

수업계획서(학생배부용)

2025학년도 1학기

담당교수 : 허준 (인)

과목명	국문	게임프로젝트입문	시간	이론	1	이수구분	전공선택
	영문	Introduction To Game Project		실습	2		
학과/전공	게임콘텐츠과 A반		학년	1		수강인원	50

학습목표	게임엔진인 유니티를 학습하고 나아가서 팀별 프로젝트에 응용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 합니다.
학습방법	이론 + 실습
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 프로젝트 평가 60% + 개인 Git 평가 20% + 출석 20%

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	03/07	게임 제작준비	강의
	실습	03/07	게임 제작준비	팀프로젝트
2	이론	03/14	C# 스크립트 기초	강의
	실습	03/14	C# 스크립트 기초	팀프로젝트
3	이론	03/21	오브젝트를 배치하고 움직이는 방법	강의
	실습	03/21	오브젝트를 배치하고 움직이는 방법	팀프로젝트
4	이론	03/28	UI와 감독 오브젝트	강의
	실습	03/28	UI와 감독 오브젝트	팀프로젝트
5	이론	04/04	프리팸과 충돌 판정	강의
	실습	04/04	프리팸과 충돌 판정	팀프로젝트
6	이론	04/11	Physics	강의
	실습	04/11	Physics	팀프로젝트
7	이론	04/18	애니메이션	강의
	실습	04/18	애니메이션	팀프로젝트
8	이론	04/25	중간 발표 및 평가	강의
	실습	04/25	중간 발표 및 평가	팀프로젝트
9	이론	05/02	게임을 만드는 방법 I	강의
	실습	05/02	게임을 만드는 방법 I	팀프로젝트
10	이론	05/16	게임을 만드는 방법 II	강의
	실습	05/16	게임을 만드는 방법 II	팀프로젝트
11	이론	05/23	레벨디자인 I	강의
	실습	05/23	레벨디자인 I	팀프로젝트
12	이론	05/30	레벨디자인 II	강의
	실습	05/30	레벨디자인 II	팀프로젝트
13	이론	06/13	게임 프로젝트 완성하기 I	강의
	실습	06/13	게임 프로젝트 완성하기 I	팀프로젝트
14	이론	06/20	게임 프로젝트 완성하기 II	강의
	실습	06/20	게임 프로젝트 완성하기 II	팀프로젝트
15	이론	06/25	기말 발표 및 평가	강의
	실습	06/25	기말 발표 및 평가	팀프로젝트

출력일자 : 2026-06-01 09:38

◎ 교재

교재구분	도서명/소프트웨어명	저자명/Version	출판사/개발회사	년도
주교재	그림으로 이해하고 만들면서 익히는 유니티	기타무라 마나미 지	길벗	2022

◎ 토론, 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	Unity3D을 활용한 게임을 팀 프로젝트로 제작한다.
------------------------	--------------------------------

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	매주 실습 시간에 부여되는 과제 본인 Git에 Commit 하여 업로드 팀 프로젝트 Git에 Commit 업로드
-------------	---

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	1. 교재와 수업자료 2. Unity (Ver. 2022.3.58f1) 3. Visual Studio
--------------	--

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	
--------------	--