|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 | **기간** | 0316~0320 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Dead By Daylight 게임의 흥미 및 재미 요소 분석 PPT 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

-방송과 영상을 시청하며 시청자들이 어떤 상황에 재미를 느끼고 흥미를 보이는 지를 체크하여 항목을 생성하고 분류하는 작업을 거침

-항목들을 개발 관점, 유저 관점, 방송 관점으로 레이어를 나눠서 세부적으로 분석을 시도함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 유사한 항목이 겹침, 추격전 단계의 작명 어색 | | |
| **해결방안** | 항목 재조정 및 통합, 추격전 단계를 시작-중간-결말에 따라 재분류 | | |
| **다음주차** | 2 | **다음기간** | 0321 ~ 0327 |
| **다음주 할일** | 추격전 단계에 대한 세부적인 탐색과 연구  그래프 형식의 결과 도출 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |