

강의계획서(SYLLABUS)

1. 과목개요

(*)는 공학교육인증 교과목 관련 항목이므로 공학인증과 무관한 강의는 입력할 필요 없음.
Item with (*) are only for the ABEEK Program.

년도 (Year)	2016학년도		학기 (Semester)	2 학기	
담당교수 (Instructor)	임찬, 정기철		강좌명 (Course Title)	디지털콘텐츠기획	
과목코드 (Course No.)	2150553601	분반 (Class)	01	이수구분 (Course Classification)	전선-글로벌미디어
성적스케일	점수 100기준 입력		강의언어	영어강의	
수강대상학과 (Open to)	3학년 글로벌미디어	학점(설계학점*) (Credit)	3 (0)	주당시간 (Class hour per week)	3
교과영역(*) (ABEEK Classification)		인증구분(*) (ABEEK Requirement)		강의주관교육단위 (Department)	글로벌미디어학부
교과목 개요 (Course Description)	_This class is for students who has no or minor understandings of computer language and for creating VR contents _storytelling contents development using Unity 3D with C# _VR contents _team project				
주요교재 및 참고자료 (Required Texts)	*주교재/E-campus uploaded material				

2. 주차별 강의내용

순번(Ssq)	교과목 교육목표 (Course Objectives)
1	Unity3D
2	C# computer language Introduction_Stage Setting for Unity 3D
3	C# Input Control_Chraacter Move and Rotate
4	character Legacy Animation
5	Bullet Shoot and Collide
6	Obstacles and Sound
7	Monster Character and Mecanim Animation
8	Monster Blood Effects and Midterm Exam
9	Monster Vs Player
10	Monster Player Die
11	Unity UI
12	Unity UI_02
13	Interface Managing
14	RayCast
15	Build and VR Content Simulation

강의계획서(SYLLABUS)

3. 강의방법 및 평가방법(★)

역량	구분	프로그램 학습성과	강의방법	평가방법	관련된 교과목 교육목표 번호
핵심	융합역량	전공에 대한 전문성과 타 학문에 대한 이해 및 개방적 태도를 바탕으로 여러 분야의 지식 및 기술을 통합하여 지식을 구성하거나 가치를 창출하는 능력			
핵심	공동체역량	공동체의 현안에 관심을 갖고 이에 자발적으로 참여하며, 기독교 정신을 바탕으로 사회통합을 구현하고 평화 통일 달성에 협력하고 기여하는 능력			
핵심	글로벌역량	외국어 활용 능력과 다양한 문화 수용력을 바탕으로 세계 변화를 폭넓게 이해하여 글로벌 사회에 적응하고 이를 주도하는 능력			