목원대학교 RISE 캡스톤디자인 결과보고서 작성 요령

[예시]

목원대학교 RISE 캡스톤디자인 결과보고서

학과(전공)	게임콘텐츠학과	교과목명	캡스톤디자인2
팀 명	말하는 감자	참여기업	주식회사 플레이데이
참여학생명	순번 / 학번 / 이름		
	1 / 23[redacted] / 이[redacted]		
	2 / 23[redacted] / 남[redacted]		
	3 / 23[redacted] / 최[redacted]		
	4 / 238[redacted] / 최[redacted]		
과 제 명	고백 피하기! 게임제작	수강학기	2025년 - 2학기
과제분야	☐ 공학(자연과학 포함) ☐ 인문사회 ☑ 예체능 (웹툰·애니메이션·게임 포함)		
과제유형	☑ 전공연계 ☐ 기업연계 ☐ 학제간 융합/글로벌		
1. 과제개요 및 필요성	'고백 피하기!'는 전공에서 습득한 기획, 디자인, 개발 역량을 종합적으로 활용하여 비주얼 노벨 게임 형태의 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 진행되었다. 창의적이고 코믹한 스토리 구성을 통해 게임의 몰입도를 높이고자 하였으며, 남녀노소 누구나 부담 없이 즐길 수 있는 콘텐츠 구현을 중점으로 진행하였다.		
2. 주요 내용	'고백 피하기!'는 유니티 2D엔진을 활용하여 제작한 비주얼 노벨 게임이다. 플레이어는 하교 시간까지 현재 사귀고 있는 연인들과 헤어지기 위해, 각 캐릭터와 관련된 증거들을 수집하는 것을 목표로 한다. 게임은 학교에 등교하는 시점부터 시작되며, 매 교시마다 주어진 행동력(10개)을 활용해 교내 여러 장소를 이동할 수 있다. 장소이동과 선택에 까라 서로 다른 증거를 획득할 수 있으며, 각 캐릭터마다 정해진 조건을 충족할 경우 헤어짐 엔딩에 도달하게 된다. 이러한 시스템은 플레이어의 선택과 전략에 따라 스토리가 변화하도록 설계되어, 게임의 몰입도와 반복 플레이의 재미를 높인다. 해당 게임의 개성있는 캐릭터들로 굿즈를 제작하였으며 게임의 IP를 확장함과 동시에 학습 성과를 시각적으로 구현하는데에 둔다.		
3. 결과 및 개선방향	과제를 통해 비주얼 노벨 게임 '고백 피하기!'를 목표한 범위 내에서 완성하였으며 핵심 시스템 구축과 스토리 진행 구조를 구현하였다. 플레이어의 선택에 따라 스토리가 변화하는 구조를 통해 게임의 전략성과 몰입도를 확보할 수 있었다. 반면 콘텐츠 분량과 연출 측면에서 한계가 있었고 향후 추가적인 시나리오와 엔딩 확장, ui 개선 및 연출 보완을 통해 게임의 완성도를 더욱 높일 수 있을 것으로 기대된다.		
4. 최종결과물 (최종작품 사진/도면/모델/발표자료 등)			

목원대학교 MOKWON UNIVERSITY RISE
Mokwon University Regional Innovation System & Education
목원대학교가 만들어가는 지산학연협력의 새로운 물결 WAVE

5. 주요 성과 (특허출원 포함)	프로젝트에서는 팀원간 역할 분담을 통해 효율적인 협업 구조를 다졌다. 각 팀원이 개별적으로 캐릭터 띠자인을 제작한 후 한 명의 담당자가 이를 리처칭하여 전체적인 비주얼의 통일성을 확보함으로써 완성도 높은 아트 스타일을 구현하였다. 또한 파일 전달 과정에서는 에셋, 스크립트, 리소스 파일을 체계적으로 관리하고 패키징하여 공유하는 방식으로 작업 효율을 배워갔다. 완성된 결과물은 학과 내 전시를 통해 공개되었으며, 이를 통해 실제 타겟층에게 콘텐츠를 선보이고 피드백을 받을 수 있는 기회를 마련하였다.

본 캡스톤디자인과 관련하여 제출한 영상, 사진, 문서 등의 자료는 대학 및 프로그램 홍보 등의 비영리적인 목적으로 대학 및 산학협력단, RISE 사업단에서 사용할 수 있습니다.

2025년 12월 19일

대표학생 : 이[redacted] (서명)

지도교수 : 윤[redacted] (서명)

목원대학교 RISE 사업단 귀하

[작성요령: 학생]

1. 학과, 교과목명(분반된 교과목일 경우에만 분반까지 기재), 참여기업(기업연계형 캡스톤디자인에 한함) 및 팀명을 기재 ***참여기업명은 학과 문의**
2. 대표학생과 참여학생 성명과 학번을 정확히 기재
3. 과제명과 수강학기를 기재
4. **과제분야**: 소속 단과대를 기준으로 체크
5. **과제유형**: 전공연계 또는 기업연계 중 선택
6. **과제 개요 및 필요성**: 과제의 배경 및 필요성, 과제의 목적을 간략하게 기재(3줄 이상)
7. **주요내용**: 과제의 주요 연구사항을 기재(5줄 이상)
8. **결과 및 개선방향** : 과제의 주요 결과 및 개선방향 기재(5줄 이상)
9. **주요성과** : 특허 출원 및 수상이력 등을 상세히 기재
9. 작성 완료 후 양면 스캔X, **단면 스캔하여** 학과 사무실에 제출
10. **프로젝트 및 원본사진 제출(매우중요!!)**

1) [하드웨어형인 경우]

시제품, 포스터, 작품 등의 결과물이 있는 경우에는 결과물의 사진을 첨부하고 원본사진 별도 제출(3장 이상) (파일명 : 프로젝트 사진원본_팀명)

2) [소프트웨어형인 경우]

논문 발표자료 등이 있는 경우에는 결과물의 표지, 목차 등 주요 페이지의 사진을 첨부하고, 논문 또는 발표자료 파일(PDF)을 별도 제출(파일명 : 프로젝트명_팀명)

3) 회의 사진 원본 1장 이상 별도 제출(회의 사진원본_팀명)

11. 과제를 학술대회에서 발표하거나 또는 예정인 경우, 전시회 및 공모전에 출품, 저작권, 특허, 실용신안, 디자인 등의 지식재산권 출원 등의 성과를 기재
    (예시 : *한국콘텐츠학회 2025 하계 국내학술대회 발표 예정, LH OOO공모전 출품*)