

기업 협약 프로젝트 포스트모템

2025.08.13

고예린

목차

1. 프로젝트 개요.....	2
2. 내 역할과 기여도.....	2
2.1 주요 담당 업무.....	2
3. 진행 타임라인.....	2
4. 잘한 점 (Strengths).....	3
5. 아쉬운 점 / 문제점 (Weaknesses).....	3
6. 원인 분석 (Root Cause Analysis).....	3
7. 개선안 & 향후 적용 방안.....	4
8. 배운 점 (Lessons Learned).....	4
9. 부록 (Appendix).....	4

1. 개요

1.1 프로젝트 개요

프로젝트 명	던전 런! (경일 게임 IT 아카데미 x (주)스턱픽셀 기업 협약 5팀)	
프로젝트 설명	게임 <레전드 오브 해머>의 서브 콘텐츠 기획/개발	
프로젝트 장르	백서라이크 + 런 게임 + 로그라이트	
플랫폼	Unity, 모바일 (Android)	
프로젝트 기간	프리 프로덕션	2025.06.09 ~ 2025.07.02
	프로덕션	2025.07.03 ~ 2025.08.06
	포스트 프로덕션	2025.08.07 ~ 2025.08.13
참여 인원	11인 (기획 6인, 개발 5인)	
담당 직무 및 직책	부팀장 PM 및 UI/UX 기획	

1.2 기획·개발 목표

기존 게임 <레전드 오브 해머>의 서브 콘텐츠 개발

- 레전드 오브 해머의 세계관을 활용한 미니게임 이벤트: 무한던전 모드 구현

사용자는 제한 시간 없이 진행되는 끝없는 던전을 탐험하며, 점점 강해지는 적을 상대해 최고 기록에 도전합니다. 본 미니게임은 기존 본 게임의 성장 시스템 일부를 차용하면서도, 빠른 템포와 반복적인 도전을 유도해 게임의 몰입감을 강화합니다. - 미션 가이드 발췌

→ 긴 호흡의 백서라이크 게임을 스테이지 단위로 쪼개자.

1.3 프로젝트 규모

물리적 구조 - 로비 + 인게임+상점 씬 총 3씬 규모

인게임 - 1회 플레이타임 1분~1분 30초 내외의 스테이지 (1스테이지~999스테이지)

1.4 시연 및 이미지

시연 영상: <https://youtu.be/O-2HT8DnVgE>



2. 진행 타임라인

날짜	이벤트	결과
07.04	킵오프	화면 설계 기초 완성
07.11	1차 테스트 빌드	인게임 기초 전투 매커니즘 완성
07.23	1차 알파 빌드 제출	플레이 경험을 위한 개선 제안서 작성
07.30	2차 테스트 빌드	우선 순위 중위 기능 80% 개발
08.06	2차 알파 빌드 제출	연출 및 SFX 개선
08.13	최종 빌드	테스트 환경 제거 및 UI 디자인 개선

3. 내 역할과 기여도

3.1 주요 담당 업무

구분	세부 내용
주요 담당 업무	<div><개발 관리></div> <div>- 전체 업무 관리 시트 제작 및 관리</div> <div>- 주차별 주간 업무 목표 수립 및 관리</div> <div>- 작업 일정 관리 및 마일스톤 설정</div> <div>- 정기 회의 준비 및 회의록 서기</div> <div>- 개선 제안서 작성</div>
	<div><UI/UX 기획></div> <div>프로젝트 전체 범위 화면 설계서 작성</div> <div>연출 및 SFX 기획</div> <div>UI 디자인</div> <div><UI 개발></div> <div>컴포넌트 배치 참여</div>
	<div><QA 보조></div> <div>TC ID 체계 수립</div> <div>TC 시트 개선 및 자동화</div>
사용 툴/기술	Unity, Figma, Google Sheets

4. 잘한 점 (Strengths)

