

학기 프로젝트

- 주제: 개인별 자유 게임 개발 및 포트폴리오 영상 제작

- 제출물: 이클래스에 제출

- 게임 포트폴리오 영상 - 유튜브 링크
- 프로젝트 평가표 - 사진 또는 PDF
- 프로젝트 윤리 서약서(반드시 본이 싸인 포함) - 사진 또는 PDF

- 게임 포트폴리오 영상 구성

- 최대 10분
- 자유 형식과 구성이나, 아래 내용은 반드시 포함되어야 함.
 - 게임 컨셉 및 기획 내용(최대한 간단히, 게임 기획의 우수성을 평가하는 것이 아님)
 - 게임 플레이 시연(게임의 주요한 내용을 충분히 잘 보여줄 수 있게)
 - 기술적 구현 사항
 - 블루프린트 구조, 직접 구현한 기능에 대한 설명, 기술적 어려움과 해결방법
 - 평가표에 제시된 언리얼 엔진 기능 활용 여부 및 어떤 식으로 활용했는지..

학기 프로젝트

■ 주의 사항

- 블루프린트 코딩은 반드시 본인이 직접 해야 함. - 인터넷 떠돌아다니는 게임 프로젝트들은 교수가 다 파악하고 있음. 캐릭터 움직임과 NPC 움직임만 봐도 바로 가져다 쓴 것인지 바로 확인할 수 있음. 이럴 경우, 무조건 F 임.
- Fab 등을 통해서 순수한 그래픽 애셋을 가져다 쓰는 것은 얼마든지 가능함. 단, 일부 애셋의 경우 블루프린트도 포함되어 있는 경우가 있는데, 이런 것은 사용하면 안됨.

■ 제출 마감

- 1차 마감 (6월 19일 금 오후 11:59)
- 2차 마감 (6월 23일 월 오후 11:59)
- Note: 2차 마감 제출의 경우 30% 감점

게임 엔진 (1) 프로젝트 윤리 서약서

본인은 게임 엔진 (1) 수업의 학기 프로젝트를 수행하는 과정에서, 어떠한 일이 있더라도 다른 사람의 코드의 일부 또는 전부를 카피해서 활용하지 않을 것을 약속합니다. 그리고, 본인의 코드의 일부 또는 전부를 다른 사람에게 전달하지도 않겠습니다. 만약, 한번이라도 이런 일이 있게 된다면, 성적이 F 가 되더라도, 이의가 없음을 확인합니다.

20 년 월 일

학과:

학번:

이름: _____ (서명)

연락처:

평가 기준

학번		이름			
	평가 기준	세부기준	배점	본인평가	교수평가
1	게임 규모와 개발 난이도	실습 시험의 4배 수준	10		
		실습 시험의 2배 수준	8		
		실습 시험 수준	4		
		실습 시험 수준 미달	2		
2	엔진 기능 활용 여부	블루프린트 클래스	1		
		액터 컴포넌트	2		
		컨스트러션 스크립트	2		
		레벨 블루프린트	1		
		입력 시스템	1		
		게임플레이프레임워크	1		
		애니메이션 몽타주	1		
		머티리얼 인스턴스	2		
		랜드스케이프	1		
		라이팅	1		
		직접 통신	1		
		이벤트 디스패치	1		
		블루프린트 인터페이스	2		
		UMG	1		
		행동 트리	2		
3	시각적 품질	우수	7		
		보통	5		
		미흡	2		
4	JUICY FACTOR		3		
총점			61		