

# 게이미피케이션(Gamification)을 활용한 대학생 SNS 어플리케이션

- 문제정의서 -

9조	
학번	이름
201102398	김경현
201102435	박민수
201102440	박주민

# 목차

I . 연구의 필요성 .....	3
A. 게이미피케이션(Gamification)의 정의 .....	3
B. 게이미피케이션(Gamification)의 현황 .....	3
1. 전 세계 게이미피케이션 시장 전망 .....	3
2. RISS(한국교육학술정보원)에 등록된 관련 논문 .....	4
3. MicroSoft 사의 기본 게임 .....	4
4. 나이키 Bid your Sweay 캠페인 .....	5
C. 개발의 필요성 .....	5
II . 연구의 범위 및 목표 .....	6
A. 연구 목표 .....	6
B. 연구 범위 .....	6
III . 연구내용 및 적용될 연구 방법 .....	7
IV . 연구팀의 구성 및 과제 추진 일정 .....	8
A. 연구진 구성 및 역할 .....	8
B. 추진 일정 .....	8
1. 전체 일정 .....	9
2. 1학기 세부 일정 .....	9

## I. 연구의 필요성

### A. 게이미피케이션(Gamification)의 정의

게이미피케이션(Gamification)은 ‘게임(Game)’이라는 단어에 ‘~化’(~fication)을 붙여 만들어진 단어로, 우리말로하면 게임화라 불리는 개념이다. 간단히 말해 게임이 아닌 것에 게임적인 사고와 게임적인 기법을 활용하여 문제를 해결하고 사용자를 몰입시키는 과정을 말한다.

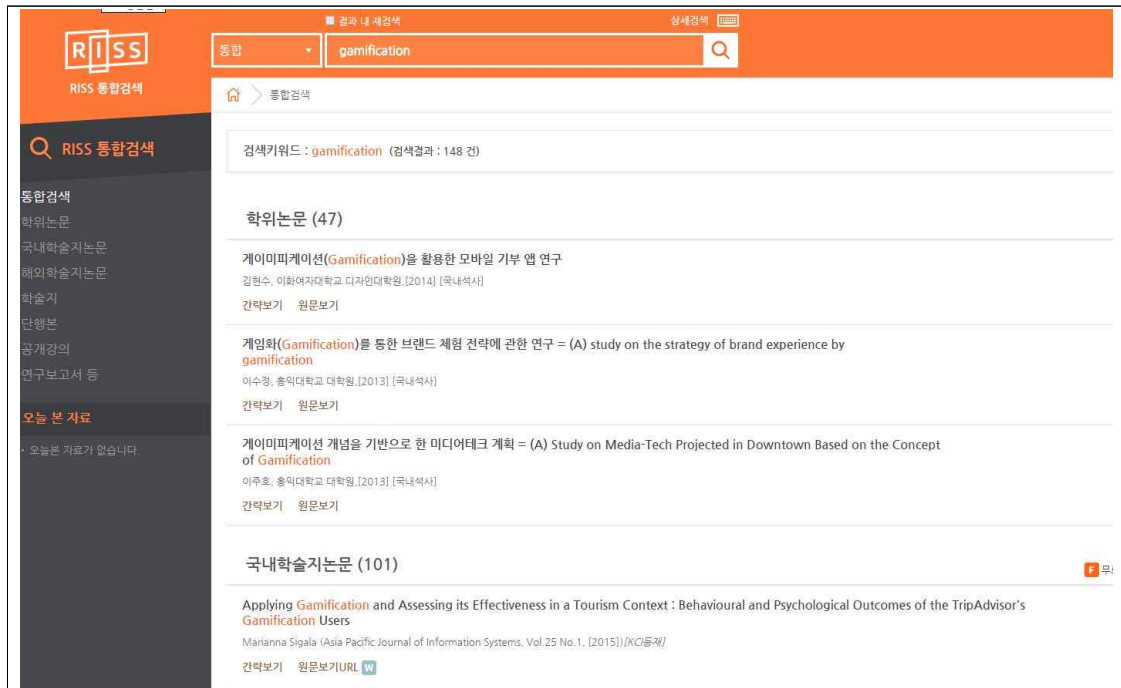
### B. 게이미피케이션(Gamification)의 현황

#### 1. 전 세계 게이미피케이션 시장 전망



시장 조사업체인 M2 리서치는 미국 게이미피케이션 시장이 오는 2016년 26억달러에 달할 것으로 추정하였고, IT 분야 리서치업체인 가트너도 세계 2000개 글로벌 기업 중 70%가 이 게이미피케이션 기술을 마케팅에 활용할 의향을 보이고 있으며, 시장 규모 역시 2011년 1억 달러에서 오는 2018년 55억 달러로 급팽창할 것으로 내다봤다. 가트너의 브라이언 버크 부사장은 “게이미피케이션 추세는 수백 년 동안, 이어져 내려온 인류 놀이 문화를 계승한 것”이라며 “최근 디지털 환경에서 꽃을 활짝 피우고 있다”고 분석했다.

## 2. RISS(한국교육학술정보원)에 등록된 관련 논문



한국교육학술정보원(RISS)에서 Gamification 관련한 논문을 찾아보면, 국내 학위논문으로 47가지의 논문이 등록되었고, 국내 학술지 논문에서도 101개의 논문이 등록되어있다. 이처럼, 국내에서도 활발하게 연구 활동이 진행되고 있으며, 동양대학교에서는 2016학년도부터 테크노 공공인재학부를 신설, 학부 내에 IT융합과 O2O(Online to Online) 비즈니스 환경을 선도 할 수 있는 게이미피케이션 전문가를 양성하려는 계획이다.

## 3. MicroSoft 사의 기본 게임



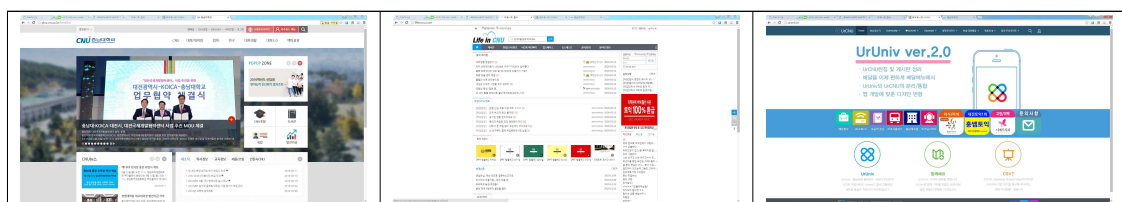
우리 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 게이미피케이션을 활용할 예로, 마이크로 소프트사의 윈도우즈에 포함된 기본게임들이 있다. 지뢰찾기, 프리셀등의 기본게임은 단순히 여가시간을 보내기 위한 목적뿐만 아니라, 초창기 마우스에 익숙하지 않은 사용자들을 위하여 마우스의 사용법을 숙달시키기 위해 개발된 게임이다. 이처럼 게이미피케이션을 교육을 목적으로 활용할 수 있다.

#### 4. 나이키 Bid Your Sweat 캠페인



게이미피케이션의 가장 대표적인 성공사례로 나이키의 ‘Bid Your Sweat’ 캠페인이 꼽힌다. 지난 2012년, 나이키는 Bid Your Sweat라는 캠페인을 진행했는데, 사용자는 나이키 플러스 앱을 통하여 이동거리를 측정, 이동거리만큼의 가상화폐를 얻고 이를 통해 경매에 내놓은 아이템들을 입찰할 수 있게 했다. 당시 이 캠페인은 뜨거운 반향을 불러일으켰고, 나이키는 이를 통해 많은 이익을 얻게 된다. 이처럼 게이미피케이션을 마케팅에 활용하여 큰 이익을 얻는 사례도 있다.

#### C. 개발의 필요성



충남대학생이 사용하는 커뮤니티에는 대표적으로 3가지가 있는데, 첫 번째로 공식홈페이지, 두 번째는 유어유니브(UrUniv), 마지막으로 랍씨(Life in CNU)가 있다. 공식 홈페이지의 경우 네이티브 어플리케이션이 존재하며, 이를 통해 학적, 식단, 시간표 등등 유용한 정보를 제공한다. 그러나 그 외의 커뮤니케이션의 용도로는 사용되는 경우가 매우 적다. 유어유니브의 경우 이용자도 많고 시간표 미리짜기와 수강과목 정보를 제공하여 유용하나, 실질적으로 수강신청기간을 제외한 기간에는 거의 이용자가 없다. 랍씨의 경우, 게시글이나 댓글들을 작성하면 포인트를 제공, 이를 활용하여 학습자료를 얻는 게이미피케이션 개념을 적용한 시스템이 갖추

어려웠으나, 실질적으로 이를 이용하는 경우는 적고 이용의 대부분이 자유게시판에 집중되어 있다. 또한 게시판에 익명성으로 인해 질 낮은 글들이 많다. 또한 이 두 커뮤니티의 경우 따로 어플리케이션이 개발되어있지는 않고, 모바일 웹을 이용하여 모바일 환경을 제공하고 있어 스마트폰 기기의 하드웨어적인 기능을 활용하지 못한다. 위에 서술한 단점들로 인해 두 커뮤니티들은 좋은 정보와 장점들이 존재하지만 활성화면에서는 떨어지고 있다. 따라서 위의 커뮤니티들의 장점들을 살리고, 단점들을 보완하여 게이미피케이션 개념을 적용한 새로운 SNS 어플리케이션의 제작이 필요하다.

