

※ 접수번호

## 과제개발 지원 신청서

신청영역

- [ ] 산학협력형 Capstone Design  
 [ ] 산학협력형 Capstone Design (고도화 지원)  
 [ ] Pre-Capstone Design  
 [ ] 다학제 융합형 Capstone Design

## 과제 일반현황

작품(과제)명 프로젝트 연화

Project Name Project YeonHwa

팀 명

Lotus

Team Name

Lotus

과제수행기간

2025년 월 ~ 2025년 월  
총( 개월)

시작품 계획

- ☐ 작동 ☐ 비작동  
☐ 기타( )

## 산업체 멘토 현황

산업체 멘토

- ☐ 있음 (소속 : 성명 : 연락처: )  
☐ 없음

## 팀 원(학생)

No.	성 명	학과	학번	학년	H.P	E-mail
1(팀장)	김경근	디지털콘텐츠학과	2051004	4	010-6491-2675	kgg200809@naver.com
2	임승현	디지털콘텐츠학과	2051023	4	010-7432-9848	ghbn011228@naver.com
3	윤세혁	디지털콘텐츠학과	1851019	4	010-7278-0196	yshlove1052@naver.com
4	이준영	전기공학과	2200041	2	010-7101-2963	kotpho4855@naver.com
5						
6						
7						
8						

본 팀은 공학교육혁신센터에서 진행하는 '중간보고회' 및 '교내 공학콘서트'에 작품과 판넬을 전시하여야 하며, 우수 팀으로 선정될 경우 'EM 발명 아카데미' 및 '전국 및 거점센터 경진대회'에 성실히 참여하여야 함을 숙지하고 신청서를 제출합니다.

※ 첨부 : 1. 과제 개발 계획서. 1부.

2025년 월 일

대표학생 :

지도교수 :

동신대학교 공학교육혁신센터장 귀하

# 과제 개발 계획서

과제개발영역		[    ] 산학협력형 Capstone Design
		[    ] Pre-Capstone Design
		[    ] 다학제 융합형 Capstone Design
작품(과제)명	국문	프로젝트 연화
	영문	Project YeonHwa
팀명	국문	Lotus
	영문	Lotus

## 1. 과제 개발 필요성 및 목적

- 최근 K-콘텐츠 및 인디 게임 시장의 성장세에 따라 조선의 전통과 SF 세계관을 융합한 창의적인 게임의 개발 필요성이 증대됨.
- 전통 문화 요소와 미래 기술을 결합해 차별화된 미적 경험을 제공하고자 함.
- 독창적인 세계관과 시스템 설계를 통해 국내외 인디 게임 시장 속 경쟁력을 확보하는 것이 목적임.

## 2. 과제개발 주요내용

- Unity 엔진 기반의 2D 스타일 게임 개발.
- 캐릭터 선택, 모듈 개조 시스템, 보스 패턴 설계 등의 핵심 시스템 구현.
- AI 활용 기반의 코드 설계, 스토리라인 구성, 픽셀 아트 그래픽 및 연출 개발 병행.

### 3. 기대효과

- 전통과 미래 기술을 융합한 독창적인 K-인디 게임 사례 창출.
- 개발 과정에서 습득한 기술과 경험을 기반으로 후속 프로젝트 및 상용화 가능성 확보
- 대외적으로 지역 게임 산업 활성화 및 창의적 인재 양성에 기여할 것으로 기대됨.

#### 4. 추진 일정

[illegible]

5. 팀원간 역할 분담

No	구분	이름	학번	역할
1	팀장	김경근	2051004	자료 조사, 기획, 메인 프로그래밍, 디자인 보조
2	팀원	임승현	2051023	기획, 메인 디자인
3	팀원	윤세혁	1851019	기획, 메인 프로그래밍
4	팀원	이준영	2200041	프로그래밍 보조, 디자인 보조
5	팀원			
6	팀원			

6. 비용 분석

단위 : 원

비 목	세부내역	수량	총액	비고
재료비	판넬 제작	1	150,000	
회의비	4명 x 10,000	5	200,000	
합 계				

\* 위의 내용을 포함하여 자유롭게 작성. 분량제한 없음

대표학생 :

지도교수 :