

## 프로그램 참여 확인서

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

이름	윤승재	생년월일	2000.03.25
학과	소프트웨어공학과	학번	201904036

- ▶ 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			
5			

위와 같은 내용으로 활동을 진행하였음을 확인합니다.

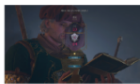



2025. 05. 27.

확인자	소속	서일대학교 소프트웨어공학과
	서명	조은숙 (조은숙)




※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"><li>- 4인 팀으로 제작하기에는 너무 간단하다</li><li>- 게임 개발에 대한 흥미 저하</li></ul> <p>새 프로젝트 제안</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 장르 : 턴제RPG</li></ul> <p>표본 탐색 (CRPG: Computer Role Playing Game) (턴제 RPG)</p> <p>1. 발더스 게이트3 -&gt; 굉장히 높은 자유도를 바탕으로 수 많은 결과를 도출하는 멀티버스 형식으로 만들</p> <p>2. 클레르 <u>옵스워드</u>: 33 원정대 -&gt; QTE 시스템을 리듬 게임처럼 구현하여 생동감을 만들</p> <p>3. <u>오토매스</u> 트래블러2 -&gt; 3D지만 2D처럼 만들어 마치 종이 같은 느낌으로 구현함</p> <p>차별성(게임성)을 어떤 방식으로 구현할 것인가? -&gt; 기본 골자는 플레이어 턴과 적군 턴으로 크게 나눈다. -&gt; 플레이어 간 기술 연계를 통해 강력한 기술을 구현한다. -&gt; 상대방 또한 상대방 턴에 모든 행동을 하기에 예측이 어려워 전략성이 강화된다.</p> <p>게임 개발 엔진은 언리얼 엔진으로 전환 -&gt; <u>퀄리티</u>를 위한 선택</p> <p>프레임 -&gt; 육각형 이동 필드 -&gt; 세계관 내 모험물로 선정 -&gt; 스토리의 서사만 제작</p>			
사진	<div><div><p>게임 소개</p><p>▶ 참조군</p><div><p><b>발더스 게이트3</b></p><p>TRPG의 원조 DND 세계관 주사위를 바탕으로 시스템 전도, 행동, 환경 등 자신이 선택한 행동에 따라 수많은 결과를 낳음 (미니마스터 구성)</p></div><div><p><b>클레르 옵스워드 33 원정대</b></p><p>비밀에 관한 소자의 해당하는 사람들은 죽음을 맞는 세계관 저주의 원형을 죽이기 위해 모인 33살 원정대가 모험을 하는 내용 턴제 전투와 QTE를 도입하여 생동감있는 전투로 구현함 (순차적 구성)</p></div><div><p><b>오토매스 트래블러2</b></p><p>방랑형 스토리 방식 채택 독립적인 캐릭터 스토리와 서로 다른 길을 걷지만 그 마지막은 일치한다는 내용 3D에 2D 그래픽인 신비로운 디자인 구성 (HD - 2D)</p></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 : (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"><li>- Unreal Engine v5.4.4 설치 및 기본 기능 탐색</li><li>- Unreal Fab Store 탐색</li><li>- Visual Studio Unreal Engine 확장 기능 설치</li></ul></div> <div>Unreal Engine 기초 학습<ul style="list-style-type: none"><li>- 기초 프로젝트 생성 및 실행</li><li>- UI, 도구, 기능 등에 대해 학습</li><li>- 효율적인 학습을 위한 인터넷 강의 탐색 및 시청</li></ul></div> <div>Hospes 제안 발표자료 작성<ul style="list-style-type: none"><li>- 작성자 : 윤승재</li><li>- 발표자 : 유진우</li></ul></div> <div>개발 담당 분담<ul style="list-style-type: none"><li>- 기획 &amp; 월드 디자인 : 윤승재</li><li>- 클라이언트 : 안기환</li><li>- 서버 : 국가람</li><li>- UI : 유진우</li></ul></div> <div>Hospes 스토리 및 세계관에 대한 회의<ul style="list-style-type: none"><li>- 이번 졸업작품으로 제작할 스토리의 범위 정의</li><li>- Hospes 세계관 정리</li></ul></div> <div>Hospes 개발 계획 회의<ul style="list-style-type: none"><li>- 장르 : 탐류 형식의 턴제 RPG</li><li>- 육각형 타일로 이루어진 필드를 기반으로 이동 및 전투</li><li>- 스토리를 따라 이동하며 마주친 적들과 전투</li></ul></div>			
사진	<div>게임 소개</div> <div>▶ 상세</div> <div><div><div>기획</div><div>여정을 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 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 기반 서용 풀 게임이 아닌 데모로 구현 공모전 및 인디 게임 발표회 상급 시 완전한 작품으로 개발</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 : (서명 또는 인)			

## 「유진우와 아이들」(3)회차 활동보고서

일시	25.05.22. 18:00~21:40(4시간)		장소	학교 호천관 303호
활동 주제	Hospes 프로젝트 스토리보드 작성 및 발표 준비			
활동 내용	Figma를 활용한 UI 스토리보드 작성 개발 시작을 위한 개발 계획 정립 방학(7월~8월) 기간 일정 수립			
사진				
				
	2025년 5월 22일 (목) 오후 9:38			
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : (서명 또는 인)			