|  |  |
| --- | --- |
| **게임 개론: 게임 업계에 대한 이해**  **2019.09.02.월.** | |
| ***“저는 게임 쪽 일을 하고 있습니다.”***   * + 어떤 회사에 다녀야 이렇게 말할 수 있을까   + 어디까지가 게임 업계이고 어디부터는 게임 업계가 아닐까  1. 개인 과제(30분): 게임 산업 지형도 만들기    * 자동차 산업 지형도의 예시를 보고 게임 산업 지형도 만들기   **“이 많은 게임 업체는 어떤 일을 할까?”**   1. 게임 개발 업체    * 온라인 게임 개발사    * 콘솔 게임 개발사    * 모바일 게임 개발사    * 캐주얼·소셜 게임 개발사    * 인디 게임 개발사·동인 게임 개발사    * 아케이드 기기 개발사    * 슬롯머신 게임·비디오 포커 개발사    * 어트랙션 개발사    * 보드게임·TRPG·TCG 개발사   게임 개발 회사 = 사람들이 즐기고 비용을 지불하는 게임을 만드는 회사  게임 개발 회사는 게임을 잘 만들고, 소비자에게 알리고, 서비스를 안정적이고 지속적으로 유지해야 한다.  에버랜드의 새 롤러코스터 개발 비용은 ₩500억~₩1000억 가량이다. 이에 대한 대안으로 VR 어트랙션(개발 비용 ₩30~₩100억)이 사용될 수 있다.  신규유저 1명을 유입시키기 위한 비용 = ₩5000~₩10000  즉 100만명을 모으기 위해서는 100억의 투자가 필요하다. 따라서 프로모션을 통해 유입된 인원이 또 다시 주변에 퍼트려 줄 수 있어야 한다.  nProtect 등의 치팅·해킹 방지도구는 실제 보호 역량은 높지 않으나 소비자에게 최소한 회사 측에서 이만큼 노력했다고 하는 신뢰 구축 용도   1. 게임 개발 업체  * 게임 콘솔 주변기기 업체   + 콘솔기기 개발 업체   + 그래픽카드 개발 업체   + 게이밍 키보드·마우스·컨트롤러·헤드폰 등 주변기기 개발 업체   + 스마트폰·태블릿PC 개발 업체 * 게임엔진·미들웨어 업체   + 게임 엔진 개발사   + 게임 서버 엔진 개발사   + 그래픽 Tool 개발사   + UI 애니메이션 미들웨어 개발사   초창기의 게임 개발은 게임이 구현되는 개발 환경부터 만들어야 했음  Unreal 엔진은 Unity 엔진의 보급 이전에는 고가 정책을 사용하여 1 copy 당 10억이었음   * 게임 퍼블리싱·마케팅 업체   + 게임 퍼블리싱 서비스 전문 업체   + 로컬 퍼블리싱 전문 업체 (다른 나라 또는 다른 지역)   + 게임 번역 현지화 테스트 전문 업체   + 게임 테스트 전문 업체 (넷마블 그룹 계열사인 IGS가 대표적)   + 소셜 플랫폼 서비스 업체 (카카오·네이버)   + 앱스토어 플랫폼 서비스 업체 (PSN·XBOX Live·e숍·Steam 등 소프트웨어 배급망)   + 게임 마케팅 행사 대행 업체  1. 퍼블리싱이란 게임을 발굴하거나 때로는 개발에 투자하여 시장 성공가능성을 보고 실제로 성공할 수 있도록 가이드하는 것으로 서비스 운영 등의 업무를 하며 개발사와 수익을 분할함 2. 퍼블리셔는 게임의 발굴·투자·서비스 운영의 업무, 서비스 업체는 서비스 업무만 대행함 3. 서비스 업무란 GM, CS, QA 등 4. 소프트런칭이란 정식 런칭 전에 테스트 겸 실제 목표 시장과 유사한 곳에서 실패하더라도 아깝지 않을 정도로 런칭 해보는 것 (예를 들어 중국 시장을 목표로 한다면 화교가 많은 말레이시아에서 소프트런칭) 5. For Kakao 게임은 매출 30%를 카카오에 지불하고 남은 매출액의 30%를 앱스토어에 지불하고 남은 매출액을 퍼블리셔와 5:5로 나눔 (즉 총 매출액의 70%->49%->24.5%만을 개발사가 가지게 됨)    * 외주 대행 업체      + 모션캡쳐 대행 업체      + 게임 사운드 제작사      + 게임 그래픽 제작사      + 보안업체      + 결제대행업체    * 기타 관련 업체      + 게임 미디어      + 게임 아이템 거래 중개 업체      + 게임 소매점 체인      + PC방 오락실      + E-Sports 구단 대회 주관 업체      + 피규어 등 머천다이징 상품 제작 업체    * 정부 학계 및 관련기관      + 한국콘텐츠진흥원      + 한국게임산업협회      + 게임물등급위원회      + E-Sports 협회      + 게임 관련 학교 및 학과      + 여성가족부는?    * “다음의 업체들은 게임 업체에 속할까?”      + 코믹월드의 주관사인 SE테크노      + 작업장 오토 프로그램 개발자      + 게임업계에 투자한 창업투자회사 Venture Capital (VC) 등      + 아프리카TV나 트위치      + 스티커 사진기 동전 야구 연습장 관련 업체 6. “각 업체(기관)에게 최선의 성과란”    * 입장차이      + 각 업체가 획득할 수 있는 최선의 성과는?      + 각 업체가 피해야 하는 잠정적 위험성은?      + 최선의 성과를 거두기 위해 중요한 요소는?      + 각 주체의 지향점은 무엇이 되어야 할까?    * 개인 과제: 게임 산업 지형도 완성 | 업계의 형성 = 수익의 형성  그 수익은 소비자로부터 창출  국내의 게임 개발 업체는 약 6000여개  (PC·MMO)  (PS·XBOX·닌텐도)  (카카오)  (자본으로부터 독립한 개발사)  (오락실)  (주로 해외 수출이 많음)  (VR 등)  (아직 국내에서는 안정화 되지 않음)  ※게임 개발은 잘 되었으나, 서비스 안정화에 실패한 예 = 듀랑고; 튜토리얼 이후 캐릭터 생성이라는 특성이 잦은 서버 오류와 맞물려 심각한 소비자 이탈 초래)  만약 게임 런칭 이후 게임이 실패하면 운영팀은 유지할 필요가 없다. 이처럼 상시적 업무가 아닌 업무에는 운영·마케팅 등이 있다.  따라서 이 업무들을 상시화시킨 업체가 등장하고, 게임 개발사를 중심으로 주변 업체가 생성됨  하드웨어 플랫폼의 발전에 가장 큰 영향을 미친 분야는 군사 분야이고, 그 다음이 게임 분야  AI·머신러닝·빅데이터 등의 분야는 이미 게임 분야에서 널리 쓰이고 있던 것  미들웨어란 = 최종적으로 생성되는 소프트웨어를 만들기 위한 중간 소프트웨어  게임 엔진(Unity, Unreal 등), 그래픽 툴(포토샵 등) 등이 미들웨어에 속함  미들웨어 업체란 게임 개발 효율을 높이기 위한 기술 개발사 |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 개론: 게임 직군의 이해**  **2019.09.03.화.** | |
| 1. “저는 게임 개발 일을 하고 싶습니다.”    * + 게임 개발 업무를 어떻게 구분할 수 있을까?    * 조별 실습(3인; 50분): 인력 구성표 만들기 3. “즉석 과제의 목적?”    * + 한 개의 게임이 개발되기까지 필요한 인력에 대해 생각      + 전체 개발 인력 충 게임 디자이너의 역할에 대해 생각    * 일반인의 흔한 구분 방법      + 프로듀서      + 프로그래머      + 그래픽아티스트      + 디자이너(기획)      + 사운드 엔지니어    * 프로듀서 세부 구분      + 리드 프로듀서 (총괄, 리딩)      + 어시스턴트 프로듀서 (AD)      + 프로젝트 매니저 (업무를 배분하고 게임 내의 많은 기획, 그래픽, 사운드 등의 불합치를 막기 위해 일함. 효율적 환경 관리)      + 빌드 매니저 (프로젝트 매니저와 유사. 예를 들어 5개월간의 개발 과정을 거친다면 5 개월 후 바로 완성품이 나오는 것이 아니라 작은 단계들을 먼저 거치게 되고 이 작은 단계들을 빌드라 한다. 프로토타입 빌드를 얼만큼의 리소스를 써서 어느 수준까지 만들어 낸다 등의 계획을 하는 것)      + 멀티 플랫폼/로컬라이징 관련 프로젝트 매니저&빌드 매니저 (타 기종 이식을 위한 업무, 해외 진출 업무 등. 문화충돌(붉은 악마의 치우천왕은 중국에서는 침략자로 인식/명절 이벤트 등을 만들 때 각 나라별로 서로 자기네 문화에 맞는 명절 모습을 요구하며, 때로는 그 지역만의 명절(라마단 등)등을 이벤트로 만들어 줄 것을 요구하기도 함)    * 프로그래머 세부 구분      + 테크니컬 디렉터 (전체 프로그래밍을 총괄. 어떤 기술적 기능, 수준을 만들지 목표 산정. 어떤 기술이 필요한지 산정하고 이슈를 해결함.)      + 엔진 프로그래머 (게임의 엔진 개발. 네트워크 엔진, 클라이언트 기반의 엔진 등. 엔진이란 게임에 활용되는 리소스의 제어 화면 품질(렌더링) 관리, 게임의 기능 제어 등의 기능을 하며, 전체 프로그래밍 조직이 표준화된 환경에서 프로그래밍 할 수 있게 하는 것. 엔진 프로그래밍은 한 때 각광받았으나 상용 엔진의 벽이 낮아지면서 그 수요가 낮아짐)      + 셰이더 프로그래머      + Tool 프로그래머      + 클라이언트 프로그래머/게임플레이, 전투, 콘텐츠      + UI 프로그래머      + AI 프로그래머      + 서버 프로그래머      + 네트워크 프로그래머      + 멀티플랫폼/로컬라이징 프로그래머    * 그래픽 아티스트 세부 구분      + 아트디렉터      + 테크니컬 아티스트      + 배경 원화가      + 캐릭터 원화가      + 도트 디자이너      + UI 디자이너      + 배경 모델러      + 캐릭터 모델러      + 애니메이터      + 텍스쳐 아티스트      + 이펙트 디자이너    * 게임 디자이너 세부 구분      + 리드 게임 디자이너      + 시스템 디자이너      + 컨텐츠 디자이너      + 시나리오 라이터      + 밸런스 디자이너      + 레벨 디자이너      + 스크립터    * 기타 직군      + QA 리드      + 개발 QA      + Fun QA      + 사운드 엔지니어      + DBA 4. “저는 개발 보다는 운영 일을 하고 싶습니다”    * + 게임 개발 이외의 업무는 어떤 것이 있을까요?    * 조별 실습(3인; 50분): 인력 구성표 만들기 5. * 개발 지원/운영      + 시스템 엔지니어      + 웹 기획자      + 웹 프로그래머      + 웹 디자이너      + 서비스 매니저      + GM      + CS      + 기술지원PM    * 마케팅/사업기획      + 국내 사업기획      + 해외 사업기획      + 소싱(퍼블리싱)PM      + 국내 마케터      + 해외 마케터      + PR 매니저      + E-Sports 매니저      + PC방 영업 매니저      + 퍼블리싱 매니저    * 경영지원      + 총무      + 재무회계      + 법무      + 인사      + 경영    * 개인 과제 (나의 목표) | 1. 업계에서 일하는 사람들은 어떤 사람들이 존재하고, 왜 그런 종사자가 파생되었는가? 2. 22기 기획반 게임 업계 경력자들의 업무: 컨텐츠 제작 및 QA/데이터 마이닝/Business model (BM) 개발 3. 회사에서 사람을 쓴다는 것 = 일이 형성되어 있다는 것 4. 일이 얼마나 많이 깊이 형성되는가에 따라 다른 업무로의 분할이 이루어짐 5. SNG이면서 네트워크 프로그래밍의 담당이 없음 6. 수 많은 아이콘 작물 오브젝트의 디자인은 누가? 7. 한 사람에게 수 많은 업무를 맡기면서 급여가 너무 적음 |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 개론: 게임 기획 직무 개요**  **2019.09.04.수.** | |
| 1. “게임 기회이 꼭 필요할까?”    * 하나의 게임을 개발하기 위해      + 경영진: 지금 이 게임에 투자를 해도 회사가 망하지 않을까?      + 프로듀서: 소규모 팀으로 6개월 만에 WOW 같은 게임을 만들 수 있을까?      + 아트 디렉터: SNG의 여성 플레이어를 잡기 위해 어떤 그래픽 스타일이 적합할까?      + 기획 팀장: 여성 플레이어를 사로잡기 위해 결혼 시스템을 집어 넣을까?      + 기획 팀원: 결혼 신청은 우편으로 프로포즈를 신청, 수락하도록 만들까?      + 프로그램 팀: 결혼 시스템을 구현하기 위해 서버에서 패킷을 보내는 방안은?      + 그래픽 팀: 결혼을 한 플레이어들끼리 공유할 커플 이펙트는 어떻게?      + 마케팅 팀: 결혼 시스템이 들어가면 100번째 커플에게 커플링 경품을?      + 운영 팀: 결혼 시스템을 악용한 유저에 대한 처리 방안은?      + 하나의 게임이 제대로 만들어 지기 위해 모든 구성원이 결정(기획)을 내려야 합니다. 2. “기획자 없다고 게임 못 만드나”    * + 물론 기획자가 별도로 필요하지 않은 게임도 있다. 3. “이걸 기획자 없이 만든다고?”    * + 게임 디자인은 어렵다.      + 게임 기획은 게임 개발의 근본이다.      + 누군가는 게임 디자인에 책임을 져야 한다. 4. “Game Planner? / Game Designer?”    * 게임 기획자는?      + 영화감독이나 시나리오 작가보다는 건축설계사에 가깝다.      + 해외에서도 Game Designer로 사용한다(예외적으로 일본이 Game Planner 또는 Game Director로 사용한다).    * 게임 디자이너에 대한 오해      + “게임 디자이너는 요구사항을 전달하는 직군이다?”    * 게임 디자이너의 게임 기획      + 어떤 게임을 만들지 [결정]하고      + 결정된 사항을 논리적으로 [설계]하고      + 설계된 결정들을 효과적으로 [전달]해야하며      + 전달된 내용이 의도한 게임으로 잘 구현되었는지 [판단]하는 것    * 게임 디자이너의 실무    * 중복되는 업무      + 프로젝트 제안: 전략기획, 사업기획      + 요구사항 조율: PM, PD      + 작업의뢰: PD      + 디자인 개요 전달: 그래픽, 프로그래밍, 사운드      + 상세 디자인 전달: 그래픽, 프로그래밍, 사운드      + 데이터 입력: 프로그래밍      + 테스트 관리: QA      + 이벤트 설계: 마케팅      + 스크립팅: 프로그래밍      + 지표 분석: 마케팅, QA    * 중매인, 번역가, 교섭인    * 연결자로서의 게임 디자이너의 역할      + 프로그래머에겐 프로그래머의 언어로      + 그래픽 아티스트에겐 아티스트의 언어로      + 마케터에겐 마케터의 언어로    * 개발 단계의 게임 디자인      + 일정과 목표 설정      + 게임 개발에 대한 연구 및 시도      + 결과물의 퀄리티 고민      + 시장의 흐름 분석 및 예측    * 서비스 단계의 게임 디자인      + 빠른 개발 관리      + 불명확한 상황에 따른 대항      + 문제해결 주안      + 시장 반응에 따른 요소 분석    * 게임 디자인 업무의 현재      + “초가집은 목수 혼자 설계할 수 있지만 63빌디은?”      + 포지션 세분화      + 업무의 전문화    * 하이브리드(융합, 통섭): 레벨디자인, 유료화, 이벤트, 스크립터 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 개론: 게임 기획 직무 준비**  **2019.09.04.수.** | |
| 1. “게임 기획에 필요한 일은?”    * 시스템 기획자      + 게임 내 각종 플레이어의 체험과 게임 메커니즘을 설계      + 캐릭터, 아이템, 전투, 랭킹 등 각종 시스템을 구조적으로 설계      + 프로그램 구현에 필요한 데이터 알고리즘 설계    * 컨텐츠 기획자      + 시스템을 활용한 각 컨텐츠의 방향성 설정      + 난이도, 재미 등에 따른 컨텐츠 수량 결정 및 배치      + 각 컨텐츠의 세부 수치, 데이터 설정      + 퀘스트 등의 복잡한 구조의 컨텐츠는 스크립트 언어를 사용해 제작하기도 함    * 컨셉 기획자      + 게임의 세계관 및 시나리오 결정      + 게임 내 컨텐츠의 스토리적 설정, 비주얼적 설정, 결정      + 큰 분류상 컨텐츠 기획자 안에 포함됨      + 전문 시나리오 작가가 세계관, 시나리오 등의 업무를 담당하기도 함    * 레벨 디자이너      + 유저가 플레이하는 게임 내 공간을 설계      + 게임 세계 안에서 유저의 각종 체험을 설계      + 툴과 스크립트를 사용해 몬스터 및 구조물 배치, 동선설계, 이벤트 설정 등의 작업 담당    * 밸런스 기획자      + 게임 내 각종 수치 밸런싱 담당      + 수치를 통한 게임의 재미, 컨텐츠 사용 속도, 재방문, 결제 유도 등을 결정      + 게임 내 각종 밸런싱 요소 통계 분석      + 작은 회사에서는 시스템 기획자가 겸임하는 경우가 많음    * 유료화 기획자      + 각종 사용자 통계 분석      + 유료화 모델(BM) 기획      + 기획을 통한 유저 유입, 재방문, 결제 요소 컨트롤 방식 결정      + 해외에서는 Game Economy Designer라는 직군이 재화 부분에 대한 밸런스 기획과 유료화 기획을 동시에 담당하기도 함    * QA      + 게임의 품질을 관리      + 게임의 기능, 안정성, 재미 요소에 대한 테스트 및 검증      + 게임 내 각종 버그의 관리      + 패치 및 업데이트 프로세스 관리      + 게임 시장반응 조사, 게임에 대한 평가 등 각종 피드백 관리    * GM      + 서비스된 게임의 각종 운영 업무      + 체계적인 운영 프로세스 설계      + 고객 문의, 신고, 불만사항 응대      + 게임 모니터링      + 고객문의 응대를 CS직군이 담당하기도 함    * 프로듀서(PD)      + 게임 프로젝트 개발 전체를 관리, 감독      + 게임 개발에 필요한 다양한 이슈들을 체크하고 외부 주체(경영진, 투자자, 퍼블리셔)와 해당 프로젝트의 대표로서 의사 결정 및 커뮤니케이션을 담당      + 프로젝트의 방향, 퀄리티, 전략 등을 결정    * 프로젝트 매니저(PM)      + 게임 프로젝트 일정 및 각종 자원 배분(예산, 인력, 시간)을 관리      + 스케쥴 상의 각종 마일스톤(CBT, OBT, 업데이트) 관련 각종 지원 업무 담당      + 개발 외 각종 대외 업무들에 대한 실무적 조율(예: 게임 오픈에 맞춰 홈페이지 개발 체크, 프로모션 이벤트, 유저 간담회, 외주 발주 등)      + 퍼블리셔에서 개발사의 프로젝트를 관리하기도 함    * 사업기획      + 국내 및 해외 게임 사업 관련 업무 전반      + 시장분석, 업계 동향 분석      + 각종 장, 단기 사업전략 수립      + 각 사업 주체(퍼브리셔, 마케팅 대행사 등) 간의 커뮤니케이션      + 사업기획도 사업 영역, 권역에 따라 세부 직군으로 나누어짐    * 마케팅      + 각종 마케팅 기획 및 전략 수립      + 광고, 프로모션, 이벤트 등 실제 마케팅 업무 기획, 수행, 집행      + 미디어, 유통사, PC방, E-Sports 등 마케팅 관련 파트너사와의 커뮤니케이션      + 동접, 매출, 객단가, 유저 유입, 이탈 등 각종 지표 및 마케팅 효과 분석    * 사업 PM      + 특정 게임 프로젝트의 매출 관리를 전담, 즉 해당 게임으로 돈을 벌기 위해서 집행하는 모든 업무를 주도적으로 집행      + 운영, 이벤트 기획, 마케팅 등 다양한 직군의 업무 담당 2. “게임 기획자가 되려면?”    * 희망 업무를 명확하게 정하세요      + 여러분이 생각했던 기획 업무에 가장 적합한 포지션은 어떤 것이었습니까?      + 동일 직군이라도 게임의 장르, 서비스 플랫폼, 개발팀의 규모 등에 따라 업무 내용이 크게 바뀝니다.      + 저는 PD가 꿈입니다? PD는 최소 2차 전직용 직업입니다    * 본인만의 특수 희망 직무를 준비      + 대부분의 취업 준비생은 MMORPG 혹은 모바일 RPG로 직무 준비를 합니다      + 위의 범용적인 희망 직무 이외에 본인만의 특수한 취업 타겟이 있다면 취업이 훨씬 용이해집니다      + FPS, 퍼즐, 전략 시뮬레이션, 스포츠(축구, 야구, 골프), 횡스크롤 액션, 대전 액션, 타이쿤 등      + 범용 직무+특수 직무의 투 트랙으로 준비하는 것이 좋습니다    * 게임을 많이 해보세요      + 예를 들자면 다음 질문에 명확히 답변할 수 있도록 게임을 플레이해야 합니다.      + 예: AOS 게임 개발 업체에 시스템 기획자로 지원 시        - LOL, DOTA2, 카오스 온라인, 사이퍼즈 해보셨나요? 각각 장단점, 플레이상 차이점, 플레이시 가장 중요한 요소는 무엇인지 간단하게 코멘트 해주세요        - LOL 시즌 4의 가장 큰 문제점은 무엇이었다고 생각해요?        - 사이퍼즈에서 랜덤 캐릭터 시스템을 설계했을 때의 의도는 무엇이었다고 생각해요? 기획 의도가 잘 구현 되었나요? 아니라면 이유는 뭐라고 생각해요?        - LOL에서 어떤 챔피언이 다음 챔피언으로 추가되어야 할까요? 해당 챔피언을 추가한 이유, 목적, 의도는?      + 특히 지원하고자 하는 포지션, 플랫폼, 업체의 게임 위주      + 시장의 규모, 수요, 트렌드 등을 잘 살필 것(예: 나는 건 슈팅 게임을 만들고 싶지만, 그런 업체가 없으니 대신 FPS를 많이 해야겠다)      + 고전, 콘솔, 인디 게임은 언제나 최고의 아이디어 창고입니다      + 관찰자가 되어 게임하는 습관이 중요합니다    * 커뮤니케이션은 개발자의 기본      + 다른 사람과 대화가 잘 되지 않거나 대화를 주도하지 못한다면 업무가 불가능합니다      + 타겟에 적합한 설명과 묘사를 하는 능력이 필요합니다      + 설득은 좋은 기획자의 필수 능력입니다      + 커뮤니케이션은 듣는 것까지 포함한 개념입니다      + 커뮤니케이션은 언어뿐만 아니라 상대방을 배려하는 다양한 태도, 문서 제작 등에도 두루 활용됩니다    * 문서작성 능력 역시 기본      + 국어: 문장력, 맞춤법      + MS 오피스 사용 능력      + 프레젠테이션 문서 작성 및 프레젠테이션 능력      + 엑셀 함수, VBA 사용 능력      + 포트폴리오 작업에 많은 영향을 줍니다      + 단 문서를 잘 작성한다는 것은 내용이 80% 모양이 20%입니다    * 정보는 기획자의 힘      + 정보는 기획자 뿐 아니라 다양한 개발 지원 직군을 준비하는 지망생 모두에게 중요합니다      + 게임 웹진 기사, 리뷰, 블로그 포스팅, 카페 게시글, 콘텐츠진흥원, 업체 홈페이지 등이 좋은 정보수집 루트입니다.    * 직접 개발해 보는 것이 최선      + 강의를 통해 추상적으로 다가왔던 개념들을 체험적으로 습득      + 1주일 안에 만들 수 있는 작은 볼륨부터      + 꼭 전체 게임을 다 민들 필요는 없습니다(맵, MOD 추가 등도 훌륭한 공부)      + 최대한 자신이 소화 가능한 툴부터 선택(Game Maker, RPG Maker, 엑셀 VBA, 렌파이, 게임 맵 에디터, 공책/골판지/가위와 펜!)      + 교육과정 내에서도 게임을 직접 만들어 볼 수 있습니다    * 다양한 분야의 상식과 교양이 필요      + 특히 서브컬처와 대중문화 위주      + 서브컬처: 판타지, 무협, SF, 만화, 애니메이션 등      + 대중문화: 대중음악, 드라마, 영화, 예능 등      + 이외의 밀리터리, 역사, 스포츠 등      + 개발하고자 하는 게임 소재의 매니아일 경우 유리        - FIFA Online: 축구        - 청풍명월: 낚시    * 숫자 및 기초 학문과 친해질수록 유리      + 경제학 원론, 마케팅 원론      + 확률, 통계, 이산수학: 지표 분석 후 기획 방향성 수립시, 게임 밸런싱시 필수적      + 심리학(인지 심리학, 소비자 심리학, 행동 심리학): 기획을 통해 유저 유입, 잔류, 이탈, 결제 요소 등을 관리      + 스탠드 얼론 게임 시장에서 온라인 게임 시장으로 넘어오면서 중요성이 점점 높아짐    * 개인 과제: “난 얼마나 준비된 인재인가?” |  |



|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 게임의 정의**  **2019.09.05.목.** | |
| * + “게임이란 뭘까?”   + 게임의 정의     - 게임이란 플레이어들이 규칙에 의해 제한되는 인공적인 충돌(갈등)에 참여하여, 정량화 가능한 결과를 도출해내는 시스템이다     - 케이티 살렌과 에릭 짐머만, Rules of Play, The MIT Press   + “옛 것으로부터 새로운 것을 안다”   + 게임의 역사를 왜 배우는가?     - 기획자라면 게임이 어떻게 발전하고 변해 왔는지 알고 있어야 함     - 과거를 알아야 미래를 예측할 수 있음     - 현재 나오고 있는 게임은 대부분 과거의 게임에서 아이디어를 얻어서 탄생     - 과거에 존재했던 게임들의 잘못된 점을 개선하고 발전하고 있기 때문   + 최초의 게임     - TENNIS FOR TWO       * 1958년 윌리엄 히긴보덤(William Higinbotham)이라는 핵물리 연구소 연구원이 만든 테니스 게임       * 전기적 신호를 계측하는 기계인 오실로스코프에 간이 컨트롤러를 연결하여 개발       * 그래픽 표시 장치를 이용한 최초의 전자 게임 형태로 보고 되고 있음   + 가정용 게임기의 시초     - TV와 게임의 첫 만남, Brown Box       * 발명가이자 TV엔지니어인 랄프 베어가 1950년대 초부터 게임과 TV를 연결해서 즐기는 방향에 대해서 구상       * 최초의 프로토타입 게임기 개발 후 2~3개의 게임 데모 완성       * 1970년에 브라운 박스를 통해 비디오 게임(콘솔) 산업이 시작됨       * 이후에 오디세이라는 이름으로 각 가정에 판매   + ATARI의 탄생     - 놀란 부쉬넬이 최초의 동전 투입형 아케이드 게임인 <Computer Space>를 출시     - 획기적인 사업적 시도였으나 조작이 어려웠고 1인용이었던 점 등으로 인해 큰 성공은 거두지 못함     - 비록 실패하였으나 이 경험을 바탕으로 ATARI사 설립     - 1975년 오디세이 시연회에서 본 핑퐁 게임에 영향을 받아 아케이드 게임 퐁(Pong) 개발     - 이는 게임 산업 최초의 법적 공방으로 이어지기도…   + 휴대용 게임기의 출현     - 아케이드 게임기와 가정용 비디오 게임 이후 게임 시장 커짐     - 다수의 기업들이 게임 시장에 진출을 모색함     - 1970년대 바비인형과 인형의 집을 만든 Mattel사가 비디오 게임 시장의 성공을 보고 휴대용 게임기라는 새로운 시장에 진출   + ATARI 쇼크     - ATARI의 성공으로 어떤 게임이 나와도 사람들은 게임을 구매함     - 하지만 사람들은 점점 새로운 게임 또는 질 높은 게임을 원하기 시작     - 하지만 ATARI는 기존 그대로 게임을 만듦. 하지만 1982년 연말 시장을 맞이하기 직전의 게임 시장은 완전히 달라짐     - 프로그래머의 처우 문제로 ATARI의 프로그래머들이 액티비전으로 이적     - 어려운 상황에서 조급하게 연말 판매 시즌에 맞춰 개발된 게임들   + 닌텐도의 등장     - 게임 시장은 급격히 감소하고 아무도 게임 시장에 뛰어 들려고 하지 않음     - 일본의 닌텐도는 미국의 오디세이를 일본으로 들여온 후 어느 정도의 성공을 거둠     - 이를 계기로 패미콤이라는 가정용 게임기를 만들고 게임 산업에 뛰어들고 일본에서 큰 성공을 거둠     - 일본에서의 성공을 바탕으로 미국으로 진출하려고 하지만 아타리 쇼크 이후 실패를 거듭함     - 하지만 지속적인 미국 시장 공략으로 결국 큰 성공을 거둠   + 콘솔 전쟁의 시작     - 닌텐도 vs 세가     - 닌텐도 vs 소니vs 세가   + 개인용 PC의 등장     - Apple의 매킨토시     - IBM의 오리지널 PC   + PC 게임의 등장     - 첫 텍스트 어드벤처 게임 [콜로설 케이브 어드벤처]     - 첫 그래픽 어드벤처 게임 [미스터리 하우스] 시에라 온라인   + 온라인 게임의 등장     - 최초의 MUG [바람의 나라]     - 최초의 MMORPG [울티마 온라인]   + 개발 트렌드     - 게임이 발전하면서 겪었던 변화       * 개발 플랫폼의 변화       * 프로그래밍 언어와 디자인 패턴의 변화       * 그래픽 디자인 툴과 기법의 변화       * 시장과 고객의 변화     - “결론적으로 공부할 것이 많다”  1. “당신은 어떤 게임을 만들고 있습니까?”    * 분류      + 분류는 학문적 연구를 위한 가장 기초작업        - 분류는 단순히 종류를 나누는 문제에만 국한되는 것이 아니라 사물의 인식 순서, 학문의 방법론을 제시해주고, 나아가서 삶에 대한 태도까지도 일정하게 함축(최유찬 2002)      + 잠깐 그렇다면 분석은?        - 분석은 전체를 부분으로 나누어 설명하는 과정    * 현재 게임의 분류      + “플랫폼별 분류와 내용별 분류로 구분”      + 플랫폼별 분류        - 하드웨어적인 측면에서의 분류        - PC, 온라인, 비디오(콘솔), 모바일, 아케이드 등      + 내용별 분류        - 콘텐츠적인 측면에서의 분류        - 흔히 말하는 장르 구분에 해당      + 이외에 개발 규모나 상업성 여부에 따라, 그래픽 구현에 따라, 수익 형태에 따라, 네트워크 연결 방식에 따라 구분하기도 함    * 장르는 왜 알아야 하는가?      + “우리 게임은 OOO 장르의 게임입니다”      + 게임 장르란?        - 사용자가 이 게임이 무엇인지 알기 쉽게 구분한 것        - 개발자들이 어느 정도 공통의 목표를 가지고 구분할 수 있게 게임의 형태를 명시한 것      + 게임의 장르를 제시해야 하는 이유        - 그 게임이 본질적으로 추구하는 재미가 무엇인지 선언        - 그 게임의 객관적인 평가의 척도가 되는 기준    * 장르의 문제점      + “장르는 기존의 장르적 경계를 위협하는 새로운 미디어물이 생산되면 언제라도 변화될 수 있는 유동적이며 잠정적인 특징들의 집합” (John Fiske)      + 장르 분류의 문제점        - 용어의 부정확성        - 기술의 급속한 발전        - 장르간의 통합과 세분화        - 시대에 따라 언제라도 변화될 수 있는 유동적 의미를 지니고 있음    * 게임 장르별 개발 시 고려사항      + 게임 장르별로 어떤 부분이 다르고 특징이 있는지 체크해야 하는 요소      + 장르에 따른 포커스를 어디에 맞춰서 개발을 해야 하는지 중요    * 대표적인 장르      + 게임의 대표적인 장르가 무엇이 있는지, 해당 장르를 대표하는 게임은 무엇이 있을까요? 또한 하위 장르가 무엇이 있을까요?    * 다양한 게임 장르    * 액션게임      + 일정한 스토리 라인에 따라 실시간으로 캐릭터의 행동을 직접 조정하는 게임      + 특정한 동작(액션)이 중요시 되는 게임      + 의도가 내포된 캐릭터의 행동이나 사건, 동작으로 순화하는 것      + 민첩성과 순발력에 기반한 캐릭터 조종과 약간의 퍼즐      + 액션게임에서 중요한 것은 타격감과 액션 간의 상호작용    * 롤플레잉 게임(RPG)      + Role-Playing Game의 약자로 역할 분담 게임을 뜻함      + RPG의 시초는 TRPG이며 게임 마스터의 주관 하에 게임이 진행되는 형태      + 하나 혹은 그 이상의 인물의 입장에서 이야기를 진행시키는 방식      + 롤플레잉 게임(RPG) 장르에 대한 이해가 있어야 하며, 중세 판타지, 호러, 미래 SF, 우주 등의 게임이 표현하고자 하는 세계관을 표현할 수 있어야 함      + 대체로 RPG는 방대한 분량의 콘텐츠 개발이 필요하기 때문에 많은 인력이 작업    * 시뮬레이션 게임      + 실제와 비슷한 일을 재현해서 경험 또는 체험할 수 있게 하는 장르      + 다수의 하위 장르가 파생되고 있으며, 게임뿐만 아니라 다양한 분야에 적용      + 인공지능 설계와 구현이 중요함      + 기술력이 부족할 경우 대부분 실패하는 장르로, 인공지능 이외에도 스토리와 캠페인 설계에는 감각적인 레벨 디자인이 필요      + 또한 전투의 밸런스를 위해 유닛 간 속성의 균형화 작업도 필요    * 어드벤처 게임      + 단어 그대로 주인공의 모험 이야기를 그린 장르      + 텍스트 어드벤처 게임이 주를 이루었으나 현재는 다른 장르와 섞여 복합적인 형태를 띄고 있음      + 기본적으로 탄탄한 스토리와 진행 전개 및 구성이 뒷받침 되어야 함      + 심미적인 배경 설계와 스토리 라인을 구성할 수 있어야 함      + 현 시대 어드벤처 게임에서는 아트 컨셉에 따라 게임의 분위기가 달라지기 때문에 아티스트의 감성도 중요    * 슈팅게임      + 적의 공격을 피함과 동시에 무기를 이용하여 적을 제압하는 게임을 총칭      + 스페이스 인베이더가 슈팅게임의 시초      + 다양한 형태로 게임 장르가 진화하며 현재는 RFS 게임이 주를 이룸      + FPS 장르는 군사/경찰/전쟁과 관련된 세계관을 표현할 수 있어야 하며, SF나 캐주얼 세계관인 경우에도 FPS 게임의 메커니즘은 이해하고 있어야 함      + FPS는 대체로 레벨 디자인과 무기 디자인에 중점을 둠. 또한 사운드와 시각효과 등이 중요하기 때문에 이펙트 디자이너가 중요한 역할을 함    * 스포츠 게임      + 스포츠를 소재로 한 게임으로 보는 시각에 따라 다양한 장르로 표현될 수 있음      + 게임의 기본적인 부분(채팅, 상점, 커뮤니티 등의 기능)을 제외하면 스포츠의 종류에 따라 게임 자체가 달라지므로 해당 스포츠에 대한 지식은 필수라 할 수 있음      + 스포츠 게임에서는 애니메이션이 중요하며 또한 애니메이션만으로 처리할 수 없는 상호 액션 등을 위해서 프로그래머의 애니메이션 처리 능력도 중요함    * 레이싱 게임      + 기본적으로 차량과 서킷에 대한 지식이 필요한 장르      + 기획적인 요소보다는 물리적인 요소와 리얼한 표현을 하기 위한 셰이더/렌더링/이미지 처리 방식 등이 중요하며 이러한 요소들을 완성도 있게 만들기 위해서는 프로그래머의 능력이 중요함      + 캐주얼 혹은 독특한 탈 것(동물) 등 컨셉이 독특한 경우에는 컨셉에 맞는 기획 필요    * 리듬 액션 게임      + 유저들에게 익숙한 음악을 이용한 게임 장르      + 보통 노트 형태로 게임이 진행되기 때문에 음악적 감각과 함께 음악에 대한 지식이 필요하며 어떤 상황에서 유저에게 액션을 취하게 할 것인지가 중요함      + 음악적 지식 뿐만 아니라 사운드 프로그래밍 능력도 필요함      + 기본 그래픽 소요량은 적으나 UI/이펙트의 그래픽 역량이 게임의 퀄리티에 영향을 많이 미치며, 음악 별로 뮤직비디오 같은 형태로 애니메이션 연출을 사용하는 경우가 많아 외주로 충당    * 호러 게임      + 사람의 기본 심리인 공포를 이용한 장르      + 호러 장르는 시각, 연출, 청각을 이용하여 공포감을 극대화해야하기 때문에 해당 부분을 극대화 할 수 있는 지식과 감각이 중요함      + 캐릭터 디자인의 경우 해부학 지식이 필요하며, 다른 장르보다 어려움      + 호러 장르는 기본적으로 이야기의 흐름이 잘 구성되어야 하기 때문에 어드벤처 게임과 마찬가지로 시나리오 역시 중요함    * 퍼즐 게임      + 시행착오를 거쳐가며 문제를 풀어서 상황을 타개하는 형태의 게임      + 퍼즐 게임의 문제를 만들고 검증하는 방법론과 밸런스 설계가 매우 중요함      + 그래픽과 프로그램 기술력은 많이 필요로 하지 않지만 게임 기획자의 역량을 많이 필요로 함    * 소셜게임    * 개인 과제: 장르별 최고의 게임 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 게임의 정의**  **2019.09.06.금.** | |
| 1. “당신의 게임 내용은 뭔가요?”    * 테마와 메카닉스      + 게임 테마: 게임의 주제, 화제, 제목 등을 뜻함        - 그래픽 풍, 스토리라인, 기획의도      + 게임 메카닉스: 게임플랫폼에서 게임 플레이가 실행될 수 있도록 하는 구현 원리        - 공학적인 부분 이외, 사회 심리적인 부분도 포괄      * + 게임 테마     - 플레이어의 경험과 이해를 끌어내기 위한 장치     - 판타지, 중세, 근대, 고대, …     - SF, 원시시대, 미래, 우주, 로봇, …     - 귀신, 동양기담, 무협, …     - 좀비, 인류의 멸종위기나 종말, 그 이후, …     - 가족, 평화, 교훈, …   + 게임 메카닉스     - 테마를 걷어내면 보이는 것 – 플레이어의 반복을 끌어내는 장치       * 카드 게임(Card Game): 블랙잭, 포커, TCG       * 위치 게임(Position Game): 장기, 체스       * 주사위 게임(Dice Game): 부르마블, 윷놀이       * 놓기 게임(Placement Game): 바둑, 오델로     - 게임에서는 수만은 메카닉스로 구성되어 있다   + 즉석질문     - “다음 게임의 테마와 메카닉스는 무엇일까요?”       * 쿠키런   + 조별 실습   + 개인 과제 | 이 게임이 플레이를 하게끔 만드는 기능  예 팀플레이: 팀플레이만 존재하는 게 아니라 오버워치같은 역할군의 배정을 구현하기 위해 스킬을 사용하는 기능을 넣음  기존의 FPS는 어떤 화기를 사용하느냐에 따라 캐릭터 능력이 정의  해당 캐릭터가 사용하는 무기와 스킬이 결합해 캐릭터의 역할군이라는 테마가 기능적으로 제시됨  이런 플레이를 하나 만드는 장치와 기능을 메카닉스  게임 안의 플레이 구조만 있는게 아니라 예를들어 리니지는 공성전이라는 구조와 경쟁한다는 구조 특히 애니팡이 그런 구조 잘 되어서 성공  기술적+사회 심리적 장치까지 메카닉스  게임이라는 것은 기본적으로 테마 라는 것들, 어떤 풍 이런 것들을 가진 것들과 이런 것들을 토대로 내러티브라는 플레이흐름을 이야기 흐름을 어떻게 끌고 갈 것인가 하는 것이 존재  테마에 맞춰서 그에 맞는 기능적 요소를 어떻게 만들 것인가  내러티브를 살리기 위한 메카닉스는 뭐가 있나  용자가 마왕을 잡는 이야기라고 해도 전투를 한 번도 안하고 잡을 수도 있고  마왕의 본체를 뿌려놓은 것을 부스면 죽는다는 식으로  내가 본체를 찾는 탐색과 파괴 기능 탐색을 방해하는 요소 파괴를 도와주는 요소  전통적 알피지는 전투적 요소  전투를 하면 수많은 몬스터 전투 자체의 퍼포먼스 중요  우리는 플레이하면서 이런 테마의 이런 것을 실체적으로 보면서 하는 게 아니라 이야기 흐름을 느끼고 나서 연상적으로 느끼는 재미  이야기를 풀어나가는데 필요한 메카닉스들  용사가 마왕을 잡는다-규칙에 영향을 미침  예를 들어 혼자 잡을 건지(개인의 성장 전투의 데미지 공방 중요) 협력해서 잡을 건지(구성원의 가치를 얼마나 높게 평가할건지) |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 창의적 사고**  **2019.09.06.금.** | |
| 1. “창의성이란?”    * + 새롭고(New), 혁신적(Innovative), 유용한(Useful) 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력    * 창의성의 관점      + 자신에게 주어진 문제나 처해 있는 상황을 새롭고 혁신적인 관점에서 재해석하고, 해결책을 제시할 수 있는 인지능력(Cognitive Ability)에 의해 발현      + 절차를 중요하게 생각하는 연구활동에서는 창의성의 발현을 새로운 아이디어나 결과물을 만들어가는 과정(Innovative ways, 즉 방법론이 중요      + 결과(Product)를 중시하는 경우, 현재의 결과물이 기존의 결과물과 비교하였을 때 얼마나 새롭고, 혁신적이며, 유용한 결과물인지…    * 창의성의 형태      + 혁신적 창의성(Revolutionary Creativity)        - 천동설이 아닌 지동설이 옳다는 과학적 변화, 전기의 발명 등      + 발전적 창의성(Evolutionary Creativity)        - 차량용 엔진을 개선하여 연비 효율을 높이는 기술이나, 기존의 MMORPG에 새로운 몬스터나 던전을 추가하여 플레이어에게 새로운 즐거움을 제공      + 즉흥적인 창의성(Impromptu)        - 야구 경기를 관람할 때 쓰레기를 모으기 위해 쓰레기 봉투를 가지고 갔다가 야구 경기가 너무나 흥미로워 쓰레기 봉투를 머리에 쓰고 응원    * 창의성에 대한 오해      + 창의성은 기발한 아이디어를 도출하는 것이다        - 기발함에만 초점을 맞춰 엉뚱하고 색다른 아이디어를 무조건 창의적인 것으로 간주        - 지나치게 허황된 아이디어는 오히려 문제 해결을 방해      + 창의성은 주어진 조건과 현실을 무시해도 된다        - 주어진 조건과 현실에 구애 받지 않거나 이를 무시해야만 창의적인 아이디어가 도출된다고 생각        - 조건을 무시한 상태에서 도출된 아이디어는 실현성이 없음      + 창의성은 정답을 찾는 것이 아니다        - 정답을 찾는 과정을 무시하고 발산적 사고를 통해서 엉뚱한 아이디어를 도출하는 것에만 초점을 맞춰 판단을 유보        - 창의성은 문제해결을 위한 도구이며, 창의성 그 자체가 목적이 될 수 없음    * 창의성에 대한 올바른 이해      + 창의성은 문제 인식 능력이다        - 문제 해결의 출발점은 문제 인식이며, 문제를 인식하지 못하면 문제 해결 자체를 시도할 수 없음        - 남들은 문제라고 인식하지 못하는 것을 먼저 발견하고 창안하는 능력      + 창의성은 문제 정의 능력이다        - 문제가 인식되어도 사람마다 문제를 서로 다르게 정의하여 문제 해결 방안도 다르게 설정함        - 조건과 관련된 정보를 수집, 분석하여 문제의 근본원인을 발견하여 진짜 문제를 정의하는 능력      + 창의성은 문제 점검 능력이다        - 현실적으로 도전해 볼 가치가 있는 문제이며 주어진 제약조건에서 해결할 수 있는 문제인지를 미리 판단        - 분석적 사고력과 과제의 우선 순위를 판단하는 능력도 필요    * 게임 기획자에게 창의적 사고란?      + 게임 기획은 기본적으로 창작 활동이기 때문에 당연히 창의력이 중요함      + 개발과정에서 지속적으로 다양한 문제를 인식, 정의, 점검해야 함      + 창의적 사고도 훈련과 교육을 통해 향상될 수 있음      + 게임 기획이 창의적 사고를 하는 것도 중요하지만 팀이 창의력을 발휘할 수 있게 하는 활동도 중요      + 전문 분야의 창의적 사고는 전문 분야에 대한 이해도와 사전지식, 정보의 양에 따라 향상됨 2. “창의성을 키우기 위한 방법은?”    * 창의성? 기법? 방법론?      + “게임 개발은 끊임 없는 문제 해결 과정”        - Idea Is Not Game        - Idea Is Not Game Design        - Idea Is Like a Rabbits      + 게임 개발의 창의성은 집단적 사유가 필요      + 게임 개발의 창의성은 효율적으로 문제를 해결해야 함      + 게임 개발의 창의성은 제반 조건을 감안한 실행을 고려해야 함    * 창의적 사고에 방법론이 필요한 이유      + Boss vs. Leader    * 델파이 기법      + “이 게임은 성공 가능할까?”      + 정의   Delphi (사고의 체계적 수렴)  집단적 사고를 체계적으로 접근시켜 수렴(집단의 의견 일치를 근접시키는 유용)   * + - 미래의 특정시점을 예측하는 경우, 현재의 상태에 대한 일반화, 표준화 된 자료가 부족한 경우, 직관을 객관화 하는 예측의 방법으로 많이 사용되어지는 기법     - 델파이 기법은 예측조사 방법의 일종으로 내용이 아직 알려지지 않거나 일정한 합의점에 달하지 못한 내용에 대해 다수의 전문가의 의겸을 받고, 수회에 걸쳐 피드백(Feedback)시켜 그들의 의견을 수렴하고 합의된 내요을 얻는 집던적 사고를 통해 체계적으로 접근하는 일종의 예측에 의한 정책 분석 방법이라고 볼 수 있다   + 델파이 기법: 실행 방식     - 복수의 전문가들로 패널을 구성     - 각 패널들은 서로 어떤 사람인지 알 수 없도록 익명성을 보장해야 함     - 익명성 보장을 위해 우편 혹은 이메일로 의사 소통을 진행함     - 답변들을 취합 후 익명으로 패널들에게 피드백을 진행     - 패널들은 다른 패널의 의견을 비교 분석 후 다시 피드백     - 위 내용을 수 차례 반복한 후 결론을 도출   + 델파이 기법 활용     - 대표적인 활용 – 게임 분석       * 몇 레벨? 몇 시간? 주로 즐기는 장르?       * 특별히 재미있거나 인상 깊었던 부분?       * 새로 추가해야 할 부분?       * 특정 시스템의 느낌, 감상평?       * 특정 콘텐츠의 느낌, 감상평?       * 유사 장르 게임과의 비교       * 재미의 수준은 어느 정도?       * 기타       * 참조: FPS 게임 구성요소의 중요도 분석방법에 대한 연구   + 델파이 기법의 장단점     - 장점       * 편향된 토의에 쏟는 시간과 노력의 낭비를 줄일 수 있다       * 연구자에 의해 통제되기 때문에 초점이 빗나가지 않는다       * 시간적, 경제적(회의시간, 커피값) 절약이 가능하다.       * 익명성과 독립성이 보장되어 자유롭고 솔직한 의견을 들을 수 있다     - 단점       * 연구자의 조사 방법에 결함이 있을 경우 큰일 난다       * 조사가 반복되면서 오래 걸리고, 회수율이 떨어진다       * 전문가들의 과도한 확신 혹은 조작 가능성이 있다       * 독립적이기 때문에 전문가가 전체를 판단하지 못할 수도 있다   + 브레인 스토밍     - 여러 사람의 창의적인 아이디어 도출을 위한 회의 방법     - 무의미하게 버려지는 아이디어가 많이 생산된다는 단점이 있지만 수 많은 아이디어를 짧은 시간에 생산해 내는 데 유효하고 평소라면 고정관념 때문에 나오지 못할 기발한 아이디어가 나올 가능성이 있음   + 브레인 스토밍 적용하기     - 문제에 대해 파악할 시간을 주고 문제에 대한 정보를 제공     - 비판 금지: 도출된 아이디어에 대해 부정적인 비판이나 판단 금지     - 수량 추구: 최대한 많은 아이디어를 내도록 함     - 결합 개선: 다른 사람의 아이디어를 더 좋은 아이디어로 바꾸거나 두 세개의 아이디어를 결합     - 모든 아이디어를 기록함     - 시간 제한을 두어 아이디어를 냄     - 시간이 끝나면 아이디어를 정리, 분류, 평가함   + 조별 실습: 즉석 브레인 스토밍 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 창의적 사고**  **2019.09.09.월.** | |
| * + 오스본 체크리스트     - 문제를 바르게 인식하거나 대안 또는 아이디어를 얻기 위해 사용     - 브레인 스토밍은 오스본 체크리스트와 많이 쓰임       * 전용(diversion) 다른 방법으로 사용할 수 없을까?       * 차용(borrowing) 무언가 흉내 낼 것은 없는가?       * 변경(change) 다르게 변경해 보면 어떨까?       * 확대 (magnification) 확대해보면 어떨까?       * 축소(reduction) 축소시켜 보면 어떨까?       * 대용(substitution) 다른 것으로 대용이 가능할까?       * 대체(alternation) 다른 것으로 대체해 보면 어떨까?       * 역전(reversion) 거꾸로 해보면 어떨까?       * 결합(compounding) 다른 것들과 결합시켜보면 어떨까?   + SCAMPER     - 오스본의 체크리스트를 밥 에버럴이 개량한 것  |  |  | | --- | --- | | S: 대체하면?  Substitute | 다른 것을 써보면 어떨까? A대신 B를 쓰면? | | C: 결합하면?  Combine | 합체 혹은 섞어 보면 어떨까? | | A: 응용하면?  Adapt | 다른 아이디어를 반영할 수 없을까?  뭔가 따라해볼 것은 없을까? | | M: 변형, 확대, 축소하면?  Modify, Magnify | 의미, 색, 소리, 모양 등을 바꿔보면 어떨까? 더욱 크고 두껍게 만들면 어떨까? | | P: 다른 용도로 하면?  Put to other use | 변경 없이 새로운 용도로 쓸 수 있을까?  다른 곳에도 사요 가능할까? | | E: 제거  Eliminate | 제품 구성 요소 중 하나를 빼 보면 어떨까? | | R: 뒤집기, 재배열  Reverse, Rearrange | 역할을 바꾸거나 상하좌우를 바꿔보면 어떨까?  요소나 순서, 레이아웃을 바꿔보면 어떨까? |  * + SCAMPER 활용     - 립스틱을 만들어야 한다면?  |  |  | | --- | --- | | S: 대체하면?  Substitute | 기존의 립스틱을 다른 재질로  나무, 유리, 한지, 알루미늄, 천, 고무 등등 | | C: 결합하면?  Combine | 립스틱에 다른 기능을 결합  라이터, 마스카라, 볼펜, USB, 향수, 스템프, 반지 | | A: 응용하면?  Adapt | USB 구조, 펜던트의 구조 | | M: 변형, 확대, 축소하면?  Modify, Magnify | 긴 길이, 짧은 길이 스틱이 아닌 다른 모양? | | P: 다른 용도로 하면?  