**세미프로젝트 기획안**

**2020년 3월 19일**

**언리얼을 활용한 VR 게임 크리에이터**

|  |  |
| --- | --- |
| 팀 명 | Drunken\_Monk |
| 팀 원 | **팀장: 이재천**  **팀원: 이진우, 김병훈, 문준호** |
| 프로젝트 명 | **니르바나(Nirvana)** |
| 프로젝트 주제  및 내용  해결하고자 하는 문제  최종 산출물의 청사진 | 주제: 고대~중세풍의 액션RPG프로토타입제작  - 현 시점까지 학습한 내용(시스템설계, 컨텐츠기획, 레벨디자인)을 바탕으로 Unreal및 타 도구를 활용하여 창작물을 적용하여 게임 제작스킬 향상  - 유기적인 협업을 통해 필수 역량인 커뮤니케이션역량 향상  - 게임프로젝트 제작과 보고를 통해 프로젝트 수행능력과, 업무보고 향상  - 세미프로젝트의 결과물은 수강생 개개인 직무의 중요한 포트폴리오의 일부가 될 것이며 본 프로젝트의 제작 배경에 중요한 역할이 될 것 |
| 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 타 장르보다 게임제작기술을 보다 향상 시킬 수 있음  -다른 장르에 비해 많은 시스템과 컨텐츠가 필요하므로 개개인의 지원직무의 맞춘 포트폴리오를 구성가능  -Unreal의 블루프린트기능, 레벨디자인, 에셋적용, 애니메이션, 파일구조에 심도있게 구현할 수 있음.  -본 프로젝트에 활용될 기술을 다양하게 (전투, 이동, 상호작용, 월드맵, 스테이지맵, 캐릭터설정, 시나리오, 세계관, 기타 컨텐츠) 습득할 수 있음 |
| 프로젝트 수행 방향  팀원간 역할 분담  프로젝트 수행 일정  수행 방법/도구 | **1. 역할분담**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **역할** | **이름** | **업무** | | ProjectManeger | 이재천 | - 문서작성 및 관리, 일정관리, 컨텐츠기획보조 | | SystemDesign | 이진우 | -시스템설계, 기능구현, | | LevelDesign | 김병훈 | -스테이지제작, 월드맵 제작, 리소스확보 | | ContentsDesign | 문준호 | -시나리오, 캐릭터설정, 플레이시나리오 |   **2. 프로젝트 수행 일정**   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 업무/일정 | 03.18~03.23 | 03.24~03.30 | 04.01~04.05 | 04.06~04.07 | 04.08 | |  | 1.리소스확보  2.시스템설계:  3.컨텐츠기획  4.레벨제작 | 1,레벨제작  2.컨텐츠 제작  3.이벤트 제작  4.CBT | 1.테스트플레이  2.밸런스조정  3.UI적용  4.컷씬제작 | 1.퀄리티업  2.버퍼 | 1.OBT  2.최종발표 |   수행도구: UnReal4엔진, SkechUp , 협업도구:GitHub, Trello, SVN, GoogleDrive, 카카오톡, SouceTree |