

KGCA게임아카데미	게임개발자전문가 과정 평가지 (본 평가 제 8 회)
------------	---

교과목명	게임응용 프로그래밍	능력단위명 (단원)	게임플랫폼응용 프로그래밍	평가일시	
#시험시간 120분, 추가시간 없음					
요구사항	1. 다음의 프로젝트 중 공통 사항을 포함한 1개를 구현하여 제출한다. A. (공통)윈도우 기반의 3D게임엔진 라이브러리를 제작한다. B. (선택1)3D 캐릭터 애니메이션 뷰어를 구현한다. C. (선택2)공간 분할 된 게임 지형에 동적 및 정적 지형LOD를 구현하여 렌더링 한다. 2. (공통사항)구현에 사용된 Format 설계 및 구현의 체계도를 제출한다. A. 기능구현에 따른 분석내용 및 자체 포맷의 설계도를 기술한다. B. 제작된 기능/라이브러리를 수정/보완해야할 사항들을 기술한다. C. 범용성/유연성/확장성/간결성을 고려하여 추가/변경된 내용을 기술한다 3. 프로젝트를 성명으로 압축하여 제출한다. "홍길동.zip" A. 설계문서/분석문서/프로젝트(솔루션) 3개 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 MS오피스 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</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)	게임플랫폼응용 프로그래밍		재평가	
평가목표	게임플랫폼 응용프로그래밍은 사용자 측의 게임 구동이 가능한 플랫폼에서 게임이 원활하게 작동하도록, 플랫폼 개발환경을 구축하고, 플랫폼 응용 프로그램을 설계하며, 플랫폼 응용 프로그램을 구현할 수 있는 능력에 있다.					
평가과제	1, 3D 캐릭터 애니메이션(모델Viewer) / 지형LOD(LeafNode) 설계 및 구현한다. 2, 포트폴리오에 대한 분석/구현 내용을 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
플랫폼 개발환경 구축하기	1.1 기획에 따라 플랫폼과 그에 필요한 요구사항을 분석할 수 있다..	⑤ ④ ③ ② ①	
	1.2 플랫폼 라이브러리를 선정하고 활용할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	1.3 선정된 플랫폼에 적합한 개발환경을 구축할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
플랫폼 개발 설계 및 구현하기	2.1 게임의 구현에 필요한 필수 플랫폼 라이브러리를 설계할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.2 플랫폼에 적합한 오브젝트의 Exporter & Importer를 설계할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.3 오브젝트 로딩/생성/프레임 연산/렌더링/소멸을 설계할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	2.4 플랫폼에 적합한 애니메이션을 설계할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
플랫폼 응용 게임 구현하기	3.1 기획에 따라 플랫폼 응용 게임 프로그램을 구현할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①	
	3.2 완성도 및 최적화를 구현하여 안정된 프로그램을 구현할 수 있다	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

능력 단위	게임 플랫폼 응용프로그래밍					능력 단위	3	
교과목명	게임응용프로그래밍					수 준		
게임 플랫폼 응용 프로그래밍	능력 단위 요 소	수행 준거				평가 점수	비고	
	플랫폼 개발환경 구축하기	1, 윈도우 개발 환경에 적합한 요구사항을 구축하였다. 예시)윈도우, 인풋, 사운드, 타이머 등						
			4개이상	3개	2개	1개	없다.	
			5점	4점	3점	2점	1점	
		2, DirectX SDK, FMOD, MAXSDK, 기타 라이브러리 활용하였다.						
			4개이상	3개	2개	1개	없다.	
			5점	4점	3점	2점	1점	
		3, DirectX11 파이프라인을 구축하였다.						
			2D/3D Render & Debug	Shader& Render	Object Loader	Device & SwapChain	없다.	
			5점	4점	3점	2점	1점	
		플랫폼 개발 설계 및 구현하기	4, 플랫폼 개발 라이브러리와 샘플 프로젝트가 있다.					
				-라이브러리와 샘플 프로젝트가 모두 있다.				5점.
				-샘플 프로젝트 만 있다.				4점
				-라이브러리만 있다.				3점
				-프로젝트 및 라이브러리의 일부가 있다.				2점
				-없다.				1점
	5, 3D Model의 Export & Import 가 있다.							
			-사용자 포맷 익스포터 및 로더가 구현되었다.				5점	
			-사용자 포맷 익스포터가 구현되었다.				4점	
			-ASE 로더 및 렌더러가 구현되었다.				3점	
		-ASE 로더만 구현되었다.				2점		
		-없다.				1점		
	6, 게임 시스템 설계 및 구현이 되었다.							

		-시퀀스 및 클래스 다이어그램 모두 설계 및 구현되었다.		5점
		-시퀀스 다이어그램에 따른 구현이 있다.		4점
		-클래스 다이어그램에 따른 구현이 있다.		3점
		-다이어그램의 일부만을 구현되었다.		2점
		-설계 및 구현이 없다.		1점
	플랫폼 응용 게임 구현하기	7, 플랫폼에 적합한 리소스를 활용 및 구현하였다.		
			-정적 및 동적 모델들이 활용 및 구현하였다.	5점
			-동적 모델(애니메이션)이 활용 및 구현 하였다.	4점
			-정적 모델만이 활용 및 구현 하였다.	3점
			-동적 및 정적 모델의 일부만 구현 하였다.	2점
			-구현이 없다.	1점
		8, 플랫폼 기획에 따라 게임 및 프로젝트가 구현되었다.		
			-기획에 따라서 구현되었다.	5점
			-기획의 일부분을 제외하고 모두 구현되었다.	4점
			-기획의 일부분만을 구현하였다.	3점
			-기획과 다르게 일부분을 구현하였다.	2점
			-프로젝트가 없다.	1점
		9, 완성도 및 최적화를 구현하여 제작되었다.		
			-시연이 가능하며 실행 과정에 오류가 없다.	5점
			-시연은 가능하지만 안정성이 떨어진다. (재부팅, 오류 등)	4점
			-시연이 가능하지만 심각한 프레임 저하가 있다.	3점
			-시연이 불가능하였다.	2점
			-미체출 하였다.	1점
		10, 설계 및 분석/추가 필요 기능 문서(1) 및 솔루션 파일(2)을 제출하였다.		
			-1,2번 모두 제출하였다.	5점
			-설계/분석 문서 만을 제출하였다.	4점
			-솔루션 파일 만을 제출하였다.	3점
			-일부의 문서만을 제출하였다.	2점
			-모두 미 제출하였다.	1점

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