

<서식 1>

## 중 합 설 계 계 획 서

☒ 창의작품   
 ☐ 전공 융합형   
 ☐ Capstone Design형   
 ☐ 기업연계형   
 ☐ 창업연계형

연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입)	학 과	학 번	학 년	성 명					
	엔터테인먼트 컴퓨팅	2016184034	3	정민지					
	게임공학과	2016182016	3	박혜원					
	엔터테인먼트 컴퓨팅	2016184013	3	박대렬					
연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성)	(국문) 트레일								
	(영문) T.rail								
연구목적(목표)	게임공학 전공에서 배운 지식을 기반으로 유니티 엔진을 사용하여 사용자들이 협력하며 플레이 할 수 있는 다중접속 게임 제작 및 서비스.								
연구과제수행 과정 및 방법	c#비동기 서버 제작 및 셰이더 자체제작. Unity, Visual Studio 2017, 3DsMax, Blender.								
추진일정	항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
	세부 기획 제작								
	클라,서버프레임워크제작								
	리소스 제작								
	세부 게임 제작								
	서버 동기화								
	테스트 및 버그수정								
기타사항									

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2018 년    12 월    4 일

제출자(공동연구대표)                      정 민 지 (인)

심사결과	
지도교수의견	
승인 및 확인	연구지도교수    송 인 회 (인)                      학부장    오 황 석                      (인)

※ 지도교수 서명만 받아서 제출, 1page로 맞춤.