

2

2 가

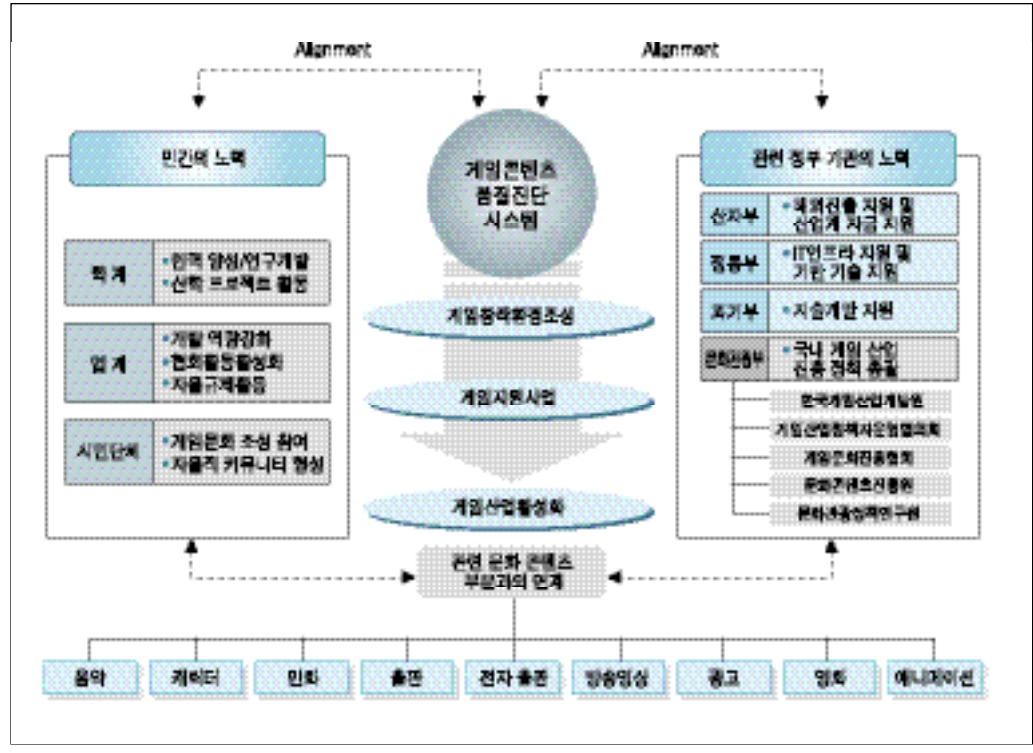
1

가

1.

· ROI 가 · ROI 가

< 5-2-1-01 >



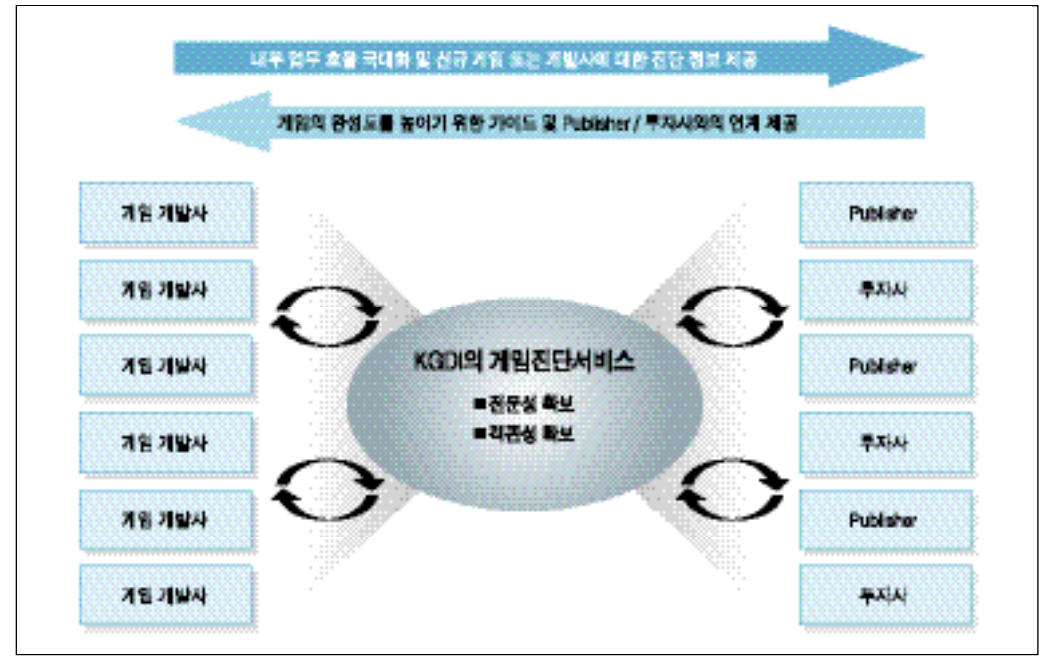
2.

content , Publisher/
가 Infra .
(2)
/ DATA
가 - 가 , 가
Offering, cost risk
DATA Offering cost risk
가 - 가.
Valuation 가 :

(1)

Publisher

< 5-2-1-02 >



5

2

가

A.

 chain , value

 B. 가 가

 Pod ,
 value chain 가
 survey

 B. Publisher - 가 가

 C. Publisher

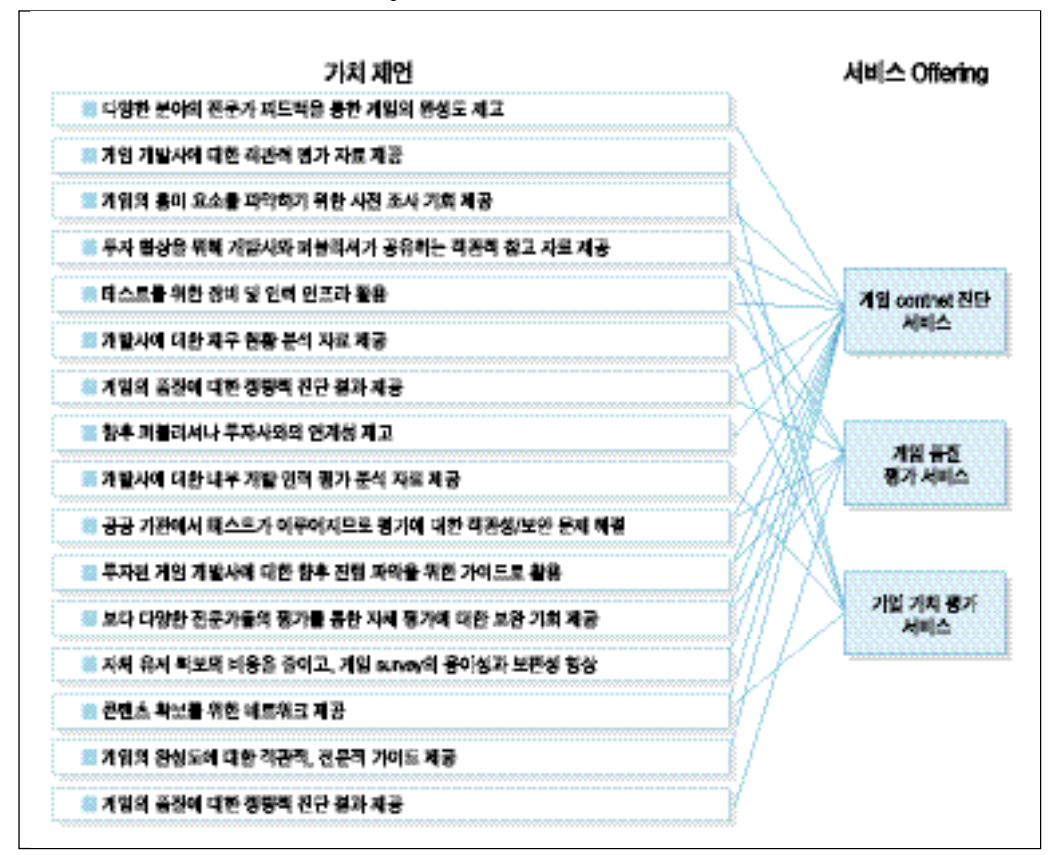
 가 : 가 가

 A. 가

 D. 가

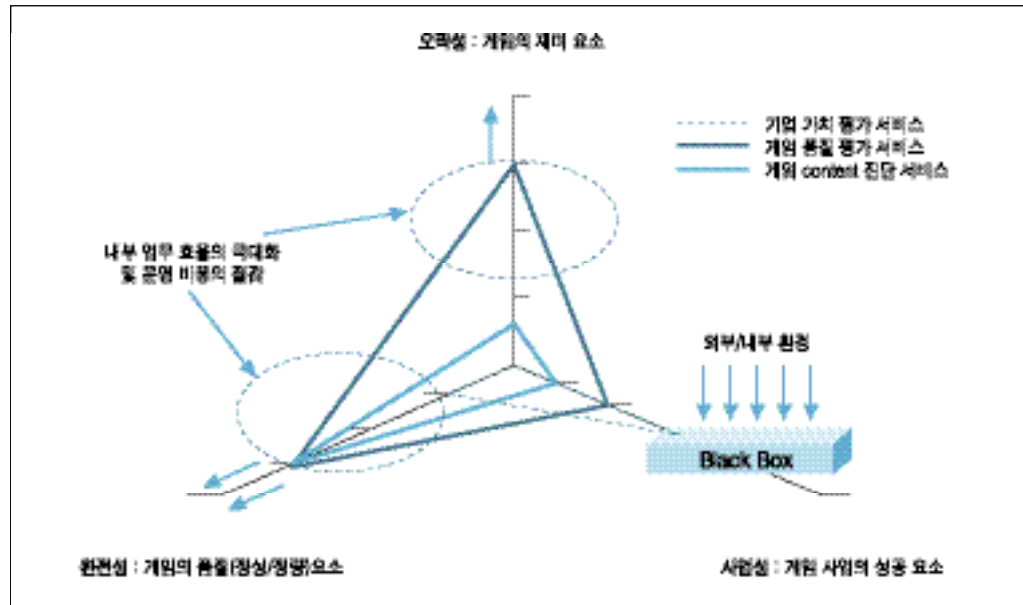
Offering .
 가
 가
 가 (/)
 가 가
 가
 Offering
 가
 Offering
 Offering content , Publisher
 가 가 가
 KGDl Infra 가

< 5-2-1-03 > Offering

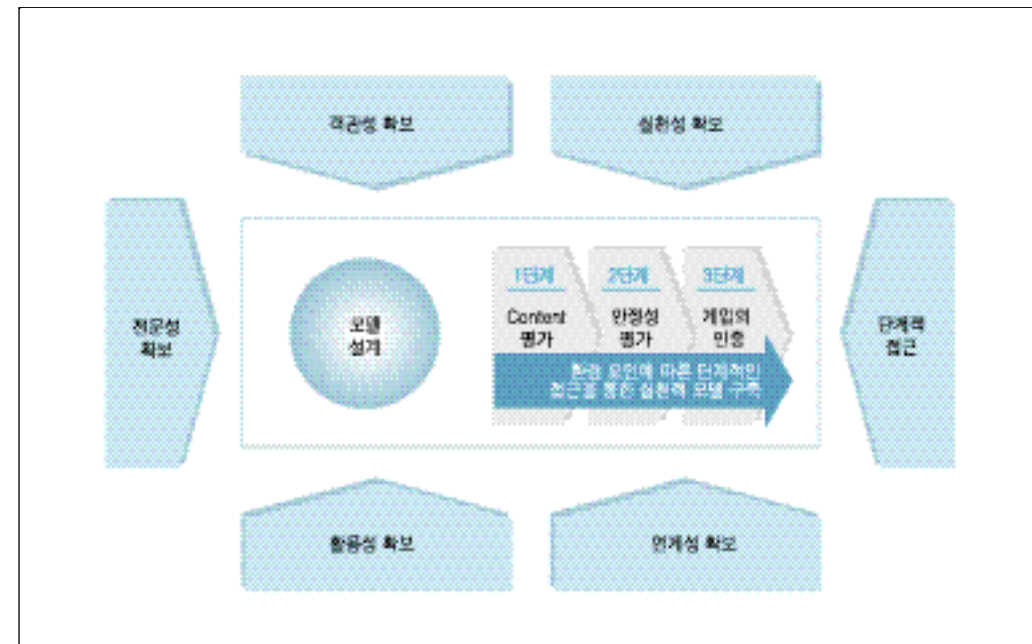


5

< 5-2-1-04 > 가



< 5-2-1-05 >



A.

