

7 L C 2 0 B S O T S
O T S K T P



...
nugu와 함께 즐기는

초심게임 play

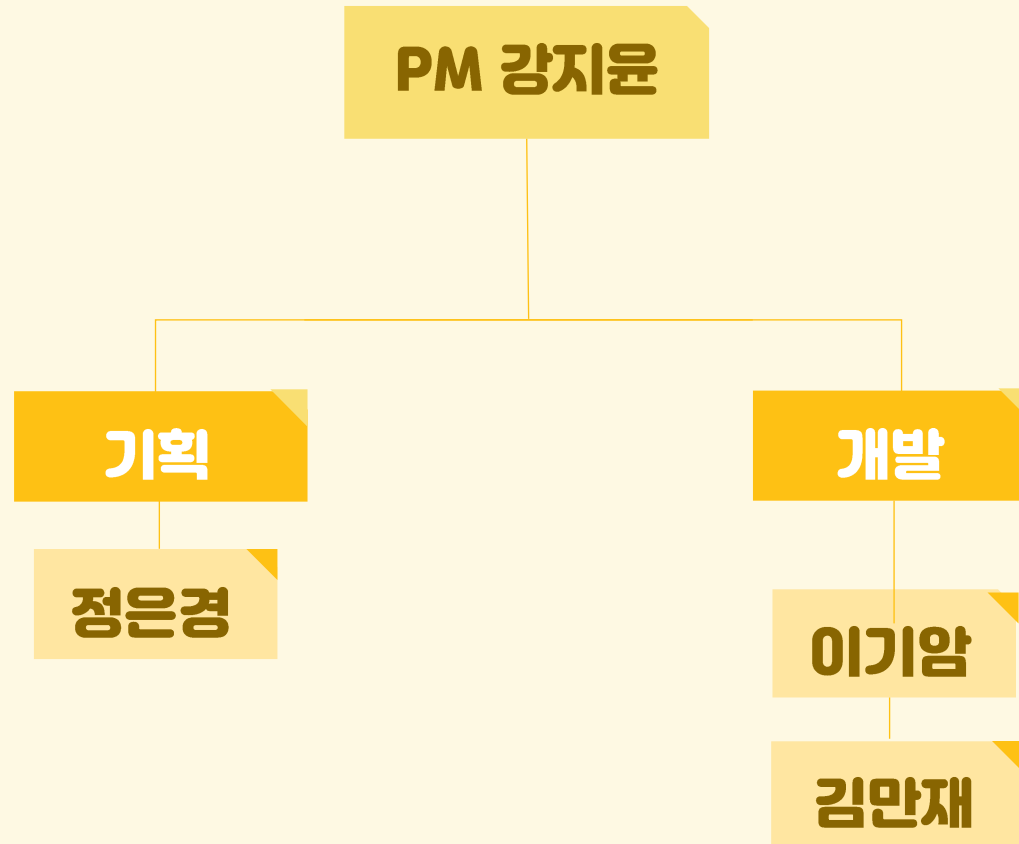
상세 기획서

주말 1조 [훈민정음]

강지윤 김만재 이기암 정은경

T S K T P S

주말 1조 [훈민정음] 소개





1. 서비스 정책



1. 서비스 정책



“ 초성게임 서비스 제공 개요 ”

서비스 개발 목적

초성 문제가 제시되면 그 답을 맞히는 초성게임 서비스.
문제와 힌트 제공, 사용자의 답을 받아 정답 확인.
아동의 집중력, 순발력 등의 향상과 흥미유발 기대.

