

[붙임1] 2026년 소·중·대 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 신청서

## 2026년 전남대학교 소프트웨어중심대학사업 소·중·대 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 신청서

| 프로젝트 명                           | 강화학습을 이용한 협력 보드게임 AI |            |        |        |                       |                        |
|----------------------------------|----------------------|------------|--------|--------|-----------------------|------------------------|
| 팀 명                              | Divergent            |            |        | 과제수행기간 | 2026. 3. 25. ~ 6. 23. |                        |
| 지도교수                             | 학 과                  | 컴퓨터정보통신공학과 |        | 성 명    | 김명진                   |                        |
| 프로젝트<br>수행인원<br>(※팀장은 첫줄에<br>기입) | 학과(부·복수전공)           | 학년         | 학번     | 성명     | 연락처                   | E-Mail                 |
|                                  | 컴퓨터정보통신공<br>학과       | 3          | 223400 | 박진석    | 010-6423-8996         | jjinseok3639@gmail.com |
|                                  | 컴퓨터정보통신공<br>학과       | 3          | 223364 | 정의준    | 010-9177-8996         | apea8888@gmail.com     |
|                                  |                      |            |        |        |                       |                        |
|                                  |                      |            |        |        |                       |                        |
|                                  |                      |            |        |        |                       |                        |
|                                  |                      |            |        |        |                       |                        |

위와 같이 2026년 전남대학교 소프트웨어중심대학사업  
산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 지원 프로그램 신청서를 제출합니다.

2026년 3월 19일

신청자명(대표학생) :

박진석

지도교수 :

김명진

※ 별첨: 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 계획서 1부.  
개인정보수집·이용·제공동의서(팀원 전체) 1부.  
활동서약서(팀원 전체) 1부.

**전남대학교 소프트웨어중심대학사업단장 귀하**

[붙임2] 2026년 소·중·대 학협력프로젝트(캡스톤디자인) 계획서

## 2026년 전남대학교 소프트웨어중심대학사업 소·중·대 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 계획서

### 1. 프로젝트 개요

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 프로젝트명 | 강화학습을 이용한 보드게임 AI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 주제영역  | <input type="checkbox"/> 생활 <input type="checkbox"/> 업무 <input type="checkbox"/> 공공/교통 <input type="checkbox"/> 금융/핀테크 <input type="checkbox"/> 의료 <input type="checkbox"/> 교육<br><input type="checkbox"/> 유통/쇼핑 <input checked="" type="checkbox"/> 엔터테인먼트                                                                                               |
| 기술분야  | <input type="checkbox"/> IoT <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 데스크톱 SW <input checked="" type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 보안 <input type="checkbox"/> 가상현실<br><input type="checkbox"/> 빅데이터 <input type="checkbox"/> 자동제어기술 <input type="checkbox"/> 블록체인 <input type="checkbox"/> 영상처리 <input type="checkbox"/> 기타( ) |
| 성과목표  | <input checked="" type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전<br><input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전( <i>공모전명</i> ) <input type="checkbox"/> 기타( )                                                                        |

### 2. 프로젝트 추진배경

기존의 대부분의 협력형 게임 파트너 AI 연구들은 모델을 Overcooked-AI 환경에서 맵 전체를 완전 관찰 가능한 조건으로 학습되었습니다. 그러나 앞선 연구의 완전 관찰 환경에서는 정보의 비대칭성이 존재하지 않기 때문에 에이전트 간의 명시적인 의사소통이나 전략적 대화의 필요성이 희석된다는 지적이 존재했습니다. 또한 자가 학습 방식으로 훈련된 에이전트는 실제 인간 플레이어의 비효율적이거나 예측 불가능한 움직임에 급격한 성능 저하를 보이기도 합니다.

### 3. 프로젝트(주제) 목표 및 내용

상용 보드게임인 "The Crew: Mission Deep Sea"의 게임 시스템을 벤치마킹하여 Unity로 시뮬레이터를 제작하고 인간 플레이어와 효과적으로 협력할 수 있는 강화학습 에이전트를 개발할 것입니다.

"The Crew: Mission Deep Sea"는 트릭 테이킹(Trick-taking) 메커니즘을 기반으로 하며, 각 플레이어는 자신의 손패만 볼 수 있고 파트너의 패는 알 수 없는 불완전 정보 게임입니다. 이는 맵 전체를 조망하며 행동을 최적화하던 기존 연구들과 달리, 에이전트가 상대방의 행동 히스토리를 바탕으로 가려진 정보를 확률적으로 추론합니다. 최근 LLM에 의존하는 연구 트렌드에서 탈피하여, 순수하게 행동과 전략만으로 고차원적인 협력이 가능함을 증명함으로써 에이전트 간 암묵적 프로토콜 연구에 기여할 것입니다.

본 프로젝트의 최종 목표는 대화가 불가능한 불완전 정보 환경에서 파트너의 의도를 실시간으로 추론하여 최적의 협업을 수행하는 지능형 게임 파트너 에이전트 개발에 있습니다.

파트너가 내놓는 카드의 종류와 타이밍 등 비언어적 데이터를 분석하여 상대방의 숨겨진 상태를 파악하는 Theory of Mind 모델을 구축하여 인공지능이 인간 플레이어의 비효율적인 선택이나 실수를 수용하고 능동적으로 전략을 수정하는 협업 지능을 구현할 것입니다.

#### 4. 주요기능

| 구분 | 기능정의                        | 세부기능 설명                                            |
|----|-----------------------------|----------------------------------------------------|
| 1  | 트릭 테이킹(Trick-taking) 시스템 구현 | 카드 서열, 리드 수트, 승리 조건 등의 게임 룰을 Unity에 로직화            |
| 2  | 비언어적 데이터 분석                 | 파트너가 내놓는 카드의 종류, 문양, 제출 타이밍 등 행동 히스토리를 시계열 데이터로 변환 |
| 3  | 보상 체계(Reward Function) 설계   | 미션 성공을 최우선으로 하는 협력 특화 보상 구조 설계                     |
| 4  | 의사결정 프로세스 가이드               | AI가 선택한 카드의 전략적 근거를 시각적 지표로 제공                     |

## 5. 프로젝트 세부일정 및 내용

[illegible]

## 6. 프로젝트 수행방법

파트너가 내놓는 카드의 종류와 타이밍 등 비언어적 데이터를 분석하여 상대방의 숨겨진 상태를 파악하는 Theory of Mind 모델을 구축하여 인공지능이 인간 플레이어의 비효율적인 선택이나 실수를 수용하고 능동적으로 전략을 수정하는 협업 지능을 구현하는 것이 목표입니다.

구현을 위해 과거 플레이 히스토리를 시계열적으로 분석하여 파트너의 손패 분포를 확률적으로 계산하는 LSTM을 적용할 것입니다. 또한 학습 중 게임의 복잡한 규칙을 위반하지 않도록 액션 마스킹 기술을 도입하여 유효한 행동만을 선별 학습함으로써 학습 속도와 정책의 정교함을 동시에 확보할 것입니다. 학습 과정에서 특정 파트너에게 과적합되는 현상을 방지하기 위해 FCP 아키텍처를 도입하여, 다양한 숙련도와 성향을 가진 에이전트 그룹과의 교차 학습을 통해 범용적인 협력 성능을 보장하고 AI의 판단 근거를 시각화하는 설명 가능한 AI(XAI) 시스템을 구축하여, 에이전트가 추측하는 상대방의 카드 확률 정보를 Unity UI에 실시간 렌더링함으로써 사용자와의 심리적 신뢰 품질을 높일 것입니다.

## 7. 결과물에 대한 기대효과 및 활용 방안

지능형 게임 NPC 및 협력 파트너 모델로 활용될 수 있습니다. 단순한 규칙 기반 NPC를 넘어, 플레이어의 스타일을 실시간으로 파악하고 대응하는 고성능 게임 AI 파트너로 도입 할 수 있으며 특히 보드게임의 디지털화(Digital Tabletop Games) 시 1인 플레이어를 위한 정교한 AI 팀원으로 활용할 수 있습니다. 또한, 기존 Overcooked-AI 중심의 완전 관찰 연구 한계를 극복하고, 정보 비대칭 상황에서도 Theory of Mind를 통해 고차원적인 협력이 가능함을 증명함으로써 강화학습 알고리즘의 외연을 확장할 수 있습니다. 이외에도 거대언어모델에 의존하지 않고도 시계열 데이터(LSTM)와 전략적 행동만으로 협력을 구현함으로써, 연산 자원이 제한된 환경(온디바이스 AI 등)에서도 구동 가능한 경량 협업 지능의 가능성을 제시합니다.

## 8. 참고자료

A. Fuchs, M. Walton, et al., "Theory of Mind for Deep Reinforcement Learning in Hanabi," *arXiv preprint arXiv:2101.09328*, 2021.