4.1 이전 프로젝트에서 진행한 회고의 개선안을 적용함

| 개선안을 스스로 적용하며 발전하는 기획자

프로젝트 진행 과정 중 문제 및 개선안

1. 유휴 인력 관리 부족

의도 및 배경: 주차 별 마일스톤을 세우고, 한 주마다
쓰레드를 만들어 매일 매일 해야 할 일을 확인할 수 있도록 함

문제: 파트 별로 작업 목표를 관리하다 보니 유휴 인력이
때때로 발생함

개선: 각 파트 별 책임 인원을 다시 분배하고, 명확한 dead
line을 제시하여 프로젝트 작업 품질 개선

배운 점: 팀장 1인이 모든 작업의 진행사항을 하나 하나
따라갈 수 없다는 것을 체감. 그리고 좀 더 명확한 마감 기한이
없다면 느리게 작업하기 쉬워진다는 것을 배움. 나 스스로도
내일해도 괜찮겠지, 하는 마음이 들 때가 있어 반성.

2. 작업 분배 우선 순위 설정 오류

의도 및 배경: 각자 지망하는 포지션에 나누어 처음부터
시스템/컨텐츠로 나누어 접근함

문제: 기획된 시스템과 내러티브의 핵심 주제들이 잘 안
어우러지는 문제가 발생함

개선: 시스템에서 강조하고자 했던 체험과 주제를 바탕으로
세계관 재작성

배운 점: 어떤 목표를 세운 뒤, 그 목표를 위한 하위 작업 간
우선 순위의 중요성을 다시금 깨달음. 아무리 시나리오를
중점적으로 하는 게임이라 하더라도, 시스템이 더 우선시
되어야 한다는 것을 체감함.

이전 프로젝트에서 진행한 회고.

이번 프로젝트에서 개선했던 점: 유휴 인력 관리, 우선 순위 배정

1) 유휴 인력 관리 방식

- 명확한 작업 기한 제시 및 확인, 현재 유휴 인력 파악
- 유휴 인력 발생 시 즉각적인 대응
 - 예) 연기된 우선 순위 내의 작업 지시

2) 우선 순위 배정 방식

- 팀장님과의 의논으로 우선 순위 배치
- 각 개발 마일스톤 단위에서, 동일 우선 순위 내에서도 개발 우선도를 분배하여 관리

4.2 실제 게임 UI 오브젝트 구조를 고려한 컴포넌트 제작

| Unity 엔진 지식에 기반한 기획

기획	Figma 컴포넌트	실제 구현된 오브젝트 구조
 <p>The mockup shows a dark-themed pause screen. At the top is the title '일시 정지' (Pause) with a red '1' next to it. Below is a separator and the subtitle '증강 목록' (Augment List). There are two sections: '공용 증강' (Common Augment) with a 2x4 grid of placeholder icons (red '2' next to the first icon) and '전용 증강' (Dedicated Augment) with three character icons (red '3' next to the first) and a 3x3 grid of placeholder icons (red '4' next to the first icon). At the bottom are two buttons: '접두 변경' (Prefix Change) (red '5' next to it) and '계속하기' (Continue) (red '6' next to it).</p>	<pre> # Pause 일시 정지 40203 ver2. T 일시 정지 타이틀 v ◇ 증강 목록 > □ 그리드 패널 타이틀 > # 공용 증강 패널 > # 전용 증강 패널 v □ 버튼바 > ◇ Continue Button > ◇ Quit Button </pre>	 <p>The hierarchy shows the following structure for 'Pause_40203':</p> <ul style="list-style-type: none"> Pause_40203 <ul style="list-style-type: none"> OverlayTitle PanelTitle PanelCommonAugment PanelDedicatedAugment ButtonContinue ButtonQuit AugmentDisplayPanel
와이어 프레임 + 디자인 (아트 포지션이 없어 디자인 업무 병행)	컴포넌트 재사용화를 염두에 둔 그룹핑 실제 UI obj 구조와 매우 유사	직관적인 네이밍과 프리팹 구조로 기능 구현 편의 제공

4.3 개발 관리 문서의 중앙화 시도

| 원활한 협업을 고려한 관리

문서 목록 시트에서 기획서 목록, 개발 관리 문서 목록, 주간 업무 관리를 한 눈에 보기 쉽도록
관리함. 파편화 되어 흩어진 문서를 결집시키고, 프로젝트에서 생성된 문서를 파악하기 쉽게 함.

