

# 설계 안내서

과목명	멀티미디어서비스 설계
학기	2009년 1학기
학수번호	448430
학점	이론 [ ] 실습 [ ] 설계 [ 3 ]
시간	이론 [ ] 실습 [ ] 설계 [ 3 ]
담당교수	박 경 신



단국대학교 공학대학  
멀티미디어공학 전공

## 1. 설계의 정의

- 목표하는 기능과 성능을 포함한 제반 요구조건을 만족하는 시스템이나 시스템의 일부를 고안하는 전 과정을 말한다.
- 이 과정은 수학, 기초과학, 그리고 전공분야의 이론을 기초로 하여 사용가능한 자원을 활용하여 네트워크 가상환경 게임 개발이라는 설정된 목표를 달성하기 위한 반복적인 의사결정 과정이다.

## 2. 본 교과에서의 설계 목표

- “네트워크 가상환경 (또는 분산 테이블탑 시스템이나 타일드 디스플레이 시스템) 게임” 주제에 대한 아이디어 발상에서부터, 게임의 기획 및 시나리오 작성, 프로그래밍 구조를 포함한 설계서 작성, 그리고 게임 구현 및 사용자 평가를 수행한다.
  - 아이디어 발상 단계 (Concept Design and Brainstorming)
  - 관련 기술 조사 및 분석 단계 (Game Survey)
  - 게임 기획 및 시나리오 작성 단계 (Storyboarding)
  - 프로그래밍 구조를 포함한 게임 설계서 작성 단계 (Design Document)
  - 게임 구현 (Implementation)
  - UI 디자인 (UI Design)

## 3. 설계의 진행

- 효과적인 설계 교육을 위하여 학생들은 3~5인 1조로 팀을 이루어 과제를 수행한다.
- 학생들은 매시간 설계의 각 단계를 수행하는데 필요한 이론적 지식을 교육받으며, 배운 내용에 대해 소규모 설계과제를 수행한다. 각 팀은 설계과제에 대한 수행 결과를 주별 보고서로 작성하여 제출한다.
- 학생들은 본 교과목에서 배운 내용을 종합적으로 적용한 설계 프로젝트를 팀별로 수행해야 하며 그 결과로서 프로젝트 보고서를 제출하고 팀별 발표를 갖는다.

## 4. 본 교과에서 다루는 공학설계 요소

	공학설계 요소	본 교과 관련 내용
√	설계목표 설정	팀원 업무 영역의 설정, 스케치 및 기획
	합성(종합)	
√	분석	NVE 시스템 분석, 사용자 인터페이스 분석
	제작	
√	시험	NVE 베타 테스트
√	평가	보고서의 프로젝트 후기에 자체 평가 사항 기술

## 5. 현실적 제약 조건

	제약조건	본 교과 관련 내용
√	경제 요건	NVE 설계 시 게임플레이를 기반으로 캐릭터나 아이템의 개수나 스토리의 양을 최소화 한다
√	실행 가능성	개발된 NVE 게임은 사용자 재미를 충족시킬 수 있어야 한다. 게임 설계 시 네트워크 가상환경 콘텐츠 범위 안에서 개발되어야 한다.
√	윤리성	남의 프로젝트 아이디어를 베끼지 않고 팀 프로젝트의 팀원으로써 역할에 충실
	사회적 영향	

## 6. 추진 일정

- 팀프로젝트 팀 구성 (by 2009/3/9)
  - 1팀은 3~5인을 원칙으로 하고 팀장을 선출한다.
- 팀프로젝트 제안서 (by 2009/3/16)
  - 팀원들과 상의해서 “네트워크 가상환경 (또는 분산 테이블탑 시스템이나 타일드 디스플레이 시스템) 게임” 분야에 관심있는 주제로 선정한다.
  - 2장 제안서와 5분 발표
- 개인별 팀프로젝트 관련 자료 조사 (by 2009/3/23)
  - 5개 이상의 관련 자료를 조사하고 분석보고서를 제출한다.
- 팀프로젝트 프로젝트 기획서 및 스토리보딩 시나리오 작성 (by 2009/3/30)
  - 기획서 (기획의도 및 목적, 게임의 장르 및 시나리오, 게임 난이도 설정, 제작 기간 및 경비, 캐릭터 및 배경 디자인, 음악, 상품화 가능성, 프로그래밍 및 제작에 필요한 전반적인 사항, 즉 개발 인력 구성, 업무분담)
  - 브레인스토밍 템플릿을 사용하여 직접 손으로 그리고 내용의 전개를 쓴다 (장수의 제한없음)
- 팀프로젝트 중간 보고서 (by 2009/4/20)
  - 그룹별로 팀프로젝트 4장 중간보고서와 10분 발표
- 팀프로젝트 네트워크 가상환경 콘텐츠 설계문서 및 최종 보고서 작성 (by 2009/6/15)
  - 그룹별로 팀프로젝트 10장 최종보고서와 20분 발표
  - 최종설계문서에 게임의 내용, 개발 방법, 전체 시스템 구성도, 세부 모듈 기능 요약, 개발 분담, 주요 특징, 게임 실행 방법, 사용자 인터페이스 (Detail Design Document)를 포함한다.

## 7. 설계 프로젝트 보고서 (설계 포트폴리오)의 제출

- 각 팀은 학기말의 지정된 기간 안에 설계 프로젝트 보고서를 제출한다. 보고서양식은 별도로 배포한다.