

## < 유니티 엔진을 활용한 메타버스의 이해 및 활용 >

- ◎ **교육명:** 유니티 엔진을 활용한 메타버스의 이해 및 활용
- ◎ **기 간:** 2025년 8월 1일(금) ~ 8월 29일(금)
- ◎ **시 간:** 09:30~18:30 (일 8시간\*5일\*4주=총 160시간)
- ◎ **장 소:** 동의대학교 산학협력관 813호 인공지능그랜드ICT 실습실
- ◎ **대상자:** 미취업자 및 비전공자
- ◎ **수강료:** 무료 (교재 포함)
- ◎ **수강인원:** 25명 내외
- ◎ **교육신청:** 온라인 신청(진흥원 홈페이지) + 학생경력관리포털(DAP시스템-비교과프로그램)
- ◎ **주 최:** 인공지능그랜드ICT연구센터
- ◎ **주 관:** 부산정보산업진흥원 ICT이노베이션스퀘어사업단
- ◎ **특 전**
  - 동의대학교 재학생은 비교과 통합 마일리지(25만) 적립
  - 부산정보산업진흥원장, 인공지능그랜드ICT연구센터장 명의의 교육 수료증 제공
  - 다과 제공
- ◎ **문의처:** 인공지능그랜드ICT연구센터 임혜지(051-890-2813, 15009@deu.ac.kr)  
인공지능그랜드ICT연구센터 김미경(051-890-4357, 15782@deu.ac.kr)
- ◎ **교육내용**

구분	주제	주요내용	시간(H)	강사
기본 과정	메타버스의 이해	- 메타버스란? - 인문학의 관점으로 풀어본 메타버스와 현실세계 - 현실세계의 확장	2	이현섭
	유니티 엔진 구축 및 활용	- 유니티 환경 구성 - 유니티를 활용한 메타버스 구현 실습 - 물리엔진과 에셋 컨트롤 - 컴포넌트 기반 프로그램과 객체 지향 프로그램 - C# 기반의 메타버스 제어 프로그래밍	30	이현섭
	메타버스 구축하기	- 상태머신 기반의 캐릭터 제어, 애니메이션 처리 - 메타버스 환경 제어 - 레벨아트와 인터페이스 - 다중스크립트와 게임 매니저 - 이벤트 처리와 레거시 IO - 메타버스를 위한 네트워크 프로그래밍	28	이현섭
			48	박성훈
	인공지능 프로젝트 개발	- 프로젝트 주제 정의 - 팀 구성 및 구현 계획 수립 - 주제 발표 - 프로젝트 수행 - 프로젝트 평가 및 저작권 등록	30	정석찬
			22	박성훈