D. Publisher
Publisher

B.

content

KGDI

3.

C.

(1)

가

Key Direction
Frame

Proposition

Value

(2)

Key Direction

(3)

Framework

/

content

가

4W1H frame

, 가 , 가

, 가 , 가

- 가 가

가

- 가 가

가 (WHY) -

가?

가 (HOW) - 가

?

가 (WHAT) - 가

가?

가 (WHO) - 가

2

가

가 (WHEN) - 가? Feedback /Publisher 가

(4)

가. Offering
 - Content 가 가
 - Test Market 가
 Feedback
 - Publisher - / /
 Sabs point,

(7) 가 Approach
 가 가

(5) / / / Publisher (가 가 가

) 가 Content 가 , 가
 가 , 가

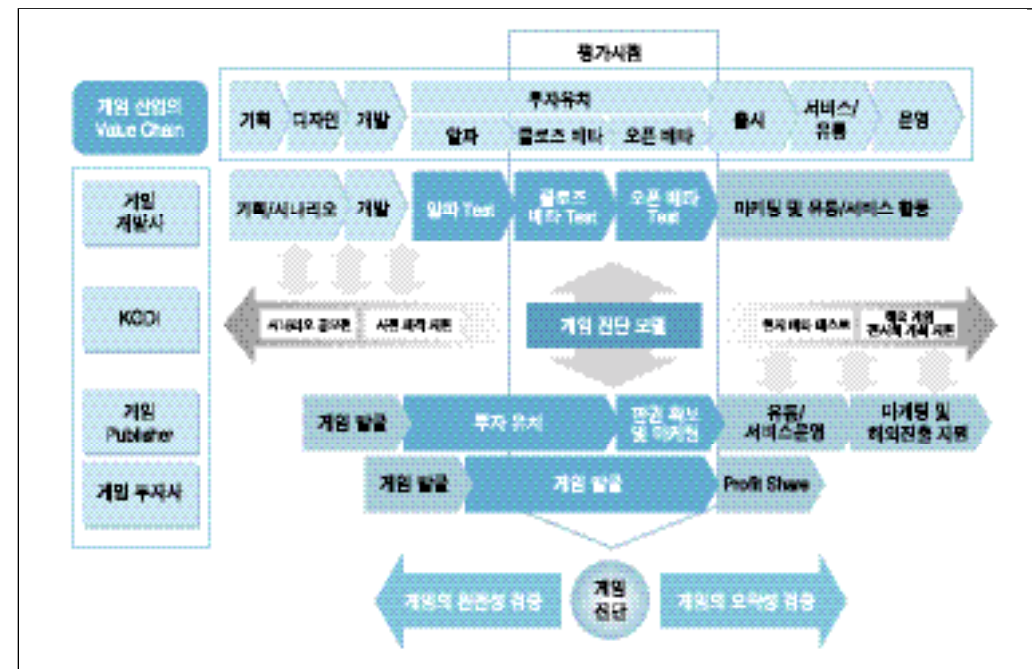
(6) 가 Qualification
 가 가
 가 Content ,

가 Content (8) 가 가
 가 Test 가

가 Infra 가 가가

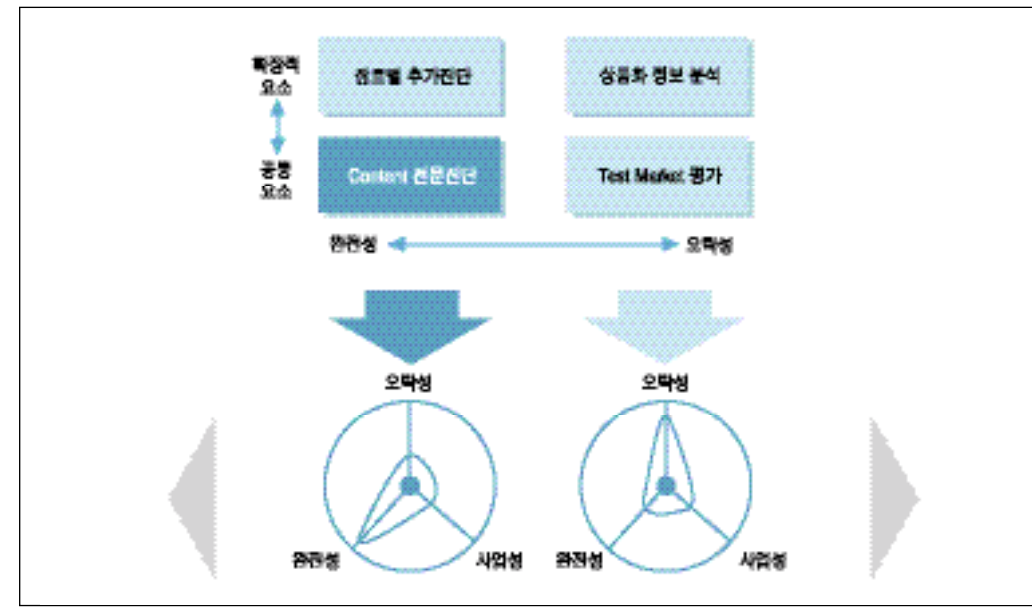
