

[과제#2-1] 게임소프트웨어공학(GSE) 프로젝트팀 편성 및 주제 도출

2024-2학기 3주차(2024.09.19.) 한국공학대학교 게임공학과

■ 프로젝트팀 편성 및 역할분장(R&R, 역할과 책임)

*** 강의계획서를 참조해서 작성 ***

프로젝트팀	프로젝트 관리 및 SW개발 단계별 역할 분장(R&R)									
2분반1조 (개발자들)	프로젝트 착수	프로젝트 계획	프로젝트 실행/통제1 (발표1)	프로젝트 실행/통제2	프로젝트 실행/통제3	프로젝트 실행/통제4	프로젝트 실행/통제5	프로젝트 종료 (발표2)	선정된 프로젝트 주제	비고
	문제기술(SOP) /착수(PC)	프로젝트관리 계획(PMP)	요구사항정의 (SRD+RTM)	요구사항분석 (SRS+RTM)	시스템설계 (SDD+RTM)	시스템구현 (SIP+RTM)	시스템시험 (STP+STD+STR)	프로젝트종료보고 (SMP+PCR+L&L)		
	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	팀장 ○ ○ ○ 팀원 ○ ○ ○	○ ○ ○ 게임

[과제#2-1] 게임소프트웨어공학(GSE) 프로젝트 팀 편성 및 주제 도출

2024-2학기 3주차(2024.09.19.) 한국공학대학교 게임공학과

프로젝트팀	팀원	GSE 과목 프로젝트 주제 선정 회의 결과		비고 (선정 결과)
		제안된 주제	제안된 주제 개요	
2분반1조 (팀명)	○○○	○○○ 게임/시스템		
	○○○	○○○ 게임/시스템		
	○○○	○○○ 게임/시스템		
	○○○	○○○ 게임/시스템		
	○○○	○○○ 게임/시스템		