



따라하면 취업되는

사업 PM 강의!

1강. 게임사업PM의

개념과 하는일

[제작]James kim

<http://gamecampus.org>

따라하면 취업되는 게임 사업 PM

1. 게임사업pm의 개념과 하는일
2. 지표 용어에 대한 이해 - 사용자지표
3. 지표 용어에 대한 이해 - 매출지표
4. 매출 시뮬레이션
5. 게임사업pm 취업에 필요한 포트폴리오 3종 세트
6. bm분석과 개선 제안서
7. 제품 분석과 개선 제안서
8. 이벤트 기획서
9. 운영툴 기획하기
10. 게임지표 설계와 분석
11. 매출 상승 방법
12. 게임퍼블리싱과 게임채널링

Chapter1

1. 게임 사업 PM의 개념과 하는 일





안녕하세요!

James kim의 강의에
오신 여러분을 환영합니다!
지금부터 하나씩 살펴보면서
재미있는 학습을
시작해 보도록 해요!



게임사업PM의 개념과 하는일

게임사업PM은 게임서비스를 함께 있어서 제품이 시장에서 사업성과를 낼 수 있도록 게임 프로젝트를 관리하는 직군입니다.

게임사업PM의 업무는 지표 설계와 분석, 제품 개선 제안, 매출 상품(BM : Business Model) 설계와 출시, 운영툴 설계와 운영 진행, 이벤트 기획과 진행, 런칭과 마케팅 일정 관리, 업데이트 내용과 일정 관리,

글로벌 출시와 로컬라이징, 마케팅 관리, 신규 퍼블리싱 게임 소싱 등의 업무를 합니다.

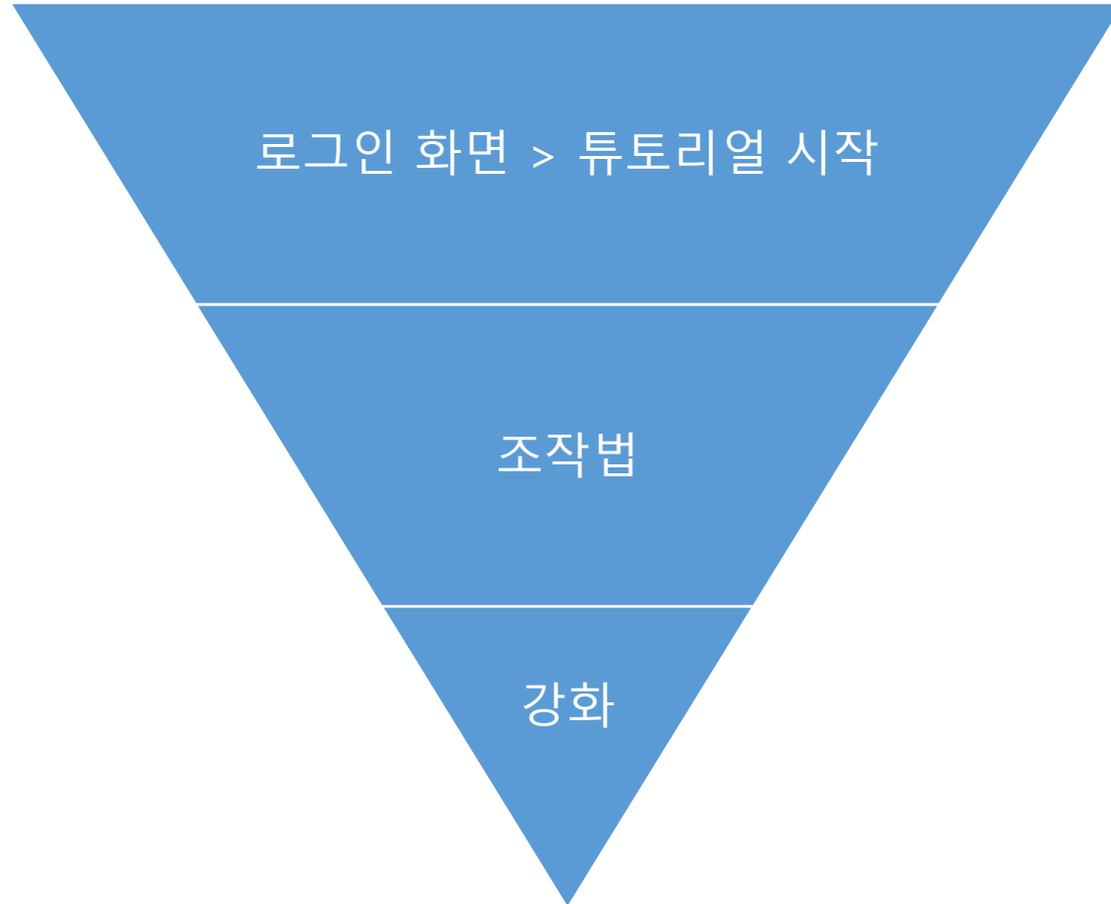


지표 설계와 분석

행동 항목		행동 내용	행동 패턴 경로
로그인	로그인	로그인을 함	로그인을 함
	최초 언어선택을함	최초 언어선택을함	최초 언어선택을함
	캐릭터	캐릭터 생성을 함	캐릭터 생성을 함
		캐릭터 삭제를 함	캐릭터 삭제를 함
		캐릭터 슬롯 확장을 함	캐릭터 슬롯 확장을 함
캐릭터 변경을 함		캐릭터 변경을 함	
우편함	아이템 수령	아이템 수령을 함	우편함-아이템 수령
이벤트	출석체크	출석체크를 함	게임 접속-출석체크 팝업이 뜬
		출석체크 보상을 받음	출석체크 팝업이 뜬->보상을 받음
레벨업	레벨업	레벨업을 함	필요 경험치를 쌓아서 레벨업을 함
가방	우편함에서 가방이동	우편함의 아이템을 확인	우편함->아이템 확인
	착용/탈착/판매/확장	가방의 아이템을 착용	가방->아이템 선택->착용
		가방의 아이템을 탈착	가방->아이템 선택->탈착
		가방의 아이템을 판매	가방->아이템 선택->판매
		가방확장	가방->확장->골드와 보석으로 확장
	아이템 레벨업	아이템을 재료를 넣어서 레벨업	가방->베이스 아이템 선택->레벨업->재료 아이템 선택->레벨업시행
	아이템 합성	아이템을 재료를 넣어서 합성	가방->베이스 아이템 선택->합성->재료 아이템 선택->합성시행
	아이템 승급	아이템을 진화석을 넣어서 승급	가방->베이스 아이템 선택->승급->승급시행
룬 합성	룬을 재료를 넣어서 합성	가방->베이스 룬 선택->합성->재료 룬 선택->합성시행	
아이템 초월	같은 아이템을 재료를 넣어서 초월	가방->베이스 아이템 선택->레벨업->재료 아이템 선택->초월시행	
일반스태이지	에너지소모	배틀 입장시 에너지 소모	로비->일반스태이지->배틀 입장시 에너지 소모
	친구선택	배틀 입장시 친구 선택	로비->일반스태이지->배틀 입장시 친구선택
	스태이지 클리어	배틀 후 스태이지 클리어	로비->일반스태이지->배틀
	스태이지 별획득	배틀 후 스태이지 별획득	로비->일반스태이지->배틀
	스태이지 실패	배틀 후 스태이지 실패	로비->일반스태이지->배틀
	스태이지 부활	배틀 후 스태이지 부활	로비->일반스태이지->배틀
	스태이지 재도전	배틀 후 스태이지 재도전	로비->일반스태이지->배틀
	게임내 나무통 보상	게임내 나무통 보상	로비->일반스태이지->배틀
	스태이지 보상	배틀 후 스태이지 기본 보상	로비->일반스태이지->배틀
		배틀 후 스태이지 랜덤 보상	로비->일반스태이지->배틀

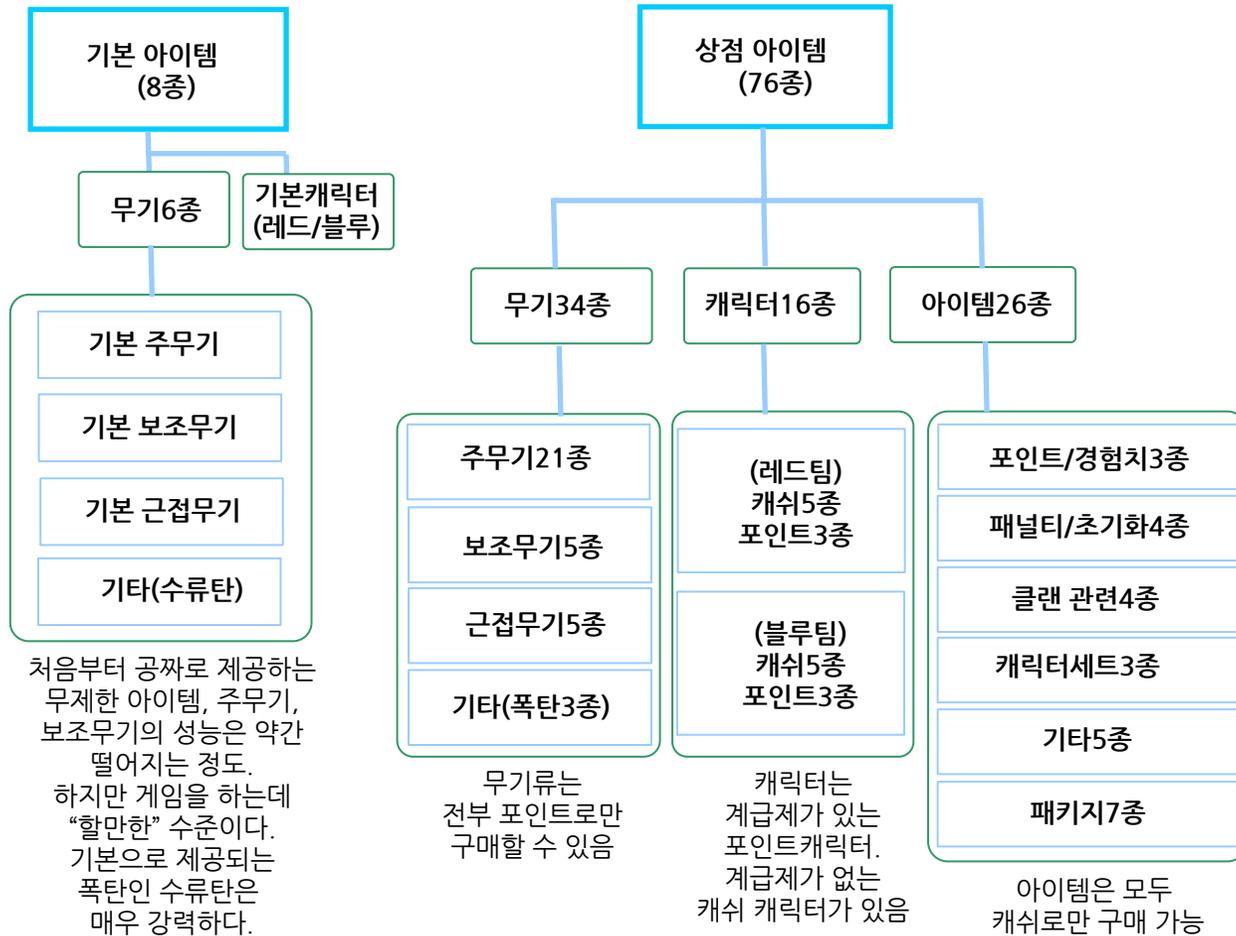
게임이 출시되면, 콘텐츠별로 유저들이 플레이를 잘 하고 있는지, 어떤 콘텐츠가 활성화 되어 있는지, 또한 어떤 매출 상품(BM)이 매출을 잘 내고 있는지 데이터로 추출하여, 운영을 하는데 의사결정의 참고 자료로 사용합니다. 이런 게임내 지표 같은 경우 게임마다 구조가 다르므로, 게임별로 어떤 게임 로그 (기록 데이터)를 남길지 설계하고, 게임이 출시되면 웹 페이지에서 표나 그래프로 편하게 볼 수 있도록 지표 구조를 설계합니다.

