제3회 SW융합대학 학술제

< 게임개발 경진대회 안내문 >

SW융합대학 | 대표교수 김수현(1350), 담당 한유진(3064)

SW융합대학 학생들의 융합적 사고와 프로젝트 능력 배양을 위해, 다음과 같이 게임 개발 경진대회를 개최합니다. 경진대회에서 수상한 작품들은 장학금 지급과 더불어 '제3회 SW융합대학 학술제'에서 학생들이 직접 활용할 예정입니다. 개발자의 자긍심을 높여 줄 이번 경진대회에 SW융합대학 학생들의 많은 참여 바랍니다.

■ 개발주제 : E-Sports용 게임

■ 주요일정

1. 신청접수

가. 신청기간 : 공고일 ~ 2026. 10. 02.(금) 18시

나. 신청방법 : 신청서 작성 후 이메일 제출(20250129@sch.ac.kr)

2. 작품제출

가. 제출기간 : 2026. 10. 05.(월) ~ 10. 30.(금) 18시

나. 제출방법 : 작품 제작 후 이메일 제출(20250129@sch.ac.kr)

3. 학생 평가단 모집

가. 모집기간 : 공고일 ~ 2026. 10. 27(화) 18시

나. 모집방법 : 구글 설문(추후 공지)

※ 지원자 풀(Pool) 구성 후, 학과별 무작위 5명 선정(총 30명 평가)

4. 시연 및 평가

가. 평가일시 : 2026. 11. 02.(월)

※ 세부내용은 추후 개별 공지 예정, 상황에 따라 발표 영상 제출 방식으로 변경될 수 있음. 평가시간은 추후 재안내

나. 평가기준

구분	평가 항목	배점	평가 내용
심사 위원	1. 기획력 및 창의성	15점	독창적인 아이디어, 게임 컨셉트와 서사 등
	2. 활용 가능성	10점	멀티플레이 및 경쟁 기능, 점수/승패 기록 및 순위 매커니즘 등
	3. 완성도 및 구현력	15점	UI/UX, 버그 최소화, 매끄러운 흐름, 배포 및 실행 안정성 등
	4. 재미와 몰입도	10점	플레이의 즐거움, 반복 플레이 유도 요소, 사용자 인터랙션 설계 등
	5. 기술력	15점	기술 스택의 활용 수준, 구조적 설계, 성능 최적화 및 코드 품질 등

구분	평가 항목	배점	평가 내용
	6. 협업 및 역할 분담	5점	팀 내 명확한 역할 분담, 협업의 효율성, 발표/문서화 성실도
학생평가*	1. 기획력 및 창의성	10점	독창적인 아이디어, 게임 컨셉트와 서사 등
	2. 재미와 몰입도	15점	플레이의 즐거움, 반복 플레이 유도 요소, 사용자 인터랙션 설계 등
	3. 시각적/조작적 직관성	5점	게임화면 구성, 조작법 적응 과정 등
합계	**총점**	**100점**	**심사위원(70점) + 학생평가(30점)**

* 평가단 공개 모집을 통해 지원자 풀(Pool) 구성 후, 학과별 무작위 5명 선정(총 30명 평가)

** 점수 집계 방식

(1) 심사위원(70점) - 평균 점수 적용

(2) 학생평가(30점) - 학생 30명이 부여한 점수 중 가장 높은 점수 3개와 가장 낮은 점수 3개를 제외한 24명의 평균 적용

■ 시상(안) ※ 학술제 시상식에서 포상 예정(11/11)

상훈	상금(원)	선발팀수	상훈별금액(원)	비고
대상	800,000	1	800,000	E-Sports 대회 활용 작품 선정
최우수상	600,000	2	1,200,000	
우수상	400,000	2	800,000	
장려상	200,000	2	400,000	
상금총계(원)			**3,200,000**	

■ 개발 세부사항

1. 대회개요

가. 학술제 기간 중 진행되는 **e-sports 대회에서 사용**될 게임

나. **게임당 2분 내 최고점을 측정**할 수 있는 게임으로 개발하며 **PC 환경에서 사용 가능**해야함. 게임 시작 전 **학과, 학번, 이름을 입력하여 플레이 진행**하며 **최대 3번까지** 플레이를 제한, 그 중 **최고점을 측정**이 가능하도록 개발

다. 개발환경 : 자율

라. 폐회식 시 순위권 플레이어에게 포상 지급을 위해 11/11(수) 오전까지만 게임 구동 예정

2. 필수 요구사항

가. **팀(2명 이상) 또는 개인별 참가**

나. 게임 시작 시 사용자 정보 입력 : 이름, 학과, 학번 입력 후 플레이

다. 각 플레이어는 **최대 3번**까지 플레이 가능

라. 플레이어가 진행한 게임 중 **최고 점수만을 순위 산정** 시 사용

마. 플레이어들의 점수를 정렬하여 **전체 플레이어들의 순위 산정 기능** 필요

바. 게임 종료 후 **본인 및 전체 순위 확인 기능** 필요

사. 순위 산정 로직 내장
- 게임 내에서 점수, 승/패, 시간 등 정량적 결과를 자동 계산할 수 있는 구조
- 결과는 화면 출력 또는 로그 형태로 확인이 가능해야 함

아. 난이도 및 밸런싱 요소
- 플레이어 간 공정한 경쟁이 가능하도록 난이도 및 속성의 밸런스를 고려
- 특정 캐릭터/전략의 압도적 우위 방지

자. 버그 최소화 및 안정성 확보
- 예기치 않은 오류가 발생하지 않도록 기본적인 안정성 확보

3. 제출물 안내

가. 작동가능한 웹 링크 또는 실행 가능 zip 파일(설치 설명 포함)

나. 시연 영상(5분 이내, 기능 설명 포함)

다. 기획 요약서 PDF(A4 기준 10페이지 내외)
1) 프로젝트 개요(개발 배경, 게임소개)
2) 기술적 구현(사용된 개발 기술)
3) 게임 설명(게임 플레이 방법 설명, 스크린샷 포함 필수)
4) 기존 게임과의 차별성 및 강점, 팀원 역할 및 기여
5) 게임 규칙 및 e-sports 적용 계획 등

4. 부정행위 방지 및 공정성 확보

가. 외부 소스코드 활용 시 반드시 라이선스 확인 및 출처 명시 필수
- 오픈소스나 외부에서 제공되는 코드, 라이브러리 등을 사용할 경우, 반드시 해당 자료의 라이선스 조건을 준수하고, 출처를 명확히 표기
- 라이선스 위반 또는 출처 누락 시 감점 또는 실격 처리

나. 생성형 AI 도구 사용 가이드라인
- ChatGPT, GitHub Copilot, DALL·E, Midjourney 등 생성형 인공지능 도구를 활용한 경우, 아래 내용을 제출 문서에 반드시 포함

사용한 AI 도구명, 적용한 개발 또는 디자인 영역 (예: 코드 생성, 아이디어 브레인스토밍, 이미지 생성 등), 활용 방식과 범위 등

※ 상기 내용 **미기재 또는 허위 사실 기재 시 감점 또는 실격 처리**

다. '필수 요구사항'을 만족시키지 않은 작품은 심사 제외될 수 있음

라. 제출물의 모든 구성 요소는 심사위원 요청 시 원본 자료 또는 작업 기록을 요구받을 수 있음