Publishing 가
 Publisher ,

< 5-2-1-06 > 가



5

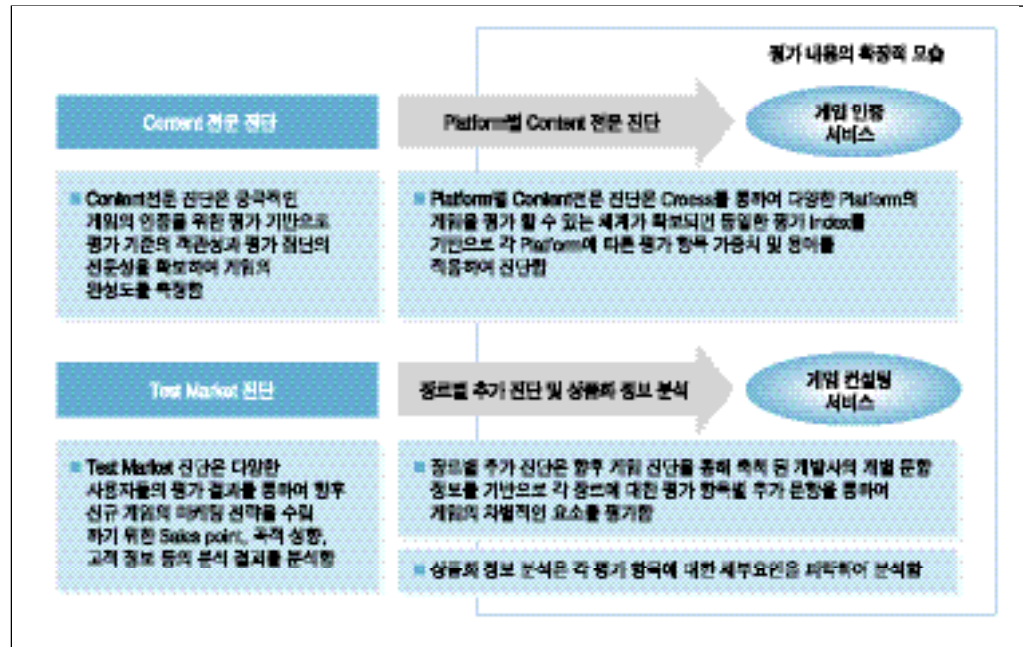
< 5-2-1-07 > 가



2

가

< 5-2-1-08 > 가

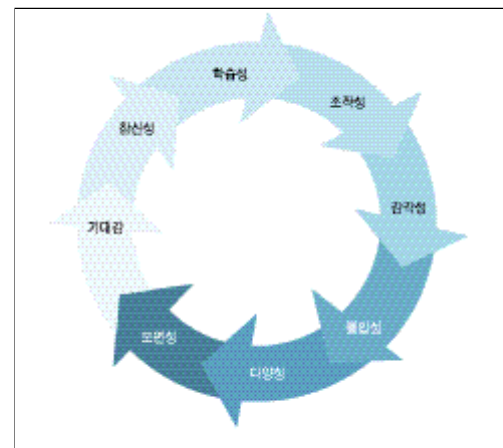


4. Content 가

가

(1) 가
Gamer Experience Cycle

< 5-2-1-09 > Game Experience Cycle



< 5-2-1-01 >

	가
	가
User Interface	

< 5-2-1-01 >

(2)

가

(3) Gamer Experience Cycle

가

Gamer Experience

< 5-2-1-02 > GEC

GEC	Gamer Experience Cycle
	가
	가

< 5-2-1-03 >

가	content	Test Market 가
가	content 가	content
가	/ , 가, Opinion Leader content	Cross 가
		가 Game Experience Cycle

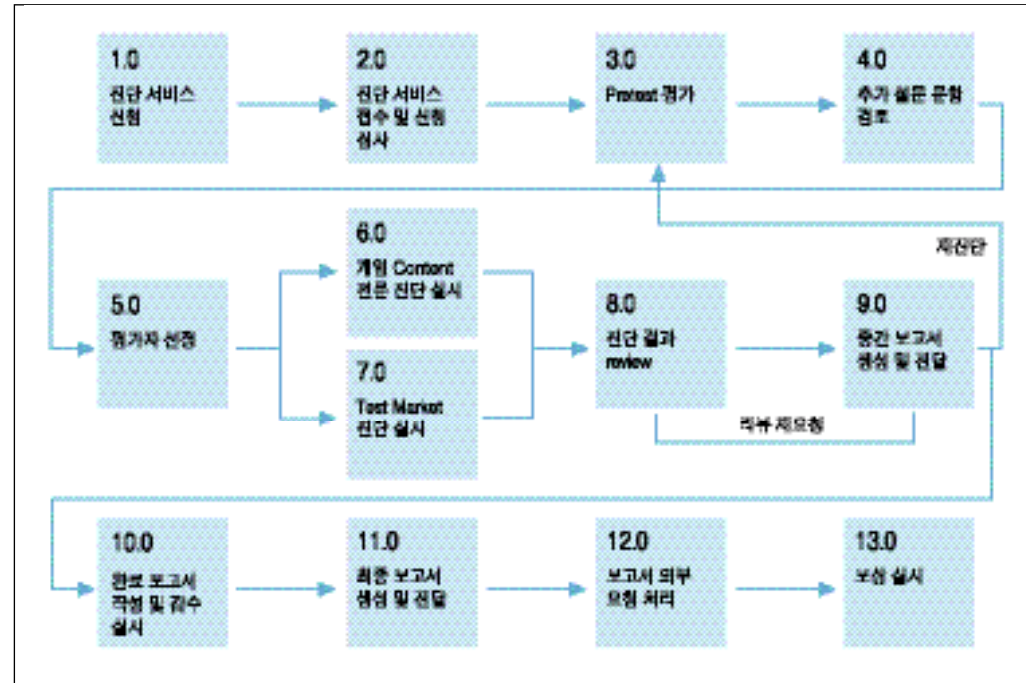
5

Cycle < 5-2-1- (4)

