

자 체 평 가 서

팀명	팀46 CHOI'S	성명	최원준
프로젝트제목	Tall Tales		
자체 평가	<p>프로젝트 수행 소감:</p> <p>우선 팀프로젝트 경험도 그렇게 많지 않았지만 팀원 모두가 게임 개발을 처음 해보는 상황이었어서 프로젝트 초반에 갈팡지팡 하는 시간이 있었다.</p> <p>그렇게 의견을 주고받으면서 게임 기획을 마치고, 업무 분담도 마친 후에 본격적으로 개발을 시작했고, 5월부터 발표일까지는 대부분의 시간을 프로젝트에 쏟았던 것 같다. 유니티라는 프로그램도 처음보다 확실히 실력이 늘었다는 느낌이 들었고, C#이라는 새로운 언어에도 많이 익숙해졌다. 무엇보다 플레이 가능한 게임이라는 직접적인 결과물이 나와서 더욱 의미가 있었던 것 같다.</p> <p>시연회에서, 확실히 게임이다 보니 플레이 해보고 재밌다거나 신기하다는 반응들을 직접 듣기도 하고, 우리가 개발한 부분을 설명하는 시간도 뜻깊었다.</p> <p>결과물이 나와서 의미가 있었지만, 확실히 3개월이라는 짧은 개발기간과, 적은 팀원수로 인해서 처음 계획했던 내용들을 전부 개발하지 못했던 것은 아쉬웠다.</p> <p>한학기동안의 캡스톤 프로젝트의 의미는 그동안 학교를 다니며 배우는 것을 직접 활용해보는 경험, 그리고 새로운 기술들을 직접 공부해보고, 이를 적용해보는 경험이라고 생각한다. 기술의 발전은 빠르고, 우리가 대학에서 배운 지식들도 결국 나중에는 쓰이지 않는 오래된 기술이 되어버릴지도 모르겠지만, 우리가 대학에서 배우는 것은 기술뿐만 아니라 새로운 기술을 스스로 공부해보고 이를 적용하는 공부를 하는 것이라고 일전에 한 수업에서 교수님께 들었던 기억이 난다. 교수님의 말씀처럼 이번 프로젝트를 통해 처음 접하는 것들을 스스로 공부하고 적용해보고, 수업시간에 배웠던 디자인패턴 같은 개념들을 실제로 접목시키는 경험을 직접 해보면서, 캡스톤 프로젝트의 의의를 느끼고 경험을 쌓을 수 있던 시간이 되었다고 생각한다.</p> <p>개선요구사항:</p> <p>시연회를 한다는 것을 조금 늦게 알게 된 것이 아닌가 하는 아쉬움이 있었습니다. 수업에서 시연회를 한다는 것을 듣고, 담당교수님께 여쭙보았는데 담당교수님도 모르셨던 것으로 미루어 보아 급하게 결정된 것이 아닌가 생각했습니다. 코로나로 인해서 작년에는 하지 않았는데 갑자기 코로나 규제가 풀리면서 이루어진 내용이라고 생각합니다.</p> <p>발전적 제언:</p> <p>기업체에서 나오는 멘토링과 관련된 부분도 예정이 있었는데 예산문제로 없어졌다고 하셨는데, 확실히 실제 전문가들에게 피드백 받는 시간이 있었다면 더 큰 도움이 되었을 것 같다는 생각을 하면서 내년도 캡스톤 디자인에서는 그것이 가능했으면 좋을 것 같습니다.</p>		