

강의계획서

강좌명	놀며 배우는 주니어 스크래치코딩 교실		지도강사	한 자 혜
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	월, 화
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	◦컴퓨팅 사고력향상과 창의적 문제해결력 향상			
교재	◦교재명 : 코딩첫걸음 손으로 배우는 코딩 출판사 : (주)아카데미 소프트 (교재비:12,000 원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 노트북, 스크래치주니어 설치, 크롬 설치, 교재,색연필, 필기도구			
주	주제	내용		비고
1	코딩과 친해지기!	순서대로 차례차례 컴퓨터가 일하는 방법! 스크래치 주니어란?		
2	자유롭게 상상하기!	랜덤하게 일하는 컴퓨터! 내 맘대로 상상해 장면 만들기!		
3	규칙을 찾아라!	언제 시작하고 어떻게 움직일까? 이벤트와 명령블록!		
4	생각근육 키우기!	택배아저씨가 우리집에 올 수 있는 이유! 좌표 이해하기!		
5	그림으로 말해요!	컴퓨터가 일하는 과정을 순서도로 표현하기! 점핑게임 코딩		
6	문제가 뭐지? 알고리즘	패턴을 분석해 문제 해결하기! “우리 만남은..” 코딩		
7	신호를 보내요!	생활 속 다양한 신호! 달리기 시합 코딩		
8	만약에 ~라면!	컴퓨터가 이해하는 조건은? “꿈속에서” 코딩		
9	나누어 생각하기!	복잡한 생각을 단순하게! 추상화! “닭돌이 찾기” 코딩		
10	방법은 하나가 아니야!	문제를 해결하는 여러 가지 방법! “지구여행” 코딩		
11	프로젝트1	나만의 애니메이션 만들기		
12	프로젝트2	나만의 게임만들기		

강의계획서

강좌명	야 너도 할 수 있어 스크래치 코딩		지도강사	한 자 혜
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	수,목,금
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 코딩에 입문하는 고학년 학생들이 스크래치로 자신의 생각을 표현할 수 있다. ◦ 사고력을 확장하고 창의적으로 문제를 해결할 수 있다. 			
교재	◦교재명 : 없음			
준비사항	◦수강생 준비물: PC 또는 노트북			
주	주제	내용		비고
1	스크래치야 놀자!	스크래치 사용법을 익히기, 아바타 꾸미기		
2	순서가 중요해	소리블록으로 뮤직 박스 만들기, 나를 소개해!		
3	컴퓨터가 잘하는 일! 반복	스탬프 아트, 뭐가 나올까?, 우주대스타		
4	신호의 이해	너와 나의 연결 고리 신호! 애니메이션 만들기		
5	복제	복제를 활용한 미디어 아트 만들기		
6	조건과 감지	조건에 따라 변하는 꿈! 즐지마 프로젝트! 미로 찾기게임		
7	정보를 저장하는 변수	변수를 활용해 상어피하기 게임 만들기		
8	변수 활용	두더지잡기, 풍선 터트리기		
9	리스트의 이해	버킷리스트 만들기, 퀴즈게임		
10	리스트의 활용	배고픈 고양이, 기억력 게임		
11	융합프로젝트	바운스볼, 점프게임		
12	융합프로젝트	애완동물 키우기		

강의계획서

강좌명	감성 일러스트와 캐릭터 디자인		지도강사	김은영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월 화 수 금
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦감성 일러스트와 캐릭터 디자인 수업의 목표는 나를 향해 떠나는 여행 입니다. 나는 세상 안에, 친구들 관계 속에, 가족 안에서 나를 찾아갈 수 있습니다. 일러스트 수업을 통해 학생들이 지닌 고유한 <나>를 찾아가는 여행을 떠나보는 시간을 갖도록 하는 것이 수업의 목표입니다.			
교재	◦교재명 : 강사 자체 제작 자료			
준비사항	◦수강생 준비물: 스케치북, 종이, 미술용 연필, 지우개, 색연필, 사인펜			
주	주제	내용		비고
1	선과 놀자	일러스트란 무엇인가? 다양한 선긋기와 명암 표현		
2	달콤한 아이스크림 일러스트	명암 기법을 이용한 예쁜 아이스크림 일러스트 그리기		
3	봄이 왔어요~예쁜 꽃 일러스트	어린이 손그림 색연필 보테니컬 아트 기법을 이용한 플라워 일러스트		
4	푸릇푸릇 나무 엮서 그리기	삼각뿔 기본 도형을 이용한 나무 드로잉 주변에 환경을 맑게 해주는 다양한 모양의 초록 나무 드로잉		
5	생명을 품고 있어요 과일 일러스트	구 기본 도형을 이용한 다양한 색을 지닌 생명의 씨앗을 품고 있는 과일 일러스트		
6	달콤 쿠키 과자 일러스트	원기둥 기본 도형을 이용한 다양한 디저트 쿠키 일러스트		
7	입안에서 살살 케이크 일러스트	지난 시간에 원기둥 기본 도형을 이용한 딸기 생크림 케이크 일러스트		
8	꿈꾸는 고래	일러스트에서 사용되는 명암 기법을 이용한 꿈꾸는 고래 일러스트 그리기		
9	귀염 귀염 캐릭터 그리기	구 도형과 원기둥을 도형을 이용한 귀여운 캐릭터 그리기		
10	나는 이런 사람이 될까야 장래 꿈 만화 캐릭터로 표현	나이별 성별 해부학적 구조, 두상의 뼈 구조 배우기, 정면 두상 그리기		
11	속닥속닥 우리는 친구	전신 사람 그리기- 친구들과 즐거웠던 기억들을 만화로 표현하기		
12	내가 사랑해야 할 것- 살아 움직이는 나의 몸의 움직임	내가 가장 사랑해야 할 나의 몸의 움직임을 표현한다.		

