1. 제안 내용 순서가 바뀌어 의도 전달이 명확해 지지 않음 ( 목차 순서 변경으로 해결 )

2. 멘티 시스템에서 멘티의 등급을 어떤 방식으로 나눌 것인지 명확한 설명이 없음

3. 기존 시스템을 사용했다는 점을 강조해서 구현에 편의성이 높다는 것을 설명해야 함 새로운 기능을 추가하는 것처럼 보여서 오히려 어떻게 구현할 것인지에 대한 역 질문이 올 가능 성이 있음

4. 유튜브, 카페글을 보면서 기존 유저가 신규유저를 원한다는 구체적인 데이터를 수집 ( 내용 스크립팅, 또는 링크 활용)

5. 멘토링을 통한 기존유저가 가질 박탈감을 어떻게 극복할 것인지

6. 무과금 유저가 과금 유저가 될 수 있도록 시스템을 설계할 방법 아이디어 제시 (위 5번과 묶어서 시즌 패스권을 판매, 유료제화를 구매한 만큼 더 많은 보상을 획득할 수 있도록 기능 추가, 리그오브레전드, 검은사막, 모바일 장르에서 자주 활용되는 방식이라는 점 어필)

7. 신규 유저와 복귀유저는 본질적인 차이가 있다. 그러니 둘을 구분해서 아이디어를 제안하고 분석하자

(2번과 함께 묶어서 복귀, 기존, 신규 유저가 공통으로 가지고 갈 수 있는 멘티의 등급 분류 기준을 명시하고 그렇게 설계한 이유를 제시)

<면접 준비>

1. 면접 예상 질문지에 작성되어 있는 질문에 핵심으로 전달하고 싶은 단어나 내용을 적어두고 구두로 잘 설명할 수 있도록 연습

2. 프레젠테이션에서 각 시트별로 전달하고 싶은 핵심 내용을 하단 메모에 적어두고 해당 내용을 말로 잘 표현할 수 있도록 연습

3. 월요일 2시 모의 면접 준비하기

러닝 패스 아이템 판매

인기 게임 배틀 그라운드, 리그오브레전드 등 많은 게임에서 판매하는 유료 아이템으로 퀘스트 보상 강화를 주 목적으로 활용

기획 의도 >

기존 유료 제화의 의의는 값을 지불해 적은 노력으로 게임내 컨텐츠를 누린다는 의도로 기획됨

패스권은 이와 차별점을 두며 일반 유료 아이템과 달리 적은 금액으로 구입할 수 있음

적은 금액으로 구입한 만큼 유저의 노력이 수반되며 결과적으로 일정 등급까지 게임을 진행해야 모든 보상을 획득할 수 있음

적은 금액으로 구입할 수 있다는 점에서 다른 유료 아이템과 경쟁력이 있으며 유저는 적은 금액을 게임에 투자한 계기로 인해 앞으로 쉽게 지갑을 열 수 있게 된다.

멘토(기존유저)와 멘티(신규유저)간의 갈등을 최소화 할 수 있음

예를 들어 멘토가 오히려 역차별을 느끼는 요소는 노동만 강요 받고 보상은 적을 때 발생한다.

패스권을 판매하여 멘토가 멘티의 성장을 통해 얻는 보상을 강화할 수 있으며 그것은 유저의 선택이다.

또한 멘토인 기존유저는 이미 게임을 오랬동안 플레이 해 왔기 때문에 아이템의 값어치를 쉽게 판단하며 상대적으로 매우 적은 금액으로 판매하는 패스 아이템을 가성비 아이템으로 판단하고 구매를 결정할 것이다.

패스 아이템을 판매하는 것으로 게임성을 잃을 걱정은 할 필요가 없다. 다른 유료 아이템과 달리 보상을 획득하기 위해서는 컨텐츠를 즐겨야 하기 때문에 오히려 결재한 유저가 게임에 오래 남아 지속적으로 게임을 플레이 할 것이다.

멘티 등급 분류

현실의 초등학교 학년 분류를 기준으로 등급을 6개 + 졸업반으로 분화

멘티의 등급을 매기는 기준은 따로 없으며 모두 1학년에서 처음 시작한다.

각 학년 별로 주어지는 퀘스트를 완수하면 다음 학년으로 상승할 수 있으며 학년이 상승할 때마다 보상이 주어진다. (이때 보상을 패스 아이템으로 강화 가능)

모든 유저( 신규, 복귀, 기존 )가 멘티가 될 수 있으며 모든 멘토링 과정을 마치면 최종 보상으로 멘토가 될 수 있는 라이선스를 획득한다.

(라이선스 획득의 경우 별도의 퀘스트 진행 필요)

일부 유저(대부분 복귀, 기존 유저)는 멘토링 퀘스트를 스스로 완수할 수 있는 여건이 만족할 경우가 있기에 멘토없이 퀘스트를 완료 할 수 있음

혼자 멘토링 퀘스트를 완수하다 높은 난이도에 허들을 느낄 수 있기 때문에 언제든 멘토를 구할 수 있음

<의도>

학년으로 등급을 분류하는 이유는 진행도에 따라 적절한 난이도의 퀘스트를 지급하도록 하기 위함

모두 1학년으로 시작하기 때문에 모든 유저가 공평함

유저의 실력으로 혼자 퀘스트를 진행하기 때문에 신규, 기존 유저의 스팩 차이를 인정하고 불편함을 최소화함

<표본 자료 조사>

해당 제안서를 작성하게 된 계기를 서술하기 위한 자료 조사

카페 정보

현재도 꾸준히 신규 유저 가이드 글을 유저끼리 생성하고 공유하고 있음

‘신규유저’라고 검색하면 친구 또는 가르침을 줄 수 있는 유저를 찾는 신규 유저의 글이 자주 보임

신규 유저 유입은 꾸준한 것으로 보이며 해당 유저들은 게임내 정보를 원하고 있고 그것을 게임내에서 찾을 수 없어 웹싸이트를 대회하고 있음을 알 수 있음

신규 유저 가이드 영상, 글이 지속적으로 올라온다는 것은 2가지 해석이 가능

1. 신규유저가 지속적으로 유입되며 해당 유저들은 게임의 정보를 원함
2. 기존유저는 신규유저를 원하며 그들이 최대한 게임에 남아 함께 플레이 할 수 있었으면 하는 바램을 가지고 있음