콘 텐 츠 디 자 인 1 강의계획서

1. 강의 목표 및 개요

강의 개요	현대인의 일상에 활발히 사용되고 있는 스마트폰과 태블릿, 컴퓨터 등은 단지 필수 장비일 뿐만 아니라, 책,TV,광고,신문 등 다양한 기존 매체들을 흡수하여 콘텐츠를 종합적으로 활용하게 하는 개인화된 미디어 장비이다. 따라서 디자이너가 다양한 역량과 아이디어를 발휘할 수 있는 파급력있는 디자인 환경이므로 현대 디자이너가 주목해야만 할 매체라고 해도 과언이 아니다. 이를 위해 단지 디자인 분야의 스킬과 지식습득만을 목표로 삼지 않고 SW 제작과 운용 측면에서 자신의 아이디어와 창의적 역량을 발휘할 수 있도록 논리적 사고, 소프트웨어 지식 등을 반드시 함양해야 한다. 이를 통해 디지털 환경에서 융복합적인 소양을 발휘하고 실무환경에서 디자이너로서 자신의 가치를 극대화할 수 있을 것이다.
강의 키워드	콘텐츠, 디자인, 디지털

2. 강의 주제 및 내용

차시	주제
1	Unity3D의 기본 인터페이스, Axis의 개념, 조작방법 및 C# 스크립트 기본문법 (1/3)
2	Unity3D의 기본개념, 조작 및 스크립트 예제 (2/3) - Prefab과 사용자 Input, 물리력에 대한 스크립트 처리
3	Unity3D의 기본개념, 조작 및 스크립트 예제 (3/3) 함수의 활용과 자동화 처리, 패키징
4	Unity3D로 아동교육용 앱북 만들기 - Case.1 (1/4) 애니메이션과 Animator의 개념

출처 목록표

순서	강의	분/초	사이트 이름	URL
1	콘텐츠 디자인1	9분~영상 끝날 때까지	이미지 출처 X	

※ 위 표에 기재되지 못한 저작물에 대해 남서울대학교 교수학습지원센터로 연락을 주시면 확인 후 기재하도록 하겠습니다. 만약 저작물이 해당 교육자료를 통하여 공개되지 않기를 바라시는 경우, 연락 주시면 해당 파트를 삭제 또는 블라인드 처리하겠습니다.
※