|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 20주차 | 기간 | 24.10.08~24.10.15 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 주제 정하기 | | | | |

<상세 수행 내용>

이터널 리턴을 플레이어의 유형을 2가지 척도(공격성, 주도성)을 기준으로 나누어 분석하고, 승률의 상관 관계를 알아본다. 여기서 공격성은 '오브젝트를 차지하기 위해 되도록 오브젝트가 생성되는 곳에 적극적으로 이동하는가?', '상대 플레이어가 보이면 먼저 싸움을 거는 편인가?' 등의 질문으로, 주도성은 '아군을 이끄는 편인가?', '아군이 어디로 갈지 물어보면 적극적으로 답을 해주는 편인가?' 등의 질문으로 판별한다.

주제를 정해봤다. 손 교수님께서는 영상을 100개를 보고 분석하든지 설문을 100명 이상 얻어와서 결론을 내든지 하라고 하셨다. 그런데 일단 나의 집중력이 매우 낮으니 일단 간을 본다는 느낌으로 조금만 분석해 오라는 숙제를 내주셨다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 20주차 | 다음 기간 | 24.10.16~24.10.23 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |