

KGCA게임아카데미	<b>게임개발자전문가 과정 평가지</b> <b>(본 평가 제 11 회)</b>
------------	--

교과목명	게임응용 프로그래밍	능력단위명 (단원)	게임엔진응용 프로그래밍	평가일시	
#시험시간 120분, 추가시간 없음					
요구사항	1. 다음 중 필수 항목을 포함한 게임을 완성하여 제출 및 시연한다. A. 기획 내용에 따라 게임을 완성하여 제출 및 시연한다. B. (필수)기획에 따라서 지형(Map)을 구현한다. C. (필수)기획에 따라서 PC 및 NPC 각 1개 이상의 상태전환을 구현한다. D. (필수)기획에 따라서 저장 및 로드 기능을 구현한다. E. (필수)게임에 필수적인 기능들을 구현한다. (인풋, 사운드, 충돌 등) 2. 프로젝트를 성명으로 압축하여 제출한다. "홍길동.zip" A. 기획문서/프로젝트(솔루션) 또는 실행파일 2개 제출. B. 네이버드라이브 제출처				
평가 전 유의사항	1)실습 전 반드시 실습용 컴퓨터/모니터/키보드/마우스의 상태를 점검합니다. 2)지정된 실습 책상 및 의자의 결합 상태를 점검합니다. 3)VisualStudio 2019 및 언리얼엔진, Word,Access 소프트웨어를 실행 해 보고 상태를 점검합니다. 4)음식물 및 커피, 음료를 책상 위에 놓지 않기 바랍니다. 4)기타 평가에 저해가 되는 문제가 발생 시 평가위원에게 문의 후 조치를 받기 바랍니다.				
평가 시 유의사항	1)평가 시 사전에 배부된 평가 체크 리스트를 참고하여 작업하고 제출 후에는 수정 불가합니다. 2)평가 완료 시 포트폴리오(프로젝트)는 성명으로 압축하여 제출하여 지정된 장소에 제출합니다. 예시) 홍길동.zip" 3)포트폴리오에 대한 설계문서/분석문서/프로젝트(솔루션) 3개가 압축파일에 포함되어야 합니다. 4)제출처 : 공유된 네이버드라이브 "게임기초프로그래밍 폴더"				

<div> <div>게임개발자전문가 과정 평가자료</div> <div>(본 평가 제 11 회)</div> </div>	결 제	교강사	평가위원	학원장

직종구분	<div> <div>[ ]국기훈련</div> <div>[ ]계좌제</div> </div>	평가일시		훈련생명		평가위원	
교과목명	<div> <div>게임응용</div> <div>프로그래밍</div> </div>	<div> <div>능력단위명</div> <div>(단원)</div> </div>	<div> <div>게임엔진응용</div> <div>프로그래밍</div> </div>	평가구분	<div> <div>[ v ]본평가</div> <div>[ ]재평가</div> </div>	평가점수	

<div> <div>요구사항</div> <div> <div>1, 언리얼 엔진을 활용하여 주어진 필수 항목이 포함된 게임을 구현한다.</div> <div>2, 포트폴리오에 대한 분석/구현 내용을 제출한다.</div> </div> </div>
---

<div> <div>결과물</div> <div>사진</div> </div>	
<div> <div>제출된</div> <div>압축 파일</div> <div>리스트</div> </div>	

<div> <div>게임개발자전문가 과정</div> <div>성취도 평가표</div> </div>	결 제	교강사	평가위원	학원장

훈련생 명		평가자 명	(인)	평가 일 시	본평가	
교과목 명	게임응용 프로그래밍	능력단위 (단원)	게임엔진응용 프로그래밍		재평가	
평가목표	게임엔진응용 프로그래밍은 상용으로 판매하는 게임 엔진과 저작도구를 활용하여 게임을 제작하도록, 사용엔진 활용하기, 상용게임엔진 응용프로그래밍 및 유지보수 할 수 있는 능력에 있다.					
평가과제	1, 언리얼 엔진을 활용하여 주어진 필수 항목이 포함된 게임을 구현한다. 2, 기획 문서 및 프로젝트 솔루션 및 실행파일을 제출한다. # 평가시간 120분, 추가시간 없음.					
수행정도	1, 해당 지식과 기술을 습득하는데 부족함이 있어 타인의 도움을 받아야만 작업을 수행할 수 있다. (매우미흡) 2, 해당 지식과 기술을 부분적으로 습득하여 직무수행에 필요한 지식과 기술을 가지고 대부분의 작업을 수행할 수 있다. (미흡) 3, 해당 지식과 기술을 대부분 습득하여 직무수행에 필요한 지식과 기술을 가지고 대부분의 작업을 수행할 수 있다. (보통) 4, 해당 지식과 기술을 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결 력을 토대로 작업을 수행할 수 있다. (우수) 5, 해당 지식과 기술을 확실하게 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결 력을 토대로 주도적으로 완벽한 작업을 수행할 수 있다. (매우우수)  					

