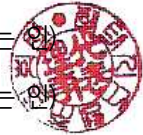


캡스톤디자인(종합설계) 지원신청서								
소속학부(과)		디지털콘텐츠공학과			팀명		원스타	
개설 연도 및 학기		2023학년도 □1학기 ☑2학기			교과목명		캡스톤디자인1(기업연계프로젝트)	
주제		악플 예방 게임						
유형		<input type="checkbox"/> 일반형		<input checked="" type="checkbox"/> 기업연계형		<input type="checkbox"/> 지역연계형	<input type="checkbox"/> 기술이전형	
기술이전 희망금액		(기술이전금액) 천원						
참여기업현황	기업	기업명		소재지		서울 성북구		
		사업자번호		주요생산품목		소프트웨어 개발		
	담당자	성명		소속부서		개발부		
		H.P		E-mail				
기업연계 담당교수		소속	디지털콘텐츠공학과		성명	이용환 (인)		
참여 학생 현황								
순	구분	이름	학부(과)	학년	학번	H.P	E-mail	
1	팀장	김O희	디지털콘텐츠공학과	3				
2	팀원	이O원	디지털콘텐츠공학과	3				
3	팀원	조O민	디지털콘텐츠공학과	3				
4	팀원	조O영	디지털콘텐츠공학과	3				
5	팀원	윤O후	디지털콘텐츠공학과	3				
6	팀원							
7	팀원							
8	팀원							
산출경비내역		비목	산출내역				금액	
		재료비	게임 이벤트 모듈 35천원 * 1set * 10				350천원	
		인쇄비					천원	
		학생여비	출장을 가는 경우에 한하여 지급				천원	
		학생회의비	(5)천원 × (5)인 × (6)회				150천원	
		총액						500천원
위와 같이 캡스톤디자인(종합설계) 지원 신청서를 제출합니다.								
2023 년 09 월 24일								
		지원학생(팀장)		김민희		(서 김민 희 인)		
		참여기업 담당자		정재우		(서명 또는 인)		
		사업책임자(지도교수)		이용환		(서명 또는 인)		
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> 원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하  </div>								

캡스톤디자인(종합설계) 과제 실행계획서

서론

□ 과제 설계의 필요성

○ 악플의 정의

악플(악성댓글)은 악의적인 의도로 다른 사람을 모욕하거나 상처 주는 내용을 온라인 커뮤니티나 소셜 미디어 등의 플랫폼에 공개적으로 작성하는 행위를 가리킨다. 이러한 행동은 인터넷 익명성을 이용하여 자주 발생하며, 가해자들을 “악플러”라고 한다.

○ 악플의 종류

분류	설명
혐오 발언	특정 개인이나 그룹에 대한 폭력, 차별, 적대감 또는 편견을 조장하는 발언을 포함하며, 주로 소수 집단을 대상으로 하여 신분에 따른 해를 입히고 스테레오타입을 유지 시키려는 의도가 있다.
온라인 괴롭힘	개인에게 공포를 주거나 감정적 반응을 유발하거나 그들의 온라인 활동에 부정적 영향을 주는 지속적인 원치 않는 행동으로서, 이에겐 반복해서 협박 메시지/이메일/댓글 보내기 또는 다른 사람들이 그렇게 하도록 선동하는 것이 포함될 수 있다.
비속어 사용	일반적으로 비속어(卑俗語)는 ‘통속적으로 쓰는 저속한 말’이란 의미로 쓰인다. ‘비속어’는 ‘저속하다’ 즉 ‘품위가 낮고 속되다’란 속성이 있지만 대중적으로 널리 알려진 말을 의미한다.
트롤링	다른 사람들의 감정적 반응을 유도하기 위해 일부러 도발적 내용을 게시하는 것으로서, 트롤들은 종종 진심 어린 대화보다 충격만 있는 모욕적 발언 등으로 방해하는 행동에 참여한다.

