

※접수번호

기재하지 말 것

## 2023학년도 2학기 캡스톤디자인 참여 신청서

교과목 명	캡스톤디자인		
유 형	<input checked="" type="checkbox"/> 기업연계형 <input type="checkbox"/> 학제간융합형 <input type="checkbox"/> 글로벌연계형		
과 제 명	음성인식을 이용한 유니티게임		
팀 명	RE-니 (리니)		
기업정보	기업 · 기관 명	대표자 성명	직위
	(주)소울소프트	유영록	대표
기업 담당자	담당자 성명	직위	연락처
	김양석	팀장	010-8553-2664
	이메일		
	horangin@soulsoft.co.kr		
지도교수	소속 학과	성명	연락처
	융합소프트웨어	유진호	010-3605-2730
대표학생	소속 학과	성명	연락처
	융합소프트웨어	김민욱	010-3237-4674
	학년	학번	E-mail
	3	193705	kad3500@naver.com

위와 같이 Capstone Design 지원 신청서를 제출합니다.

붙임1. Capstone Design 과제계획서 1부

붙임2. 캡스톤디자인 참여학생 명단 및 개인정보 수집·이용 동의 및 제3자 제공 동의서 1부

2023년 9월 일

대표학생 : (인)

지도교수 : 유진호 (인)

목포대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하

## 캡스톤디자인 참여학생 명단 및 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서

### 1. 개인정보 수집·이용 안내

- ☐ 개인정보 수집·이용 목적: 캡스톤디자인 교과목 참여 지원
- ☐ 개인정보 수집·이용 항목: 성명, 소속학과, 학년, 학번, 연락처, 생년월일, 이메일
- ☐ 개인정보 보유 및 이용기간: 목적달성 및 종료(연구기간 종료일로부터 5년) 까지
- ☐ 거부권 및 불이익: 캡스톤디자인 참여 신청자는 개인정보 수집 동의에 거부할 권리가 있습니다. 다만, 개인정보 수집 거부 시 캡스톤디자인 참여가 불가능 합니다.

### 2. 개인정보 제3자 제공 안내

- ☐ 개인정보를 제공받는 자: 한국연구재단, 교육부
- ☐ 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적: 한국연구재단 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업 지원금 제공에 따른 자료 제공
- ☐ 제공하는 개인정보의 항목: 성명, 소속학과, 학년, 학번, 연락처, 생년월일, 이메일
- ☐ 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용 기간: 수집 및 이용 목적 달성, 관계 법령에 따른 보관기간까지
- ☐ 거부권 및 불이익: 동의를 거부할 수 있으며, 동의 거부 시 LINC 3.0 사업단 캡스톤디자인 교과목 지원을 제공받을 수 없습니다.

**서명란에 서명 시 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공에 동의한 것으로 간주됩니다.**

연번	소속학과	성명	학년	학번	생년월일	연락처	개인정보 수집·이용 및 제공 동의
1	융합소프트웨어	대표학생	3	193705	000127	010-3237-4674	서명
2	융합소프트웨어	팀원	4	193707	000312	010-9241-8511	서명
3	융합소프트웨어	팀원	3	193901	980430	010-6533-7201	서명
4	융합소프트웨어	팀원	3	193719	000411	010-6642-3771	서명
5	융합소프트웨어	팀원	3	203706	010511	010-5144-8516	서명
6							서명
7							서명
8							서명
9							서명
10							서명

