**창업현장실습 보고서**

**한국공학대학교 귀하**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **창업현장실습 개요표** | | | |
| **과 정 명** | **■ 창업현장실습2 (학기중/12학점) □ 창업현장실습3 (학기중/16학점)** | | |
| **창업기관 정보** | **창업기업명** | **던 드림즈** | |
| **사업자등록번호** | **806-60-00663** | |
| **소재지** | **경기도 시흥시 정왕동 1277-6 102동 1301호** | |
| **창업현장**  **실습기간** | **2024.09.01. ~ 2024.11.28.** | | |
| **1일 8시간 / 주 40시간 기준** | | |
| **학생 정보** | **유형 선택** | **■ 대표(공동대표 포함) □ 법인부등기부등본 이사** | |
| **성명** | **이윤석** | |
| **소속학과** | **게임공학과** | |
| **학번** | **2019180031** | |
| **지도교수명** | **이형구** | |
| **신청학기** | **24년도 2학기** | |
| **실습내용** | **모바일 2D 게임 제작 및 출시** | |
| **연락처** | **자 택** | **-** |
| **휴대폰** | **010 - / / 010-5014-7723** |
| **이메일** | **kjggr123@gmail.com** | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **창업현장실습 개요표** | | | |
| **과 정 명** | **■ 창업현장실습2 (학기중/12학점) □ 창업현장실습3 (학기중/16학점)** | | |
| **창업기관 정보** | **창업기업명** | **던 드림즈** | |
| **사업자등록번호** | **806-60-00663** | |
| **소재지** | **경기도 시흥시 정왕동 1277-6 102동 1301호** | |
| **창업현장**  **실습기간** | **2024.09.01. ~ 2024.11.28.** | | |
| **1일 8시간 / 주 40시간 기준** | | |
| **학생 정보** | **유형 선택** | **■ 대표(공동대표 포함) □ 법인부등기부등본 이사** | |
| **성명** | **이승희** | |
| **소속학과** | **게임공학과** | |
| **학번** | **2020184025** | |
| **지도교수명** | **김경철** | |
| **신청학기** | **24년도 2학기** | |
| **실습내용** | **모바일 2D 게임 제작 및 출시** | |
| **연락처** | **자 택** | **-** |
| **휴대폰** | **010 – 7199 - 9734** |
| **이메일** | **senughee521@naver.com** | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **창업현장실습 개요표** | | | |
| **과 정 명** | **■ 창업현장실습2 (학기중/12학점) □ 창업현장실습3 (학기중/16학점)** | | |
| **창업기관 정보** | **창업기업명** | **던 드림즈** | |
| **사업자등록번호** | **806-60-00663** | |
| **소재지** | **경기도 시흥시 정왕동 1277-6 102동 1301호** | |
| **창업현장**  **실습기간** | **2024.09.01. ~ 2024.11.28.** | | |
| **1일 8시간 / 주 40시간 기준** | | |
| **학생 정보** | **유형 선택** | **■ 대표(공동대표 포함) □ 법인부등기부등본 이사** | |
| **성명** | **박가현** | |
| **소속학과** | **게임공학과** | |
| **학번** | **2020184015** | |
| **지도교수명** | **김경철** | |
| **신청학기** | **24년도 2학기** | |
| **실습내용** | **모바일 2D 게임 제작 및 출시** | |
| **연락처** | **자 택** | **-** |
| **휴대폰** | **010 – 6375 - 6571** |
