

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	나는 멋진 마크 모험가	지도강사	유송아
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*컴퓨터 기초와 마인크래프트 코딩 수업을 통해 코딩의 기본 개념을 익히고 창의적 문제 해결 능력을 효과적으로 배양할 수 있으며, 직접 필요한 프로그램을 구현해봄으로써 프로그래밍의 개념을 이해할 수 있습니다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수)		
	*재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	동물친구를 만나요	컴퓨터 조작법과 동물을 소환하는 코딩을 배워본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
2	무서운 좀비월드와 롤러코스터	롤러코스터와 좀비가 나타나는 코딩을 만들어 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
3	눈이 내리는 멋진마을	날씨 블록을 이용해 눈이 내리는 마을을 만들어 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
4	보물을 찾아봐요	순간이동 코딩을 이용 해 보물을 찾아본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
5	나는 멋진 환경운동가!	친환경적인 재료로 멋진 도시를 건축 해 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
6	나의 멋진 아쿠아리움	사각블록을 이용해 물을 넣는 코딩을 만들어 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
7	탕후루를 만들어요	원 블록 코딩을 이용 해 탕후루를 만들어 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
8	대포를 만들어요	대포를 만들어 다가오는 몬스터를 무찔러 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
9	나는 부지런한 농부	변수 블록을 이용하여 농사를 지어본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.
10	블록을 맞춰 봐요	조건 블록을 이용해 블록을 맞춰보는 게임을 만들어 본다.	보호자님 함께 입장 부탁드립니다.

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 코딩으로 메타버스 체험하기(중급)	지도강사	하수연
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 마인크래프트를 통해 상상 가득한 건축과 코딩 월드로 메타버스를 체험할 수 있다.		
교 재	◦PDF파일 인쇄		
준비사항	◦수강생 준비물: PDF파일 인쇄하기		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	마인크래프트를 통해 나를 소개해요.	마인크래프트 스킨변경과 나를 표현하는 월드를 여러 가지 인벤토리를 이용해 자유롭게 만들어보기	보호자님 함께 입장 권유드립니다.
2	똑딱 똑딱 나는 인테리어 전문가	여러 가지 인벤토리를 이용해 거실을 꾸미고 모닥불을 사용해 난로와 머리 쿠션이 진열된 쇼파 만들기	수업후 PDF파일 제공
3	우리학교 컴퓨터실 만들기	여러 가지 인벤토리를 이용해 우리학교 컴퓨터실의 컴퓨터와 주변장치를 만들어 사용하기	
4	복층 원룸 인테리어하기	코딩으로 집 구조를 설계한 후 다양한 인벤토리를 이용해 나만의 멋진 원룸 만들기	
5	자동으로 물이 흐르는 인공폭포 건축하기	코딩으로 땅을 파고 울타리를 생성한 후 인공폭포의 물을 디스펜스를 작동시켜 자동으로 흐르도록 만들기	
6	알아서 움직이는 무빙워크 건축하기	레드스톤 탐지기를 이용해 자동으로 신호보내고 알아서 움직이는 무빙워크를 만든 후 주민과 동물 태우기	
7	멋진 자동차를 만들어 월드 구경하기	관찰자, 피스톤 등 다양한 인벤토리를 이용해 무한 동력 자동차를 만들고 자유롭게 꾸며 월드 구경하기	
8	몬스터를 피할 지하 병커 만들기	에이전트와 반복문을 이용해 땅을 파고 지하에 횃불을 설치하도록 코딩한 후 각종 아이템을 이용해 병커 꾸미기	
9	화산 용암 터트리기	화산생성, 용암 채우기, TNT설치 등 화산이 폭발하도록 코딩하고 용암을 식혀줄 물길 만들기	
10	바닷속 멋진 수중 가옥만들기	바닷속 나만의 수중 가옥을 만들고 물을 제거한 다음 공기를 채우는 코딩을 설계하고 연결 통로를 설치해 외부와 연결하는 길 만들기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	로블록스, 나의 첫 게임 개발 프로젝트	지도강사	박지우
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 3D화면을 제어하고 직접 게임을 만드는 과정에서 개발 원리와 구조를 익힐 수 있습니다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 인터넷, 컴퓨터(듀얼모니터나 테블릿등 2대의 모니터가 필요함) * 로블록스 아이디와 비밀번호 준비(로블록스 홈페이지에서 가입하기)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스 스튜디오 시작하기	- 로블록스 스튜디오 설치하기 및 마우스, 키보드 연습하기 - 로블록스 스튜디오 화면구성, 메뉴구조, 저장 및 열기	
2	로블록스 지형편집	- 지형편집 툴 익히기 - 바다, 섬 만들기	
3	파트 편집하기	- 파트 선택, 이동, 크기, 회전, 색상, 재질 변경 - 파트 섬 안내판 만들기 및 파트에 글자 적기	
4	파트 속성 편집하기	- 파트 만들기(나무, 의자, 건물, 다리 등) - 파트 속성(고정, 충돌, 색, 불, 등 제어하기)	
5	섬만들기 1	- 나만의 섬 기초 뼈대 만들기 - 지형, 나무, 돌, 안내판	
6	섬만들기 2	- 물의 섬 만들기(지형, 폭포, 눈내리는 마을 표현)	
7	섬 이동하기	- 섬 이동하는 길 만들기 - 체크포인트 만들기	
8	도구 만들기 및 도구상자	- 야광봉 만들기, 점프다리 만들기 - 도구상자 사용법과 저작권 유의사항	
9	배경 음악넣기	- 배경음악 재생, 정지/ 디버깅 및 플레이하기	
10	나의 첫 게임개발 디버깅	- 마지막 점점 그리고 함께 플레이하기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	로블록스 코딩(중급)	지도강사	유자애
강의기간	2024.1.15.~ 2023.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦로블록스 개발 스튜디오 구조를 이해하고 코딩으로 공간에 변화를 줄 수 있도록 스튜디오를 조작할 수 있다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 컴퓨터		
	◦재료비 내역:		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스 기본	여러 오브젝트에 사용되는 스크립트 관리 및 로블록스 파티클 시스템의 기본	
2	로블록스 이펙트 활용	로블록스 파티클 이펙트 활용 및 로블록스 빔 오브젝트로 레이저 효과, 폭발 이펙트 만들기	
3	게임 데이터	세이프 및 로드 개념 활용 게임 데이터	
4	인터페이스 만들기	스코어 바 및 버튼 만들기, 가까이 가면 나오는 GUI 및 파트에 붙어 있는 GUI 만들기	
5	물리 엔진	경첩으로 자연스럽게 열리는 문 만들고 관람차 만들기	
6	게임 메카니즘 이해	Player Tools 사용하고 플레이어의 키 입력 처리하기	
7	Blaster 제작	레이저 빔 detect(충돌 감지), 레이저빔 렌더링, 서버/클라이언트 이벤트 처리	
8	게임 분위기 이해	커스텀 필터 사용하기, 로블록스 분위기 및 안개 이펙트 사용하기	
9	애니메이션	로블록스 배경음악 플레이하고 애니메이션 에디터 사용하기. 커스텀 애니메이션 게임에서 사용하기	
10	CFrame 이해	CFrame 이해하고 외부 툴에서 제작한 3D 모델을 로블록스에 불러오기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	엔트리와 함께라면 나도 코딩 왕(기초)		지도강사	하수연
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 블록 코딩의 최강자 엔트리를 통해 코딩의 기본 개념과 원리를 재미있게 접근할 수 있다.			
교 재	◦PDF파일 인쇄			
준비사항	◦수강생 준비물: PDF파일 인쇄하기			
	◦재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	엔트리를 소개해요.	엔트리의 기본개념과 화면구성 알아보기 배경 및 오브젝트 삽입과 변경하기		보호자님 함께일정 권유드립니다.
2	꽃잎으로 예쁜 꽃 만들기	오브젝트 방향, 도장 찍기, 모양 바꾸기를 이용해 멋진 꽃 만들기		수업후 PDF파일 제공
3	엔트리로 알록달록 도형 그리기	점 오브젝트를 생성한 후 굵기와 색상을 변경해 다양한 크기의 동그라미와 세모모양 만들기		
4	하늘로 날아가는 새 만들기	키보드의 특정 키를 눌러 새가 날개짓하며 하늘 위로 날아가는 동작을 코딩하기		
5	엔트리로 춤추는 모습 연출하기	엔트리의 반복문, 모양 바꾸기, 크기 변화를 통해 오브젝트가 움직이는 모양 연출하기		
6	좌표를 통해 도둑 잡는 경찰관 만들기	좌/우 모양을 변경하면서 모양 보이기와 숨김 기능을 이용해 좌표가 설정된 곳을 이리저리 움직이도록 코딩하기		
7	나는야 동물을 치료하는 의사	오브젝트 마우스 포인터로 이동, 조건문 설정, 포인터에 닿을 때 특정 동작을 수행하는 의사로 코딩하기		
8	나는야 불을 끄는 소방관	엔트리 블록의 조건문을 이용해 해당 오브젝트 불이 난 곳으로 이동시키기		
9	나는 재미있는 이야기를 만들어내는 드라마작가	말하기 오브젝트와 장면 추가를 통해 나만의 재미있는 이야기 만들기		
10	운석 피하기 게임만들기	방향키 설정, 시간 배분, 조건문, 반복문, 색깔 효과 등 다양한 블록을 이용해 나만의 운석 피하기 게임만들고 즐기기		

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	엔트리와 함께라면 나도 코딩 왕(기초)	지도강사	하수연
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 블록 코딩의 최강자 엔트리를 통해 코딩의 기본 개념과 원리를 재미있게 접근할 수 있다.		
교 재	◦PDF파일 인쇄		
준비사항	◦수강생 준비물: PDF파일 인쇄하기		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	엔트리를 소개해요.	엔트리의 기본개념과 화면구성 알아보기 배경 및 오브젝트 삽입과 변경하기	보호자님 함께 입장 권유드립니다.
2	꽃잎으로 예쁜 꽃 만들기	오브젝트 방향, 도장 찍기, 모양 바꾸기를 이용해 멋진 꽃 만들기	수업후 PDF파일 제공
3	엔트리로 알록달록 도형 그리기	점 오브젝트를 생성한 후 굵기와 색상을 변경해 다양한 크기의 동그라미와 세모모양 만들기	
4	하늘로 날아가는 새 만들기	키보드의 특정 키를 눌러 새가 날개짓하며 하늘 위로 날아가는 동작을 코딩하기	
5	엔트리로 춤추는 모습 연출하기	엔트리의 반복문, 모양 바꾸기, 크기 변화를 통해 오브젝트가 움직이는 모양 연출하기	
6	좌표를 통해 도둑 잡는 경찰관 만들기	좌/우 모양을 변경하면서 모양 보이기와 숨김 기능을 이용해 좌표가 설정된 곳을 이리저리 움직이도록 코딩하기	
7	나는야 동물을 치료하는 수의사	오브젝트 마우스 포인터로 이동, 조건문 설정, 포인터에 닿을 때 특정 동작을 수행하는 수의사로 코딩하기	
8	나는야 불을 끄는 소방관	엔트리 블록의 조건문을 이용해 해당 오브젝트 불이 난 곳으로 이동시키기	
9	나는 재미있는 이야기를 만들어내는 드라마작가	말하기 오브젝트와 장면 추가를 통해 나만의 재미있는 이야기 만들기	
10	운석 피하기 게임만들기	방향키 설정, 시간 배분, 조건문, 반복문, 색깔 효과 등 다양한 블록을 이용해 나만의 운석 피하기 게임만들고 즐기기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	엔트리 상상 놀이터 (중급)		지도강사	지주희
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)		강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 엔트리 블록을 활용하여 컴퓨터 프로그래밍 언어를 이해하고 다양한 프로젝트를 통해 컴퓨팅 사고력을 키워낸다.			
교 재	◦교재명: 강사 개발 교재 사용			
준비사항	◦수강생 준비물: 노트북 또는 PC, 마우스			
	◦재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	애니메이션 만들기	· 긴 스토리의 애니메이션을 제작하기 전에 미리 스토리보드를 작성하여 스크립트를 구성합니다.		
2	드론으로 외계 행성 찾기	· 특정한 조건이 ‘참’ 이 될 때까지/ ‘참’ 인 동안’ 감싸고 있는 블록들을 반복해서 실행하는 방법을 알아봅니다. · 오브젝트의 이동방향과 회전방향에 대해 알아봅니다.		
3	텔레파시 게임	· ‘만일 참 이라면’ , ‘만일 참 이라면 / 아니면’ 기능의 실행하는 방법을 알아봅니다.		
4	움직이는 배경	· 움직이는 두 개의 배경을 이용해서 계속 이어지는 배경효과를 만드는 방법에 대해 알아봅니다.		
5	변수 : 자동판매기	· 산술연산과 비교연산을 활용해서 주문금액과 투입 금액이 맞는지, 부족한지, 남는지의 결과에 따라 다른 표현을 하는 방법을 알아봅니다.		
6	붓 : 고희의 캔버스	· 마우스를 이용해서 그리기 기능을 활용하는 방법을 알아봅니다. · ‘신호 보내기’ 와 ‘신호 받기’ 기능을 활용하여 색연필의 색상이 변하는 방법을 알아봅니다.		
7	리스트 : 영어 단어장	· 원하는 결과를 얻은 횟수를 누적하여 점수로 계산하는 방법을 알아봅니다.		
8	함수 : 생일에 하고 싶은 일	· 리스트에 입력된 내용을 글상자를 활용하여 원하는 문장으로 표현하는 방법을 알아봅니다.		
9	엔트리 인공지능 활용	· 인공지능 블록을 활용하여 나만의 AR 이모지 게임을 만들어 봅니다.		
10	인공지능 번역봇 만들기	· 읽어주기 블록, 번역 블록을 활용하여 인공지능 번역봇은 만들어 봅니다.		

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	디지털 드로잉 이모티콘 제작	지도강사	신은주
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다. ◦다양한 캐릭터 이모티콘부터 움직이는 이모티콘까지 창의적으로 나만의 작품을 만든다.		
교 재	◦교재명 :없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 또는 스마트폰과 실습용 개인PC		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	이모티콘이란?	인기 이모티콘 살펴보기 포토피아 화면구성 선그리기	
2	캐릭터 색칠하기	캐릭터 채색하기 페인트 색 지정하기	
3	몬스터 그리기	몬스터 떠부셀 그리기 복제도구 사용하기	
4	표정 그리기	붓 옵션 지정하기 얼굴 그리기	
5	음식 그리기	쿠키 그리기 아이스크림 그리기	
6	동물 그리기	밀그림 설정하기 밀그림 따라 그리기	
7	감정 이모티콘	감정 이모티콘 그리기 붓 크기, 색깔 지정하기	
8	캐릭터 이모티콘	선택, 복사하기 레이어 이해하기	
9	말장난 이모티콘	텍스트 입력하기 레이어 병합하기	
10	애니메이션 이모티콘	움직이는 그림의 원리 이해하기 움직이는 유령 그리기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	독서영화토론	지도강사	최미정
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦자기주도적 융합 문해력&사고력 향상 교육 ◦신나고 재미있는 영화 감상: 원작 책과 영화를 스토리텔링으로 비교, 감상하며 생각의 영역을 확장 ◦다양한 주제토론을 통한 문제해결력과 논리적인 사고력 키우기 ◦소통 능력 향상 / 사회성 키우기 / 자신감 넘치는 스피치 발표 능력 / 창의력 개발 		
교 재	◦교재명 : 강사 제작 활동지 (교재비: 0원)		
준비사항	◦수강생 준비물: 제공받은 활동지 미리 출력해두기, 필기구		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	독서수준진단테스트	*오리엔테이션 및 독서수준진단테스트 -어휘력, 사고력, 표현력 등을 포함한 독해력 테스트	
2	창작의 재미	*기차가다 (박은영, 비룡소) -초성에 맞춰 릴레이로 이야기를 창작하여 완성작 만들기	
3	나누면 배가 될까?	*무지개 물고기 (마르쿠스 피스터, 시공주니어) -나눔의 기쁨과 행복의 의미를 공감해보기	
4	즐거웁게 화를 다스릴 수 있는 방법	*<책> 화가 나는 건 당연해! (미셸린느 먼디, 비룡소) -인간이 가진 대표 감정 중 ‘화(분노)’에 대해 공감하여 감정한 후, 즐거웁게 화를 다스릴 수 있는 묘책을 토의해보기	
5	나를 대표하는 감정과 성격	*<영화> 인사이드아웃 (피트 닥터, 월트디즈니) -뇌가 하는 역할을 정리하며 작품을 감상하고 자신을 대표하는 감정과 성격점을 파악해 본 후 정리하기	
6	나의 적성 찾기	*구름과 유치원 (니시우치 미나미, 한림출판사) -자신의 적성을 알아보고 다양한 직업의 세계를 탐구해보기	
7	삶을 바꾸는 명언 찾기	*<책> 어린왕자 (생텍쥐페리, 출판사 무관) -생각해 볼만한 명문장들을 찾아보고 BEST. 5 선정해보기	
8	작가의 숨은 의도 추리하기	*<영화> 어린왕자 -이야기의 주제나 교훈을 찾고 장면마다 숨은 의도를 발견해보기	
9	나무를 지켜야 하는 이유	*나무는 좋다 (제니스 메이 우드리, 시공주니어) -작가가 말하는 나무가 좋은 이유들에 공감하며 스토리텔링 방식으로 감상하기	
10	식목일, 국경일로 재지정해야 할까?	*나무는 좋다 (제니스 메이 우드리, 시공주니어) -식목일을 국경일로 재지정하는 것에 대해 찬반 의견을 나누어 토론해 보기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	손그림 창의 일러스트	지도강사	전기훈
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	그리기 도구를 올바르게 사용하고 여러 가지 간단한 TIP으로 그림의 퀄리티를 높여 그림그리는 재미를 알게되길 바랍니다. 무엇보다 관찰의 중요성을 깨달아 근본적인 그림에 대한 접근 방법을 달리하여 한단계 높아진 그림 실력을 갖게 되길 바랍니다.		
교 재	없음		
준비사항	◦수강생 준비물:스케치북/색연필/네임펜/연필/지우개/자/매직		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	[드로잉 기본]	- 그리기 도구 올바르게 사용하기 (채색/선/그라데이션) -관찰 그림 그리기	* 매 수업 시 간 마 다 관찰 훈련 을 위한 간단한 게 임들을 진 행합니다.
2	[여러가지 일러스트 그려보기]	-자연(나무/풀/산/구름) 그리기 TIP!! - 동물 쉽게 그리기!	
3	[아이디어 그림 그리기]	-각종 사물,낙서,도형을 사용해 아이디어 그림 그리기	
4	[선으로 표현하기]	-최소한의 선으로 표현하기 -일정한 굵기로 화면 채우기 -컨투어 드로잉	
5	[멋진 배경속의 나]	- 멋진 배경속에 서 있는 내 모습(또는 캐릭터) 그려보기	
6	[표정 만들기]	-나만의 캐릭터를 만들어 여러 표정 만들어보기	
7	[한 컷 그리기]	-주어진 문장을 한 컷으로 그리고 친구들과 서로 맞춰보기	
8	[동화 4컷으로 그려보기]	-이미 알고 있는 동화를 4컷 만화로 그려본다. (마지막 컷은 새로운 내용으로 구성해보기)	
9	[히어로 만들기]	- 멋진 초능력을 가진 나만의 히어로 만들어보기	
10	[나를 표현하기]	-가장 행복했던 순간과 앞으로 가장 행복할 것 같은 순간 그림으로 표현하기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	빼돌빼돌 일러스트 디지털 드로잉	지도강사	황윤정
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦디지털 드로잉은 다양한 효과와 색에 대한 탐색을 수월하게 하고 능동적으로 실습에 참여할 수 있는 작업이다. 일러스트레이션 기반에 둔 디지털 드로잉의 특성을 이해하고 개개인의 창의적인 발상과 개성적인 표현을 향상시키는데 목표를 둔다.		
교 재	◦교재명 : 교재 없음. 강사가 개발한 콘텐츠 예제로 진행		
준비사항	◦수강생 준비물: 태블릿PC (ex.아이패드, 갤럭시탭, 크롬북 등.), 오토데스크 스케치북 앱 설치 필수		
	◦재료비 내역: 콘텐츠 및 도안 (재료비 총액: 20,000 원)		
주	주제	내 용	비고
1	디지털 드로잉의 세계	디지털 드로잉의 특징, 스케치북 인터페이스와 브러시 종류, 유용한 툴에 대해 배웁니다.	
2	식물 그리기	채소, 꽃, 나무 등 파릇파릇한 식물들을 그려봅니다.	
3	과일 정물	테크니컬 펜 브러시를 활용한 아보카도, 사과 등 탐스러운 과일 정물을 그려봅니다.	
4	피노키오가 된 스노우맨	코가 길어진 피노키오를 닮은 멋진 눈사람과 트리를 그려봅니다.	
5	숲속 너머	초크 파스텔 브러시를 활용해서 푸른 자연을 표현합니다.	
6	대칭의 원리	대칭툴을 활용한 멋진 패턴과 그림을 그려봅니다.	
7	개성있는 동물 캐릭터	동물의 특징을 파악한 후 개성있는 동물 캐릭터를 그려봅니다.	
8	바닷속 세상	타투 잉커 브러시를 활용한 바닷속 생물과 풍경을 그려봅니다.	
9	마을 풍경	꽃과 집이 어우러진 풍경을 그려봅니다.	
10	단순화 작업	사진을 보고 그림으로 단순하게 표현해 봅니다.	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	창의적 매체 활용 토탈공예	지도강사	이 계 숙
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦매체의 특성을 이해하고 조형 활동을 통해 종합적인 확장된 사고를 할 수 있다. ◦작품을 만들어 내는 과정과 작품을 구조화 하는 과정을 통해 뇌를 자극하고 창의력을 발휘하여 지적 능력이 향상되며 자신에 대한 만족감과 자신감을 향상시킬 수 있다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물:유성매직, 딱풀, 가위, 오공본드, 자		
	◦재료비 내역: 5,500원*10회 (재료비 총액: 55,000 원)*택배비 포함		
주	주제	내 용	비고
1	쿠션만들기 (천십자수)	- 도구를 이용하는 방법을 익히며 색에 어울리게 쿠션을 만들어 본다.	
2	핸드폰걸이 or 팔찌 (구슬공예&레진아트)	- 우레탄 줄로 원하는 색 선택한 후 팔찌를 만들고 레진 팬던트를 이용하여 꾸며주고 전체를 조합하여 열쇠고리에 달아준다.	
3	상점 (미니어처)	- 상점의 특성 그림을 우드에 붙여주고 가구를 조립하며 음식을 만들어 미니어처로 구성한다.	
4	지구 환경 계획판 (종이접기)	- 환경에 대해 알아보고 캐릭터를 종이로 접어 환경판 만들기	
5	자개디자인 (전통공예)	- 색깔 자개를 이용하여 디자인하여 꾸며주고 레진으로 코팅하기	
6	양말목 (새활용공예)	- 반복적인 패턴을 익혀 손과 눈의 협응력을 길러 작품을 완성해 본다.	
7	인형만들기 (모루공예)	- 모루를 이용하여 캐릭터를 만들어 보고 생명력을 넣어주기	
8	꽃이만들기 (냅킨아트)	- 물감을 이용하여 색을 칠해주고 냅킨으로 디자인하여 주기	
9	빋자루 (점핑클레이)	- 청소도구를 이용하여 클레이로 창작 캐릭터 만들어 꾸며주기	
10	안경집 or 필통 (가죽공예)	- 바느질 기법인 홈질에 대해 이해하며 매듭법을 익힌다.	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	영어동화책과 코딩 독후활동	지도강사	금시현
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 영어동화책을 바탕으로 이야기 나누고 코딩으로 창의융합 독후활동		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 별도 스크래치주니어용 태블릿 또는 PC (스크래치주니어 앱 다운로드 필요, 인터넷연결 불필요)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	Hi~Fly Guy! (Greeting)	Hi~Fly Guy!로 이야기 나누고 스크래치주니어 시작하기	
2	A hole in the bottom of the sea(Food chain)	A hole in the bottom of the sea로 이야기 나누고 스크래치주니어 그림판에서 꾸미기	
3	Fly high~fly guy (Road trip)	Fly high~fly guy 이야기 나누고 스크래치주니어 나만의 캐릭터,배경 만들기	
4	Harold and the purple crayon(Dream)	Harold and the purple crayon 이야기 나누고 스크래치주니어 시작블록으로 코딩 미션을 수행한다.	
5	Shoo~fly guy(Food)	Shoo~fly guy이야기 나누고 스크래치주니어 동작블록으로 코딩 미션을 수행한다.	
6	We' re going on a bear hunt(Adventure)	We' re going on a bear hunt이야기 나누고 스크래치주니어 모양블록으로 코딩 미션을 수행한다.	
7	The Gruffalo(Body)	The Gruffalo이야기 나누고 스크래치주니어 제어블록으로 코딩 미션을 수행한다.	
8	Room on the broom(Magic)	Room on the broom이야기 나누고 스크래치주니어 소리블록으로 코딩 미션을 수행한다.	
9	Hooray for fly guy (Football)	Hooray for fly guy 이야기 나누고 스크래치주니어 종료블록으로 장면 넘어가기	
10	Review day	리뷰 도서로 이야기 나누고 스크래치주니어 다양한 블록으로 코딩 미션을 수행한다.	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 게임파크 프로젝트 [심화]	지도강사	한자혜
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 스스로 게임을 기획/디자인/개발 하는 경험을 통해 사고를 확장하고 창의적 문제해결력을 기를 수 있다.		
교 재	◦없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 실습용 PC 또는 노트북, 줌 수업용 태블릿, 마크에듀 설치		
	◦재료비 내역: 마인크래프트 에듀 라이선스 (재료비 총액: 약 7000원)		
주	주제	내 용	비고
1	시작!	- 게임파크 소개 및 미리보기 - 게임파크 상징물 디자인 및 컨트롤타워 만들기	
2	몬스터 하우스	- 공모양 만들기를 활용한 몬스터 하우스 건축 - 순차와 반복을 활용한 몬스터 소환 - 이벤트 명령어로 확장하기	
3	글라이딩 게임	- 원모양 만들기를 활용한 글라이딩 게임 만들기 - NPC 활용하기	
4	점프게임	- 블록채우기를 활용해 점프게임장 만들기	
5	광석찾기	- 블록채우기를 활용해 게임장 만들기 - 랜덤 위치에 광석 설치하기	
6	용암피하기 게임	- 블록채우기를 응용해 고층건물 만들기 - 용암이 흘러내리는 시스템 만들기	
7	미로탈출 게임	- 에이전트를 활용한 미로탈출 게임 만들기	
8	파쿠르 게임	- 빌더를 활용한 파쿠르게임 만들기	
9	스토리게임 기획	- 스토리 게임에 대해 알아보고 게임개발 기획하기 - 스토리 작성하기(각 단계별 시작, 종료조건 정하기) - 코딩으로 필요 건물 건축하기	
10	단계별 시스템 구현 및 마무리!	- NPC를 활용하기 - 각 단계별 아이템 및 시스템 만들기 - 스코어보드 구현하기 - 최종 테스트 및 완성하기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	한걸음 더! 로블록스 크리에이터	지도강사	최민희
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*메타버스의 대표적인 플랫폼인 로블록스로 스토리 기획, 아바타 생성, 공간 디자인, 코딩을 더해 완성되는 나만의 가상공간을 만들 수 있다.		
준비사항	*수강생 준비물 - 실습 컴퓨터: PC,노트북(태블릿,핸드폰 안됨) 회원가입 및 프로그램 설치 필요(추후안내) - 줌으로 수업을 들을수 있는 PC,노트북,태블릿, 핸드폰 등 1대 준비		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스 이해 및 스튜디오 설정	- 메타버스 알아보기 - 루아 스크립트 준비하기	
2	타워맵	- 킬파트 사용하기 - 도구상자 사용하기	
3	루아(Lua)스크립트 I	- 변수 이해하기 - 지형 알아보기	
4	루아(Lua)스크립트 II	- 조건문, 반복문 이해하기 - 배경 바꾸기	
5	루아(Lua)스크립트 III	- 함수 이해하기 - 점프력 속도 높이기	
6	댄스 파티	- 배경 음악 설정하기 - 애니메이션 효과	
7	마블 세상	- 아바타 바꾸기 - 팀 설정하기	
8	상점 만들기	- 리더보드 만들기 - GUI 사용하기	
9	좀비 섬 탈출	- 텔레포트 이해하기 - 효과 사용하기	
10	게임 게시하기	- 게임 업로드하기 - 친구 맵에서 만나기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	메타버스타고 제페토 놀러가자~		지도강사	조아람
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦메타버스의 개념을 알고 ‘제페토’ 라는 메타버스 도구의 사용법을 익힌다. ◦메타버스 관련 직업을 알아보고 아바타 디자이너가 되어 의상을 디자인 할 수 있다. ◦제페토 빌드잇을 활용하여 메타버스 건축 설계사가 될 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 없음			
준비사항	◦수강생 준비물: 휴대폰(제페토 앱 설치, 가입 필요), PC또는 노트북(듀얼모니터나 강의시청용 화면이 따로 필요합니다.)			
	◦재료비 내역 : 없음			
주	주제	내 용		비고
1	월드로 떠나는 첫 번째 여행	메타버스의 개념 이해하기 제페토를 활용하여 메타버스를 즐기는 여러 가지 방법을 알기		
2	월드에서 놀기	월드라는 메타버스 공간에서 친구들과 만나고 우리만의 월드를 만들어서 함께 공간 즐기기		
3	나만의 공간에 공유하기	AR기능을 활용하여 나의 피드에 나의 활동을 공유하기		
4	제페토 스튜디오(1)	나만의 의상 디자인하기		
5	제페토 스튜디오(2)	나만의 악세사리 디자인하기		
6	제페토 빌드잇(1)	제페토 빌드잇의 화면 제어 방법 익히기		
7	제페토 빌드잇(2)	월드와 건축물 만들기(1)		
8	제페토 빌드잇(3)	월드와 건축물 만들기(2)		
9	제페토 빌드잇(4)	상호작용 기능 사용하기		
10	제페토 빌드잇(5)	장애물넘기 게임 만들기		

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	나도 한다! 제페토 크리에이터!	지도강사	유 영 원
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 3D 아바타로 가상세계 친구들과 소통하고, 콘텐츠 크리에이터가 될 수 있다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 스마트폰 (부모님 동의 하에 제페토 가입하기)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	메타버스와 제페토	- 메타버스의 개념 - 제페토 아바타 꾸미기	
2	제페토 템플릿 활용	- 다양한 아바타 포즈로 콘텐츠 만들기 - 템플릿 활용하기, 음원 추가하기	
3	콘텐츠 크리에이터-1	- 검색과 필터로 원하는 포즈 찾기 - 캡컷 앱 활용하여 콘텐츠 만들기	
4	제페토 월드 200% 즐기기	- 월드와 맵의 개념 - 월드에서 즐기기	
5	콘텐츠 크리에이터-2	- 월드에서 촬영한 영상으로 콘텐츠 만들기	
6	콘텐츠 크리에이터-3	- 뮤직비디오 만들기	
7	아이템 크리에이터-1	- 아이템 크리에이터의 개념 - 2D 템플릿으로 아이템 만들기	
8	아이템 크리에이터-2	- 다양한 기법으로 디자인하기	
9	아이템 크리에이터-3	- 헤드웨어, 액세서리 만들기	
10	아이템 크리에이터-4	- 의상 패턴 기법으로 만들기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	스마트폰을 활용한 다양한 유튜브 영상 제작	지도강사	한미경
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦영상 기획, 촬영, 편집 방법을 알고, 일상에서 소재를 택하여 영상으로 표현한다. ◦스마트폰을 활용하여 유튜브에 업로드할 다양한 영상을 제작하는 실제적인 방법을 배우고 실습한다. ◦미디어 리터러시를 바탕으로 건강한 크리에이터가 갖춰야할 기본 소양을 알고 실천한다.		
교 재	◦교재명 :없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 실습용 스마트폰(캡컷, 스톱모션스튜디오 어플), 삼각대		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	미디어리터러시 숏폼으로 자기 소개	강좌 소개 및 자기 소개 미디어와 슬기로운 유튜브 생활, 숏폼 영상 만들기(쇼츠)	유튜브 어플 캡컷 어플
2	영상촬영의 기초	shot 사이즈, 앵글, 무빙기법에 따른 촬영 기법과 그립법	캡컷 어플
3	영상편집의 기초	캡컷 어플 기초 편집방법(컷,장면전환,오디오,자막,렌더링)	캡컷 어플
4	다양한 영상 촬영 방법1	타임랩스와 슬로우모션의 원리 이해와 적용, 촬영 실습	프레임랩스 (필요한 사람)
5	다양한 영상 촬영 방법2	스톱모션 촬영기법의 이해와 촬영 실습	스톱모션 스튜디오
6	다양한 영상 촬영 방법3	컷 아웃 애니메이션의 특징을 살린 촬영 및 편집	스톱모션 스튜디오
7	영상 편집의 기본	다양한 영상 편집 효과(PIP, 모자이크, 리버스)	캡컷 어플
8	영상 편집의 심화	다양한 영상 편집 효과(키프레임) 및 캡컷 PC 버전 사용법	캡컷 어플
9	업로드 및 썸네일 제작	썸네일 제작 및 적용, 유튜브 영상 업로드 및 세팅	유튜브 어플 캡컷 어플
10	크리에이터 미디어리터러시	유튜브 추천, 비추천 콘텐츠 영상의 요소와 비판적 이해 유튜브 채널 개설 방법, 크리에이터의 이해와 저작권 교육	유튜브 어플

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	나도 이모티콘 작가	지도강사	이 지 운
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 이비스페인트를 활용한 디지털드로잉 기법을 익히고 카카오톡 이모티콘 제작법을 알아본다		
교 재	◦강사ppt		
준비사항	◦수강생 준비물: 개인 태블릿PC와 터치펜(예시: 아이패드와 애플펜슬, 갤럭시 탭과 S펜) , 이비스페인트X 다운로드		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	이비스페인트 기초	이비스페인트의 기본 브러시, 레이어, 저장법을 알고 실습하기	
2	컨셉과 캐릭터	다양한 상황과 컨셉에 따른 캐릭터 디자인법 알아보기	
3	감정메시지와 폰트	이모티콘 감정메시지 작성과 폰트 다운로드법 알기	
4	특수 효과 활용하기-1	블랜드 모드와 특수 브러시를 활용해 이모티콘 이미지 제작 해보기	
5	특수 효과 활용하기-2	블랜드 모드, 무빙블러, 빛 효과 알기	
6	특수 효과 활용하기-3	그라데이션, 픽셀, 특수 브러시 활용하기	
7	이미지 제작-1	이모티콘 감정메시지 작성과 폰트 다운로드법 알기	
8	이미지 제작-2	개별 제안서 이미지 구성 및 스케치하기	
9	이미지 제작-3	스케치 채색 및 텍스트 넣기	
10	이모티콘 제안법	카카오톡 이모티콘 스튜디오 제안서 넣어보기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	중학교까지 이어지는 초등 세계사	지도강사	이 경 화
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦처음배우는 세계사를 쉽고 재미있게 공부해서 중학교 2학년 역사까지 대비한다.		
교 재	◦교재명 : 문해력보스 세계문화(1~3) 저자 : 권대호,김재환 출판사 : 에듀윌		
준비사항	◦수강생 준비물: 교재3권, 프린트		
	◦재료비 내역: 교재비 (재료비 총액: 11,000 x 3 = 33,000원)		
주	주제	내 용	비고
1	오리엔테이션, 동양사	역사의 기본개념과 시대구분, 4대문명, 진나라, 한나라	
2	동양사	페르시아, 당, 송, 몽골과 원	
3	서양사 + 종교	그리스, 헬레니즘문화, 인도, 불교, 이슬람교	
4	서양사	로마와 크리스트교, 서유럽과 비잔티움제국, 신중심의 사회	
5	동양사	명, 청, 에도막부	
6	서양사	르네상스, 신항로 개척, 아메리카와 아프리카, 절대왕정, 시민혁명	
7	서양사	산업혁명, 남북전쟁, 유럽의 식민지	
8	동양사	인도제국, 동아시아의 근대화	
9	동서양사	1차 세계대전, 경제대공황, 2차 세계대전	
10	동서양사	전쟁 후 세계, 냉전, 제3세계	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	별별 재미난 입체미술 공예	지도 강사	김은경
강의 기간	2024.1.15.-2024.3.21. 총10주	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦미술과 공예기술을 통해 창의성을 개발하고 사고의 확장을 촉진시켜 행복한 문화예술생활을 경험하도록 도와준다.		
교 재	◦교재명 : 교재없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 물감도구, 12색수성사인펜, 6색유성매직, 연필, 지우개, 가위, 딱풀, 목공풀, A4용지7장, 15구계란박스 ◦키트박스: 꾸미기재료 등 기타부자재 ◦키트박스 재료비: 40,000원(키트박스는 수업신청 확인 후 집으로 배송됩니다.) ◦진도에 따라 수업내용이 바뀔 수 있습니다. ▶첫수업 준비물: 용그림 프린트물, A4용지2장, 8절지도화지1장, 양면색종이, 긴 빨대2개, 딱풀, 목공풀, 가위, 색연필, 12색수성사인펜, 스카치테이프. <첫 수업시 준비물과 용그림 프린트 꼭 해오세요~프린트물은 센터 공지란에 있습니다.>		
주	주제	내 용	비고
1	용 만들기	2024년 갑진년 용의 해를 맞이해 나의 꿈을 담아 움직이는 용을 만든다.	
2	종이공예 캠핑을 떠나요	다양한 재료를 사용하여 캠핑장을 꾸며본다.	
3	종이박스 여행가방	박스지를 사용하여 나만의 여행가방을 꾸며본다.	
4	펜아트 고희의 별이 빛나는 밤	수성사인펜과 붓을 이용하여 별이 빛나는 고희의 밤하늘 표현한다.	
5	클레이아트 백조의 호수	클레이와 휴지를 이용하여 백조이 호수를 꾸며본다.	
6	업사이클링 공예 닭과 병아리	계란판을 재활용하여 닭과 병아리 만든다.	
7	웰컴 문패 만들기	하드바와 클레이를 이용하여 귀여운 문패를 만든다.	
8	양말목공예 꽃리스 키링 만들기	재활용 양말목으로 가방에 달수 있는 꽃리스 키링을 만든다.	
9	업사이클링 공예 물고기와 거북이	환경을 다시 생각하고 재활용품을 이용한 입체 물고기와 거북이를 만든다	
10	종이공예 꽃이 있는 정원	주름지와 종이를 이용하여 나만의 정원을 꾸며본다.	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	기초부터 탄탄 색연필 드로잉	지도강사	조경미
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 드로잉의 기초부터 익혀 그림을 처음 접하는 학생에게도 어려움 없이 그림에 접근할 수 있는 기회를 제공한다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 16절 도화지, 연필, 지우개, 색연필(연필 색연필 24색 이상)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	드로잉 기초	선, 객체 연습 및 계열색 익히기	
2	식물그리기	다양한 종류의 꽃 그리기	
3	식물그리기	다양한 종류의 꽃 그리기	
4	동물그리기	새, 고양이 등 다양한 동물 그리기	
5	동물그리기	새, 고양이 등 다양한 동물 그리기	
6	인물그리기	인체 비율 및 인체 다양한 동작 그리기	
7	인물그리기	캐릭터 그리기	
8	원근법 익히기	소실점 이용한 원근법 익히기	
9	풍경화 그리기1	다양한 풍경 그리기	
10	풍경화 그리기2	다양한 풍경 그리기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	코스페이스스로 떠나는 메타버스 여행	지도강사	유민경
강의기간	2024.1.20. ~ 2024.3.31. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:30
교육목표	◦코스페이스로 나만의 가상공간을 만들고, 코블록스 코딩으로 오브젝트 제어하기		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 컴퓨터 혹은 노트북		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	메타버스세상이란	메타버스를 구성하는 기술, 트렌드 등을 알아보고 가상현실세상을 쉽게 만들게 해주는 코스페이스 만나기	
2	바닷속 대 탐험	코블록스 코딩의 기초를 익히고, 이벤트와 카메라 경로를 이용하여 바닷 속 숨겨진 보물 찾기	
3	우리집 극장	동영상, 이미지 업로드 및 동작, 형태, 투명도 등을 이용하여 우리 집 롤 스크린 극장 만들기	
4	놀이공원 만들기	라이브러리 만들기로 롤러코스터, 회전목마 등을 만들고, 특수기능 카메라 전환을 이용하여 상호작용하기	
5	태양계 만들기1	틴커캐드로 인공위성, 로켓 등 태양계에 필요한 코스페이스스 오브젝트 만들기	
6	태양계 만들기2	동시실행 개념 이해하고 내가 만든 인공위성, 로켓 등 오브젝트를 코스페이스스에서 불러와서 실행시키기	
7	점프 맵 만들기	변수개념 이해하고, 시간설정이 있는 점프맵 완성하기	
8	도전 방 탈출1	방 탈출 맵 구상하고, 만들기 블록으로 화면설계 완성하기	
9	도전 방 탈출2	정보창과 만약블럭으로 방 탈출 미션프로그램 완성하기	
10	맛집 줄 서기	함수와, 인덱스 증가하기로 구성하는 맛집줄서기 프로젝트	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	유니티 게임 제작	지도강사	박정은
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:30
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 게임 엔진에 대해 알고, 유니티 엔진의 조작법에 능숙해진다. 유니티 게임 엔진에서 게임을 만들고, 개발한 게임을 빌드하여 완성할 수 있다. 		
