


<p>게임공학과</p>  <p>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</p>	<p>졸업 작품에 대한 규정</p>	<p>KPU-GAME-001</p> <p>제 · 개정일 2022-05-30</p>	<p>1 / 3</p>
--	---------------------	---	--------------

제1조(목적) 이 규정은 한국공학대학교학칙 제36조(졸업 및 학위)의 졸업 심사 기준 등에 관한 학과별 세부 기준을 정함을 목적으로 한다.

제2조(관련규정 및 근거) 본 규정은 한국공학대학교학칙 제36조(졸업 및 학위)와 캡스톤디자인(종합설계) 운영에 관한 규정 제7조(이수절차)를 근거로 한다.


제3조(대상자) 졸업 작품 평가는 졸업예정자로 해당 학기 종합설계 I 또는 종합설계 II를 수강 신청한 학생을 대상으로 한다.

제4조(졸업 작품 범위) 종합설계 I, II는 게임공학과에서 개설된 교과목을 이수한 후, 다양한 지식을 응용하는 종합 설계 과정으로 “연구 과정”과 “작품 과정”으로 나뉘어 다음을 졸업 작품의 범위로 한다.

1. 연구 과정은 게임과 관련된 지적 저작물의 제작을 졸업 작품의 범위로 한다.
2. 작품 과정은 게임과 관련된 소프트웨어 및 하드웨어 개발을 졸업 작품의 범위로 한다.
3. 제안된 졸업 작품 계획서는 졸업 작품 지도 교수의 승인을 받고, 계획서 심사를 통과해야 한다.

제5조(졸업 작품 팀 구성 및 지도 교수 지정) 졸업 작품은 종합 설계 과목으로 3인으로 구성된 팀으로 개발하는 것을 원칙으로 한다. 졸업 작품의 규모, 내용, 환경 등에 의하여 팀 구성의 예외가 발생할 경우 지도 교수의 승인 하에서 팀을 구성할 수 있다. 각 팀은 졸업 작품 개발과 관련해서 지도, 관찰, 상담 도움을 받기 위한 졸업 작품 지도 교수를 결정하여야 한다. 졸업 작품 개발 과정에서 발생하는 많은 문제점에 대하여 졸업 작품 지도 교수와 협의를 통해 해결한다.


제6조(졸업 작품 개발) 졸업 작품 계획서 심사를 통과한 팀은 계획한 작품을 추진 일

<p>게임공학과</p>  <p>한서대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</p>	<p>졸업 작품에 대한 규정</p>	<p>KPU-GAME-001</p> <p>제 · 개정일 2022-05-30</p>	<p>2 / 3</p>
--	---------------------	---	--------------

정에 맞추어 개발을 진행하여야 한다. 각 팀의 구성원은 자신의 역할을 분명히 하고, 졸업 작품 개발 기간 동안 주간 단위로 수행한 작업 일지를 기록하고, 최소 월 1회 졸업 작품 지도 교수에게 졸업 작품 개발 진행 상황을 보고한다.

제7조(심사 및 평가) 졸업 작품 심사는 계획서 심사, 중간 평가, 최종 평가로 이루어진다. 계획서 심사는 졸업 작품으로서 규모, 기술적인 문제, 역할 분담, 개발 일정 등에 대한 타당성을 검증한다. 계획서 심사는 통과 또는 보완으로 분류되며, 보완의 경우, 보완 사항을 반영하여 재심사를 받아야 한다. 중간 평가는 졸업 작품 개발 중간 진행 사항을 평가하고, 향후 일정을 평가한다. 이 결과는 종합설계 I의 평가로 활용된다. 최종 평가는 졸업 작품에 대한 최종 심사로 종합설계 II 평가로 활용되며, 최종 심사를 통과하지 못한 경우 졸업 심사를 통과하지 못한다. 중간 및 최종 평가는 학과 내 교수로 구성된 심사위원들에 의하여 평가되며, 심사위원들은 졸업 작품 개발 계획서를 근거로 개발 진행 상황을 A(우수), B(보통), C(미흡), D(부족), F(매우 부족)로 평가한다. 최종 평점은 심사위원들의 평균 점수에 의하여 결정된다. 중간 평가 D 이하의 팀은 종합설계 I 성적 마감 이전에 부족 사항을 보완하여 1회에 한하여 재심사를 청구할 수 있다. 종합설계 I을 통과하지 못한 경우 종합설계 I를 재 이수하여야 종합설계 II를 이수할 수 있다. 최종 평가를 통과하지 못한 경우, 산업 기술 대전 출품 이전에 부족 사항을 보완하여 1회에 한하여 재심사를 청구할 수 있다. 각 심사는 팀 단위 평가이며, 작품이 완성된 팀에 한하여 역할 분담 및 개발 진행 내용, 작품 개발 일정 등을 근거로 졸업 작품 지도 교수가 팀 구성원의 개별 평가를 수행한다. 종합설계 II를 1학기에 수강하는 경우, 최종 평가 종료 후, 산업기술대전에 출품할 수 있도록 평가 결과를 반영하여 작품을 완성하여 졸업 작품 지도 교수에게 제출하여야 한다.

제8조(졸업 작품 결과물 제출) 졸업 작품 관련 심사 및 평가와 관련된 자료는 지도 교수의 승인을 받아 심사 및 평가일 전에 학과 사무실로 제출한다. 작품과 관련된 모든 자료를 제출함을 원칙으로 한다. 최종 평가 완료된 졸업 작품은 관련된 모든 결과물과 별도의 규정에서 정한 양식에 따라 졸업 작품 보고서를 작성하여 제출한다. 단, 지적 재산권 혹은 저작권과 관련되어 있는 부분은 제출물에 명시하여 권익을 보호할 수 있도록 한다. 기업과 공동으로 개발된 작품은 원칙적으로 졸업 작품 범위 내의 결과물을

<div>게임공학과</div> <div>  <div>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</div> </div>	<div>졸업 작품에 대한 규정</div>	<div>KPU-GAME-001</div> <div>제 · 개정일 2022-05-30</div>	<div>3 / 3</div>
---	-------------------------	---	------------------

제출한다. 또한 개발된 졸업 작품은 산업기술대전에 출품되어야 하며, 이에 필요한 개발 결과물, 설치 방법, 작품에 대한 개요를 문서화하여 제출하여야한다. 우수 졸업 작품에 대해서는 졸업 작품 최종 평가 시 학술대회 또는 학술지에 논문 투고를 요청할 수 있으며, 해당 팀은 평가 결과의 요구 사항을 반영하여 논문을 작성하여 제출하여야 한다.

제9조(졸업 작품 일정) 졸업 작품 개발과 관련된 일정은 매년 게임공학과 교수회에서 졸업 작품과 관련된 일정을 공지하고, 이에 따라 계획서 발표, 평가를 수행한다.

제10조(기타) 본 규정에 명시되지 않은 예외 사항은 게임공학과 교수회의를 통한 결정에 따른다.