○ 인터넷 이용 실태



<한국 지능 정보 사회 진흥원>

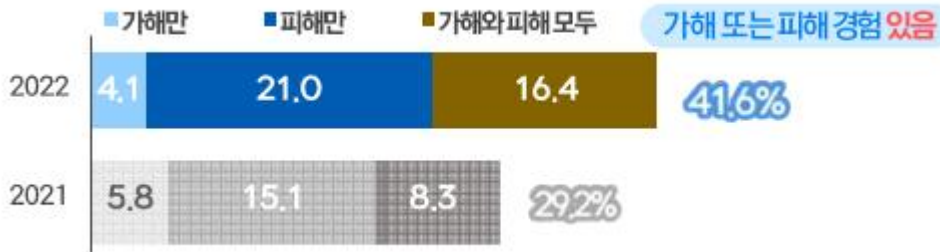
인터넷 이용률 증가 : 2021년 인터넷이용실태조사(한국지능정보사회진흥원, 2022b)에 따르면 한국의 인터넷 이용률은 2019년 대비 증가하여 93%로, 약 4,731만 7천 명에 이른다. 특히 10~30대의 이용률은 99.9%로 높으며, 이 연령대에서는 평균적으로 20대가 가장 많은 시간을 온라인에서 보내고 있다.



<한국 지능 정보 사회 진흥원>

온라인 커뮤니케이션 증가 : 온라인 환경에서의 커뮤니케이션은 일상적으로 발생하고 있으며, 주로 채팅과 SNS와 같은 커뮤니케이션 도구를 통해 이루어진다. 이로 인해 정보 공유와 유대 형성이 쉬워지지만, 동시에 사이버범죄와 악성댓글과 같은 사회 문제도 증가하고 있다.

○ 사이버 폭력 실태



<한국 지능 정보 사회 진흥원>

사이버폭력 발생 : 2021년 사이버폭력 실태조사(한국지능정보사회진흥원, 2022a)에 따르면 청소년과 성인 모두에서 사이버폭력 피해 경험률이 높게 나타났다. 청소년의 경우 23.4%가 피해를 경험하며, 성인 중 20대에서 24.4%, 30대에서 15.1%가 피해를 경험했다.



<한국 지능 정보 사회 진흥원>

사이버 언어폭력 증가 : 주로 사이버폭력의 유형 중 하나인 사이버 언어폭력은 학생과 성인 모두에서 가장 높은 비율로 나타났다. 이는 인터넷과 스마트폰을 통해 거친 용어, 욕설, 헐박, 인신 공격적 발언 등을 포함한다. 이러한 행위는 피해자들에게 부정적인 감정과 대인관계 문제를 일으키며, 심지어 자살과 자해 욕구를 유발할 수도 있다.

○ 피해 이후 심리 상태

**피해 이후 10명 중 약 5명, 부정적 감정을 경험
가해 이후 청소년은 미안함과 후회의 감정이,
성인은 정당한 행동이란 생각이**



피해자의 부정적인 감정 : 연구 결과에 따르면 청소년 피해자 중 5명 이상, 성인 피해자는 42.2% 피해이후 “별다른 생각이 들지 않았음” 을 나타냈지만 다른 부정적인 감정도 두드러졌다.

“가해자에게 복수하고 싶었음” (성인: 26.1%, 청소년: 28.8%)

“우울·불안하거나 심한 스트레스를 받았음” (성인: 21.9%, 청소년: 19.7%)

“평소에 하던 일·업무가 하기 싫어졌음“ (성인: 20.5%, 청소년: 13.3%)

이러한 부정적인 감정은 성인과 청소년 모두에서 나타나며, 특히 가해자에 대한 복수의 욕구, 정서적 스트레스, 학업 또는 업무에 대한 관심 손실 등이 중요한 특징이다

