

학과	게임공학과	지도교수	이승욱
팀명	마피아	과제유형	졸업작품
작품명	유저의 오프라인 활동을 활용한 게임 내의 화폐 및 아이템 지급 효율성 연구	데모가능여부	0
참여학생	조명석, 김동현, 정용민, 송희준, 최효원		

과제 목적 및 배경

기존의 게임이 가지고 있던 한정적인 방식을 탈피하고 현대인들의 운동부족을 게임으로 완화하여 게임에 대한 부정적인 인식을 개선하여 게임 산업의 새로운 자극이 되는 장르를 개척하고 싶다.

과제 내용 · 작품 설명

- 단순히 운동만 요구하는 기능성 애플리케이션은 흥미를 지속적으로 유도하지 못 함
- 사용자의 활동량이 게임의 주요 아이템으로 전환될 수 있게 한다.
- 사용자는 게임 목표 달성을 위해 자연스럽게 다양한 운동활동을 하게 된다.

활용 방안 및 기대효과

현대인들의 약 70%가 자신이 타임푸어(시간거지, 시간빈민)라고 말하고 있으며 이들이 가장 먼저 포기하는 것이 바로 건강관리 운동이다. 이러한 사람들이 게임을 하기 위해서 게임의 아이템을 얻기 위해서 운동을 하게 된다면 직장인들의 운동부족의 문제와 나쁘게 바라보았던 시선들의 완화가 될 것이다.

작품사진

