종합설계프로젝트 주간보고서

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀명 (팀장)**  **(팀원)** | **팀명 Story Box (이정환)**  **(신다민,하정구,이정은,허은지)** | | **주 간** | | 2019. 09.02(월) ~ 09.06 (금) |
| **주간**  **수행 계획** | 1. 프로젝트 팀 수행 목표 내용   1. 팀원 각자 ‘게임’이라는 서비스에 관해 조사 2. 수익모델, 마케팅, 명확한 타겟, 플랫폼, 기대효과 및 흥미요소를 고려한 게임 기획서 개별 작성 3. 다같이 검토 후 통일된 하나의 기획안 도출.   2. 각 구성원 별 수행 내용  - 이정환 : 기존 게임 관련 공모전 수상작 분석, 개인 기획안 제출, 보고서 종합  - 신다민 : 비디오 게임 및 온라인 게임 시장조사, 개인 기획안 제출  - 하정구 : 게임플레이의 동기부여 요인 조사 , 개인 기획안 제출  - 이정은 : 성별/연령대별 선호 게임 카테고리 조사, 개인 기획안 제출  - 허은지 : 기존 게임 성공 사례 분석, 개인 기획안 제출 | | | | |
| **수행 결과** | 1. 프로젝트 팀 수행 목표 내용 2. 팀원 각자 ‘게임’이라는 서비스에 관해 조사 완료 3. 수익모델, 마케팅, 명확한 타겟, 플랫폼, 기대효과 및 흥미요소를 포함한 게임 기획서 개별 작성 완료, 4. 통일된 하나의 기획안 도출 실패. 5. 각 구성원 별 수행 내용   **- 이정환 -**   1. 기존 게임 관련 공모전 수상작 분석   (“제1회 공주대학교 주최 전국 학생게임 공모전” 1등 수상 작품 : The 2nd GoldRush)   1. 개인 기획안(링크)   <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/Winterlood/areyouwitch.md>  **- 신다민 -**   1. 비디오 게임 및 온라인 게임 시장조사   <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf>   1. 개인 기획안(링크)   <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/Favian/%EB%AA%A8%EA%B8%B0%20%ED%82%A4%EC%9A%B0%EA%B8%B0.md>  **- 하정구 -**   1. 게임 플레이의 동기부여 요인 조사   책 : “왜 게임에 빠질까?”  저자 : 와타나베 슈우지, 나까무라 아키노리   1. 개인 기획안(링크)   <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/hjg0629/Idea.md>  **- 이정은 -**   1. 성별/연령대별 선호 게임 카테고리 조사   여성 : 아케이드 or 액션 > 캐주얼 > 퍼즐 > 시뮬레이션  남성 : 액션 >> 아케이드 > 전략(10,20대), 캐주얼(30대 이상)   1. 개인 기획안(링크)   <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/wjddms97/FillingPixel.md>  **- 허은지 -**   1. 기존 게임 성공 사례 분석   거지 키우기, 아이 러브 니키, 놀러와 마이홈   1. 개인 기획안(링크)   <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/gjdms611/FutureCity.md> | | | | |
| **결과물** | 2개의 기획안 도출  **① 1안**   |  | | --- | | <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/Favian/%EB%AA%A8%EA%B8%B0%20%ED%82%A4%EC%9A%B0%EA%B8%B0.md> | | **★ 차별점 추가** | | 1. 키우기 게임 류에 로그라이크 요소 추가 (죽으면 끝나는 방식) 2. 수집 시스템 추가 (특정 아이템 획득 시 특별한 효과 부여)  * 로그라이크 류 게임에서 자주 사용되는 흥미요소 도출 방식 | | **★ 수익 모델 추가** | | 게임플레이를 최대한 방해하지 않는 색다른 방식의 중간광고 및 플레이어가 키우는 캐릭터를 다른 키우기 류 게임과 다르게 사망하게 만들어 부활 시 광고 시청 요구. | | **★ 마케팅** | | 다른 게임의 중간 광고에 우리 게임 홍보 동영상 삽입 |   **② 2안**   |  | | --- | | <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/wjddms97/FillingPixel.md> | | **★ 차별점 추가** | | 1. 그림 픽셀에 색을 다 채웠을 때 갤러리에 사진으로 저장할 수 있는 기능 추가.  * 바탕화면이나, 카카오톡 프로필 사진 등으로 이용할 수 있음  1. 색을 다 채운 그림에 한하여 애니메이션 효과를 줌으로써 플레이 완료 후에 색다른 감상포인트를 줌 | | **★ 구체적인 타겟층 도출** | | 1. 도트 그래픽 선호 층 2. 비 전투 게임 선호 층 3. 힐링 게임 선호 층 (2번과 유사) 4. 여성 유저 5. 라이트 유저 6. 수집 요소 게임 선호 층 7. 게임 비 경험자 8. 컬러링(색칠) 어플리케이션 사용자 | | | | | |
| **문제점** | 2개의 기획안 중 하나의 기획안을 도출해 내지 못함 | | | | |
| **해결책** | 1. 자체적으로 각각의 기획안에 대해, 추가적으로 계속하여 검토 2. 게임 개발 경험이 있는 선배, 및 경험이 많은 기존 개발자 및 교수님께 면담 및 자문 요청 | | | | |
| **다음주 계획** | 1. 타 게임 광고에 우리 게임 광고를 넣는 비용 조사 필요 2. 최대한 빠르게 기획안 결정 및 기획 프로세스 조사 후 도입 3. 팀 명 변경 | | | | |
| **회의**  **참석/지각자**  **기록** | 회의 날짜 | 참석자 성명 | | 지각자 성명 | |
| 월/일 | 이정환, 하정구, 신다민,  이정은, 허은지 | |  | |