Put to other use | 립스틱을 다른 용도로 활용 사인펜, 향수병 | | E: 제거  Eliminate | 립스틱의 뚜껑 제거? | | R: 뒤집기, 재배열  Reverse, Rearrange | 모양을 거꾸로 하거나 사용법 재구성 거꾸로 나오는 립스틱, 입술에 찍어 바르는 립스틱 |  * + 브레인 라이팅     - 참가자들이 내성적이거나 표현하기 주저할 때 사용하는 회의 참가 방법     - 참가자들에게 양식을 나누어 주고, 한 사람당 3가지 아이디어 제안     - 그 종이를 다른 사람에게 전달하여 다음 사람이 다시 3가지 아이디어 추가     - 원칙은 6.3.5 원칙(5명, 3개 아이디어, 5분간 쓴 후 전달)     - 장점       * 모두에게 평등한 의견 제시 기회       * 침묵 유지로 편안한 분위기 조성     - 단점       * 전체적인 흐름을 보기 어려움       * 분위기가 침체될 수 있음   + 브레인 라이팅 사례     - 어떻게 A를 편리하게 사용할 수 있을까?  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 사람1 | 사람2 | 사람3 | | 자동으로 작동 | … | … | | 버튼 하나로 사용 | … | … | | 아주 작게 | … | … |  * + - 기록된 아이디어 분류  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Function | Shape | Concept | | 칼라 | 얇다 | 다양한 기능 | | 음성인식 | 가볍다 | 결합 | | 화면인식 |  | 교육용 | | 타이머 |  | 재미도 추구 | | 빛 |  |  |  * + GR 미팅     - 자유로운 아이디어 개진을 위한 회의 방법     - 긍정적 사고 타임과 비판적 사고 타임을 나누어 회의를 한다     - 브레인 스토밍의 아이디어 산출에 비판적 사고를 통한 검증의 과정을 더함     - Green Time       * 어떤 의견이든 자유롭게 말하고 누구도 그것에 대해 비판하지 않는다       * 회의의 전반부에 진행     - Red Time       * 비판적 시각으로 Green Time에 나왔던 아이디어의 타당성을 검토한다       * Red Time 에는 Green Time에 자신이 낸 의견도 비판해야 하므로 억지로 방어 논리를 펴는 것을 방지한다   + 여섯 색깔 모자     - GR미팅의 발전된 형태, 여섯 가지 형태로 입장을 바꾸어 사고를 하도록 유도함     - 불필요한 논쟁의 방지, 지나친 방어 논리나 공격 논리의 방지, 이슈를 다양한 관점에서 파악   https://img1.daumcdn.net/thumb/R800x0/?scode=mtistory2&fname=https%3A%2F%2Ft1.daumcdn.net%2Fcfile%2Ftistory%2F1577AA1A4A9B5339C3   * + 여섯 색깔 모자 적용하기     - 회의 주체들이 6개의 가상의 모자를 가지고 있다고 설정하고 각 모자 별로 시간을 설정     - 시간이 되면 모자를 바꾸어 쓰면서 모자에 맞는 회의를 전개  |  |  | | --- | --- | | 파란 모자 | 문제를 정의하고 생각의 초점을 설정함 | | 하얀 모자 | 객관적인 사실 및 정보(혹은 정보 수집 방법 논의) | | 녹색 모자 | 새롭고 창조적인 아이디어를 제안 | | 빨간 모자 | 아이디어에 대한 감정, 느낌 등 비이성적 측면의 의견 | | 노란 모자 | 아이디어에서 긍정적 가치들을 도출 | | 검은 모자 | 아이디어를 비판적 시각에서 검토 |  * + 조별 실습(2 시간) “즉석 여섯 색깔 모자 회의”   + 마인드 맵     - 토니 부잔이 1971년 제창한 생각의 체계적인 정리 및 도표화를 위한 방법   + 마인드 맵의 활용     - 생각의 체계적인 정리 및 추가가 가능(핵심어, 이미지, 색상)     - 전체적인 구조 파악이 용이해 복잡한 정보나 개념 등을 요약, 정리 가능     - 이미지와 텍스트를 동시에 활용, 우뇌와 좌뇌가 동시에 정보를 인지   + 마인드 맵의 작성 방법     - 정중앙에 이미지와 텍스트를 활용해 중심 주제(Central Topic)를 선정     - 주가지(Main Topic)를 제작     - 부가지를 제작   + 마인드 맵의 3요소     - 강조: 이미지와 색상을 사용해 내용을 강조       * 우뇌를 통해 감각적, 직관적으로 전체를 통찰     - 명료화: 문자, 숫자, 상하구조, 목록 등을 구조적, 체계적으로 정리       * 좌뇌를 통해 분석적, 논리적으로 부분을 처리     - 연결: 각 요소 간을 화살표로 연결   + 마인드 맵 사용 시 유의점     - 될 수 있으면 문장이 아닌 단어 형식으로 제작       * 뜻이 갇히게 되어 더 이상 생각이 뻗어 나가지 않음     - 완결된 요소의 경우 박스로 표시       * 미 완결된 부분을 박스로 표시할 경우 사고의 발전이 되지 않음   + 조별 실습(6인; 1일) “보드 게임 제작 발표회” | 발표시간 10분  듣는 사람은 어떤 것을 궁금해할까 |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 논리적 사고**  **2019.09.10. 화.** | |
| **“생각하는 방법도 배워야 하나요?”**   * 게임 기획에 생각하는 방법이 중요한 이유   + 게임 기획에서 마주치는 많은 문제들은 기출문제가 아님   + 게임 Producing은 생산보다 연구개발쪽에 가깝기 때문   + 똑같은 상황이란 매우 희귀하며 무엇보다 “어떻게”가 많은 부분을 차지   + 즉, 수많은 내부, 외부 상황에 따라 문제의 양상이 달라지기 때문에 필승법이나 왕도가 존재하기 힘들어 상황에 대한 정확한 분석과 최선의 해결책을 도출하는 판단이 매우 중요 * 논리적 사고를 위한 준비   + 전달할 내용에 갑작스럽게 생각하지 않는다   + 정확한 문제의 파악   + 반응을 확인하는 습관   + 결론이 타당한가? 실행 방법이 포함되어 있는가? 점검한다 * 발생할 수 있는 오류   + 과학의 언어로 말한다고 과학은 아니다   + 사후 추론의 오류   + 어쨌든 기획자라면 논리적으로!   + 기획자는 재미를 입증하고 검증하는 전문가가 되어야 한다   **“논리적 사고를 위한 방법은?”**   * MECE란?   + Mutually Exclusive Collectively Exhaustive의 약자   + ME (상호 배타적이고: 서로 중복이 없고)   + CE (집합적으로 철저한: 전체적으로 누락이 없는)   + 즉 어떤 사항을 중복되지 않고, 누락되지 않게 하여 부분으로 전체를 파악하는 것   + 상호의존적으로 독점적이며 종합적으로 완벽한 메시지 전달 및 사고 분류(중복과 누락이 없는 효율적인 구분) * MECE 분석은 모든 프로젝트에 유효   + 집을 어떻게 지을까?   + 식당을 어떻게 차릴까?   + 게임을 어떻게 만들까? * MECE 분석 단계   + MECE로 파악하는 목적은?   + 분류기준은?   + 누락된 사항이 있는가? 중복된 사항이 있는가? (즉, 전체 집합이 성립되는가?)   + 분류의 단계를 더 세분화 시킬 수 있는가? (대분류, 중분류, 소분류, etc)   + 상하위 분류간의 연관성/도일 선상의 분류 간의 일관성 * MECE를 잘 활용하려면?   + “그룹핑(Grouping)에 강해지자”     - 그룹핑이란 누락, 중복 없는 부분 집합을 만드는 것   + 정보를 단순히 나누는 것이 아니라 나눈 그룹들이 MECE적 관례에 있는가?   + 우선 크게 묶고서 거기에 타이틀 붙여 전체가 잘 파악 되는지 점검   + 이름이 잘 붙여지지 않는다면 다른 정보가 포함되어 있는 경우   + 가급적 그룹간 밸런스를 맞출 것   + 시장정보, 경쟁정보, 상품정보로 나누는 경우? * 그룹핑 예시   + “어느 은행 지점 앞 고객의 소리함”     - 안내가 활기 있어 좋다     - 구비된 잡지가 오래되었다     - 창구 직원 설명이 명확하다     - 고객 창구가 적어서 상담하러 가면 많이 기다린다     - 지점 소파가 더럽다     - 캐릭터가 귀엽다     - 상품에 독자성이 없다     - ATM 기종이 낡았다     - 전화를 건 후 장시간 기다려야 한다     - ATM 기다리는 시간이 짧아서 좋다     - 주차장이 넓어 편리하다     - 말끝마다 확인하는 게 너무 많다     - 건네 받는 서류에 누락이 있었다 * MECE 활용 예시   + 작은 농촌 마을에서 전 주민 단합대회 목적으로 어린이날 운동회를 준비합니다. 당신은 운동회의 유니폼 티셔츠를 주문해야 하는 임무를 받았습니다 * MECE로 파악하는 목적은?   + “운동회에서 쓸 유니폼 티셔츠 주문” * 분류 기준은?   + “목적을 고려해서 분류 기준 선정”   + 운동회에서 유니폼을 입는 사람들은 어떻게 분류될까?   + 경제 사정? 그럼 가격 분류 분류해서 주문할까? 보급형, 고급형… → 단합이라는 목적에 부합되지 않아 탈락   + 성별로 분류할까?   + 사이즈 별로도 분류를 해야 하겠지?   + 성인 옷과 어린이 옷은 사이즈 분류 이전에 재료 자체가 달라 더 상위 단계에서 분류를 해야 하는군 * 누락되거나 중복된 사항이 있는가?   + 아차, 심판! 예전에도 별도의 심판 유니폼이 없어 축구시합 때 실수로 심판에게 패스하곤 했었지. 주최측과 참가자를 구분해야 하겠군 * 분류의 단계를 더 세분화 할 수 있는가?   + 운동회이니까 당연히 유니폼에서 팀 구분부터 되어야겠네 * 연관성과 일관성   + 상위 분류의 합이 전체 집합을 이루는가?   + 하위 분류의 합이 전체 집합을 이루는가?     - “유니폼”     - 주최측, 참가자 구분     - 아동, 성인 구분     - 성별 구분     - 사이즈 구분     - 팀 구분     - “주문하자!”   **“쉽게 말하자면 잘 쪼개는 것”**   * 개인 실습 “MECE 실습” * 이슈 트리   + 주요 과제의 원인이나 해결책을 MECE적 사고방식에 기초하여 트리 모양으로 논리적으로 분해해 정리하는 프레임   + Logic Tree 라고도 한다 * 이슈 트리를 이용한 문제 해결 방법   + 이슈(주요 과제)가 무엇인지를 확인한다   + Why? 라는 질문을 계속하여 MECE를 근거로 원인 트리를 만든다   + 가지고 있는 정보와 재료로 설명할 수 있을 것   + 찾아낸 원인들을 어떻게 해결할 것인지, So What? 이라는 질문을 계속하며 결론 트리를 만든다   + 이슈에 대해 대답할 수 있는 엑기스 추출 * So What? /So Why?에 강해지자   + 결론적으로 무엇을 말하는지? 결론적으로 여기서 중요한 것은 무엇인지?   + 결론적으로 착오가 있는 경우: So What?, So Why가 명확하지 않을 때   + 관찰의 So What? /So Why?   + 통찰의 So What? /So Why?   + 통찰은 관찰 없이는 안된다 * 이슈 트리 활용 예시   + “개발 인력이 부족한데 어떻게 할까?”   + 이슈 트리를 만드 FEO는 반드시 제로 베이스에서 시자     - 기존의 틀에서 벗어나 백지 상태에서 생각하는 사고법   + 관찰의 접근법 * 통찰의 접근법 * 주의점   + “바닷물을 끓이지 마라!”   + 이슈가 상황을 묻는 것인지, 액션을 묻는 것인지   + 과도하게 세분화하여 요소를 찾지 마라: 중요한 것은 문제 해결을 위한 결론 도출     - 중요한 것은 문제 해결을 위한 결론을 도출하는 것   + 때로는 기타 항목도 필요   + 기타 항목은 때로는 생략해도 좋다     - 기타 항목의 생략 여부가 문제 해결을 위한 자원 배분을 할 때 얼마나 효율적인지 고려하라 * 조별 실습(6인, 2시간): “보드 게임 내용 점검” |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **보드 게임 개발하기**  **2019.09.10.화.** | |
