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. 각자의 게임이라는 서비스에 관한 조사 2. 개인이 생각하는 수익모델, 마케팅, 명확한 타겟, 플랫폼, 기대효과 및 흥미요소를 고려한 게임 기획서 개별작성 3. 다같이 검토하여, 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 : 각 단말장치(pc, android, ios)별 게임 시장 조사, 개인 기획안 제출 * 허은지 : 기존 게임 성공 사례 분석, 개인 기획안 제출 | | | | |
| **수행 결과** | 1. 프로젝트 팀 수행 목표 내용 2. 각자의 게임이라는 서비스에 관한 조사 완료 3. 개인이 생각하는 수익모델, 마케팅, 명확한 타겟, 플랫폼, 기대효과 및 흥미요소를 포함한 게임 기획서 개별작성 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 : Are you Witch? (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 :   <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. 단말 장치 시장 조사 결과 : android 로 결정. 2. 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   |  | | --- | | 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 끝) 2. 수집 시스템 추가 (특정 아이템을 획득 시 특별한 효과 부여)  * 이는 로그라이크 류 게임에서 자주 사용되는 흥미요소 도출 방식임 | | ★ 수익 모델 추가 | | 게임플레이를 최대한 방해하지 않는 색다른 방식의 중간광고 및 플레이어가 키우는 캐릭터를 다른 키우기 류 게임과 다르게 사망하게 만들어 부활시 광고 시청 요구. | | ★ 마케팅 | | 다른 게임의 중간 광고에 우리 게임 홍보 동영상 삽입 |  |  | | --- | | 2안. | | <https://github.com/fancuk/UnityGameProjects/blob/master/wjddms97/FillingPixel.md> | | ★ 차별점 추가 | | 1. 모든 픽셀에 컬러를 다 부여했을 때, 갤러리에 사진으로 각자 저장할 수 있는 기능 추가.  * 바탕화면이나, 카카오톡 프로필 사진 등으로 이용할 수 있음. | | ★ 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 | |  | |