

TRIP + PARTY
TRIPY



CONTENTS

연구 목적

중점 연구 분야

서비스 컨셉

개발 환경

서비스 필요성

개인별 준비 현황

서비스 소개

개발 일정

차별성

역할 분담

연구목적

1. 게임의 요소와 미디어의 융합

- SNS 서비스와 게임의 요소를 융합하여, 엔터테인먼트 컴퓨팅 전공의 목표 수립
- 아직까지 엔터테인먼트 컴퓨팅 전공의 목표를 활용한 연구 결과물이 없음

2. 웹, 앱 서비스 개발 기술 구현 능력 배양

- 웹의 전반적인 개발 기술 이해
- 서버와 웹의 통신과 데이터 처리 기술 이해

3. 웹 앱 서비스 상용화 및 관리 능력 배양

- 실제 서비스를 상용화하는 과정을 통해 실무 기술에 적응
- 서비스의 기획, 구현, 배포까지의 과정에 대한 이해

서비스 컨셉

01

여행 전 일정 관리

여행자가 모임을 작성하여 관리하거나,
다양한 모임을 검색하여 참여할 수 있는 서비스

03

여행 후 소통 관리

타이콘 게임과 SNS 형태를 합쳐
여행 내용을 업로드하고 소통을 도와주는 서비스

02

여행 중 콘텐츠 관리

여행지에서 퀘스트 및 과제 클리어 시
관련된 업적과 포인트를 얻을 수 있는 서비스 제공

서비스 필요성

1인 여행객 및 자유 여행 증가

- 패키지 여행은 감소하며 1인 여행이나 자유 여행의 증가로 여행, 투어 어플리케이션이 성장세를 보임.

여행 중 다양한 모임증가

- 게스트 하우스 파티나 청춘 파티 등 다양한 여행객 파티나 행사가 인기를 끌고 있음.

모임 관련 서비스 부족

- 현재 플레이 스토어에는 다양한 여행 관련 어플리케이션이 존재.
- 모임 관련 서비스를 지원하는 어플리케이션 없음. (실 서비스 중인 어플리케이션 기준)

새로운 여행 방법 제공

- 기존 알려진 관광지에서 벗어나, 탐험을 원하는 여행자에게 새로운 여행 방법을 제시.

차별성

확고한 주요 타겟

- 최근 유행하고 있는 자유여행, 배낭 여행 등, 혼자 여행하거나 모임을 원하는 여행객을 위한 어플리케이션.
- 자연, 풍경 감상, 맛집 관광을 목표로 낮은 경비로 여행하는 20~30대를 타겟.

다양한 콘텐츠 제공

- 여행 관련 어플리케이션의 문제점인 낮은 어플리케이션 사용량을 해결하기 위해 업적과 도전 과제 시스템을 통해 어플리케이션 지속적인 사용 유도.
- 타이쿤 게임으로 자신만의 공간을 만들고 사람들과의 소통, 재화 수확 시스템을 통해 지속적인 접속 유도.
- 여행중 관광이 아닌, 탐험의 요소 제공.
- 기존의 미디어로 여행 기록을 남기는 방법이 아닌, SNG 게임과 타이쿤을 활용 여행의 기록을 남길 수 있음.

서비스 소개 모임 서비스

여행자가 자신에 일정에 맞는 모임글을 작성하거나 모임에 참가 기능 구현.

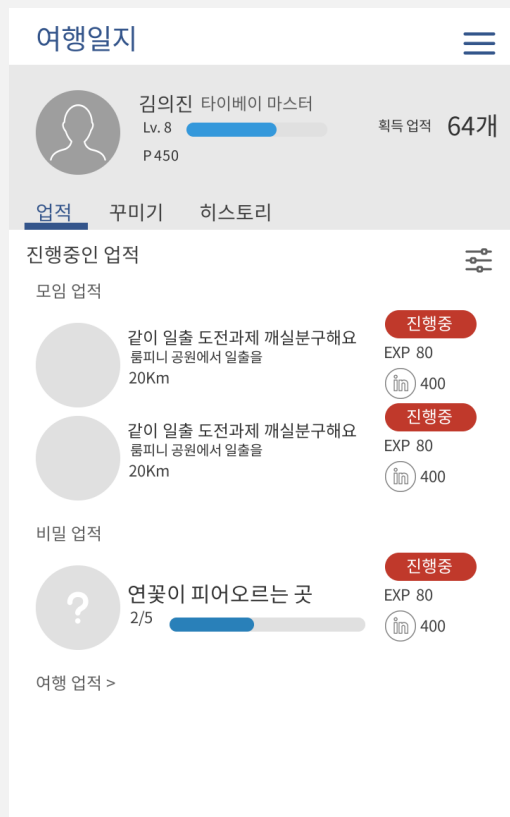


동행 찾기		≡
🔍 제목을 검색하세요		
상세검색 ▼		
여행지	서울	
모임주제	모임 주제를 선택하세요	
여행시작일		
여행종료일		
[서울]	[대화]	
구글 좌표값 테스트	1/3명	
외진	2020-03-31 20:03	
[서울]	[대화]	
x	1/3명	
외진	2020-03-31 20:05	
[서울]	[동행]	
t	1/2명	
외진	2020-03-31 20:06	
[서울]	[동행]	
tst	1/3명	
외진	2020-03-31 01:51	
[서울]	[쇼핑]	
y	1/3명	
외진	2020-03-31 01:54	
[서울]	[동행]	
테스트	1/3명	

