|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **캡스톤디자인(Capstone Design) 결과 보고서** | | | | | | | | | | | |
| **1. 과제 현황** | | | | | | | | | | | |
| 과 제 명 | | 국문 | |  | | | | | | | |
| 영문 | |  | | | | | | | |
| 팀 명 | |  | | | | | | | | | |
| 연도-학기 | | 2022- 1 | | | 교과목명 | | 게임캡스톤디자인 | | 학부(과) | 게임소프트웨어전공 | |
| 지도교수 | | 소속 | | | 게임소프트웨어전공 | | | | 성 명 | 김혜영 | |
| **2. 참여 학생 현황** | | | | | | | | | | | |
| 구분 | 학부(과) | | | | 학번 | 이름 | | 휴대전화 | | | E -Mail |
| **대 표** |  | | | |  |  | |  | | |  |
| 팀 원 |  | | | |  |  | |  | | |  |
|  | | | |  |  | |  | | |  |
| **3. 과제 결과** | | | | | | | | | | | |
| 작품 유형 | | | □ 시작품 | | | | | | | | |
| □ 아이디어 □ 소프트웨어 □ 논문 | | | | | | | | |
| 주요 성과 | | | *특허등록 및 출원 /시작품제작, 논문제출 등 포함하여 작성* | | | | | | | | |
| 과제 결과 및 개선방안 | | |  | | | | | | | | |

| **캡스톤디자인 결과 보고서** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작품명** | |  | | | | |
| **1. 작품 개요 및 필요성** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 개요)* | | | | | | |
| **2. 작품의 이론, 기술, 디자인(그래픽) 현황** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 이론적․기술적 요소, 알고리즘 등)* | | | | | | |
| **3. 작품의 개발 방법 및 과정** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 해결 방안, 과정, 출품작품의 기술 등 설명)*  *UML 설계작업 중간과정 내용* | | | | | | |
| **4. 작품 구조도(작품설계, 제작도, 디자인 컨셉 등)** | | | | | | |
| *(공학 분야의 경우 캡스톤 디자인 과제의 UML(또는 블록도) 등을 포함하여 작성하며, 비공학 분야의 경우 캡스톤 디자인의 전체 틀 및 세부 내용 또는 이미지의 컨셉 등 작성)*   * *클래스다이어그램, 시퀸스다이러그램, 유즈케이스다이그램 등* | | | | | | |
| **5. 기대 효과 및 활용 방안** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 시장성 및 기대 효과)* | | | | | | |
| **6. 역할 분담표** | | | | | | |
| **연번** | **학부(과)** | | **학번** | **성명** | **역할** | **참여도(%)** |
| 1 |  | |  |  |  |  |
| 2 |  | |  |  |  |  |
| 3 |  | |  |  |  |  |
| 20 . . .     |  |  |  | | --- | --- | --- | | 대표학생 |  | (인) | |  |  |  | | 지도교수 |  | (인) | | | | | | | |