

user\_2024

# 시뮬레이션 게임 만들기

인식 개선을 위한 시뮬레이션 게임



# 목차

1

## 배경 및 필요성

- 문제 인식
- 주제의 필요성

2

## 구체적인 내용

- 기능적 요구사항
- 비기능적 요구사항
- 역할 & 구성

3

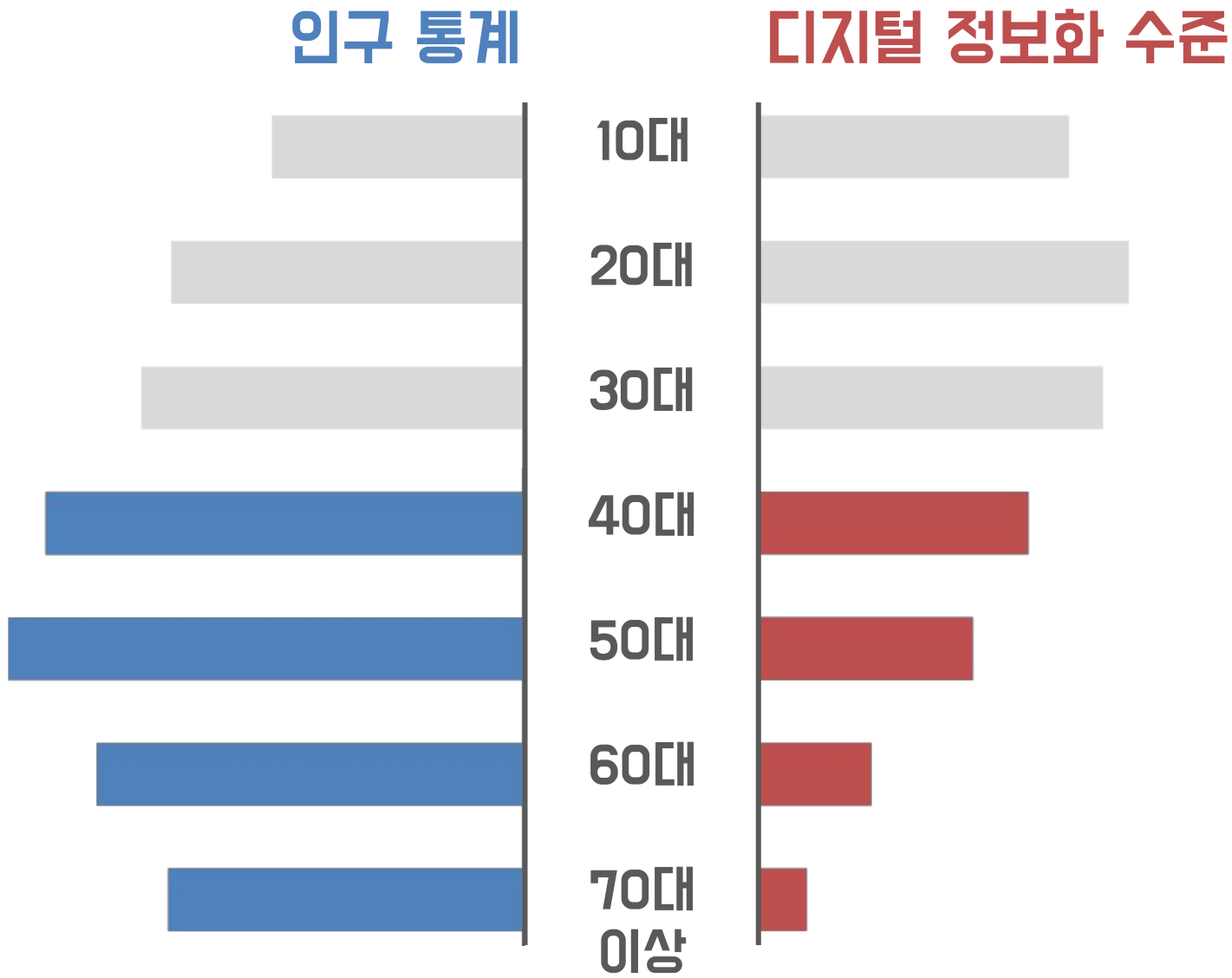
## 기대효과

- 기대효과

# 인식 개선을 위한 시뮬레이션 게임

## 문제 핵심 키워드

- 고령사회
- 노인
- 디지털 소외



# 사용하기 쉬운 디지털 기술 .. ?



노화된 신체에  
맞지 않는 기계



알 수 없는  
외국어 표현들



사용 중  
상황적 압박감

직접 체험하며 디지털 기술에 대한 생각을 변화(개선) 하도록 한다.

