

게임프로젝트

Game Design Project

모바일콘텐츠학부 황세진

Copyright © by Hwang Sezin.

■ 강의개요

- 게임 제작 프로세스 단계별 이해
- 게임업무 영역분석
- 요구사항 수집
- 게임요소 분석 및 설계
- 테스트
- 배포

▪ 게임 업무 영역단계-산출물과 업무규칙

1) 프로젝트 진행 팀 :

- 프로젝트관리(PM)
- 프로젝트 제안서
- 사업계획서
- 프로젝트 예산
- WBS(Work Brakdownm Structure):
작업세부구조도, 프로젝트 비용, 기간, 자원에
대한 추정의 정확성을 향상시키기 위한 작업

▪ 게임 업무 영역단계-산출물

1) 프로젝트 진행 팀 :

- 개발계획서
- 스케줄표 : 월간, 주간, 일간 일정표
- 서비스 일정표 : 프로타입,알파, CBT,OPT
- 자원활당계획서
- 예산 기획서
- PT자료
- 인력구성도/조직도

▪ 게임 업무 영역단계-산출물

1) 프로젝트 진행 팀 :

- 게임개발 리소스(asset) 투입표

게임에 들어가는 그래픽, 사운드 이펙트, 음악, 텍스트, 대화 등 유저에게 보여지게 되는 것들

- 업무 분장표
- 시장조사분석서
- 회의록

▪ 게임 업무 영역단계-산출물, 업무규칙

2) 기획 팀 :

- 게임디자인(기본컨셉, 상세구조 설계)
- 레벨디자인(밸런싱 작업 지시)
- 시나리오 작성(스토리표사, 매뉴얼 작성, 홍보 자료 작성)

■ 게임 업무 영역단계-산출물, 업무규칙

2) 기획 팀 :

- 게임디자인(기본컨셉, 상세구조 설계)
- 레벨디자인(밸런싱 작업 지시)
- 시나리오 작성(스토리표사, 매뉴얼 작성, 홍보 자료 작성)

■ 게임 업무 영역단계-산출물, 업무규칙

2) 기획 관련 :

- 게임기획초안
- 아이디어 노트
- 아이디어성 컨셉문서
- 초기 제안서
- 게임아이디어 기획서
- 게임 기안서
- 아이디어 목록

▪ 게임 업무 영역단계-업무규칙

3) 프로그램 관련

- 인공지능개발
- 툴 개발
- 클라이언트 개발
- 네트워킹 개발

▪ 게임 업무 영역단계-산출물

3) 프로그램 관련

- 기술분석서
- 스펙정의서
- 아키텍처 문서(게임 흐름도;로직 다이어그램)
- 엔진검토서

■ 게임 업무 영역단계-업무규칙

3) 그래픽 팀

- 컨셉아트
- 모델디자인
- 애니메이션 디자인
- 텍스처 디자인
- 맵디자인
- 인터페이스 디자인

▪ 게임 업무 영역단계-업무규칙

4) 마케팅 팀

- 마케팅 기획자
- 게임 마케터
- 퍼블리셔
- 외주관리(사운드, 영상편집 등)

❖ 게임프로젝트

▪ 게임 업무 영역단계-업무규칙

6) 운영 팀

- 게임 운영자(GM)
- 고객지원
- 인력관리

▪ 게임개발 요구사항 수집 단계

– 개발하고자 하는 게임의 초기 문제점 및 개발상의 중요한 사항을 사전에 검토하여 개발 계획수립

- 1) 마케팅관련 업무
- 2) 시장조사분석 관련 업무
- 3) 제안서작성
- 4) 제작검토
- 5) 조직구성
- 6) 컨셉디자인 관련 업무
- 7) 프로토타입 관련 업무

■ 게임개발 요구사항 수집 단계 -활동

1) 마케팅관련 업무

- 수익모델 수립
- 관계사 협의
- 소요예산
- 목표 수익 설정 : 유료화, 아이템 등

■ 게임개발 요구사항 수집 단계 -활동

2) 시장조사 분석업무

- 유사장르 게임 분석
- 유사 장르 벤치 마킹
- 유저/개발 트렌드 분석
- 플랫폼별 시장 상황 분석
- 개발될 게임의 경쟁력 분석