

이 수 증

프로그램명 : 2025학년도 1학기 언택트 취업
특강(e-Campus)

성명 : 윤승재

학과(부) : 소프트웨어공학과

학번 : 201904036

교육일정 : 2025.03.17~2025.08.31

이수시간 : 09:00~23:50 (1시간)

위 학생은 대학일자리플러스운영팀에서
주관하는 2025학년도 1학기 언택트
취업특강(e-Campus)을 이수하였기에 본
증서를 수여합니다.

2025년 05월 28일

서 일 대 학 교 총 장

이 수 증

프로그램명 : 2025학년도 1학기 언택트 진로
특강(e-Campus)

성명 : 윤승재

학과(부) : 소프트웨어공학과

학번 : 201904036

교육일정 : 2025.03.17~2025.08.31

이수시간 : 09:00~23:50 (1시간)

위 학생은 대학일자리플러스운영팀에서
주관하는 2025학년도 1학기 언택트
진로특강(e-Campus)을 이수하였기에 본
증서를 수여합니다.

2025년 05월 28일

서 일 대 학 교 총 장



제2025-교육40-675885

수료증

소속

서일대학교

성명

윤승재

교육구분

온라인교육

교육과정

2025 | 마음을 사로잡는 면접전형 준비

수강신청일

2025년 05월 01일

수료일

2025년 05월 21일

교육시간

2시간

귀하께서는 상기와 같이 한국고용정보원 사이버진로교육센터에서
실시한 교육과정을 수료하였으므로 이 증서를 수여합니다.

2025년 05월 21일

한 국 고 용 정 보 원 장



--	--	--



제2025-교육39-675744

수료증

소속

서일대학교

성명

윤승재

교육구분

온라인교육

교육과정

2025 | 시선을 사로잡는 서류전형 준비

수강신청일

2025년 05월 01일

수료일

2025년 05월 20일

교육시간

2시간

귀하께서는 상기와 같이 한국고용정보원 사이버진로교육센터에서
실시한 교육과정을 수료하였으므로 이 증서를 수여합니다.

2025년 05월 21일

한 국 고 용 정 보 원



--	--	--



제2025교육67-673603

수료증

소속

서일대학교

성명

윤승재

교육구분

온라인교육

교육과정

2025 | 다양한 구직정보의 분석 및 활용 전략

수강신청일

2025년 05월 01일

수료일

2025년 05월 20일

교육시간

2시간

귀하께서는 상기와 같이 한국고용정보원 사이버진로교육센터에서
실시한 교육과정을 수료하였으므로 이 증서를 수여합니다.

2025년 05월 20일

한 국 고 용 정 보 원



--	--	--



제2025-교육68-644544

수료증

소속

서일대학교

성명

윤승재

교육구분

온라인교육

교육과정

2025 | 구직정보 분석의 모든 것: 산업, 기업, 직무분석

수강신청일

2025년 05월 01일

수료일

2025년 05월 05일

교육시간

2시간

귀하께서는 상기와 같이 한국고용정보원 사이버진로교육센터에서
실시한 교육과정을 수료하였으므로 이 증서를 수여합니다.

2025년 05월 20일

한 국 고 용 정 보 원 장



--	--	--

서일대 재학생맞춤형고용서비스 참여확인서

성 명: 윤승재

학 번: 201904036

프로그램명: 재맞고 진로취업 특강 직업선택도 L형(소프트웨어공학과)

참여기간: 2025년 5월 7일 16:00~18:00 (2시간)

위 사람은 『서일대 재학생 맞춤형 운영팀』에서 운영하는
진로취업 특강(직업선택도 L형)에 참여하였음을 확인합니다.

2025년 5월 7일

재 학생 맞 춤 형 운 영 팀



소프트웨어공학과 취업특강

참여확인서

성 명: 윤승재

학 번: 201904036

프로그램명: 소프트웨어공학과 학생들을 위한 취업특강(3학년)

참여기간: 2025년 5월 14일 (수) 16:00~18:00 (2시간)









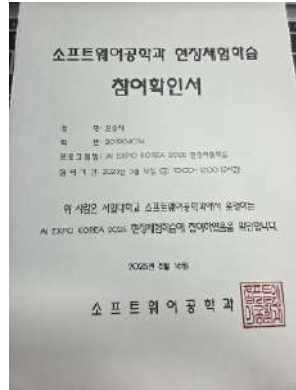
위 사람은 서일대학교 소프트웨어공학과에서 운영하는
취업특강 프로그램에 참여하였음을 확인합니다.