대분류	중분류	문서유형	기획서 명	내용	링크	버전	이전 버전 여부
1. 전체 구조	기타	3. 기타	0703_파트너십 기획서 종합본	전체 기획서작성 종합본	[2]협업의도/1/	ver1	<input type="checkbox"/>
1. 전체 구조	UI UX	1. 기획서	0805_고예린_단건현 화면 설계서_ver10.pdf	화면 설계서: 전체 화면의 와이어 프레임 + 실제 설계 완료	[와이어 프레임 설계서]	ver1	<input type="checkbox"/>
1. 전체 구조	UI UX	1. 기획서	0805_고예린_단건현 화면 구조도_ver6.drawio	단건 현 컨텐트의 화면 구조도 및 화면 개발 현황, 화면 형식 변경 대응	[1]와이어 화면 구조도/1/	ver6	<input type="checkbox"/>
1. 전체 구조	UI UX	1. 기획서	0805_고예린_단건현 UI_ver7.xlsx	단건 현 컨텐트의 정보 구조도, 오버레이 화면 역할 정의, 피커 데이터 폰트 색상 추가	[1]와이어 화면 구조도/1/	ver7	<input type="checkbox"/>
1. 전체 구조	UI UX	3. 기타	고예린_단건현 UI	단건현 화면 디자인 및 화면 흐름 피그마	[와이어 화면]		<input type="checkbox"/>
2. 인계임	스태이지	1. 기획서	0715_김광훈_차지 침수 docx	차지 침수 획득 및 표시 규칙	[시스템/전투/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	스태이지	2. 테이블	0804_이동혁_말 패턴 ver2.xlsx	장물류, 맵 이벤트 데이터 테이블	[데이터/테이블/]	ver2	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	스태이지	2. 테이블	0804_이동혁_스태이지 ver6.xlsx	플레이 타임에 따른 스태이지 데이터 테이블	[데이터/테이블/]	ver6	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	적	1. 기획서	0805_이동혁_적 요소 ver10.pdf	적 유닛 유형 별 알고리즘, 웨이브 패턴, 맵 패턴 알고리즘	[콘텐츠/적 요소/]	ver10	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	적	1. 기획서	0711_이동혁_스태이지 적 요소 동작 ver2.docx	스태이지 단계 구분 분리, 플레이 타임 중심 동작 로직 기획서	[데이터/테이블/]	ver2	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	적	2. 테이블	0812_최진혁_적유닛스태일화(Ver.5).xlsx	적 유닛 HP 스테일화 데이터 테이블 및 기획의도	[데이터/테이블/]	ver5	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	적	2. 테이블	0812_이동혁_전호일_최진혁_적 유닛 ver7.xlsx	적 유닛, 웨이브 패턴 데이터 테이블	[데이터/테이블/]	ver7	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	적	3. 기타	0728_최진혁_투사체 리소스 개선 제안서 pdf	투사체 리소스 변경에 대한 개선 제안서	[리소스/]		<input type="checkbox"/>
2. 인계임	전투 시스템	1. 기획서	0724_김광훈_추격제이지_Ver2	추격제이지 시스템에 관한 내용	[시스템/전투/]	ver2	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	전투 시스템	1. 기획서	0703_김광훈_스태이지	스태이지 구성	[시스템/전투/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	전투 시스템	1. 기획서	0711_전호일_피해량 계산식	피해량 산정 수식	[시스템/전투/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	1. 기획서	0806_최진혁_중장시스템기획(Ver.5).pdf	중장 산장 시스템 세부	[시스템/중장/]	ver5	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	1. 기획서	0812_최진혁_리튬시스템기획(Ver.4).pdf	리튬 시스템의 대장장이의 도움 시스템 세부	[시스템/중장/]	ver4	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	1. 기획서	0709_전호일_전함 중장 효과	전함 중장 효과, 최후 중장 효과, 기적 의도	[콘텐츠/중장/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	1. 기획서	0710_전호일_공공 중장 효과	공공 중장 효과, 기적 의도	[콘텐츠/중장/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	2. 테이블	0812_최진혁_전호일_공공중장, 전함중장_Ver5	전함 중장, 공공 중장 데이터 테이블	[데이터/테이블/]	ver5	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	중장	2. 테이블	0717_최진혁_중장발리스태이비(Ver.1).xlsx	중장 발 연결되는 리소스 파일에 관한 데이터 테이블	[데이터/테이블/]	ver1	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	UI UX	1. 기획서	0807_고예린_단건 현 연출 기획서_ver3 pptx	단건 현 UX 개선에 필요한 연출 기획서	[화면 기획/]	ver3	<input type="checkbox"/>
2. 인계임	전투 시스템	1. 기획서	0617_최진혁_보조보상전체기획(Ver.1).docx	보조 클리어 시 제공되는 보상 콘텐츠 기획서	[전투 시스템 기획서/]	ver1	<input type="checkbox"/>

