

파란학기 Coinon 성과발표회

유승민, 윤하연, 손효식

목차

- 1 프로젝트 목표
- 2 프로젝트 역사
- 3 프로젝트 성과 (개인별 성장)
- 4 프로젝트 성과 (작품)

- 5 진행 중 작업
- 6 마무리

1

프로젝트 목표

1. 건전한 술 문화 증진
2. 사업성 확보
3. (1), (2)의 내용을 게임 개발로 실현



2

프로젝트 역사

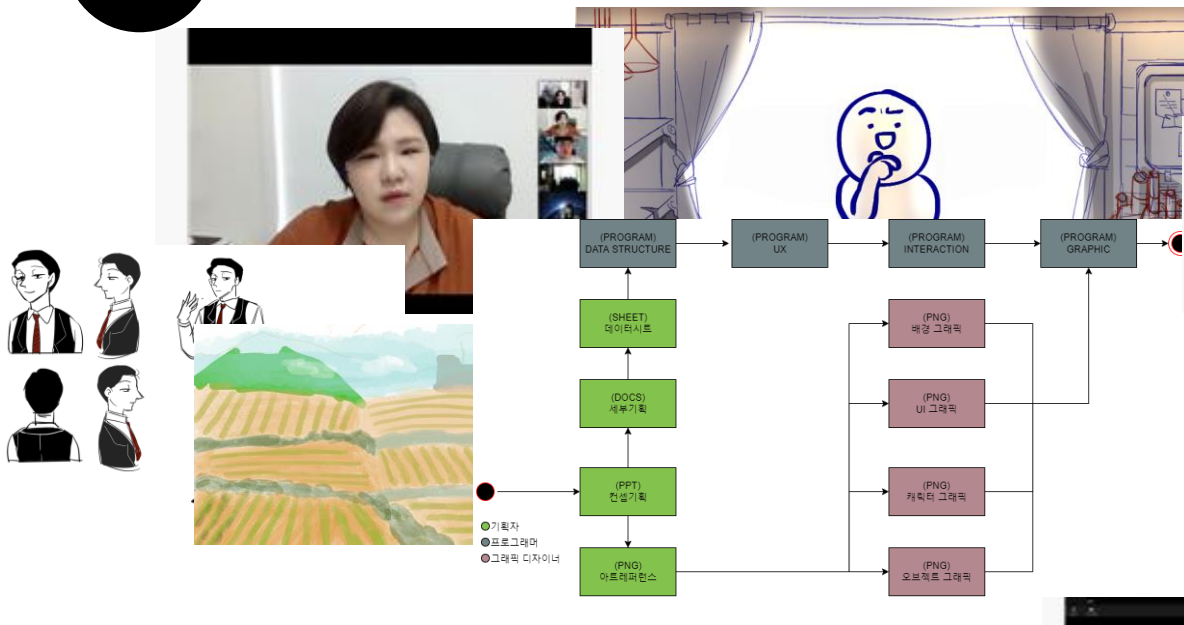


1. 2019년 여름방학 당일치기 게임 개발
2. 2020년 팀 장기 프로젝트로 발전
3. 2021년 창업동아리 및 파란학기로 활동. 한국게임학회 논문 투고 및 발표
4. 프로젝트는 계속해서 발전하고 있다!



3

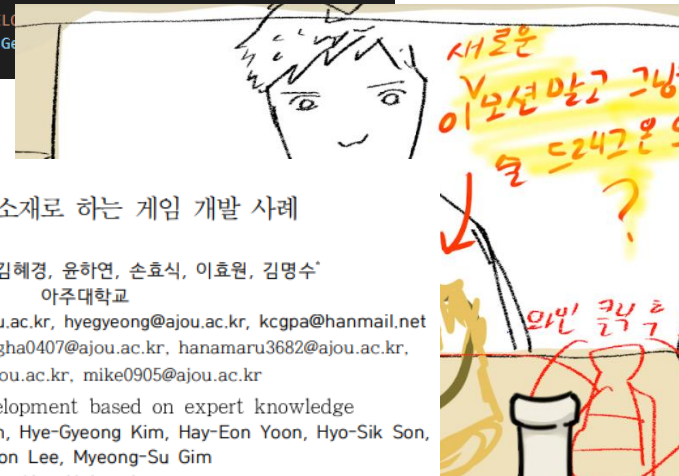
프로젝트 성과 (개인별 성장)



```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class DeveloperTool : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private WineryManager _wineryManager = null;

    #if UNITY_EDITOR
    void Update()
    {
        .GetKeyDown(KeyCode.M))
        .Log("DEVELOP
        ryManager.Ge
```



전문지식을 소재로 하는 게임 개발 사례

유승민[○], 진연규, 김혜경, 윤하연, 손효식, 이효원, 김명수^{*}
아주대학교
kcgs@kcgs.or.kr, ygjin00@ajou.ac.kr, hyegyeong@ajou.ac.kr, kcgpa@hanmail.net
copomos00@ajou.ac.kr, jjingha0407@ajou.ac.kr, hanamaru3682@ajou.ac.kr,
saku1003@ajou.ac.kr, mike0905@ajou.ac.kr