## 유니티를 사용한 시뮬레이션 게임

신체적

정신적

1인칭 시점으로 5개의 챕터를 플레이

여러가지 제약 속에서 디지털 기술의 어려움을 직접 체험

지식적

## 상황 변수

5개의 챕터를 구성할 상황 3종류



### 교통 & 보행

- 횡단보도
- 기차 또는 지하철



### 키오스크

- 카페 주문
- 병원 진료 접수
- 영화관 표 예매



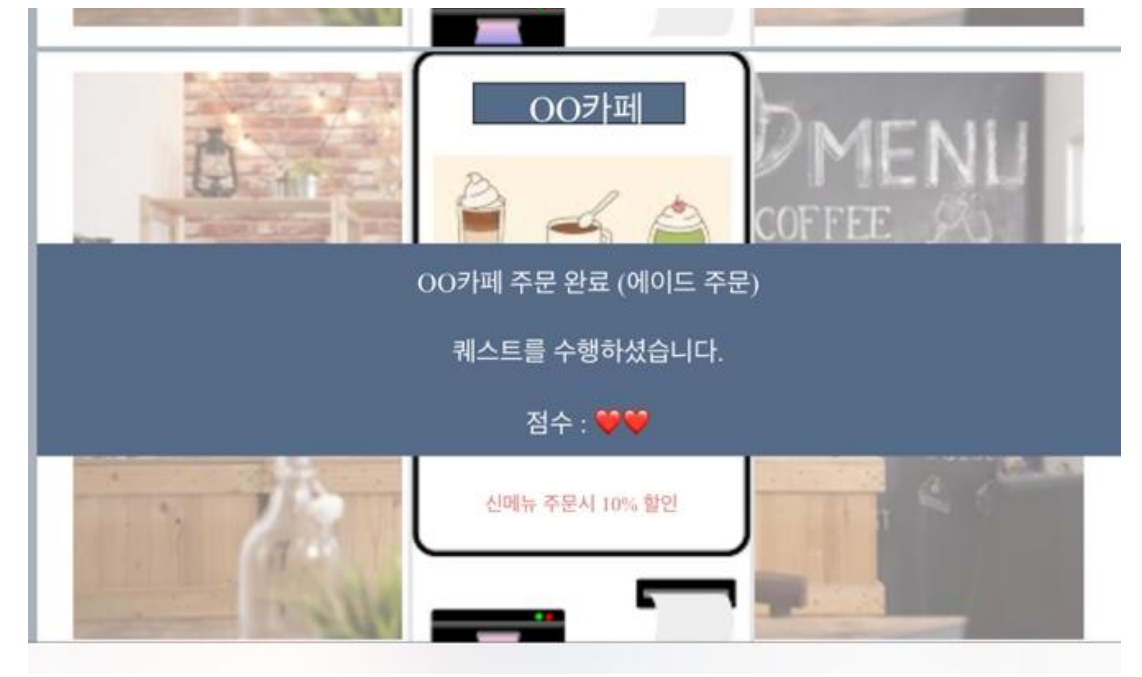
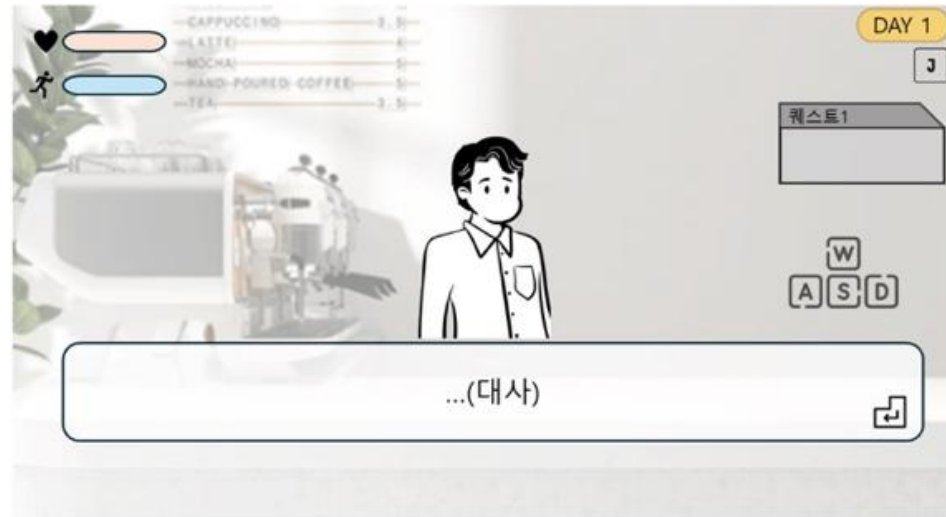
### 모바일 앱