○ 악플 때문에 연간 35조원 비용 발생

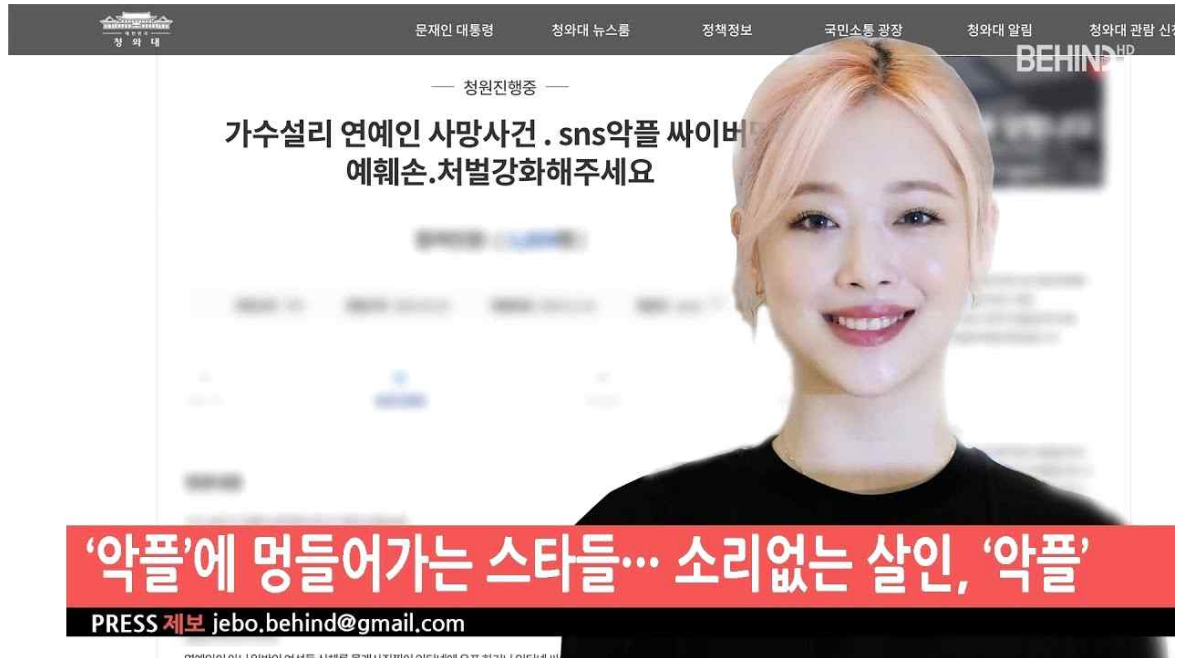
악성 댓글로 인한 사회·경제적 비용 추산
※ 출처: 연세대바른ICT연구소

구분	최소	최대
불안, 우울로 인한 행복 상실 기회비용	28조 9,335억원	
스트레스로 인한 능력 저하 기회비용	1조 4,095억원	2조 8,189억원
변호사 선임과 손해배상 비용	1,433억원	3조 5,229억원
병원 진료와 치료 비용	333억원	550억원
사이버 폭력 예방 교육 비용	171억원	
악성 댓글 연구와 홍보 비용	3억원	6억원
총계	30조 5,370억원	35조 3,480억

피해자들의 병원진료 및 치료비용이 333억원에서 **550억원**, 사이버 폭력예방 교육비용은 171억원 소요되는 것으로 집계됐다. 악성댓글 연구와 홍보에도 3억원에서 6억원 비용이 발생한다.

악성 댓글로 인한 사회·경제적 비용은 상당히 심각한 문제로, 황보승희 국회의원과 연세대학교 바른ICT연구소의 연구에 따르면 연간 총 비용은 최대 35조원에 이른다. 이것은 우리 사회에 상당한 부담을 가하고 있으며, 이러한 문제에 대한 대응과 예방이 중요한 과제임을 강조한다.

○ 연예인에게 집중되는 악성댓글과 그 영향



연예계에서는 악플과 사이버모욕으로 인해 악화된 심리적 피해를 받는 사례가 빈번하게 발생하고 있다. 가수 겸 여배우인 설리, 가수 유니, 배우 최진실과 같은 연예인들 역시 악플과 사이버모욕에 시달렸으며, 이러한 악화된 상황으로 인해 우울증 등의 정신적 고통을 겪은 후 자살로 이어진 사례가 있다. 이러한 사건들은 악플과 사이버모욕이 실제로 인간의 생명에 직결된 심각한 문제임을 보여준다.

인터넷 실명제와 사이버모욕죄 도입의 실패와 현재의 상황 : 최진실 사망 사건을 계기로 인터넷 실명제 도입이 논의되었으나, 표현의 자유를 침해한다는 이유로 시행되지 않았다. 대신, 정보통신망법에 사이버모욕죄 조항을 도입하는 방안이 검토되었다.