강의계획서

강좌명	영상제작 교실		지도강사	유 지 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	수 / 목 / 금
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>
교육목표	◦영상편집을 재미있는 예제를 만들면서 자연스럽게 이해하고 만들 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 스마트폰, 이어폰, 삼각대			
주	주제	내 용		비고
1	OT	OT 영상의 기초이론		
2	영상편집 기초	CAPCUT 어플 설치 및 기초이용법		
3	영상편집 기초	모자이크 및 스티커 이용 영상편집		
4	인터넷 윤리	영상편집 필수 저작권, 초상권		
5	영상편집 응용	역재생을 이용한 재미있는 영상 만들기		
6	영상편집 응용	크로마키를 이용한 뉴스영상 만들기		
7	영상편집 응용	슬로우모션을 이용한 재미있는 영상 만들기		
8	영상편집 응용	영상 합성을 이용한 “여러명의 나” 만들기		
9	영상편집 응용	영상 합성을 이용한 초능력영상 만들기		
10	영상편집 응용	원근법을 이용한 재미있는 영상 만들기		
11	영상편집 응용	타임랩스 영상 만들기		
12	시사회	영상 상영회 및 피드백		

강의계획서

강좌명	로블록스로 만나는 메타버스		지도강사	이 은 정
	강의대상	초등 저학년 (1 ~ 3학년)		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월, 목, 토
			강의시간	월, 목: 16:30 ~ 18:10 토: 10:30 ~ 12:10
교육목표	◦ 메타버스 로블록스를 경험하고 내가 만들고자하는 게임을 만들어볼 수 있다.			
교재	◦교재명 :			
준비사항	◦ 수강생 준비물: 1인 1PC, 로블록스 회원가입			
	◦ PC 및 게임에 익숙치 않은 저학년 학생은 부모님과 함께 수강하는 것을 권장합니다.			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 시작	로블록스 설치, 나만의 플레이스 만들어보기, 화면구성 세팅		
2	내가 만드는 아이템	내가 직접 아이템을 제작하기(모니터, 책상, 책, 가구)		
3	점프맵	점프맵 만들어보기(파트 추가하기, 회전, 중복)		
4	탈기타워 만들기	타워를 직접 만들어 올라가보자(체력회복, 체력감소)		
5	암호를 찾아라	암호를 이용해내 암호를 지정해보고 힌트도 적기(글자쓰기)		
6	레이저를 피해라	움직이는 레이저를 만들어보자(킬블록 레이저 만들기)		
7	터지지 않는 폭탄을 찾아라	폭탄을 설치하고 터지지 않는 폭탄도 만들어보기 (폭탄에 스크립트 추가해보기)		
8	캐릭터 옷 변경	반대쪽으로 가는 블록 만들기 (기본 파트블록 보이기/숨기기)		
9	반대쪽으로 가라	캐릭터 옷 변경하기(내가 원하는 옷을 추가해보기)		
10	통과되는 블록 만들기	통과되는 블록 만들기(통과되는 블록, 통과되지 않는 블록)		
11	NPC 물어봐	NPC에 대답해주는 맵으로 이동하라(NPC 추가하기)		
12	코인먹기	코인을 먹어서 리더보드에 점수가 올라가도록 하자 (코인에 내맘대로 점수를 수정해보기)		

강의계획서

강좌명	마인크래프트로 배우는 코딩 특강!		지도강사	이 성 호
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	수요일, 토요일
			강의시간	16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 마인크래프트를 이용한 코딩학습으로 창의력, 사고력 향상			
교 재	◦교재명 : 마인크래프트 게임 무작정 따라하기 저자 : 신윤철, 이상민 출판사 : 길벗 (교재비: 14,000원)			
준비사항	◦수강생 준비물 : Minecraft Windows 10 Starter Collection, Code Connection for Minecraft(Microsoft store에서 다운 가능)			
	◦재료비 내역: Minecraft Windows 10 Starter Collection (재료비 총액:30,400원)			
주	주제	내 용		비고
1	메이크코드 사용법 숙지	기본적인 명령어, 블록채우기 명령어 숙지, 좌표개념 이해		
2	코딩활용 건축물 만들기	블록채우기 명령어를 활용하여 꽃밭, 수영장, 피라미드 만들기		
3	코딩활용 건축물 만들기	블록채우기 명령 활용하여 아쿠아리움, 분수대, 무지개 만들기		
4	에이전트 활용하기	에이전트를 활용하여 건축물 만들기(벽, 하늘다리, 빌딩만들기)		
5	에이전트 활용하기	에이전트를 활용하여 나무숲, 하트로드, 플라워 레일 만들기		
6	변수의 이해	변수를 활용하여 다양한 모양 만들기		
7	변수 활용하기	변수 반복 명령어를 활용한 나무, 팡이타워 만들기		
8	코딩 미니게임 만들기	청기백기 게임, 마크라이더, 구구단 문제 풀기 게임 만들기		
9	코딩 미니게임 만들기	지뢰 지대 통과 게임 만들기, 모루피하기 게임 만들기		
10	빌더의 이해와 활용	빌더를 이용하여 벽, 타워, 테라코타 강당, 농장 만들기		
11	빌더의 이해와 활용	빌더를 이용하여 달팽이집 미로게임 만들기		
12	최종평가	최종평가, 명령어를 이용하여 게르, 만리장성 만들기		