2023년 9월 일

목포대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하

## ■ Capstone Design 과제 계획서

내 용	개발하고자 하는 과제의 개요 및 구체적인 내용
	<p>음성인식을 이용한 유니티 게임</p> <p>2d 횡스크롤게임으로 유형의 아이템을 얻거나 무형의 정보를 얻어 심문 시스템에서 정답을 유추하거나 아이템을 활용하여 엔딩을 보는 형식의 게임</p> <p>심문 시스템에서는 STT방식으로 대답을 인식한 후 텍스트의 특정 키워드를 판별하여 저장해 주인공의 대답에 반응하게 함</p> <p>최종적으로 여러분기의 이벤트를 겪어 엔딩을 맞는게 목표이다.</p>
필요성	아이디어를 도출하게 된 이유(기존 제품과의 차별성)
	<p>- 기존의 음성인식보다 더 현실적으로 음성을 이해하는 게임으로, 대화의 긴장감을 극대화 하여 플레이어의 게임의 몰입도를 높이고 싶었다. 그러기위해 게임의 세계관을 실제 역사 속에 있는 시대적 배경으로 정했고, 게임 내의 기믹이나 이벤트도 그 시절의 배경이나 문화를 이용해 만들면 몰입도를 더더욱 높힐 수 있을거 같다.</p>
세부 내용	과제 결과물 제작(도출)을 위한 세부적인 개발 내용 및 추진일정
	<p>대략적인 게임 스토리 : 파시즘적인 국가와의 전쟁중 아군이 철수하고 적국의 군사가 마을로 들어오는데 이 때 마을에서 검문 나왔을때부터해서 망명할때까지 일대기 (망명못하고 죽을 수도 있고/ 적국에 붙을 수도 있고/ 망명에 성공할 수도있고 등등 여러 엔딩)</p> <p>목표 : 진엔딩 or 다회차 엔딩 보기</p> <p>장르 : 심리적 공포/ 어드벤처</p> <p>플레이 방식 :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 간단한 좌우조작키로 이동 및 조사해서 단서를 모은다.</li> <li>2. 특정 이벤트나 시간에 따라 나오는 npc와 대화를 함.</li> <li>2-1. 주변 마을 사람과의 짧은 대화로 정보를 얻으며 호감도에 따라 도와주는 정도와 게임 분기가 달라질 수 있음.</li> <li>2.2. 심문관을 설득하여 위기를 모면</li> <li>3. 대화할때 거짓 유무나 특정 키워드를 통한 판단으로 바로 체포되거나/의심만 사고 돌아가 나중에 심문할 때 이용</li> <li>4. 여러 엔딩 보기</li> </ol>
성과	과제 수행을 통해 예상되는 결과물의 종류와 그에 대한 설명
	<input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input checked="" type="checkbox"/> 시제품 <input type="checkbox"/> 학술대회 발표 <input type="checkbox"/> 기타( )
	<p>- 게임의 전체적인 느낌을 느낄 범위의 시제품</p> <p>- 음성을 텍스트로 완전히 받아 들이는 stt시스템</p>
기대효과	과제 개발 완료 시 예상되는 기대효과 및 활용방안
	<p>- 현실성이 더 높아진 게임을 기대</p> <p>- 게임과의 대화를 키 입력을 한 단계 높임</p>

## ■ 예산집행계획

유형	기본 지원금	체크
기업연계형	1,000,000	
학제간융합형	2,000,000	
글로벌연계형	2,000,000	
추가 지원 사항		
지적재산권 출원	특허출원	1,000,000
	디자인출원	300,000
기술이전		500,000
학술대회 발표		300,000
현장실습 후 실습기관과 캡스톤디자인 연계		500,000
LINC 3.0 주제지정형		500,000
맹들공방 재료비		200,000
최대 금액 합계		

구분	산출내역	금액(원)	비율(%)
재료비	STT API구매 비용+ 게임 내 BGM 비용 - 150,000 + 200,000 = 350,000	350,000	35%
회의비	- 회의 및 간식비와 식사비용 및 회의 장소 지원비 - 인당 (20,000 * 5) * 2 = 200,000	200,000	20%
외주 용역비			
전문가 활용비	유니티에 대한 부족한 조언, 및 교육	200,000	20%
복사 및 제본비	도서 공유를 위한 복사 및 제본비	50,000	5%
도서 구입비	필요 도서 구입비 - C#, 파이썬, 유니티	100,000	10%
교통비	이동비 - 인당 20,000 * 5 = 100,000	100,000	10%
합 계		1,000,000	100%