한이음  
공모전  
  
  
  
참가신청서(개발보고서 포함) 작성 및 제출요령  
  
  
1. 작성요령  
  
 1) 참가신청서  
  
 o 팀 정보는 누락항목 없이 작성하고 한이음 사이트에 등록된 팀원 모두 기재  
 \* 팀원 변경 시, 본 참가신청서와 한이음 사이트 모두 수정해야 함  
 \* 팀원에 지도교수가 없을 경우 지도교수 항목 작성 안함, 멘티는 팀원 수에 맞춰 줄 추가 가능  
 o 프로젝트명은 반드시 한이음 사이트에 개설된 프로젝트명과 동일하게 기재  
 \* 프로젝트명은 국문/영문 모두 기재해야 함  
 o 작품명은 “알람몬”, “카카오톡”과 같이 작품의 특성을 반영한 이름으로 작명하여 기재  
 o 작품소개는 2, 3줄 정도로 요약하여 어떤 기능을 하는 작품인지 명확히 기재  
 o 주제영역은 5개의 보기 중 공모 작품의 성격에 가장 유사한 영역을 반드시 체크하고 적합한 영역이 없는 경우 기타를 선택 후 직접 기재  
  
 2) 개발보고서  
  
 o 개발보고서에 표지에 프로젝트명(국문/영문), 작품명, 신청인 기재  
 o 개발보고서 본문 내용 작성 후 동일 항목의 핵심내용을 요약본에 요약 기재  
 o 작품내용이 작성항목 및 세부항목별로 충실하게 반영 될 수 있도록 작성  
 o 각 항목별로 제시된 평가항목을 고려하여 작성  
 o 사진은 용량을 최대한 축소하여 삽입하되 평가가능한 해상도 유지  
 o 세부 작성요령은 개발보고서 상의 작성요령을 참고하여 작성  
 o 신청접수 시 개발이 완료되지 않은 프로젝트는 최종목표를 기준으로 작성하되 현재까지의 진도 및 추후 개발계획이 명확히 드러나도록 작성  
  
 3) 공통적용사항  
  
 o 양식에 빨간색으로 기재된 작성요령(#,   
  
 등)은 참고사항으로 제출문서에는 포함되지 않도록 필히 삭제 후 제출 \* 미삭제 시 “문서완성도” 평가항목 감점 요인  
 o 제시된 작성 항목, 표 등 수정 불가, 제시된 서식(글꼴, 사이즈 등) 준용  
 o 문서 전체의 작성 수준으로 수행능력(문서완성도) 평가  
  
2. 제출요령  
  
 1) 접수방법  
  
 o 2017. 9. 5(화) 오후 6시까지, 한이음 사이트(www.hanium.or.kr)에 정보 입력 및 참가신청서(개발보고서 포함) 2개 파일(HWP/PDF, 50MB 이하로 제한) 업로드 완료  
 \* 접수기한 경과 시 시스템이 자동 종료되어 접수가 불가하며, 임박하여 접수 시 오류 수정이 어려우므로 가급적 1, 2일전 접수완료 바람  
 o 해당 프로젝트의 멘티만 접수 가능  
  
 2) 문서형태  
  
 o 파 일 명 : 학교명\_접수자명\_주제영역\_프로젝트명.hwp  
 \* (예시) 한국대학교\_홍길동\_생활\_알람몬 프로젝트.hwp  
 o 분량이 명시된 부분을 제외하고는 분량 제한이 없으나 필히 2개의 파일(HWP/PDF)로 제출  
 \* 문서형태 미준수 시 사전 적합성 평가에서 서류 미비로 제외될 수 있음  
  
  
  
3. 개조식 작성예시 \* 항목별 핵심내용만 작성  
  
 1) Best Case  
  
  
  
  
  
  
  
  
 2) Worst Case  
  
  
  
  
  
한이음 공모전 2017 참가신청서  
  
  
작품 정보  
프로젝트명  
국문  
AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀  
영문  
  
프로젝트기간  
2017. 3. . ~ 2017. 10. .  
작 품 명  
무명  
작품소개  
무명의 주인공들이 세상을 혼란스럽게 만드는 대 요괴들을 무찌르고 봉인하기 위한여행을 떠나는 이야기.  
주제영역  
□ 건강 □ 생산성 □ 생활 □ 안전 ■ 엔터테인먼트 □ 기타 ( )  
타 대회참가  
신청/수상여부  
■ 미참가 □ 참가신청 중 □ 수상  
   
