

## 전산전자공학부 3P 졸업요건 인정 신청서

<b>이름</b>	홍원표	<b>학번</b>	21701065
<b>전공명</b>	전산전자공학부/컴퓨터공학심화	<b>이메일</b>	21701065@handong.edu

구분	논문( )    특허(O)    시제품제작( )																														
제목	BRAIMMO																														
공개정보	제 C-2020-048986 호 BRAIMMO(브레이모) 컴퓨터프로그래밍저작물>응용프로그램>교육>On-Line 교육 S/W																														
요약문  또는  설명	<p style="text-align: center;"><b>프로그램등록신청명세서</b></p> <p style="text-align: right;">프로그램종류코드 : <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">4</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">2</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">3</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">2</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 5px;">0</span></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;">1. 제호</td><td colspan="2">BRAIMMO</td></tr> <tr> <td rowspan="4">2. 주요 내용</td><td style="width: 20%;">적용분야</td><td>Gamification과 AI Programming 교육 분야를 집중</td></tr> <tr> <td>특징</td><td>프로그램과 알고리즘에 익숙하지 않은 사람들도 재미있게 알고리즘 사고를 배울 수 있는 시 알고리즘 나만의 캐릭터를 생성하는 프로그램이다. 프로그램을 직접 프로그래밍하고 PVP, PVE 등의 대전을 통해 캐릭터를 성장시키는 게 가능하다.</td></tr> <tr> <td>주요 기능</td><td>적응형교육이 될 수 있는 PFG 요소와 알고리즘 문제를 등록시키고, 풀이한 스토리라인 주인공들을 게임의 세계관에 캐릭터를 등록하고 정교성을 높인다. 자신의 캐릭터의 시그니처를 게임 내에서 Customizable 하며, 각 스토리라인과 PVP 대전을 통해 전투 및 캐릭터 레벨을 성장시킬 수 있다. 시뮬레이션 맵이라는 개념이 가미한 게임을 통해 시를 비주얼적으로 쉽게 이해하고 설계할 수 있도록 만들었다. 각 스토리라인을 클리어함으로써 새로운 아이템을 받아 각 속성 성장할 수 있다.</td></tr> <tr> <td>사용 방법</td><td>회원가입을 한 후 로그인을 하면, 메인 화면에서 캐릭터를 등록 캐릭터의 설정을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 화면에서 아이들을 바로 장착 해제할 수 있고, (로드 수량)을 등록하면, (로드 수량) 화면으로 들어가서 해당 캐릭터의 알고리즘을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 수량이 끝나는 (물) 화면으로 들어가서 (스토리) 모드에서 온화한 스토리, 스테이지를 선택 후 게임을 할 수 있습니다. 버전 1.1에서는 PVP 대전을 개편되지 않습니다. 시뮬레이션 맵이란 해이클 - 연성 - 조건의 구조로 구성됩니다. 사용하는 해이클 및 캐릭터가 실행할 대전을 연결하고, 조건 필에는 조건이 발생하는 조건을 연결합니다.</td></tr> <tr> <td></td><td>판매 구분</td><td><input type="checkbox"/> 상업용    <input checked="" type="checkbox"/> 비상업용</td></tr> <tr> <td>3. 사용 기종</td><td colspan="2"><input type="checkbox"/> IBM-PC호환기종    <input type="checkbox"/> 매킨토시    <input checked="" type="checkbox"/> 모바일    <input type="checkbox"/> PDA    <input type="checkbox"/> 기타( )</td></tr> <tr> <td>4. 사용 OS</td><td colspan="2">Android</td></tr> <tr> <td>5. 사용 언어</td><td colspan="2">C#</td></tr> <tr> <td>6. 필요한프로그램</td><td colspan="2">없음</td></tr> <tr> <td>7. 규모(byte 등)</td><td colspan="2">181523292</td></tr> </table>	1. 제호	BRAIMMO		2. 주요 내용	적용분야	Gamification과 AI Programming 교육 분야를 집중	특징	프로그램과 알고리즘에 익숙하지 않은 사람들도 재미있게 알고리즘 사고를 배울 수 있는 시 알고리즘 나만의 캐릭터를 생성하는 프로그램이다. 