2025년 5월 14일

소프트웨어공학과



「 윤승재 」박람회 활동보고서

일시	25.05.16. 10:00~12:00(2시간)	장소	서울 COEX 1층 Hall A
활동 주제	박람회 참여 (AI Expo 2025, KOBA2025, 2025 BIO Korea)		
활동 내용	<p>마음AI - 로봇 AI 활용 기업</p> <p>사이냅소프트 - 문서 작업 AI 활용 기업</p> <p>수퍼브 - 영상 제작 AI 활용 기업</p> <p>리더스시스템 - 엔비디아 협업 하드웨어 업체, 이벤트 당첨(2등 옷)</p> <p>세미나 - 강연표</p>		
사진	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 10:44 5. 14(수) - 16(금) COEX Hall A, SEOUL</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 10:48</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 10:48</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 10:49</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 11:20</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 10:57</p>		
확인자	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오전 11:15</p>		
	 <p>2025년 5월 16일 (금) 오후 12:13</p>		
확인자	 <p>소프트웨어공학과 연성채임명숙 참여확인서</p> <p>장 소 : 서울 COEX 주최 : KOBA2025 주최기관 : 서울특별시, 서울특별시교육청, 서울특별시경제진흥원 주최기간 : 2025년 5월 14(수) ~ 16(금) 주최장소 : 서울특별시 COEX Hall A</p> <p>참가인원 : 서울특별시 소프트웨어공학과 학생 1명 참가인원 : 서울특별시 소프트웨어공학과 학생 1명</p> <p>2025년 5월 16일</p> <p>소프트웨어공학과</p>		
	성명 :	(서명 또는 인)	

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">- 4인 팀으로 제작하기에는 너무 간단하다- 게임 개발에 대한 흥미 저하 <p>새 프로젝트 제안</p> <ul style="list-style-type: none">- 장르 : 턱제RPG <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 옴스퀀: 33 원정대 -> QTE 시스템을 리듬 게임처럼 구현하여 생동감을 만들</p> <p>3. 오토패스 트래블러2 -> 3D지만 2D처럼 만들어 마치 종이 같은 느낌으로 구현함</p> <p>차별성(게임성)을 어떤 방식으로 구현할 것인가? -> 기본 골자는 플레이어 턴과 적군 턴으로 크게 나눈다. -> 플레이어 간 기술 연계를 통해 강력한 기술을 구현한다. -> 상대방 또한 상대방 턴에 모든 행동을 하기에 예측이 어려워 전략성이 강화된다.</p> <p>게임 개발 엔진은 언리얼 엔진으로 전환 -> 퀄리티를 위한 선택</p> <p>프레임 -> 육각형 이동 필드 -> 세계관 내 모험물로 선정 -> 스토리의 서사만 제작</p>			
사진	<div><div><p>게임 소개</p><p>참조군</p><div><p>발더스 게이트3</p><p>TRPG의 모든 DND 세계관 주시위를 사로잡는 시스템 진도, 행동, 전략 등 자신이 선택한 행동에 따라 수많은 결과를 낳음 (멀티버스 구성)</p></div><div><p>클레르 옴스퀀 33 원정대</p><p>배치된 적은 순차적 해결책은 사멸하는 죽음을 주는 세로로 자주히 위험을 줄이기 위해 33살 원정대가 모험을 하는 내용 턴제 전투와 전투를 도망치기 생동감있는 전투를 구현함 (단작적 구성)</p></div><div><p>오토패스 트래블러2</p><p>평범한 스토리 및 시체 획득적인 캐릭터 스토리 세련 다른 것을 보지만 그 미적미는 일치한다는 내용 30개 2D 동화적인 스토리 (디자인 구성 30개 - 30개)</p></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">- 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><table><tr><td>기획</td><td>개요</td><td>디자인</td></tr><tr><td>여정은 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신과 점차 지식을 찾는다.</td><td>기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 용병단에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임</td><td>소라왕래미초 게임 사본을 재밌어 하는 데모로 구현 완료된 및 한다 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발</td></tr></table></div>		기획	개요	디자인	여정은 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신과 점차 지식을 찾는다.	기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 용병단에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임	소라왕래미초 게임 사본을 재밌어 하는 데모로 구현 완료된 및 한다 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발		
기획	개요	디자인								
여정은 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신과 점차 지식을 찾는다.	기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 용병단에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임	소라왕래미초 게임 사본을 재밌어 하는 데모로 구현 완료된 및 한다 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발								
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	  		 	
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)			