**[2019 실전프로젝트2] 프로젝트 기획서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | 곽영혜 | **학번** | 21700034 |
| **학부** | 전산전자공학부 | **전공** | 전산전자 |
| **소속 S-LAB명** | Soft | **팀/개인 여부** | 팀 |
| **팀원 명** | 신유진 | | |
| **블로그 URL** | <https://jasonpeterwayne.github.io/> | | |
| **Project 명** | Unity를 이용한 스토리 기반 모바일 게임 개발 | | |
| **Project**  **개요 및 설명** | 공프기/ 캡스톤을 위한 준비단계로써 Unity Game Engine을 이용한 모바일 게임 개발을 목적으로 하는 프로젝트입니다. | | |
| **세부주제** | *게임 아이디어 선정 및 스토리 라인 설정,*  *테스트용 게임 생성(공동)* | | |
| **기술 키워드 목록** | | | |
| **키워드 1** | *첫번째 프로젝트 포스트(S-LAB Project 주제 선정)/ 2019/03/28/* <https://jasonpeterwayne.github.io/Project-Post-1/> | | |
| **키워드 2** | *두번째 프로젝트 포스트(3D 모델링 정보) / 2019/03/29/* <https://jasonpeterwayne.github.io/Project-Post-2/> | | |
| **키워드 3** | *세번째 프로젝트 포스트(스토리 플롯 설정)/ 2019/03/30/* <https://jasonpeterwayne.github.io/Project-Post-3/> | | |