오늘 실습 : 지금 하고있는 게임의 출석부 시스템 역기획

요소

- 출석부를 받을 수 있는 조건

- 출석부 획득 방법

- 출석부 저장 방법

--> 날짜로 저장 or Count 저장

**기획자 종류**

컨셉/시스템/컨텐츠/밸런스/시나리오&퀘스트

**개발자가 취업한다는 것**

아마추어 🡪 프로

**게임 회사 = 게임으로 수 많은 사람들을 즐겁게 해주고, 그것으로 돈을 버는 곳**

**게임 개발은 혼자하는 것이 아니다**

* 여러 사람들이 모여서 함께 개발해 나가는 것

**직급이 동일하면 모든 직군은 평등하다**

* 게임기획서는 개발의 방향성을 지시하는 개발 문서
* 독단적 진행 X 서로 협의해 나가면서 개발을 진행 해야함

**게임 기획은 현실적이어야 함**

* 아이디어를 현실화 할 수 있는 능력이 없으면 아이디어는 그저 아이디어 단계에서 멈출 때가 많다

**다양하고 많은 게임을 해봐야한다**

* 게임을 공부하기 가장 좋은 방법은 다양한 많은 게임을 하는 것
* 하나의 게임만 오래하게 되면 되려 그 게임의 틀 안에 사로잡혀 다양한 생각을 하기 어려워진다

+ 면접질문에서 모바일 게임 개수도 물어보기도 한다

**분석하면서 게임하기**

* 단순히 게임을 하는 것이 아니라 궁금증을 가지고 결론을 생각하면서 게임해보자
* 처음엔 어렵지만 반복해야한다

**게임만 하지 않기**

* 게임도 하나의 콘텐츠
* 애니메이션 드라마 영화 등을 통해 생동감 넘치는 게임 연출을 웹툰 등을 통한 시나리오에서의 재미들을 여러 콘텐츠를 통해서 경험

**엑셀**

* 회사 취업 후 가장 많이 다룰 툴은 엑셀.
* 게임은 기본적으로 Data로 이루어져있다
* 기본적인 엑셀 함수 이상은 알고 있는 것이 좋다

**추가**

* 게임 업계에 취업하기 위해 대학에 가야하는 것은 아니다
* 고졸도 많다
* 좋은 대학 나왔다고 게임기획 잘하는 것은 아니다
* 그렇지만 대학은 꼭 가는게 좋다
* 대한민국 사회 현실로 보았을 때 대학 진학을 하게 되면 인맥부터 시작해서 더 많을 기획이 생기는 것은 분명하기 때문

**자격증을 따야하나?**

* 게임 업계에 취업하기 위해서는 자격증은 크게 상관이 없다
* 내 실력을 보여주는 것은 **포트폴리오**다