○ 유사 게임 분석 및 비교 1



게임 이름	베리드 스타즈
장르	스토리텔링 어드벤처
스토리 배경	서바이벌 오디션 프로그램에서 벌어지는 이야기
SNS 세계 표현	게임 내에서 현실적인 SNS 환경을 표현하여 대중들의 이야기, 악플, 유언비어, 허위사실 등을 다룸
의사소통 및 관계도	캐릭터들 간의 의사소통과 관계도를 추리 요소로 활용
멘탈 게이지 및 심리	캐릭터의 멘탈 게이지 수치에 따라 심리적 상태와 행동 표현

○ 기존 게임 한계 극복

특징	“베리드 스타즈” 게임	악플 예방 게임
게임 시간	너무 길다	짧은 시간 내에 클리어 가능
세이브 기능	불편하다	플레이어가 편하게 세이브 가능
챕터 제목	없음	명확한 챕터 제목과 구조
악플 수위	꽤 높은 편임	청소년도 플레이 가능한 수위
게임 구조	대화 중심 (퍼즐 및 미니게임 X)	다양한 미니게임 요소 포함

□ 과제의 개요



제목	키보드 워리어		
장르	비주얼노벨 , 어드벤처		
대상층	15세 이상의 이용자 (중고등학생 이상의 연령층) 소셜미디어 사용자, 사회이슈에 관심있는 플레이어		
그래픽	2D	플랫폼	PC
시점	1인칭(싱글 플레이어)		
목표	악플 예방 교육		
스토리	플레이어(악플러)가 자신이 비난했던 연예인이 되어, 직접 악플을 경험하며 반성하는 내용을 다룸		

본론

□ 주요 수행 내용

○ 게임 간단 소개



“ 키보드 워리어 ” 는 인터넷 공간에서 말을 거침없이 하는 사람들을 일컫는 말로 플레이어 키보드 워리어 시점으로부터 연예인까지 되어 악플을 경험하며, 자신의 선택에 따라 엔딩이 달라지는 어드벤처 게임입니다.

○ 게임 특징

<p>주인공 역할 설정</p>	<p>대부분의 게임은 주인공을 영웅 혹은 선한 인물로 설정하는 경우가 많지만, 본 게임은 <u>주인공을 악플러로 설정하여 다른 시각에서 이야기를 전달</u></p>
<p>교육적 내용</p>	<p>학교, 공공기관 등 <u>공익 목적 게임 활성화</u></p>
<p>다양한 엔딩</p>	<p>플레이어의 선택과 행동에 따라 <u>다양한 엔딩을 제공하여 게임의 흥미를 이끔</u></p>

○ 게임 스토리

1막 (프롤로그)	2막 (본론)	3막 (엔딩)
<ul style="list-style-type: none"> • 주인공은 이하린(아이돌)에게 악플을 집중적으로 하던 악플러이다. • 어느날, 주인공은 이하린이 보낸 고소장을 받게 된다. • 고소장을 받은 주인공은 당황하고 불안에 빠져 안절부절 못한 상태로 잠에 들게 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다음날, 주인공은 깨어나 자신이 아이돌인 이하린으로 변한 사실을 깨닫는다. • 주인공은 아이돌로서의 활동을 시작하면서 얼마나 연예계가 힘들고 악플을 받는지 경험하게 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이돌 생활을 점차 적응하던중 자신의 몸으로 돌아가게 된다. • 고소장을 받았던 주인공은 이하린과 직접 대면할 기회를 얻는다. • 플레이어의 선택과 주인공의 반성도에 따라 이야기가 다양한 엔딩으로 나뉜다.