| * 프로젝트 목표   + “실제 게임 개발 과정을 간접적으로 체험한다!”     - 교육적 요소와 재미의 요소를 포함한 게임 개발     - 실제 제품화를 목표로 하는 수준의 게임을 개발     - 기획, PD, PM, QA 직군의 역할을 체험하고 협업 방식을 체득     - 각 직군의 업무에 따른 개개인의 문서화 역량 실습 * 개발 스펙   + 플레이 타임: 30분 내외   + 플레이 인원: 2~4인(GM 제외)   + 결과물: 시제품 및 설명서   + 학습 난이도: 플레이 대상이 설명서로만 게임 플레이 가능한 수준 * 예산 안내   + 예산 비용: 1만원 이내(QA에 의한 수정 반영 비용 포함)   + 비용 산정     - 비용의 범위는 시제품 및 설명서에 소요되는 비용에 국한     - 인쇄물-흑백 100원, 컬러 200원(담임교수에게 요청)     - 구매한 물품은 영수증 첨부     - 집에서 가져오거나 한 것들은 교수에게 비용 평가 요청하여 반영 * 개발 일정 및 주의사항 * Close Beta Test: 진행 가이드   + 테스트할 팀에게 게임 전달(간이 설명서 포함) – 부가 설명 금지   + 테스트 팀은 2회만 개발팀에게 질문 가능(답변은 PD가 함)   + 테스트 팀은 50분간 테스트 후 테스트 결과를 개발팀에게 전달   + 재미/설명/구성 등 유저 입장에서 테스트 결과지 작성(20항목 이상)   + 테스트 결과지는 체크리스트 형태로 작성 (MCE 적용)   + 테스트 결과를 참조하여 Open Beta Test에 수정 반영(50% 이상)   + 기준 통과 못 할 경우 프로젝트 중단 * Close Beta Test: 프로젝트 드랍 기준   + 기본 룰이 잘못 설정되어 플레이가 불가능한 경우   + 교육적 요소가 반영되어 있지 못한 경우   + 재미의 평가에 있어 50% 이상의 부정적 요소 형성   + 테스트 결과지가 테스트에 적합한 항목으로 구성되지 못한 경우 * Open Beta Test: 진행 가이드   + 테스트할 팀에게 게임 전달(설명서 포함) – 부가 설명 금지   + 테스트 팀은 50분간 테스트 후 테스트 결과를 개발팀에게 전달   + 재미/설명/구성 등 유저 입장에서 테스트 결과지 작성(20항목 이상)   + 테스트 결과지는 체크리스트 형태로 작성 (MECE 적용)   + 기준 통과 못 할 경우 프로젝트 중단 * Open Beta Test: 프로젝트 드랍 기준   + 룰의 예외 상황으로 버그가 3개 이상 발견될 경우   + 교육적 요소가 반영되어 있지 못한 경우   + 재미의 평가에 있어 50% 이상의 부정적 요소 형성   + 제품의 구성품 평가에 있어 50% 이상의 부정적 요소 형성   + 제품의 설명 평가에 있어 50% 이상의 부정적 요소 형성   + 테스트 결과지가 테스트에 적합한 항목으로 구성되지 못한 경우   + CBT 의 결과 반영율이 50% 미만인 경우 * 결과물   + 시제품 및 설명서   + 업무 분담 계획 및 일정 관리 문서   + 리소스 관리 문서 및 예산 내역서   + 분기별 QA 체크리스트   + 발표 PPT: 프로젝트 개요, 진행 내역, 결과 분석 등 평가가 이루어진 형태 * 프로젝트 평가: 우리가 수행한 프로젝트는?   + 게임으로서의 장점, 단점   + 프로젝트 진행에 있어서의 장점, 단점, 개선방향   + 가장 실망스러운 부분과 개선방향은?   + 게임 플레이를 권해보고 싶은 대상들 * 내 역량 평가: 내가 수행한 일은?   + 이번 프로젝트로 얻은 역량   + 내 업무에서 내 역량은 얼마나 발휘되었을까?   + 가장 부족하다고 느낀 역량과 보완 방향 * 팀워크 평가: 커뮤니케이션은 제대로 이루어 졌을까?   + 가장 불만스러웠던 소통 순간과 나의 대처   + 본인의 의견을 전달하기 위해 한 노력은?   + 다른 이의 의견이 도움이 된 사례 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 기획의 이해: 재미**  **2019.09.24.화.** | |
| **“재미란 무엇일까요?”**   * 사람은 왜 재미를 추구할까요?   + 잉여에너지설: 에너지가 생존에 필요한 것보다 넘치기 때문이라는 이론 (그럼 공부만 시키면 애들이 게임을 안 하나?)   + 유희충동설: 재미 추구는 인간의 근본적인 중요한 욕구 중 하나라는 설 (홍시 맛이 나서 홍시 맛이 난다고 하는데 뭐가 문제인가? - 순환 논리 오류)   + 최적각성설: 인간은 최적의 각성상태를 유지하고자 하기 때문에 따분하면 자극적인 것을 자극적이면 평온한 것을 추구하고 그것을 재미로 느낀다는 설 (항상성이란 생리적 기제에 의해 자동적으로 조절)   + 기분전환설: 스트레스, 불안, 공포 등 부정적 정서를 긍정적으로 바꾸기 위해 재미를 추구한다는 이론 (재미 추구 자체가 인간의 의도적 행동이라는 측면을 강조) * 사람에게 재미는 얼마나 중요할까요?   + “재미는 생존의 선택 요소가 아닌 필수 요소”     - 죄수들은 왜 독방을 두려워할까요?     - 무인도에 세 가지 물건만 가져갈 수 있다면?     - 매맞고 기합 받아도 노는 성균관 아이들 * 인간은 재미를 위해 다양한 활동을 합니다  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 여행 | 독서 | 음주 | | 스포츠 | TV 시청 | 노래 | | 게임 | 연애 | 춤추기 | | 왕따 시키기 | 점보기 | 농담하기 | | 수다떨기 | SNS | 쇼핑 | | 도박 | 인터넷 서핑 | 영화 관람 |  * + “위의 활동과 게임과의 공통점과 차이점은 무엇인가?” * 보편적인 재미의 요소  |  |  | | --- | --- | | 자기 결정감 | 공감 | | 자기 유능감 | 신체적 역동감 | | 감각적 생생함 | 모험감 | | 고독감 | 일탈감 | | 자기 표현감 | 대자연감 | | 대인 교류감 | 새로운 경험 |  * 보편적인 재미의 요소 – 자기 결정감   + 사람은 스스로 결정할 때 흥미와 즐거움을 경험한다.   + 게임 실컷 했으니 이제 공부 해야지! -> 너 게임 그만하고 공부해! -> 공부하기 싫다 * 보편적인 재미의 요소 – 자기 유능감   + 나는 쓸모 있는 사람이야   + 나는 OO을 잘해   + 나는 OO은 자신 있게 할 수 있어   + 성취감은 자기 유능감을 신장시킴 * 보편적인 재미의 요소 – 감각적 생생함   + 4D 영화   + 놀이기구 * 보편적인 재미의 요소 – 고독감   + 전화기를 꺼놓고 하는 낚시   + 혼자 떠나는 여행   + 드라마 보는데 말 걸면 짜증이 나는 이유 * 보편적인 재미의 요소 – 자기 표현감   + 내 옷 새로 샀는데 어때?   + 애호박 SNS 글 * 보편적인 재미의 요소 – 대인교류감   + 정기모임, 대학MT 및 OT, 동아리 활동, 카페 등 * 보편적인 재미의 요소 – 공감   + 공감대가 형성되었을 때 더 즐겁게 놀 수 있다 * 보편적인 재미의 요소 – 신체적 역동감   + 술래잡기, 축구, 배드민턴 등   + 자신이 직접 신체를 쓰지 않더라도 남의 신체적 역동감을 통해 즐거움을 느끼기도 함(춤 공연, 액션 영화) * 보편적인 재미의 요소 – 모험감   + Man vs. Wilds * 보편적인 재미의 요소 – 일탈감   + 오늘은 마구 마시고 노는 거야 * 보편적인 재미의 요소 – 대자연감   + 가을 바람에 출렁이는 갈대   + 눈 덮인 세상 * 보편적인 재미의 요소 – 새로운 경험   + 라면에 치즈를 넣어서 먹어보면 어떨까? * 라프 코스터의 재미의 원리   + 인간은 (생존을 위해) 재미를 위해 훈련을 한다   + 재미를 느끼게 하는 훈련은 패턴이 있다   + 일정하게 반복되는 패턴이 있으면 재미있다?   + 훈련하는 사람마다 패턴의 습득 속도의 차이가 존재한다   + 사람마다 차이가 있지만 일반적으로 반복되는 패턴을 오래할 경우 재미를 못 느낀다 * 라프 코스터의 재미 이론   + 생존을 위한 훈련을 지속적으로 하도록 만드는 뇌의 시스템 중 하나로 정의할 수 있다. 오락실에서 테트리스를 하면서 더 오래 살기 위해 동전을 계속 넣었던 것처럼   + “홍시 맛이 왜 홍시 맛이냐면 말이야” * 재미의 원리   + 인간은 (생존을 위해) 재미를 위해 훈련을 한다 * 인지 심리학에서 말하는 재미의 정의   + 일련의 사고 과정에 뇌의 특정 부분이 반응하며 발생하는 느낌   + 재미를 느낄 때 뇌의 반응      * 재미의 유발 과정 * 칙센트 미하이의 몰입 이론   + 몰입: 어떤 행위에 깊게 몰입하여 시간의 흐름이나, 공간, 더 나아가서는 자신에 대한 생각까지도 잊어버리게 되는 상태   + 칙센트 미하이는 Flow를 최적 경험이라고도 부른다   + “당신이 문명 당하는 이유를 설명하자면” * 칙센트 미하이의 몰입 이론   + Flow (몰입): 자신이 하고 있는 일에 빠져드는 개인의 심리상태   + 몰입 경험의 특징 중 하나는 자기 목적성, 즉 외적 보상 자체를 위해서가 아니라 몰입 자체를 추구   + 몰입의 경지는 자신의 역량(Skill)과 주어진 과제(Challenge)가 가장 정점에서 만날 때 일어나는 현상   + 역량만 높으면 권태나 무기력, 역량이 낮으면 각성이나 불안감에 시달림   + 일반적으로 게임 기획은 유저의 과제 수행 방법에 비중, 몰입은 유저가 왜 과제를 수행하며 어떻게 느끼는가에 비중을 둔다 * 몰입의 구성요소  |  |  | | --- | --- | | 전제조건 | 경험 | | 명확한 목표 | 과제에 집중 | | 분명한 피드백 | 행동과 의식의 통합 | | 도전, 기능의 조화 | 통제감 | |  | 자의식의 상실 | |  | 시간감각의 왜곡 | |  | 자기목적적 경험 |  * 몰입 모델 – 플로우 3채널 모델   + 몰입(Flow): 개인의 능력과 과제의 난이도가 균형을 이룰 때 경험   + 불안(Anxiety): 과제 난이도는 높고 능력은 부족할 때   + 지루함(Boredom): 과제의 난이도는 낮고 능력이 우수할 때      * 몰입 모델 - 플로우 4채널 모델   + A1 무관심: 도전과제의 난이도 낮고, 능력도 낮음   + A2 지루함: 능력은 높으나 난이도 낮음   + A3 불안: 난이도는 높으나 능력이 낮음   + A4 플로우: 도전과제와 능력이 적절할 때      * 플로우 8채널 모델      * 즉석 조별과제: “어떻게 하면 더 재미있을까?” | “재미”에 대한 본격적인 연구는 100여년 정도로, 연구자가 많지 않다.  사람들은, 심지어 학자들마저도 “재미”를 잘 모른다.  잉여에너지설: 최초의 학설 중 하나이다.  꼭 한 가지 정도는 “재미”를 위한 것을 가져가려는 경향이 있다.  이와 같은 것들을 산업화한 것이 “문화콘텐츠산업”이다.  게임이 더 크지 못하는 이유는 이러한 활동 등의 재미를 게임이 이기지 못해서이다.  기존 게임의 문법과 형식을 그대로 답습하지 않고 재미의 개념 확장에서부터 고민하는 것이 필요하다.  게임이 다른 활동보다 가장 강점을 보이는 부분이다.  게임의 레벨, 승률, 업적달성도, 수집품 등에서 얻을 수 있다.  가장 간과하기 쉬운 재미이다.  텍스트로 이루어진 전투->2D 그래픽 전투->3D그래픽 전투  암살을 소재로 한 보드게임도 구슬을 튕겨 적 모형 맞추기 등 감각적 생생함을 줄 수 있다.  외부/현실세계와 잠깐 단절된 상태에서 느끼는 감각이 고독감이다.  내가 누구인지, 어떤 생각을 가졌는지 외적/내적 요소를 표현하는 것이다.  게임은 감정적인 만족감을 줄 수 있어야 한다.  커뮤니케이션의 재미와 함께하는 재미  2000년대 초반의 개발자들이 집중했던 요소이다.  미지의 세계를 탐험하며 느끼는 감각  금지된 것을 하면서 느끼는 재미  압도적인 대자연을 볼 때 느끼는 감정  꼭 자연물만 해당하는 것이 아니고 건물 등 인공구조도 마찬가지이다.  실제 다른 음식이 되는 것은 아니지만 중국인 요리사가 만든 자장면은 보통 자장면보다 특별하게 느껴지는 식  모험감: 어려운 과제에 도전하면서 느끼는 또는 미지의 존재에서 느끼는 재미  일탈감: 평소에 해서는 안 되는 것을 하면서 느끼는 재미  새로운 경험: 내가 심리적으로 새롭다고 느끼는 것  재미는 사람만 추구하는 것이 아니다.  해당 생존 훈련이 끝났기 때문에 패턴에 질리게 된다.->보다 강화된 훈련을 요구하게 됨  라프 코스터는 적당한 간격의 도전과제를 제시하여 둘 사이의 간격을 좁혀가는 과정이 재미라고 설명했다.  라프 코스터의 재미 이론의 강화판  본래는 공부나 업무 효율을 증진시키려고 연구가 시작되었다.  인간이 인간으로서 경험할 수 있는 최적의 상태  고등 종교의 메커니즘도 몰입이다.  분명한 피드백: 60초 안으로 코스를 완주하라-> 단순히 성공 실패만 나타낼 것이 아니라 61초에 들어왔다면 아깝게 실패한 것을 강조하고, 80초에 들어왔다면 가망이 없다고 표현하는 것이 분명한 피드백이다.  도전과 기능의 조화: 치와와에게 1m 높이의 상자를 넘으라고 할 수는 없다.  유저가 몰입이 되는 순간은 시작 하자마자 아니고 어느 정도 능력을 쌓고 적당한 도전과제를 받을 때이다. 시작한 순간에는 무관심 상태이다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **놀이와 게임**  **2019.09.24.화.** | |
