

# 프로젝트 진행 보고서

## [작성자]

이름 : 김상겸

휴대폰 : 010-9212-0252

이메일 : vhf1030@naver.com

## [기본 정보]

과정명	프로그래밍 기반 얼라인 프로젝트
트랙	데이터/AI
파트	파트1

## [프로젝트 개요]

제목	로블록스 연령층 확대 전략 제안
한 줄 설명	데이터 분석을 통해 게임의 유저 연령층을 확대 방안을 제안
배경 또는 기획 의도	게임의 주 연령대에 영향을 미치는 요인을 분석하여 저연령층 게임으로 인식되는 로블록스의 유저 연령층 확대 방법을 제안
참여 인원	김상겸, 원정환, 이하은
본인 역할	데이터 수집 및 분석
진행 기간	2024년 12월 16일 ~ 2024년 12월 30일
팀프로젝트 링크	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1d47Gk-5unVx2iMSvBHbQC9EvZ567ssRK">https://drive.google.com/drive/folders/1d47Gk-5unVx2iMSvBHbQC9EvZ567ssRK</a>

## [기술 스택]

활용한 기술 스택	python, selenium, seaborn
선택 이유	문법이 쉽고 간결하며 데이터 분석 및 시각화 분야에서 많이 사용됨

## [데이터 셋]

출처	minimap 게임 리뷰, gamefaqs 유저 평가, 네이버랩
크기	게임 리뷰 데이터: 약 50,000개의 리뷰 수집 유저 평가 데이터: 30개 이상 게임에 대한 평균 5,000개 이상의 평가

	네이버 검색 트렌드 데이터: 2023년 기준, 1년간의 검색량 변화
특징	<p>텍스트 데이터: 게임 리뷰와 유저 평가를 자연어 처리로 분석하여 연령별 키워드 도출</p> <p>정량적 데이터: 검색 트렌드 및 게임별 이용 패턴을 비교하여 연령별 유입 경향을 분석</p> <p>비교 분석: 로블록스와 타 게임(마인크래프트, 배틀그라운드 등)의 연령별 이용 패턴 비교</p>

#### [프로젝트 진행 단계]

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문제 정의</li> <li>2. 데이터 수집 및 전처리</li> <li>3. 데이터 시각화</li> <li>4. 결과 확인 및 분석</li> </ol>
--

#### [프로젝트 세부 과정]

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 데이터 수집 및 정제 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selenium을 이용해 게임 리뷰 및 검색 트렌드 데이터 크롤링</li> <li>- Minimap, Gamefaqs에서 로블록스 및 비교군(마인크래프트, 배틀그라운드 등) 데이터 확보</li> <li>- 텍스트 데이터 전처리(불용어 제거, 형태소 분석)</li> </ul> </li> <li>2. 연령별 검색 트렌드 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대적 검색량을 활용한 검색 트렌드 지표 생성</li> <li>- Selenium을 이용하여 연령별 데이터 수집</li> <li>- 게임별 연령층 분포 파악</li> </ul> </li> <li>3. 게임 연령층 비교 및 전략 도출 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 로블록스의 연령대별 비율과 전체 게임 유저 연령층 데이터 비교</li> <li>- 17~24세 유저들의 주요 유입 게임 분석 및 로블록스의 유입 전략 제안</li> </ul> </li> </ol>
---

#### [프로젝트 결과]

<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1d47Gk-5unVx2iMSvBHbQC9EvZ567ssRK">https://drive.google.com/drive/folders/1d47Gk-5unVx2iMSvBHbQC9EvZ567ssRK</a>
---

#### [프로젝트 회고]

잘 한 점	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 데이터 출처를 활용하여 다각적인 분석을 수행</li> <li>2. 시각화를 통해 명확한 인사이트를 도출</li> <li>3. 기존의 게임 연령층과 로블록스의 데이터를 비교하여 설득력 있는 전략을 제안</li> </ol>
개선할 사항	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 텍스트 분석을 보다 고도화하여 유저 피드백에서 세부적인 감성 분석까지 진행하면 좋을 것 같음</li> <li>2. 로블록스의 실제 유저 데이터를 확보를 통한 더욱 정확한 분석</li> <li>3. 데이터 수집 및 전처리에 예상보다 시간이 많이 소요되어 후반부 분석과 시각화 작업 시간이 부족</li> </ol>