강의계획서

강좌명	그림책과 마음이 만나는 토탈공예		지도강사	이 계 숙
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	월, 화, 목
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦그림책을 감상후 창의적인 매체를 활용하여 매회기 수업 목표를 정한다. ◦매체를 활용하여 조형놀이 기술을 익힌다. ◦다양한 매체를 활용하여 완성후 이야기 나누기를 한다. 			
준비사항	◦수강생 준비물: 12색 유성매직, 오공본드			
	◦재료비내역: 1회당 4천원 (재료비 총액:48,000원)			
주	주제	내 용		비고
1	2022년 달력만들기(클레이조형)	당차고 힘차게 22년 달력을 만들어 우드에 색을 칠하고 호랑이 해 클레이로 호랑이를 만들어 본다.		
2	가족의 소중한 그림책: 내가 우리집에 온날	집 저금통을 만들어 보면서 가족에 대해 이야기 나누기를 한다.		
3	거울속으로그림책:거울활용 거울 보석상자(보석십자수)	보석십자수를 이용하여 디자인 하고 거울에 비친 내 모습을 그림으로 표현해 본다.		
4	나는 가끔 화가나요 그림책(스트링아트)	화가나는 상황에 대해 이야기 나눈 후 스트링아트를 만들어 본다.		
5	걱정상자그림책(걱정인형)	걱정인형을 만들어 걱정을 내보내 불안한감정을 인식하여 본다.		
6	꽃이 디자인하기(클레이아트)	꽃이에 색을 입혀 클레이로 다양한 디자인을 한다.		
7	바느질 일곱 벗 그림책 (가족공예)	홈질, 매듭법에 대해 알아보고 가족공예를 만들어 본다.		
8	명화이야기(냅킨아트)	우드에 물감으로 색을 칠하고 냅킨 붙여 완성해 준다		
9	미니어처(내방)	내방 책상을 만들어 보며 클레이로 장식해 본다.		
10	자연물이용(모스공예)	우드에 원하는 색으로 칠하고 모스 이용하여 꾸며준다.		
11	나에게 주는 선물(비즈공예)	비즈공예에 대해 알아보고 장식을 만들어 준다.		
12	전통공예(한지공예)	전통공예에 대해 알아보고 한지를 이용하여 만들어 보기 -그동안 수업하면서 느낀점 이야기 나누기		

강의계획서

강좌명	생각이 샘솟는 글쓰기		지도강사	김현정
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월요일, 목요일
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦생각을 글로 정리하는 과정을 통해 내가 어떤 사람인지를 알고 자신감과 자존감이라는 긍정적인 삶의 태도를 기른다.			
교재	◦교재명 : 없음			
준비사항	◦수강생 준비물: 공책 2권과 필기구			
주	주제	내용		비고
1	‘글’ 이해하기	글을 써야 하는 이유에 대해 생각해보고 좋은 글에 대한 자신의 생각을 글로 적어본다.		
2	‘나’ 표현하기	“이게 정말 나일까?” 를 읽고 나의 나무를 글로 표현해본다.		
3	다양하게 표현하기 ①	그림을 글로 바꿔보는 글을 써본다.		
4	다양하게 표현하기 ②	소리를 글로 바꿔보는 글을 써본다.		
5	다양하게 표현하기 ③	그림책의 내용을 시로 바꿔보는 글을 써본다.		
6	생각 넓히기 ①	열린 결말의 책을 읽고 뒷이야기를 상상하는 글을 써본다.		
7	생각 넓히기 ②	책 속 인물의 역할을 바꾸어 새로운 이야기를 만들어본다.		
8	주장하는 글쓰기	“빈 화분” 을 읽고 주장하는 글을 쓴다.		
9	소개하는 글쓰기	“내 동생 싸게 팔아요” 를 읽고 소개하는 글을 쓴다.		
10	광고하는 글쓰기	“으리으리한 유령의 집 사실래요” 을 읽고 광고글을 써본다.		
11	마음을 표현하는 글쓰기	“아홉 살 마음 사전” 을 읽고 자신의 마음을 글로 표현해본다.		
12	마음을 전하는 글쓰기	“우리 가족 납치 사건” 을 읽고 마음을 전하는 편지를 써본다.		

강의계획서

강좌명	[과학] 어린이 과학자 탐험대		지도강사	최문경
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	화, 목
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	◦과학, 기술에 대한 흥미를 갖고, 과학탐구방법을 익혀 꼬마 과학자의 역량을 향상시킨다.			
교재	◦교재명 : 없음 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 공책, 필기구, 학습지, 그리기재료, 차시별 준비물(화분, 그릇 등)			
	◦재료비 내역: 제본비용, 차시별 준비물 (재료비 총액: 20,000원)			
주	주제	내용		비고
1	꼬마 과학자 되기 -관찰과 분류	오감을 이용한 관찰, 기준에 따른 분류를 학습하고 탐구학습지를 작성합니다.		
2	[인체] 내 몸 탐험하기	인체 구조를 익히고 내가 먹은 음식물의 이동을 그려봅시다.		
3	[식물] 식물의 한살이	나팔꽃을 심어 식물의 한살이를 관찰하고 기록해봅시다.		
4	[동물] 동물의 왕국	다양한 동물을 분류해보고, 먹이사슬에 대해 알아보시다.		
5	[지구] 지구 탐험대	우리 지구를 탐험하며 지구를 구성하는 것이 무엇인지 알아보시다.		
6	[환경] 환경 보호	환경 오염의 원인을 알아보고 환경 보호의 필요성을 이해합니다.		
7	[로봇] 똑똑한 로봇	우리 주변에서 사용하고 있는 로봇이 어떤 것이 있는지 알아보고, 로봇과 함께하는 미래에 대해 상상해봅시다.		
8	[에너지] 에너지가 필요해	에너지의 종류를 알아보고 친환경에너지가 필요한 이유를 알아보시다.		
9	꼬마 과학자 되기-측정	측정이 무엇인지 알아보고 다양한 단위를 사용해 우리 집을 조사해봅시다.		
10	[우주] 외계인을 만나면	우주를 구성하는 천체를 알아보고, 그곳에 사는 외계인을 상상해봅시다.		
11	[물질] 음료수의 비밀	물질의 상태를 학습하고, 음료수에 들어있는 것이 무엇인지 탐구해봅시다.		
12	간식 만들기	우리 몸이 필요로 하는 영양소를 알아보고, 건강한 간식을 만들어봅시다.		

