

프로그램 참여 확인서

서일대학교 재학생 맞춤형 고용서비스 운영팀은 **청년들의 진로 및 취업 역량 강화를 위하여 Jump-up! 프로그램을 진행**하고 있으며 아래와 같은 활동에 대해 확인서를 받고자 합니다.


이름	유진우	생년월일	2002.09.26
학과	소프트웨어공학과	학번	202103720

- ▶ 프로그램 : 캡스톤 디자인 프로젝트
- ▶ 활동내용 : 포트폴리오를 위한 졸업 작품 제작(모험형 턴제 RPG 프로젝트)
- ▶ 장 소 : 서일대학교 호천관 303호
- ▶ 참여일시

연번	참여 일자	활동시간	인정시간
1	25.05.12	18:00~20:00	2시간
2	25.05.17	18:00~20:00	2시간
3	25.05.22	18:00~20:00	2시간
4	25.05.24	18:00~20:00	2시간
5			

위와 같은 내용으로 활동을 진행하였음을 확인합니다.






2025. 05. 27.

확인자	소속	서일대학교 소프트웨어공학과
	서명	조은숙 (서명) 




※확인자: 운영담당자, 교수, 강사, 컨설턴트 등

서일대학교 재학생 맞춤형 운영팀 귀중

「유진우와 아이들」 (1)회차 활동보고서

일시	25.05.12. 18:00~20:00(2시간)		장소	학교 호천관 303호
활동 주제	Hospes 프로젝트 기획			
활동 내용	<p>기존 프로젝트의 문제점 인식</p> <ul style="list-style-type: none">- 4인 팀으로 제작하기에는 너무 간단하다- 게임 개발에 대한 흥미 저하 <p>새 프로젝트 제안</p> <ul style="list-style-type: none">- 장르 : 턴제RPG <p>표본 탐색 (CRPG: Computer Role Playing Game) (턴제 RPG)</p> <p>1. 발더스 게이트3 -> 굉장히 높은 자유도를 바탕으로 수 많은 결과를 도출하는 멀티버스 형식으로 만들</p> <p>2. 클레르 옴스퀀트: 33 원정대 -> QTE 시스템을 리듬 게임처럼 구현하여 생동감을 만들</p> <p>3. 옥토파스 트래블러2 -> 3D지만 2D처럼 만들어 마치 종이 같은 느낌으로 구현함</p> <p>차별성(게임성)을 어떤 방식으로 구현할 것인가?</p> <ul style="list-style-type: none">-> 기본 골자는 플레이어 턴과 적군 턴으로 크게 나뉜다.-> 플레이어 간 기술 연계를 통해 강력한 기술을 구현한다.-> 상대방 또한 상대방 턴에 모든 행동을 하기에 예측이 어려워 전략성이 강화된다. <p>게임 개발 엔진은 언리얼 엔진으로 전환</p> <ul style="list-style-type: none">-> <u>퀄리티</u>를 위한 선택 <p>프레임</p> <ul style="list-style-type: none">-> 육각형 이동 필드-> 세계관 내 모험물로 선정-> 스토리의 서사만 제작			
사진	<div><p>게임 소개</p><p>▶ 참조군</p><div><p>발더스 게이트3</p><p>TRPG의 원조 DND 세계관 주사위를 사용한 시스템 전투, 행동 방향 등 재미와 전략의 향유에 따라 수많은 결과를 낳음 (멀티버스의 구성)</p></div><div><p>클레르 옴스퀀트 33 원정대</p><p>비석에 적힌 순서에 해당하는 사람들은 죽음을 맞는 세계관 주사의 확률로 죽이기 위해 33을 무덤에서 무덤을 찾는 내용 현재 전투에 QTE를 도입하여 생동감있는 전투를 구현함 (순회형 구성)</p></div><div><p>옥토파스 트래블러2</p><p>영양분 스톱과 양식 채택 독립적인 캐릭터 스토리 서로 다른 길을 걷지만 그 마지막은 같아진다는 내용 3D에 2D 필로폰인 컨셉으로 디자인 구성 (HD - 2D)</p></div></div>			
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : 조은숙 (서명 또는 인) 			