- 은행 ( 인터넷 뱅킹 )
- 모바일 초대장

# 진행 방식

완수 조건 : 스트레스 기준치를 넘기지 않고 퀘스트 클리어

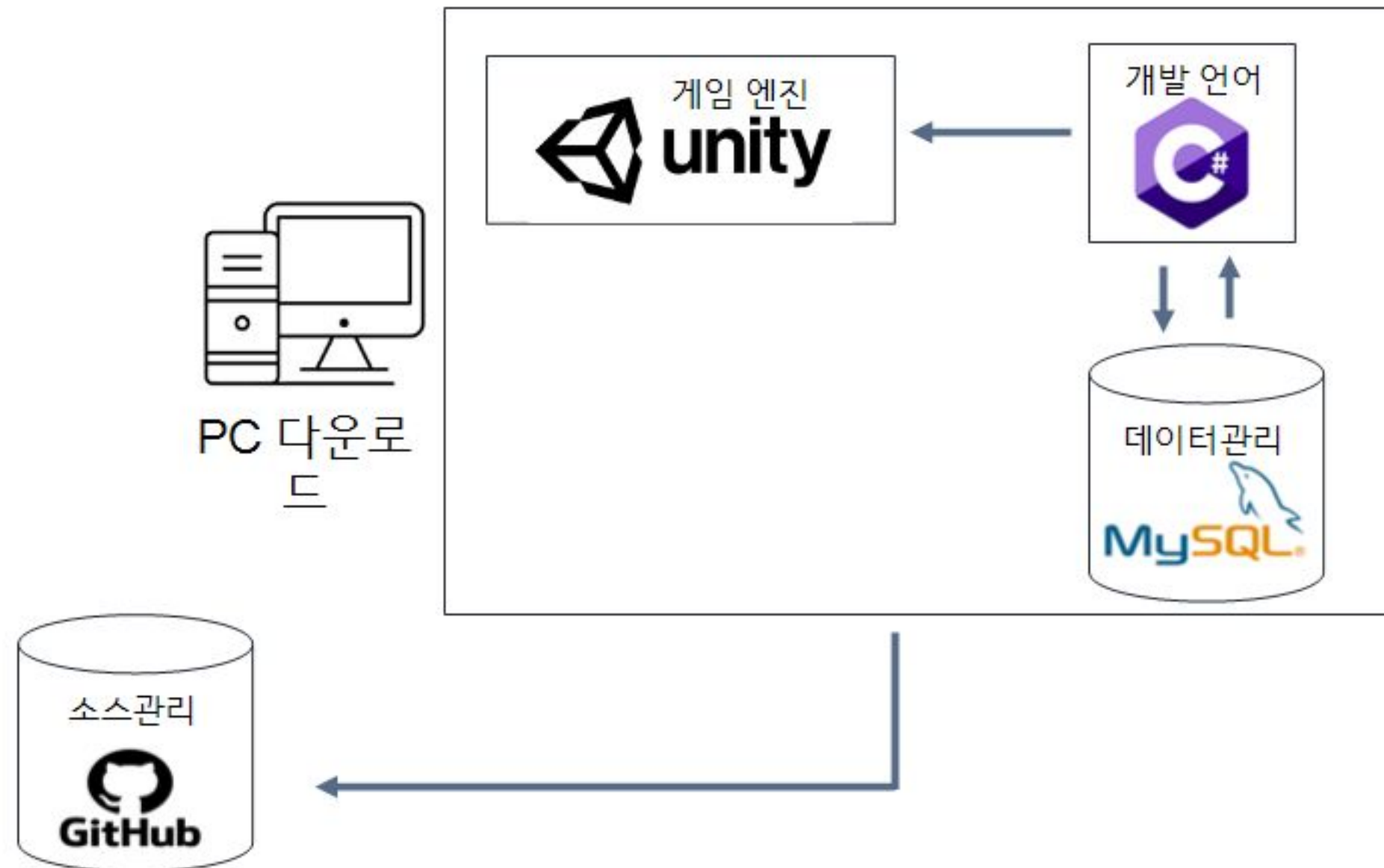






# 역할 & 구성

애자일 방법론 -> 챕터별로 개발 & 테스트



## 역할 분담

이선민 : 데이터 베이스

김미현 : 맵 구조 & 구현

박수영 : 캐릭터 구성 & 구현

공통 역할 : 시나리오, 메인 기능 구현

## 기대 효과

- 문제에 대한 관심 유도
- 높은 몰입감에서 비롯된 이해
- 개선 필요성 인지

-> 개선을 제시하는 의견 多

작게는 메뉴 이름부터  
크게는 새로운 기술 개발까지

-> 다양한 연령대와  
조건들을 고려하도록 이끔

= 모든 사람이 사용하기 쉬운 디지털 기술로의 변화



# Thank You!

경청해주셔서 감사합니다.