제3회 SW융합대학 학술제

< E-Sports 대회 안내문 >

SW융합대학 | 대표교수 윤재석(1447), 담당 한유진(3064)

SW융합대학 학술제 '게임개발 경진대회'에서 학생들이 직접 개발한 게임을 활용한 E-sports 대회를 운영합니다. 본 행사는 게임개발 경진대회 대상 수상작을 기반으로 진행되며, 학술제의 즐거움과 참여도를 높이는 동시에 학생 개발자의 성취감을 공유하는 장을 마련합니다.

■ 운영목적

1. 게임개발 경진대회 대상 수상작을 학술제 현장에서 실질적으로 활용
2. 자유롭게 참여할 수 있는 참여형 E-sports 행사로 학술제의 흥미와 몰입도 제고
3. 개발자에게는 작품의 현장 피드백 및 성과 공유 기회 제공을 통한 개인 SW역량 증진 도모

■ 운영개요

1. 게 임 명 : 2026 SCHU AI·SW Festival 게임개발 경진대회 대상 수상작
2. 대회형식 : 점수 경쟁형(개인 기록 측정)
3. 운영장소 : 인간사랑관 6114호
4. 운영기간 : 2026. 11. 10.(화) 10:00 ~ 11. 11.(수) 12:00 ※ 최고 기록 수상자 선별을 위해 오전까지만 운영

■ 참가방법 및 게임규칙

1. 참가절차

운영장소 방문 및 착석	≫	게임 플레이	≫	점수 측정 및 랭크
학과, 학번, 이름 입력		**1인 최대 3회**		**최고점 자동 기록 및 순위 반영**

2. 플레이 조건
   가. 게임당 최대 2분 이내
   나. 개인 최고점이 최종 순위 산정에 자동 반영
   다. 동일인 중복 참여 시, 3회 이상은 무효 처리

3. 순위 관리
   가. 게임 서버/로컬 DB에 기록 저장
   나. 실시간 스코어보드 운영(현장 모니터에 순위 공개)
   다. 동점자 발생 시 먼저 기록한 참가자 우선

■ 운영절차

1. 사전 준비
   가. 게임 안정성 검증 (버그·호환성 점검)
   나. 운영 PC 및 네트워크 세팅
   다. 현장 스코어보드(실시간 순위 화면) 구축

2. 대회 운영
   가. 운영 인력 배치(안내, 기록 확인, 질서 유지)
   나. 참가자 등록 및 플레이 진행 관리
   다. 실시간 순위판 공개

3. 결과 발표 및 시상
   가. 학술제 종료일 오전까지 최종 순위 확정
   나. 폐회식(11/11)에서 시상식 진행

■ 시상(안) ※ 학술제 시상식에서 포상 예정(11/5)

순위	지급품목	선발인원	비고
1위	상품 (20만원 상당)	1	현장 지급
2위	상품 (15만원 상당)	1	현장 지급
3위	상품 (10만원 상당)	1	현장 지급