

회의록

조 명 : 락쿠라쿠(2조)

일 시	2019. 01. 30(수)	장 소	교수회관 327호
의 제	기획안 발표 피드백 정리		
주요내용(요약) : 기획안 발표 피드백 정리			
<div>1. 전체적인 총평</div> <div>- 기존에 있는 게임이라 획기적이진 않음, 다만 유아용 게임이라면 유아에 맞춘 콘텐츠를 추가하는 것이 좋을 듯함.</div> <div>2. 세부 피드백</div> <div>1) 학부모가 아이돌보기도 바쁜데 노트를 제작할 것 같지는 않음</div> <div>그러므로 웹에서 노트제작하는 것을 사용자가 악보를 등록하면 자동으로 노트를 제작해주는 것을 생각해 볼 것</div> <div>드럼 효과음을 다르게 한다고 했는데 그게 생각보다 쉽지 않을 것임. 잘 생각해볼 것(오재광 교수님)</div> <div>2) 이런 게임이라면 드럼을 쳤을 때의 인식(속도)이 굉장히 중요한데 아두이노는 아마 빠르게 받아 오지 못할 것이다. 그런 속도 부분을 잘 생각할 것</div> <div>일본에 리듬게임이 굉장히 많기 때문에 색다른 콘텐츠를 추가해야 함. 다만 잘만 만든다면 나중에 동영상 제작 시 재미있을 것 같음(정영철 교수님)</div> <div>3) 처음에는 한 개, 두 개로 시작하다가 유아가 점차 적응하고 나이가 많아질수록 지겹지 않게 하기 위해 드럼 개수를 늘려나가도록 해라.</div> <div>유아가 4~7세라면 각 나이마다 특성이 다를 것이라고 생각된다. 그러므로 나이에 따라 콘텐츠를 다르게 하는 것도 고려해라.(윤승훈 교수님)</div> <div>4) 노트 제작이 있다면 타겟은 유아뿐만 아니라 부모도 속한다고 생각한다. 유아와 부모로 타겟층을 나누고 콘텐츠를 생각해 볼 것.(임덕성 교수님)</div>			
PM 교수 의견	유아도 나이따라 나눠서 특징을 분석하고 그 나이에 맞는 콘텐츠를 추가 드럼 개수를 확장 가능 하도록 할 것		
<div>참 석 자 : 김민호</div> <div>참 석 자 : 김영</div> <div>참 석 자 : 송주원</div> <div>PM 교수 : 윤승훈</div> <div>참 석 자 : 류경호</div> <div>참 석 자 : 김가연</div> <div>참 석 자 :</div> <div>담당교수 : 박성철</div>			

2019.02.13

2019. 03. 08