- 사용자는 자신의 여행 일정을 작성하여, 여행지에서 모임을 만들 수 있음.
- 자신의 일정에 맞고 근처 여행지의 모임글 추천 기능 구현.
- 모임 자동/수동 참가 기능으로, 모임장이 모임원을 꾸릴 수 있음.
- 모임을 작성시, 필터 기능을 통해 모임원의 나이, 성별 지정 가능.
- 모임에 참가한 인원끼리 상세 정보와 모집 상태 확인 가능.
- 다양한 과제, 업적, 꾸미기와의 연동.

서비스 소개 도전과제

스탬프 투어와 게임의 퀘스트의 융합, 여행중 다양한 목표 제시.



- 스탬프 투어에서 벗어나 여행중 광범위한 목표를 제시 할 수 있도록, 게임의 '업적' 시스템을 결합.
- 관광지 방문이 아닌 여행중 모험을 한다는 테마를 살리는 방향으로 구현.
- 모임 서비스와 결합하여, 혼자서 해결 할 수 있는, 스탬프 투어와 다르게 협력으로 획득할 수 있는 업적 구현.
- 단순하게 관광지에 방문하여 업적(스탬프)을 획득하는 것이 아닌, SNS 활용, 스스로 문제를 풀어 업적을 해결할 수 있도록 하는 미션 (퀘스트) 업적 존재.
- 업적 달성 시, 꾸미기 아이템, 재화, 경험치를 획득.

서비스 소개 꾸미기 공간

레벨이 올라가면 곡괭이 재질이 달라지며 이후에는 삽이나 도끼 등으로 변경.



< 이용 용도 > (현재 건물)

1. 생산 건물은 일정 시간마다 특수 재화를 생성합니다.
(24시간에 1개 생성 시간)
2. 추억을 기념하는 사진첩으로 사용이 가능합니다.
Ex) 건물의 이름 = "2021.10.31. 누구와 함께~"로 설정한 후 사진들을 보관합니다.



스패너 - 설정
계산기 - 환전소

환전소에서는 재화들을 교환하여 원하는 재화를 얻을 수 있습니다.



< 이용 용도 > (현재 나무)

1. 사람들의 **감정표현** 혹은 **방명록**을 받을 수 있습니다.
2. 클릭된 나무는 **랜덤 재화**를 생성합니다.
 - 3가지 재화가 확률적으로 등장
 - 적은 양의 머니 40%, 많은 양의 머니, 30%, 재화 20%, 특수 재화 10%

- | | | |
|------|---|--------------|
| 톱 | - | 건물 건설하기 |
| 여권 | - | 모임 서비스로 돌아가기 |
| 핸들 | - | 다른 친구 구경가기 |
| 여행가방 | - | 다른 지역으로 이동하기 |

재화

1. 공용으로 사용되는 재화 (머니)

- 가장 쉬운 기본 재화.
- 건물을 제작할 경우 가장 많이 필요한 재화.
- 업적이나 과제 수행 등 다양한 곳에서 획득 가능.



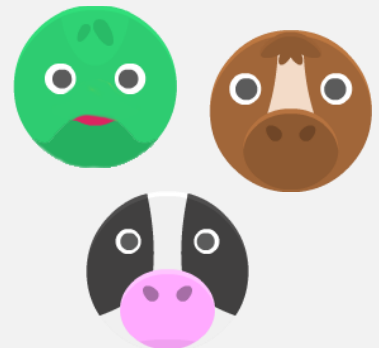
2. 모임활동을 통해 얻는 재화 (주화)

- 모임 활동을 통해 얻을 수 있는 재화.
- 모임이 성사되거나 모임 활동이후 리뷰 작성 등을 통해 획득 가능
- 획득하는 것이 까다롭고 모임을 자주 이용해야 얻을 수 있는 재화.



3. 특정 지역 건물에서 생성되는 재화 (특수 코인)

- 각 지역을 대표하는 것을 재화로 제작할 예정.
- 생산 건물을 통해서 획득 가능.
- 다양한 업그레이드에 필요한 재화.



