|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 제30회 글로벌SW 공모대전 참가 신청서 | | | | | | | | | | | |
| **(\*)는 필수항목입니다.** | | | | | | | | | | | |
| \*참가구분 | 개인 □ 단체 □ | | | | | | | | | | |
| \*참가부문 | 일반부 □ 학생부 (초□, 중□, 고□, 대학□, 대학원□, 학원□) | | | | | | | | | | |
| 팀명 | Rucid Witch(자각마녀) | | | | | | | | | | |
| \*참가자  (대표개발자/팀장) | 성명 | | 전현우 | | | 생년월일 | | | 1994.08.08 | | |
| 소속(학교) | | 한국산업기술대학교 | | | 부서(학과) | | | 게임공학과 | | |
| 직위(직급) | | 팀장 | | | 전화번호 | | | 01098228028 | | |
| E-mail | | wooloves39@gmail.com | | | 휴대폰번호 | | | 01098228028 | | |
| ※ ※ E mail, 전화번호, 휴대폰번호는 연락가능한 곳으로 정확하게 기재해주시기 바랍니다. | | | | | | | | | | |
| 공동참가자  (단체만기재) | 구분 | 성명 | | 소속 | 연락처 | | 구분 | 성명 | | 소속 | 연락처 |
| 팀원1 | 김민정 | | 한국산업기술대 | 01076454351 | | 팀원3 |  | |  |  |
| 팀원2 | 강현웅 | | 한국산업기술대 | 01027258894 | | 팀원4 |  | |  |  |
| ※ ※ 단체 참가의 경우 팀장포함 팀원은 5인이하로 구성하여야 함. | | | | | | | | | | |
| 지도교수 | 대학명 : 한국산업기술대 전공 :게임공학과 성 명 : 오황석  ※ 지도교수가 없는 경우는 생략, 개발에 직접 참여하였을 경우에는 참가자로 기재 | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | |
| \*작품명 | Rucid Witch(자각마녀) | | | | | | | | | | |
| \*응모분야 | 응용SW□ 모바일앱□ 게임SW□임베디드SW□ 보안SW□ | | | | | | | | | | |
| \*소스코드  공개여부 | 가능□ 불가능□ \* 꼭 표기하여 주시기 바라며, 미 표기 시 공개가능으로 처리함 | | | | | | | | | | |
| \*작품요약 | ※ 200자 이내 작성  자각몽 + 마녀 = 꿈을 꾸는 마녀 = 꿈을 지배하는 마녀  게임의 핵심은 마법진을 그리기!  마법진 일부를 그려 사용할 스킬을 등록, 해당 모션을 취해 스킬을 발동  5명의 권속들에게 배신당해 꿈 속에 봉인된 꿈의 마녀가 본체를 되찾기 위해 그들과 싸우며 봉인을 풀어나가는 스토리, 힘과 기억을 되찾고, 봉인을 깨며 스토리 종료 | | | | | | | | | | |
| \*작품개발 환경 | VR(Oculus Rift)을 활용한 게임  차세대 게임 산업에서 핵심으로 손꼽히는 VR게임의  중요 요소와 장, 단점을 분석하고  관전자가 아닌 참여자로서의 VR게임을 제작한다.  게임 컨셉 꿈을 벗어나기 위한 마녀의 전투  기획 컨셉 오큘러스 리프트와 컨트롤러를 사용하여, 몰입도 높은 VR 모션인식게임을 제작한다. | | | | | | | | | | |
| \*작품개발 tool | Unity, Oculus Rift, 3d Max | | | | | | | | | | |
| 작품 개발에 사용한 컴포넌트 | 없음 | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | |
| **※ 공모(출품) 제한,** 다음에 해당하는 SW는 공모대전에 출품할 수 없음  \* 다른 작품을 표절한 것으로 인정되는 소프트웨어  \* 공공질서 또는 미풍양속을 해친다고 인정되는 소프트웨어  \* 모집 요강에 명시된 출품물의 규격에 적합하지 않은 작품  \* 개인 및 단체 모두 1점만 출품가능 | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **※ 주의사항**  1. 1차 서류심사 통과자(서류심사 합격자)는 2차 심사 접수시 완성된 프로그램을 제출(시연) 하지 않을 때 낙선 처리됨  2. 1차 심사의 출품물과 2차 심사를 위해 제출된 작품의 내용이 불 일치할 경우 심사에서 제외됨  3. 접수된 출품물은 일체 반환하지 않음  4. 출품작의 소유권은 참가자 본인이 소유하고 있으며, 제출된 서류의 모든 내용 및 제출물은 허위사실이 없어야 함. 차후 법적인 문제가 발생한 경우 관련된 일제의 법적, 도의적 책임은 참가자 본인에게 있음  5. 상기 공모(출품)제한 등 관련 규정을 위반한 작품, 타 대회 입상 작품, 표절 또는 모방 작품은 심사에서 제외되며, 수상작으로 결정된 후라도 수상을 취소함. | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| 상기 본인은 「제30회 글로벌소프트웨어 공모대전」에 신청하며 다음 사항에 서약합니다.  1. 제출물의 모든 내용은 허위사실이 없으며, 차후 출품작과 관련된 문제가 발생할 경우 관련된 일체의 법적, 도의적 책임은 참가자 본인에게 귀착됩니다.  2. 제출된 모든 문서와 제출물은 반환되지 않아도 이의를 제기치 않을 것 입니다.  3. 본인은 공지된 “글로벌 소프트웨어 공모대전”의 취지를 이해하고, 주의사항 및 심사위원의 요구 사항에 성실히 응하며, 참가자와 관련된 정보활용에 대하여 동의합니다.  4. 본인은 제30회 글로벌SW공모대전 관련 아래 “개인정보 수집 및 이용”, “개인정보의 제3자 제공” 내용을 읽고 명확히 이해하였으며 이에 동의 합니다.   |  | | --- | | **개인정보 수집 및 이용에 대한 동의** | | **○** 개인정보 수집ㆍ이용 목적 : 제30회 글로벌SW공모대전 운영 관리 (신청자 식별 및 상금 지급)  제30회 글로벌SW공모대전 신청/수상자 지원을 위한 정보 제공  제30회 글로벌SW공모대전 운영 활성화를 위한 통계자료 등  ○ 수집하는 개인정보 항목 : 성명, 생년월일, 주소, 연락처(전화번호,핸드폰번호), 이메일, 소속  ○ 개인 정보 보유ㆍ이용 기간 : 개인정보 동의후 2년간   |  | | --- | | **※ 유의 사항 : 귀하는 상기 동의를 거부할 수 있습니다. 해당 수집 항목은 공모전 심사에 반드시 필요한 사항으로 이에 대한 동의를 하시지 않을 경우에는 심사 대상에서 제외됩니다.**  □ 동의함 □ 동의하지 않음 | | |  | | **개인정보의 제3자 제공에 대한 동의** | | ○ 개인정보의 제3자 제공 목적 : 제30회 글로벌SW공모대전 심사 및 참가자 통계자료 제공  ○ 개인정보를 제공받는 자 : 주최 및 주관기관  ○ 개인정보를 제공받는 자의 이용목적 : 공모전 심사, 참여인원 통계 등 활용  ○ 제공하는 개인정보 항목 : 성명, 주소, 연락처, 이메일 등 인적사항  ○ 정보를 제공 받는자의 개인정보 보유ㆍ이용 기간 : 이용목적 달성 시, 법 개정에 따른 사유 발생 시   |  | | --- | | **※ 유의 사항 : 귀하는 상기 동의를 거부할 수 있습니다. 해당 수집 항목은 공모대전 심사에 반드시 필요한**  **사항으로 이에 대한 동의를 하시지 않을 경우에는 심사 대상에서 제외됩니다.**  □ 동의함 □ 동의하지 않음 | | | | | | | | | | | | | |
| 2018년 08 월 23 일  참가신청자 : 전현우 (서명)  한국소프트웨어산업협회 귀중 | | | | | | | | | | | |