1. 유니티 설치
2. 게임개발론 설명
   1. 게임 제작팀 구성
      1. 소형 팀
      2. 대형 팀
   2. 게임 개발 프로세스
      1. 기획
   3. 대략 필요한 지식들
3. C#기본 문법 설명
   1. 변수
   2. 연산자
   3. 조건
   4. 반복
   5. 함수
   6. 클래스 간단히(사용자 지정 자료형처럼)
   7. API활용
4. 기본적인 수학, 물리 설명
   1. 2차원 좌표계 (feat. 3차원 좌표계)
   2. 피타고라스 정리
   3. 벡터
   4. 속도, 가속도
5. 유니티 화면 설명
   1. Game view
   2. Scene view
   3. Hierarchy view
   4. Inspector view
   5. Asset directory
6. 실습
   1. Rigidbody
   2. Translate
   3. Jump (+Game logic)
   4. Built-in method
7. 팀별 게임 제작
   1. 팀별 아이디어 회의
   2. 게임 메커니즘 도식화
   3. 제작

기타

* 슈팅
* 피하기
* 버티기