J. Rebstock et al., "Generative Observation MCTS for Imperfect Information Games," *arXiv preprint arXiv:2404.13150*, 2024.

S. Huang and S. Ontañón, "A Closer Look at Invalid Action Masking in Policy Gradient Algorithms," *International FLAIRS Conference Proceedings*, vol. 35, 2022.

## 9. 필요물품 내역

| 비목    | 내용(품목)     | 수량 | 금액(원)  | 구매사이트 (URL)                                                             | 계정(ID / PW)                           |
|-------|------------|----|--------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 재료비   |            |    |        |                                                                         |                                       |
| SW활용비 | Claude Max | 3  | 494940 | <a href="https://claude.ai/onboarding">https://claude.ai/onboarding</a> | ssot.gitstar@gmail.com<br>/ ssot0918! |
| 소 계   |            |    |        |                                                                         |                                       |

[붙임3] 개인정보 및 과세정보 수집·이용·제공 동의서(수혜학생 전원)

## 개인정보 및 과세정보 수집·이용·제공 동의서

본인은 전남대학교 소프트웨어중심대학사업단에서 진행하는 프로그램 운영과 관련하여 「개인정보보호법」 제15조, 제17조, 제22조 및 제24조, 「국세기본법」 제81조의 13 제1항 제7호에 따라 아래와 같이 본인의 개인정보를 수집·이용·제공하는 것에 동의합니다.  
아래 사항을 충분히 읽어 보신 후, 동의하시는 경우 서명하여 주시기 바랍니다.

### 개인정보 수집 및 이용에 대한 동의

- 개인정보 및 과세정보 수집·이용 목적
    - ✓ 참여제한, 채무불이행 정보 등 신용조회 및 기타 사전지원제외, 사후관리 대상 여부의 확인
    - ✓ 과제 선정, 보고서 제출, 기술료 납부, 협약 및 협약변경 등 과제의 선정·평가 및 관리
    - ✓ 만족도 조사, 사업 및 경영활동 안내 등 사후관리
    - ✓ 평가위원 선정 시 평가대상과제와의 이해관계 (참여연구원 등) 여부의 확인
    - ✓ 총괄책임자와 참여연구원의 연구비 사용·정산 및 과제 수행의 적법·적정성 평가를 위한 관리
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업 프로그램 운영 및 이수관리
  - 수집하는 개인정보 및 과세정보 항목
    - ✓ 개인 성명, 근무기관, 주소, 전화번호, 전자우편, 학력(학교, 전공, 학위, 연구분야 등), 경력, 특허/논문 실적, 정부출연사업 수행실적, 현재 수행중인 정부출연사업 전체 참여율, 지급기준 정보(연봉, 월 수령가능금액 등), 연구비 지출을 위한 신용카드 및 금융거래 내역, 국가연구자번호, 채무불이행 정보 등 재무건전성 여부를 확인하기 위한 신용정보 등 인적사항, 「국세기본법」 제81조의 13의 과세정보(연구비 심사에 필요한 과세정보에 한함), 소속, 주소, 성명, 전화번호, 메일주소, 영상물(사진 등)
  - 개인정보 및 과세정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 및 과세정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조, 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 국가연구개발사업 연구개발비 사용 기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제8조, 제20조, 제21조, 제24조, 제35조, 제48조 등
- ※ 개인정보 수집·이용에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 고유식별정보 처리 동의

- 고유식별정보 처리 목적
    - ✓ 참여제한, 채무불이행 정보 등 신용조회 및 기타 사전지원제외, 사후관리 대상 여부의 확인
    - ✓ 평가위원 선정 시 평가대상과제와의 이해관계 (참여연구원 등) 여부의 확인
  - 처리하는 고유식별정보 항목: 국가연구자번호
  - 고유식별정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점까지
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제8조, 제20조, 제21조, 제24조
- ※ 고유식별정보에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 민감정보 수집·이용 동의

- 민감정보 수집·이용목적
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업 프로그램 활동비, 전문가활동비, 인부사역비, 보험가입 등의 비용 지급
  - 처리하는 고유식별정보 항목: 주민번호, 계좌번호, 재학증명서
  - 고유식별정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점까지
  - 관련 근거: 개인정보보호법 제15조, 제17조, 제22조 및 제24조 등
- ※ 민감정보 수집·이용에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 개인정보의 제3자 제공에 대한 동의