기업 협약 5팀: 주간 일정 관리					
! 주간 목표는 각 팀 별 주간 보고 셀과 연동됨					
주차	날짜	전체 일정	기획	개발	특이 사항 비고
W0	주간 목표	팀 매칭	발표 준비 및 기획서 작성	프로젝트 세팅	
	06.30 (월)			컨셉 제안서 발표: 클라-기획	
	07.01 (화)				
	07.02 (수)		발표 리허설		
	07.03 (목)		kickoff 미팅(0703 전체 회의록)		
	07.04 (금)		컨셉 제안서 최종 발표		컨셉 제안서 최종 발표
W1	주간 목표	일부 기능 테스트 준비	테이블 구조 개편 +1차 알파 빌드 범위 기획서 작성	[P0 위주] 테스트 빌드 1차 개발	
	07.07 (월)				
	07.08 (화)		회의 (0708 리드 + 데이터 관련 미팅)		[07.07-07.11 (10일 계위)] 기획<클라 오전 중 수업 진행 리소스 관련: W1 내 확정
	07.09 (수)				
	07.10 (목)		경기 회의 (0710 경기 회의 회의록)		
	07.11 (금)			개발> 기획> 테스트 빌드 1차	
W2	주간 목표	테스트 빌드 1차 > 2차 개발	테스트 빌드 1차 기반 테스트 및 기획 수정	[P1 포함] 테스트 빌드 2차 개발	
	07.14 (월)		경기 회의 (회의록 0710 경기 회의 회의록) / 테스트 빌드 cf. 0710 테스트 방법		
	07.15 (화)				기획<클라 오전 중 수업 진행 예정
	07.16 (수)				
	07.17 (목)		경기 회의 (회의록 0717 경기 회의 회의록)		
	07.18 (금)				
	주간 목표	테스트 빌드 2차 QA, 1차 알파 빌드 개발	테스트 빌드 2차 기반 테스트 및 기획 수정	1차 알파 빌드 개발	
	07.21 (월)		경기 회의 (회의록 0721 경기 회의 회의록)		

우선 순위 및 기능 단위							
우선 순위	테스트 기능 단위 1	테스트 기능 단위 2	테스트 기능 단위 3	테스트 기능 단위 4	테스트 기능 단위 5	테스트 기능 단위 6	테스트 기능 단위 7
P0	게임 시작 & 게임 종료	전장	용사단	공수, 마법사, 전자	전투 시스템	적 유닛	근거리 적 몬스터
P1	추격 페이지	부활	증강 시스템	증강 리플 시스템	공수 전용 증강	공수 전용 증강	마법사 전용 증강
P2	화면 구조	UI					
ID 정의 방법	우선 순위	기능 단위	번호				
(우선 순위)(기능 단위)(번호)	P0	01~20	001~999				
조합 예 : P103073 // 증강 시스템의 73번째 TC	P1						
	P2						
작성된 TC				빌드			
0724_Test Case_단전련_1차 알파 빌드 테스트.xlsx.xlsx				1차 알파 빌드			
0730_Test Case_단전련_2차 테스트 빌드 테스트				2차 테스트 빌드			
0804_우선 순위 높음_Test Case_단전련_3차 빌드 테스트.xlsx				2차 알파 빌드			
0804_우선 순위 중간_Test Case_단전련_3차 빌드 테스트				2차 알파 빌드			