  
팀 정보 #반드시 한이음 사이트에 등록된 팀원과 동일하게 기재  
팀 명  
AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀  
팀 원  
이 름  
소 속  
부서/학과  
직위/학년  
멘 토  
한경태  
(주)엔씨소프트  
  
  
지도교수  
  
  
  
  
멘 티  
(참여학생)  
멘티 1(팀장)  
김준목  
경성대학교  
컴퓨터공학과  
3  
멘티 2  
신명지  
강남대학교  
컴퓨터미디어정보공학부  
3  
멘티 3  
김준우  
영남이공대학  
사이버보안과  
3  
멘티 4  
  
  
  
  
멘티 5  
  
  
  
  
 본인은 「한이음 공모전 2017」의 제반규정 및 유의사항을 준수하고 제출된 서류의 모든 내용에 허위 사실이 없음을 서약합니다. 또한, 공모전 심사를 위한 평가에 성실히 응할 것이며 참가자와 관련된 정보 활용에 동의합니다.  
  
  
★ 개인정보 수집·이용(개인정보보호법 제15조)  
 \* [수집·이용목적] 한이음 공모전 및 한이음 엑스포 행사 운영/관리, 특허출원을 위한 선행기술조사, 언론홍보 및 행사안내, 한이음 사이트 등 사업 관련 자료 공개 및 홍보자료 활용  
 \* [수집항목] 이름, 소속, 부서/학과, 직위/학년, 전화번호, 이메일, 프로젝트 수행내용  
 \* [보유·이용기간] 사업 종료 후 5년  
  
  
 선정된 작품은「한이음 엑스포 2017」행사에 반드시 전시해야 하며, 전시 불참 시 평가 및 수상에서 제외됨을 확인하고 본 공모전에 참가 신청합니다.  
  
 본 참가신청서 제출 시, 위 모든 사항에 동의한 것으로 간주합니다.  
  
2017년 월 일   
  
[붙임] 개발보고서 1부  
 # 필히 1장으로 작성  
  
 ICT멘토링제도 운영 사업  
  
  
  
  
  
한이음 공모전 2017  
개 발 보 고 서  
  
  
  
  
  
  
  
  
2017. 9.  
  
  
  
  
프로젝트명  
국문  
AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀  
영문  
  
작 품 명  
무명  
신 청 자  
김준목  
  
  
  
  
  
요 약 본  
 # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160, 판넬/책자 등 활용 예정, 필히 1장으로 작성  
  
  
팀 정보  
팀 명  
AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀  
팀 원  
이 름  
소 속  
부서/학과  
직위/학년  
멘 토  
한경태  
(주)엔씨소프트  
  
  
지도교수  
  
  
  
  
멘티 1(팀장)  
김준목  
경성대학교  
컴퓨터공학과  
3  
멘티 2  
신명지  
강남대학교  
컴퓨터미디어정보공학부  
4  
멘티 3  
김준우  
영남이공대학  
사이버보안과  
3  
멘티 4  
  
  
  
  
멘티 5  
  
  
  
  
# 멘토, 멘티 등 팀 단체 사진 삽입  
  
작품 정보  
프로젝트명  
국문  
AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀  
영문  
  
작품명  
무명  
작품 소개  
과거에 서비스하였던 PC 게임, ‘서바이벌 프로젝트’를 오마주하여 이를 모바일 플렛폼으로 구현함  
 간단한 조작과 역동적인 움직임, 스피디한 게임 진행, 그리고 동양적인 디자인을 특징으로 하는 케주얼 액션 게임.  
작품  
구성도  
# 작품을 한눈에 파악할 수 있는 그림 또는 구성도/개념도 삽입  
작품의  
개발배경 및 필요성  
현재 마켓에서 순위권에 존재하는 게임들과는 다른 장르의 게임을 구현하여   
새로운 장르의 가능성을 발견  
작품의  
특장점  
속도감을 중점으로 둔 슈팅게임  
간단한 조작법으로 다양한 난이도를 구현가능  
작품  
기능  
인앱결제와 아이템 구매를 위한 상점 간결한 ui 다중 유저 접속 기능   
작품의 기대효과 및 활용분야  
자동사냥 기능에 익숙해진 유저들에게 새로운 방향의 게임을 제공  
더욱 다양한 게임 장르 활성화에 기여  
  
  
본 문   
  
  
I. 작품 개요 # 작품개요는 2장 이내로 작성  
  
※ 평가항목 : 기획력 (필요성, 차별성)  
  