- 개인정보의 제3자 제공 목적
    - ✓ 국가연구개발사업 참여제한 여부 확인 및 채무불이행 정보 등 신용조회
    - ✓ 정보통신·방송 연구개발 사업 관련 타 전문기관의 동일업무 수행
    - ✓ 국정감사시 과제수행현황(참여연구원) 등 요구자료 대응
    - ✓ 기획재정부, 과학기술정보통신부 주관 고객만족도 조사
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업단 프로그램 활동 증빙
  - 개인정보를 제공받는 자: 과학기술정보통신부, 국회 등 정부기관, 한국연구재단 부설 정보통신기획평가원 등 정보통신·방송 연구개발사업의 전문기관, 법무처 연구비통합관리시스템(통합이지바로), 국가과학기술종합정보시스템(NTIS), 한국기업데이터 주식회사, 한국정보통신기술협회, 기획재정부 및 과학기술정보통신부가 선정한 고객만족도 중간사(수행기관)
  - 개인정보를 제공받는 자의 이용목적: ①국가연구개발사업 참여의 적법성 판단, ②과제수행에 대한 적법·적정성 판단, ③과제 선정·평가·관리 업무 수행
  - 제공하는 개인정보 항목: 성명, 근무기관, 국가연구자번호, 주소, 연락처, 이메일, 소속, 영상물(사진 등) 등
  - 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 제3자 제공목적 달성시까지
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제12조
- ※ 개인정보의 제3자 제공에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

※ 유의사항: 귀하는 상기 동의를 거부할 수 있습니다. 해당 수집 항목은 정보통신·방송 연구개발 수행에 반드시 필요한 사항으로 이에 대한 동의를 하지 않을 경우에는 정보통신·방송 연구개발 참여 등에 제한을 받으실 수 있습니다.

[붙임3] 개인정보 및 과세정보 수집·이용·제공 동의서(수혜학생 전원)

## 개인정보 및 과세정보 수집·이용·제공 동의서

본인은 전남대학교 소프트웨어중심대학사업단에서 진행하는 프로그램 운영과 관련하여 「개인정보보호법」 제15조, 제17조, 제22조 및 제24조, 「국세기본법」 제81조의 13 제1항 제7호에 따라 아래와 같이 본인의 개인정보를 수집·이용·제공하는 것에 동의합니다.

아래 사항을 충분히 읽어 보신 후, 동의하시는 경우 서명하여 주시기 바랍니다.

### 개인정보 수집 및 이용에 대한 동의

- 개인정보 및 과세정보 수집·이용 목적
    - ✓ 참여제한, 채무불이행 정보 등 신용조회 및 기타 사전지원제외, 사후관리 대상 여부의 확인
    - ✓ 과제 선정, 보고서 제출, 기술료 납부, 협약 및 협약변경 등 과제의 선정·평가 및 관리
    - ✓ 만족도 조사, 사업 및 경영활동 안내 등 사후관리
    - ✓ 평가위원 선정 시 평가대상과제와의 이해관계 (참여연구원 등) 여부의 확인
    - ✓ 총괄책임자와 참여연구원의 연구비 사용·정산 및 과제 수행의 적법·적정성 평가를 위한 관리
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업 프로그램 운영 및 이수관리
  - 수집하는 개인정보 및 과세정보 항목
    - ✓ 개인 성명, 근무기관, 주소, 전화번호, 전자우편, 학력(학교, 전공, 학위, 연구분야 등), 경력, 특허/논문 실적, 정부출연사업 수행실적, 현재 수행중인 정부출연사업 전체 참여율, 지급기준 정보(연봉, 월 수령가능금액 등), 연구비 지출을 위한 신용카드 및 금융거래 내역, 국가연구자번호, 채무불이행 정보 등 재무건전성 여부를 확인하기 위한 신용정보 등 인적사항, 「국세기본법」 제81조의 13의 과세정보(연구비 심사에 필요한 과세정보에 한함), 소속, 주소, 성명, 전화번호, 메일주소, 영상물(사진 등)
  - 개인정보 및 과세정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 및 과세정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조, 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 국가연구개발사업 연구개발비 사용 기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제8조, 제20조, 제21조, 제24조, 제35조, 제48조 등
- ※ 개인정보 수집·이용에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 고유식별정보 처리 동의

- 고유식별정보 처리 목적
    - ✓ 참여제한, 채무불이행 정보 등 신용조회 및 기타 사전지원제외, 사후관리 대상 여부의 확인
    - ✓ 평가위원 선정 시 평가대상과제와의 이해관계 (참여연구원 등) 여부의 확인
  - 처리하는 고유식별정보 항목: 국가연구자번호
  - 고유식별정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점까지
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제8조, 제20조, 제21조, 제24조
- ※ 고유식별정보에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 민감정보 수집·이용 동의