구축 범위

아이템 선정 / 상세 기획 / VUX 설계 / 코딩/ 개발 / QA의 일련의 구축 작업

1. 서비스 정책



“ 서비스 제공 스펙 ”

알버트 AI에 탑재하여 제공, 지역 및 언어는 한국어 / 국내를 대상으로 함

서비스 분류	제공 경로	상세 내용
디바이스	알버트 AI	• NUGU 앱에서 확인
Voice AI Cloud	SKT TTS	• 기본 : 한국 여자 20 ~ 30 세 목소리
제공 플랫폼	Nugu App	• Nugu Play - 게임
지역과 시간대	국내	• GMT 9:00
특정 IP(어뷰징) 제한	알버트AI / 누구 스피커 유입	• 없음

1. 서비스 정책



“사용자 정의”

No.	분류	정의	분류 기준	오픈 영역
01	일반 회원	Nugu play 사용자	관리자 제외한 play 사용자	초성게임 play
A	Play 관리자	누구 Play Builder 관리	누구 Play Builder 발화 내용 입력, 등록 및 배포, 발화 내용 분석	Play Builder
B	서비스 관리자	서버 관리	서버 관리	아마존 AWS Play Builder



2. 서비스 기능 정의



2. 서비스 기능 정의



“ 세부 기능 정의 ”

No.	구분	기능	세부 내용	중요도	진행 여부	사용자
01	NUGU Play	초성 문제 제시	사용자가 고른 주제 안에서 초성 문제를 제시한다.	상	Y	일반회원
02	NUGU Play	힌트 제공	사용자가 문제를 틀렸을 때 힌트를 제공한다. (2번 제공 후, 틀리면 정답 말해주고 종료)	상	Y	일반회원
03	NUGU Play	다음 문제 안내	사용자가 게임을 이어서 하고 싶을 때 다음 문제를 안내한다.	상	Y	일반회원
04	NUGU Play	초성게임 결과 안내	게임을 종료할 때 사용자가 푼 문제 수와 맞힌 문제 수를 안내한다.	상	Y	일반회원

2. 서비스 기능 정의



“ 세부 기능 정의 ”