  
 1. 작품 소개  
 ㅇ 서바이벌 프로젝트는 2001년 클로즈 베타를 시작으로 2003년 WCG(World Cyber Game)의 국산 시범 종목으로 채택되었으며, 해외 수출서비스까지 진행될 정도로 당시 큰 인기를 받았던 게임이다. 하지만 내부 관리의 문제로 2013년 서비스를 종료하게 되었다.   
 프로젝트 ‘무명’은 위의 서바이벌 프로젝트를 오마주한 게임으로 역동적인 움직임과 스피디한 게임 진행을 특징으로 하고 있다.   
 8bit 레트로 디자인  
  
 2. 작품의 개발 배경 및 필요성   
 ㅇ 서바이벌 프로젝트는 서비스 종료가 된지 4년이 흘렀지만 아직까지도 관심을 가지고 있는 사람이 많은 게임이다. 2016년 6월을 기준으로중국에는 alanlei, SPFunGame, Wiz 3개의 프리서버가 운영되고 있지만 개발자가 아닌 사람들이 접하기에는 과정이 매우 복잡하고 몇몇 기능은 동작하지 않고 있어 유저들의 불만이 고조되고 있다.   
 또한 현재 페이스북에는 ‘서바이벌 프로젝트 되살리기 본부’라는 공개 그룹이 운영되고 있다. 서바이벌 프로젝트 되살리기 본부에는 약 700명의 회원이 활동 중이며 의사소통 또한 활발하게 이루어지고 있다.   
 이러한 유저들의 니즈를 충족시키기 위하여 프로젝트 ‘무명’을 개발하게 되었으며 당시에는 없었던 모바일 플랫폼을 활용하여 접근성을 높임으로 많은 사람들이 즐길 수 있도록 구현하였다.   
 마지막으로, 기존의 모바일 플랫폼은 정교한 컨트롤이 어렵다는 평가를 받으며 터치 한두 번으로 진행이 되는 게임들이 주를 이뤘다. 하지만 ‘무명’은 컨트롤을 중심으로 하는 게임으로 이를 통해 모바일 플랫폼에서의 다양한 게임 장르 활성화에 기여하고자 한다.   
  
 3. 작품의 특징 및 장점   
 ㅇ‘무명’은 기존 서바이벌 프로젝트의 장점인 역동적인 움직임에 모바일의 접근성을 더했다. 조작 또한 직관적이고 간편하게 구성되어 있다. 플레이를 위한 조작은 조이스틱 하나와 세 개의 버튼이 전부이기 때문에 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있다.   
 서바이벌 프로젝트와 가장 큰 차이점은 실제 서비스 여부이다. 서바이벌 프로젝트는 서비스가 종료된 게임으로 일반 유저가 즐기기에 어려운 부분이 있지만 ‘무명’은 구글 앱스토어에서 무료로 즐길 수 있으며 이후로도 계속적인 업데이트가 진행될 예정이다.   
   
   
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 작품의 주요 기능을 중심으로 기존 제품, 유사 제품과의 기능적/기술적 차별성을 작성 - 기존 작품을 Upgrade한 경우 기존 작품과 비교하여 차이점 및 차별성을 작성  
 - 유사 작품이 있는 경우 그 내용 및 유사 작품과 비교하여 본 작품의 특이점 및 차별성을 작성  
 - 신규 창작 작품인 경우 독창성을 충분히 설명하여 작성  
  
  
  
  
II. 작품 내용   
  
※ 평가항목 : 기술력 (기능구체성, 난이도, 완성도)  
  
  
 1. 작품 구성도   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# S/W구성도, H/W구성도, 서비스흐름도 등을 전체적으로 작성(그림을 포함한 도식 또는 흐름으로 표현)  
  
  
  
  
  
  
  
  
 2. 작품 기능   
  
 2-1. 전체 기능 목록   
  
구분  
기능  
설명  
현재진척도(%)  
S/W  
오픈 소스  
  
  
  
  
  
H/W  
서버  
  
  
  
  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 진척도는 신청일 기준 현재 시점의 진척도(%)를 작성하며 S/W는 개발진행 정도, H/W는 제작진행 정도를 기재하며 구매한 H/W 또는 S/W의 경우 “구매H/W”, “구매S/W”,라고 표시, 필요 시 줄 추가  
# 현재 진척도(%)가 100이 아닌 경우 ‘설명’란에 완성가능시점(월/일)을 작성  
  
  
  
  
  
  
  
  
 2-2. S/W 주요 기능   
  
기능  
설명  
작품실물사진  
  
  
  
  
  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 작품 실물사진을 반드시 첨부하여 실제 작품 완성도 확인할 수 있도록 작성, 필요 시 줄 추가  
  
   
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 표는 필수로 작성하고, 부연 및 추가설명 사항이 있는 경우 작성  
  
  
  
  
 2-3. H/W 주요 기능   
  
기능/부품  
설명  
작품실물사진  
  
  
  
  
  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 사진으로 진척도를 확인 할 수 있도록 작성, H/W가 없는 경우 작성 안함(표는 유지)  
# 작품 실물사진을 반드시 첨부하여 실제 작품 완성도 확인할 수 있도록 작성, 필요 시 줄 추가  
  
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 표는 필수로 작성하고, 부연 및 추가설명 사항이 있는 경우 작성  
  
  
  
  
 3. 주요 적용 기술   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# S/W, H/W 기능 구현을 위한 시나리오, 적용 알고리즘 및 주요 적용 기술 등을 상세히 작성  
 (이론적인 부분 포함)  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
 4. 작품 개발 환경  
  
구분  
상세내용  
S/W  
개발환경  
OS  
  
개발환경(IDE)  
  
개발도구  
  
개발언어  
  
기타사항  
  
H/W  
구성장비  
디바이스  
  
센서  
  
통신  
  
개발언어  
  
기타사항  
  
프로젝트  
관리환경  
형상관리  
  
이슈관리  
  
의사소통관리  
  
기타사항  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 상세내용에 사용 툴 등 자세히 기재, 필요 시 항목 추가(협업도구 등)  
  
  
  
  
III. 프로젝트 수행 내용   
  
※ 평가항목 : 수행능력 (문제해결능력, 수행충실성)  
  
  
 1. 멘티(참여학생) 업무분장   
  
번호  
이름  
대학  
학과  
학년  
역할  
담당업무  
1  
홍길동  
한이음대학  
전기공학과  
o학년  
팀장  
SW개발  
2  
  
  
  
  
  
  
3  
  
  
  
  
  
  
4  
  
  
  
  
  
  
5  
  
  
  
  
  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 참여학생 정보, 역할은 팀장 또는 팀원 기재 및 프로젝트 담당업무 분장 기재, 필요 시 줄 추가  
  
  
 2. 프로젝트 수행일정   
  
프로젝트 기간 (한이음 사이트 기준)  
2017.00.00. ~ 2017.00.00.  
  
구분  
추진내용  
프로젝트 기간  
1월  
2월  
3월  
4월  
5월  
6월  
7월  
8월  
9월  
10월  
11월  
12월  
계획  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
분석  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
설계  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
개발  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
테스트  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
종료  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
# 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 기획부터 결과물 도출까지의 수행절차, 일정 및 현황 기재  
# 프로젝트 기간은 노란색 셀 색상으로 표시, 필요 시 줄 추가  
  
  
  
  
 3. 프로젝트 추진 과정에서의 문제점 및 해결방안   
  
 3-1. 프로젝트 관리 측면   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 프로젝트 진행 중 발생한 문제점 및 해결 경험 작성  
  
  
  
  
  
  
  
 3-2. 작품 개발 측면   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 기술적으로 발생한 문제점 및 해결 경험 작성  
  
  
  
  
  
  
  
 4. 프로젝트를 통해 배우거나 느낀 점   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
IV. 작품의 기대효과 및 활용분야   
  
※ 평가항목 : 기획력 (활용가능성)  
  
  
 1. 작품의 기대효과   
  
 ㅇ정량적, 비정량적  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 해당 작품을 통한 기존 서비스와의 차별성과 시장성(가격 우위성) 등 작성  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
 2. 작품의 활용분야   
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 해당 작품을 통한 서비스 활용분야에서의 실질적인 효과 작성  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
V. 개발산출물  
  
※ 평가항목 : 평가 전반에 참고  
  
  
 ㅇ  
  
# 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  
# 개발산출물은 시스템구성도, 흐름도, 소스 등을 의미  
# 소스의 경우, 핵심이 되는 주요 소스만 작성  
# 프로젝트 개발산출물을 제출하며 한이음에서 제공하는 ‘서식7\_SW개발\_HW제작설계서.pptx’ 참조  
 (필요시 ‘서식7\_SW개발\_HW제작 설계서.pptx’ 화면을 캡쳐하여 이미지 삽입)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **한이음**  **공모전** |  |  |  | **참가신청서(개발보고서 포함) 작성 및 제출요령** |

