

제너러티브디자인I

주제 : 소리 시각화 장치

내용 : 제너러티브디자인I 수업에서는 대표적인 게임 제작 IDE (Integrated Development Environment)인 Unity3D를 활용해 인터랙티브 미디어(Interactive Media)를 제작하게 됩니다. 수업을 통해 학생들은 Unity3D에서 제공하는 시각적 개발 환경과 C# 프로그래밍 언어를 학습해 본인만의 어플리케이션을 제작하게 됩니다. 그래픽 툴을 응용하는 범위를 벗어나 직접 독립 소프트웨어를 개발하기 때문에, 1학기과 2학기 수업을 모두 수강했을 경우 (학생들의 학습 수준에 따라서) 모바일 게임 개발이나 키오스크 어플리케이션과 같은 복합적인 인터랙티브 매체의 구축도 가능합니다.

1학기 제너러티브디자인과 2학기의 제너러티브디자인II 수업은 연계되어 있으며, 두 수업 모두 퀴즈와 시험을 통해 학습 수준을 점검하고 평가할 예정입니다.

01	인터랙션과 인터페이스, 그리고 이들의 구현 도구. webex를 이용한 온라인 수업	
02	Unity3D에 대한 이해. 툴의 다운로드, 설치, 그리고 소프트웨어 개발 방식 webex를 이용한 온라인 수업	
03	Unity3D와 키보드 인터랙션 리지드바디, 키보드 입력, C# Script 경험	
04	C# 기초 문법 1 변수, 연산, 함수, 클래스 그리고 Unity3D와의 연계	
05	C# 기초 문법 2 반복문, 조건문, GameObject와 Prefab 연계 처리	
06	인터랙션의 처리 방식 키보드 인터랙션, 마우스 인터랙션, 오디오 입력 처리 활용	
07	“소리 시각화 장치” 프로젝트 스케치 워크샵 및 발표	
08~13	“소리 시각화 장치” 프로젝트 개별 진행	
14	“소리 시각화 장치” 내부 리뷰	
15	과제 발표	