| **이메일** | **elfgh29@naver.com** | |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (1주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| 팀 결성 및 제작할 게임의 기획 및 설계 진행  토론 방식을 채택 및 브레인스토밍 전략을 사용하여 아이디어 창출  <회의 내용>  - 게임을 개발하기 전 자신에 대한 소개(인적, 기술 등) 및 역할 분담 진행 - (회의 이전) 사전에 플레이스토어/앱스토어 등 양대 게임 스토어 내 인기 Top100 게임을 모두 진행하여 제작하고 싶은 게임 리스트 작성   * 제작할 게임 장르 선택 후 관련 아이디어에 대한 토론 진행 <아래 [붙임 1] 참조> * 게임의 수익 구조를 위해 현 모바일 게임의 시장 행태 조사 및 방치형 게임이라는 장르에 어울리는 수익 구조에 대한 조사 진행 <아래 [붙임 2] 참조> * 게임 개발을 위한 파일 형상 관리 시스템 연결 (Git, <https://github.com/Dawn-Dreams/NyangNyang.git>)   <학습 내용> 팀 전체 – 제작할 게임에 대한 아이디어를 위한 토론 진행 및 모바일 게임 개발을 위해 필요한 사항을 Unity Document 등을 통해 학습 진행 이윤석 – 새로 사용하는 <유니티> 게임엔진 학습 및 프로그래밍 언어 C# 학습 진행  박가현, 이승희 – 이전에 유니티를 이용해 게임을 제작해 본 경험을 바탕으로 모바일 게임에 대한 조사 진행 및 토론, 게임에 사용할 에셋 조사  정가온 – 서버에 대한 개념을 토대로 방치형 게임 이라는 형태에 적합한 서버 구조 및 DB 설계 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (2주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| 수익모델 및 마케팅 전략 구상  **수익모델**   1. **인앱 구매 (IAP) 사례**: '냥냥원정대'는 다양한 코스튬, 스킨, 가속 아이템 등을 판매하는 인앱 구매 모델을 통해 매출을 창출함. 인기 방치형 게임인 *AFK 아레나*는 인앱 구매를 통해 2023년 약 2억 5천만 달러의 매출을 기록한 바 있으며, 이는 방치형 게임의 인앱 구매가 주요 수익원으로 자리 잡고 있음을 보여줌. '냥냥원정대'는 고양이의 매력을 극대화한 유료 콘텐츠를 통해 유사한 수익을 기대할 수 있음. 2. **광고 수익 (Ads) 사례**: 방치형 게임의 특성상 광고 시청이 자연스럽게 이루어짐. *AdVenture Capitalist*와 같은 방치형 게임은 **보상형 광고**를 통해 월 약 100만 달러의 수익을 창출하고 있음. '냥냥원정대'는 보상형 광고, 배너 광고, 인터스티셜 광고(\*전면 광고는 주로 앱의 전환 포인트에 화면 전체에 광고 지면이나 동영상, gif 파일 등으로 게재되는 광고 형식)를 적절히 배치해 안정적인 광고 수익을 확보할 예정임. 3. **구독 모델 사례**: VIP 멤버십을 통해 **광고 제거, 특별 아이템, 경험치 부스트** 등의 혜택을 제공함으로써 반복적인 수익을 창출함. *Archero*는 VIP 구독 모델을 도입해 월 약 20만 달러의 수익을 올리고 있으며, '냥냥원정대'는 이와 유사하게 유저 충성도를 높이고 지속적인 매출을 확보할 계획임.   **마케팅 전략**   1. **사전 예약 이벤트로 초기 사용자 확보**: 출시 전 사전 예약을 통해 한정판 아이템을 제공함으로써 초기 유저를 확보하고 커뮤니티의 활발한 참여를 유도함. 2. **IP 확장**: 특별 아이템(캐릭터 상품)을 출시하여 유저의 기대감을 높이고, 브랜드 가치를 강화할 계획임. 3. **유저 커뮤니티 활성화**: '냥냥원정대'의 고양이 캐릭터와 게임 콘텐츠를 중심으로 유저 커뮤니티를 적극 활성화할 예정임. 인게임 이벤트와 연동한 SNS 챌린지, 팬아트 공모전 등을 개최하여 유저들이 게임과 소통하고, 서로의 성과를 공유하는 공간을 마련함. 디스코드, 레딧, 네이버 카페 등 다양한 플랫폼에서 유저들이 자유롭게 의견을 나눌 수 있는 커뮤니티를 운영하여 게임의 지속적인 관심과 참여를 유도함. 이러한 커뮤니티 활동은 유저 충성도를 높이고, 자연스러운 바이럴 효과를 창출할 것으로 기대됨. | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (3주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| 온라인 및 오프라인 중 토론 방식을 이용하여 게임 개발에 대한 회의 진행  개인 작업 후 파일 형상 관리(Git) 시스템 내 업로드 하여 작업 내용 공유  <회의 내용>   * 게임을 제작하기 전 작업해야 할 내용들을 한 눈에 확인할 수 있도록 게임 진행 흐름도 및 게임 내 오브젝트들의 구조를 그림으로 표현 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (4주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| <개발진행 내용> 팀 전체 – 게임 제작에 대한 공용 회의 및 개인 작업 진행 후 작업 내용 공유  이윤석 – 전체적인 전투 시스템 설계 및 제작 진행, 클라이언트 내에서 