서연	0%	11/17	11/17	1			예정
4.2	UI 기획	추가적으로 필요한 UI 있다면 캐치	사용할 리소스 설정				High Risk	김범수	0%	11/17	11/17	1			예정
4.3	UI 개발	UI 추가					High Risk	박인영, 최서연	0%	11/18	11/18	1			예정
4.4	디테일 업						High Risk	모두	0%	11/17	11/20	4			예정
4.4.1	연출 기획	들어야 할 호러 연출 기획 및 시스템 기획					High Risk	서효진, 김범수	0%	11/17	11/17	1			예정
4.4.2	연출 구현	연출 구현				4.4.1	High Risk	박인영, 최서연	0%	11/18	11/19	2			예정
4.4.3	음향 기획 (BGM, 효과음 준비)	필요한 BGM 및 효과음 준비					High Risk	서효진	0%	11/18	11/18	1			예정
4.4.4	음향 추가	지정된 위치에 음향 삽입 작업				4.4.4	High Risk	박인영, 최서연	0%	11/19	11/19	1			예정
4.4.5	맵 디테일 업	맵 디테일 업, 오브젝트 추가하고, 등등					High Risk	도승연, 김범수	0%	11/14	11/20	7			예정
5	최초 버전 빌드						High Risk	모두	0%	11/21	11/21	1			예정