**1. 컨셉 기획 (기획서 초안) 20pt**

1. 게임의 **핵심 아이디어,**유저가 왜 이걸 하고 싶을지 정의14pt

요즘 초등학생부터 중·고등학생까지 하루 4시간 이상 스마트폰을 사용하는 경우가 많아지고 있으며, 심지어 부모보다 스마트폰 사용 시간이 더 긴 경우도 증가하고 있습니다. 이러한 변화는 기초학력 미달 학생의 증가, 국제학업성취도(PISA) 하락, 그리고 교사들이 체감하는 학습 집중력 저하 등 여러 부정적인 교육적 결과로 이어지고 있습니다.이러한 상황에서 단순히 스마트폰 사용 시간을 억지로 줄이는 방식은 한계가 있습니다. 오히려 학생들의 관심을 끌고 몰입을 유도할 수 있는 방향으로 접근해야 합니다. 따라서 학습을 게임화(Gamification)하여 자연스럽게 학습에 몰입하도록 만드는 것이 대안이 될 수 있습니다. 이는 학생들이 익숙한 디지털 환경 속에서 재미와 동기를 부여받으며 학습할 수 있는 방법으로, 중독을 차단하기보다는 활용하는 방식이라 할 수 있습니다.

2. 게임 장르 / 플랫폼 / 핵심 재미요소

플랫포머/유니티/학습+재미12pt

**2. 시스템 기획**

핵심 시스템 목록:

* + 로그인 / 회원가입
  + 문제 출제 / 정답 판별
  + 점수 & 머니 지급
  + 아이템 구매
  + 랭킹 시스템

1. 돈,점수: 한문제당 1점 , 돈은 처음엔 문제를 맞추면 10원인데 시간이 지날수록 10원에서 올라간다 10+n 이런식으로

2. 문제가 나오는 시점: 10초마다 하나

3. 그래픽: 준영님 임의로 하시기

4.클리어인지 엔드리스인지: 엔드리스

5. 상점 : 캐릭터 상점

6. 랭킹 시스템: 문제를 많이 맞출수록 랭킹이 올라간다

7. 타겟연령 : 초등학교 저학년

8.플랫포머인데 쿠키런같은거

**4. API 명세서 작성**

1. 요청 방식 (GET/POST 등)

2. 엔드포인트 주소 (/login, /getQuestion, 등)

로그인 / 회원가입

post : /api/login

get : /api/login

post : /api/sign

get : /api/sign

문제 출제 / 정답 판별

get : /api/getQuestion

post : /api/postAnswer

get : /api/getRightAnswer

점수 & 머니 지급

get : /api/getScore

get: /api/getMoney

아이템 구매

get : /api/buyItem

post : /api/sendMoney

랭킹 시스템

get : /api/getRank

3. 요청 예시 / 응답 예시

4. 인증 여부 (JWT 필요 여부)

**5. UX 플로우 정의**

유저가 처음부터 어떤 흐름으로 게임을 하게 되는지

* 로그인 → 문제 풀기 → 돈 얻기 → 상점 → 랭킹 보기
* 각 화면에서 유저가 할 수 있는 행동 정의