|  |
| --- |
| **1. 주제 (10점)**  리듬게임 제작 편의성을 위한 레벨 디자인 제작 툴 제안  **분반, 팀, 학번, 이름**  20231766, 가반, 4팀, 박준서 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약 (10점)**  - 목표  - 핵심 내용  - 중요성 (e.g. 기대되는 효과)  요약문은 목표, 핵심 내용, 중요성에 대한 개념을 포함하는 1개 이상의 단락으로 구성.  이전에 개발한 리듬 게임의 레벨 디자인 제작생산성 향상 위해 시각적인 인터페이스를 가진 에디터를 구현하고자 합니다. | **3. 대표 그림 (1개 이상, 10점)**  그림 1. 모바일 리듬게임 <COM-PLATE> |

\* 표지 없이 1(주제), 2(요약), 3(대표 그림), 6번(결론) 합하여 1장 이내

|  |
| --- |
| **4. 서론 (1장 이내)**  - 배경 설명, 사례 분석 (10점)  **- 문제 정의 (10점)**  - 극복 방안 (10점) |

|  |
| --- |
| **5. 본론 (1장 이내)**  - 시스템 개요 그림 1개 이상 (10점)  **- 필요한 기술 요소 설명 (10점)**  - 구현 방법 및 개발 방향 (10점) |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  - 보고 내용 요약  - 향후 할일 정리 |

\* 7번 출처 제외 총 3장 이내 (파란색 글은 삭제 할 것), 기한 내에 제출 할 것 (10점)

**7. 출처**

[1] 허균, 임꺽정, “홍길동의 얼굴 분석,” 한국OOO논문지, 제5권, 제6호, pp. 1-10, 2006.