| * 놀이의 4개지 분류   + 요한 호이징아의 호모 루덴스(유희의 인간): 인간은 유희적 존재이며 문화의 창조는 유희의 과정에서 시작된다.     - 유희란 단순히 노는 것이 아닌 정신적인 창조 활동   + 로제 카유아는 호모 루덴스를 기반으로 놀이 자체만을 연구한 후 4가지 놀이를 분류함  |  |  | | --- | --- | | 아곤  Agon | 일정한 규칙 안에서 참가자 모두가 경쟁관계를 형성하는 경쟁 놀이 (체스, 장기, 윷놀이) | | 미미크리  Mimicry | 역할 놀이로 특정 누군가를 흉내 내거나 모방하는 놀이 (소꿉놀이, 연극 코스튬플레이) | | 알레아  Alea | 확률 놀이를 통칭. 주사위 놀이라고도 함 (복권, 화투, 마작, 포커) | | 일링크스  Illinx | 고도의 집중력이 필요한 놀이로 몰입 놀이라고도 함 (서커스, 롤러코스터, 스키) |  * 놀이의 특성   + 내적 동기에 따른 활동     - 자발적이고 자유로움, 보상이 없으며 비생산적임   + 과정을 즐기는 활동     - 놀이를 하며 기술이 향상되어 반복, 되풀이하고 싶은 욕구를 가지게 됨   + 규칙이 있는 활동     - 모든 놀이에는 고유의 형식과 내용이 있으며, 규칙은 절대적인 구속력을 가짐   + 허구적인 활동     - 놀이는 실제의 삶을 벗어나서 자유로운 일시적인 활동의 영역에서 행해짐   + 놀이의 특성은 인류학적으로 예술, 종교와 유사하다 * 게임과 놀이의 재미   + 이 외에도 게임과 놀이의 재미를 분류하기 위한 많은 분류체계들이 있습니다 * 레고가 발견한 놀이의 네 가지 특징   + 아이들에게 가장 의미있는 놀이는 기술 습득의 기회가 있고 난이도가 높은 놀이 (어디서 들어봤지?)   + 즉각적인 매력(Instant traction)보다는 투쟁 끝의 권리 획득(Playing your dues)  |  |  | | --- | --- | | 감시  Under the radar | 아이들은 어른(특히 엄마)들로부터 벗어난 공간을 원한다.  자기만의 세계를 갖고 싶은 것이다 | | 위계  Hierarchy | 아이들은 등급과 서열을 좋아한다 | | 기술습득  Mastery | 아이들은 무언가를 마스터하기 좋아한다.  이를 위해 끊임 없는 반복도 마다하지 않는다 | | 사회적 놀이  Social Play | 아이들은 사회적인 놀이를 좋아한다 |  * 게임의 16가지 재미 요소  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 아름다움 | 몰입 | 지적 문제 해결 | 경쟁 | | 사회적 상호작용 | 코미디 | 위험, 스릴 | 신체적 활동 | | 사랑 | 창조 | 힘과 권력 | 발견 | | 향상과 완성 | 능력의 활용 | 타인을 도움 | 학습 |  * MDA Framework * MDA Framwork에서의 8가지 재미요소 * 게임이 복잡해질수록 더 많아지는 재미   + “게임을 더 많이 하고, 사람들이 무엇을 좋아하는지 고민하라”     - 매직 더 개더링 개발자 리처드 가필드 * SCVNGR 47가지 게임 메커닉스의 비밀   + “모든 게임은 이 카드로 정리 끝!” * Gamification   + 게임이 아닌 활동이나 애플리케이션에 게임플레이 기법을 적용하는 것   + 게임이 줄 수 있는 재미와 자발성 등의 긍정적 요소를 활용   + 도전과제, 점수 보상, 경쟁 등의 방법을 도입   + 마케팅, 직원교육, 공익활동 등 다양한 분야에 적용할 수 있음     - LG CNS 마블: 신입사원 교육 때 주요 임원과 부서 구성 * Gamification 사례   + 달고나, 대용량 음식 먹기, 노숙자가 종교 별로 나눈 구걸 * 기능성 게임과 Gamification  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 구분 | 게임 | 기능성 게임 | 게임화 서비스 | | 기반 |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  * 게임 중독의 원인   + 사회환경요인     - 지나친 생존경쟁, 사회적 스트레스, 대안 놀이 문화 부족, 건전한 정보문화 미형성   + 게임요인     - 몰입감, 상호작용성, 속도, 즉시반응성, 판타지   + 가정환경 요인     - 부모의 중독 성향, 부모양육태도, 가정해체, 애정 및 시간관리 소홀   + 심리적 요인     - 소외감, 외로움, 무력감, 낮은 자존감, 우울, 불안, 충동성, 공격성       * dd * 조별과제 재미있는 Gamification 활동 | 1. (승패) 규칙의 유무 2. 의지의 유무   위의 두 가지를 기준으로 하여 분류 |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 디자인 기초: 컨텐츠 디자인**  **2019.09.25.수.** | |
| “컨텐츠란 뭘까?”   * 컨텐츠 기획이란?   + Before (지금도 괜찮은데?) -> After (이게 훨씬 더 좋아) * 컨텐츠 디자인의 목적   + 게임에 미적, 심리적 살을 입혀 유저의 만족도를 높임   + 유저의 심리적 만족도 향상을 통해 게임 플레이와 구매의 동기 부여   + 유저가 게임에서 흥미를 잃고 이탈하지 않도록 컨텐츠 소진을 방지하는 계속적인 즐길 거리의 공급   + 컨텐츠와 관련 작업 리스트에 대한 명확하고 세부적인 가이드(우리가 어떤 컨텐츠를 어떻게 만들어야 하는가?) 제시   + 작업의 양적, 질적 수준을 정하고 작업에 대한 당위성(이 컨텐츠를 왜 만들어야 하는가에 대한 대답)을 부여 * 세부 컨텐츠 디자인의 순서   + 해당 컨텐츠 구현을 위한 시스템 디자인의 파악(구조 및 규칙)   + 해당 컨텐츠의 기획 의도 설정   + 기획 의도의 구체화   + 해당 컨텐츠의 비주얼, 스토리, 게임플레이, 보상 설정   + 해당 컨텐츠의 세부 값 설정 및 테스트 * 시스템 디자인 분석   + 해당 컨텐츠 제작에 연관된 시스템 디자인을 리뷰하고 구현 가능한 수준을 점검     - 추가 캐릭터 제작을 위해서는 캐릭터 시스템, 아이템 시스템, 스킬 시스템 등을 함께 리뷰해야 함     - 예) 캐릭터 컨텐츠 설계 시 체크해야 하는 시스템 디자인의 예시(중 매우 일부)       * 한 명의 플레이어는 한 명의 캐릭터만 플레이할 수 있는가?       * 캐릭터는 한 가지 직업만 가지는가? 여러 개의 직업을 소유할 수 있을 경우 주 직업과 보조 직업의 차이점이 있는가? 직업에 레벨이 존재하는가?       * 커스터마이징이 가능한 body part는 어떻게 구분되는가?       * 능력치는 어떻게 구성되어 있는가? 능력치에 영향을 미치는 요소는 무엇인가? * 기획 의도 설정   + 해당 컨텐츠를 통해 유저에게 어떤 체험을 전달할 것인가? (To Give)   + 해당 컨텐츠를 통해 유저로부터 무엇을 기대할 수 있는가? (To Get)   + 어떤 리소스를 어떻게 투입할 것인가? (작업기간, 작업자, 데이터량, 그래픽 리소스량 등) * 기획 의도 설정 참고사항   + 타겟 유저와 상황에 대한 분석이 선행되어야 함   + 해당 컨텐츠를 왜 만들어야 하는가를 반문해가면서 기획 의도를 다듬어 가면 더욱 명확하고 쓸모 있는 기획 의도를 설정할 수 있음     - 어떤 유저가 좋아하는 컨텐츠인가?     - 현재 게임에서 가장 부족한 부분은 무엇인가?     - 해당 컨텐츠가 해결해야 하는 문제는?     - 각 직업, 레벨 별 컨텐츠 소모 속도는?     - 구현 시 피해야 할 요소는 무엇인가? * 기획 의도의 구체화   + 기획 의도에 따라 컨텐츠 기획의 기준과 방향을 설정  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 기획의도 | | 컨텐츠 제작 기준 | | To  Give | 현재 에픽 무기 중 어두운 느낌을 가진 무기가 없음 -> 유저에게 새로운 느낌을 전달할 무기 추가 필요 | A. 아래 B, C, D 항목 참고 | | 전체적으로 어둡고 음울한 느낌이 전달 되어야함 | B. 어두운 색상, 피+악령+어두운 오라 등 분위기를 극대화하는 그래픽 리소스 | | 무겁고 묵직한 타격감을 선호하는 유저 대상 | C. 과장된 크기의 양손 무기, 느린 타격 모션+강력한 데미지+높은 크리티컬 확률 | | To  Get | 새로운 고가의 인기 캐시 아이템 추가 | D. 전용 스토리, 해당 스토리의 몰입도를 높이고 유저들에게 정보를 전달할 수 있는 퀘스트 추가, 프로모션 동영상 제작, 전용 원화 제작 | | 유저의 과시욕 자극을 통한 구매 유도 | E. 위의 B, C 항목 참고 | | 강력한 성능 어필을 통한 구매 유도 | F. 전체 무기 중 기본 데미지 수치를 가장 높게 잡음. 특히 각종 귀찮은 디버프를 거는 검은 악령 몬스터에게 추가 데미지 혹은 원샷 원킬(유저가 검은 악령을 매우 짜증내 하기 때문에 굉장히 매력적인 성능임) |  * 개인 과제: 컨텐츠 기획 의도의 설정 * 세부 컨텐츠 설정   + 비주얼: 해당 컨텐츠의 외적인 구현에 대한 정리(외형, 동작, 사운드 등)   + 스토리: 해당 컨텐츠의 배경 스토리, 특징 등   + 게임플레이: 해당 컨텐츠의 게임 플레이 시 기능, 연계 퀘스트, 드랍 아이템, AI 패턴 등   + 보상: 해당 컨텐츠가 유저에게 주는 보상(경험치, 돈, 아이템, 새로운 지역 등) * 좋은 세부 컨텐츠 설정을 위해서는   + “컨텐츠 기획자에게 정보 및 자료가 힘!”   + 충분하고 디테일 한 자료 수집/조사가 필수   + 역사, 문화, 지리, 정치, 언어, 최근 트렌드, 나라별 성향 등 다양한 정보에 대해 알고 있어야 함   + 찾은 자료는 어떻게든 갖고 있는 것이 좋음 * 잘못된 정보의 예시   + 서울을 배경으로 한 외국 드라마의 한 장면 * 세부 값 설정 및 테스트   + 해당 컨텐츠 적용을 위해 필요한 세부 데이터 값 입력   + 스크립트 추가   + 게임 내 적용 후 테스트 * 개인 과제 | ㅇ |

|  |  |
| --- | --- |
| **게임 디자인: 동기 부여 이론**  **2019.09.26.목.** | |
| **“네가 원하는 게 뭐야?”**   * 배경 이론 학습이 중요한 이유   + 인간과 집단을 이해하는 각종 이론을 통해 게임 내 문제 인식과 해결에 도움을 줌   + 특히 동기부여 이론은 유저가 게임을 플레이하게 되는 동기를 분석하고 제공하는데 큰 도움을 줌 * 동기부여(Motivation)란?   + 정의     - 목표를 향한 자발적인 행동을 이끌어내고 충동질하고 계속하게 하는 심리적 과정   + 동기부여의 세가지 의미     - 인가의 행동을 활성화(Energizing)하고     - 행동의 방향을 설정, 목표를 지향하도록(Direction)     - 인간의 행동을 유지(Maintaining), 지속(Sustaining) 시키는 것   **“ 어떻게 동기를 부여할 수 있을까?”**   * 매슬로우의 욕구 단계 이론   + 가장 대표적인 욕구(동기 부여) 이론   + 인간은 5단계의 욕구가 존재하고(후에 7단계로 이론이 강화됨) 하위 욕구가 충족되면 상위 욕구를 추구함   + 단순하고 직관적이지만 많은 반례가 존재 * 매슬로우 욕구 이론 도표  * 각 욕구 단계   + 1단계 생리적 욕구: 생물학적 욕구   + 2단계 안전의 욕구   + 3단계 사회적 욕구: 사랑 및 소속감 욕구   + 4단계 존경 욕구: 자존 욕구, 지배 욕구   + 5단계 지적 욕구: 인지적 요구, 진리 추구의 욕구   + 6단계 심미적 욕구: 탐미의 욕구   + 7단계 자이 실현 욕구 * 욕구의 구분   + 결핍 욕구     - 부족한 것을 채우고자 하는 욕구     - 한번 충족되면 욕구 충족의 의지가 감소     - 생리적 욕구, 안전 욕구, 사회적 욕구, 존경 욕구가 해당   + 성장 욕구(존재 욕구)     - 충족하지 않아도 생존에 문제는 없지만 충족이 될수록 욕구가 증대     - 지식욕, 심미욕, 자아 실현 욕구가 해당 * 결핍 욕구의 설명   + 생리적 욕구     - 식욕, 수면욕, 성욕, 의식주 등 생명을 유기하기 위한 생리적 수준의 욕구     - 가장 기본적이고 강력한 수준의 욕구   + 안전 욕구     - 육체적, 심리적인 안전의 욕구, 불합리성, 위험, 위협의 제거   + 사회적 욕구     - 사회적 소속감, 집단 귀속, 관계 형성, 우정, 사랑에 대한 욕구   + 존경 욕구     - 존경과 인정, 자부심, 자존심 타인 지배 등을 추구하는 욕구 * 존재 욕구의 설명   + 지적 욕구     - 지식에 대한 추구, 지식의 이해와 발견, 호기심 충족, 학습에 대한 욕구   + 심미적 욕구     - 문화 예술, 자연, 균형미, 조형미, 내적 아름다움 등 다양한 형태의 아름다움에 대한 욕구   + 자아실현의 욕구     - 자기 발견, 자기 발전, 잠재력의 발휘를 추구     - 존재의 가능성을 완전히 구현하려는 욕구 * 알더퍼의 ERG 욕구 이론   + 매슬로우 욕구 이론이 설명하지 못하는 현실 세계를 설명하기 위해 생긴 동기 부여 이론   + 인간의 욕구를 세가지로 분류하고 각 욕구가 작용되는 이론을 추가  * ERG 이론의 주요 특징   + 존재(생존) 욕구: Existence Needs     - 기본적인 욕구로 음식, 공기, 물, 임금 그리고 작업 조건과 같은 것에 대한 욕구   + 관계 욕구: Relatedness Needs     - 의미 있는 사회적, 개인적 인간관계 형성에 의해서 충족되어질 수 있는 욕구   + 성장 욕구: Growth Needs     - 개인의 생산적이고 창의적인 공헌에 의해서 충족될 수 있는 욕구 * ERG 이론의 주요 특징   + 욕구 좌절(욕구 퇴행): Needs frustration     - 고차원적인 욕구가 만족되지 않으면 저차원적인 욕구 충족을 통해 욕구 해소를 시도(예) 실연 후 양푼 비빔밥)   + 욕구 강도: Needs strength     - 저차원적인 욕구가 충족될수록 고차원적 욕구의 바람이 커짐   + 욕구 만족: Needs satisfaction     - 각 수준의 욕구가 충족되지 않을 때 욕구에 대한 바람이 커짐   + 각 욕구는 독립적으로 작용: 예) 예술 전시회 때 다과를 제공 * ERG 이론 모델  * 허츠버그의 동기-위생 이론   + “불만족은 만족의 결핍이 아니다!”     - 쉽게 설명하자면 만족과 불만족은 동일STAT이 아닌 별도의 STAT이라는 것     - ‘욕하면서 즐긴다’는 유저의 행동을 설명 * 동기-위생 이론   + 동기 요인: Motivation, 만족 요인     - 만족도 높아지며 그때 성과가 높아지게 하는 요인     - 성취, 인정, 일 자체, 책임감, 발전, 성장   + 위생 요인: Hygiene, 불만족 요인     - 불만족은 줄이지만 만족도를 높이지는 못하는 요인     - 편의성, 제약, 타 유저와의 관계, 보상, 지위, 안전   + 어느 한 쪽이 아무리 높아져도 다른 한 쪽을 대체할 수 없다   + 동기 부여를 위해서는 위생 요인보다 동기 요인에 집중해야 한다   **“배운 걸 어떻게 써먹지?”**   * 욕구 이론의 실제적 활용   + 인간의 욕구는 게임 컨텐츠 안에서도 작용   + 생존과 안전의 욕구가 충족되지 않으면 게임 이탈률이 높음     - 너무 많이 죽어서 하기 싫다, 너무 어렵다, 너무 돈을 벌기 힘들다 등   + 게임의 수명을 늘리기 위해서는 계속적인 고차원적인 욕구의 충족이 필요     - 욕 먹는 게 짜증나니 게임 접어야겠다, 나는 이 게임의 지존이다, 새로운 보스 던전을 공략하는 게 재미있다 등등   + 패치를 통해 불편한 점을 개선했는데 왜 신규 가입자 지표가 그대로지?     - 편하지만 여전히 재미는 없잖아   + 욕구 이론을 통한 분석     - 유저에게 실제로 부족한 부분이 무엇인지, 만족을 시키지 못한 부분이 무엇인지 체크할 수 있음     - 유저의 실제 욕구는 모습 그대로 드러나기도 하지만 종종 다른 모습으로 포장되어 원인 파악에 혼란을 줌 | 정의와 이론의 차이: 예외가 없고 있고  예) 부모님 회사의 보고서 100장 쓰기 vs 게임 보고서 100장 쓰기  같은 행동이라도 동기 부여가 된 일은 더 활성화된 상태로 수행하게 된다  그냥 하는 행동이 아니라 목표를 달성하기 위해 수행한다  끝나길 바라지 않고 계속되어 더 하길 바란다  1)공포 2)물질(보상)  하위 욕구를 충족하지 못하면 상위 욕구가 발현되지 않는다?  예외가 너무 많다(예) 카푸어, 홈푸어)  인류가 문명을 발전시켜온 과정과 형태가 비슷하다  매슬로우 욕구 단계: 하위 단계 무시하고 상위 채우려는 경우도 있고 예외 많다  동시에 또는 상위 욕구를 통해 하위 욕구를 통제하려고 한다는 이론  욕구와 사람들이 회사를 다니는 이유와도 매칭이 된다  회사를 다니는 이유: 1)급여, 업무에 대한 처우 2)같이 일하는 사람이 좋아서 3)비전이 있어서  코칭 모델에서도 많이 쓰인다  자존감 낮은 사람이 관계형성에 애를 먹을 때 자기만의 세계로 퇴행적으로 빠져든다  매슬로우와 다르게 결핍이 충족되면 끝이 아니라 점점 많은 것을 요구한다고 설명  인류가 화장실을 쓰는 시간이 늘고 있다->스마트폰 때문에  생리적 욕구 때문에 왔지만 그것을 망각하게 된다  사람의 욕구가 기본적으로 뭐가 부족하니까 이걸 채우려는 심리/행동으로 정의  허츠버그는 기업을 연구하면서 사람들의 불만을 형성하는 요소와 만족을 형성하는 요소가 별개라는 것 발견  어떤 사람에게는 불만 요소의 제거가 만족보다 중요하고 그 반대의 경우도 있다  이런 부분이 극대화되는 경우: 하고 싶은 사람은 많지만 진입하기 힘든 경우. 컨텐츠 분야의 열정 페이  게임에서 가장 쉽게 발견할 수 있는 것은 불만족 요인  그러나 이것을 제거했다고 게임이 더 잘 되지는 않는다  실생활에서 생존과 안전 욕구가 충족되지 않는다면(채울 수 있는 방법이 없다면)->죽기 또는 범죄 등의 선택 밖에 안 남음->사회적인 최소한의 안전장치 필요  위생 요인이 충족 안되면 쉽게 이탈->불만 요소 생존과 안전 요소 점검해야  서비스 시작할 때 가장 쉽게 실패하는 것은 서비스 안정화  초기 이탈하는 유저들은 내가 얼만큼 즐길 수 있다는 것이 체감이 안 되기 때문에  안정화되고 난 이후에는 이렇게 하면 더 성장할 수 있을 것 같다, 더 멋있어 질 수 있을 것 같다, 특별해 질 것 같다는 느낌이 있어야 결제하기 시작  동기부여의 지속/유지 성향을 이용하게 되는 것  예) 소녀전선  예) 힐링포션: 생존과 안전에 대한 욕구 충족  예) 길드: 길드 시스템이 잘 돌아가는 게임과 이게 왜 있지 싶은 게임의 차이->리니지의 길드 게임의 정점에 도달할 수 있는 모델(성주)이 길드를 통해 도달하게 됨 내 캐릭터의 성장과 길드의 성장이 함께 되어야 정점에 오른다 다른 게임도 이런 모델을 제시하려고 노력했으나 내 캐릭터의 목표와 길드의 목표를 일치시키지 못하여 실패함  예) 게임 안 특정 그룹 유저가 신규 유저를 학살했다->학살 당하는 유저는 생존과 안전의 욕구에 문제 학살 하는 유저는 존재 욕구를 충족하고 있다고 생각 이 존재 욕구의 충족을 막을 것인가? 이들은 왜 이러는 걸까? 다른 욕구 충족 모델이 없어서(밸런스가 안 맞거나) PvP를 없앨까 라는 접근하면 안된다 |

|  |
| --- |
| **기획서 작성**  **2019.09.27.금.** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***“자만하지 말자!”***   * 시행착오로 반복되는 작업이 손해라는 생각 버리기   + 대부분의 일 못하는 사람의 착각     - 시행착오에 소모되는 시간을 낭비한 시간이라고 생각     - 고민을 많이 안해보고 일하다 보니 발생한 멍청한 짓이라 여김     - 그러다 보니 고민을 많이 하느라 되려 시간을 낭비하고 결과는 문제점투성이 * 자신의 실력을 인정할 줄 알아야 실력을 올림   + 결과물 = 자신의 실력 맞음   + 100% 자신의 실력으로 만들어진 걸 확인하고 인정해야 보완점이 보임     - 인정하기 싫어 일하는 과정에서 발견되는 부족한 부분을 일일이 다 보완     - 방향성도 없고 얼만큼의 시간을 소모해야 하는지도 가늠을 못함     - 이 방법이 도움이 안되는 건 아니지만 비효율적이고 휘발성도 강함     - 실력이 부끄러우면 평상시에 공부하고, 경험하고, 작업 많이 해봐야 함   ***“초벌 기획”***   * 기획할 내용 생각나는 대로 쓰기   + 시간을 정해놓고 사용     - 문서화하는데 걸리는 시간을 고려해서 산정     - 생각보다 문서화에 걸리는 시간에 자만을 많이 함   + 생각은 기존 스키마 토대로     - 공부한 것, 경험한 것 중심으로 생각     - 현재 스키마 수준을 인정하는 마인드가 중요(그래야 더 공부할 것, 조사해볼 것이 보임)   + 빠르게 기록하는 것이 중요     - 맞춤법 양식 고민하지 말고 생각의 흐름을 놓치지 않고 다 받아 적기     - 아직까지 여러분은 형식을 갖춘 문서를 토대로 생각을 정리하는 훈련이 부족함 * 기록된 생각들을 단문화 하기   + 조사들을 중심으로 여러 뜻을 서술하고 있는 문장들을 쪼개기   + 잘 쪼갤수록 내용 구성이 명확해 짐   + 부사 및 형용사는 아직 안 건드림 * 단문들을 분류하기   + 단문들을 항목별로 분류하기     - 기획 의도에 해당하는지     - 대상 규격에 해당하는지     - 설정에 해당하는지     - 필요에 따라 항목은 대분류, 중분류, 소분류로 세분화 됨   + 분류한 항목을 토대로 순서를 정하기     - 통상적으로 기획의도, 컨셉, 구현 항목 순으로 분류     - 구현 항목도 기획 대상에 따라 세부 분류가 나뉘고 바뀜 * 생각 보완하기   + 분류 항목에서 더 필요한 요소 찾기     - 다시 정해진 시간에 생각나는 대로 적고 나서 단문화     - 기획 의도에 부족한 근거, 당위성, 기대 효과에 대한 부분     - 구현 항목의 누락 요소 찾기     - 추가적으로 세분화 할 항목이 발생하면 분류 추가   + 여기까지 정리된 내용이 현재 여러분의 기획력에 대한 척도임을 인정 * 규격화 하기   + 부사 및 형용사들을 토대로 규격 대상 찾기     - 규격은 데이터, 리소스 형태로 나뉨     - 규격 단위에 대해서 정의 * 문서 방향 정하기   + 규격화까지의 결과가 현재 역량으로 주어진 시간 내에 기획할 수 있는 최선임   + 정리된 단문과 규격들을 토대로 문서에 사용할 형식 정리     - 서술로 표현할 것     - 도표로 표현할 것     - 테이블로 표현할 것     - 도식, 도형, 참조 이미지로 표현할 것   + 형식들을 참조하여 Word, Excel, PowerPoint 산정     - 데이터 테이블이 많은 경우를 제외하고는 자신이 잘 쓰는 도구를 중심으로 사용     - 데이터 테이블만 별도로 정리해서 문서에서 참조 표기 사용해도 됨 * 문서 작성하기   + 이제 문서 작성 시간     - 기획서를 작성하는 시간과 문서를 작성하는 시간은 다른 개념     - 이 부분은 다른 구현 작업에서도 동일함(리소스 만들기, 스크립트 짜기, 데이터 만들기 등)   + 잘 만드는 것을 지금 고민하지 말 것     - 기존 실력대로 빨리 완성하는 것이 중요   + 작성을 하기 전과 완료 후 시간 체크     - 자신의 문서화 퍼포먼스가 어느 정도인지 가늠     - 자기 업무 소요 시간의 정확성이 높은 사람일수록 실력 좋은 사람   ***“기획서 제대로 작성”***   * 문서 가독성 보완   + 시간 정하고 진행할 것   + 아무리 잘 다듬어진 기획이라도 남이 읽기 힘들면 전달이 안됨   + 내 개인 취향을 자랑하는 것이 아님   + 만들어진 문서의 형태, 일관성, 레이아웃 등 보완   + 서술, 도표, 테이블, 도식, 도형, 참조 이미지 등 최적화 * 보충 사항 체크   + 교안을 중심으로 누락되거나 불필요한 부분 체크     - 필요한 것들을 다 끄집어 내는 건 당연히 해야할 일     - 필요한 만큼만 정의할 줄 아는 것도 실력   + 자료 조사를 통해 누락되거나 잘못된 부분 체크   + 체크 과정에서 나온 부분들을 체크리스트 화 * 보충 사항 정리   + 체크리스트를 중심으로 보충 사항에 대해 정리     - 초벌 기획에서 작업했던 방식과 동일하게 진행   “친절한 기획서 만들기”   * 디테일 높이기   + 규격을 중심으로 디테일 높이기     - 데이터 규격의 정의, 사용에 대해 디테일 높이기     - 리소스 규격의 정의, 참조에 대해 디테일 높이기   + 서술의 디테일 높이기     - 똑같은 말이라도 대화와 문서는 전달력이 다름     - 문장에 모호한 점, 읽기 불편한 맞춤법 오류 등 수정   + 예외 사항에 대한 디테일 높이기     - 특히 시스템 관련 기획에서는 예외 사항 정의가 매우 중요 * 문서 가독성 보완   + 폰트 크기, 여백, 컬러 사용 등 세세한 부분의 차이가 가독성에 영향을 미침   + 가독성 보완이 이루어진 경우 템플릿화하여 사용 * 보충 사항 체크   + 문서를 정독하면서 누락되거나 불필요한 부분 체크   + 다른 사람들에게 보여주고 읽기 힘들거나 이해하기 힘든 부분 체크   + 보충 사항 체크리스트를 바탕으로 보완     - 이 과정이 이루어지면 현재 구축할 수 있는 실력의 정점임     - 반복이 되면서 실력이 조금씩 늘어남 | 최근의 게임 개발 방식은 처음에 잘 만드는 것이 아니라 빠르게 완성시키고 문제점을 검증하여 최종적으로 완성시키는 방법  가독성 = 읽기 편한 것  시안성 = 예쁜 것  시안성 높이기 위해 가독성 희생시켜선 안 됨  최근에는 기획서 볼륨을 줄이는 추세 |