## II. 연구의 범위 및 목표

### A. 연구 목표

현재 충남대학교 학생들이 사용하는 커뮤니티들은 좋은 자료들과 시스템에도 불구하고, 특정 시간, 특정 게시판에만 치중되어 사용되고 있다. 또한 모바일 웹으로만 이루어진 구성으로 인해 사용자들의 즉각적인 반응을 이끌어 내는 힘든 모습을 보인다. 이로 인해 지식의 전달 및 공유의 목적은 효과적으로 이루어지지 않고 있다. 따라서 우리는 이러한 단점들을 보완하여 더 효과적인 지식의 공유와 전달을 이룰 수 있는 SNS 어플리케이션을 제작하려고 한다. 기존의 모바일 웹의 구성을 탈피하여 네이티브 앱으로 구현하여 이용자들의 즉각적인 반응을 이끌어 낼 수 있도록 한다. 또한 어플리케이션에 게이미피케이션을 도입하여 이용자로 하여금 더 몰입하게 하여, 어플리케이션을 활성화와 지식의 공유가 활발하게 이루어지도록 함에 그 목표가 있다.

### B. 연구 범위

연구범위는 기술적인 범위와 적용대상의 범위로 나누어진다. 기술적인 범위는 개발 일정에 따라 다음과 같은 단계로 구성되어있다.

- 1단계, UI 및 기본 프레임 워크 제작.
- 2단계, 각각의 프레임 워크에 맞는 세부구현.
- 3단계, DB 적용

적용대상의 범위는 처음에는 동아리에서 출발하여 사용자들의 피드백을 받은 뒤, 학과 범위로 확장한다. 이런 식으로 단계별로 확장하여 최종적으로 충남대학교 전체 범위 까지 적용을 목표로 한다.

### Ⅲ. 연구내용 및 적용될 연구 방법

'게임화'를 통한 'SNS 콘텐츠' 개발이기 때문에 먼저 게임이 어떤 식으로 진행 되는지, 게이미피케이션의 어떤 요소들을 반영할 수 있는지, SNS는 어떤 특징들을 가지고 있는지 등, 게임과 SNS의 개념과 특성을 다시 정리하면 아래와 같다.

소셜미디어의 특징은 자기 자신을 표현하기 위한 presence 속성, 정보와 콘텐츠 공유를 위한 sharing 속성, 커뮤니케이션을 위한 conversation 속성, 단체 활동을 위한 group 속성, 자신의 홍보와 명성을 알리기 위한 reputation 속성, 관계를 구축/유지하기 위한 relationships 속성, 자신의 주체성을 표현하기 위한 identity 속성 이렇게 7가지로 나눌 수 있다. 페이스북, 인스타그램, 트위터 등 대표적인 SNS들도 위의 속성에 부합한다.

게이미피케이션의 메커니즘은 게임과 유사하게 구분된다. 게임 다이내믹스와 게임 메카닉스로 구분하고 또 아래의 표와 같이 세부적으로 나뉜다.

게임 다이내믹스	게임 메카닉스
도전	과제, 퀘스트
경쟁	리더보드
성취	레벨
보상	가상 화폐, 포인트
관계	선물, 자선

위의 속성들을 이용하여, 우리가 제작하게 되는 어플리케이션은 다음과 같은 기본적인 특징을 가지게 된다.

- 첫째, 게시판에 자신이 가지고 있는 정보를 공유한다.
- 둘째, 공유된 정보를 다른 사용자들의 평가를 반영한다.
- 셋째, 반영된 평가에 대응하는 포인트를 작성자에게 제공한다.
- 넷째, 획득한 포인트로 보상을 받을 수 있게 한다.

이러한 특징들을 과제, 과목정보, 맛집 리뷰, 학습자료 등에 반영하여 사용자간의 정보의 공유를 촉진한다. 또한 이러한 기본적인 특징에서 나아가 접속 보상, 주간-월간 추천보상 등으로 기능을 확장하여 추가적인 콘텐츠를 제공할 수 있도록 한다.

## IV. 연구팀의 구성 및 과제 추진 일정

### A. 연구팀 구성 및 역할

이름	학번	역할	비고
김경현	201102395	UI디자인, DB 설계	
박민수	201102435	세부내용 구현, DB 구축, 서버 구축	
박주민	201102440	애플리케이션 디자인, DB 구축	

### B. 추진일정

#### 1. 전체 일정

항목		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
주제 선정											
UI											
프레임워크 학습 및 개발	학습										
	설계										
	개발										
DB	설계										
	개발										



## 2. 1학기 세부 일정

항목	과업	3월			4월				5월				6월		
		3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주
주제 선정	환경 조사														
	주제 선정														
	검토														
UI	설계														
	개발														
프레임 워크 학습 및 개발	학습														
	설계														
	개발														