○ 게임 엔딩

<p>엔딩 1 (반성도:80%이상)</p>	<p>반성도가 80% 이상이 될 경우 주인공은 자신이 남긴 모든 악플을 지우며, 자신의 행동에 대한 후회와 책임을 다짐하고, 이후 이하린과 만남을 통해 진심 어린 반성을 표하고 주인공에게 두 번째 기회를 주며 진성한 용서와 화해를 나눈다.</p>
<p>엔딩 2 (반성도:80%이하)</p>	<p>주인공은 악플을 받으면서 조금은 반성을 하지만, 반성도가 80% 이하로 낮아 악플에 대한 경각심을 가지지 못한다. 이하린이 고소장을 낼 때 그를 만나고 명예훼손으로 고소를 결정한다. 결국 소송에 휘말리게 되며 악플로 인한 현실적인 결과를 경험한다.</p> <p>⇒ <u>고소 소식과 법적 결과를 강조함으로써, 악플의 현실적인 심각성과 경각심을 전달한다.</u></p>

○ 미니게임 1

<p>제목</p>	<p>리듬 게임</p>
<p>음악 선택</p>	<p>저작권 없는 음악 사용 예정 - 밝은 노래의 테마</p>
<p>게임 난이도</p>	<p>15세도 이용가능한 난이도 - 보통</p>
<p>게임 화면 디자인</p>	<div data-bbox="582 539 1289 981" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">예시 : 러브비트 UI 참고할예정</p>
<p>노트 입력 방법</p>	<p>키보드 노트 입력 : (방향키 , WASD)</p>
<p>판정 시스템</p>	<p>Perfect (완벽) : 플레이어가 노트를 정확한 타이밍에 맞추면 Perfect 판정이 부여됨</p> <p>Great (좋음) : 노트를 다소 빠른 또는 늦은 타이밍에 맞추면 Great 판정이 부여됨</p> <p>Good (보통) : 노트를 상대적으로 더 빠른 또는 더 늦은 타이밍에 맞추면 Good 판정이 부여됨</p> <p>Miss (실패) : 플레이어가 노트를 너무 빨리 또는 너무 늦게 입력 하거나 완전히 놓치면 Miss 판정이 부여됨</p> <p>Combo (콤보) : 연속해서 Perfect 또는 Great 판정을 얻으면 콤보가 쌓이며, 이로 인해 추가 점수가 부여됨</p>
<p>게임 목표</p>	<p>일정한 점수 달성시 게임 엔딩에 영향 - 반성도 10% 상승</p>
<p>게임 시간 제한</p>	<p>노래에 맞춰 진행할예정 : 3분 예상</p>

○ 미니게임 2

미니게임 제목	악플 예방 퀴즈
게임 목적	플레이어들에게 온라인에서의 적절한 행동과 악플 예방에 대한 지식을 가르치고 강화하는 것
게임 규칙	1. 게임 시작 시 퀴즈가 제시됨 2. 플레이어는 각 퀴즈의 정답을 선택 3. 각 정답을 선택할 때마다 정답 여부에 따라 점수가 부여됨
점수 계산	- 맞힌 정답 : 특정 점수 (예 : 10점) - 틀린 정답 : 0점
게임 종료 조건	- 모든 퀴즈를 플레이하거나 지정된 퀴즈 수 (예 : 5개)를 완료한 후 게임 종료
결과 표시	게임 종료 후 플레이어에게 점수 및 정답 여부를 표시하고, 온라인 악플 예방에 대한 정보 제공

• 퀴즈 미니게임 예시

질문	답안 선택지	정답
“악플 예방을 위해 인터넷 커뮤니티에서 돕는 사람들을 뭐라고 부릅니까?”	a) 모범 시민 b) 서포터즈 c) 권리 지킴이	b) 서포터즈
“악플러에 대한 제재나 신고는 어떤 플랫폼에서 할 수 있나요?”	a) 인스타그램 b) 유튜브 c) 모든 온라인 플랫폼	c) 모든 온라인 플랫폼
“악플러에게 어떤 유형의 대응이 가장 효과적일까요?”	a) 시비 걸기 b) 무시하기 c) 동등한 대응하기	b) 무시하기

○ 선택지 예시


선택지와 반성도 점수를 통해 주인공의 행동이 게임의 진행과 엔딩에 어떻게 영향을 미치는지를 나타낼 수 있음.

