게임 컨텐츠 기획 | 컨텐츠 배치

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 1.00 | 20.11.18. 19:00 | 김현철 | 양식 제작 완료 |  |
| 1.01 | 20.11.19. 11:00 | 김현철 | 양식 및 서식 조정 및 스타일 추가 | P1 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨텐츠 분류

(컨텐츠 분류 / 강화, 퀘스트, 펫, 유료화, 우편)

1. 컨텐츠 소개

(컨텐츠에 대한 개요 설명)

1. 컨텐츠 구조

(해당 컨텐츠가 어떤 기능을 하는 요소들로 구성되어 있는지)

1. 컨텐츠 원리

(구성 요소들이 어떤 식으로 작용하는지)

1. 컨텐츠 의도 및 재미

(구성 요소들의 작용이 어떤 의도와 재미를 생성하는지)

1. 컨텐츠의 순환구조

(게임에서 컨텐츠가 어떻게 연결되어 있는지)

1. 컨텐츠의 소모도 예상

(컨텐츠 소모도 예상 기간)

1. 컨텐츠의 예상 기대 효과

(유저의 니즈에는 잘 부합 했는가?)

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

(컨텐츠 기획서 작성 소요시간)