교 재	<ul style="list-style-type: none"> 강사 자체 제작 교안 및 Unity Learn 사이트 (교재비: 0원) 		
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> 수강생 준비물: Windows PC(CPU i5 이상, Dx10을 사용할 수 있는 GPU), 사용 가능한 이메일 계정 		
	<ul style="list-style-type: none"> 재료비 내역: 없음 (재료비 총액: 0원) 		
주	주제	내 용	비고
1	유니티 엔진 설치 및 기초 조작 방법	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 허브 및 유니티 다운로드 유니티 엔진 기초 및 유니티의 라이프 사이클 유니티 스크립팅을 위한 C# 기초 문법(1) 	
2	레벨 디자인 유니티 기초 스크립팅	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 레벨 디자인(맵 디자인) 유니티 스크립팅을 위한 C# 기초 문법(2) 	
3	캐릭터의 움직임(1)	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터 만들기 애니메이션(1) : 캐릭터 애니메이션 코딩 : 키 입력으로 캐릭터 움직이기 	
4	캐릭터의 움직임(2)	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션(2) : 캐릭터 애니메이션-애니메이터 AI 에이전트를 활용하여 캐릭터 움직이기 	
5	아이템 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> 아이템의 수집 · 사용 충돌과 통과에 따른 상호작용 적용하기 	
6	UI 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> UI를 통해 게임 미션 전달하기 UI를 통해 점수 표시하기 	
7	게임 규칙 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> 로직에 따라 게임의 시작/진행/종료 여부 정하기 게임의 조건(1) : 승리/패배 조건 코딩하기 	
8	게임 규칙 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 조건(2) : 승리/패배 조건 코딩하기 유니티 시네머신 활용하기 	
9	음향과 이펙트	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 음향 시스템 적용하기 VFX 효과 및 파티클 적용하기 	
10	썬 나누기 및 빌드하기	<ul style="list-style-type: none"> 데스크탑 플랫폼으로 게임 빌드하기 	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	나도! 3D그래픽 디자이너 블렌더 3D 클래스	지도강사	백진원
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:30
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 3D의 개념과 핵심 블렌더 기능을 통해 오브젝트 생성과 변형을 알아볼 수 있다. 게임아이템부터 모션그래픽과 연관되어 있는 애니메이션을 제작할 수 있다. 		
교 재	없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 블렌더 프로그램 개별 설치		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	오리엔테이션	3D의 개념과 블렌더 프로세스 기능 살펴보기	
2	기획 및 컨셉 구성	챗GPT로 아이템 및 기획안 제안받기	
3	3D 오브젝트 실습 1	3D 블렌더 기능 오브젝트를 설정하고 생성하기	
4	3D 오브젝트 실습 2	3D 블렌더 기능 오브젝트를 설정하고 변형하기	
5	게임아이템 제작하기	게임 아이템(나무, 배경, 오브제) 제작하기	
6	게임캐릭터 제작하기	캐주얼 게임 용사 캐릭터 제작하기	
7	기초 애니메이션 실습	기초 애니메이션과 모션그래픽 특성에 대해서 살펴보기	
8	모션그래픽 실습 1	다양한 예제자료를 참고하여 나만의 모션그래픽 제작하기	
9	모션그래픽 실습 2	다양한 예제자료를 참고하여 나만의 모션그래픽 제작하기	
10	성과공유회	게임 및 모션그래픽 실습 아이템을 작품 감상 및 발표하기	

2024년 제1기 학생 온라인(ZOOM)강좌 강의계획서

강좌명	구글스프레드시트	지도강사	이은정
강의기간	2024.1.15.~ 2024.4.5. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:30
교육목표	◦ 구글스프레드시트에서 기초적인 사용법을 이해하고 스프레드시트를 작성할 수 있다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦ 수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대, 노트북 또는 PC 1대 (필수), 학생의 구글ID와 비밀번호를 숙지		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	구글스프레드시트	구글 계정 만들기 / 로그인하기 / 즐겨찾기 추가하기 공유 및 권한 설정하고 공유하기 템플릿 사용하기 모바일앱 다운로드버전	
2	자주 사용하는 함수1	함수란 무엇인가? 절대참조와 상대참조 / 다른 시트에 데이터참조하기 sum함수/ 셀 입력 및 수정하기 글꼴과 서식적용하기 / 숫자서식 적용	
3	자주 사용하는 함수2	average 함수 / count 함수 / 하이퍼링크	
4	설문지 만들기	양식만들기 / 설문지만들기 / 댓글 사용하기	
5	자주 사용하는 함수2	텍스트함수(left, right, mid) if조건(간단한 if문 작성하기) 다중if조건설정	
6	자주 사용하는 함수3	날짜함수(date, today) / 자동날짜변경하기 찾기참조 (VLOOKUP, hlookup함수) REPLACE - 주민등록번호 뒷자리 가리기	
7	자주 사용하는 함수4	sumif, countif, averageif함수사용하기	
8	데이터관리	조건부서식 / 정렬 / 분할필터 / 데이터검색 데이터유효성검사	
9	차트	차트만들기 / 데이터시각화 적용하기	
10	피벗테이블 사용하기	피벗테이블이란? / 피벗테이블로 집계, 평균사용하기 피벗테이블의 활용 예	