강의계획서

강좌명	위인과 함께하는 인성이야기와 역사유물 만들기		지도강사	권민정
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	수, 금
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦ 위인들의 일화를 통해 다양한 가치관을 확립하고 역사 유물 만들기 체험과 역사보드 게임을 통해 역사에 대해 흥미를 갖는다.			
교재	◦교재명:도전 위인 탐험대/ 저자:강선호/ 출판사:창의개발(주) (교재비: 60,000원)			
준비사항	◦수강생 준비물:			
	◦재료비 내역: 교재비에 포함		(재료비 총액: 원)	
	◦센터준비사항:			
주	주제	내용	비고	
1	고조선을 세운 단군	단군신화의 내용 살펴보기, 쓱갓키우기 체험활동		
2	고구려를 세운 주몽	주몽의 고구려 건국 과정을 살펴보기, 활쏘기 체험		
3	신라를 세운 박혁거세	박혁거세의 탄생 설화, '서라벌 카드게임'		
4	세계정복을 향한 도전 알렉산드로스	알렉산드로스의 세계 정복 활동, 알렉산드리아 대등대 만들기 체험		
5	백제를 세운 온조	비류와 온조의 백제 건국 과정 살펴보기, 세발토기 만들기		
6	가야를 세운 김수로왕	김수로왕의 가야 건국 과정 살펴보기, 미늘쇠 만들기 체험		
7	근초고왕	근초고왕의 대외교류 모습 살펴보기, 칠지도 만들기 체험		
8	진시황	진시황의 중국 통일, 진시황 병마용 발굴 체험		
9	광개토대왕	광개토대왕의 정복활동 살펴보기, 호우명 그릇 만들기 체험		
10	전성기를 이끈 장수왕	장수왕의 수도이전 과정 살펴보기, 장수왕 수도 옮기기 게임		
11	이차돈과 법흥왕	나라를 위해 목숨을 희생한 이차돈의 애국심, 물고기 연등 만들기		
12	칭기즈칸	몽골 제국을 통일하고, 중국을 정복한 칭기즈칸을 통해 '창의성'에 대해 생각해보기, 전통놀이 샹가이 체험		

강의계획서

강좌명	인공지능 엔트리코딩		지도강사	인 선 미
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월, 화, 수, 목, 금
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 기술을 이해하고, 인공지능 기술을 적용한 엔트리코딩을 통해 컴퓨팅 사고력을 향상시키고 현실의 다양한 문제들을 해결할 수 있다. 			
교 재	<ul style="list-style-type: none"> 없음 			
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> 줌 화상수업용 스마트폰(또는 태블릿) 1대와 코딩실습용 노트북 (또는 PC) 1대 크롬설치, 엔트리 회원가입(ID와 비밀번호 숙지) 			
주	주제	내 용		비고
1	인공지능과 코딩	4차 산업혁명시대의 인공지능 기술 이해 및 인공지능 체험		
2	엔트리와 친해지기	간단한 게임 만들기(오브젝트, 장면구성, 순차, 반복 등)		
3	나의 스마트 홈	IoT기술과 스마트홈, 나만의 스마트 홈 만들기		
4	소리인식 게임 만들기	음성인식, 음성인식을 활용한 게임 만들기		
5	AI 맞춤법 받아쓰기	인공지능 받아쓰기 프로그램 만들기		
6	인공지능 통역가	인공지능 번역 프로그램 만들기, 자동번역 채팅		
7	인공지능 동작 인식게임	인공지능 동작인식 게임 만들기		
8	명탐정수첩	인공지능 사물인식, 명탐정이 되어 사건 해결!!!		
9	데이터분석 인구수 비교	우리나라 인구 조사/ 데이터를 통한 인구수 비교 프로그램		
10	미래 지구 온도 예측기	지구기후변화 조사/ 미래 지구온도 예측 프로그램 만들기		
11	인공지능 연예인 챗봇	머신러닝 인공지능 챗봇 만들기		
12	인공지능 모델학습	인공지능 모델 학습하기를 활용한 방탈출 게임만들기		

강의계획서

강좌명	나도 일러스트 작가(디지털)		지도강사	이 지 운
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022.3.15. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	화,수,목,금
			강의시간	평일 16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	◦디지털 기기를 이용하여 다양한 주제의 일러스트 제작법을 익힌다.			
교 재	◦교재명 : 강사ppt자료			
준비사항	◦수강생 준비물 ①태블릿pc 혹은 핸드폰과 터치펜 (예시: 아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜) ②어플 2종 다운로드: 이비스페인트X , ImgPlay (어플 업데이트 상황에 따라 변경될 수 있습니다.) ③12주차에 스티커종이(라벨지) 1매			
	◦재료비 내역: 스티커 종이(라벨지) (재료비 총액: 2,000 원)			
주	주제	내 용		비고
1	이비스페인트와 친해지기	브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉의 기본 개념을 배우고 간단한 일러스트 그려보기		
2	캐릭터 일러스트 만들기	사물을 의인화 하여 나만의 창작 캐릭터 디자인하기		
3	동물 일러스트 그리기	다양한 동물의 특징을 배우고 귀여운 펫 디자인해보기		
4	콜라주 일러스트 만들기	사진 편집 및 합성 방법을 알고 디지털 콜라주 만들어보기		
5	잡지 디자인 하기	나를 주인공으로 잡지 표지와 내지 디자인해보기		
6	픽셀아트 작가되기	도트 만드는 법을 이해하고 픽셀아트 작품 만들기		
7	이모티콘 작가 도전하기	감정별로 다양한 표정 그리는 법을 배우고 나만의 이모티콘 캐릭터 만들어보기		
8	움직이는 일러스트 만들기	움직이는 그림의 원리를 이해하고 gif 파일 만들어보기		
9	웹툰 작가 도전하기-1	주제에 맞춰 이야기를 쓰고 캐릭터 기획하기		
10	웹툰 작가 도전하기-2	내가 만든 캐릭터로 칸만화를 스케치하고 말풍선 만들기		
11	웹툰 작가 도전하기-3	채색을 완성하고 네이버 도전만화에 올려보기		
12	나만의 스티커 만들기	스티커 제작 규격을 배우고 내 그림으로 스티커 만들기		