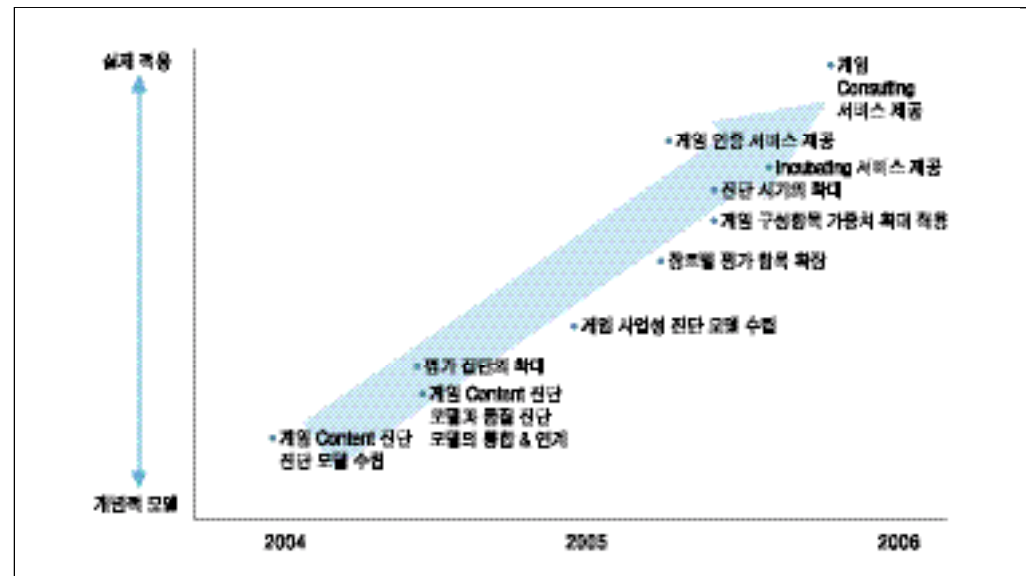
02>

Content , Test

< 5-2-1-10> 가



< 5-2-1-11>



Market

(5) Content

5.

가 가 가 (1) 가 가 IDEF

(Integrated Defining)

가 , 가 , 10% 가

(2)

Feedback

, Incubating

2

가

5

1.

가

가

MMORPG

2003 , 3 9,387 MMORPG 6 1

, 42.9%가 19.1%가

PC

, 가,

2005 1

4,000

, 가

, 가

, 가

, 가

, 가

, 가

, 가

, 가

, 가

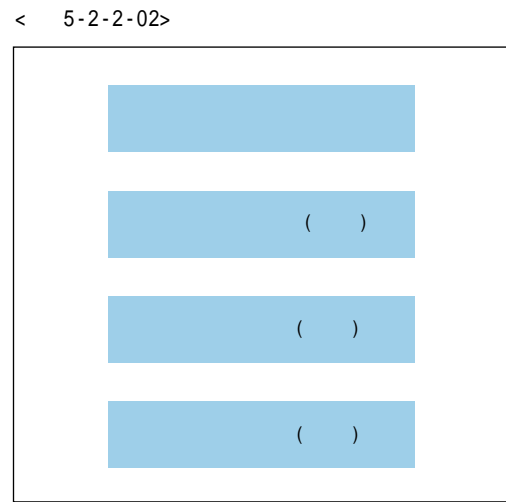
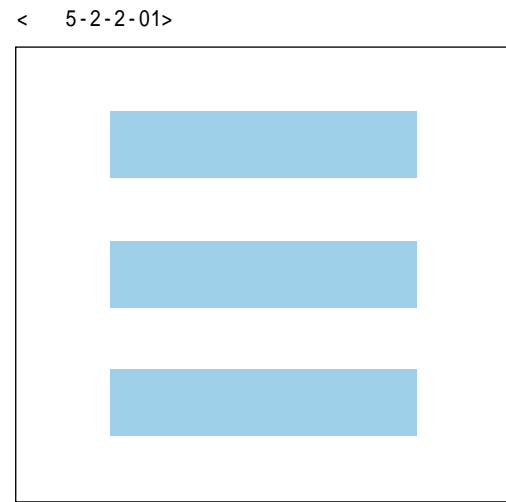
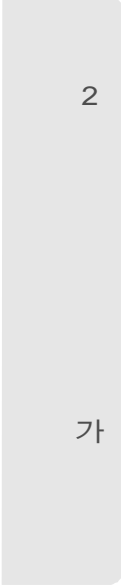
, 가

, 가

, 가

, 가

, 가



가가

PS2, 2003 2, RPG, PS2

가, 가, GDC 2003

(random)

GDC 2003

2002, MMORPG

가, 가

가

2. 가

가. ISO/IEC 9126

< 5-2-2-01>ISO/IEC 9126

(Functionality)	(Suitability)
	(Accuracy)
	(Interoperability)
	(Compliance)
(Reliability)	(Security)
	(Maturity)
	(Fault tolerance)
	(Recoverability)
(Usability)	가 (Availability)
	(Understandability)
	(Learnability)
	(Operability)
(Efficiency)	(Time Behavior)
	(Resource Utilization)
(Maintainability)	(Changeability)
	(Stability)
	(Analyzability)
	(Testability)
(Portability)	(Adaptability)
	(Installability)
	(Co-Existence)
	(Conformance)
	(Replaceability)

ISO/IEC 9126

가

가

가

가

(1) 가

(2) 가

(3) 가

3D 가

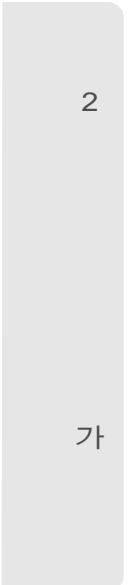
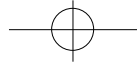
3D 가

ISO/IEC 9126

ISO/IEC 9126

(4) 가





가 . 가 가 . 가
, 가 , 가 .
, 가 , 가 . 가 .
, 가 . 가 . 가 .
(1) , 가 . 가 .
, 가 . 가 .

ISO/IEC 9126
가 가

(2)

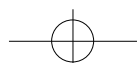
가 가 , 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .
(3) , 가 가 . 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .
, 가 가 . 가 가 .

< 5-2-2-02>

	가
	가 ,
	가

< 5-2-2-03>

	가
	가
	가



가 , 가 .
, 가 . 가 .
, 가 . 가 .
, 가 . 가 .
, 가 . 가 .
, 가 . 가 .