|  |  |
| --- | --- |
| **1. 작성요령**    **1) 참가신청서**    o 팀 정보는 누락항목 없이 작성하고 한이음 사이트에 등록된 팀원 모두 기재  \* 팀원 변경 시, 본 참가신청서와 한이음 사이트 모두 수정해야 함  **\* 팀원에 지도교수가 없을 경우 지도교수 항목 작성 안함, 멘티는 팀원 수에 맞춰 줄 추가 가능**  o 프로젝트명은 반드시 한이음 사이트에 개설된 프로젝트명과 동일하게 기재  \* 프로젝트명은 국문/영문 모두 기재해야 함  o 작품명은 “알람몬”, “카카오톡”과 같이 작품의 특성을 반영한 이름으로 작명하여 기재  o 작품소개는 2, 3줄 정도로 요약하여 어떤 기능을 하는 작품인지 명확히 기재  o 주제영역은 5개의 보기 중 공모 작품의 성격에 가장 유사한 영역을 반드시 체크하고 적합한 영역이 없는 경우 기타를 선택 후 직접 기재    **2) 개발보고서**    o 개발보고서에 표지에 프로젝트명(국문/영문), 작품명, 신청인 기재  o 개발보고서 본문 내용 작성 후 동일 항목의 핵심내용을 요약본에 요약 기재  o 작품내용이 작성항목 및 세부항목별로 충실하게 반영 될 수 있도록 작성  o 각 항목별로 제시된 평가항목을 고려하여 작성  o 사진은 용량을 최대한 축소하여 삽입하되 평가가능한 해상도 유지  o 세부 작성요령은 개발보고서 상의 작성요령을 참고하여 작성  o 신청접수 시 개발이 완료되지 않은 프로젝트는 최종목표를 기준으로 작성하되 현재까지의 진도 및 추후 개발계획이 명확히 드러나도록 작성    **3) 공통적용사항**    o 양식에 빨간색으로 기재된 작성요령(#,   |  | | --- | |  |   등)은 참고사항으로 제출문서에는 포함되지 않도록 필히 삭제 후 제출 **\* 미삭제 시 “문서완성도” 평가항목 감점 요인**  o 제시된 작성 항목, 표 등 수정 불가, 제시된 서식(글꼴, 사이즈 등) 준용  o 문서 전체의 작성 수준으로 수행능력(문서완성도) 평가    **2. 제출요령**    **1) 접수방법**    o **2017. 9. 5(화) 오후 6시까지,** 한이음 사이트(www.hanium.or.kr)에 정보 입력 및 참가신청서(개발보고서 포함) **2개 파일(HWP/PDF, 50MB 이하로 제한) 업로드 완료**  \* 접수기한 경과 시 시스템이 자동 종료되어 접수가 불가하며, 임박하여 접수 시 오류 수정이 어려우므로 가급적 1, 2일전 접수완료 바람  o 해당 프로젝트의 멘티만 접수 가능    **2) 문서형태**    o 파 일 명 : **학교명\_접수자명\_주제영역\_프로젝트명.hwp**  \* (예시) 한국대학교\_홍길동\_생활\_알람몬 프로젝트.hwp  o 분량이 명시된 부분을 제외하고는 분량 제한이 없으나 필히 **2개의 파일(HWP/PDF)로 제출**  **\* 문서형태 미준수 시 사전 적합성 평가에서 서류 미비로 제외될 수 있음** |

