|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2 | **기간** | 0321~0327 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 재미요소 분석을 토대로 Dead By Daylight의 흥미곡선을 담은 PPT 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

-재미요소 분석을 토대로 게임방송 흥미 유발 모멘트를 정의

-방송(게임 플레이) 전체의 흐름을 곡선 그래프 형식으로 표현, 시청자 흥미 변화 추이를 도식화

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 모멘트 단어 재정의 | | |
| **해결방안** | 유의어, 반의어를 검색해보며 적정 단어를 검색 | | |
| **다음주차** | 3 | **다음기간** | 0328 ~ 0403 |
| **다음주 할일** | 흥미 유발 모멘트의 의미를 재정의하고 어울리는 단어를 검색한다 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |