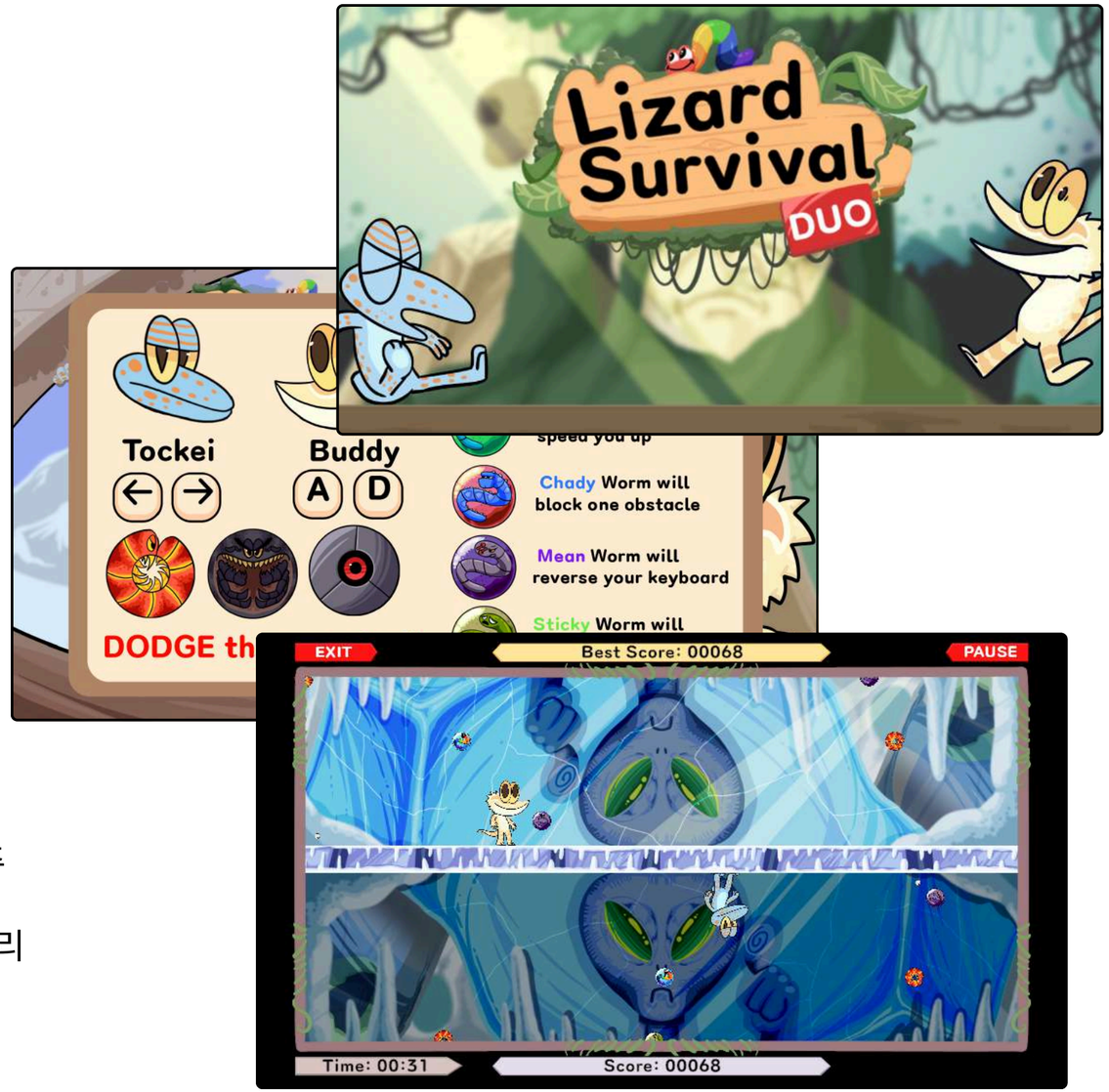
고정 일정 프로젝트 관리

2.Lizard Survival Duo

스팀 페이지 링크

개요

삼육대학교 소프트웨어 창업 동아리에서 개발한 프로젝트입니다.
PC 플랫폼 2D 플랫포머 캐주얼 프로젝트 “Lizard Survival Duo” 입니다.
4명의 팀원을 이끌어 유니티로 개발해 스팀에 출시했습니다.



기간 24.07 - 25.03

성과
- 스팀 출시 후 125장 판매 (국내 27장 해외 98장)
- 삼육대학교 창업 경진 대회 최우수상

내용 외부 일정이 고정된 프로젝트에서 리스크를 관리하며 출시까지 완주

역할 개발 범위 관리, WBS 기반 진척 관리, 개발 산출물 커뮤니케이션 관리

구성 PM&기획(1), 디자이너(1), 프로그래머(2), 사운드(1)

프로젝트의 제약 조건

- 개발 경험이 없는 팀원 6명으로 구성된 개발 프로젝트
- 학교 지원을 받아 결과 보고회 일정이 고정된 프로젝트

PM으로서 인식한 위험

- 잦은 기획 수정 발생 시 일정 준수 실패 리스크 증가

예상 문제 요소

- 개발 경험 부족으로 인해 작업 범위 산정 실패 가능성
- 중도 수정, 재작업 발생 시 일정 회복이 어려움
- 일정 지연 시 프로젝트 결과에 직접적인 영향

