

프로그램 참여 확인서

서일대학교 재학생 맞춤형 고용서비스 운영팀은 청년들의 진로 및 취업 역량 강화를 위하여 Jump-up! 프로그램을 진행하고 있으며 아래와 같은 활동에 대해 확인서를 받고자 합니다.

이름	국가람	생년월일	2003.07.07
학과	소프트웨어공학과	학번	202204203

- ▶ 프로그램 : 캡스톤 디자인 프로젝트
- ▶ 활동내용 : 포트폴리오를 위한 졸업 작품 제작(모험형 턴제 RPG 프로젝트)
- ▶ 장 소 : 서일대학교 호천관 303호
- ▶ 참여일시

연번	참여 일자	활동시간	인정시간
1	25.05.12	18:00~20:00	2시간
2	25.05.17	18:00~20:00	2시간
3	25.05.22	18:00~20:00	2시간
4			
5			

위와 같은 내용으로 활동을 진행하였음을 확인합니다.

2025. 05. 27.

확인자	소속	서일대학교 소프트웨어공학과
	서명	조 은 속



※확인자: 운영담당자, 교수, 강사, 컨설턴트 등

서일대학교 재학생 맞춤형 운영팀 귀중

「유진우와 아이들」(1)회차 활동보고서

일시	25.05.12. 18:00~20:00(2시간)		장소	학교 호천관 303호
활동 주제	Hospes 프로젝트 기획			
활동 내용	<p>기존 프로젝트의 문제점 인식</p> <ul style="list-style-type: none">- 4인 팀으로 제작하기에는 너무 간단하다- 게임 개발에 대한 흥미 저하 <p>새 프로젝트 제안</p> <ul style="list-style-type: none">- 장르 : 턴제RPG <p>표본 탐색 (CRPG: Computer Role Playing Game) (턴제 RPG)</p> <p>1. 발더스 게이트3 -> 굉장히 높은 자유도를 바탕으로 수 많은 결과를 도출하는 멀티버스 형식으로 만들</p> <p>2. 클레르 용스퀴르: 33 원정대 -> QTE 시스템을 리듬 게임처럼 구현하여 생동감을 만들</p> <p>3. 옥토퍼스 트래블러2 -> 3D지만 2D처럼 만들어 마치 종이 같은 느낌으로 구현함</p> <p>차별성(게임성)을 어떤 방식으로 구현할 것인가? -> 기본 골자는 플레이어 턴과 적군 턴으로 크게 나눈다. -> 플레이어 간 기술 연계를 통해 강력한 기술을 구현한다. -> 상대방 또한 상대방 턴에 모든 행동을 하기에 예측이 어려워 전략성이 강화된다.</p> <p>게임 개발 엔진은 언리얼 엔진으로 전환 -> 퀄리티를 위한 선택</p> <p>프레이밍 -> 육각형 이동 필드 -> 세계관 내 모험물로 선정 -> 스토리의 서사만 제작</p>			
사진	<div><div><p>게임 소개</p><p>▶ 참조군</p><div><div><p>발더스 게이트3</p><p>TRPG의 원조 DND 세계관 주사위를 사용한 시스템적인 행동 전략 등 자신이 선택한 행동에 따라 수많은 결과를 낳음 (멀티버스적 구성)</p></div><div><p>클레르 용스퀴르 33 원정대</p><p>비석에 적힌 숫자에 해당하는 사람들은 죽음을 맞이하는 세계관 제주의 위험을 벗어나기 위해 33명 원정대가 모험을 하는 내용 (턴제 전투와 QTE를 도입하여 생동감있는 전투를 구현함 (순차적 구성))</p></div><div><p>옥토퍼스 트래블러2</p><p>평물형 스토리 당시 채택 독립적인 캐릭터 스토리 서로 다른 활동이지만 그 마지막은 일치한다는 내용 3D에 2D 정육사각 신비로운 디자인 구성 (HD - 2D)</p></div></div></div></div>			
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : (서명 또는 인)			

「유진우와 아이들」(2)회차 활동보고서

일시	25.05.17. 18:00~20:00(2시간)		장소	학교 호천관 303호						
활동 주제	Hospes 프로젝트 기획서 작성 및 발표 준비									
활동 내용	<div>Hospes 개발환경 구축<ul style="list-style-type: none">- Unreal Engine v5.4.4 설치 및 기본 기능 탐색- Unreal Fab Store 탐색- Visual Studio Unreal Engine 확장 기능 설치</div> <div>Unreal Engine 기초 학습<ul style="list-style-type: none">- 기초 프로젝트 생성 및 실행- UI, 도구, 기능 등에 대해 학습- 효율적인 학습을 위한 인터넷 강의 탐색 및 시청</div> <div>Hospes 제안 발표자료 작성<ul style="list-style-type: none">- 작성자 : 윤승재- 발표자 : 유진우</div> <div>개발 담당 분담<ul style="list-style-type: none">- 기획 & 월드 디자인 : 윤승재- 클라이언트 : 안기환- 서버 : 국가람- UI : 유진우</div> <div>Hospes 스토리 및 세계관에 대한 회의<ul style="list-style-type: none">- 이번 졸업작품으로 제작할 스토리의 범위 정의- Hospes 세계관 정리</div> <div>Hospes 개발 계획 회의<ul style="list-style-type: none">- 장르 : 탐류 형식의 턴제 RPG- 육각형 타일로 이루어진 필드를 기반으로 이동 및 전투- 스토리를 따라 이동하며 마주친 적들과 전투</div>									
사진	<div>게임 소개</div> <div>▶ 상세</div> <div></div> <div><table><tr><td>기획</td><td>개요</td><td>디자인</td></tr><tr><td>여정을 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신의 힘과 지혜를 뜻한다.</td><td>기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 음향탄에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임</td><td>스타일라이즈 기법 사용 올 게임이 아닌 데모로 구현 공모전 및 인디 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발</td></tr></table></div>		기획	개요	디자인	여정을 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신의 힘과 지혜를 뜻한다.	기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 음향탄에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임	스타일라이즈 기법 사용 올 게임이 아닌 데모로 구현 공모전 및 인디 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발		
기획	개요	디자인								
여정을 진행함에 따라 자신의 기억을 되찾고 기억은 곧 자신의 힘과 지혜를 뜻한다.	기억을 잃고 세상을 떠돌다 한 음향탄에 입성하게 되는 서사를 다루는 스토리텔링 게임	스타일라이즈 기법 사용 올 게임이 아닌 데모로 구현 공모전 및 인디 게임 발표회 성공 시 완전한 작품으로 개발								
참석 명단	학과	학번	성명	서명						
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재						
		202103720	유진우	유진우						
		202204203	국가람	국가람						
		202204224	안기환	안기환						
확인자	성명 : (서명 또는 인)									

「유진우와 아이들」(3)회차 활동보고서

일시	25.05.22. 18:00~21:40(4시간)		장소	학교 호천관 303호
활동 주제	Hospes 프로젝트 스토리보드 작성 및 발표 준비			
활동 내용	Figma를 활용한 UI 스토리보드 작성 개발 시작을 위한 개발 계획 정립 방학(7월~8월) 기간 일정 수립			
사진			 	
				
				
참석 명단	학과	학번	성명	서명
	소프트웨어공학과	201904036	윤승재(팀장)	윤승재
		202103720	유진우	유진우
		202204203	국가람	국가람
		202204224	안기환	안기환
확인자	성명 : (서명 또는 인)			