(3)
ISO/IEC 9126

< 5-2-2-04>

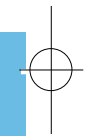
	가
	가
	가
	가

< 5-2-2-05>

	가
	가
	가
	가

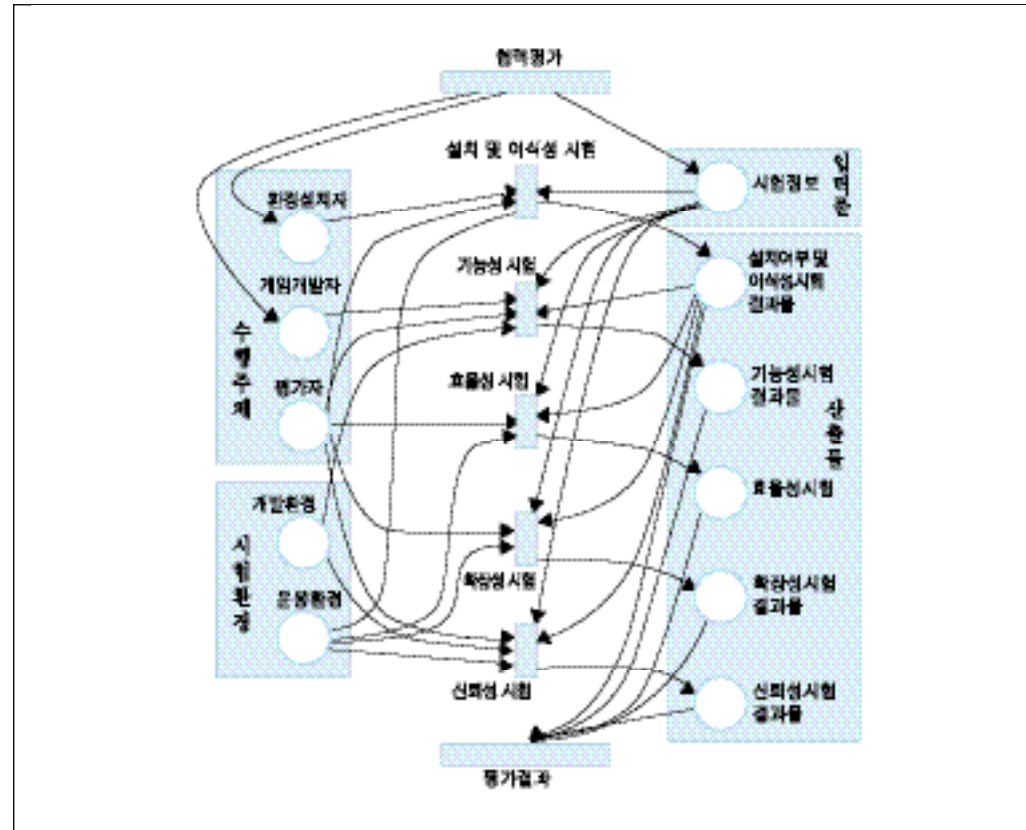
< 5-2-2-06>

	가
	가
	가
	가



< 5-2-2-05>

가



가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

()

가

가

(Include, library)

가

가

가

가

가

가

가

Data Base :

2
가

< 5-2-2-12>

	가, 가, 가, 가 OS OS
	가 : (가 /)
	가 OS, 가
	가 OS 가
	가 : (/)

- 1) :
- 2) :
- (3) 가

< 5-2-2-11>

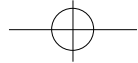
- 1) :
- 2) :
- 3) < 5-2-2-13>
- 5.
- 2) :
- 3) 2003 4 가 가 1 , 3 < 5-2-2-12>

< 5-2-2-13>

	가 가, 가 가
	가 Load Generator 가, 가
	가 Load Generator
	가, 가 가 가
	parameter 가가
	가, 가
	가 :
	가 가
	가, 가, 가가

MMORPG 가
가, 가 가
가 가
MMORPG 1
5 1
660
가 2
가 MMORPG

5



2

가

가

(media lab)

(relax to win)

가

(Virtual

Ring)

가

가

가

.DDR

3.

(Real

(感性, sensbilty)

가

Pingpog),

(Tigor Woods

Ultimate Gdf가

(SONY)

(dual shock)

가

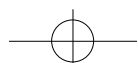
가

가

가

1

가



< 5-2-3-01>

1

<ㄱ>	
<ㄴ>	
<ㄷ>	
<ㄹ>	
<ㅁ>	
<ㅂ>	
<ㅅ>	
<ㅇ>	
<ㅈ>	
<ㅊ>	가 / 가
<ㅋ>	
<ㆁ>	



< 5-2-3-02>

(9)	



2
가

가 (14)	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
	가
가	
가 (7)	가
	가
	가
	가
가 (4)	가
	가
	가

< 5-2-3-03>

()
()
()
(,)
(,)
()
(,)

가
가
가
가

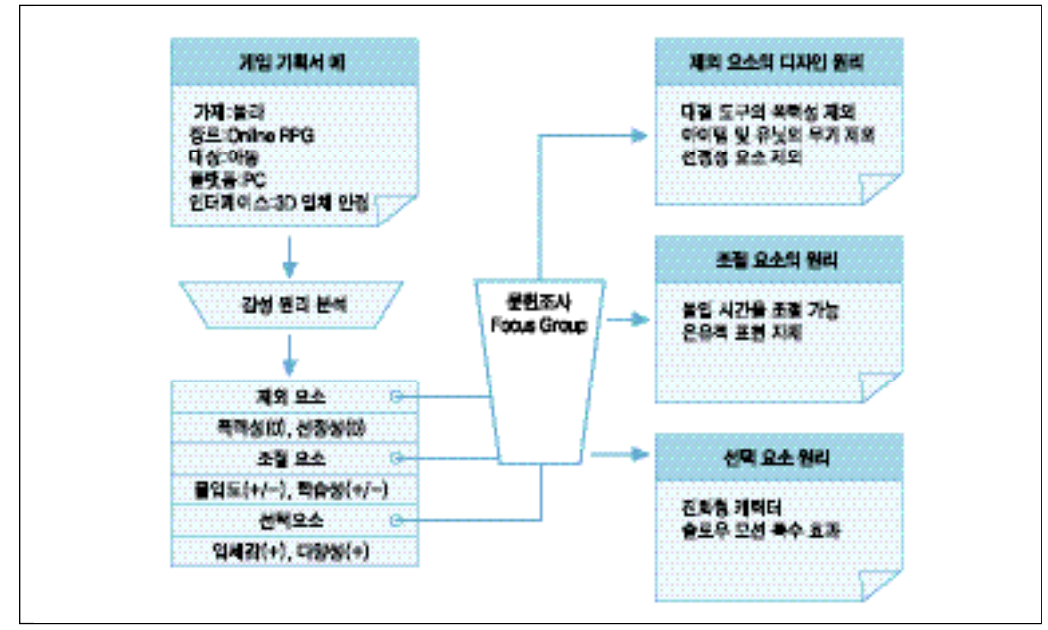
< 5-2-3-04>

	(+)	(-,+)
가		

(Focus Group)
(, 3D)
가
RPG
가
3D
(가) (Online
RPG) PC

5

< 5-2-3-01>



가 (1)

2

4.

