**세미프로젝트 기획안**

**2020년 3월 19일**

**언리얼을 활용한 VR 게임 크리에이터**

|  |  |
| --- | --- |
| 팀 명 |  |
| 팀 원 | **팀장: 이재천**  **팀원: 이진우, 김병훈, 문준호** |
| 프로젝트 명 | 니르바나  SEVER  이터널 |
| 프로젝트 주제  및 내용  해결하고자 하는 문제  최종 산출물의 청사진 |  |
| 주제 선정 배경  주제 선정의 정당성 산출될 결과의 유용성 | -액션RPG는 가장 인기 있는 게임장르 중 하나로 개발인력의 수요가 높다.  -개발 난이도가 높은 액션RPG를 구현함으로써 게임 제작 프로세스에 대한 이해를 상당히 높일 수 있어 추후 본 프로젝트를 제작하기 앞서 실력을 높일 수 있는 좋은 경험이 될 것이다.  - 다른 장르에 비해 많은 시스템과 컨텐츠가 필요하기 때문에 본인이 지원하고자 하는 분야와 직무의 포트폴리오를 준비하기에 적합하다. |
| 프로젝트 수행 방향  팀원간 역할 분담  프로젝트 수행 일정  수행 방법/도구 | **1. 역할분담**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **역할** | **이름** | **업무** | | ProjectManeger | 이재천 | - 문서작성 및 관리, 일정관리, | | SystemDesign | 이진우 | -스테이지제작, 월드맵 제작, 리소스확보 | | LevelDesign | 김병훈 | -시스템설계, 기능구현, | | ContentsDesign | 문준호 | -시나리오, 캐릭터설정, 플레이시나리오 |   프로젝트 수행 일정 |