강의계획서

강좌명	[로블록스] 나만의 메타버스 만들기		지도강사	최 민 희
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월, 화, 수
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦메타버스의 대표적인 플랫폼인 로블록스로 스토리 기획, 아바타 생성, 공간 디자인, 코딩을 더해 완성되는 나만의 가상공간을 만들 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 노트북(카메라 필수), 가능하면 줌쓰는 컴퓨터또는 핸드폰과 로블록스 프로그래밍할 노트북을 별개 사용 추천함			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 소개 및 프로그램 설치	1. 메타버스(Metaverse) 소개 및 주요 사례 2. 로블록스 스튜디오 설치하고 기능 이해하기		
2	로블록스 화면 이해	1. 파트 사용하기 : Union & Negate 2. 의자 만들기 : Material		
3	루아(Lua)언어 I	1. 루아언어란? 2. 변수개념이해 - 색이 바뀌는 마법의 문 통과하기		
4	루아(Lua)언어 II	1. 조건문,반복문 이해하기 2. 우리 집 앞 스마트 가로등 만들기		
5	루아(Lua)언어 III	1. 함수 이해하기 2. 마법의 다리 통과하기(지형사용)		
6	응용예제(이벤트)	좀비를 피해 생명의 물약을 찾기		
7	응용예제(이벤트)	순간이동으로 섬에 도착하기(배경음악)		
8	GUI 사용 I	반려견 집 만들기		
9	GUI 사용 II	더 빠르게~더 높게~		
10	툴, 애니메이션 사용	좀비를 피해라		
11	응용예제(리더보드)	바닷속의 보물을 찾아라		
12	나만의 메타버스 만들기	내가 꿈꾸는 세상은		

강의계획서

강좌명	코스페이스스로 만드는 가상현실(VR)과 게임		지도강사	김지현
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의가능요일	화, 수, 목
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦코스페이스스로 가상현실 작품을 만들고 코딩으로 게임을 만들 수 있다.			
교재	◦교재명 : 없음 저자 : 출판사 : (교재비:0원)			
준비사항	◦수강생 준비물 : 줌(zoom) 수업 참여용 기기(태블릿 혹은 핸드폰), 인터넷이 연결된 실습용 컴퓨터(노트북 가능, 크롬 브라우저 설치가 필요합니다.)			
주	주제	내용		비고
1	코스페이스스 소개 - 앨리스의 이상한 나라	아이템 속성 변경하기/편집하기, 카메라 기능 익히기		
2	K-POP 아이돌 전시회 만들기	전시회 기획/구현하기, 이미지 업로드, 공유하기		
3	익룡 타고 날아보기	공룡이 사는 정글 기획/구현하기, 경로 그리기, 공유하기		
4	유-퀴즈 맞추고 상금 받기	퀴즈 쇼 기획/구현하기, 퀴즈 창 만들기, 공유하기		
5	합정이 있는 미로 만들기	미로와 합정 기획/구현하기, 벽돌로 3D 미로 만들기, 공유하기		
6	도미노와 골드버그 만들기	도미노와 골드버그 기획/구현하기, 물리 기능 활용하기, 공유하기		
7	우주선을 타고 달 토끼 만나러 가기	우주여행 기획/구현하기, 경로 그리기, 중력 적용하기, 공유하기		
8	몬스터 피하기 게임 만들기	피하기 게임 기획/구현하기, 동작/이벤트 블록 코딩, 공유하기		
9	점프 맵 게임 만들기	점프 맵 기획/구현하기, 동작/이벤트 블록 코딩, 공유하기		
10	스마트 도시 만들기	스마트 도시 기획/구현하기, 동작/이벤트 블록 코딩, 공유하기		
11	드래곤(용)불 찾기	드래곤(용)불 숨기기, 변수/동작/이벤트 블록 코딩, 공유하기		
12	공차기 게임 만들기	구조물 기획/구현하기, 구조물 만들기, 변수/동작/이벤트 블록 코딩, 공유하기		

강의계획서

강좌명	똑딱똑딱 토탈공예 공작소		지도강사	이보람
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의가능요일	월, 목, 금
			강의시간	평일 16:30~18:10 <연속 100분>
교육목표	◦다양한 사물을 통해 사고의 확장과 표현법을 배울 수 있다.			
교 재	◦없음 (강사 본인준비)			
준비사항	◦수강생 준비물: 가위, 목공풀, 딱풀, 연필, 지우개			
	◦재료비 내역: 아크릴물감,클레이점토,캔버스,기타부자재 (재료비 총액: 60,000 원)			
주	주제	내 용		비고
1	[클레이공예] 디저트 그립톡	디저트의 형태를 구상하고 클레이로 만들어 그립톡과 줄자에 붙여 완성한다.		
2	[미니어처] 한식 음식점 서랍장-1	나무 프레임을 도안에 맞게 조립하고 목공풀로 고정 후 물감으로 채색한다.		
3	[미니어처] 한식 음식점 서랍장-2	한식 음식점 배경에 맞는 소품을 배치하고 조립하여 채색한다.		
4	[미니어처] 한식 음식점 서랍장-3	한식 음식점에 어울리는 음식(구절판, 떡국, 파전, 계란찜 등)을 미니어처 전용 점토로 제작한다.		
5	[팝아트] 캐릭터 벽 시계	팝아트 기법을 이용해 숫자를 디자인하여 캔버스에 채색 후 시계를 완성한다.		
6	[냅킨공예] 파우치 세트	냅킨의 그림을 배치하고 직물 접착제로 파우치에 부착하여 완성한다.		
7	[십자수공예] 다용도 거치대	십자수의 기법을 배운 후 자신만의 패턴을 만들고 바느질하여 완성한다.		
8	[도트아트] 거울&마스크 보관함	닷팅틀을 이용해 만다라 패턴 및 자신이 디자인한 패턴을 거울과 마스크 보관 케이스에 그려본다.		
9	[자개공예] 자개 보석함	자개를 본인이 원하는 형태로 오린 후 보석함에 배치하여 완성한다.		
10	[비즈공예] 진주 열쇠고리	비즈공예의 원리를 이해하고 진주를 낚시줄에 엮어 열쇠고리를 완성한다.		
11	[레진공예] 아크릴 컵받침	레진의 특성을 이해하고 컵받침에 바다를 표현하여 컵받침을 완성한다.		
12	[가죽공예] 호랑이 수첩	바느질의 기본방법을 익히고 전개도를 보며 수첩을 완성할 수 있다.		