중점 연구 분야

게임의 요소와 미디어의 융합으로 타 서비스와 강점 약점 연구

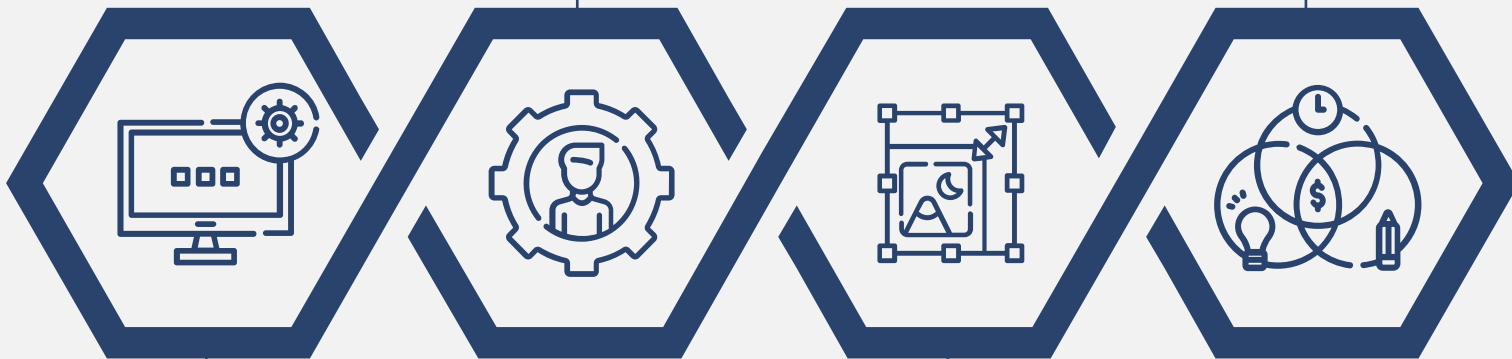
- 게임의 요소를 다른 분야와 융합하여, 기존의 서비스를 비교 분석.

Back-End

데이터를 저장, 관리하며 Client 의 요청을 매끄럽게 전달, 처리 할 수 있도록 구현.

그 외

Amazon AWS를 활용하여 서비스 배포.
HTTPS 적용.
Web Application 구현.



Front-End

반응형 웹으로 개발하여, 모든 디바이스에 최적화된 화면을 구현.
사용하기 쉽고, 완전한 기능을 구현.

SNG

사용자가 자신의 공간에 물건 배치, 관리 등 구현.
여행중 획득한 기록을 확인, 관리 등 구현.

개발 환경



Node.js



MySQL



HTML / JS / CSS



AWS



Visual Studio Code



PHASER3



PhotoShop



Github

준비 현황



박재홍

엔터테인먼트 전공

- C, C++ 수강
- 게임 소프트웨어 공학 수강
- 그래픽 저작 도구 수강
- 게임 엔진 수강
- 데이터 베이스, 스크립트 언어 수강

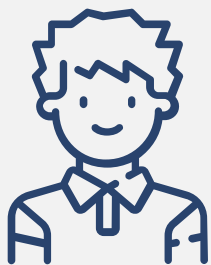
웹 관련 타과 전공

- 모바일 프로그래밍
- 웹 어플리케이션 구현 기초
- 현장실습 (주)다비수 Phaser 게임 개발

개발 일정

내용	1	2	3	4	5	6	7	8
Front-End 개발								
Back-End 개발								
앱 포팅								
HTTPS 적용/ 배포								
꾸미기 개발								
리소스 제작								
DB 설계								
컨텐츠 추가								

담당분야



박재홍

- 타이쿤 게임 제작 (Phaser / JS)
- 콘텐츠 추가 (Phaser, Tiled Map)
- Back-End 게임 부분 관리 (Node.js Express)
- 게임 콘텐츠 기획
- DB 설계, 관리 (MySQL)
- 게임 리소스 제작
- GIT 형상 관리

참고 문헌 및 이미지 출처

- https://www.kindpng.com/imgv/bomTmo_transparent-side-walk-png-warning-sign-pixel-art/
- <https://en.logodownload.org/adobe-photoshop-logo/>
- <https://velog.io/@kimhscom/Visual-Studio-Code-%EC%84%A4%EC%B9%98%ED%95%98%EA%B8%B0>
- <https://know.tour.go.kr/stat/nReportsOfForeignerDis19Re.do>
- <https://phaser.io/>
- <https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=ritwickdey.LiveServer>
- https://www.flaticon.com/kr/free-icon/nodejs_919825
- <https://ko.crazypng.com/853.html>
- https://www.pinclipart.com/pindetail/ibbiRmo_html-css-javascript-logo-clipart/
- https://kr-id-general.workshop.aws/ko/basic_modules/30-iam/iam/4-iam.html

마무리

감사합니다.