지표 설계와 분석



사업PM은 이런 게임지표를 설계하고 분석해서, 어떤 식으로 콘텐츠를 업데이트 하고, 어떤 식으로 상품을 출시해야 하는지 인사이트를 얻을 수 있습니다. 예를 들어 튜토리얼 시작과 끝나는 지점을 추적해서 유저가 가장 많이 이탈하는 지점은 어딘지 알고, 개선 전략을 세우거나 레벨별 / 콘텐츠별로 게임머니와 캐쉬머니의 획득처와 소진처를 분석해서 경제 밸런싱이 적절한지 분석하고 밸런스 조정을 할 수 있습니다.

제품 개선 제안



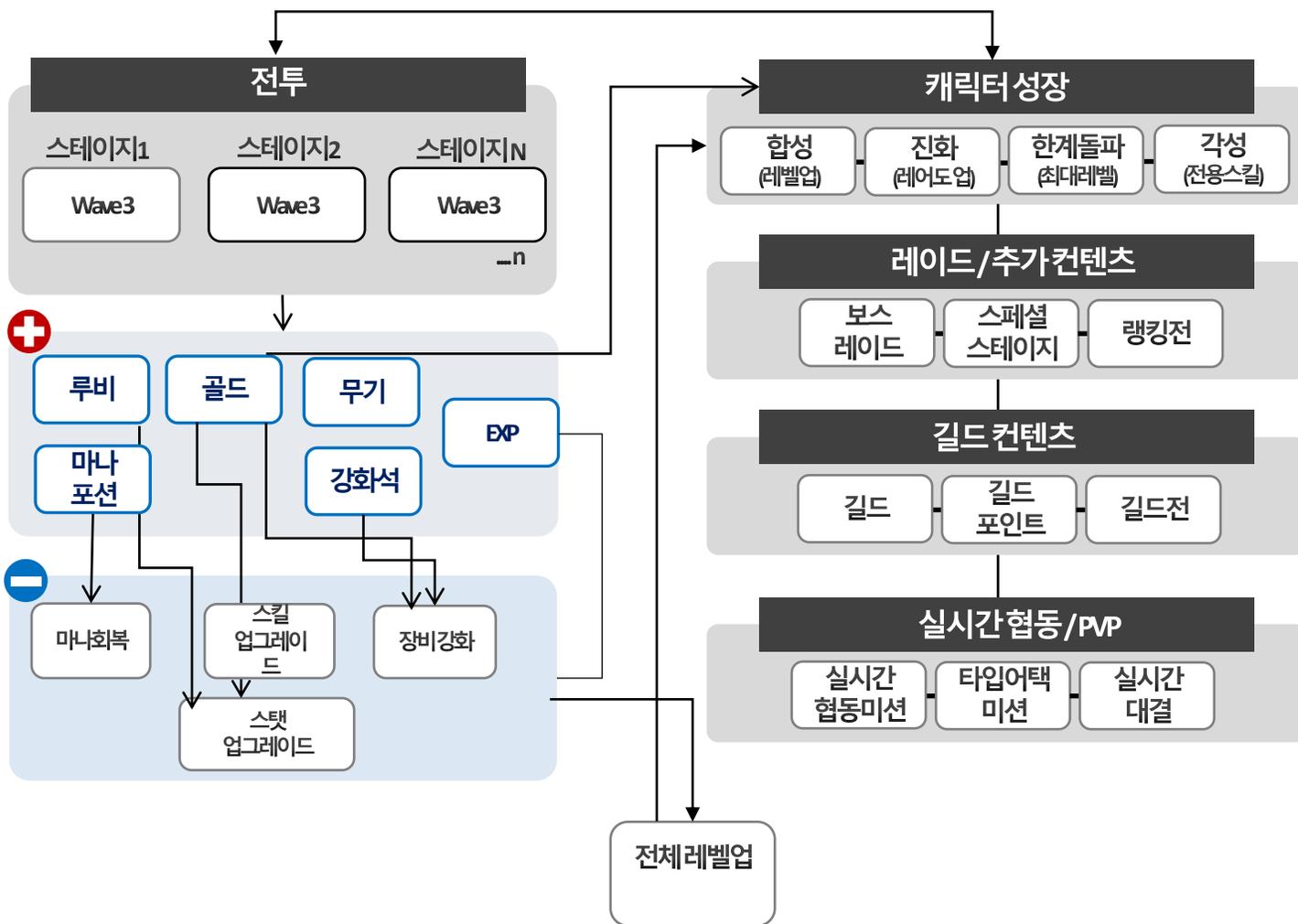
게임을 재미있게 만들고, 돈을 벌 수 있도록 잘 설계하고 만드는 것은 개발팀이 진행하지만, 사업PM도 간접적으로 제품 개발에 참여할 수 있습니다.

