

<div>게임공학과</div> <div>  </div> <div>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</div>	<div>졸업작품 운영 규정</div>	<div>KPU-GAME-002</div> <div>제 · 개정일 2022-5-30</div>	<div>1 / 4</div>
---	-----------------------	--	------------------

**제1조(목적)** 이 운영규정은 한국공학대학교 게임공학과(이하 “학과”라 한다)의 종합설계 운영 시 적용할 세부사항을 정함을 목적으로 한다.

**제2조(적용범위)** 학과의 “졸업 작품에 대한 규정”에 특별히 정한 경우를 제외하고는 이 운영규정이 정하는 바에 의한다.

**제3조(용어의 정의)** 이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “코드”라 함은 C, C++, C#, Objective-C, Java 등 프로그래밍 언어로 작성된 원시 코드(source code)를 의미한다.
2. “리소스”라 함은 소프트웨어를 구성하는 요소 중 그래픽 이미지, 3D 모델, 애니메이션, 음향/음악 등 “코드”를 제외한 모든 것을 의미한다.
3. “SCM”이라 함은 Software Configuration Management의 약자로, “소프트웨어 형상 관리”로 번역되며, 소프트웨어의 변경 이력을 관리하는 것을 의미한다.
4. “계획서”라 함은 졸업 작품을 위한 팀 구성, 지도교수, 개발 초안을 기재하는 1페이지의 학교 서식을 의미한다.
5. “기획서”라 함은 졸업 작품의 전반적인 내용을 담은 문서로, 졸업 작품 팀 내에서 관리한다.
6. “제안서”라 함은 종합설계 I의 첫 번째 심사에서 사용하는 발표 자료를 의미한다.

**제4조(종합설계 신청자격)** 종합설계과목의 수강신청자격은 다음과 같다.

1. 2016학번 이전 5학기 이상 이수하고 94학점 이상 수료자 및 2017학번 이후 5학기 이상 이수하고 84학점 이상 수료자는 종합설계기획(1학점), 종합설계I(3학점), 종합설계II(2학점)을 이수할 수 있다.
2. 위 자격에 미달하는 학생이 종합설계과목을 수강신청 하려 할 경우, 별도의 심사를 통과하여야 신청 가능하다.
3. 종합설계II는 종합설계I을 이수한 학생만 신청 가능하다.

**제5조(종합설계 일정)** 완성된 졸업 작품을 산업기술대전에 전시하기 위하여 정규학기보다 일찍 종합설계의 일정을 시작한다. 원칙적으로 다음의 일정에 따르나, 상황에 따라 변경될 수 있다(아래 일정은 3학년 2학기 종합설계기획 신청 기준임). 팀 구성의 경우, 종합설계기획 수강 신청 시점까지 구성함을 원칙으로 하나, 지도교수의 재량에 따라, 종합설계기획 과정 중간에 변경을 허용한다.

<div> <div>게임공학과</div> <div>  </div> <div>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</div> </div>	<div> <div>졸업작품 운영 규정</div> </div>	<div> <div>KPU-GAME-002</div> <div>제 · 개정일 2022-5-30</div> </div>	<div> <div>2 / 4</div> </div>
--	------------------------------------	---	-------------------------------

교과	내용	기간, 날짜
3학년 2학기 종합설계기획(1학점)	졸업작품을 위한 팀 구성 및 지도교수 결정	3학년1학기~3학년여름방학
	종합설계기획 신청	
	졸업작품 기획 수행	11월 30일까지
	졸업연구계획서 제출	
	졸업연구계획서 지도교수 검토 및 승인	
4학년 1학기 종합설계1(3학점)	졸업작품 1차 발표 심사 (제안서 평가)	12월 마지막주 월요일 재심 요청이 있을 경우 3주후 실시
	졸업작품 연구 수행	12월초 ~ 4월말
	졸업작품 2차 발표 심사 (중간 평가)	5월 둘째주 월요일 재심 요청이 있을 경우 3주후 실시
	종합설계1 성적	5월초 ~ 7월말
4학년 2학기 종합설계2(2학점)	졸업작품 연구 수행	5월초 ~ 7월말
	산업기술대전 작품 설명서 제출	7월말
	졸업작품 3차 발표 심사 (DEMO 평가)	7월 마지막주 월요일 재심 요청이 있을 경우 3주후 실시
	산업기술대전 수상후보작 발표	8월 둘째주
	산업기술대전 출품 및 전시 (최종평가)	9월 중
	최종보고서는 Case Study 논문형태로 한국게임학회 출간	10월~11월(한국게임학회 추계학술대회)
	종합설계2 성적	12월

**제6조(종합설계를 시작하는 학기)** ①종합설계 I을 1학기에, 종합설계 II를 2학기에 수강하는 것을 원칙으로 한다. ②종합설계 I을 2학기에 신청하는 학생 및 소속 팀원 모두는 다음 각 호의 조건중 하나를 만족해야 한다.

1. 복학 후 졸업 예정학기가 다음해 가을인 경우.
2. 직전 학기 종합설계 I에서 F학점을 받은 경우.