강의계획서

강좌명	석 달 후엔 나도 작가!		지도강사	정미영
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의가능요일	목, 금
			강의시간	16:30 ~ 18:10(초등)
교육목표	◦생활글쓰기로 글쓰기 자신감을 키우고, 동화를 쓰면서 작가의 꿈을 키웁니다.			
교 재	◦없음			
준비사항	◦수강생 준비물: 공책과 연필 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구			
	◦재료비 내역: 수업 종료 후 원하는 학생에 한해 전자책 발간(재료비 총액:1만원)			
주	주제	내 용		비고
1	생활글 자기소개	나에 관한 질문에 답을 채우고, 나를 소개하는 글쓰기.		
2	생활글 설명문	요리법, 보드게임 하는 법 등 알기 쉽게 설명하는 글쓰기.		
3	생활글 감사일기	감사일기 쓰는 습관을 들여 삶을 긍정 에너지로 채웁니다.		
4	생활글 묘사하는 글	물건, 그림 등을 자유롭게 골라 관찰/묘사하는 글을 씁니다.		
5	그림 맞추기 Game	친구들이 묘사한 글을 읽고, 무엇인지 맞추는 게임.		
6	생활글 여행/체험보고서	지난 시간에 묘사한 한 장면을 넣어 기행문을 씁니다.		
7	동화 개요짜기	동화 구조를 파악하고, 개요를 짜는 방법을 배웁니다.		
8	동화 캐릭터 만들기	캐릭터의 장/단점과 고민, 슬픔 등을 상상하여 짓습니다.		
9	동화 스토리 짓기	주인공이 고민을 해결하는 과정을 담아 스토리를 짭니다.		
10	동화 캐릭터 만들기	캐릭터의 장/단점과 희망, 꿈 등을 상상하여 짓습니다.		
11	동화 스토리 짓기	주인공이 성장해가는 과정을 담아 스토리를 짭니다.		
12	동화 첨삭 원리와 훈련	추가/삭제/대치/재구성의 원리를 이용해서 스스로 첨삭하기.		

강의계획서

강좌명	슬기로운 과학 탐구		지도강사	윤윤하
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의가능요일	수요일, 목요일
			강의시간	16:30 ~ 18:10 (초등)
교육목표	◦ 과목의 경계를 넘는 실생활 속 사례 연계와 탐구실험을 통해 융합적 사고를 함양한다.			
교재	◦교재명 : 꼬마킹콩 저자 :권민서의 출판사 : 생명과학교육연구회 (교재비: 0원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 필기도구, 가위, 테이프, 풀			
	◦재료비 내역: 5000원/1회 + 택배비 5000원 (재료비 총액: 65,000원)			
주	주제	내용		비고
1	번개	번개가 발생하는 원리를 알고 번개 발생 장치를 만들 수 있다.		
2	체조선수	줄에 대해 알아보고, 장력을 이용한 체조 선수 인형을 만들 수 있다.		
3	투명음료	용액의 성질을 알고, 투명 음료를 만들 수 있다.		
4	메세지선풍기	잔상효과에 대해 알아보고, 메세지선풍기를 만들 수 있다.		
5	LED 터치조명	조명의 역사와 원리를 알고 LED 터치 조명을 만들 수 있다.		
6	관절인형	관절의 구조와 움직임을 알고 관절인형을 만들 수 있다.		
7	버터플라이피	천연지시약의 종류와 색깔 변화를 알고, 버터플라이피 지시약을 만들 수 있다.		
8	무선전력 전송장치	전자기 유도현상의 원리를 알고 무선전력 전송장치를 만들 수 있다.		
9	구름발생기	기압차를 이용하여, 구름의 생성의 원리를 알고 구름발생기를 만들어 본다.		
10	자기부상풍속계	바람의 빠르기를 재는 방법을 알고 자기부상풍속계를 만들 수 있다.		
11	분자모형	여러 가지 물질의 분자구조를 알고 분자모형을 만들 수 있다.		
12	대저울	무게를 잴 수 있는 여러 가지 방법을 알고 대저울을 만들 수 있다.		

강의계획서

강좌명	토리쌤과 함께 하는 한국사랑 팝업!!		지도강사	노현진
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)		강의요일	화, 금
			강의시간	16:30 ~ 18:10 <100분>초등
교육목표	◦ 자랑스런 우리 문화와 역사를 알아보고, 문화재 팝업북으로 만들어봄으로써 우리 역사에 대한 흥미를 갖고 탐구할 수 있다.			
교재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦수강생 준비물: 사인펜, 필기도구, 풀, 가위, 줍 수업 준비			
	◦재료비 내역: 팝업북3권, 바인더, 북아트지, 택배비 (재료비 총액: 30,000원)			
주	주제	내 용		비고
1	선사시대	이 돌맹이의 용도는? / 선사시대에도 혁명이 있다?		
2	청동기시대 · 고조선	커다란 돌을 왜 세웠을까? / 단군신화는 판타지 동화?		
3	철기시대 · 여러 철기국가	덩이쇠가 돈이 될까? / 철기 국가가 여기저기?		
4	고구려	<온돌> 팝업북 만들기		
5		세상에서 가장 큰 돌 책? / 호쾌, 상쾌, 통쾌한 고구려 문화		
6	백제	역사는 모두 진실일까? / 전성기는 백제가 1등		
7		<무령왕릉> 팝업북 만들기		
8	신라 가야	알에서 태어난 아이들이 세운 나라 / 꼴등 신라, 삼국통일을 꿈꾸다		
9		이마가 납작해야 미인? / 철의 나라		
10		따로 또 같이! / 비슷한 듯 다른 삼국과 가야 문화		
11	남북국시대	<석굴암> 팝업북 만들기		
12		문화통일, 신라/ 고구려 2호점 발해		

