

유니티를 사용한 애니메이션 제작 교육

□ 추진목적

- 유니티엔진 기반 모바일 어플리케이션 게임개발 교육을 통하여 4차 산업에 대한 이해와 학업 의욕을 고취.
- 한라메이커스페이스의 교육프로그램을 통하여 유니티엔진 프로그래밍을 간단히 익히고, 직접 자신이 모바일 게임 어플리케이션을 제작함으로써 성취감 및 애교심 함양.
- 교내 학과 학생 대상 게임개발 프로그램 참가자 모집을 통해 관심이 있는 학생의 역량 강화와 메이커 문화 확산에 기여.
- 메이커스페이스 사업, Start-Lab 사업을 통하여 학교 교육에 직접적인 기여.

□ 추진개요

- 프로그램명 : 유니티엔진 기반 모바일 게임개발 교육
- 대 상 : 한라대학교 신입생, 재학생 등
- 기 간 : 2023.10.16.(월) ~ 2023.11.06.(월) 9:00 ~ 12:00 (주 1회씩 총 4회 진행)
- 구 성 : 4주 진행 (최대 12 시간)
 - 1주 : 게임엔진 소개 및 유니티(Unity) 설치 및 세팅
 - 2주 : 유니티엔진 구성 및 게임연출
 - 3주 : 게임공간 물리구성 및 사용자 입출력 처리
 - 4주 : 게임로직 구성 및 모바일 빌드

| 구 분 | 교 육 형 태 | 주 제 | 내 용 | 비 고 |
|-----|----------|---------|---|-----|
| 1주차 | 1교시 (이론) | 게임엔진 | 게임 엔진 소개 | |
| | 2교시 (실습) | 유니티 설치 | 유니티(Unity) 설치 | |
| | 3교시 (실습) | 유니티 셋팅 | 이미지 에셋 다운로드 및 세팅 | |
| 2주차 | 1교시 (이론) | 유니티 화면 | 유니티 화면 구성 소개 - Project, Scene, Hierarchy, Game, Inspector | |
| | 2교시 (실습) | 게임화면 구성 | 배경 이미지 오브젝트 추가, 게임 화면 비율 조정하기 | |
| | 3교시 (실습) | 애니메이션 | 2D Sprit 애니메이션 구성 | |
| 3주차 | 1교시 (실습) | 충돌처리 | 중력 추가하기 Rigidbody2D, 물리 경계 추가하기 Collider2D | |
| | 2교시 (실습) | 스크립팅 | 플레이어 점프 기능 구현하기 | |
| | 3교시 (실습) | 빌드 테스트 | APK 빌드 후 스마트폰에서 게임 실행 테스트 | |

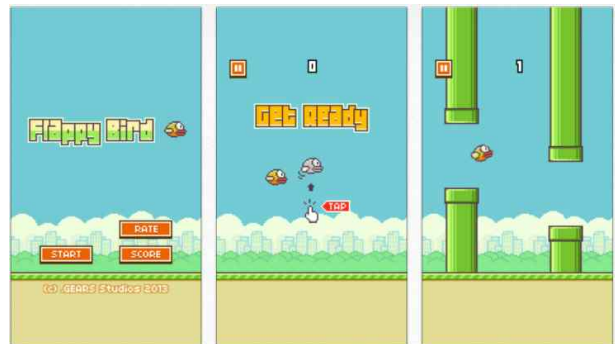
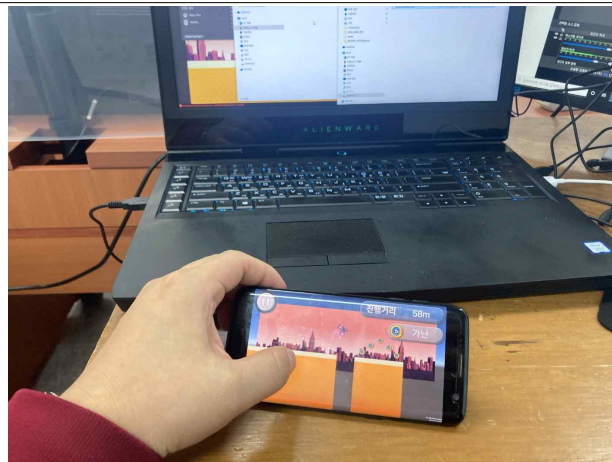
| | | | |
|-----|-------------|--------|--------------------------------|
| 4주차 | 1교시 (실습) | 게임로직 | 장애물 만들기, 파이프 움직이는 스크립트 생성 |
| | 2교시 (실습) | UI구성 | UI 데이터 Update 기능 구현 |
| | 3교시 (실습) | 최종 씬구성 | GameOver Scene 만들기, Scene 전환하기 |
| 5주차 | 1교시 (실습) | 게임실행 | 유니티 기반 응용 게임 |
| | 2교시 (실습) | | |
| | 3교시 (실습) | | |

※ 실제 운영 시간표는 변경될 수 있습니다.

