1. 안녕하십니까 S-Craft의 팀장 우강건입니다. 저희 S-Craft는 카드 게임을 통한 영어 학습 어플리케이션인 Ai-Eng을 제작 중입니다.
2. 발표순서는 팀 빌딩, 사업 배경, 아이템 소개, 수익구조, 향후 계획으로 마무리하겠습니다.
3. 일단 저희는 우강건 팀장인 저를 중심으로 박홍섭, 한지민, 박민규 이렇게 4명의 팀으로 구성되었습니다. 팀장인 저는 APP 내 들어갈 전체적인 학습 커리큘럼을 제작 중이며 어떻게 하면 적절한 공부법을 APP에 스며들게 할까 고안 중입니다. 박홍섭 팀원은 게이미피케이션에 대한 시장 조사를 하고 있으며 전체적인 서류와 계획서를 담당하고 있습니다. 한지민 팀원은 저를 도와 학습 커리큘럼을 제작 중이며 효과적으로 어떻게 마케팅을 해야 되는지 다양한 루트를 통해 조사하고 있습니다. 이번에 새로 들어온 박민규 팀원은 기존에 저희가 하지 못했던 모든 APP 개발을 하고 있으며 사용자들이 사용할 때에 있어 편리함을 제공하기 위해 UX/UI 디자인 부분 또한 도맡아 하고 있습니다.
4. 다음으로는 Ai-Eng을 만들게 된 사업 배경을 말씀드리겠습니다. 저희가 Ai-Eng을 제작하게 된 사업 배경으로는 많은 청소년들이 학업 스트레스로 인해 스마트폰 중독, 게임 중독에 빠져 있으며 이러한 문제들이 사회적으로 이슈가 되고 있다고 생각하여 접근하게 되었습니다. 현재 스마트폰 과몰입 인원은 매년 증가하고 있는 추세입니다. 이러한 근본적인 원인들은 청소년들의 학업으로 인한 스트레스가 가장 큰 편이며 저희는 학업으로 인한 스트레스를 줄이기 위해 게임을 통한 학습 APP인 Ai-Eng을 제작하여 학업에 대한 스트레스도 감소시키며 더 나아가 스마트폰 중독, 게임 중독 또한 예방하는 게 목표입니다. (여기서 질문 들어올 수 있는 부분이 결국 스마트폰을 사용한 게임이지 않냐? 하지만 APP을 통한 학습이기 때문에 학습적인 부분에서도 도움이 되며 게임적 요소가 섞여 있어 학업에 대한 스트레스도 감소될 것이다. 결국 학업에 대한 스트레스 따로 스마트폰 중독, 게임 중독 따로 가 아닌 한번에 감소시킬 수 있다는 것을 강조)
5. 다음으로는 저희 Ai-Eng에 대해 설명 드리겠습니다. 앞서 말씀드렸듯이 저희는 게임적 요소, 학습적 요소를 적절하게 섞어 사용자들의 학업에 대한 스트레스를 감소시킬 것이며 기존 영어교육의 지루함 또한 감소시킬 것입니다. 또한 저희의 주 컨텐츠인 카드를 이용한 결투장을 통해 사용자들 간의 적절한 경쟁을 유도할 것이며 이를 통해 사용자들 스스로 내적학습동기를 유발시킬 것입니다. 마지막으로 적절한 보상을 통해 사용자들의 이탈을 방지할 예정이며 결투장 시스템에 있어 하루 사용 제한을 둠으로써 중독적 요소 또한 방지할 것입니다.
6. 다음으로 저희 Ai-Eng의 수익 구조에 대하여 말씀드리겠습니다. 저희가 생각하고 있는 수익구조는 두가지로 첫번째 인앱 결제, 두번째로는 배너 광고가 있습니다. 일단 첫번째로 ppt에 나와있는 화면은 실제 제작된 Ai-Eng의 프로토타입 상점이며 카드를 뽑는 가챠 시스템을 이용하기 위해서는 다이아를 구매하는 방식으로 진행될 예정입니다. 두번째로는 배너 광고입니다. 화면을 보시면 느끼셨을 지 모르지만 저희 Ai-Eng은 전체적인 화면 자체를 크게 잡고 있으며 그에 따라 밑에 이런 식으로 배너 광고를 넣더라도 사용자들에게 많은 불편함을 초래하지 않을 것입니다.
7. 마지막으로 저희 Ai-Eng의 향후 계획에 대하여 말씀드리겠습니다. 현재 **2월달은** TCG 게임의 가장 중요한 부분인 카드의 뒷 배경에 대한 작업을 하고 있으며 카드의 뒷 배경이 결국 저희 어플을 대표할 것이라고 생각하여 이 부분에 있어서 팀원들과 많은 회의를 하고 있습니다. 또한 APP 내 교과 컨텐츠를 계속 제작 중입니다. **3월달에는** 계속해서 교과 컨텐츠를 추가할 것이며 각 카드에 들어가는 일러스트 특징에 맞게 전략적 요소를 추가할 예정입니다. **4월달에는** 창업 동아리 지원금을 통해 일러스트 부분에서 추가적인 외주를 맡길 계획이며 주요 컨텐츠인 결투장 부분을 마무리할 예정입니다. **5월달에는** 실질적 데이터를 수집하기 위해 실 고객들을 모집한 후 실제 플레이 요청을 할 것이며 이에 따른 피드백을 통해 지속적으로 수정해 나갈 예정입니다. **6월달은** 피드백을 통해 지속적으로 수정해 나갈 것이며 실제 자체 서버 구축을 할 것이며 이에 따른 기간은 대략 2달을 예상하고 있어 **7월달** 또한 자체 서버 구축 및 지속적인 컨텐츠 보강을 할 예정입니다.
8. 이상으로 Ai-Eng에 대한 발표를 마치겠습니다.