- 민감정보 수집·이용목적
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업 프로그램 활동비, 전문가활동비, 인부사역비, 보험가입 등의 비용 지급
  - 처리하는 고유식별정보 항목: 주민번호, 계좌번호, 재학증명서
  - 고유식별정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 수집·이용 목적이 종료되는 시점까지
  - 관련 근거: 개인정보보호법 제15조, 제17조, 제22조 및 제24조 등
- ※ 민감정보 수집·이용에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

### 개인정보의 제3자 제공에 대한 동의

- 개인정보의 제3자 제공 목적
    - ✓ 국가연구개발사업 참여제한 여부 확인 및 채무불이행 정보 등 신용조회
    - ✓ 정보통신·방송 연구개발 사업 관련 타 전문기관의 동일업무 수행
    - ✓ 기획재정부, 과학기술정보통신부 주관 고객만족도 조사
    - ✓ 소프트웨어중심대학사업단 프로그램 활동 증빙
  - 개인정보를 제공받는 자: 과학기술정보통신부, 국회 등 정부기관, 한국연구재단 부설 정보통신기획평가원 등 정보통신·방송 연구개발사업의 전문기관, 법무처 연구비통합관리시스템(통합이지바로), 국가과학기술종합정보시스템(NTIS), 한국기업데이터 주식회사, 한국정보통신기술협회, 기획재정부 및 과학기술정보통신부가 선정한 고객만족도 중간사(수행기관)
  - 개인정보를 제공받는 자의 이용목적: ①국가연구개발사업 참여의 적법성 판단, ②과제수행에 대한 적법·적정성 판단, ③과제 선정·평가·관리 업무 수행
  - 제공하는 개인정보 항목: 성명, 근무기관, 국가연구자번호, 주소, 연락처, 이메일, 소속, 영상물(사진 등) 등
  - 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유·이용 기간: 동의서가 작성된 시점부터 상기 개인정보 제3자 제공목적 달성시까지
  - 관련 근거: 국가연구개발혁신법 제19조 및 동법 시행령 제42조, 국가연구개발정보처리기준, 정보통신·방송 연구개발 관리규정 제12조
- ※ 개인정보의 제3자 제공에 동의하십니까? ( ☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음 )

※ 유의사항: 귀하는 상기 동의를 거부할 수 있습니다. 해당 수집 항목은 정보통신·방송 연구개발 수행에 반드시 필요한 사항으로 이에 대한 동의를 하지 않을 경우에는 정보통신·방송 연구개발 참여 등에 제한을 받으실 수 있습니다.

[붙임4] 2026년 소·중·대 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 활동 서약서

## 2026년 전남대학교 소프트웨어중심대학사업 소·중·대 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 활동서약서

### ■ 팀명 : Divergent

본 ( Divergent ) 팀은 산학협력프로젝트 활동을 함에 있어  
학칙에 어긋나거나 학생 본분에 어긋나는 어떠한 행위도 하지 않을 것이며,  
이를 위반하는 경우 사업단의 향후 조치에 적극 협조할 것을 서약합니다.  
또한, 아래 조건에 따라 산학협력프로젝트 활동을 유지하지 못할 시  
**산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 운영비 100% 환수**에 동의합니다.

1. 산학협력프로젝트(캡스톤디자인) 최종성과발표회에 필참하여 반드시 발표한다.
2. 활동비는 지원 내용에 맞게 사용하며 캡스톤디자인과 무관하게 사용한 금액은 전액 환수하며, 추후 본 사업단 프로그램에 참여하지 않는다.
3. 산학협력프로젝트 활동 종료 후 별도 안내 기한까지 결과보고서를 제출한다.
4. 소프트웨어 활용비 지원과 관련하여, 해당 학생의 계정을 통해 지원하며 활동을 종료할때까지 공유한 비밀번호를 변경하지 않고 종료시 결제 해지를 위한 조치에 적극 협조한다.
5. 활동기간은 **2026년 6월**까지이며, 활동기간 중 학적변동이 생긴 학생은 담당자에게 즉시 보고한다.

2026년 3월 19일

팀장: 박진석

팀원: 정의준

팀원: (인)

팀원: (인)

팀원: (인)

팀원: (인)

※ 본 서약서는 활동 기간 중 유효하며, 팀원 전체에 적용됨

전남대학교 소프트웨어중심대학사업단장 귀하