번호	상황	선택지	반성도 점수
1	악플러인 상태	- 다른 사람에게 욕설을 쓴다 - 악플을 포함하지 않는 대화를 선택한다.	-10 (악플쓰기) +10(긍정적인 선택)
2	아이돌로 변화 후 팬들과의 대화	- 팬들과 긍정적으로 소통한다. - 팬들을 무시하거나 부정적인 반응을 보인다.	+8(긍정적인대화) -5(부정적인반응)
3	리듬 게임	- 높은 점수를 얻기 위해 노력 - 미니게임 방치 및 낮은 점수	+10 (높은점수획득) -3 (낮은점수획득)
4	퀴즈 미니게임	- 정확하게 문제를 푼다 - 오답을 선택하거나 퀴즈를 건너뛴다	+8 (정확한답선택) -4 (오답선택 또는 건너뛰기)
5	악플 경험 후 반성	-자신의 악플 행동을 반성한다. - 반성하지 않고 무시한다.	+15(반성과사과) -5(반성하지 않음)
6	게임 종료시 반성도에 따른 엔딩	- 긍정적인 엔딩 (반성 성공) - 부정적인 엔딩 (반성 실패)	반성도 80% 이상:긍정 반성도 80% 이하:부정

○ UI 예시

UI 요소	설명
<p>게임 메인 화면</p>	<div data-bbox="491 369 1284 795" data-label="Image"> </div> <p>게임을 시작하거나 이어서 플레이할 수 있는 화면. 메인 메뉴와 게임 시작 옵션을 제공함.</p>
<p>게임 플레이 화면</p>	<div data-bbox="502 945 1276 1361" data-label="Image"> </div> <p>캐릭터들과 서로 대화를 나타내는 창</p>
<p>게임 선택지</p>	<div data-bbox="497 1498 1300 1930" data-label="Image"> </div> <p>플레이어의 선택에 따라 엔딩이 달라짐</p>

□ 수행 방법

항목	활용 방안	리소스
그림 리소스	게임 캐릭터, 배경, 아이템 등의 그래픽을 개발 및 디자인에 활용 - 메디방 , 오픈소스 -	
사운드 리소스	게임의 배경 음악, 효과음 등을 제작하여 게임에 통합 - 저작권 없는 음원 사이트 -	
UI/UX 리소스	게임의 사용자 인터페이스(UI)를 디자인함 디자인에는 게임 내 화면 구성, 메뉴, 디자인, 아이콘 및 버튼 디자인 포함 -피그마 , adobe xd -	
개발 도구	게임 개발에 Unity 엔진을 사용하여 게임을 구현 -Unity-	

□ 수행일정

주차	수행계획	비고
1주차	프로젝트 기획 및 스토리보드 작성	
2주차	캐릭터 디자인 및 배경 아트 작업	
3주차	게임 엔진 선택 및 기초 시스템 구현	
4주차	캐릭터와 배경 통합 및 게임 스크립트 작성	
5주차	대화 시스템 및 선택지 구현	
6주차	그래픽과 사운드 통합	
7주차	게임 내 플레이 테스트 및 수정	
8주차	게임 UI 및 인터페이스 개발	
9주차	게임 플레이 밸런스 조정	
10주차	QA 테스트 및 버그 수정	
11주차	마무리 작업과 게임 최적화	
12주차	게임 평가	
13주차	발표 자료 및 데모 준비	
15주차	마무리 작업 및 최종 제출	

□ 결론

○ 최종 목표

게임의 스토리를 진행하며 문제와 사건을 통해 얻게되는 간접적인 경험으로 악플의 심각성을 인지하고 대처하는 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

스토리 과정은 악플러인 주인공이 눈을 떠봤더니 연예인이 되어 자신을 향한 악의적인 댓글과 그로인한 피해를 느끼며 악플의 심각성을 깨닫고 과거의 자신을 돌아본다. 플레이어는 위와같은 스토리에서 본인의 판단 하에 선택지를 고르며 게임의 엔딩에 도달하는 것을 목표로 게임을 수행한다. 그 결과로 악플의 심각성과 해결방안을 모색할 수 있으며 이는 악플의 인식개선에도 긍정적인 효과를 미치는 것을 기대할 수 있다.

