

# 강의계획서(SYLLABUS)

## 1. 과목개요

년도 (Year)	2017학년도		학기 (Semester)	1 학기	
담당교수 (Instructor)	임찬		강좌명 (Course Title)	미디어앤테크	
과목코드 (Course No.)	2150677701	분반 (Class)	01	이수구분 (Course Classification)	전기-미디어경영
수강대상학과 (Open to)	1학년 미디어경영	학점(설계학점*) (Credit)	3	주당시간 (Class hour per week)	3
교과목 개요 (Course Description)	_미디어 UI 디자인 _모바일로 구현되는 콘텐츠 제작				
순번(Ssq)	교과목 교육목표 (Course Objectives)				
1	미디어 디자인				
2	photoshop, aftereffects, unity 소프트웨어 활용				
3	모바일 콘텐츠제작				

## 2. 주차별 강의내용

주 (Week )	핵심어 (Keyword)	세부내용 (Description)	교재범위 (Texts)	비고 (Note)
1	orientation	Unity 2D interface		
2	- Unity 기초	-character design -GameObject란? -Component란?		
3	- Unity 기초	-keyframe animation -Component(계속)		
4	- Unity 기초	-룰리 엔진(Rigidbody, Collider)		
5	- Unity 기초	-룰리 엔진(Rigidbody, Collider) (계속)		
6	-Unity C# 스크립트 기초	-Unity C# 스크립트 기초(변수 등)		
7	-Unity C# 스크립트 기초	-Unity C# 스크립트 기초(변수 등) (계속)		
8	-Unity C# 스크립트 기초	-UI design -사용자 입력(키보드와 마우스)		
9	-Unity C# 스크립트 종급	-Unity C# 스크립트 종급( 선택문)		

## 강의계획서(SYLLABUS)

주 (Week )	핵심어 (Keyword)	세부내용 (Description)	교재범위 (Texts)	비고 (Note)
10	-Unity C# 스크립트 중급	-Unity C# 스크립트 중급(GetComponent)		
11	-Unity C# 스크립트 중급	-Unity C# 스크립트 중급(배열과 반복문)		
12	-Unity C# 스크립트 고급	-Unity C# 스크립트 고급(클래스 등 객체 지향 개념)		
13	-Unity C# 스크립트 중급	-Unity C# 스크립트 고급(클래스 등 객체 지향 개념)		
14	-Unity C# 스크립트 중급	-Unity C# 스크립트 고급(클래스 등 객체 지향 개념(상속 등))		
15	- 프로젝트	-팀별 프로젝트 완성		
16	- 프로젝트	-팀별 프로젝트 완성		