서버가 연결 되기 이전 서버가 있는 것처럼 작업되기 위한 구조 설계 및 개발 진행  박가현 – 장비 및 스킬에 대한 기획 및 설계, 제작 진행 (장비 뽑기 등의 기능을 구현)  이승희 – 던전 시스템 설계 및 제작 진행 박가현/이승희 – 게임 내 사용할 에셋을 조사 및 구매 진행  정가온 – 클라이언트 내 더미로 존재하는 서버를 토대로 분석 및 별도의 서버 프로그램으로 제작하여 유니티와 서버 프로그  <제작 진행 내역>  여태까지의 작업 결과를 영상으로 촬영하여 업로드 [https://youtu.be/A1O3fR9Vi4s?si=lFQSCMKOadPapFau](https://youtu.be/A1O3fR9Vi4s\?si=lFQSCMKOadPapFau)램 연결 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (5주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| <회의 내용>   * 게임 내 수치적 밸런스에 대한 토론 진행 * 게임 내 UI 리소스를 위한 토론 진행 및 에셋 구매 * 광고 진행을 위한 사전 조사 토의 진행   [붙임 1] 광고(마케팅)을 위한 사전 조사 내 정리  <개발 진행 내용> 팀 전체 – 게임 제작에 대한 공용 회의 및 개인 작업 진행 후 작업 내용 공유 이윤석 – Delegate 기능 등 유니티와 C#을 활용하여 학습 진행  박가현 – 게임의 확률과 밸런스 조정등에 대한 다른 게임의 구조 조사 및 설계 진행 이승희 – 게임의 설정과 관련된 기능 구현과 함께 필요한 리소스 조사 및 일부 리소스 제작  정가온 – 클라이언트 내 더미로 존재하는 서버를 토대로 분석 및 별도의 서버 프로그램으로 제작하여 유니티와 서버 프로그램 연결 진행중 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (6주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| <회의 내용>  현재까지의 진행 상황 정리 및 창업 현장실습 중간 발표를 위한 문서 정리  [https://docs.google.com/presentation/d/1QDPTZ\_k5v6wTKBtrhbewrz9HBNYr16VNmrU4Hax4WyA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1QDPTZ_k5v6wTKBtrhbewrz9HBNYr16VNmrU4Hax4WyA/edit\?usp=sharing)  광고 진행 관련 계획 수정 및 업체 컨택(진행중)  [붙임 1]  서버 유지를 위한 AWS 기능 확인 및 창업 동아리의 지원을 받기 위한 금액 조사 진행 (서버의 정도에 따라 다르지만, 약 하루 5천원 ~ 1만원 소요 예정이며, 창업동아리의 지원 한도 50만원 + 무료기간 및 개인 지출을 활용하여 AWS 내 서버를 운용해 나갈 계획으로 정리 진행)  클라이언트 서버 내 게임이 부착될 수 있도록 공동 회의 계속 진행 중.  <개발 진행 내용> 팀 전체 – 게임 제작에 대한 공용 회의 및 개인 작업 진행 후 작업 내용 공유 이윤석 – 게임 내 구글 AdMob 연결 진행을 위한 학습 및 연결 진행  박가현 – 게임의 확률과 밸런스 조정등에 대한 다른 게임의 구조 조사 및 설계 진행 이승희 – 게임에서 별도의 홈페이지를 띄우는 기능 등 외부 기능 사용 조사 및 활용  정가온 – 클라이언트 내 더미로 존재하는 서버를 토대로 분석 및 별도의 서버 프로그램으로 제작하여 유니티와 서버 프로그램 연결 진행중 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (7주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| < 마케팅 관련 내용 > 기존 마케팅 업체를 구하는 대행 플랫폼을 통해 진행하는 방식에서, 직접 마케팅 업체를 구해, [휴먼미디어그룹] 업체와 연락 진행 및 계약을 진행  마케팅 대행업체의 능력과 마케팅 요청사항을 분석하기 위해 휴먼미디어그룹의 소개서를 받았으며, 견적서를 통해 타 기업과 비교했을 때, 단가가 1게시글 당 2배 가까이 저렴하여 해당 업체를 선택  [ 마케팅 관련 내용 – 붙임 1 ]  < AWS(아마존 웹 서비스) 및 GCP(구글 클라우드 플랫폼) 관련 내용 > 기존 창업동아리 내 지원금을 사용하기 위해 AWS를 알아보았으나, 팀 내 서버 개발자의 GCP 사용 경험으로 인해 GCP를 메인 서버 클라우드로 사용하고, AWS 는 지원을 받은 후 테스트를 하는 용도로 사용하기로 계획 수정, 현재 서버 및 데이터베이스는 클라우드에 올라갔으며, 연결 진행중 | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (8주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| <마케팅 업체와 사전 광고 계약 진행>  세금계산서를 통해 주식회사와 주식회사 간 거래를 경험  실질적인 사전 광고 진행은 11/10일부터 시작하기로 계약서 상 명시되어 있으며,  현재는 페이스북 광고 풀(페이스북, 인스타그램 등에 광고 노출)에 광고를 등록하기 위해 페이스북 페이지 생성 및 관리자 권한 부여 등의 과정을 거치는 중.  < 현재까지 제작 진행된 게임의 상태 > [ 게임 제작 현황 – 붙임 2 ] | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (9주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| < 플레이스토어 내 게임 출시>  [www.play.google.com/console/](http://www.play.google.com/console/) 구글 플레이 콘솔 페이지를 통해 플레이스토어 내 게임 출시 및 내부테스트, 사전예약 등의 기능을 적용할 수 있어 해당 페이지 계정 등록 및 어플 업로드 현재 계정의 인증 승인을 받는 중으로  플레이스토어에 정상적으로 등록되는지 등등을 확인하기 위한 내부 테스트 과정 진행중.  < 현재까지 제작 진행된 게임의 상태 > [ 게임 제작 현황 – 붙임 2 ] | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (10주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| <마케팅 관련 내용>  출시 전 사전 등록 프로모션 진행  <출시 관련 내용>  플레이스토어 등록 준비 및 게임 공식 카페 개설.  < 현재까지 제작 진행된 게임의 상태 > [ 게임 제작 로그 – 붙임 2 ] | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (11주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| < 출시 진행 >  원스토어 및 플레이스토어 출시 진행  <사전 등록 이벤트>  인스타, 페이스북, 카페 내에 사전 등록 이벤트 게시  <관련 회의>  + 각자의 출시전까지의 계획 (~24일 회의 전까지 구현할 일간 계획도)  + 출시까지 남은 컨텐츠 목록이 무엇인지 정리  현재 남은 컨텐츠  == 이윤석  튜토리얼 시스템  코스튬 시스템 디테일 + 표정 추가  모든 적군 스테이지 테마에 맞게 수정  - 스킬 업그레이드 꾹 누르면 계속 터치로 인식되는…  - 퀘스트 시스템 서버에 연동되는 시간 적용하기  - 스탯 올렸을 때 서버에 저장되는 방식 변경하기  - 결제 SDK / 광고 SDK 연결 (사용할 수 있게 API 구현)  - 펫 이름 한글로 넣기  - 장신구 시스템  스테이지 테마 이름  숲, 사막, 바다, 마그마, 얼음  {Forest, Desert, Water, Volcano, Ice}    == 이승희  보스패턴 (밸런스!)  사운드(효과음, 미니게임 배경음)  게임 확인/취소 팝업  UI  미니게임 이펙트  배경 변경 (별,,,)  스테이지(지도) UI 변경  설정 , 랭킹 서버 연결  더미 데이터에 조개패 구매 재화 추가 + 연결  == 박가현  - 메인 패널 정리하기 및 스킬/이펙트 에셋  - 스킬별로 함수 작성하기  - 장비 공격력 밸런스 정해서 적용하기  - 그밖의 사소한 ui 디테일 정리하기  - 상점 기능 추가  전체적인 기간 계획 (~24일 회의 전까지) | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 주간보고서 (12주)**

|  |  |
| --- | --- |
| 창업현장실습사항 (교육 및 실습내용) | |
| 출시 및 디테일 개발  <PlayStore 게시 완료>   * [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DawnDreams.NyangNyang](https://play.google.com/store/apps/details\?id=com.DawnDreams.NyangNyang)   <프로젝트 전체 git 주소>   * <https://github.com/Dawn-Dreams/NyangNyang.git>   <공식 카페 주소> - 11월 27일 베타테스트 시작  - <https://cafe.naver.com/nyangnyangexpedition> | |
| 창업현장실습 활동사진 | |
|  |  |
|  |  |

**■ 창업현장실습 종합보고서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 성 명 | 박가현/이승희/이윤석 | 전공/학과 | 게임공학과 |
| 실습 기간 | 2024.09.01. ~2024.11.27. | 학 번 | 2020/2020/2019180031 |
