|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 17주차 | 기간 | 24.07.08~07.15 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[Focused Group Interview를 활용한 게임 컨셉 기획]을 읽고, 3p

게임 컨셉 기획을 위한 방법론을 제시하고, 게임 기획을 하고자 하는 20대 초반의 인원을 대상으로 적용해 본다. 대상 인원을 개별 그룹과 팀 그룹으로 나누어 이 방법론의 효율성에 차이가 있는지에 대해서도 확인한다. 결과적으로 차이가 없는 것으로 드러났다.

[ARgun을 이용한 공포 FPS 게임 기획]을 읽고, 3p

모바일 FPS 공포 게임에 ARgun이라는 새로운 기기를 통한 게임 설계에 대해 다루고자 한다. ARgun을 통해 현실감에 생동감까지 더해 게임에 대한 큰 기대를 불러일으킬 수 있었다.

[게임 기획서 표준양식을 활용한 게임 기획 교육]을 읽고, 9p

시장 조사 보고서에는 시장의 현재 상황 분석을 통한 게임의 성공 가능성, 조사 방법, 조사 내용 서술로 이루어진다. 조사 내용 서술은 경쟁 제품 분석(성공 요인 분석, 개선사항 파악), 사용자 설문조사(대상/조사 기간, 표본 선정/특성 분석, 조사 방법, 설문조사 결과 분석)으로 다시 세분화된다.

프로젝트 제안서는 게임의 핵심 내용 및 컨셉으로 구성된다. 핵심 내용 및 컨셉은 달성하고자 하는 목표 및 시장 위치, 게임 특징 및 성공 가능성, 예상 제작 기간, 예상 소모 비용, 자원 구성, 완성 후 수익 구조 및 목표 수익으로 세분화된다.

기초 컨셉 설정 문서는 게임에 관한 초기 아이디어와 내용을 정리해 서술한 문서다.

주요 컨셉 설정 문서는 기초 컨셉 설정 문서의 확장으로, 게임의 내용이 중심으로 삼아야 할 이정표의 역할을 한다. 각 컨셉 설정 문서 및 디자인 문서에 대한 지침이다.

[게임시나리오 기획에 관한 연구]를 읽고, 7p

게임 시나리오 작법 순서는 다음과 같다. 1. 주제 및 소재 발상, 2. 장르 결정, 3. 제재(세계관, 사건, 인물, 게임 요소) 설정, 4. 스토리 집필, 5. 플롯 설정, 6. 영상 장면 구성 완성, 7. 게임 장면 구성 완성, 8. 게임 시나리오 완성, 9. 게임 양식도 완성

기획서의 기본 서식은 다음과 같다. 1. 표지, 2. 개요, 3. 기획 의도, 4. 세계관, 5. 캐릭터, 6. 게임 요소의 개요, 7. 사건의 개요, 8. 스토리, 9. 플롯, 10.오프닝과 엔딩의 개요, 11. 영상 장면 구성, 12. 게임 장면 구성, 13. 게임 시나리오, 14. 게임 시나리오 양식도

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 18주차 | 다음 기간 | 24.07.15~07.22 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |