

교육 과정 소개서.

한 번에 끝내는 유니티&C# 게임 개발 초격차 패키지

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2023년 12월 28일
- 2차 : 2024년 01월 25일
- 3차 : 2024년 02월 29일
- 4차 : 2024년 03월 28일
- 5차 : 2024년 04월 25일
- 6차 : 2024년 05월 30일

최근 수정일자 2023년 12월 01일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_unitygame
강의시간	120시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강의목표

- 유니티로 만들 수 있는 인기 장르 미니게임 6개, 최근 대세인 장르(범서라이크, RPG) 게임 2개까지 총 8개의 게임 개발 실습 프로젝트를 진행합니다.
- 대형 게임사/ 인디 게임 개발자, 게임사 대표, IT기업 개발팀장, 유니티 전문 엔지니어까지 어벤져스 강사진을 모두 모았습니다.
- 개발이 처음인 사람부터 실전 연습이 필요한 사람까지, 실력에 따라 맞춤형 학습이 가능합니다. 탄탄한 기본기에 심화 기능을 더해 재미부터 완성도까지 두 마리 토끼를 잡을 수 있습니다.

강의요약

- C# 문법, 유니티 아키텍처 설계, 게임물리&수학, 디자인패턴, UNIRX, 플랫폼 빌드 등 게임을 만들 때 필요한 핵심 개념을 모두 학습 가능합니다.
- 유니티 게임 개발의 기반이 되는 게임&컴퓨터공학 지식, C#, 유니티 엔진 기초부터 게임 만드는 재미를 느낄 수 있는 미니게임, 상용화 레벨 게임 개발까지 실습 할 수 있도록 구성했습니다.
- 많은 플레이어들이 열광하는 게임에는 뭔가 특별한 것이 있다! 중독성 있는 미니게임부터 인기있는 장르의 게임까지 함께 개발해 봅시다.
- 게임 개발 최전선에서 동시대의 게임을 만들며 활발하게 활동하고 있는 진짜 현업 게임 개발자의 생생한 노하우를 배워보세요.



강사

윤기태	과목	- C#, UNITY 담당
	약력	- 모닛(삼성 C-LAB) 개발팀장 - 아프리카TV 프로그래머 - 위메이드 클라이언트 프로그래머
카골드	과목	- 미니게임 개발 실습 담당
	약력	- 대인배들 프로그래머/PM - 플레이하드 프로그래머 - 엘릭서 프로그래머
송기호	과목	- 뱀서라이크 개발 실습 담당
	약력	- NC소프트 클라이언트 프로그래머 - 네오위즈 클라이언트 프로그래머 - 컴투스 프로그래머
카골드	과목	- 게임공학 강의 담당
	약력	- 게임제작사 모카포트 대표 - Unity Certified Instructor - 호서대 게임학과 겸임교수 - 명지전문대 소프트웨어콘텐츠학과 겸임교수

CURRICULUM

C#.

기초 핵심 요약

CH01. 오리엔테이션
01. 커리큘럼 개요
CH02. 환경 설정
01. 환경설정, Hello World!
CH03. 변수, 메서드, 클래스 쉽게 이해하기
01. 객체 지향 프로그래밍 그림으로 이해하기
02. class 활용
03. 메서드 활용
CH04. 배열, List 쉽게 이해하기
01. 배열에 데이터 담기
02. 리스트에 데이터 담기
CH05. for 쉽게 이해하기
01. for 문법과 활용
CH06. foreach 쉽게 이해하기
01. foreach 문법과 활용
CH07. 데이터 형식
01. 데이터형식
02. 열거 형식 (enum)
03. 형변환
CH08. Value Type, Reference Type
01. Value Type, Reference Type

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

C#.

기초 핵심 요약

CH09. Call by value, Call by reference
01. Call by value, Call by reference
CH10. 데이터 표현
01. 문자열 가공 (Contains, Replace, Trim, ToLower, 기타)
02. 문자열 가공 (string.format, ToString(), \$, +, StringBuilder)
03. 날짜와 시간 가공(DateTime)
CH11. 연산자
01. 산술연산자의 형변환 (+, -, *, /, %), 증감 연산자(x++, ++x)
02. 관계 연산자(==), 논리연산자 (, &&), 부정(!), 할당 연산자 (+=)
03. binary, BitArray
CH12. 흐름 제어
01. if, switch, 삼항연산자(조건연산자)
02. while, do while, break, continue, 2중 for문
CH13. null 처리
01. null 검사하기, 병합 컨트롤 (?, ?? 의 활용), nullable
CH14. 예외처리
01. try catch
CH15. 프로퍼티
01. 프로퍼티 (Property)
CH16. Visual studio
01. Visual studio 파일 찾기 및 단축키

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

C#
심화

CH01. 오리엔테이션
01. 오리엔테이션
CH02. 디버깅
01. 디버깅
CH03. 메서드
01. 오버로딩(overloading)
02. 가변 파라미터 (params), 선택적 인수, 명명된 인수
03. 대리자 (Delegate, Action)
CH04. 클래스
01. 생성자(constructor), readonly, 한정자(private, public), this.
02. 상속 (Overriding)
03. 상속 (Up, Down Casting)
04. DI (Dependency Injection)
05. static
06. deepcopy
07. 서브클래스
08. 인터페이스, 추상클래스

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

C#
심화

CH05. 람다식
01. 람다식 (Lambda)
CH06. 링큐
01. 링큐 (Linq)
CH07. 제네릭
01. 제네릭 (Generic)
CH08. 비동기
01. 비동기 프로그래밍 async
CH09. 리플렉션
01. 리플렉션 (Reflection)
CH10. DTO
01. DTO (MVC, Entity, Repository, Nuget)
CH11. operator
01. operator
CH12. Enumerator
01. Enumerator
CH13. 링큐
01. 기타 (object, dictionary, enum컨트롤, struct, consolas)
02. 기타 (상속(new, sealed, override), goto, 경렬, 다차원배열, 가변배열)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

UNITY.

기초
기능 설명과 실습

CH01. 오리엔테이션
01. 커리큘럼 개요
CH02. 환경 설정
01. 유니티 환경설정
CH03. 유니티 툴 알아보기
01. 유니티 툴 알아보기
CH04. Hello World!
01. 오브젝트 생성과 Hello World!
CH05. 스크립트와 오브젝트 연결
01. 스크립트와 오브젝트 연결
CH06. 카메라와 오브젝트 컨트롤
01. 카메라와 오브젝트 컨트롤
CH07. 코루틴
01. 코루틴
CH08. 프리팹 만들기와 로드
01. 프리팹 만들기와 로드
CH09. 충돌 판정하기
01. 충돌 판정하기
CH10. 입력 처리 및 좌표 변환
01. 입력 처리 및 좌표 변환

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

UNITY.

기초 기능 설명과 실습

CH11. 캐릭터 생성과 관리
01. 애니메이션
02. 사운드
03. 파티클
04. 셰이더, 머터리얼
05. FSM
06. 캐릭터 컨트롤 매니저
07. 오브젝트 풀
CH12. UGUI
01. 설명 및 버튼 만들기
02. TextMeshPro, 한국어 폰트 적용
03. 해상도 대응
04. Grid Layout, 스크롤
05. 공용 팝업 만들기
CH13. UGUI 응용
01. HP Bar
02. 데미지 표시
03. 추적 미사일
04. 인벤토리

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

UNITY.

심화
구현, 설계

CH01. 프로젝트 아키텍처
01. 초기화 씬 만들기
02. 씬로딩 및 관리
03. 게임씬 바로 작동하도록 만들기
04. 로컬 데이터 저장 및 관리
05. 점검, 업데이트
06. 데이터 자료구조
07. 네트워크 매니저
08. 에셋번들
09. SNS연동, 게스트 모드
10. 보안, 암호화
11. Localization 매니저
12. Language 매니저

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

UNITY.

기초
기능 설명과 실습

CH02. 빌드
01. 빌드
CH03. 로깅
01. 로깅
02. 로깅
03. unity dashboard, google crashlytics
CH04. 최적화
01. 최적화, 프로파일링
CH05. 유니티 커스텀 에디터
01. 유니티 커스텀 에디터
CH06. 대기업에서 요구하는 최적화
01. 대기업에서 요구하는 최적화
CH07. 개발환경 구분
01. debug, release / dev, stage, live 환경
CH08. 앱 재부팅 하기
01. 앱 재부팅 하기
CH09. 기타기능
01. 인디게이터, 프레임표시, 타임스케일, GDPR
02. 튜토리얼 만들기
03. 중간단계에 있는 콘텐츠 접근

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

미니게임. 게임을 만들어 보자!