| 창업기관명 | 던 드림즈 | 유형 선택 | **■ 대표(공동대표 포함)**  **□ 법인부등기부등본 이사** |
| 창업현장실습  개요 및 목표 | * 유니티 엔진을 활용한 2D 모바일 게임 개발 과정 학습 | | |
| 창업아이템 개발내용 | 얘네들 다 창업동아리 신청서에 있던것같아요 | | |
| 향후  창업진행  계획 | * 공식카페를 통한 라이브 운영 서비스 진행 * 플레이스토어를 통한 지속적 업데이트 * ... | | |
| 건의사항 | 진짜 학기초엔 일찍 끝낼거래면서 갑자기 또 시간을 늦추면 | | |

**■ 학생용 설문**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **문 항** | **평 가** (해당 칸에**√**표시) | | | | |
| **■ 창업현장실습 내용의 실효성** | **전혀**  **그렇지**  **않다** | **그렇지**  **않다** | **보통**  **이다** | **그렇다** | **매우**  **그렇다** |
| 1. 창업현장실습은 본인의 전공지식과 실무능력에 대해 좀 더 이해할 수 있는 계기가 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2. 창업현장실습은 취업 전에 기업문화, 조직 분위기 등 직장생활을 경험해 볼 수 있는 기회가 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3. 창업현장실습은 향후 본인의 진로와 창업계획 수립, 졸업 후 직장생활에 도움이 될 것이다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4. 앞으로 창업현장실습 과정을 다른 동료나 후배에게 추천하겠다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| **■ 창업현장실습 운영의 적절성** | **전혀**  **그렇지**  **않다** | **그렇지**  **않다** | **보통**  **이다** | **그렇다** | **매우**  **그렇다** |
| 5. 창업현장실습 제도에 관하여 사전에 학교의 주관부서로부터 충분히 정보를 전달을 받았다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6. 학과의 창업현장실습 지도교수는 실습과 관련된 학생들의 요구 및 의견을 충분히 수렴하여 학교에 전달하였다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7. 창업현장실습의 학점부여 규정(ex. 이수학점, 실습기간 등)은 적절하다고 생각한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| **■** **창업현장실습에 대한 만족도** | **전혀**  **그렇지**  **않다** | **그렇지**  **않다** | **보통**  **이다** | **그렇다** | **매우**  **그렇다** |
| 8. 창업현장실습과목은 창업인식변환에 적합하였다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9. 창업현장실습 및 창업동아리활동 등 원활한 실습을 운영하였다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10. 창업현장실습내용은 전공과 관련된 내용으로 구성되어 실무지식을 습득하는데 도움이 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 11. 창업현장실습 운영과목 일정에 따라 운영하였다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 12. 향후 창업할 의사가 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| ★ **창업현장실습과 창업의 연계도** | **전혀**  **그렇지**  **않다** | **그렇지**  **않다** | **보통**  **이다** | **그렇다** | **매우**  **그렇다** |
| 13. 창업현장실습 종료 후 창업의 인식변화에 도움이 되었다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| **■** **기타 향후 창업현장실습을 위한 제안** | | | | | |
| 14. 창업현장실습에 참여하면서 느꼈던 점이나 대학 내 교육과정과 다른 장점이 있었다면 무엇입니까?      대학 교육 과정동안 게임 만드는 방법에 대해서는 많이 배웠지만, 외부 SDK를사용하는 방법, 게임 출시 방법, 마케팅 과정, 서류 관련 업무 사항등 다른게 많앗다~~ 라는 내용 부탁드립니다 | | | | | |