능력단위 요 소	수행 준거	성취수준	점수
상용게임 엔진 이해하기	1.1 상용게임 엔진의 설치 및 환경설정을 할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	1.2 상용게임 엔진의 주요 기능 및 아키텍처를 이해한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	1.3 상용엔진에 추가적인 기능인 플러그인 기능을 이해한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
상용게임 엔진 활용하기	2.1 엔진의 지형 기능을 활용하여 구현한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.2 엔진의 캐릭터 및 모델의 기능을 활용하여 구현한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.3 엔진의 이펙트 및 UI기능을 활용하여 구현한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.4 엔진의 인공지능 및 충돌 기능을 활용하여 구현한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
상용게임 엔진응용프 로그램 구현하기	3.1 기획의 설계에 따라 게임을 구현 및 디버깅 할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	3.2 완성도 및 최적화 작업으로 안정된 게임을 구현한다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	3.3 구현 프로젝트에 대한 설계 문서 및 체계도의 적절성	⑤ ④ ③ ② ①	
평가결과	[    ] 합격 / [    ] 불합격	총점	
		훈련생 확인(서명)	

<div> <div>게임개발자전문가 과정</div> <div>평가 기준(체크리스트)</div> </div>	결 제	교강사	평가위원	학원장

능력단위	게임엔진응용프로그래밍					능력단위	3	
교과목명	게임응용프로그래밍					수 준		
게임 엔진응용 프로그래밍	능력단위 요 소	수행 준거					평가 점수	
	상용게임 엔진 이해하기	1, 게임 엔진의 설치와 블루프린트(1), C++스크립트(2),모듈 추가(기본제외)를 할 수 있다.)						
			-1,2,3번을 모두 사용하였다.				5점	
			-1,2번을 사용하였다.				4점	
			-모듈 추가되었다.				3점	
			-1번만 사용하였다.				2점	
			-없다.				1점	
		2, 게임 엔진의 주요 기능을 이해한다.(캐릭터,이펙트,지형,UI,애니메이션 등)						
			5개이상	4개	3개	2개	1개 이하	
			5점	4점	3점	2점	1점	
		3, 게임엔진에 플로그인을 추가 할 수 있다.(기능 플로그인(1),프로시저메쉬(2),셰이더(3))						
			1,2,3번 모두	1번 만	3번 만	2번 만	없다.	
			5점	3점	3점	2점	1점	
		상용게임 엔진 활용하기	4, 게임 엔진의 지형 기능을 활용할 수 있다.(랜드스케이프 오브젝트 종류 기준)					
				10개 이상	8개 이상	6개 이상	4개 이상	2개 미만
	5점			4점	3점	2점	1점	
	5, 게임 엔진의 캐릭터 및 애니메이션 동작이 활용 할 수 있다. (애니메이션 동작 기준)							
			10개이상	8개	6개	4개	2개 이하	
			5점	4점	3점	2점	1점	
	6, 게임 엔진의 이펙트(1) 및 Widget(2) 기능을 활용 할 수 있다.							
			- 1,2번 각 5개 이상 사용 되었다.				5점	
			- 1,2번 각 4개 사용 되었다.				4점	
			- 1,2번 각 3개 사용 되었다.				3점	
		- 1,2번 각 2개 이하로 사용 되었다.				2점		
- 구현이 없다.				1점				
7, 게임 엔진의 인공지능 기능을 활용 할 수 있다. BT(1),EQS(2),기타(3), 액션 4개 기준								
	-1,2,3번 모두로 인공지능 처리가 된다.				5점			

			-1,2번으로 인공지능 처리가 된다.	4점	
			-1,3번으로 인공지능 처리가 된다.	3점	
			-3번으로 인공지능 처리가 된다.	2점	
			-없다.	1점	
	상용게임엔진 응용프로그램 구현하기	8, 게임의 프로그램을 디버깅할 수 있다.			
			- 컴파일 가능하며 정상적인 실행이 가능하다.	5점	
			- 컴파일 가능하며 런타임 일부 오류가 있다.	4점	
			- 컴파일 가능하지만 치명적인 런타임 오류 상태	3점	
			- 컴파일 가능하지만 실행불가 상태.	2점	
			- 컴파일이 불가능하다..	1점	
		9,완성도 및 최적화를 구현하여 안정된 프로그램을 구현할 수 있다.			
			-시연이 가능하며 정상적으로 실행 가능하다.	5점	
			-시연은 가능하지만 안정성이 떨어진다.(재부팅,오류 등)	4점	
			-시연이 가능하지만 리소스 오류가 있다.	3점	
			-시연이 가능하지만 로딩 시간 및 프레임이 저조하다.	2점	
			-시연이 불가능하였다.	1점	
		10,설계 및 분석/추가 필요 기능 문서(1) 및 Project(2)을 제출하였다.			
			-1,2번 모두 제출하였다.	5점	
			-설계/분석 문서 만을 제출하였다.	4점	
			-솔루션 파일 만을 제출하였다.	3점	
			-1,2번 일부만 제출하였다.	2점	
			-모두 미 제출하였다.	1점	

항목당 환산점수는 10점이며 “포트폴리오(50%)+발표(PT)(50%)”로 계산한다. 1개만 평가 시는 100%로 계산한다.