

아주대학교 파란학기 팀 '공감우체부'

AI를 활용한 고민 상담 게임 개발

"공감 우편함"



발표자
디지털미디어학과 201921096 이장현



CONTENTS LIST

1

팀 소개

2

도전 과제

3

진행 사항

4

추후 일정



CHAPTER 1

팀 소개

팀원 소개 및 배경



'공감우체부' 팀원 소개

기획자



이장현

디지털미디어학과

- 팀장
- UI/UX 기획
- 시스템 기획

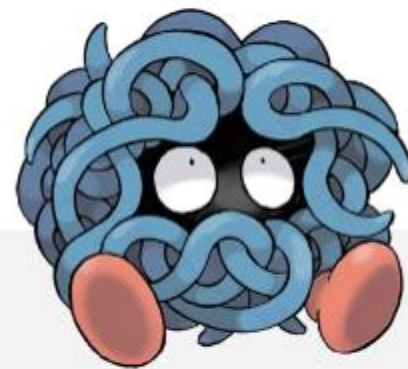


최시현

디지털미디어학과

- 스토리 기획
- 아트 컨셉 기획
- 보상 시스템 기획

프로그래머



김휘년

디지털미디어학과

- 프로그래밍 전담
- 클라이언트 프로그래밍
- 백엔드 프로그래밍

아트 디자이너



이규빈

디지털미디어학과

- 캐릭터 제작
- 오브젝트 제작



한지현

디지털미디어학과

- 배경 원화 제작
- UI 제작

게임의 전반적 골조와
세부 시스템을 결정하는 기획자

게임의 기능을 실제로 구
현하는 프로그래머

게임의 분위기를 실체화하는
아트 디자이너



CHAPTER 2

도전 과제

도전 과제 목적 및 개요



도전 과제 개요

AI를 활용한 고민 상담 게임 개발

#GPT #Gemini

프로젝트 배경

1. 높은 스트레스 인지율
2. 정신과 상담에 대한 인식

프로젝트 목적

1. 사용자 맞춤형 상담
2. 현대인의 스트레스 감소



게임 설명

게임 개요

- 제목 : 공감우편함
- 장르 : 2D 고민 상담 게임
- 배경 : 요정들이 운영하는 가상의 상담소 이야기
- 기획 의도
 - 상담으로 심리적 도움을 주는 게임 제작
 - 생성형 AI를 활용하는 게임 제작

게임 특징

스토리 모드

- 플레이어가 AI가 생성한 고민에 대해 상담
- 상담 내용에 따라 AI가 상담에 대해 평가

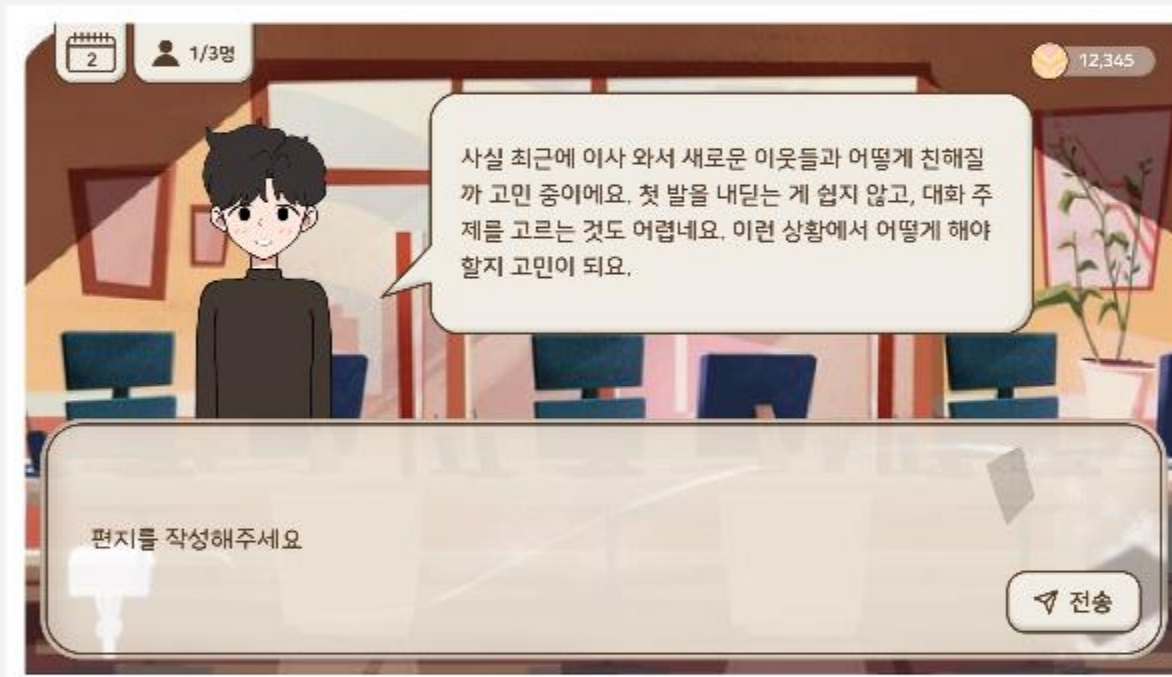
상담 모드

- AI가 플레이어의 고민을 상담
- 다양한 성격을 가진 요정과 상담



예시 플레이 이미지

스토리 모드



사용자



AI

상담 모드



사용자



AI



CHAPTER 3

진행 사항

현재 프로젝트 진척도



진행 사항

파트 별 진척도



기획

이장현 # 최시현

1. 시스템: 게임 내 스토리 모드, 상담 모드 등 주요 시스템 기획
2. UX/UI: 실제 보여지는 화면 설계
3. 콘텐츠: 스토리 모드, 상담 모드, 이외 추가 콘텐츠
4. 시나리오: 기초적인 세계관 설립
5. AI 데이터 디자인: AI 데이터를 위한 프롬프트 등 기획



프로그래밍

김휘년

1. LLM(Large Language Models) API / Unity 엔진과의 통합 방법 학습 / 관련 기타 개발 지식
2. 유니티 게임엔진 내 고퀄리티 UI 디자인을 위한 지식 습득
3. 게임 프로토타입 제작 완료.



아트

이규빈 # 한지현

1. 게임 내 배경/UI/오브젝트 제작
2. 요정/인간 NPC 제작
3. 요정 애니메이션 제작



CHAPTER 4

추후 일정

추후 프로젝트 일정



5월 일정

기획

구체사항 보완 및 폴리싱
외부 협업 시도
사운드 삽입



프로그래밍

본격적 기능 개발 착수
메인 UI 기반 프로토타입 제작
인공지능 기반 학습



아트

배경 일러스트 제작
아이템 일러스트 제작
이벤트 컷싌 제작



6월 일정

기획

최종 피드백
게임 출시 준비
게임 홍보



프로그래밍

최종 빌드 파일 제작
디버깅



아트

추가 아트 리소스 보완
게임 홍보용 이미지 제작



파란학기 중간교류회

감사합니다

파란학기 팀 '공감우체부'