일정 실패 리스크를 최소화하기 위해 폭포수 모델을 선택

개발 공정에 대한 이해

장르 특성상 시스템 복잡도가 낮아 사전 개발 스펙 정의가 가능하다고 판단

⇩

팀원 모두가 모여 작업 범위를 사전에 정리하고 개발 시작

프로젝트 목표와 상황에 대한 이해

경험 부족으로 인해 반복 수정이 발생할 경우 일정 회복이 어려울 것으로 판단

⇩

기능 구현의 완성을 최우선 목표로 설정하여 마감 기한 준수 전략 수립

사전 정의된 개발 스펙을 Epic 단위로 구분하고 Task 단위로 세분화한 WBS를 만들었습니다.
이후 회의를 통해 담당자와 목표일을 설정하고 진행 상태를 확인할 수 있도록 관리했습니다.

선후 관계를 고려한 WBS 작성

개발 누락과 일정 리스크를 방지하기 위해 사전 정의된 개발 스펙을 Epic/Task 단위로 분해하고
담당자, 목표일, 선후관계를 WBS로 관리

사전 개발 스펙을
작업 단위로 분리해 Epic 설정

누락된 작업이 없도록
최소한 단위로 Task 세분화

시작 전, 진행 중, 이슈, 완료
4단계로 상태 관리

Epic	Task	담당자	날짜	상태
캐릭터 시스템	이동 시스템		2024년 12월 16일	완료
캐릭터 시스템	캐릭터 A 이동 기능 개발		2024년 11월 2일	완료
캐릭터 시스템	캐릭터 B 이동 기능 개발		2024년 11월 2일	완료
캐릭터 시스템	독립적 키 입력 반응 시스템 구현		2024년 11월 2일	완료
레벨 시스템	장애물 난이도 조절 시스템 구축		2024년 11월 14일	완료
레벨 시스템	시간 기반 레벨업 로직 개발		2024년 11월 14일	완료
점수 시스템	점수 증가 로직 개발		2024년 12월 16일	완료
점수 시스템	점수 로컬 데이터 저장 최고 점수 저장 기능 개발		2024년 12월 16일	완료
점수 시스템	점수 표시 UI 구현		2024년 12월 16일	완료

<작업 WBS 일부 이미지>

프로젝트를 진행하며 발생한 문제들을 해결하며
목표 기간 내 사전 개발 스펙을 100% 완수했습니다.

산출물 누락 문제 해소 및 커뮤니케이션 비용 감소를 위한 산출물 시트 제작



<리소스 산출물 시트 일부>

문제

아트, 사운드 산출물의 누락과 소통 부재로 인한 작업 병목 발생

판단

산출물 관리 규칙과 공유 방법 부재

대응

아트/ 사운드 산출물 관리 시트를 만들어 규칙과 상태 관리

결과

산출물 누락률 감소 / 커뮤니케이션 시간 단축

작업 지연 원인 파악을 위한 개발 일지 작성 문화 도입



<개발 일지 일부>

문제

개발 중반 이후 팀원들의 작업 속도 저하로 인해 일정 지연 리스크 발생

판단

지연 원인을 파악할 수단이 필요하다고 판단

대응

개인 단위 개발 일지 작성 문화 도입

결과

작업 지연 원인 조기 발견 / 일정 재조정 근거 확보

고정된 일정 프로젝트를 일정 지연 없이 완주하며
팀 이탈 없이 안정적으로 완성해 스팀 출시와 수상까지 이끌었습니다.



125장 판매 수익 약 $100

Country	Units	Percent of Units	Linux Units
Korea, Republic of	27	22%	0
Indonesia	17	14%	0
China	10	8%	0
Hong Kong	8	6%	0
Russian Federation	8	6%	0
Ukraine	6	5%	0
United States	6	5%	0
Kazakhstan	5	4%	0
Brazil	3	2%	0
Philippines	3	2%	0
Other	32	26%	1
Total	125		1

게임 구매자 리뷰

추천
기록상 0.5시간 (평가 당시 0.1시간)
게시 일시: 2025년 3월 19일
가볍게 즐기기 매우 좋은 게임 은근한 집중력을 요해서 몰입해서 하게 된다

추천
기록상 0.3시간
게시 일시: 2025년 3월 15일
Lizard Survival Duo surprised me with how addictive it is. Controlling two lizards at once feels like a real test of reflexes, and unlocking achievements kept me coming back for more. For just $0.59, it's a simple but fun challenge that's perfect for short gaming sessions!

추천
기록상 0.8시간
게시 일시: 2025년 3월 25일
히오스 길바 좋아하던 사람으로서 취향인 게임. 스테이지별로 재시작 부분 있으면 좋겠음. 1000점 가보고 싶은 마음은 있는데 1~400점 반복하는게 루즈해서 더 도전을 안하게 됨. 500점쯤부터 다시 할수 있다면 어떨지. 그리고 도전과제가 안깨져요!

교내 경진대회 수상

제251003

상 장

최우수상 팀 명 : 45P
소속/성명 :
삼육대학교 인공지능융합학부 김 현 기

위 사람(팀)은 삼육대학교가 주최한 「2024-2 창업아이디어 경진대회」에서 뛰어난 창의력과 우수한 아이템으로 위와 같이 입상하였기에 이 상장을 수여합니다.

2025년 01월 06일

삼 육 대 학 교 총 장

삼육대학교총장인