|  |
| --- |
| **3. 개조식 작성예시 \* 항목별 핵심내용만 작성**    **1) Best Case** |

|  |
| --- |
| **2) Worst Case** |

|  |
| --- |
| **한이음 공모전 2017 참가신청서** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작품 정보** | | | | | | |
| **프로젝트명** | | 국문 | **AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀** | | | |
| 영문 |  | | | |
| **프로젝트기간** | | 2017. 3. . ~ 2017. 10. . | | | | |
| **작 품 명** | | 무명 | | | | |
| **작품소개** | | 무명의 주인공들이 세상을 혼란스럽게 만드는 대 요괴들을 무찌르고 봉인하기 위한여행을 떠나는 이야기. | | | | |
| **주제영역** | | □ 건강 □ 생산성 □ 생활 □ 안전 ■ 엔터테인먼트 □ 기타 ( ) | | | | |
| **타 대회참가**  **신청/수상여부** | | ■ 미참가 □ 참가신청 중 □ 수상 | |  | | |
|  | | | | | | |
| **팀 정보** #반드시 한이음 사이트에 등록된 팀원과 동일하게 기재 | | | | | | |
| **팀 명** | | | **AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀** | | | |
| **팀 원** | | | **이 름** | **소 속** | **부서/학과** | **직위/학년** |
| **멘 토** | | | 한경태 | (주)엔씨소프트 |  |  |
| **지도교수** | | |  |  |  |  |
| **멘 티**  **(참여학생)** | **멘티 1(팀장)** | | 김준목 | 경성대학교 | 컴퓨터공학과 | 3 |
| **멘티 2** | | 신명지 | 강남대학교 | 컴퓨터미디어정보공학부 | 3 |
| **멘티 3** | | 김준우 | 영남이공대학 | 사이버보안과 | 3 |
| **멘티 4** | |  |  |  |  |
| **멘티 5** | |  |  |  |  |
| 본인은 「한이음 공모전 2017」의 제반규정 및 유의사항을 준수하고 제출된 서류의 모든 내용에 허위 사실이 없음을 서약합니다. 또한, 공모전 심사를 위한 평가에 성실히 응할 것이며 참가자와 관련된 정보 활용에 동의합니다.     |  | | --- | | ★ **개인정보 수집·이용(개인정보보호법 제15조)**  \* [수집·이용목적] 한이음 공모전 및 한이음 엑스포 행사 운영/관리, 특허출원을 위한 선행기술조사, 언론홍보 및 행사안내, 한이음 사이트 등 사업 관련 자료 공개 및 홍보자료 활용  \* [수집항목] 이름, 소속, 부서/학과, 직위/학년, 전화번호, 이메일, 프로젝트 수행내용  \* [보유·이용기간] 사업 종료 후 5년 |     선정된 작품은「한이음 엑스포 2017」행사에 반드시 전시해야 하며, 전시 불참 시 평가 및 수상에서 제외됨을 확인하고 본 공모전에 참가 신청합니다.    본 참가신청서 제출 시, 위 모든 사항에 동의한 것으로 간주합니다.    2017년 월 일    [붙임] 개발보고서 1부 | | | | | | |

# 필히 1장으로 작성

|  |
| --- |
| ICT멘토링제도 운영 사업 |

|  |
| --- |
|  |
| 한이음 공모전 2017  개 발 보 고 서 |
|  |

**2017. 9.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **프로젝트명** | 국문 | **AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀** |
| 영문 |  |
| **작 품 명** | 무명 | |
| **신 청 자** | 김준목 | |

|  |
| --- |
| **요 약 본**  # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160, 판넬/책자 등 활용 예정, 필히 1장으로 작성 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 정보** | | | | |
| **팀 명** | **AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀** | | | |
| **팀 원** | **이 름** | **소 속** | **부서/학과** | **직위/학년** |
| **멘 토** | 한경태 | (주)엔씨소프트 |  |  |
| **지도교수** |  |  |  |  |
| **멘티 1(팀장)** | 김준목 | 경성대학교 | 컴퓨터공학과 | 3 |
| **멘티 2** | 신명지 | 강남대학교 | 컴퓨터미디어정보공학부 | 4 |
| **멘티 3** | 김준우 | 영남이공대학 | 사이버보안과 | 3 |
| **멘티 4** |  |  |  |  |
| **멘티 5** |  |  |  |  |
| # 멘토, 멘티 등 팀 단체 사진 삽입 | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작품 정보** | | |
| **프로젝트명** | 국문 | **AWS를 이용한 게임 플랫폼 구현/게임 개발 - 우주정복팀** |
| 영문 |  |
| **작품명** | 무명 | |
| **작품 소개** | 과거에 서비스하였던 PC 게임, ‘서바이벌 프로젝트’를 오마주하여 이를 모바일 플렛폼으로 구현함  간단한 조작과 역동적인 움직임, 스피디한 게임 진행, 그리고 동양적인 디자인을 특징으로 하는 케주얼 액션 게임. | |
| **작품**  **구성도** | # 작품을 한눈에 파악할 수 있는 그림 또는 구성도/개념도 삽입 | |
| **작품의**  **개발배경 및 필요성** | 현재 마켓에서 순위권에 존재하는 게임들과는 다른 장르의 게임을 구현하여  새로운 장르의 가능성을 발견 | |
| **작품의**  **특장점** | 속도감을 중점으로 둔 슈팅게임  간단한 조작법으로 다양한 난이도를 구현가능 | |
| **작품**  **기능** | 인앱결제와 아이템 구매를 위한 상점 간결한 ui 다중 유저 접속 기능 | |
| **작품의 기대효과 및 활용분야** | 자동사냥 기능에 익숙해진 유저들에게 새로운 방향의 게임을 제공  더욱 다양한 게임 장르 활성화에 기여 | |