가

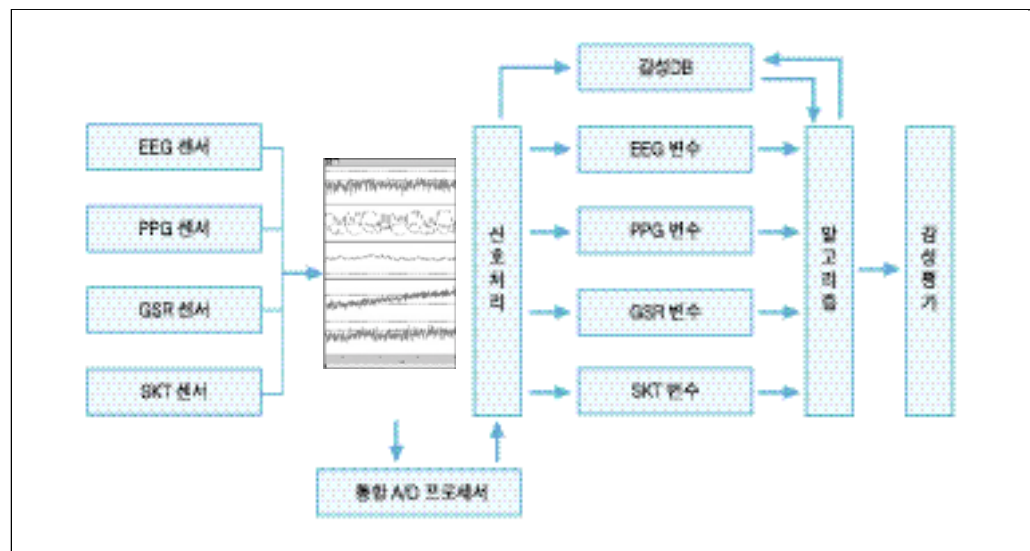
가
가

< 5-2-3-5>

가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가
가	가	가	가	가	가	가	가

< 5-2-3-02>

가



가

가
가 EEG(), EMG()
가 GSR(),
가 SKT(), PPG()
가
가

(2) 가

가

가 ,SD SD(Semantic differential)
가



가

가

가

가

가

가

가

2

가

circumplex model
4
(threshold value)

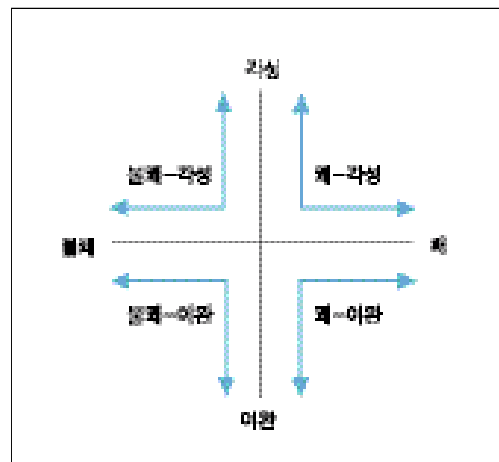
. SD
(Evaluation),
(Activity)

(Potency),

(3)

(threshold)

< 5-2-3-03>



5.

