

## 2022학년도 종합설계 주요일정

2021년 11월 30일

게임공학부

주요 일정	기간, 날짜
졸업작품을 위한 팀 구성	졸업작품 규정을 참고하여 계획서 심사 이전에 졸업작품 지도교수를 결정하여 개발할 작품에 대한 심도 있는 계획 작성
졸업작품 지도교수 결정	-12월13일 까지 제출 완료 (hwp 1page) (21.3월 학사시스템입력-대표학생)
졸업작품 개발내용 계획(안)을 지도교수와 협의	12월 13일 까지 (PPT출력본 및 File) 양식에 맞추어 지도교수와 협의한 초안을 기준으로 작성
졸업 작품 팀 및 개발 초안 제출	12월 27일(월) 1시 발표 재심 요청이 있을 경우 3주후 실시 2021년 1월17일(월) 1시 (예정)
졸업연구계획서 지도교수 검토 및 승인	
졸업 작품 1차 발표 심사 (제안서 평가)	12월 초 - 4월말
졸업 작품 개발	5월 9일(월)
종합설계1 성적	재심 요청이 있을 경우 3주후 실시
졸업 작품 개발	5월 초 - 8월
산업기술대전 수상의뢰작 추천	7월말-지도교수
산업기술대전 작품설명서 제출	7월 25일
졸업 작품 3차 발표 심사 (DEMO 평가)	8월 1일 재심 요청이 있을 경우 3주후 실시
산업기술대전 수상후보작 발표	8월 12일 학교 2차심사(대상팀만)
산업기술대전 출품 및 전시 (최종평가)	9월21일~22일
최종보고서 제출	11월 30일 -소스코드, 실행파일 포함
종합설계2 성적	12월

주1) 종합설계에 대한 성적은 졸업 작품 개발뿐만 아니라 개발 과정, 작업 일지, 역할 분담 내용, 산업기술대전 전시 및 보고서 작성 내용 등을 종합하여 평가됩니다.

주2) 평가 발표일은 해당 시기에 1주일 전에 발표 순서, 시간 등을 공고합니다.