[첨부파일. 아이디어 제안서]

**Gaia Project**

**1. 제안 배경**

* 아래 그림(그림 1-1.(1) 참조)를 보듯이, 스마트폰 사용자가 기하급수적으로 늘어나는 요즘, 그에 따라 모바일 게임 시장 또한, 빠른 성장률을 보이는 것을 알 수 있습니다. 모바일 게임 시장이 확대됨에 따라 게임 시장에는 여러 다양한 게임들이 하루에도 수십 개씩 쏟아져 나오고 있으며, 특히 여러 게임들 중에서 ooo키우기 게임 등이 인기에 힘입어 다양한 콘텐츠로 제작되고 있습니다.(그림 1-1.(2) 참조)
* 표 1-1은 많은 키우기 게임 중에서, 대표적인 7개의 키우기 게임의 다운로드 순위와 평균을 보여주고 있습니다. 게임 시장 내에서는 RPG 또는 MMORPG와 같은 인기 있고 유명한 게임분야 뿐만 아니라 키우기 게임도 높은 순위를 유지하고 있는 것을 보실 수 있습니다.
* 그 중에서 이미 시중에 판매되고 있는 식물 키우기 게임인 PLANT NANNY라는 Application(그림 1-2.(2) 참고)을 보면 건강 & 생활 콘텐츠와 융합하여 많은 다운로드 수를 키록하고 있는 것을 볼 수 있습니다.(그림 1-2.(1) 참고) 하지만 이런 키우기 게임은 스마트폰 Application 내부의 소프트웨어적으로 설정한 환경(배경)에 국한되어 있고, 일부를 제외하고는 대부분의 게임이 오로지 게임의 기능에만 충실하기 때문에 사용자들이 쉽게 질려 한다는 단점이 존재합니다.
* 그래서 저희 팀에서는, 그림 1-3과 같이 반려동물 시장과 비례하여 점차 증가하는 반려식물 시장을 목표로 하여 아래 그림과 같은 기상청의 날씨 데이터를 가지고 현실 환경을 기반으로 한 모바일에서의 식물 재배와 일정관리 & 기상 알림 등의 기능을 제공하는 융합 Application을 제작하고자 하는 바입니다.

**2. 목표 매출액 및 수요분석**

* 목표 시장 규모
* 저희는 최종적으로 국내 뿐만 아니라 전 세계적으로 여러 사람이 이용할 수 있는 게임 & 일정 관리 App 개발을 목표로 두고 있습니다. 현재 전 세계적으로 게임 시장의 규모는 점점 증가하는 추세를 보이고 있으며(그림 3-1.(2) 참고), 이미 대규모의 시장이 형성되어 있는 것을 볼 수 있습니다(그림 3-1.(1) 참고).
* 이미 모바일 게임에 대한 대규모의 시장이 이루어진 점에서 다른 Application에 비해 좀더 쉽고 간편하게 저희 게임을 상품화 할 수 있고, 국내에서 뿐만 아니라 국제 시장에서도 높은 매출액을 덩을 수 있을 거라 보고 있습니다.
* 거대한 시장에서 어떻게 식물 키우기라는 콘텐츠로 높은 매출액을 얻는다고 확실할 수 있을까요? 이미 시중에는 저희의 Application과 유사한 ‘헬로펫’이라는 위젯 기반에 애완동물 키우기 게임이 존재합니다. 이 게임의 Google Play에서의 다운로드 랭킹 순위를 보면(그림 3-2 참조) 단지 애완동물 키우기라는 콘텐츠로 높은 순위를 유지하는 것을 볼 수 있습니다. 비슷하게 식물 키우기라는 콘텐츠에 일정 & 기상 알림 서비스까지 제공하는 저희 Application 또한 높은 다운로드 순위를 유지할 수 있다고 확신합니다.
* 수익모델 & 목표 매출액