**엔터테인먼트부문**

****

**“행복한 왕자” 제안서 (제목)**

OOO 고등학교 홍길동 (성명)

2020. 00. 00 (제안일자)

**SK planet**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요** ※ (1~5페이지로 작성)

**가. 서비스 개념**

※ 게임 명 및 게임의 개요를 6하 원칙에 따라 핵심 단어 중심으로 간략히 작성

: 고객, 제공 가치, 기술구현, 제공 방법 등

‘행복한 왕자’는 동명의 소설을 기반으로 한 힐링 스토리 게임입니다. 원작을 현대에 맞게 재해석한 이야기를 따뜻한 그래픽으로 표현해 감동과 여운을 줍니다.

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

※ 게임의 세계관 및 주제를 설명하고, 게임을 기획한 의도에 대해 설명

제비(각색\_인간)가 사람들을 도움. 게임 진행 중 찾은 아이템들로 npc들을 행복하게 해줄 수 있음. 결국 게임의 막바지에 오면 처음의 삭막하고 칙칙했던 분위기에서 밝고 따뜻한 이미지로 바뀜.

**다. 주요 타겟 고객**

※ 이 게임은 누가 쓸 것인가? 사용자에게 어떤 가치(혜택)를 줄 수 있는가?

가치 : 이기주의가 만연한 세상에서 사회 취약계층에 대해 생각해볼 수 있으며 이를 통해 남을 위하는 기쁨, 더 나아가 나 자신을 소중히 하는 것의 중요성에 대해 환기해 볼 수 있으며 이야기의 전반적인 흐름을 통해 힐링과 재미를 느낄 수 있다.

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

상호작용(인터렉트)을 통한 몇 가지 서브 스토리

2) 조작 방법

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

3) 기타 게임 구현시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

※ 고객이 느끼는 타 서비스 대비 차별화 요소 (예시)

- 기존 서비스 대비 고객의 시간을 줄여 준다.

- 사용자 편의성을 획기적으로 개선 했다.(UI/UX 등)

- 아주 편리하고 새로운 기술을 적용했다.

(저작권/특허가 있는 경우 명기)

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 학교명 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

\*개발 팀은 5명이하로 구성

\*\*개발시 역할(예, 디자인, 기획, 클라이언트 개발, 서버 개발 등)

**나. 프로젝트 수행 방법**

- 해당 과제 수행 일정과 대회 일정 비교

(제안한 팀원들이 어떻게 어떤 일정으로 서비스를 만들어 갈 것인지 설명)

- 창업 완료, 창업 예정인 팀은 프로젝트 수행 이후 창업 일정에 대해 기재