

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). 09:00 ~ 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 형태	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.

□ 신청방법

- 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

- 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 : 2023.11.08.(수) ~ 2023.12.06.(수) 09:00 ~ 12:00 (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

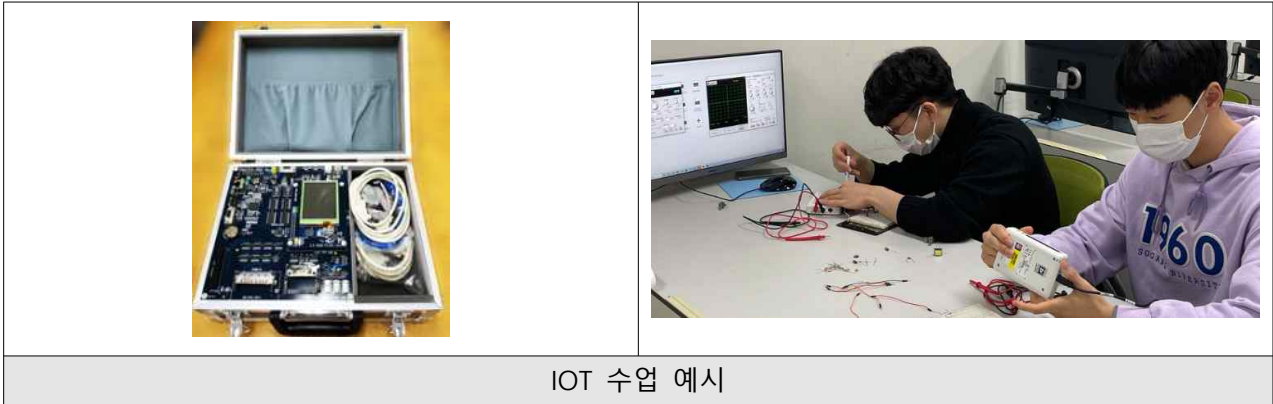
구 분	교 육 시 간	주 제	내 용	비 고
1주	3	코딩이란?	현대시대에서의 코딩	
		코딩의 이해	“코딩”에 대한 소개	
		코딩프로그램	Computing 언어 익히기	
2주	3	코딩학습	코딩작업에 대하여 학습	
3주	3	IOT학습	IOT에 대하여 학습	
4주	3	IOT코딩학습	IOT-코딩관련 사례 및 작동방법 학습	
5주	3	IOT코딩실습	키트를 활용한 코딩 실습	

※ 실제 운영 시간표는 변경될 수 있습니다.

□ 신청방법

- 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