|  |
| --- |
| **본 문** |

I. 작품 개요 # 작품개요는 2장 이내로 작성

|  |
| --- |
| **※ 평가항목 : 기획력 (필요성, 차별성)** |

1. 작품 소개

ㅇ 서바이벌 프로젝트는 2001년 클로즈 베타를 시작으로 2003년 WCG(World Cyber Game)의 국산 시범 종목으로 채택되었으며, 해외 수출서비스까지 진행될 정도로 당시 큰 인기를 받았던 게임이다. 하지만 내부 관리의 문제로 2013년 서비스를 종료하게 되었다.

프로젝트 ‘무명’은 위의 서바이벌 프로젝트를 오마주한 게임으로 역동적인 움직임과 스피디한 게임 진행을 특징으로 하고 있다.

8bit 레트로 디자인

2. 작품의 개발 배경 및 필요성

ㅇ 서바이벌 프로젝트는 서비스 종료가 된지 4년이 흘렀지만 아직까지도 관심을 가지고 있는 사람이 많은 게임이다. 2016년 6월을 기준으로중국에는 alanlei, SPFunGame, Wiz 3개의 프리서버가 운영되고 있지만 개발자가 아닌 사람들이 접하기에는 과정이 매우 복잡하고 몇몇 기능은 동작하지 않고 있어 유저들의 불만이 고조되고 있다.

또한 현재 페이스북에는 ‘서바이벌 프로젝트 되살리기 본부’라는 공개 그룹이 운영되고 있다. 서바이벌 프로젝트 되살리기 본부에는 약 700명의 회원이 활동 중이며 의사소통 또한 활발하게 이루어지고 있다.

이러한 유저들의 니즈를 충족시키기 위하여 프로젝트 ‘무명’을 개발하게 되었으며 당시에는 없었던 모바일 플랫폼을 활용하여 접근성을 높임으로 많은 사람들이 즐길 수 있도록 구현하였다.

마지막으로, 기존의 모바일 플랫폼은 정교한 컨트롤이 어렵다는 평가를 받으며 터치 한두 번으로 진행이 되는 게임들이 주를 이뤘다. 하지만 ‘무명’은 컨트롤을 중심으로 하는 게임으로 이를 통해 모바일 플랫폼에서의 다양한 게임 장르 활성화에 기여하고자 한다.

3. 작품의 특징 및 장점

ㅇ‘무명’은 기존 서바이벌 프로젝트의 장점인 역동적인 움직임에 모바일의 접근성을 더했다. 조작 또한 직관적이고 간편하게 구성되어 있다. 플레이를 위한 조작은 조이스틱 하나와 세 개의 버튼이 전부이기 때문에 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

서바이벌 프로젝트와 가장 큰 차이점은 실제 서비스 여부이다. 서바이벌 프로젝트는 서비스가 종료된 게임으로 일반 유저가 즐기기에 어려운 부분이 있지만 ‘무명’은 구글 앱스토어에서 무료로 즐길 수 있으며 이후로도 계속적인 업데이트가 진행될 예정이다.

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 작품의 주요 기능을 중심으로 기존 제품, 유사 제품과의 기능적/기술적 차별성을 작성 - 기존 작품을 Upgrade한 경우 기존 작품과 비교하여 차이점 및 차별성을 작성  - 유사 작품이 있는 경우 그 내용 및 유사 작품과 비교하여 본 작품의 특이점 및 차별성을 작성  - 신규 창작 작품인 경우 독창성을 충분히 설명하여 작성 |

II. 작품 내용

|  |
| --- |
| **※ 평가항목 : 기술력 (기능구체성, 난이도, 완성도)** |

1. 작품 구성도

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # S/W구성도, H/W구성도, 서비스흐름도 등을 전체적으로 작성(그림을 포함한 도식 또는 흐름으로 표현) |

2. 작품 기능

2-1. 전체 기능 목록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **기능** | **설명** | **현재진척도(%)** |
| S/W | 오픈 소스 |  |  |
|  |  |  |
| H/W | 서버 |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 진척도는 신청일 기준 현재 시점의 진척도(%)를 작성하며 S/W는 개발진행 정도, H/W는 제작진행 정도를 기재하며 구매한 H/W 또는 S/W의 경우 “구매H/W”, “구매S/W”,라고 표시, 필요 시 줄 추가  # 현재 진척도(%)가 100이 아닌 경우 ‘설명’란에 완성가능시점(월/일)을 작성 |

