# 1. 제출 방법

## A. 업로드 제출

해당분반 : 01, 02, 03, 04 반 모두

**제출시한 : 5월 2일 월요일 새벽** **2시 59분**까지 이클레스 업로드

지각제출 : 5월 2일 월요일 오전 9시 59분까지 업로드

(03:59까지 5%, 05:59까지 10%, 09:59까지 15%, 이후 25% 감점)

140여명의 학생이 동시 업로드 할 경우 서버다운 예상

마감20~30분 전에 여유 있게 업로드 하실 것.

**파일이름: 중간제안서\_게임제목\_제출일** (학번이름은 이클레스가 자동기입 함)

발표를 원하실 경우 **[발표]**중간제안서\_게임제목\_제출일 (머리말 추가)

메일 카톡으로 보낼 경우 ‘학번\_이름\_중간제안서\_게임제목\_제출일’

**원본**: **파워포인트 강추,** 어려우면 워드 또는 한글 가능.

**부본**: PDF 파일로 **‘다른 이름으로 저장’ 메뉴에서 PDF로 저장**해서 첨부(필수)

원본 부본 모두 2개 같은 이름으로 업로드

파워포인트 파일이 30Mb 넘을 경우, 파포만 카톡이나 메일로 전송

단 PDF파일은 정시제출 되어야 인정.

첫 페이지 제목부분을 기준으로 **표는** **좌측 정렬 최상단**에 2줄 표를 제작하여,

표는 좌측 상단 정렬, 셀은 가운데 정렬, 선두께는 굵게

'분반\_학번\_이름\_제안서과제\_제출일\_연락처' 순으로 명기

표 예시

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **분반** | **학번** | **이름** | **과제** | **제출일** | **연락처** |
| **99** | **2016001800** | **나기획** | **중간\_제안서** | **220502** | **010-1004-6666** |

분반은 이클레스 수강 과목 이름에서 확인 예시: 게임기획1**(01)**

상단 2줄 표는 배경그림과 겹치지 않도록 할 것

표의 폰트는 크기16이상, 볼드, 가운데 정렬, 검은색, 맑은 고딕

표 하단 한 줄 문서설명 가능 –

예시: GIF파일이 있으니 파포로 채점하세요. 동영상 첨부…

문서를 2개로 나누어 제작했으니 채점에 참고 바람.

음성파일이 첨부되어 있음.

-5월 2일 오전 10시 이후, 즉시 다운로드와 동시에,

-늦은 과제 업로드 게시판을 48시간 동안 신설함. 대신 **25% 감점함.**

-개인 사정이 있는 학생은 미리 카톡으로 사유를 인정받은 경우 무 감점.

-표절보다는 출처를 명확히 밝히고, 인용한 부분과 (인용문서 업로드 가능)

자신이 추가한 부분을 명확히 구분하면 표절 아닌 **인용으로** 평가.

**-표절 판정된 과제는 F이며, 징계위원회 회부 후 6주 무기정학 처리함**

# 2. 제작 내용

**아래 대문자로 쓰여진 제안서의 모든 챕터는 페이지를 바꿔 새 페이지 상단 배치할 것.**

**(이전 페이지에 공백이 많아도 과감히 컨트롤-엔터 치고 새 페이지 시작하라는 말)**

## A. 게임 제목 및 컨셉 (컨셉의 가장 적절한 한국어로는 ‘의도’, ‘취지’)

- 첫 페이지 게임 제목 아래, 20단어 내외로 게임의 컨셉 제시

예시 –

제목: 툼 레이더

컨셉: ‘여성 캐릭터가 주인공인 최초의 게임으로 실종된 고고학자인 아버지의 흔적을 추적하며 전세계의 유적지를 탐사하는 모험과 퍼즐이 가득한 신개념 3D 어드벤처 게임’

## B. 목차

- 제안서 목차

**- (손기훈이 정해준 목차 외에 본인이 만든 내용의 세부 목차가 존재할 것)**

**- 페이지 기입할 것**

## C. 제안서 컨셉

- **제안서의 집필 방향 및 의도를** 20단어 내외로 제시.

예시 -

‘주인공 라라크로포드의 캐릭터 세팅, 고대 유적지 안에서 침입자들을 막기 위해 설치해둔 각종 **함정 설정과 공략에 요구되는 컨트롤을** **레벨 디자인, 트리거 세팅, 컨트롤 사항을 중심으로 시각화한 문서,** 본 게임 만의 어드밴처 플레잉의 묘미와 그 구현방법을 설정 및 제시하는데 중점을 두었다.’

## D. 게임 정보

- **타겟유저**, 게임장르, 플렛폼, **최소 및 권장사양**, **이용가능 연령** 등

- 게임 기본 정보 적시

**pc 게임의 경우 최소사양 및 권장사양 2가지 적시**

**동종 유사게임의 사양을 인용하고 출처를 적을 것.**

## E. USP (Unique Selling Point)

- 콘솔게임의 경우: 게임 박스에 인쇄할, 게임을 사고 싶을 만한 요인, 자랑거리

- 다운로드 게임의 경우: 콘솔게임 형태의 USP나 매력적인 과금 요소

## F. 게임 플레이 소개

- 세계관, 캐릭터, 스테이지, **게임플레이(필수)**, 전투시스템, 기타 중요 특징요소를

게임 컨셉 및 제안서 컨셉에 맞게 취사 선택해서 제안서를 작성한다.