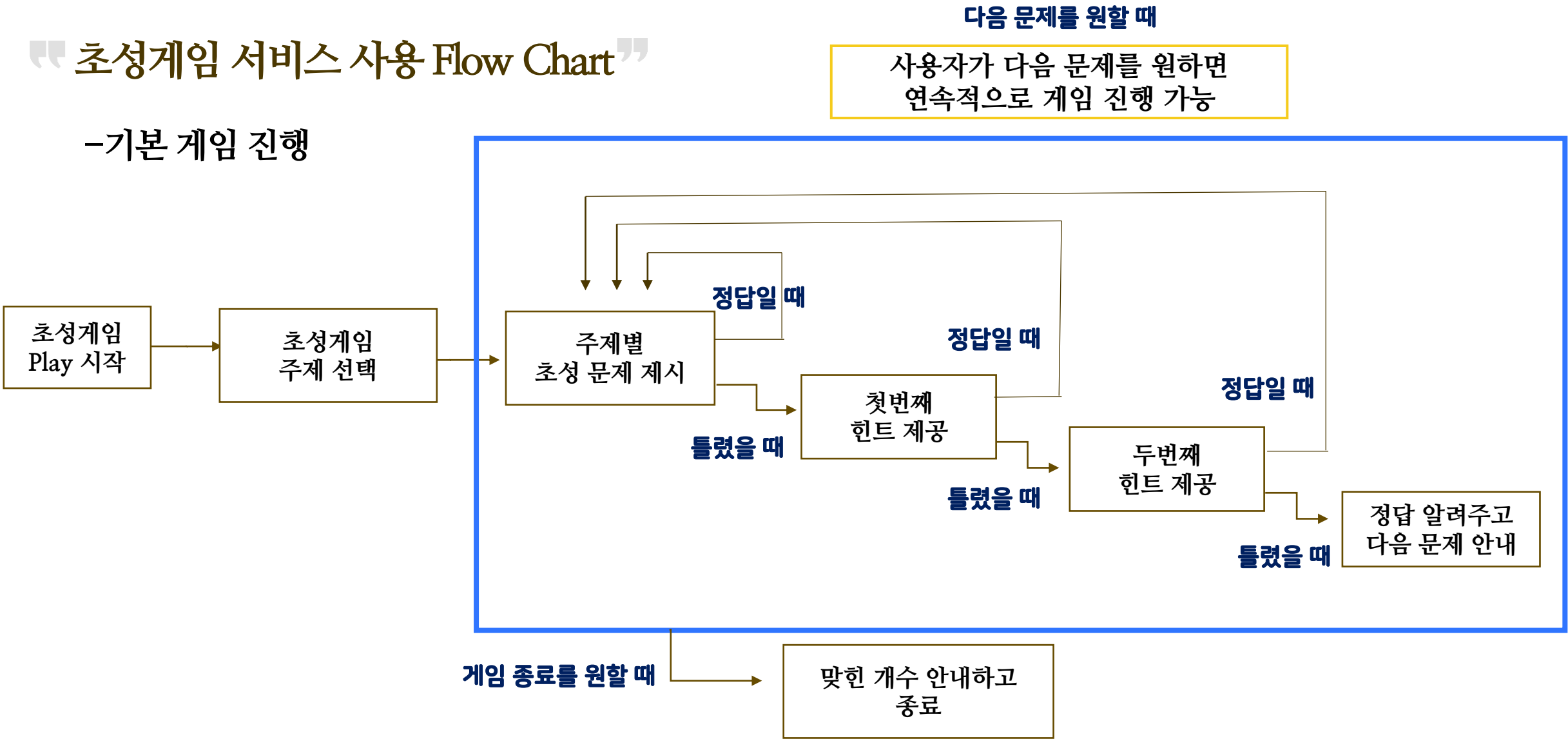
3. Voice UX 설계