□ 신청

- 신청방법 : 한라메이커스페이스 홈페이지 신청(<https://maker.halla.ac.kr>)
- 모집인원 : 20명 내외

□ 교육 예시



모바일 어플리케이션 게임 개발 결과물

□ 참여 학생 혜택

- 비교과 프로그램으로 1학점 부여
- 참여 학생 기준 1학기동안 무료로 장비 사용 가능
- 메이커스페이스 사업단 3,000포인트 지급
 - 한라대학교 메이커스페이스 사업단에서만 사용 가능한 현금과 같은 역할을 하는 포인트입니다.
- 메이커스페이스 사업단장 이름의 수료증 발급

□ 기대효과

- 체험교육을 통한 대학 교육과정에 직접적인 기여
- 메이커 교육을 통하여 학생들의 학습 의욕 고취
- 메이커 문화 확산을 통한 제조창업에 대한 관심도 상승

□ 강사 및 교육장소

| 구 분 | 소 속 | 직 급 | 이 름 |
|-----|-------|-----|-----|
| 강사 | 한라대학교 | 교수 | 정원조 |

| 구 분 | 위 치 | 호 실 | 비 고 |
|-------------|-----|------|---------|
| 메이커스페이스 사업단 | 창조관 | N225 | DIY LAB |

IOT 메이킹 교육

□ 추진목적

- IOT 코딩 교육을 통하여 4차 산업에 대한 이해와 학업 의욕을 고취.
- 직접 자신이 직접 코딩, 제작하여 코딩의 기본 원리를 파악하고, 이를 활용한 결과물을 습득하면서 학생의 성취감을 높임.
- 재학생 대상 IOT 코딩 프로그램 참가자 모집을 통해 관심이 있는 학생의 역량 강화와 메이커 문화 확산에 기여.
- 메이커스페이스 사업, Start-Lab 사업을 통하여 학교 교육에 직접적인 기여

□ 추진개요

- 프로그램명 : IOT 메이킹 교육
- 대 상 : 한라대학교 신입생 및 재학생
- 기 간 : 2023.10.26.(목) ~ 2023.11.23.(목) 14:00 ~ 17:00 (주 1회씩 총 5회 진행)
- 구 성 : 5주 진행 (총 15시간)
 - 1주 : 코딩 이해하기
 - 2주 : 코딩 학습
 - 3주 : IOT 학습
 - 4주 : IOT 코딩 학습
 - 5주 : IOT 코딩 실습

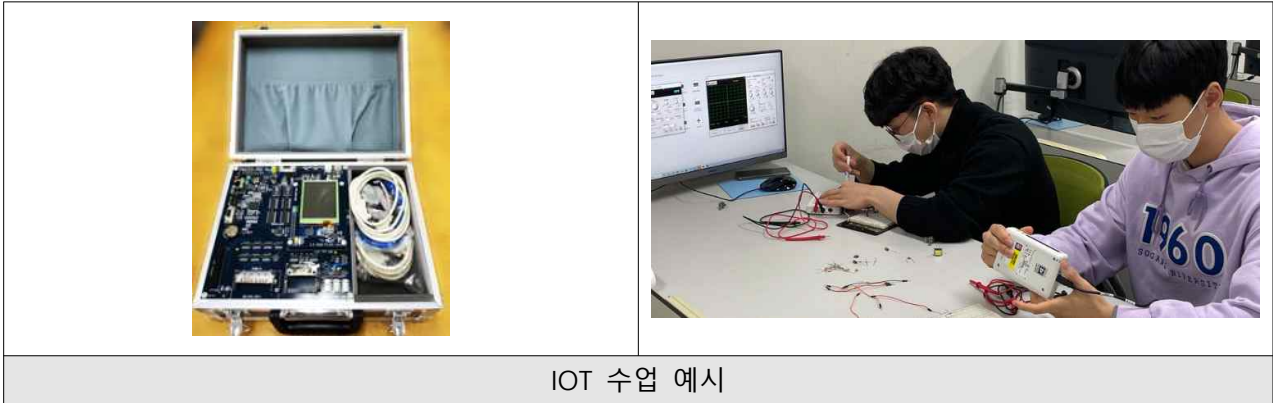
| 구 분 | 교 육 시 간 | 주 제 | 내 용 | 비 고 |
|-----|---------|---------|-----------------------|-----|
| 1주 | 3 | 코딩이란? | 현대시대에서의 코딩 | |
| | | 코딩의 이해 | "코딩"에 대한 소개 | |
| | | 코딩프로그램 | Computing 언어 익히기 | |
| 2주 | 3 | 코딩학습 | 코딩작업에 대하여 학습 | |
| 3주 | 3 | IOT학습 | IOT에 대하여 학습 | |
| 4주 | 3 | IOT코딩학습 | IOT-코딩관련 사례 및 작동방법 학습 | |
| 5주 | 3 | IOT코딩실습 | 키트를 활용한 코딩 실습 | |

※ 실제 운영 시간표는 변경될 수 있습니다.

□ 신청

- 신청방법 : 한라메이커스페이스 홈페이지 신청(<https://maker.halla.ac.kr>)
- 모집인원 : 20명 내외

□ 교육 예시



□ 참여 학생 혜택

- 비교과 프로그램으로 1학점 부여
- 참여 학생 기준 1학기동안 무료로 장비 사용 가능
- 메이커스페이스 사업단 3,000포인트 지급
 - 한라대학교 메이커스페이스 사업단에서만 사용 가능한 현금과 같은 역할을 하는 포인트입니다.
- 메이커스페이스 사업단장 이름의 수료증 발급

□ 기대효과

- 대학 교육과정에 직접적인 기여.
- 메이커 교육을 통하여 학생들의 학습 의욕 고취.
- 메이커 문화 확산을 통한 제조창업에 대한 관심도 상승.

□ 강사 및 교육장소

| 구 분 | 소 속 | 직급 | 이 름 |
|-------------|-------|------|---------|
| 강사 | 한라대학교 | 교수 | 김동호 |
| 구 분 | 위 치 | 호 실 | 비 고 |
| 메이커스페이스 사업단 | 창조관 | N225 | DIY LAB |