



# Unity를 이용한 VR 교육용 프로그램

교과목명: 콘텐츠IT캡스톤디자인

지도교수: 이정 교수님

팀명: Edu-Unit

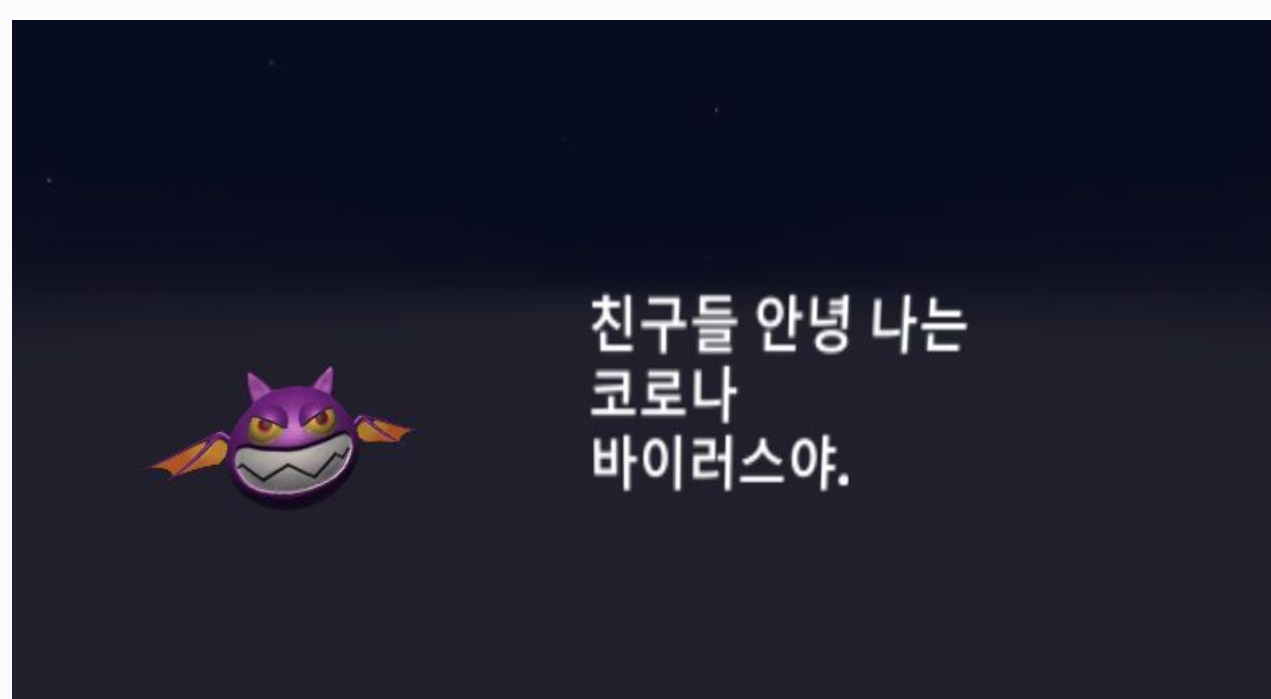
팀원: 박세은, 손민국, 구자빈, 안형모, 맹현영

## 과제목적

2019년 12월 처음 확인된 코로나바이러스 감염증이 전 세계적으로 유행하고 있다. 이런 와중에 안전 불감증으로 인하여 바이러스의 확산을 막지 못하고 있어 많은 사람들이 힘들어하고 있다. Edu-Unit은 코로나 바이러스의 확산 방지 및 증식에 기여하기 위해 Unity를 이용한 VR 교육용 프로그램을 만들었다. 주로 전염병에 익숙하지 않고 다식하지 못한 미취학 아동 및 청소년들을 주요 타겟으로 하여, 코로나 바이러스에 대한 정보와 예방수칙을 전파 시키기 위하여 만들었다. 이와 더불어 최종적으로 코로나 바이러스의 확산을 방지하는 데에 목적을 두었다.