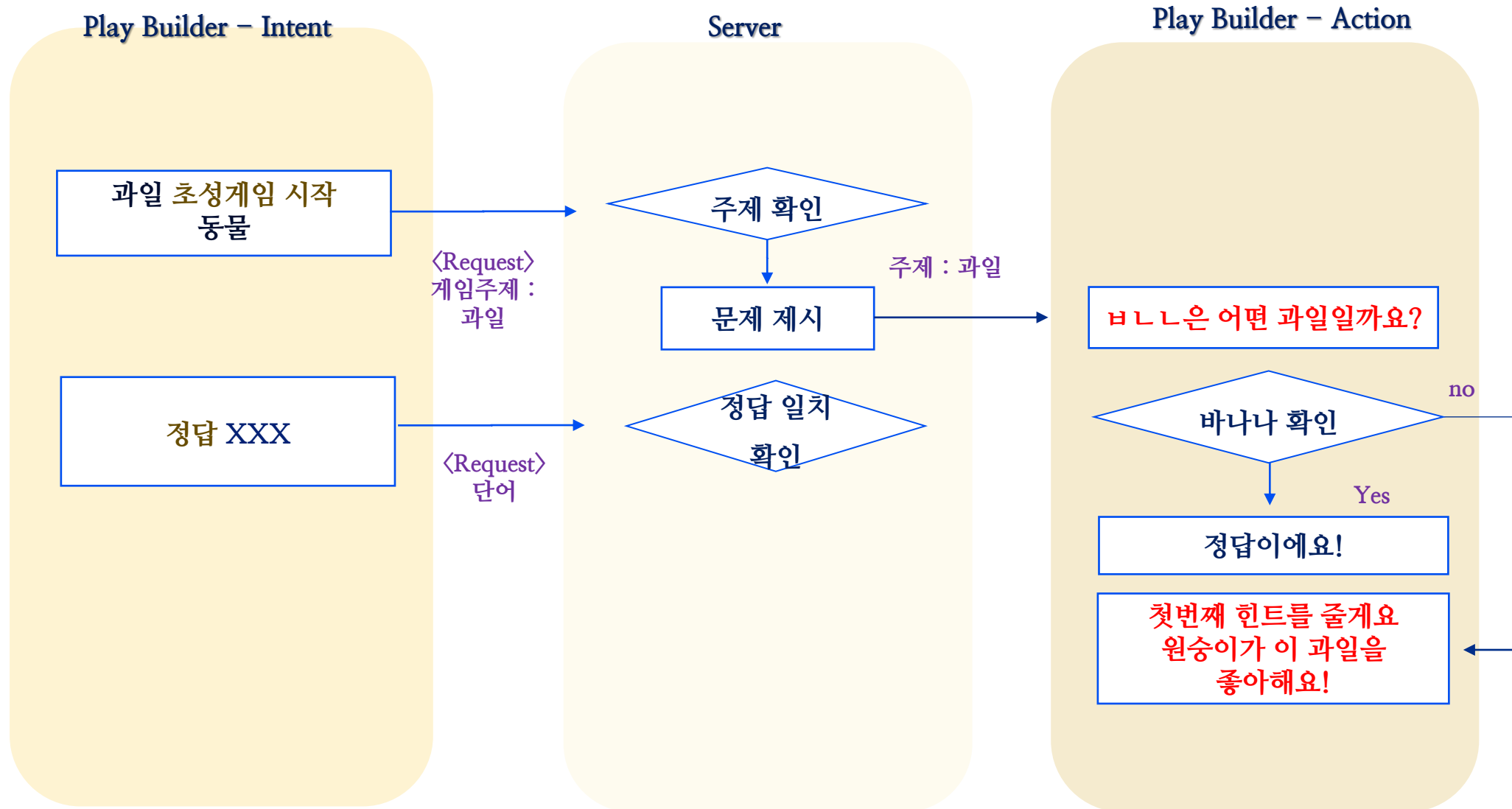
3. Voice UX 설계

“ 초성게임 서비스 사용 Flow Chart ”