③종합설계 I을 2학기에 시작하는 경우 다음 각 호의 사항을 준수한다.

1. 산업기술대전 참가 대신 게임 관련 학회에서 논문을 발표하여야 한다.
2. 종합설계의 진행은 제4조의 일정에서 6개월이 더해진 일정을 기준으로 진행된다.

**제7조(외부 코드 사용 관련 사항)** 표준 프로그래밍 언어 라이브러리, OpenGL, DirectX 등 표준 그래픽 라이브러리를 제외한, 기존의 게임 엔진 등 팀에서 자체적으로 구현하지 않은 외부 코드를 졸업 작품에 사용할 경우 다음 각 호와 같이 시행한다.

1. 모든 발표와 제출문서에 사용한 모든 외부 코드의 리스트를 적시하여야 한다.
2. 모든 발표와 제출문서에 사용한 외부 코드에서 제공하는 기능의 목록과 팀에서 자체 구현하는 코드 내용을 명확히 구분하여 적시하여야 한다.
3. 자체적으로 구현하는 코드만을 평가의 대상으로 삼는다. 외부 코드 혹은 자동으로 생성된 코드는 평가의 대상으로 삼지 않는다.

<p>게임공학과</p>  <p>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</p>	<p>졸업작품 운영 규정</p>	<p>KPU-GAME-002</p> <p>제 · 개정일 2022-5-30</p>	<p>3 / 4</p>
--	-------------------	--	--------------

**제8조(스크립트 기반 통합 개발 환경 관련 사항)** UDK, Unity3D, CryEngine 등 스크립트 기반 통합 개발 환경을 사용하여 졸업 작품을 제작 하는 경우, 졸업 작품의 평가 시 별도로 만들어진 기준과 과정을 적용한다.

**제9조(외부 리소스 사용 관련 사항)** 팀에서 자체적으로 제작하지 않은 외부 리소스를 졸업 작품에 사용할 경우 다음 각 호의 사항을 준수해야 한다.

1. 모든 외부 리소스의 사용은 지도교수의 승인 하에 이루어져야 한다.
2. 모든 외부 리소스의 출처를 문서와 실행 결과에서 밝혀야 한다.
3. 제3자가 2항의 출처를 참조하여 리소스에 대한 접근이 가능해야 한다.
4. 라이선스 권리를 얻지 못한 채 외부 리소스를 사용할 경우 졸업 작품의 외부 출력이 제한될 수 있다.

**제10조(형상 관리 도구 관련 사항)** 졸업 작품을 진행하는 과정의 졸업 작품 관련 파일들의 변경 이력은 GIT 등의 형상 관리(SCM) 도구를 통해 관리되어야 한다. 다음 각 호와 같이 시행한다.

1. 종합설계 과정에 만들어진 모든 코드, 리소스, 문서(제안서, 기획서, 보고서 등)는 SCM 도구를 이용하여 저장소(repository)에 등록하여야 한다.
2. SCM 도구를 통하여 졸업 작품을 다운로드 받아 빌드 및 실행이 가능해야 한다.
3. 졸업 작품을 진행하며 축적된 SCM에서의 변경 이력이 부실할 경우, 졸업 작품의 진행 기간 중 정당한 노력을 들이지 않은 것으로 간주한다.

**제11조(최종보고서)** 모든 팀은 종합설계 II의 종료 전까지 최종보고서를 학과에 제출하여야 한다. 본문은 사단법인 한국게임학회의 제출논문형식으로 하고, 졸업 작품의 사용 매뉴얼을 부록으로 하며, 졸업 작품을 구성하는 모든 구성요소(소스 코드, 리소스, 실행파일 등)를 기록한 읽기전용 저장매체를 첨부하여야 한다.

**제12조(종합설계 2에서 F학점을 받는 경우 관련 사항)** 종합설계 II의 성적을 F학점을 받는 경우 재수강 관련하여 다음 각 호와 같이 시행한다.

1. 팀 구성원이 변하지 않거나, 결원만 있을 경우 종합설계 II만 재수강할 수 있다.
2. 팀 구성원이 추가되거나 새로운 팀을 구성하였을 경우 종합설계 I의 과정부터 다시 시작해야 한다.

<div>게임공학과</div> <div>  </div> <div>한국공학대학교 TECH UNIVERSITY OF KOREA</div>	<div>졸업작품 운영 규정</div>	<div>KPU-GAME-002</div> <div>제 · 개정일 2022-5-30</div>	<div>4 / 4</div>
---	-----------------------	--	------------------

### 제13조(설계요소와 현실적인 제한조건).

1. 제작물은 종합설계 강의계획서에 명시된 설계요소를 구현하고 이를 최종보고서에 적시하여야 한다.
2. 제작물은 종합설계 강의계획서에 명시된 현실적인 제한조건을 만족하여야 하며, 기획서 초안에 제작물에 적용되는 제한 조건들을 적고 최종보고서에 제한조건 준수를 위한 구현 과정을 구체적으로 적시하여야 한다.

**제14조(기타)** 본 운영규정에 명시되지 않은 예외 사항은 게임공학과 교수회의를 통한 결정에 따른다.