- TC의 Fail list 및 Block list 자동화
- APPS Script 작성 및 적용 (생성형 AI의 보조)

5. 아쉬운 점 / 문제점 (Weaknesses)

(1) 이원화된 개발 관리

기획팀 따로, 개발팀 따로 작업을 관리하여 일관되지 못한 작업 진행 사항 파악

(2) 결원에 치명적인 프로젝트 구조

한 사람이 빠지게 되는 순간 작업이 지연됨

(3) 전사 전용 증강 및 보상 파이프라인 등 미구현

일정 부족 및 예비일 파악이 부족해 미구현 사항 산재

6. 원인 분석 (Root Cause Analysis)

(1) 이원화된 개발 관리 → 기능 명세서 미비

기능 명세서에 대한 필요가 제시되지 않음. PM 부재 중 개발 관리 체계 확정됨.

(2)결원에 치명적인 프로젝트 구조 → 작업자 중심의 일감 분배

기능 단위로 기획자들이 전담하게 되어, 서로가 서로의 작업물에 대해 잘 모르게 됨.

(3) 전사 전용 증강 및 보상 파이프라인 등 미구현 → 촘촘한 일정관리 부족

구현 반려 사항이 구현됨, 요청한 우선순위와 다른 기능이 구현되는 등 일정관리가 촘촘하게 이루어지지 않음.

7. 개선안 & 향후 적용 방안

문제	개선안	향후 적용
----	-----	-------

이원화된 개발 관리	기능 명세서를 작성하여 전체 개발 범위에 대한 이정표 제시	기획 시에도 기획 하고자 하는 뼈대 내용부터 제시하여 방향성을 굳힐 것
작업자 중심의 일감 분배	기능 단위로 기획자들이 전담하게 됨. 기능과 요구사항을 바탕으로 작업을 진행하고, 병목이 예상되는 부분에는 미리 협업 요청을 하는 체계 마련	분업이 어려운 소규모 프로젝트라도 이른 협업 요청을 통해 결원 대응

8. 배운 점 (Lessons Learned)

8.1 프로젝트에서 얻은 핵심 역량

#다른 팀과의 소통 #기획자들 사이에서의 소통 #업무 생산성 증대


당연하다고 생각했던 것이 당연하지 않은 케이스가 있었다. 인게임 위에 오버레이(전용 증강 화면, 일시 정지 화면 등)가 출력 되었을 땐, 당연히 게임 진행이 정지 되어야 한다고 생각했다. 그래서 화면 설계서에 해당 동작 및 터치 입력 제외에 대해서 서술하지 않았다. 하지만, 처음 전용 증강 기능이 구현되었을 때, 화면 뒤에서 캐릭터들이 공격을 하며 게임을 진행시키는 오류가 발생했다. 다음부터는 목표한 기능과 동작, 의도에 대해 ‘당연함’을 최대한 배제하여 명확히 작성해야 함을 배웠다.

8.2 다음 프로젝트·직무에서의 활용 계획

명확한 의도 표현에 더 중점을 두어 기획서를 작성하려고 한다.

또, 진짜 필요한 것과 필요하다고 예상했던 것의 차이가 발생해 많은 코스트를 들였던 문서들이 일부 쓰이지 않게 되었다. 문서 작성을 할 때엔 우리 프로젝트의 성격을 파악하고 유연한 대처를 하도록 할 것이다.

9. 부록 (Appendix)

- 작업물 1) 피그마 (작업물 기반 프로토타입) |  Figma
- 작업물 2) [화면 설계서](#) | [정보 구조도](#) | [화면 구조도](#) | [연출 기획서](#)