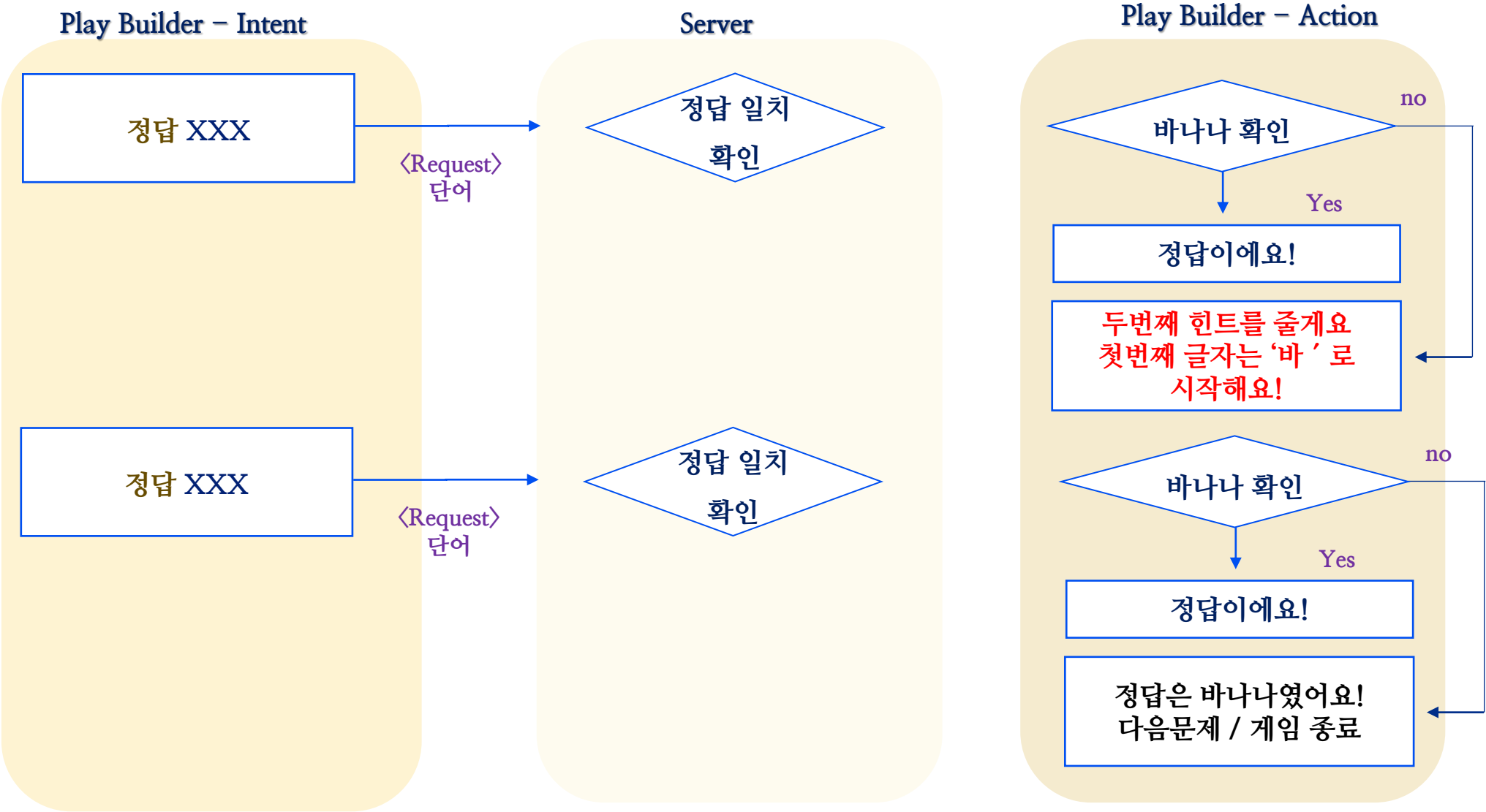
-기본 게임 진행



3. Voice UX 설계 대화 로직 및 응답 설계 VUX Scenario : 기본 초성게임 진행



3. Voice UX 설계 대화 로직 및 응답 설계 VUX Scenario : 기본 초성게임 진행



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화 1) 초성게임 시작



초성게임 시작 / 할래 / 하고싶어

동물, 과일, 사자성어 중 어떤 주제로 게임을 하시겠어요?



과일 / 시작 / 초성게임 / 주제로 / 하고싶어

그럼 **맛있는 과일**로 문제를 내드릴게요.
1번 문제 'ㅋㅇ'은 어떤 **과일**일까요?



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화 2-1) 과일 문제 맞혔을 때



정답 **키위**

칭찬멘트 (랜덤제공)

(박수) **키위** 정답이에요. **좋아요. 잘하고 있어요!**
문제를 더 풀고 싶으면, 다음 과일문제,
그만하고 싶으면, 게임종료라고 해주세요!



대표 발화 2-2) 과일문제 틀렸을 때



(오답) / 모르겠어 / 몰라

문제가 어려워서 바로 맞히긴 힘들 거예요.
알버트가 첫 번째 힌트를 드릴게요.
**이 과일은 뽕송뽕송하기도 하고 까끌까끌하기도 한
갈색의 송털이 겹질에 있어요. 그리고 뉴질랜드에 사는
날개 없는 새와 이름이 같습니다.**



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화 2-3) a. 두번째 힌트 듣고 맞혔을 때



(오답) / 모르겠어 / 몰라

이번엔 좀 더 쉬운 힌트를 드릴게요.
정답의 첫 글자는 '키'이예요.



정답 키위

(박수) 키위 정답이예요! 정말 잘하네요?
저한테도 그 비법을 알려주세요.
문제를 더 풀고 싶으면, 다음 과일문제,
그만하고 싶으면, 게임종료라고 해주세요!



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화 2-3) b. 두번째 힌트 듣고 틀렸을 때



(오답) / 모르겠어 / 몰라



(오답) / 모르겠어 / 몰라

응원멘트 (랜덤제공)

이번엔 좀 더 쉬운 힌트를 드릴게요.
정답의 첫 글자는 ‘**키**’이에요.



아쉽게 틀렸네요. 정답은 ‘**키위**’입니다.
포기하지 말고 도전해봐요. 분명 멋지게 해낼 거예요.
문제를 더 풀고 싶으면, 다음 과일문제,
그만하고 싶으면, 게임종료라고 해주세요!



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화 3) 다음 문제

문제를 더 풀고 싶으면, 다음 과일문제,
그만하고 싶으면, 게임종료라고 해주세요!



다음 과일 문제

2번 문제
‘두리안’은 어떤 과일일까요?



3. Voice UX 설계 ▶ 대표 발화

대표 발화4) 게임 종료 (결과 안내)



게임 종료 / 그만 할래

**(음악소리) 정말 대단해요! 5문제 중에서 4문제를
맞히셨어요. 최선을 다하는 모습이 정말 멋져요.
다음에 우리 같이 다른 주제도 도전해봐요!
다음에 또 재미있게 놀아요! 안녕!**



초성게임 삼세기획서

-감사합니다.