대표적인 활동으로 최근에 유행하는 게임을 리서치하고, 최신 트렌드의 경쟁게임의 구조적인 부분을 조사하여 분석하고,

개발팀에 참고 자료로 제시할 수 있습니다. 또한 참고 자료로 끝나는 것이 아니라, 전략적으로 신규 콘텐츠에 대한 방향성을

제안할 수도 있습니다. 이런 활동을 사업PM의 "제품 조정" 이라고 하며 게임 서비스에서 중요한 활동입니다.

제품 개선 제안

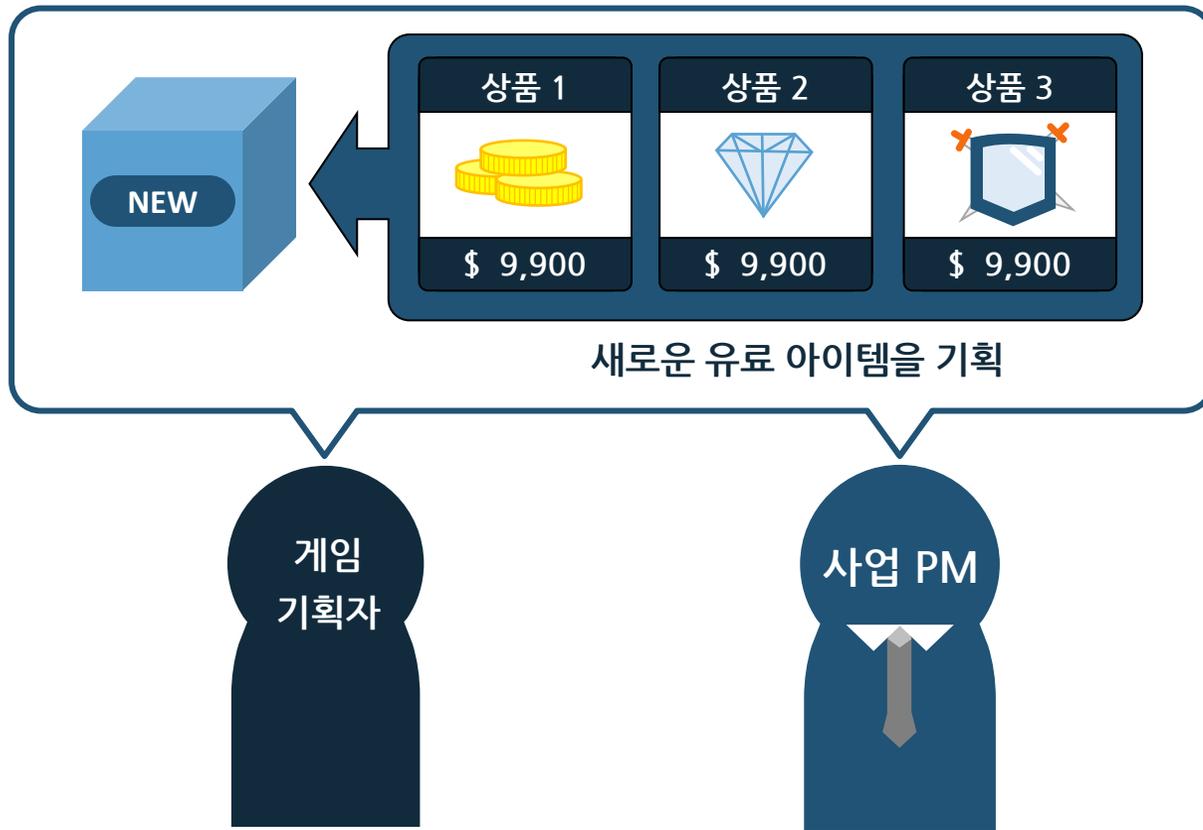


사업PM의 제품 분석은 여러 경쟁게임의 콘텐츠 순환 구조와 재화 순환 구조, 그리고 돈을 쓰게 만드는 구조에 대해서 주로 분석을 하며,

각 콘텐츠별로 아주 디테일한 레벨에서 분석하는 것보다는 게임의 전반적인 구조를 분석합니다.

여러 게임을 비교해서 큰 그림을 그리고, 시장에서 우리 게임은 경쟁게임에 비해 어떤 콘텐츠 구성 전략을 가져가야 하는지 제시합니다.

매출 상품(BM)설계와 출시



사업PM은 게임의 신상품 출시에도 깊이 관여하는 경우가 대부분입니다.

최근에는 상품 설계의 영역이 사업PM과 게임기획자 둘다 하는 추세라서 이 영역이 모호해 졌습니다.

하지만 기본적으로 사업PM이 BM설계를 직접하고, 직접 상품 기획까지 하고 출시와 매출 모니터링까지 하는 경우가 많으며,

이 상품 설계를 할때 근거 자료로 일 매출과 리텐션 결제자 비율, 많이 팔리는 상품 현황 등의