2-2. S/W 주요 기능

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기능** | **설명** | **작품실물사진** |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 작품 실물사진을 반드시 첨부하여 실제 작품 완성도 확인할 수 있도록 작성, 필요 시 줄 추가 |

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 표는 필수로 작성하고, 부연 및 추가설명 사항이 있는 경우 작성 |

2-3. H/W 주요 기능

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기능/부품** | **설명** | **작품실물사진** |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 사진으로 진척도를 확인 할 수 있도록 작성, H/W가 없는 경우 작성 안함(표는 유지)  # 작품 실물사진을 반드시 첨부하여 실제 작품 완성도 확인할 수 있도록 작성, 필요 시 줄 추가 |

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 표는 필수로 작성하고, 부연 및 추가설명 사항이 있는 경우 작성 |

3. 주요 적용 기술

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # S/W, H/W 기능 구현을 위한 시나리오, 적용 알고리즘 및 주요 적용 기술 등을 상세히 작성  (이론적인 부분 포함) |

4. 작품 개발 환경

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | | **상세내용** |
| S/W  개발환경 | OS |  |
| 개발환경(IDE) |  |
| 개발도구 |  |
| 개발언어 |  |
| 기타사항 |  |
| H/W  구성장비 | 디바이스 |  |
| 센서 |  |
| 통신 |  |
| 개발언어 |  |
| 기타사항 |  |
| 프로젝트  관리환경 | 형상관리 |  |
| 이슈관리 |  |
| 의사소통관리 |  |
| 기타사항 |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 상세내용에 사용 툴 등 자세히 기재, 필요 시 항목 추가(협업도구 등) |

III. 프로젝트 수행 내용

|  |
| --- |
| **※ 평가항목 : 수행능력 (문제해결능력, 수행충실성)** |

1. 멘티(참여학생) 업무분장

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **이름** | **대학** | **학과** | **학년** | **역할** | **담당업무** |
| 1 | 홍길동 | 한이음대학 | 전기공학과 | o학년 | 팀장 | SW개발 |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 참여학생 정보, 역할은 팀장 또는 팀원 기재 및 프로젝트 담당업무 분장 기재, 필요 시 줄 추가 |

2. 프로젝트 수행일정

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **프로젝트 기간 (한이음 사이트 기준)** | | **2017.00.00. ~ 2017.00.00.** | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **구분** | **추진내용** | **프로젝트 기간** | | | | | | | | | | | |
| **1월** | **2월** | **3월** | **4월** | **5월** | **6월** | **7월** | **8월** | **9월** | **10월** | **11월** | **12월** |
| 계획 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 분석 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 설계 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 개발 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 테스트 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 종료 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| # 글꼴 맑은고딕, 사이즈 10, 글자색 검정, 줄간격 160  # 기획부터 결과물 도출까지의 수행절차, 일정 및 현황 기재  # 프로젝트 기간은 노란색 셀 색상으로 표시, 필요 시 줄 추가 |

3. 프로젝트 추진 과정에서의 문제점 및 해결방안

3-1. 프로젝트 관리 측면

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 프로젝트 진행 중 발생한 문제점 및 해결 경험 작성 |

3-2. 작품 개발 측면

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 기술적으로 발생한 문제점 및 해결 경험 작성 |

4. 프로젝트를 통해 배우거나 느낀 점

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160 |

IV. 작품의 기대효과 및 활용분야

|  |
| --- |
| **※ 평가항목 : 기획력 (활용가능성)** |

1. 작품의 기대효과

ㅇ정량적, 비정량적

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 해당 작품을 통한 기존 서비스와의 차별성과 시장성(가격 우위성) 등 작성 |

2. 작품의 활용분야

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 해당 작품을 통한 서비스 활용분야에서의 실질적인 효과 작성 |

V. 개발산출물

|  |
| --- |
| **※ 평가항목 : 평가 전반에 참고** |

ㅇ

|  |
| --- |
| # 글꼴 휴먼명조, 사이즈 12, 글자색 검정, 줄간격 160  # 개발산출물은 시스템구성도, 흐름도, 소스 등을 의미  # 소스의 경우, 핵심이 되는 주요 소스만 작성  # 프로젝트 개발산출물을 제출하며 한이음에서 제공하는 ‘서식7\_SW개발\_HW제작설계서.pptx’ 참조  (필요시 ‘서식7\_SW개발\_HW제작 설계서.pptx’ 화면을 캡쳐하여 이미지 삽입) |