<서식 1>

종합설계계획서

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자  (공동연구계획은 연명으로 기입) | 학 과 및 전공 | | 학 번 | | | | 학 년 | | 성 명 | | | |
| 게임공학전공 | | 2018180005 | | | | 3 | | 김 명훈 | | | |
| 게임공학전공 | | 2019184003 | | | | 3 | | 김 선아 | | | |
| 게임공학전공 | | 2019184020 | | | | 3 | | 윤 은지 | | | |
| 연구과제명  (국문 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문) 미정 | | | | | | | | | | | |
| (영문) 미정 | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 게임공학 전공에서 배운 지식을 기반으로 다이렉트를 사용하여 사용자들이 협력하여 목표지점까지 도달할 수 있는 다중 접속 퍼즐 게임 제작 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | 다이렉트 12를 사용한 다중 접속 3D 게임을 제작하고 그래픽 처리 장치를 활용  Visual Studio 2019, Direct12 | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| 세부 기획 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 리소스 수집 및 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 프레임워크 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 세부 게임 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 서버 동기화 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

20 년 월 일

제출자(공동연구대표) (인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사결과 | |
| 지도교수의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 (인) 학부장 임 창 주 (인) |