**게임 컨텐츠 기획 | 컨텐츠 배치**

1. **History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**2. 컨텐츠 분류**

(컨텐츠 분류 / 강화, 퀘스트, 펫, 유료화, 우편)

**3. 컨텐츠 소개**

(컨텐츠에 대한 개요 설명)

**4. 컨텐츠 구조**

(해당 컨텐츠가 어떤 기능을 하는 요소들로 구성되어 있는지)

**5. 컨텐츠 원리**

(구성 요소들이 어떤 식으로 작용하는지)

**6. 컨텐츠 의도 및 재미**

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

**7. 컨텐츠의 순환구조**

(게임에서 컨텐츠가 어떻게 연결되어 있는지)

**8. 컨텐츠의 소모도 예상**

(컨텐츠 소모도 예상 기간)

**9. 컨텐츠의 예상 기대 효과**

(유저의 니즈에는 잘 부합 했는가?)

**10. 기획서를 쓰는데 걸린 시간**

(컨텐츠 기획서 작성 소요시간)