프로그램을 직접 프로그래밍하고 PVP, PVE 등의 대전을 통해 캐릭터를 성장시키는 게 가능하다.	주요 기능	적응형교육이 될 수 있는 PFG 요소와 알고리즘 문제를 등록시키고, 풀이한 스토리라인 주인공들을 게임의 세계관에 캐릭터를 등록하고 정교성을 높인다. 자신의 캐릭터의 시그니처를 게임 내에서 Customizable 하며, 각 스토리라인과 PVP 대전을 통해 전투 및 캐릭터 레벨을 성장시킬 수 있다. 시뮬레이션 맵이라는 개념이 가미한 게임을 통해 시를 비주얼적으로 쉽게 이해하고 설계할 수 있도록 만들었다. 각 스토리라인을 클리어함으로써 새로운 아이템을 받아 각 속성 성장할 수 있다.	사용 방법	회원가입을 한 후 로그인을 하면, 메인 화면에서 캐릭터를 등록 캐릭터의 설정을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 화면에서 아이들을 바로 장착 해제할 수 있고, (로드 수량)을 등록하면, (로드 수량) 화면으로 들어가서 해당 캐릭터의 알고리즘을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 수량이 끝나는 (물) 화면으로 들어가서 (스토리) 모드에서 온화한 스토리, 스테이지를 선택 후 게임을 할 수 있습니다. 버전 1.1에서는 PVP 대전을 개편되지 않습니다. 시뮬레이션 맵이란 해이클 - 연성 - 조건의 구조로 구성됩니다. 사용하는 해이클 및 캐릭터가 실행할 대전을 연결하고, 조건 필에는 조건이 발생하는 조건을 연결합니다.		판매 구분	<input type="checkbox"/> 상업용 <input checked="" type="checkbox"/> 비상업용	3. 사용 기종	<input type="checkbox"/> IBM-PC호환기종 <input type="checkbox"/> 매킨토시 <input checked="" type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> PDA <input type="checkbox"/> 기타( )		4. 사용 OS	Android		5. 사용 언어	C#		6. 필요한프로그램	없음		7. 규모(byte 등)	181523292	
1. 제호	BRAIMMO																														
2. 주요 내용	적용분야	Gamification과 AI Programming 교육 분야를 집중																													
	특징	프로그램과 알고리즘에 익숙하지 않은 사람들도 재미있게 알고리즘 사고를 배울 수 있는 시 알고리즘 나만의 캐릭터를 생성하는 프로그램이다. 프로그램을 직접 프로그래밍하고 PVP, PVE 등의 대전을 통해 캐릭터를 성장시키는 게 가능하다.																													
	주요 기능	적응형교육이 될 수 있는 PFG 요소와 알고리즘 문제를 등록시키고, 풀이한 스토리라인 주인공들을 게임의 세계관에 캐릭터를 등록하고 정교성을 높인다. 자신의 캐릭터의 시그니처를 게임 내에서 Customizable 하며, 각 스토리라인과 PVP 대전을 통해 전투 및 캐릭터 레벨을 성장시킬 수 있다. 시뮬레이션 맵이라는 개념이 가미한 게임을 통해 시를 비주얼적으로 쉽게 이해하고 설계할 수 있도록 만들었다. 각 스토리라인을 클리어함으로써 새로운 아이템을 받아 각 속성 성장할 수 있다.																													
	사용 방법	회원가입을 한 후 로그인을 하면, 메인 화면에서 캐릭터를 등록 캐릭터의 설정을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 화면에서 아이들을 바로 장착 해제할 수 있고, (로드 수량)을 등록하면, (로드 수량) 화면으로 들어가서 해당 캐릭터의 알고리즘을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 수량이 끝나는 (물) 화면으로 들어가서 (스토리) 모드에서 온화한 스토리, 스테이지를 선택 후 게임을 할 수 있습니다. 버전 1.1에서는 PVP 대전을 개편되지 않습니다. 시뮬레이션 맵이란 해이클 - 연성 - 조건의 구조로 구성됩니다. 사용하는 해이클 및 캐릭터가 실행할 대전을 연결하고, 조건 필에는 조건이 발생하는 조건을 연결합니다.																													
	판매 구분	<input type="checkbox"/> 상업용 <input checked="" type="checkbox"/> 비상업용																													
3. 사용 기종	<input type="checkbox"/> IBM-PC호환기종 <input type="checkbox"/> 매킨토시 <input checked="" type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> PDA <input type="checkbox"/> 기타( )																														
4. 사용 OS	Android																														
5. 사용 언어	C#																														
6. 필요한프로그램	없음																														
7. 규모(byte 등)	181523292																														