지표를 분석하면서, 그에 따른 분석결과로 새로운 BM(Business Model : 유료아이템)을 기획합니다.

운영툴 설계와 운영진행

[유저 게임 정보 운영툴]

전체 저장

레벨	레벨	경험치	친구 수	길드
	Lv.10	12345	12	XX길드

재화	재화명	유료 보유량	무료 보유량	운영툴 무료 지급	
	캐쉬 재화	1000	0	<input type="text"/> 개	아이템 지급
게임머니	0	10000	<input type="text"/> 개	아이템 지급	
플레이 티켓	0	12	<input type="text"/> 개	아이템 지급	
길드 메달	0	1	<input type="text"/> 개	아이템 지급	

일반 스테이지 클리어	스테이지 클리어 현황	
		36

가방 칸	가방 칸 현황	
		300

게임서비스를 할때, 운영에서는 게임내 이벤트를 하거나, 고객에게 푸쉬를 날리거나, 이벤트 보상을 지급하거나,

공지사항을 팝업으로 띄우거나, 고객 불만이 나 문의(CS)가 들어왔을 때 유저의 정보를 조사하는 등의 업무를 합니다.

운영을 편하게 하기 위해서 운영툴(GM Tool)이라는 것을 웹으로 구현해서 쓰는 것이 보통이며,

회사에 운영조직(운영팀, 서비스팀)이 있을 경우 운영팀의 리더가 운영툴 기획을 하거나,

만약 운영조직이 따로 없는 기업이라면 사업 PM이 운영업무를 겸하기도 합니다.