- 게임플레이 설명에 캐릭터, 카메라(화면 대 캐릭터 비율, 시점), 컨트롤 포함

- In Game UI 포함 (HUD라고도 함)

- 게임플레이 시뮬레이션 – 플레이 스케쥴 – 플레이 영역의 도해화 등

- 앞의 게임 컨셉 및 제안서 컨셉과 게임의 소개가 적절히 일치하여야 함.

(중요 평가 기준임)

예: **툼레이더** - 미모의 글레머 여성고고학자 라라크로포드가

고고학발굴 중 실종된 어머니의 흔적을 찾아

세계의 유적지를 탐방하는 액션 어드벤쳐 게임

* **게임소개 세부내용 -** **캐릭터 설정, 유적지 탐방지도, 스테이지설정, 액션시스템**

Tip: 컨셉과 게임소개 내용을 일맥상통하고 이해하기 쉽게 설명하기 위한

핵심 컨텐츠의 선별 및 서술 능력과 그 순서배열의 의도가 명확히 담긴

목차 설정(자신이 선정한 세부목차)이 제안서 평가의 핵심

**중요도는 도해(그림) > 표 > 텍스트 순으로 평가함**.

그림 및 도해는 번호와 제목이 있어야 하며,

퍼온 것은 참고문헌에 출처를 명기해야 함.

## G. 차후 작성할 기획서 제작 계획

제안서, 세계관, 게임플레이, 레벨디자인, 전투시스템 등의 기획문서 중에서

차후에 포트폴리오 기획서로 업그레이드 해서 제작한다는 가정을 하고,

구체적으로 수정 보완 및 추가할 세부 기획 컨텐츠를 서술

(이 역시 게임 컨셉과 특징에 부합하는가, 차후 계획에 게임의 컨텐츠와

제안서의 미비한 내용을 정확히 인지하고 이를 보완하려 하고 있는가가

평가의 기준이 됨)

## H. 코멘트

- 제안서 제작과정 중 발생한 시행착오에 대한 **공식적인** 서술 (보고서양식)

**- 공식적인 시행착오의 발생과 원인, 대처에 대한 서술**

## I. 후기

- 제안서 제작과정 중 느낀 점에 대한 **개인적인(하찮은)** 회고 (일기양식)

**- 개인적인 느낌과 속마음을 기술, 이모티콘 사용 가능**

**- 받고 싶은 학점 서술**

**- 징징거려도 됨**

## J. 참고문헌

- 해당 페이지: **그림번호\_그림제목**\_간략 출처(선택)\_URL

예: 페이지 15: 그림14\_챔피언 징크스\_LOL홈페이지\_ <http://gameinfo.leagueoflegends.co.kr/ko/game-info/champions/jinx/#champion-lore>

**- 그림번호 및 그림제목은 해당 페이지 그림의 하단에도 적시할 것.**

**- 자작 그림은 출처를 ‘자체제작’이라고 쓸 것.**

**- 참고문헌, 자작내용 목차 나눠서 기록**

**- 그림, 다이어그램, 사진, 텍스트는 참고문헌이 있다는 전제 하에 인용가능.**

**- 출처라고 쓴 게 ‘구글’, ‘네이버’, ‘인터넷’ 이런 식이면 화내면서 감점.**

## K. 부록

**- 게임 소개 작성에 수록하지 못한 미완성, 초기 작업, 폐기작업, 잉여분 등**

**- 경우에 따라 부록도 점수로 인정 할 수 있음.**

**- 망한 자작 그림이라도 큰 사이즈로 잘 보이게 수록할 것을 강추.**

**- 자작 그림을 연필이나 샤프로 그려서 촬영, 스캔 할 경우 빛 반사 저주에 걸림.**

# 3. 평가 기준

오피셜 **30page** 내외. **(실제 8~99내외, 학생의 심리적 안정을 위한 분량제시)**

**국가공모전 제출문서로 가정하여,** 형식과 제출기한을 정확히 준수하여 작성할 것.

국가공모전 – 요구양식에 하자가 1만 발견되어도 탈락

## A. 게임 컨셉의 문장력

## B. 기획 컨셉의 구체성

## C. 게임 플레이의 서술 내용과 게임 컨셉의 일치성 (싱크로율)

- 캐릭터, 카메라(화면 비, 시점), 컨트롤

- In Game UI 및 설명

- 게임 플레이를 효율적으로 설명할 수 있는 각종 게임 요소의 선택, 집중

- 세계관, 연표, 세력도, 전체 맵, 몬스터, 전투 설명, 시나리오, 스킬 트리, 등등

## D. 게임 플레이 서술내용의 가시성 및 서술방법의 독창성, 상세성

- 추가점수 파트

- 게임 플레이 서술에 대한 채점 외에 독창성, 상세성을 만족하는 내용에 가점.

- **그림(도해) > 표 > 텍스트**

## E. 차후 작성할 기획서 제작 계획이 현 제안서를 적절히 보완 가능성 여부

## G. 문서 포멧 및 전체적인 미적 완성도

- 추가 점수 파트

## H. 후기, 코멘트, 참고자료의 구체성, 진정성

- 기본 점수

- 추가 점수 드물게 있음.

**One more thing...**

**턱도 없는 맞춤법, 오자, 탈자 1개당 -1점씩 감점, 감점엔 횟수제한 없음.**