

회 의 록

조 명 :

일 시	2019. 01. 02(수)	장 소	본관 427호
의 제	관광관리팀 게임요소 구체화		
주 요 내 용 (요 약)			
PM교수님과 1주차 회의			
지금까지 기획안의 검토와 메인 기획인 GPS기반 운동게임 피드백 및 구체화			
※ 어떤 서비스를 만드는 것 보다는 캡스톤 디자인을 통해 무엇을 배웠느냐가 중요			
기획발표를 준비할 때 논리적으로 흠이 없도록 한다.			
GPS기반 운동게임 피드백 및 구체화			
1. 각자의 능력을 보여줄 때 정량적으로 보여줄 필요가 있음			
- 이번 프로젝트에서 무엇을 했나 라는 질문에 충분히 어필 할 수 있도록			
2. 프로젝트 내에 문제 해결 능력을 어필할 것이 있는가?			
- 특별한 기술을 적용하지 않을 때 면접관들에게 어필할 만한 요소들을 추가해라			
- 예를 들어 알고리즘 적인 요소, 또는 일부러 부하를 주는 요소를 넣어라			
3. GPS 조작을 하지 못하게 해야 함			
- 실제로 GPS 위치 조작을 하는 어플이 존재함			
- 방지를 위해서는 GPS 기록을 실시간 확인하여 속도 확인이나 급격한 이동 등을 체크해야 함			
4. GPS 사용시 배터리 소모량			
- GPS기반 앱들은 사용자의 움직임이 있을 때 GPS를 사용하고, 또한 배터리 소모도 거의 없음			
5. 기존의 땅따먹기 게임을 가상의 강아지 키우는 방식으로 변경			
- 땅따먹기 형식은 그대로 가나 ‘강아지와 산책하기’ 와 같은 느낌으로 간다.			
6. 기존의 땅따먹기 게임은 비즈니스 모델이 부족			
- 강아지 키우기 콘텐츠로 간다면 포켓몬고와 같이 가상지도의 한 공간을 기업이 스폰하는 장소로 만들어 수익을 낸다			
7. 블록체인과 인공지능을 적용할 요소를 찾아보기			
P M 교 수 의 견	참 석 자 : 김성호 김기호		
	참 석 자 : 김기호 류경호		
	참 석 자 : 송주현		
	PM 교수 : 유승호		
	담당교수 : 박성철		

2019. 1. 2