강의계획서

강좌명	쉽게 배우는 시간순삭 파이썬		지도강사	이승희
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의요일	월(A), 화(B), 수(C), 목(D)
			강의시간	18:30 ~ 20:10
교육목표	◦ 프로그램 알고리즘 설계력, 논리적인 사고력, 창의적인 구현능력, 문제해결 능력 향상			
교재	◦ 교재명 : 시간순삭파이썬 / 저자 : 천인국 / 출판사 : 생능출판(교재비:정가 22,000원) ※ 교재 구입 필수 아님			
준비사항	◦ 수강생 준비물: ZOOM 수강용 PC나 노트북(웹캠, 스피커, 헤드셋등), 파이썬 학습용 PC/노트북/스마트기기 중 하나, 인터넷(유선 또는 WIFI)			
주	주제	내용		비고
1	파이썬 첫걸음	파이썬 설치하기, 파이썬 IDLE 쉘 사용법, 소스 파일 만들기		
2	변수 개념 익히기	변수 이해하기, 입력 및 출력 함수 살펴보기		
3	변수 활용하기	turtle 도형 그리기 프로그램 작성하기, 천둥 거리 알아내기		
4	계산 수행하기	연산자를 이용한 온도 변환하기, 계산대 프로그램 개발하기		
5	파이썬 자료형 익히기	숫자/문자/문자열 자료형 이해하기, 형변환하기		
6	자료형 활용하기	챗봇, 암호 프로그램 개발하기		
7	조건에 따라 처리하기	if 조건문으로 전기회로, 이차방정식 판별기, 동전 던지기 게임 개발하기		
8	원하는 횟수만큼 반복하기	for / while 반복문 기본 구조 익히기		
9	반복문 활용하기	범인 찾기 게임, 숫자 맞추기 게임 개발하기		
10	리스트 목록 만들기	주기율표 관리 프로그램(리스트 추가, 출력, 삭제 등) 개발하기		
11	함수 활용하기	함수로 BMI 계산기 개발하기		
12	딕셔너리와 집합 만들기	다양한 자료형 저장소를 활용한 가위바위보 게임 만들기		

강의계획서

강좌명	메타버스 제작을 위한 블렌더3D 모델링		지도강사	최 호 정
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의가능요일	월, 화, 수
			강의시간	18:30 ~ 20:10
교육목표	◦ 블렌더3D를 활용하여 가상환경 베이스를 구축한다.			
교 재	◦ 참고자료: 블렌더 공식 홈페이지 매뉴얼			
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 블렌더는 3D 모델링 소프트웨어로 컴퓨터 권장사양을 확인하여 신청해주시기 바랍니다. - 권장사양: 64비트 쿼드코어 CPU/ 8GB RAM/ OpenGL호환 그래픽카드 ◦ 수강생 준비물: 블렌더3D 소프트웨어(무료) 			
주	주제	내 용		비고
1	블렌더 3D 구성요소	블렌더 3D의 UI와 기본 조작 방법		
2	오브젝트 생성	오브젝트를 생성하여 모양 만들기		
3	HDRI 환경 셋업	HDRI 환경을 만들어 조명과 빛을 설정		
4	모디파이 활용	솔리디파이, 모디파이를 활용하여 액자와 책상만들기		
5	기본 모델링 기법	미러 모디파이와 셉디비전 모디파이를 활용하여 가구만들기		
6	마테리얼 설정	마테리얼을 설정하여 재질감 표현하기		
7	모델링 심화과정	냉장고와 같은 오브제 만들기		
8	모델링 심화과정	미러 모디파이를 활용하여 선반 만들기		
9	모델링 심화과정	시계만들기		
10	모델링 심화과정	커피포트와 유리잔 만들기		
11	모델링 심화과정	과일 오브젝트 만들기		
12	블렌더 구성 마무리	최종 렌더 설정 및 구성으로 렌더링하기		

강의계획서

강좌명	언리얼 엔진으로 나만의 게임만들기		지도강사	이 대 현
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2022. 3. 14.~ 2022. 6. 9. (주1일 100분, 12주)		강의가능요일	월
			강의시간	18:30 ~ 20:10
교육목표	◦ 언리얼 엔진을 활용하여, 간단히 FPS 게임을 만들어서, 배포할 수 있다.			
교 재	◦ 없음. (교재비: 0 원)			
준비사항	◦ 수강생 준비물 - 데스크탑 컴퓨터: * Windows 10 64 비트, 쿼드 코어 Intel 또는 AMD, 2.5GHz 이상 8GB RAM, DirectX 11 또는 DirectX 12 호환 그래픽 카드			
주	주제	내 용		비고
1	언리얼 엔진 만나기	게임 엔진 개요, 언리얼 엔진 설치와 실행		
2	언리얼 에디터 친해지기	3차원 좌표계의 이해, 언리얼 에디터 사용법, 벽돌집 제작		
3	물건 만들기	블루프린트 기초, 액터 제작, 수류탄 제작		
4	캐릭터 만들기 1	믹사모 캐릭터 가져오기, 군인 제작, 군인 이동		
5	캐릭터 만들기 2	군인 이동과 회전		
6	캐릭터 만들기 3	다양한 캐릭터 애니메이션 표현하기		
7	게임 월드 만들기 1	넓은 지형 제작과 편집, 전장 만들기		
8	게임 월드 만들기 2	잔디와 나무 심기		
9	상호 작용 1	아군 공격 구현		
10	상호 작용 2	적군 공격 구현		
11	게임 UI 만들기	시작 화면 만들기, 점수 표시하기		
12	게임 배포	게임을 패키징하고, 배포하기		

