1. 프로젝트 제목/주제

2. Demo 링크

3. 제작 기간 & 참여 인원

4. 사용한 기술 (기술 스택)

5. (필요한 경우) ERD

6. 핵심 기능 (코드로 보여주거나 코드 링크)

7. 트러블슈팅 경험 / 자랑하고 싶은 코드

8. 회고 / 느낀 점

1. 메타버스 대학교 / 실제 강의가 가능한 공간을 유니티를 통해 구현

2. 빌드한 거 구글드라이브에 올리고 링크

3. 5개월 / 3명

4. 유니티 엔진, 포톤, 플레이팹, 블렌더

5. 있긴 함

6. 회원가입 및 데이터베이스, 포톤 네트워크로 음성 채팅 및 채팅, 칠판에 글씨 쓰기(멀티에서 가능)

7.

8. 팀원 모두가 처음으로 게임을 제작해 본 프로젝트였습니다. 유니티에 대해 아무것도 모르는 상태로 시작하여 우선 책을 사서 학습했습니다. 초기엔 VR을 활용하여 제작하려는 계획이 있었으나 우선적으로 플레이어의 컨트롤러를 PC와 VR 동시에 연결하고 작업에 들어갔어야 하는 걸 깨우치지 못하여 결국 PC만 지원하게 되었습니다. 강의에 필요한 것은 일단 플레이어가 누군지 식별하고, 학생인지 교수인지, 또 성별 또한 명확히 보여야 현실감이 있을 거 같았습니다.