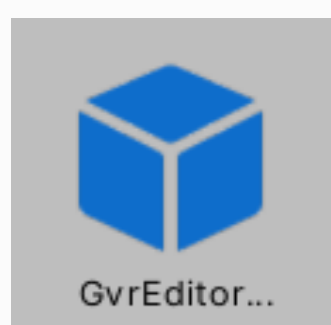
## 과제내용

1. VR로 진행되며 상황에 맞게 주어진 문제를 모두 해결하면 바이러스에 감염되지 않고 탈출하는 게임이다.

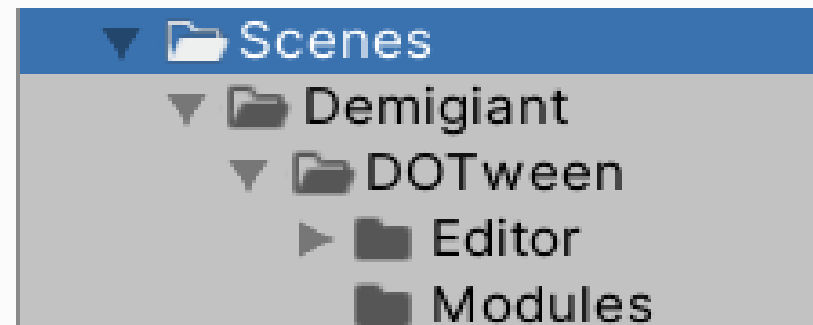


2. Unity 게임엔진과 C# 프로그래밍 언어의 호환성을 이용하여 사물을 일정 시간 이상 응시하면 상호작용이 일어나게 하여, 이에 따라 제시된 문제를 풀면 된다.

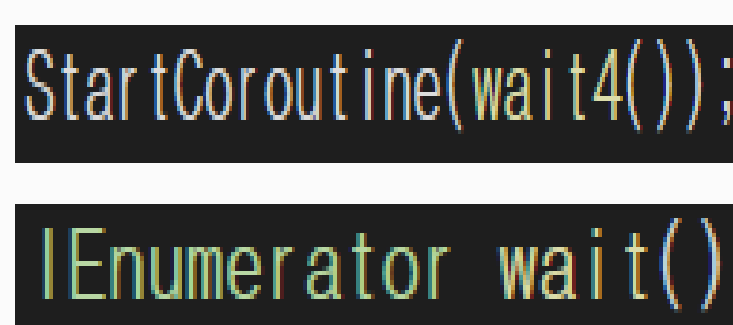
#GoogleVR Prefabs를 이용한 시선 조절



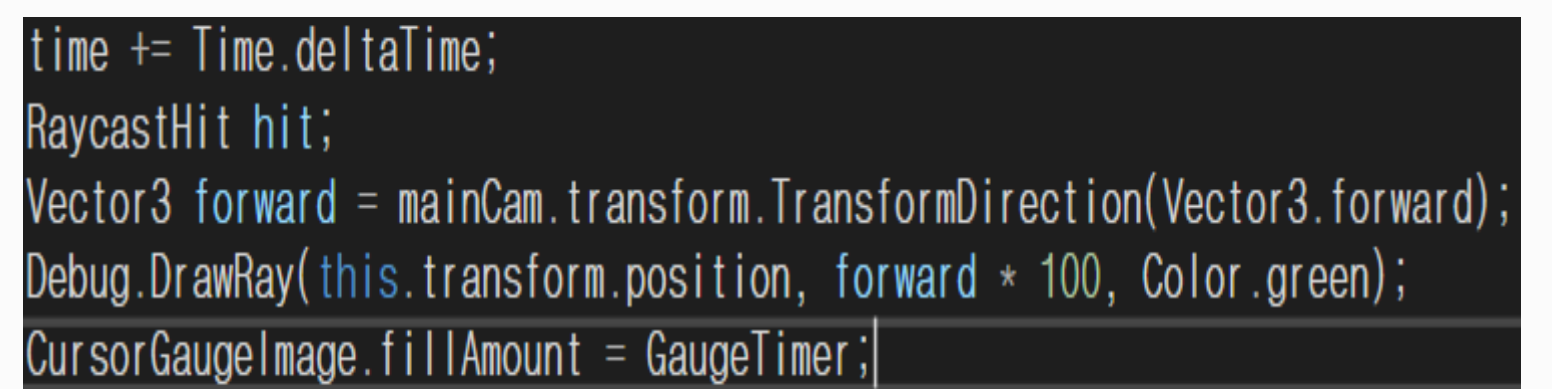
