***2023/03/23 목요일 윤정현 교수님과 졸업작품 상담***

**1. 졸작의 대략적 규모와 스케일?**

* 우리가 만들고 싶은 게임을 정한 후 전담 교수님과 규모를 조정하여 결정

**2. 게임엔진 졸작 평가시 중요하게 보시는 점이 무엇인지**

* 다이렉트와 다르게 게임엔진을 사용해서 잘한 점, 힘쓴 점이 무엇인지 보여줘야 함
* 다렉과 비슷한 수준의 코딩 실력을 보여줘야 하고 엔진 사용 이유를 밝혀야 한다.

**3. 교수님께서 피드백해주시는 부분?**

* 전혀없다. (스케줄 관리 정도로만 개입). 졸작은 학생들이 원하는 대로
* GitHub를 무조건 이용해서 자료로 남겨야한다 ( 우리가 어떤 작업을 했는지, 포트폴리오)

**4. 모델러가 없어도 되는지?**

> 엔진은 무조건 필요하다

> 그래픽적 요소는 안본다.

**5. 2인 팀과 3인 팀 평가 기준의 차이점이 있는지?**

* 4인 이상인 팀부터 문제 어떻게 역할을 나뉘었고 각자가 한일이 뚜렷해야함.
* 1인 팀도 가능하지만 2,3인 팀 졸작 퀄리티를 원함
* 3인 팀이 적당한 이유: 졸작에서 다수와 협업을 통해 내가 어떤 사람인지 배우는 기회
* 졸업은 지도 교수님이 결정!!!

**6. 졸작에서 제한되는 장르나 교수님께서 추천하지 않는 장르?**

* 없음 학생들 맘대로
* 공포게임인 경우 평가하기가 힘들고 낮은 점수를 받게 됨
* 짧은 시간에 보여줘야 함
* 2d도 가능하다 단, 왜 2d로 만들었는지 이유가 있어야 한다.

윤정현 교수님은 게임엔진은 지도해보신 적이 없다고 함

다른 지도 교수님 찾기!.