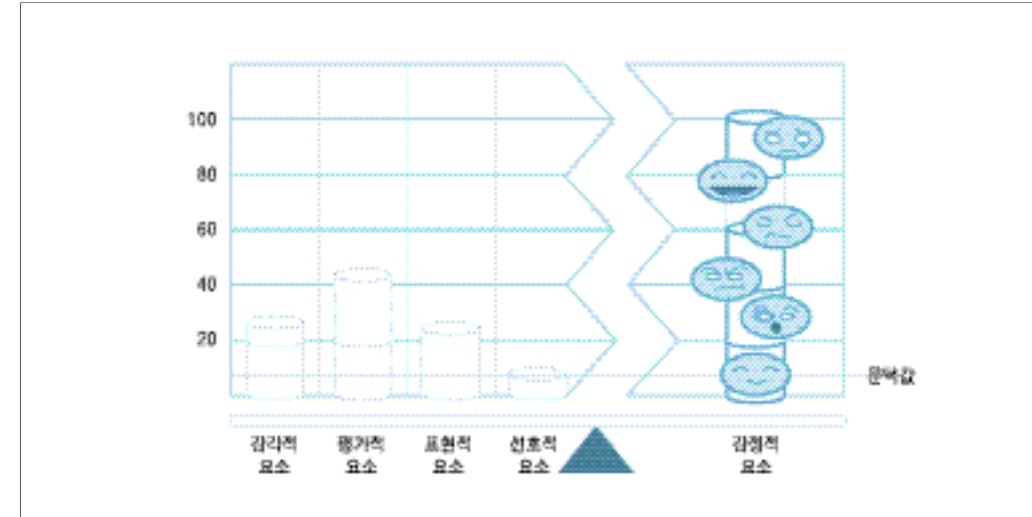
5가 가

5

0%

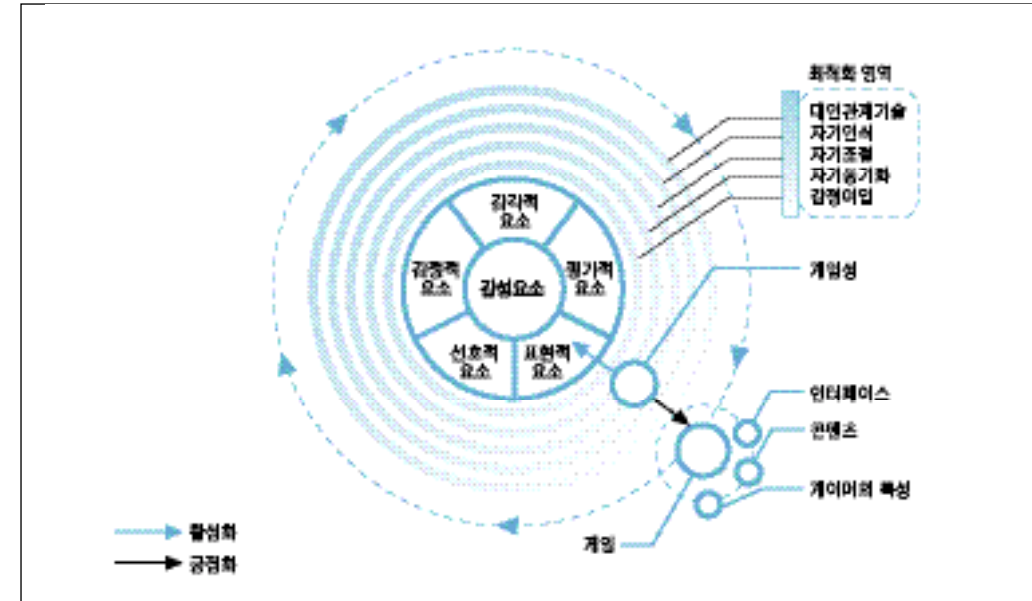
가 가 가

< 5-2-3-04>

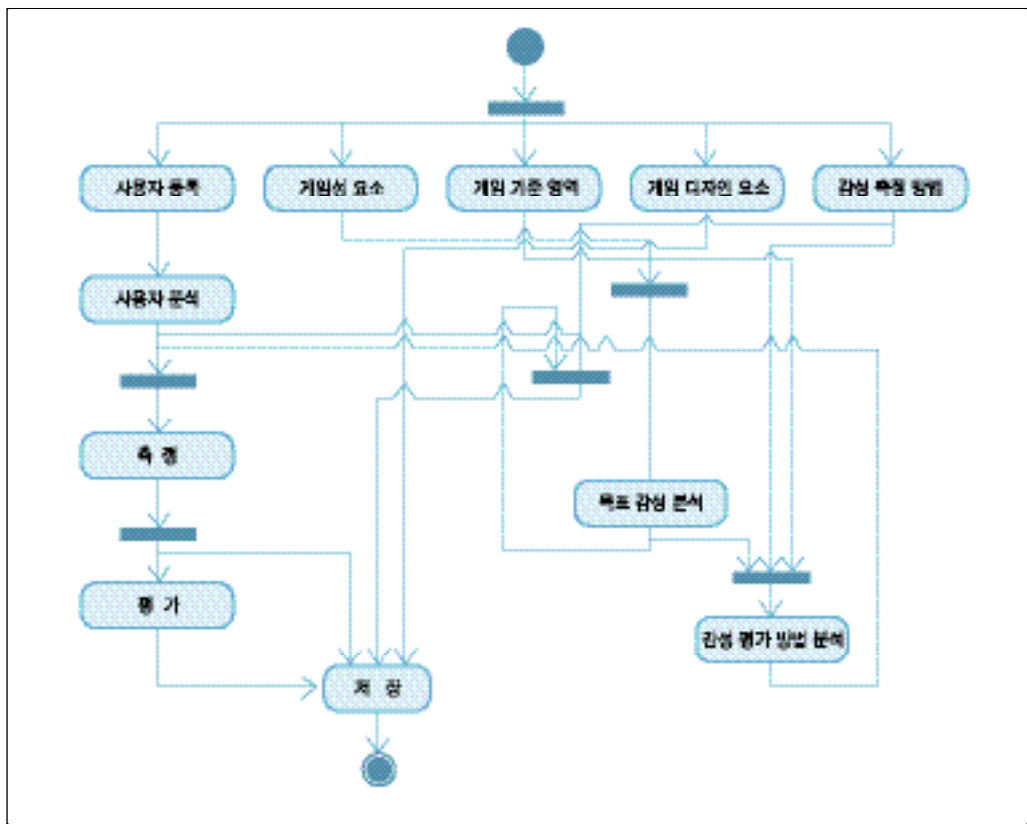


5

< 5-2-3-05>

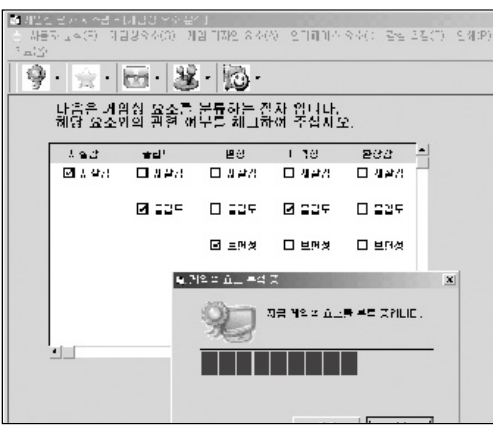


< 5-2-3-06 > 가

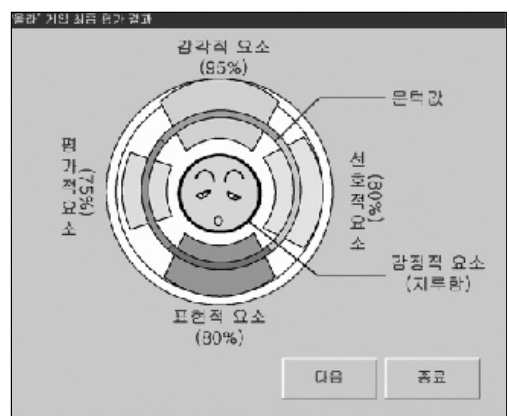


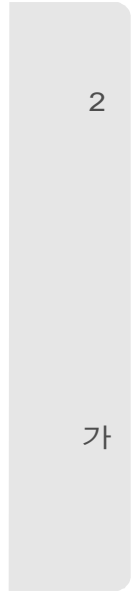
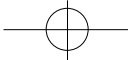
7.

< 5-2-3-07 > 가



< 5-2-3-08 > 가





2

가

가 가 가 , 가 가 가
가 가 가 가 가
가 가 가 가 가
가 가 가 가 가
가 가 가 가 가
(interactive)
가 가 가 가 가