「유진우와 아이들」 (2)회차 활동보고서

일시	25.05.17. 18:00~20:00(2시간)		장소	학교 호천관 303호
활동 주제	Hospes 프로젝트 기획서 작성 및 발표 준비			
활동 내용	<div>Hospes 개발환경 구축<ul style="list-style-type: none">- Unreal Engine v5.4.4 설치 및 기본 기능 탐색- Unreal Fab Store 탐색- Visual Studio Unreal Engine 확장 기능 설치</div> <div>Unreal Engine 기초 학습<ul style="list-style-type: none">- 기초 프로젝트 생성 및 실행- UI, 도구, 기능 등에 대해 학습- 효율적인 학습을 위한 인터넷 강의 탐색 및 시청</div> <div>Hospes 제안 발표자료 작성<ul style="list-style-type: none">- 작성자 : 윤승재- 발표자 : 유진우</div> <div>개발 담당 분담<ul style="list-style-type: none">- 기획 & 월드 디자인 : 윤승재- 클라이언트 : 안기환- 서버 : 국가람- UI : 유진우</div> <div>Hospes 스토리 및 세계관에 대한 회의<ul style="list-style-type: none">- 이번 졸업작품으로 제작할 스토리의 범위 정의- Hospes 세계관 정리</div> <div>Hospes 개발 계획 회의<ul style="list-style-type: none">- 장르 : 탐류 형식의 턴제 RPG- 육각형 타일로 이루어진 필드를 기반으로 이동 및 전투- 스토리를 따라 이동하며 마주친 적들과 전투</div>			
사진	<div>게임 소개</div> <div>▶ 상세</div> <div></div> <div><div>지역</div><div>여정을 진행함에 따라 자신의 지역을 되찾고 지역은 곧 자신의 힘과 지혜를 뜻한다.</div></div> <div><div>개요</div><div>기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 용병단에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임</div></div> <div><div>디자인</div><div>스타일라이즈 기법 사용 플 게임이 아닌 데모로 구현 공모전 및 인디 게임 발표의 성공 시 완전한 작품으로 개발</div></div>			
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : 조은숙 (서명 또는 인) 			

「유진우와 아이들」 (3)회차 활동보고서

일시	25.05.22. 18:00~20:00(2시간)	장소	학교 호천관 303호	
활동 주제	Hospes 프로젝트 스토리보드 작성 및 발표 준비			
활동 내용	Figma를 활용한 UI 스토리보드 작성 스토리보드 발표용 PPT 제작 개발 시작을 위한 개발 계획 정립 방학(7월~8월) 기간 일정 수립			
사진	<div><div><div><div><div>개발 계획</div><div>▶ 플랫폼 선정</div><div><div><div>개발 엔진</div><div>개발 언어</div><div>버전 관리 시스템</div><div>그래픽 툴</div></div><div><div>높은 퀄리티의 게임용 위해, 언 게임엔진의 장점을 적극 악용할 안전을 채택했다.</div><div><div>이식적인 개발을 위해 프래임워크 C++로 하고 클라우드를 지원하는 개발 방식을 채택했다.</div><div><div>개발 연동을 위해 깃허브를 채택했다.</div><div><div>동작한 오브젝트는 플라이어를 채택했고 원작인 오브젝트는 트윈모션은 채택했다.</div></div></div></div><div><div>그래픽</div><div>IDE : VS2022 (Rushmore), Rider UML : StarUML, UI 토폴 : Figma 음향 설정과 구인 중 VFX 디자인이 구인 중</div></div></div><div><div>개발 계획</div><div>▶ 계획안</div><div><div><div>기획 및 그래픽</div><div>클라이언트</div><div>서버</div><div>UI</div></div><div><div>1. 캐릭터 월드 구성 2. 월드 구성 3. 오브젝트 배치 4. 캐릭터 디자인 기획 5. 캐릭터 구성 및 구현 6. 스토리 디자인 작화 7. 최종 완성</div><div><div>1. 기본 행동 구현 2. 상호작용 구현 3. 전투 시스템 구현 4. 인벤토리(바) 구현 5. 설정 구현 6. DB 연동</div><div><div>1. 기본 행동 구현 2. 상호작용 구현 3. 전투 기술 구현 4. 인벤토리(바) 구현 5. 설정 구현</div></div></div><div><div>개발 기간</div><div>5월 - 기획안(스토리보드) 작성, 다이어그램 작성, 스토리보드 작성) 6월-7월 - 1차 개발 기간 8월 - 중간 점검 9월-10월 - 2차 개발 기간 (테스트 및 최종 점검) 11월 - 발표</div></div></div></div><div><div><div>001.jpg</div><div>002.jpg</div><div>003.jpg</div></div></div></div></div></div></div></div></div>			
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : 조은숙 (서명 또는 인) <div>조은숙</div>			