이벤트 기획과 진행

이벤트 프리셋

이벤트 명 0/50

이벤트 일정 ~

이벤트 배너
 파일
※배너 확장자 : jpg, png
 ※배너 규격 : 900 x 400

링크

이벤트 의뢰 사용 사용 안 함

의뢰 사용 기간 ~

의뢰 수주 NPC 개별 적용 일괄 적용

의뢰 수주 NPC 개별 적용 일괄 적용

의뢰 (1)	의뢰 수주	NPC	<input type="text" value="일괄 적용 사용 중"/>
	의뢰 내용	의뢰 명	<input type="text" value="의뢰 명을 입력해 주세요."/> 0/50
		의뢰 유형	주간 반복 <input type="text"/> 2차 분류 <input type="text"/> 3차 분류 <input type="text"/>
		스크립트	<input type="text" value="NPC 대사를 입력해주세요."/> 0/50 <input type="button" value="+ 스크립트 추가"/>

게임을 활성화 할 수 있는 이벤트를 기획하고 진행합니다.

1.재방문을 증가

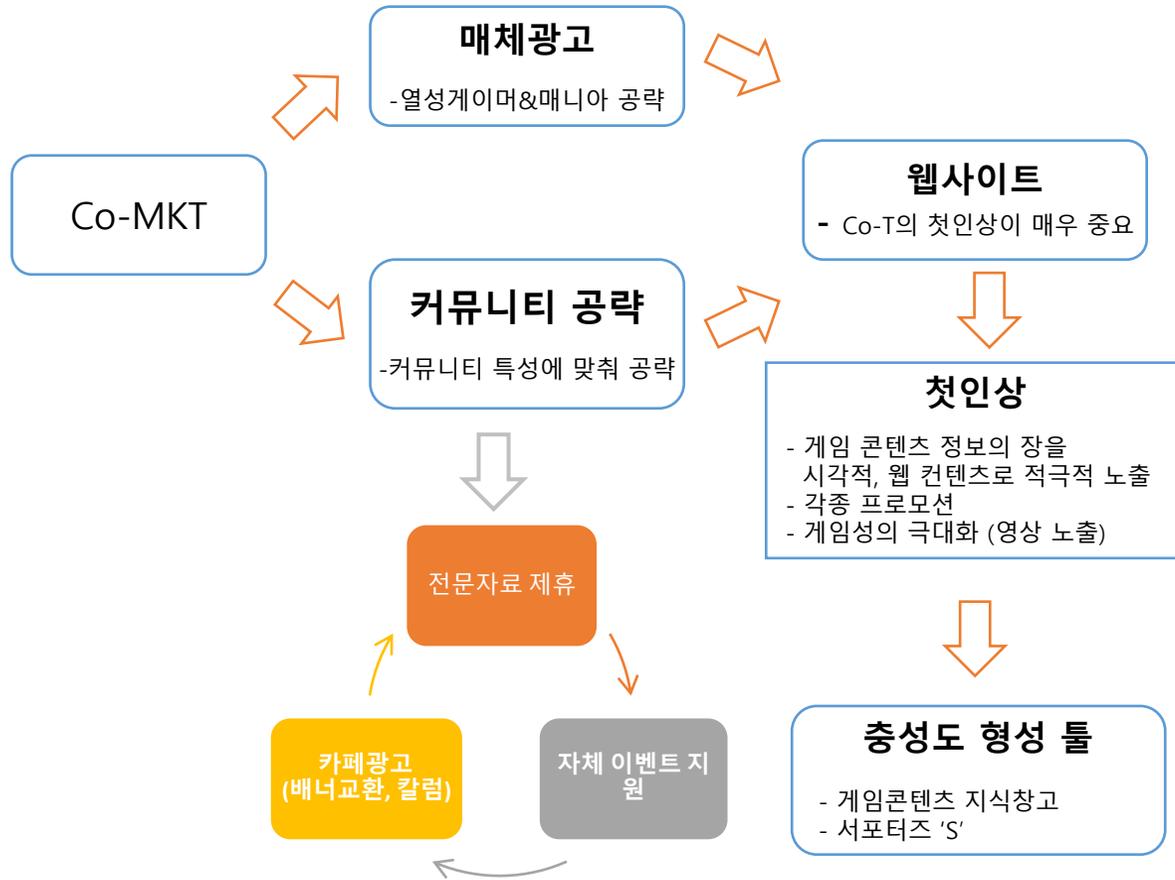
이벤트를 통해 유저들이 게임을 더 많이 즐기게 한다.

