**졸업전시회 인터뷰 및 소감**



수 강 과 목 : 데이터 베이스

담 당 교 수 : 장지웅 교수님

학 과 : 게임공학과

학 번 : 2021184016

이 름 : 백하빈

제 출 일 : 2023-09-22

목차

1. 2023 게임공학과 졸업작품 전시회 소감
2. 최고수준상 선정 이유
3. 최저수준상 선정 이유
4. 참신상 선정 이유
5. 최고수준상 인터뷰
6. 참신상 인터뷰
7. 자신의 졸작 참고사항
8. 2023 게임공학과 졸업작품 전시회 소감

이제 3학년으로 한참 졸업작품에 관심을 가지고 , 거의 모든 팀들의 게임을 체험 해 보았습니다. 저는 언리얼 엔진 클라이언트로 엔진팀들의 게임을 좀 더 집중적으로 체험 해 보았는데 , 확실히 개발을 어떤 툴로 하였는지에 대해 보는 눈이 1,2학년에 비해 달라짐을 느꼈다. 내 자신이 언리얼 엔진을 졸업 작품 개발 툴로 원하는 이유는 엔진의 최신화 기술을 잘 다뤄서 퀄리티가 최상급의 게임을 만들기 위해서이다. 이번 졸업작품 전시회에서 본 엔진 팀들은 엔진의 최신 기능을 잘 활용하여 졸작을 제작한거 같아서 배울점이 많았고 선배들에게 어떤 기능을 사용하는지 참고문헌에 대한 정보를 받아서 집에가서 찾아보고 많은 것을 얻어가는 시간이었습니다.