**스터디 활동계획서**

|  |  |
| --- | --- |
| **과정명** | **언리얼을 활용한 VR 게임 크리에이터** |
| **교육기간** | 2020. 04. 21 ~ 2020. 06. 19 |
| **스터디원** | **이재천(조장), 이진우, 김병훈** |
| **스터디일정** | 매주 화요일, 목요일 (주 2회 예정)  18:00 ~ 19:00 (1시간) |
| **스터디 주제** | 언리얼 엔진 스터디 |
| **스터디 방법** | 1. 지원직무 별 Udemy 강좌 시청 및 참고 교재를 활용한 학습.  2. Unreal문서를 기반으로 한 이론 학습  3. 레벨, 머티리얼. 애니메이션, 시스템 등 블루프린트 개발실습  4. 레벨디자인을 위한 SkechUp 3D모델링 연구  5. 자체 실력점검을 위한 테스트 |
| **스터디 목표** | - 지원분야별 개인 역량 향상  - 팀원이 보유한 전문지식 공유  - Udemy 따라 만들기  - 결과물 깃 허브 업로드  - Final\_Project에 반영 |