<서식 1>

종합설계계획서

■ 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design형 □ 기업연계형 □ 창업연계형

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자  (공동연구계획은 연명으로 기입) | 학 과 및 전공 | | 학 번 | | | | 학 년 | | 성 명 | | | |
| 게임공학과 | | 2016180023 | | | | 4 | | 서원준 | | | |
| 게임공학과 | | 2019180016 | | | | 3 | | 백종화 | | | |
| 게임공학과 | | 2019180031 | | | | 3 | | 이윤석 | | | |
|  | |  | | | |  | |  | | | |
| 연구과제명  (국문 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문) 마천루 | | | | | | | | | | | |
| (영문) SkyScraper | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 언리얼 엔진 5에 대한 공부를 통한 활용력 증가  서브컬쳐 난투형 액션 게임 개발 및 리소스 제작 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | C++ 언리얼 엔진, 그래픽 리소스 자체 제작  Unreal Engine 5, Visual Studio 2022, Github, 3Ds Max 2023, Zbrush, Blender, Substance 3D Painter, Photoshop | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| 그래픽 리소스 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 클라이언트 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 서버 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 인게임 컨텐츠 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 세부 게임 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 테스트 및 버그 수정 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2023년 12월 5일

제출자(공동연구대표) 백종화 (인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사결과 | |
| 지도교수의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 이 형 구 (인) 학과장 김 영 식 (인) |

※ 지도교수 서명만 받아서 제출, 1page로 맞춤.23