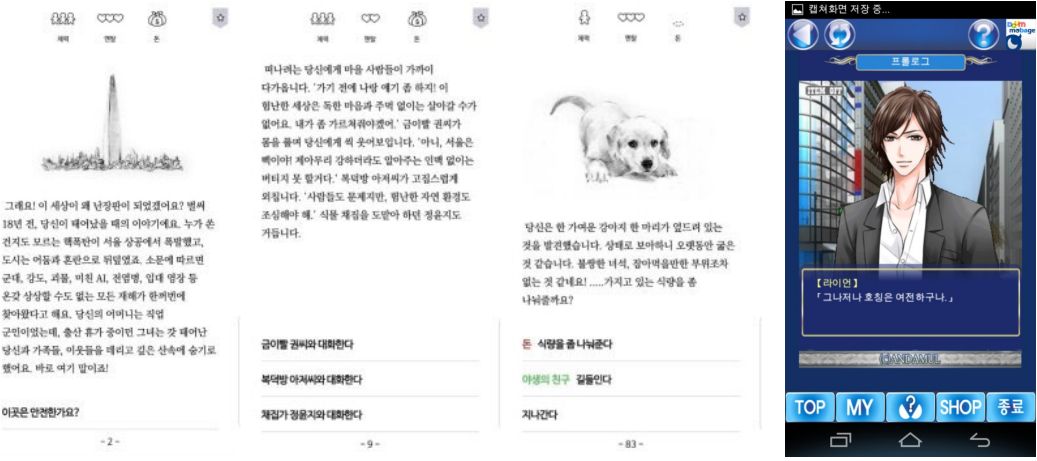


오픈소스 프로그래밍 02분반 10조

프로젝트 제안서

주제	여러 가지 MBTI 유형에 대해 경험해볼 수 있는 비주얼 노벨
배경	<p>MBTI란 마이어스-브릭스 유형 지표(Myers-Briggs-Type Indicator)로 작가 캐서린 쿡 브릭스와 그의 딸 이저벨 브릭스 마이어스가 카를 융의 분석심리학을 근거로 개발한 성격 유형 선호 지표입니다. 이는 1940년대에 만들어진 검사로, 아주 오래 전에 개발되었음에도 불구하고 근 1년 사이 한국의 Z세대에서 엄청난 유행처럼 번져나갔습니다. MBTI 검사는 자신의 성격에 대해 보다 구체적으로 파악하고 본인에 대해 더욱 깊이 이해할 수 있게 해줍니다. 한편으로는 자신과는 확연히 다른 상대방의 성격에 대해서도 쉽게 이해할 수 있게 해주는 수단이 됩니다. 최근 Covid-19으로 인해 타인과 얼굴을 마주하고 대화할 수 있는 상황이 많이 줄어든 상태에서 MBTI는 상대를 파악하기에 편리한 방법이 되었습니다.</p> <p>우리는 MBTI를 통해 타인에 대해 좀 더 수월하게 이해할 수 있다는 점에 착안하여, 여러 종류의 MBTI 유형에 대해 간접적으로 경험해볼 수 있는 비주얼 노벨 장르의 시뮬레이션 게임을 만들어보기로 했습니다.</p>
내용	<p>여러 사람들이 보편적으로 경험해보았을 법한 상황을 설정하기 위해 배경은 고등학교로 지정하였습니다. 학교에서 수업을 듣는 도중 혹은 쉬는 시간, 점심 시간 등에 주변 친구와 대화를 해야하는 상황이 생깁니다. 예를 들어, “쉬는 시간에 매점에 가서 빵을 사먹고 싶다. 누구와 갈까?”와 같이 상황이 주어집니다. 플레이어는 본인이 같이 활동하고 싶은 MBTI 유형의 친구를 골라 그와 대화를 나누면 됩니다. 대화를 나누는 도중에는 종종 대화의 방향에 대한 선택지가 주어집니다. “이번 주말에 친구 8명 정도 모여서 놀기로 했는데 같이 놀래?”와 같이 친구와의 대화를 주도하며 그 유형에 대해 더욱 자세히 파악할 수 있는 질문을 고르는 선택지가 주어지기도 하고, 친구의 질문에 플레이어가 할 대답에 대한 선택지가 주어지기도 합니다. 플레이어의 선택에 따라 스토리가 분기되며, 중간 중간 플레이어들의 관심을 끌만한 미니 게임이나 이벤트가 발생합니다. (미니 게임과 이벤트에 대해서는 추후 더 고민해볼 예정입니다.)</p> <div>  </div> <p style="text-align: center;"><텍스트 게임(비주얼 노벨) 예시></p>
조원	김수, 유태린, 이우현, 최리라