	적용분야	Gamification과 AI Programming 교육 분야를 접목
	특징	코딩과 알고리즘에 익숙하지 않은 사람들도 재밌게 알고리즘 사고를 배울 수 있는 AI 알고리즘 교육기반성 게임입니다. 나만의 캐릭터 시를 직접 프로그래밍하고 PvP, PvE 등의 대전을 통해 캐릭터를 성장시키는 게임입니다.
	주요 기능	전 연령층이 즐길 수 있는 RPG 요소와 알고리즘 교육을 접목시키고, 동화적 스토리와 주인공들을 게임의 세계관과 캐릭터로 삼아 흥미와 접근성을 높입니다. 자신의 캐릭터의 AI 수정, 아이템 장착 등으로 Customize하여, 각 스토리모드나 PvP 대전을 통해 더욱 더 캐릭터(들)를 성장시킬 수 있습니다. 시를란스터 맵이라는 저희가 개발한 기술을 통해 AI를 비주얼적으로 쉽게 이해하고 설계할 수 있도록 만들었습니다. 각 스테이지를 클리어함으로써 새로운 아이템을 받아 더욱 더 성장할 수 있습니다.
	사용 방법	회원가입을 한 후 로그인을 하여 [홈] 화면에서 [캐릭터]를 눌러 캐릭터의 정보를 수정할 수 있습니다. [캐릭터] 화면에서 아이템을 바로 장착 해제할 수 있고 [코드수정]을 클릭하면 [코드수정] 화면으로 넘어가서 해당 캐릭터의 알고리즘을 수정할 수 있습니다. 캐릭터 수정이 끝나면 [홈] 화면으로 넘어가서 [스토리] 모드에서 원하는 스토리, 스테이지를 선택 후 대전을 할 수 있습니다. 버전 1.1에서는 PvP 대전은 제공되지 않습니다. AI를란스터 맵이라는 레이어 - 액션 - 조건의 구조로 구성됩니다. 사용자는 레이어 밑에 캐릭터가 실행할 액션을 연결하고, 액션 밑에는 액션이 발동되는 조건을 연결합니다.

한국저작권위원회 저작권등록
 

회원가입

로그인

회원정보수정

금자리기

100

등록안내

등록신청

등록검색

고객센터

나의저작권

나의 저작권

나의 등록정보

신청진행현황

이의신청진행현황

보안사항확인

위임승낙확인

신청서보관함

등록부 e-mail/전화 변경

포괄위임(대리인코드) 발급

모바일인증 관리

신청 진행현황

신청구분

☒ 등록 신청
 ☐ 등록부 열람, 사본발급 신청
 ☐ 등록증 재발급 신청
 ☐ 복제물 복제 신청
 ☐ 영문 등록증 발급 신청

신청일자

2020-09-10 - 2020-12-09

진행경과에 따라 「**접수완료**>심사[보완중,보완불응,보완완료]>**심사중**>온라인발급(대기)/우편발송/방문수령대기」 로 표시됩니다.

\* 상세한 설명은 해당 신청 건의 처리상태를 클릭하여 확인할 수 있습니다.

더보기

검색

온라인발급(완료)(1건) 총 (1) 개

등록부	접수번호	제호	처리상태	접수일자
<input type="checkbox"/> 프로그램 등록	2020-053090	BRAIMMO	온라인발급(완료)	2020-12-03

신청취하

신청서 보기/출력

영수증 출력

접수증 출력

등록증 발급

발송조회

증빙서류

제 C-2020-048986 호

 **저작권 등록증**

1. 저작물의 제호(명칭)	BRAIMMO(브레이모)
2. 저작물의 종류	컴퓨터프로그램저작물>응용프로그램>교육>On-Line 교육 S/W
3. 저작자 성명(법인명)	홍원표 서울특별시 서초구 잠원로
4. 생년월일(법인등록번호)	1993년05월16일
5. 창작연월일	2020년12월03일
6. 공표연월일	-
7. 등록연월일	2020년12월09일
8. 등록사항	저작자 : 홍원표, 창작 : 2020.12.03

「저작권법」 제53조에 따라 위와 같이 등록되었음을 증명합니다.

2020년 12월 09일

한국저작권위원회 

본인은 위의 내용으로 전산전자공학부 3P졸업요건을 충족하였기에 인정 신청합니다.

2020년 10월 9 일  
신청인 홍원표 (서명)

한동대학교 전산전자공학부 귀중