

컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 중간평가 답변서

팀명: 16 조 사뿐사뿐 걸어가

조원: 안상영, 김예주, 성연진, 이창우, 이한별, 아시리

<아래 서식을 필요한 만큼 복사하여 사용하세요>

심사의견 or 질문
소셜 워킹을 게임 요소로 수용하는 방법이 필요함.
답변
단순히 걷고 뛰는 어플은 많이 존재하나, 혼자 걷고 뛰는 행동은 지루함으로 이어지기 때문에, 사용을 안 하게 되는 단점을 보완하고, 사용을 장려하기 위해서 게임 요소를 수용할 수 있습니다.

심사의견 or 질문
게임 시나리오 구체화가 필요합니다. 그리고 과제에서 어떤 부분을 강조할지 선택과 집중이 필요해 보입니다.
답변
게임은 현재 자신의 위치로부터 근처의 정해진 공간을 방문하는 것을 목표로 합니다. 도착했을 시 작은 보상이 이어지는데, 걸음 수를 플러스하여, 걸음 수로 상응하는 이득을 교환하는데 까지 이어집니다. 과제에서는 미션보다 매칭을 더 강조하여, 매칭이 된 사람들이 같이 운동을 하는 목표에 초점을 두고 있습니다.

심사의견 or 질문
기존 제품들과의 차별성이 모호성 '게임적 요소'에 대한 구체적 사양 및 설계가 필요함 게임적 요소를 통해 소셜 워킹을 수용하고 이를 통해 '걷기 유도'라는 목표를 달성하는 시나리오에서 필요한 사항을 구체적으로 설계하고 진행할 필요가 있음

답변

기존의 샤오미밴드는 게임과 매칭 기능이 존재하지 않아서, 여기에 게임요소와 매칭 기능을 두어 차별화했습니다. 시나리오에서 필요한 사항에 관한 설계는 중간보고서에 기록했습니다.