

2018-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서

이름	오민규	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	128206	학년	4		
연락처	010-8843-4757	e-Mail	hotalsrb12@naver.com		
과목명	자기주도 창의전공 I, II, III, IV	신청학점	12	분반	3
학습기간	2018. 11. 19 ~ 2018. 11. 25	학습주차	11	학습시간	50
창의과제	네트워크를 통해 상대방과의 실감나는 대전형 슈팅 3D 모바일게임 개발				
금주 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 멘토링을 통한 사업계획서 작성 및 수정 - 멘토링을 통한 발표자료 작성 및 수정 				
학습내용	<p>1. 멘토링을 통한 사업계획서 수정</p> <p>이전에 작성한 사업계획서는 정부지원 사업에 참가하기 위한 사업계획서이기 때문에 경진대회 성격에 맞춘 사업계획서를 작성해야 했다. 이전 지원 사업을 준비할 때 멘토를 해주셨던 분께서 담당 멘토로 선정되었기 때문에 내용 부분에서는 수정할 내용이 없다고 하셨다. 하지만 사업계획서의 성격이 경진대회와 다르기 때문에 여러 가지 항목들을 삭제하거나 추가되어야 한다고 하셨다. 경진대회에서 제공해준 목차를 가지고 작성을 시작하였다. 총 4가지 항목이 있었는데 4번 항목을 제외한 1 ~ 3 항목에 대해서는 모두 두 가지로 나누어 작성하였다. 첫 번째는 문제인식 항목이었다. 개발 동기와 개발 목적 두 개로 구분하여 이전 사업계획서에 있는 내용을 넣었다. 개발 동기는 기존 게임들의 사회적, 경제적, 기술적 문제점 3가지를 작성하였고 개발 목적으로 3가지 문제점에 대한 해결방안을 작성하였다. 두 번째 항목으로는 실현가능성이다. 목표시장 및 타겟 고객과 출구(EXIT)목표 및 전략으로 나누었으며 목표시장 및 타겟 고객은 국내 시장과 해외 시장으로 나누어 작성하였다. 국내와 해외 모두 시장 현황을 분석하고 그 시장에서 사용하는 사용자의 비율을 조사하였으며 이에 따른 소비자층을 조사하여 작성하였다. 조사와 분석에 따른 판매 전략을 작성하여 두 번째 항목을 마무리하였다. 출구(EXIT) 목표 및 전략은 투자유치를 받을 수 있는 방법과 정부지원금을 이용한 자금 확보에 대해 작성하였다. 투자유치는 구글 인디게임 공모전 참여하여 수상을 하였을 때 구글에서 각종 기술, 자금, 마케팅, 홍보, 인큐베이팅 등 일회성 경진대회 이벤트에 그치지 않는 공모전이기 때문에 투자받기 위한 좋은 출구 방향이라고 생각하여 작성하였다 그리고 G-Star 투자마켓에 참가하여 국내 퍼블리셔 또는 투자사를 만나 퍼블리싱의 기회를 얻을 수 있고 해외 퍼블리셔도 만날 수 있는 전시회이기 때문에 해외 진출의 시발점이 될 수 있는 좋은 전시회이기 때문에 투자 항목에 이 두 가지를 추가하였다. 정부지원금은 이전에 지원했던 사업에 지원하여 초기 사업을 진행할 때 필요한 자금을 확보하기 위해 기술 분야에 지원을 해주는 기술보증기금 또는 중소벤처기업부를 예시로 제시하여 작성하였다. 세 번째는 성장전략으로 사업화 전략과 차별화를 하위 항목으로 작성하였다. 사업화 전략의 경우 이전 사업 계획서에 있던 비즈니스 모델과 사업 추진 계획을 사용하였으며 두 번째 하위항목인 차별화의 경우에도 제품의 차별화 요소와 제품의 경쟁력을 그대로 가져와 사용하였다. 네 번째 항목은 하고 싶은 이야기여서 이 사업을 추진하며 발생하는 기대효과에 대해 작성하였다. 사업계획서 작성을 마무리하고 이 사업계획서를 멘토분께 보내드렸다. 날짜를 잡고 멘토분과 만나 멘토링을 시작하였다. 전체적인 내용에 대해서는 칭찬을 받았지만 비즈니스 모델을 변경하는 것이 좋다고 하셨다. 이전에 사업계획서에 제출한 비즈니스 모델은 의미를 전달하기에 너무 모호</p>				

하다는 것이었다. 이 말씀을 하시고 나도 시간이 지난 후 검토를 해보니 작성한 나조차도 처음 이 아이디어에 대해 누군가에게 듣는다면 잘 알지 못할 것이라고 생각되었다. 멘토링을 마치고 비즈니스 모델을 기존 모바일 게임들의 Value Chain과 수익구조를 생각하여 작성하였다. 이전에는 자영업자의 모델도 있었지만 이 부분은 차별화 전략에서 소개를 하는 것이 낫다고 판단하여 비즈니스 모델에서는 제외하였다. 작성을 끝마치고 최종 사업계획서를 보내드렸더니 아주 좋아졌다는 평을 받고 사업계획서 작성을 마무리하였다.

• Content

1. 문제인식

- 1-1. 개발 동기
- 1-2. 개발 목적

2. 실현가능성

- 2-1. 목표시장 및 타겟고객
- 2-2. 출구(EXIT) 목표 및 전략

3. 성장전략

- 3-1. 사업화 전략
- 3-2. 차별화

4. 기타

3. 성장전략 (Scale-up)

3-1. 사업화 전략

○ 비즈니스 모델(BM)



- Value Chain

- ① 개발사가 제품(게임)을 개발하여 **퍼블리셔**에게 공급
- ② **퍼블리셔**는 운영, 사업, 개런티, 마케팅 노하우, **인프라** 등을 보유하여 소비자에게 개발사가 직접 제공하는 품질보다 더 좋은 품질의 제품을 **오픈마켓**을 통하여 판매 (해외 시장 진입 시, 해외 **퍼블리셔**와 오픈마켓을 하여 소비자에게 제품 제공)
- ③ **오픈마켓**에 있는 제품을 소비자들이 구매하여 이용

- 수익 발생 구조

- ① 소비자가 앱과 시장 또는 유료아이템 구매 시 수익 발생
- ② 매출 100% 중 30%를 **오픈마켓**에게 지불
- ③ 나머지 수익을 **퍼블리셔**와 계약된 수익분배율에 따라 **퍼블리셔**에게 분배 (해외 시장 진입 시, 해외에서 얻은 수익을 해외 **퍼블리셔**에게 수익을 먼저 분배한 후 나머지 수익을 ①과 같이 분배)

○ 사업 추진 계획

추진내용	세부내용
출시 초기 기획	게임 완성 및 앱 테스트
공모전 및 게임 페스티벌 참가	Google 인디게임 공모전 참가
Google Play 출시	권유했던 서비스 가능한 제품을 Google Play에 출시
App Store 출시	App Store에 서비스 중인 제품 출시
G-Star 투자 마켓	G-Star 투자 마켓 참가 및 작품 전시

2. 멘토링을 통한 발표자료 작성 및 수정

발표 자료도 마찬가지로 이전에 제작했던 발표 자료를 토대로 작성하였다. 작성 이전에 멘토님께서 정부과제에는 형식이 존재하였지만 이번에는 자유주제로 발표를 하는 것이기 때문에 내용에 관해서는 그대로 가도 되지만 형식의 틀 안에서 작성을 하지 말고 조금 더 아이디어를 잘 표현해낼 수 있는 내용들을 추가하라고 하셨다. 멘토님의 조언을 듣고 발표 자료를 작성해 나갔다. 사업계획서 목차에 맞춰서 작성을 시작하였다. 첫 번째 항목인 문제점에 대한 설명과 해결방안은 이전에 작성해 놓은 것이 핵심이기 때문에 수정해야 할 사항은 없었고 두 번째 경우도 이전 발표 자료에서 가져와서 작성하였다. 세 번째의 경우는 비즈니스 모델이 변경되었기 때문에 변경된 비즈니스 모델의 구성으로 대체하였다. 발표 자료 또한 이전에 많은 멘토링을 받았기 때문에 내용을 더 수정하게 된다면 다른 방향으로 변경될 수 있기 때문에 세부 내용은 변경하지 않기로 하였다. 발표 자료 작성을 마치고 멘토님을 만나 최종 발표 자료를 보여드렸더니 이 내용 그대로 발표하는 것이 좋다고 말씀해 주셨고 프레젠테이션의 애니메이션 기능과 폰트 등 디자인적인 요소들을 멘토님과 같이 수정하였다. 멘토링을 마무리하고 ICT 창업아이디어 경진대회에 기본적인 준비를 마쳤고 이제 앞으로 발표연습만 남아 있었다.

3. 느낀점

창의학기제를 진행하면서 이전에 학교를 다니며 해보지 않았던 경험들을 많이 하였다. 학교를 다니면서 멘토라함은 교수님 또는 학술 동아리를 진행하며 기술적으로 부족한 점이 많았던 부분을 지도해준 선배들뿐이었다. 하지만 외부에서 직접 오셔서 멘토링을 해주시는 분과

	<p>무엇을 진행한다는 것이 새로운 경험이었다. 전문가를 직접 만나기가 대외 활동을 하지 않는다면 만나기가 어렵지만 학교와 담당교수님께서 이런 좋은 기회를 제공해준 것에 감사함을 느낀다. 성격이 적극적이지 못하고 내성적이어서 대회에 참여하는 것을 좋아하지 않아 지금까지 참여한 적이 없었지만 이 경험을 통해서 자신감도 많이 얻었고 어떻게 준비해야하는지 배웠기 때문에 앞으로 대외활동에 적극적으로 참여할 수 있다고 생각한다. 대학교를 4년 동안 다니면서 배운 것은 많이 있지만 대부분 프로그래밍 언어, 컴퓨터 기초 내용 등 전공에 관한 것만 배웠기 때문에 고등학교 때와 마찬가지로 “학교를 다니며 공부한다.” 라는 생각을 가지고 학교를 다녔지만 이번 학기는 전공 외적인 배움을 얻다보니 대학교를 다니며 가장 많이 배웠다고 생각이 든다. 추후에 전공과 비전공의 길을 걷는다 한다 해도 이 배움이 살아가는데 큰 도움이 되겠다고 생각하였다.</p>
참고자료 및 문헌	<p>- 정부지원 사업의 사업계획서 및 발표 자료</p>
학습방법	<p>사업계획서를 경진대회 성격에 맞게 작성하며 멘토링을 통하여 사업계획서를 수정한다. 발표 자료 또한 사업계획서와 같은 방식으로 작성 후 멘토링을 통해 수정을 하여 창업 아이디어 경진대회 참가 준비를 한다.</p>
학습성과 및 목표달성도	<p>- 세종 ICT 창업 아이디어 경진대회 사업계획서 작성 - 세종 ICT 창업 아이디어 경진대회 발표자료 작성</p>
내주 계획	<p>경진대회의 발표준비를 완벽히 하고 AI를 추가시켜 싱글플레이가 가능하도록 만들 것이다. 유니티에서 제공하는 NavMesh와 FSM(유한상태기계) 알고리즘을 사용하여 초급수준의 AI를 제작할 것이다.</p>

2018. 11. 26 .

지도교수

(인)