Case of game development based on expert knowledge
Seng-Min You[○], Yeon-Gyu Jin, Hye-Gyeong Kim, Hay-Eon Yoon, Hyo-Sik Son,
Hyo-Won Lee, Myeong-Su Gim
Ajou University

요 약

본 논문은 전문지식이 소재인 게임의 기획 및 구현에 관한 내용이다. 구체적으로 와인 전문지식을 다룬다. 논문 전반에 걸쳐 전문지식의 습득과 활용 과정을 기술했으며, 또한 전문지식을 소재로 삼았을 때 생기는 문제점을 소개하고 그에 대한 방안을 제시했다. 이 내용이 게임업계에 도움이 될 수 있기를 희망한다.

1. 서 론

전문지식을 소재로 게임을 만드는 것은 어렵다. 이에 본 논문은 와인 전문지식을 소재로 삼을 만들며 그 과정을 정리해 노하우를 제공하고자 한다.

하지만 그림에도 와인의 깊은 문화를 이해하기는 힘들다. 본 게임은 이러한 상황 속에서 사회의 와인 문화 수준을 증진시키는 것에 목적을 두고 있다.

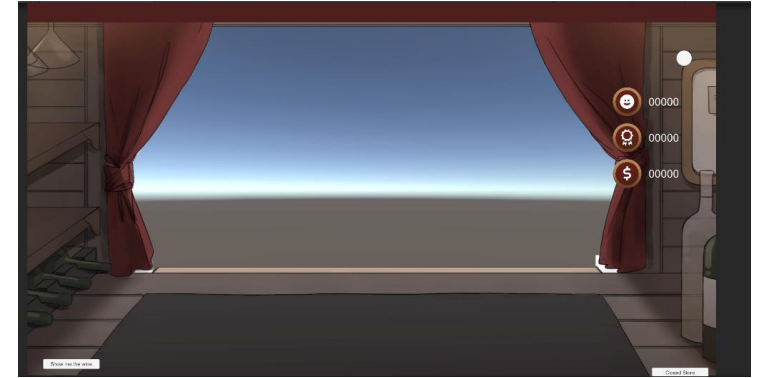
(2) 타겟층 페르소나 분석

방향성을 확립했을 때 이에 개발자들이 흥미를

1. 협업의 어려움을 경험, 지속적으로 해결책을 강구
2. 직군 별로 나름의 노하우를 새로이 터득
3. 사회의 자금 순환 구조 경험
4. 와인 전문지식 습득
5. 다양한 전문가로부터 자문 진행

4

프로젝트 성과 (작품)



1. 플레이어는 소믈리에로서 와이너리를 관리하며 직접 와인을 양조할 수 있다.
2. 플레이어는 소믈리에로서 와인바를 운영하며 방문한 인간 손님과 대화하거나 와인을 판매할 수 있다.
3. (1), (2)의 과정에 와인 전문지식이 삽입되며, 이는 플레이어에게 직관적으로 보여져야 한다.

5

추후 계획

1. 부족한 그래픽 리소스 외주
2. 로드맵 수행
3. 업데이트
4. 유지보수
5. 평가 및 피드백

로드맵 2021

	<ul style="list-style-type: none"> 와인바 운영 알파 <ul style="list-style-type: none"> ○ 손님 도착 ○ 와인 선택 ○ 와인 판매 ○ 손님 퇴장
10.17	-----
	<ul style="list-style-type: none"> 와이너리 운영 알파 <ul style="list-style-type: none"> ○ 포도 재배 시스템 <ul style="list-style-type: none"> ■ 기획: (시스템 기획) (포도 재배 스트리보드) ■ 시트: (포도) (떼루아) (이벤트) ○ 양조 시스템 <ul style="list-style-type: none"> ■ 기획: (양조 스트리보드) ■ 시트: (양조법) 와인바 운영 베타 <ul style="list-style-type: none"> ○ 손님 오브젝트 ○ 손님 시스템 ○ Day 시스템 ○ 재화 시스템 ○ 스토리 삽입
11.25	<ul style="list-style-type: none"> Release 1 (Feedback)
	<ul style="list-style-type: none"> 와이너리 운영 베타 <ul style="list-style-type: none"> ○ 포도, 양조법, 와인 추가 와인바 운영 베타 <ul style="list-style-type: none"> ○ 손님, 이벤트 추가
11.31	<ul style="list-style-type: none"> Release 2 (Feedback) Google Store Upload
	<ul style="list-style-type: none"> 유지보수 업데이트
~12.31	<ul style="list-style-type: none"> 최종 평가 Release 3 (BETA)



마무리

저희 프로젝트는 계속해서 발전하고 있습니다.

가능하다면 발표를 듣는 여러분들과 함께하고 싶습니다.

부족한 발표 감상해 주셔서 감사합니다.