2.매출확대

이벤트를 통해 유저들이 게임에 돈을 더 많이 쓰게 만든다.

런칭과 마케팅 관리

[커뮤니티 마케팅]



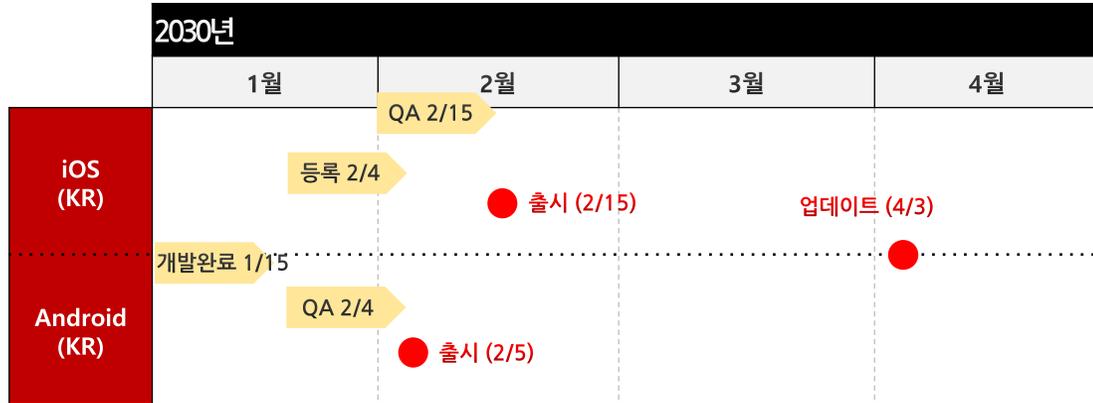
런칭 시 마케팅이 필요하므로,
어떤 마케팅이 어느 시점에 필요할지

런칭 전략과 함께 마케팅 전략을 세웁니다.

어떤 채널을 통해 어떻게 마케팅 할지 마
케팅 부서나 마케팅 대행사와

커뮤니케이션 해서 진행하거나, 또는
직접 마케팅을 진행하기도 합니다.

업데이트 내용과 일정 관리



개발팀의 디렉터와 PD직군에서 기본적으로 업데이트 내용과 일정을 관리합니다.

게임사업PM도 프로젝트 매니저의 직군이므로 전체 게임서비스의 일정을 관리하는 경우가 많고,

통상적으로 각 개발 스펙을 하나하나 관리하기 보다는 전체적으로 런칭 일정, 이벤트 진행 일정,

상품 출시 일정, 마케팅 일정, 운영툴 개발, 지표 개발 일정 등을 관리합니다.

항목	8월				9월				10월					9월				10월				11월				
	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	5주			
기획	친구 기능				상점 및 제작시스템					소셜고도화				업적/징호				시스템고도화								
	일일 퀘스트				성장시스템					밸런싱				콘텐츠												
디자인					캐릭터 1차(10종)																					
	아이콘				UI 2차																					
	UI 이펙트				캐릭터 이펙트 1차																					
개발	리팩토링				메인시스템					성장				QA				리팩토링								
	튜토리얼				창고확장					소셜기능				마이홈				QA								
사운드	임시									녹음(일반)				녹음(일반) 적용/테스트												
스토리					스토리 스크립트(일반)					사운드				스토리 스크립트(인게임)					캐릭터							

End of Document

수고하셨습니다