

엔터테인먼트 소프트웨어

평가 방법 안내

2021년 2학기

박종승

Dept. of CSE, Incheon National Univ.
jong@inu.ac.kr
<http://ecl.inu.ac.kr>

평가 방법

- 본 교과목의 학점을 취득하기 위해서는 아래의 (1),(2),(3)을 모두 해야 함
 - 1. 반드시 모든 동영상 강의를 시청해야 함 (자동 출결).
 - 1/3이상 미시청인 경우에는 F 예정
 - 2. 개인별 Term Project의 결과물을 제출해야 함 (2회; 중간결과물, 최종결과물).
 - 미제출인 경우에는 F 예정
 - 3. 시험에 응시해야 함 (2회; 중간고사, 기말고사).
 - 미응시인 경우에는 F 예정
- 좋은 성적을 받기 위해서는
 - 1. 동영상을 보면서 실습할 것
 - 2. Term Project에 일정 시간의 노력을 들일 것
 - 3. 시험

개인별 Term Project 안내

- 수업에서 배운 내용을 활용하여 단순한 게임을 구현해본다.
 - 주제는 자유 (게임이 아니어도 가능함)
 - 중간 결과물은 8장(메싱)까지 학습한 내용을 참고하여 구현
 - 최종 결과물은 전체 주차의 학습한 내용을 추가로 구현
 - 모든 챕터의 내용을 반영하여 구현할 필요는 없고 자신의 게임아이디어에 맞는 부분들을 선택적으로 구현하면 됨
- 요구사항
 - 수업에서 배운 내용을 직접 실습해보는 수준이면 됨
 - UE4 (동일 버전)를 사용하기
 - 꼭 직접 구현하기!
- 실습 조교
 - 실습에 어려움이 있는 경우 실습 조교의 도움을 받을 수 있음

개인별 Term Project 안내

- Term Project 결과물 제출 요령 (중간결과, 최종결과 모두 각각)
 - 보고서 문서 : 개발 내용 상세 문서 (hwp/docx 형식 1개)
 - 중간보고서 : 게임 기획, 설계도, 밑그림, 그레이박싱, 메싱된 공간의 원근 뷰 캡처 등
 - 최종보고서 : 중간 결과물 포함, 모든 블루프린트 화면 캡처, 게임 제어 인공지능 물리 기타 시나리오 구현 내용을 설명 등
 - 동영상 파일 : 게임 내용 설명, 개발 과정 설명, 실행 장면 설명 (본인 얼굴 보이게, mp4 형식 1개)
 - 게임의 소스 블루프린트 내용 설명 포함
 - 프로젝트 폴더 : 압축 파일 1개 (zip 형식 1개)
- 제출 기한
 - 중간 결과물 제출 : (대략) 10/26(화) [8주차]
 - 최종 결과물 제출 : (대략) 12/10(금) [15주차]
- 제출 요령
 - 이러닝 사이트를 통한 제출

시험 안내

- 시험 안내
 - 간단한 객관식형 (OX, 고르기)
 - 강의 동영상에서 언급한 내용들만
 - 타 교재를 공부할 필요 없음
- 실시 예정일
 - 중간고사 : 8주차
 - 기말고사 : 15주차
 - 시험 방법 : 온라인으로 실시함
 - 상세한 시간과 응시 방법은 1주일 전에 과목공지 게시판에 안내함