

<서식 1>

중 합 설 계 계 획 서

☒ 창의작품
 ☐ 전공 융합형
 ☐ Capstone Design형
 ☐ 기업연계형
 ☐ 창업연계형

연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입)	학 과	학 번	학 년	성 명						
	엔터테인먼트컴퓨팅	2016184002	3	고희정						
	엔터테인먼트컴퓨팅	2016184017	3	박하연						
	게임공학과	2016182032	3	이혜리						
연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성)	(국문) 하울링 (영문) Howling									
연구목적(목표)	Unity ML-Agents를 이용한 NPC 구현. 생존, 육성 장르의 게임 제작.									
연구과제수행 과정 및 방법	Tensorflow와 Unity ML-Agents를 이용한 강화학습 기반의 NPC 작성 및 Unity엔진을 이용한 생존, 육성 장르의 게임 개발									
추진일정	항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	
	리소스 제작									
	세부 게임 제작									
	ml NPC 구현									
	마무리 및 UI제작									
	BugFix 및 최적화									
기타사항										

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2018 년 12 월 4 일

제출자(공동연구대표) 박 하 연 (인)

심사결과	
지도교수의견	
승인 및 확인	연구지도교수 김 경 철 (인) 학부장 오 황 석 (인)