#텍스트를 부드럽게 나오게 하는 간단한 API



#퀴즈 Text 유무를 제어하기 위한 함수



#Object 응시할 시 충돌 발생 코드



## 활용방안 및 기대효과

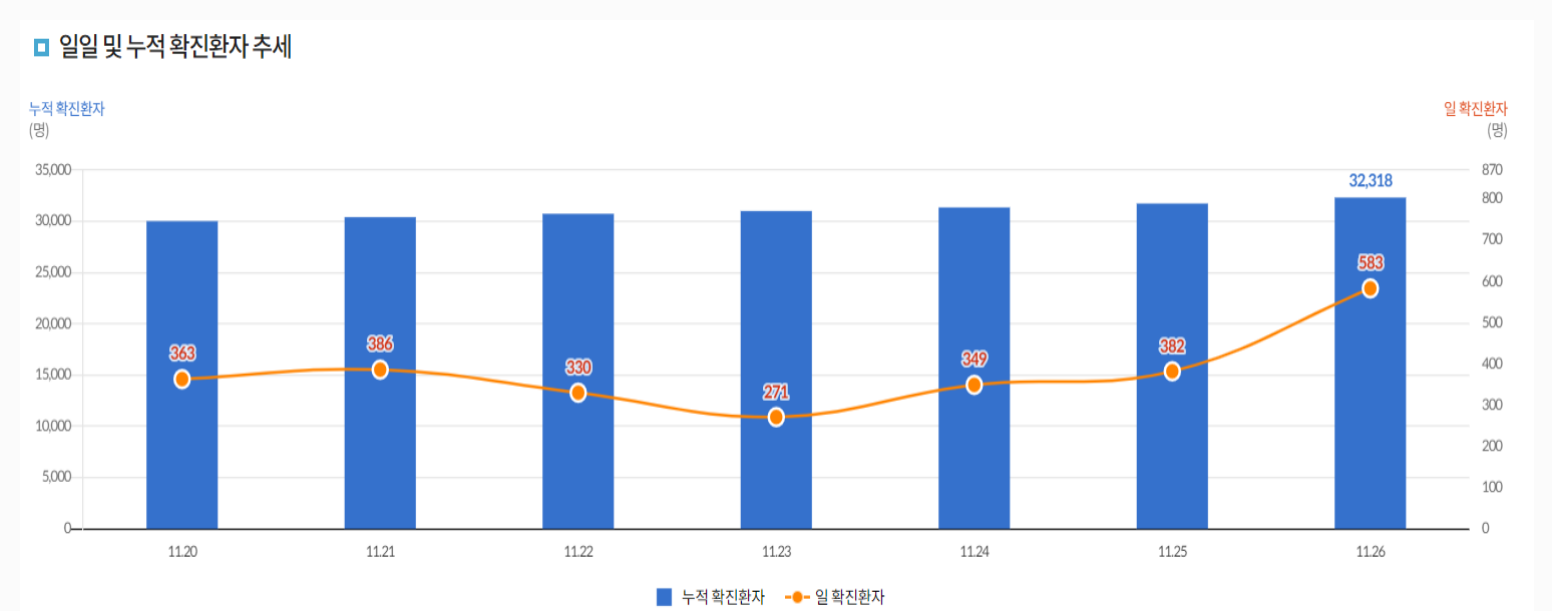
### [활용방안]

많은 사람들 중에서도 미취학 아동과 청소년들을 타겟으로 하여 흥미를 끌기 위해 이 프로그램은 VR 기술을 이용하여 어드벤처 게임의 문제 풀이 형식으로 진행된다. 이 방식이 단순 주입식 교육보다 직접 보고 체험하는 것으로서 좀 더 효과적으로 전달 할 수 있을 것 이며, 따라서 학교나 공공기관에서 교육용으로 많이 활용 할 수 있다.

