

모바일프로젝트 2분반 8팀 - 팀프로젝트 주제 선정

- 팀원: 김태범, 강동우, 김진명, 문민철

1. 개요

서비스 소개	<ul style="list-style-type: none">- 어플명: 게임리뷰센터- "어떤 게임을 사야할지 고민될 땐 리뷰를 참고하세요!"- 게임 구매 전 고민이 될 때 다른 사람들의 리뷰를 참고 할 수 있는 어플리케이션
타겟 소비자층	<ul style="list-style-type: none">- 여러 가지 게임을 플레이하는 매니아층 게이머- 낮은 진입장벽의 게임을 찾는 라이트 게이머- 신규 게임 출시 및 업데이트를 알고 싶은 광고주
서비스 핵심	<ul style="list-style-type: none">- 플레이타임을 기재로 리뷰의 신뢰도 향상- 리뷰 작성 시 게임의 요소를 세부적으로 분할- 플랫폼별로 게시판을 나누어 리뷰 관리- 조회수에 따른 랭킹시스템

2. 기획 과정

개발 동기	<ul style="list-style-type: none">- 주제 선정을 위한 논의에서 먼저 팀원 모두의 관심사인 게임 관련 서비스를 개발하기로 함- 현재 관련 서비스가 거의 없고 매니아층과 라이트 게이머 모두 위한 서비스를 개발하기로 한 결과 게임 리뷰 어플 선정
개발 목적	<ul style="list-style-type: none">- 소비자들의 게임 구매 판단력 향상- 게임에 대한 자신의 생각을 공유할 수 있는 공간 제공- 게임의 좀 더 세부적인 정보 제공
어플의 필요성	<ul style="list-style-type: none">- 좋은 게임성으로 주목받는 게임과 수준 이하의 추천받지 말아야 할 게임들이 섞여있는 상황에서 게이머들은 게임 플레이 전 자신에게 맞는 게임을 판단할 수 없음- 게임 플레이 후 평가가 뒤바뀐 최근 사건- 게임 트레일러 공개로 인한 펠어비스 주가 폭등- 블소2 출시로 인한 엔씨 주가폭락사건

3. 경쟁 서비스 조사



서비스 소개	<ul style="list-style-type: none">- 어플명: 미니맵- 게임을 평가하고 새로운 게임을 추천받는 어플
주요 기능	<ul style="list-style-type: none">- 스팀과 플스 계정 연동을 통해 게임과 업적을 한 번에 관리- 비슷한 게임을 좋아하는 친구와 이야기를 나누기- 최신 발매작과 발매 예정작을 살펴보기- 이제까지 플레이한 게임을 라이브러리에서 관리- 내 취향에 맞는 새로운 게임을 발견- 매주 업데이트되는 게임 관련 칼럼과 에세이 읽기

4. 팀 과제를 통한 목표

- 안드로이드 스튜디오의 여러 기능을 구사하여 다양한 사용법을 익힌다.
- 팀 프로젝트 시 필요한 온라인 회의프로그램, 팀 프로젝트용 어플이나 저장소, 서비스 등의 사용법을 익힌다.
- 프론트엔드와 백엔드의 차이점을 구분하고 각각의 역할에 대해 이해한다.
- 타 경쟁 서비스와의 차별성 또는 개선점을 중심으로 기획 후 개발한다.
- 프로젝트에서의 역할을 각자의 능력에 맞게 분배한다.
- 팀 회의를 통해 다양한 의견을 취합하고 의견 충돌 시 서로의 의견을 조율한다.
- 매 회의마다 회의록을 작성하여 개발 상황을 기록한다.
- 개인 프로젝트에 익숙해져 가지고 있던 습관을 팀 프로젝트에 맞게 개선한다.
- 온라인 서비스를 염두에 두고 개발한다.
- 서비스 시 고려해야 할 사항들에 대한 해결책을 제시해본다.
- 소비자 입장에서 서비스의 유용성과 사용성에 대해 생각해본다.