○ 활용 방안 및 기대효과

활용 방안	내용
흥미 유도를 통한 교육	게임의 특성을 활용하여 악성 댓글 예방 교육에 흥미를 유도함
교육 접근성 향상	2022년 사이버폭력 실태조사 보고서'에 따르면 성인 89.6%는 교육 경험이 없다고 한다. 따라서 게임을 통해 교육을 받는 접근성을 향상시킴.
악성 댓글 인식 강화	악성 댓글의 정의와 문제점을 정확하게 이해하고 인식함.
자기성찰과 향후 조심	과거 행동 돌아보기 및 앞으로의 댓글 작성에 대한 조심 요령 파악 가능.

기대효과	설명
악플과 혐오방지	사용자들이 악성 댓글과 혐오 발언을 인식하고 이를 예방하는 방법을 학습하도록 돕는다.
온라인환경 조성	온라인 커뮤니티 내에서 긍정적인 환경을 장려하며, 악플과 혐오 발언을 줄이는 것을 목표로 한다. 더욱 더 건강한 온라인 커뮤니티 문화를 조성할 수 있다.
자기효능감 강화	사용자가 악플과 혐오발언에 대응하고 긍정적인 대응을 취하는 경험을 쌓는다.

□ 참고 문헌

- ‘악플’, 선샤인 지식백과, 2008. 04. 25. (네이버 지식백과)
- 정보통신기획평가원, 2022년도 인터넷이용 실태조사 요약보고서, 2023-03-31.
(https://www.iitp.kr/kr/1/knowledge/statisticsView.it?masterCode=publication&searClassCode=K_STAT_01&identifier=02-008-230403-000001, 접속일 : 2023.09.13.).
- 정보통신기획평가원, 2022년도 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2023-03-23.
(https://www.iitp.kr/kr/1/knowledge/statisticsView.it?masterCode=publication&searClassCode=K_STAT_01&identifier=02-008-230324-000003, 접속일 : 2023.09.15.).
- 이석희, ‘악플 때문에 연간 35조원이 날아간다고?’ ,카드뉴스, 2022.09.19.
(<https://www.newsway.co.kr/news/view?ud=2022101908354308123>, 접속일 : 2023.09.15.).
- 남지은, ‘사망 직전에도...SNS까지 뒤쫓은 악플,한겨레, 2019.11.26.
(https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/918457.html, 접속일 : 2023.09.15.).
- 이경혁, ‘서바이벌 오디션과 SNS의 교집합, 관심자본의 결과 ‘베리드 스타즈’ ,2021.01.07.
(<http://discoverg.net/withstory/?idx=5618868&bmode=view>, 접속일 : 2023.09.16.).

4. 예상소요예산 (금액은 부가세 포함 금액)							
항목	품명	용도	규격	단위	수량	단가	금액
재료비	Unity	게임 이벤트 모듈			10	35,000	350,000
재료비							
재료비							
재료비							
(학생)회의비	회의비	회의			6회*5명	5,000	150,000
합계							500,000
5. 참여인원현황 및 담당업무 (표 전부 작성 필수, 기업 미참여시 빈칸으로 남겨 둔다) (학생용)							
번호	이름	학과명	학년	학번	담당업무	연락처	
1	김O희	디지털콘텐츠공학과	3		총괄		
2	이O원	디지털콘텐츠공학과	3		개발		
3	윤O후	디지털콘텐츠공학과	3		개발		
4	조O민	디지털콘텐츠공학과	3		개발		
5	조O영	디지털콘텐츠공학과	3		디자인		
6							
7							
8							
9							
10							
(기업용)							
번호	이름	회사명	소속/직위		담당업무		
1			대표		기획 및 개발		
2							
3							
4							
5							