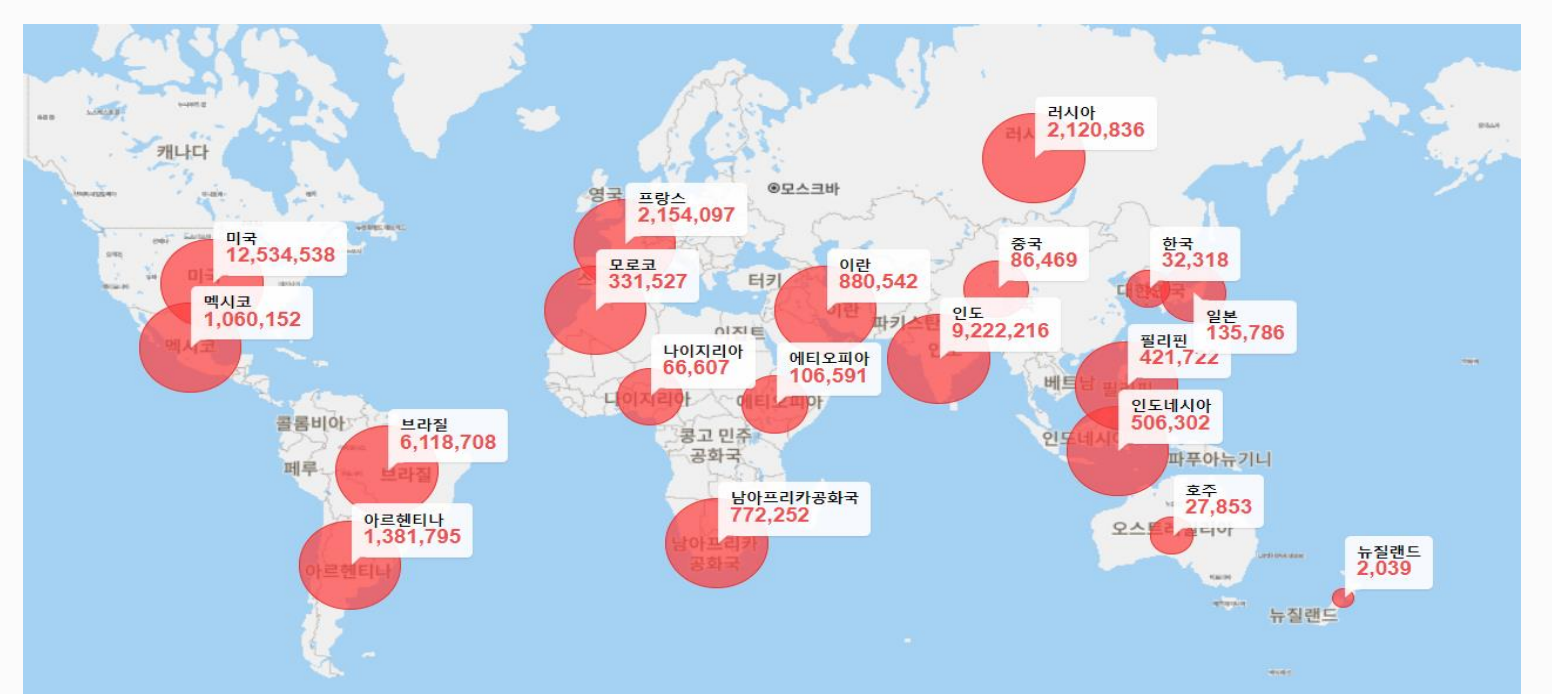
### [기대효과]

미취학 아동과 청소년들을 위해 어드벤처 게임의 문제 풀이 형식으로 진행되는 이 교육용 프로그램으로 코로나 바이러스에 대한 경각심을 심어 주고, 확산 방지에 기여 할 수 있을 것이다. 이후에 또 다른 감염 위험이 있는 바이러스가 생겨났을 때에도 동일한 효과를 발휘할 것이다.

### <국내 코로나 현황>



### <전세계 코로나 현황>



### #여러 사람을 표현 할 수 있는 UMA 기술

