



# 팀 프바이핸더 소개서

## 목차

1

팀 소개

2

지원 동기

3

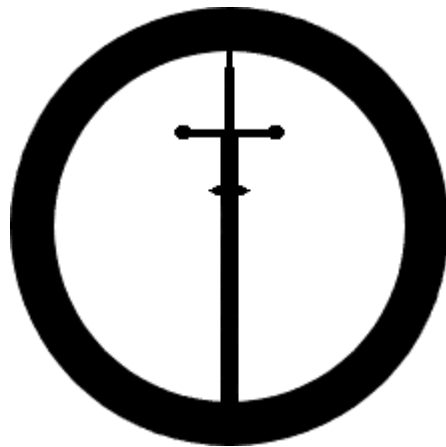
앞으로의 목표

4

팀원 소개

# 팀 썬바이핸더 소개

---



저희 '팀 썬바이핸더' 는 프로그래머 두명으로 이루어진 팀입니다.

재미있는 게임을 만들겠다는 열정 하나만으로 뭉쳤습니다.

팀의 상징이 썬바이핸더(양손검) 인 이유는 우연히도 두 팀원이 각자 즐기는 게임에서 주로 사용하던 무기가 '썬바이핸더' 였기 때문입니다.

두 팀원에게 신뢰받던 썬바이핸더처럼 저희 팀 또한 누구에게나 믿고 신뢰할 수 있는 팀이 되고자 팀의 이름을 '썬바이핸더'로 지었습니다.

# 지원 동기

저희 팀이 이번 글로벌 부문 게임 창조오디션에 참가한 동기는 다음과 같습니다.

## 프로그래밍 실력 향상

- 공부의 효율을 높이려면 뚜렷한 목표가 있어야 한다고 생각합니다. 그런 의미에서 글로벌 부문 게임 창조오디션은 예로부터 수준 높은 참가자들이 많이 참여한다는 소식을 들었습니다. 이러한 이유로 저희 팀은 우수한 경쟁자들과 경쟁하고자 이번 글로벌 부문 게임 창조 오디션에 지원했습니다.

## 전문가의 멘토링 및 컨설팅

- 저희 팀이 본격적으로 게임을 만들기 시작한 것은 이번 프로젝트가 처음입니다. 경험적으로 아직 일천하기 때문에 전문가의 조언이 많이 필요하다고 생각했습니다. 이번 게임 창조오디션에서 10등 안에 들 경우 이 분야에 정통한 전문가의 기술지원 멘토링과 컨설팅을 제공해준다는 소식을 듣고 지원했습니다.

## 아이디어의 검증 및 발전

- 앞서 말했듯이 저희 팀이 본격적으로 게임을 만들기 시작한 것은 이번 프로젝트가 처음이기 때문에, 아이디어의 검증을 체계적으로 할 기회가 적었습니다. 그래서 이번 게임 창조 오디션을 통해 저희 아이디어의 가능성과 한계를 명확하게 알아보고 장점을 강화하고 단점을 보완하는 기회로 삼고자 지원하게 되었습니다.

# 앞으로의 목표

---

저희 팀의 프로젝트가 Top 10 내에 들면 시행할 목표는 다음과 같습니다.

## AWS 클라우드 서비스의 이용

- 저희 팀은 현재 구글 Firebase를 서버처럼 이용하는 방안에 대해 연구 중에 있습니다. 저희 팀의 프로젝트가 게임 창조 오디션에서 10등 안에 든다면, 이를 AWS 클라우드 서비스에서 구현해 더 많은 사용자를 수용 가능하게 구현할 예정입니다.

## 리소스 개발 인원의 확충

- 저희 팀은 현재 개발 인원이 프로그래밍 작업에 편중되어 있어 게임 개발에 필요한 리소스를 확보하는데 어려움을 겪고 있습니다. 앞으로 저희 팀은 리소스 개발 인원을 확충해 게임의 완성도를 더욱 높일 예정입니다.

## 마케팅 전략 수립

- 저희 팀은 위에서 언급했던 것처럼 프로그래밍 작업에 인원이 편중되어 있어 마케팅 전략을 수립하는데 어려움을 겪고 있습니다. 앞으로 저희 팀은 마케팅 전략 수립 방안을 찾아 게임의 서비스를 위한 마케팅을 기획할 예정입니다.

# 팀원 소개



이름	장재영			
역할	클라이언트 프로그래밍, 잡무			
학력	서울시립대학교 전자전기컴퓨터공학부 4학년 재학중			
능력치	노동력	창의력	게임실력	멘탈
	알파고	존재함	발컨	부처님
좌우명	끝날 때까지 끝난 것은 아니다			
하고싶은 말	이번 프로젝트를 통해 프로그래밍의 재미를 알게 되었습니다.			



# 팀원 소개



이름	윤민혁			
역할	서버 프로그래밍			
학력	중앙대학교 컴퓨터공학부 4학년 재학중			
능력치	노동력	창의력	게임실력	멘탈
	SCV	IQ 240	페이커	쿠크다스
좌우명	수면은 4시간이면 충분합니다			
하고싶은 말	물론 좋은 침대와 뚜렷한 목표가 있다면 말이죠			