캡스톤디자인 산학연계 수업계획서(기업연계형/지역연계형/기술이전형/)		
산업체명	기업연계형	
주	수업내용	산학 연계 내용
1 주차	제1주차 :프로젝트 계획 및 정의 <input type="checkbox"/> 게임 아이디어 도출 및 주제를 선정한다. <input type="checkbox"/> 목표 및 범위를 정한다. <input type="checkbox"/> 팀 구성 및 역할 분담을 한다. <input type="checkbox"/> 프로젝트 계획서 작성한다.	
2 주차	제2주차 : 게임 기획 <input type="checkbox"/> 게임 콘셉트 및 기획 문서를 작성한다. <input type="checkbox"/> 스토리 보드 및 시나리오를 작성한다. <input type="checkbox"/> 게임의 주요 설정과 캐릭터를 설정한다	
3 주차	제3주차 : 게임 디자인 <input type="checkbox"/> 캐릭터 및 환경 디자인을 기획한다. <input type="checkbox"/> 사용자 인터페이스(UI) 설계한다.	
4 주차	4주차 - 개발 시작	
5 주차	제5주차 : Unity 스크립트와 프로그래밍 <input type="checkbox"/> 프로그래밍 언어의 종류를 알고 특성을 이해한다. <input type="checkbox"/> Unity에서 C# 프로그래밍을 사용하는 방법을 익힌다.	
6 주차	제6주차 : Unity 학습 및 프로그래밍 <input type="checkbox"/> Unity 프로젝트 생성 및 설정하는 방법을 이해한다. <input type="checkbox"/> 기본적인 씬과 캐릭터 생성하는 방법을 이해한다.	
7 주차	제7주차:대화 시스템 및 이벤트 <input type="checkbox"/> 비주얼 노벨 엔진 및 대화 시스템 구현을 익힌다. <input type="checkbox"/> 이벤트 시스템 구성을 이해한다. <input type="checkbox"/> 주요 이벤트 및 대화 스크립트를 작성한다.	
8 주차	중간고사	
9 주차	제9주차:그래픽 및 음악 <input type="checkbox"/> 게임 그래픽 및 일러스트 작업하는 방법을 익힌다.	

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 음악 및 사운드 효과 제작 및 통합 하는 방법을 익힌다. <input type="checkbox"/> UI 디자인 및 게임 화면 구성하는 방법을 익힌다. 	
10 주차	<p>제10주차 : 게임 개발과 플레이 테스트</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 게임 메카닉 구현 및 씬 전환하는 방법을 익힌다. <input type="checkbox"/> 게임 플레이 테스트 및 버그를 식별한다. <input type="checkbox"/> 사용자 피드백 수집 및 조정한다. 	
11 주차	<p>제11주차 : 선택지 및 분기 스토리</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 선택지 시스템 구현하는 방법을 익힌다. <input type="checkbox"/> 다양한 엔딩과 분기 스토리를 작성한다. <input type="checkbox"/> 게임 밸런스 조정 및 추가 콘텐츠를 개발한다. 	
12 주차	<p>제12주차 : 최적화와 성능 테스트</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 게임 최적화 및 렌더링 개선하는 방법을 익힌다. <input type="checkbox"/> 최종 사용자 테스트 진행한다. 	<input type="checkbox"/> 최종 사용자 테스트 진행
13 주차	<p>제13주차 : 게임 릴리스</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 게임 릴리스 및 플랫폼을 배포하는 방법을 익힌다. <input type="checkbox"/> 사용자 피드백에 대한 대응 및 업데이트 계획한다. 	
14 주차	<p>제14주차 : 게임 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 사용자 리뷰 및 피드백 모니터링 한다. <input type="checkbox"/> 게임 평가 및 개선 작업을 한다. 	
15 주차	<p>제15주 : 프로젝트 완료와 회고</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 프로젝트 회고 및 팀원 간 피드백을 공유한다. 	
16 주차	기말고사	

캡스톤디자인 산학연계 교육협약서(기업연계형/지역연계형/기술이전형)

회사명	-		
주상품	소프트웨어 개발	매출액(전년도)	-(백만원)
직원 수	-	전화번호	-
주소	서울 성북구		

제타시스템(주)은(는) 원광대학교 LINC 3.0 사업단에서 진행하는 2023학년도 2학기 기업연계형 캡스톤디자인을 진행함에 있어 애로기술에 대한 문제를 제시하고 이를 해결하기 위하여 상호 협력하고 양질의 결과물 도출을 목표로 산학연계 교육과정을 성실하게 수행할 것을 약속합니다.

2023년 10월 일

지도교수 : 이용환 명 또는 인)

참여기업명 : 대표자(담당자) : 정재우  (서명 또는 인)

원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하