강의계획서

강좌명	언리언 A 부터 Z까지_게임제작C++	지도강사	윤희선
	중·고등학생		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)	강의요일	화, 목
		강의시간	평일 18:30 ~ 20:10 <100분>중고등
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ○편집기에서 모델 가져오기, 블루프린트, AI 사용법, 물리 연산, UI.블루프린트로 코드까지 및 직접 샘플 게임을 제작해 보면서 각각의 기능을 실무 게임 제작에서 어떻게 연계하여 활용할 수 있는지에 대해 학습 		
교재	<ul style="list-style-type: none"> ○교재명:언리언엔진 게임 개발 프로젝트 저자: 하마드 포지출판사 에어콘출판교재비:50,000원],[구입안해도됨] 		
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> ○데스트톱 컴퓨터 권장사양: Windows 10 64 비트,쿼드 코어 Intel 또는 AMD, 2.5GHz 이상,8GB RAM DirectX 11 또는 DirectX 12 호환 그래픽 카드 		
주	주제	내용	비고
1	언리얼 엔진의 스타터	<ul style="list-style-type: none"> - 언리얼 엔진 으로 할 수 있는 다양한 것들 - 언리얼 엔진 설치 및 C++ 개발 환경 설정 	구글아이디,PC
2	언리언 엔진의 기본	<ul style="list-style-type: none"> - 레벨 에디터 화면 및 레벨 에디터 기본 조작 - 언리언 엔진 오프셋 배치하기 	구글아이디,PC
3	언리언엔진의 블루프린트	<ul style="list-style-type: none"> - 블루 프린트란? 블루프린트의 기초 - 바닥 배치 및 캐릭터 불러오기, 움직이기 	구글아이디,PC
4	캐릭터 상태 전환 및 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> - 이동 속도 변경오가 점프 구성하기 - 대기 애니션 적오오가 액터 상태에 따른 애니메이션 변화 	구글아이디,PC
5	AI(인공지능 사용)	<ul style="list-style-type: none"> - AI를 활용하여 프로젝트 제작 - 사용자 정의 태스크 추가 설정 	구글아이디,PC
6	UI(위젯)제작하기	<ul style="list-style-type: none"> - 플레이어의 구현하기 - 위젯을 활용한 구현하기 	구글아이디,PC
7	언리언엔진 UP하기	<ul style="list-style-type: none"> - 대미지 이펙트 구현 및 결과 화면 구성하기 - 사운드 추가 및 SW패키징적용 	구글아이디,PC
8	액터의 설계	<ul style="list-style-type: none"> - 언리언 콘텐츠의 구성요소 및 액터 설계 - 액터와 에디터 연동 및 기느오이 확장 	구글아이디,PC
9	액터의 움직임 설정	<ul style="list-style-type: none"> -로깅 환경의 설정 및 액터의 주요 이벤트 함수 -움직이는 액터의 설계 및 무브 먼트 컴포넌트 	구글아이디,PC
10	PC 및 핸드폰 연결	<ul style="list-style-type: none"> - PC 및 폰의 구서 요서 - 폰의 조작 및 애니메이션의 설정 	구글아이디,PC
11	입력 후 캐릭터 이동	<ul style="list-style-type: none"> - 하드웨어 입력이란? 입력 매핑 설정 - 입력 플레이어 캐릭터 이동 및 회전 	구글아이디,PC
12	물리 엔진의 세계	<ul style="list-style-type: none"> - 물리 엔진이란? 스태틱 메시 액터와 물리 엔진 - 동적 물리상태 변경 및 강체 이동 	구글아이디,PC

강의계획서

강좌명	유니티 A 부터 Z까지_게임제작C#	지도강사	윤희선
	중·고등학생		
강의기간	2022.3.14. ~ 2022.6.9. (12주)	강의요일	월, 수, 금
		강의시간	평일 18:30 ~ 20:10 <100분>중고등
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 유니티를 사용해 2D/3D 게임과 애니메이션 및 증강현실을 만들면서 유니티 기초 지식과 함께 C# 핵심 문법을 학습하고 다양한 프로젝트를 함께 협업하기 		
교재	<ul style="list-style-type: none"> 교재명:유니티 교과서저자 : 기타무라 마나미 출판사 : 길벗 (교재비:28,000원) 참고서적이므로 구입 안해도 됨 		
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> *데스크톱 컴퓨터 권장사양 윈도우 10 64bit 또는 맥OS 10.14 모하비 이상이 설치된 데스크톱 PC. 8GB 이상 RAM. 인텔 또는 AMD 프로세서(쿼드 코어 이상 추천) DirectX 11 이상 지원(윈도우), Metal 1.2 지원(맥OS) 그래픽 카드 		
주	주제	내용	비고
1	유니티 스타터	<ul style="list-style-type: none"> 유니티로 할 수 있는 것들은 무엇이 있을까요? 유니티 활용 개발한 다양한 것들 유니티를 활용하여 내가 개발하고 싶은 것들 	구글아이디.PC
2	인터페이스와 사용방법	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 에디터의 화면 구성 기본적인 조작 방법 	구글아이디.PC
3	유니티 기초 사용	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 만들기, 바닥과 벽 만들기 경사면 만들기, 공 만들기 중력 설정하기, 평평SW제작하기 	구글아이디.PC
4	2D게임 SW제작	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 : 중력을 사용한 캐릭터 포탄게임SW 프로젝트 만들기, 스프라이트 나누기 스테이지 만들기, 플레이어 배치하기 플레이어 제어하기,프로젝트포탄 발사하기 	구글아이디.PC
5	UI제작하기	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 UI 시스템이란?(주요 UI 오브젝트) 버튼 클릭 처리 활용, 타이틀 화면 제작하기 	구글아이디.PC
6	2D게임SW 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> 리소스 불러오기&캐릭터 제작하기 플레이어를 따라 카메라 이동&스테이지 제작 스테이지 텍스처 설정 외 	구글아이디.PC
7	개발SW->PC&마트폰에서 실행하기	<ul style="list-style-type: none"> PC&스마트폰 설정 입력처리하기 PC&스마트폰 실행하고 함께 공유하기 	구글아이디.PC
8	유니티 c#스크립트 기초	<ul style="list-style-type: none"> c#스크립트 기초 개념 이해하기 스크립트 작성하기(변수, 제어문, 배열, 메서드) 	구글아이디.PC
9	physics&애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> physics 움직임 제어 및 충돌 판정하기 애니메이션 제작하기(플레이어의 이동에 맞춰 카메라설정) 	구글아이디.PC
10	3D게임SW 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> Terrain을 사용하여 지형 제작하기 Physics 활용하여 캐릭터 날리기 	구글아이디.PC
11	AR Foundation	<ul style="list-style-type: none"> AR 파운데이션(ARKit, ARCore, Magic Leap, HoloLens) 세상에 도움이 되는 증강 SW 기획하기 	구글아이디.PC
12	AR 환경 제작	<ul style="list-style-type: none"> 유니버설 렌더 파이프라인에서 ECS 활용 제작 워크플로 활용 방법 	구글아이디.PC