CH01. 소개
01. 강사 소개
02. 게임 기획 설명
03. 작업 계획 설명
CH02. 기능 작업
01. 매니저 구축
02. 플레이어 캐릭터
03. 아이템 구현
04. 아이템 매니저
05. 캐릭터
06. 동료 캐릭터
07. 인게임 매니저
08. UI 구현
09. 사운드 구현
10. 플레이어 캐릭터 애니메이션
11. 동료 캐릭터 애니메이션
12. UI 이미지 연결
13. 사운드 연결
CH03. 리소스 연결
01. 플레이어 캐릭터 애니메이션
02. 동료 캐릭터 애니메이션
03. UI 이미지 연결
04. 사운드 연결
CH04. 폴리싱
01. 아이템 이동 시 트레일 렌더러
02. 아이템 획득 시 파티클 이펙트
03. UI 연출
CH05. 마무리
01. 업데이트 방향성

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

미니게임.
**이 게임은 어떻게
만들었나요?**

CH01. 소개
01. 파트 설명
CH02. 생존 아케이드 - 333
01. 소개
02. 빠른 프로토타이핑
03. 상속과 구조 설계
04. 뒷풀이
CH03. 캐주얼 플랫폼 - 도지로 화성가기
01. 소개
02. 협업 환경 구축
03. 뒷풀이
CH04. 룰렛 텍빌딩 - 동물 빙고 타이쿤
01. 소개
02. 협업 코딩
03. 뒷풀이
CH05. 병맛 대화 선택지 - 모솔 마법 소년
01. 소개
02. 시나리오와의 협업
03. 다이얼로그 시스템
04. 뒷풀이
CH06. 퍼즐 육성 - 고양이와 컬러타일
01. 소개
02. 연산 최적화
03. 로컬 데이터베이스를 통한 협업
04. 튜토리얼 시스템
05. 뒷풀이
CH07. 아이들 투머지 - 머지 상점 타이쿤
01. 소개
02. 프레임워크
03. 가이드 퀘스트
04. 포커싱 UI
05. 시간을 다루는 광고
06. 뒷풀이

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

미니게임.

게임 개발의
킹갓꿀달달실용
최강대박팁

CH01. 소개
01. 파트 설명
CH02. 마인드
01. 주인 의식을 가지세요. (꼰)
CH03. 온보딩
01. 동료와 비전을 공유하는 방법
CH04. 브레인 스토밍
01. 당신의 뇌는 폭발했나요?
CH05. 이슈 트래킹
01. 여러분의 몰입만큼 동료의 몰입도 중요합니다.
CH06. 3합 대화
01. 화목하게 회의합시다~
CH07. 마일스톤
01. 작업 의지를 상실하지 않는 방법
CH08. Git
01. 게임이 알아서 업데이트가 돼요.
CH09. 열정 컨트롤
01. 평생 개발할 수는 없을까요?
CH10. 화면 공유
01. 여러분의 열정은 24시간 증명해야 합니다.
CH11. KPI
01. 이 게임은 돈이 될까요?

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

뱀서라이크.

게임 기본 구현

CH01. 소개
01. 강사소개와 개발할 게임 소개
CH02. 기본 구현
01. 만드는 게임에 구현 설계
02. 게임 매니저 설계
03. 게임 매니저 구현
04. 게임 스테이지 구현
05. 게임의 시작과 끝
06. 내 캐릭터의 설계
07. 카메라
CH03. 캐릭터 이동
01. 내 캐릭터의 이동
CH04. 캐릭터 공격
01. 내 캐릭터의 근거리 공격
02. 내 캐릭터의 원거리 공격
CH05. 캐릭터의 성장
01. 무기 종류 및 특수 능력에 대한 설계
02. 무기 종류별 구현
03. 아이템 줍기
04. 레벨 증가와 기술 증가

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

뱀서라이크.

게임 기본 구현

CH06. 게임 UI
01. HUD 화면에 대한 설계
02. HUD 화면에 대한 구현
03. HUD 제외하고 필요한 UI 구현
CH07. 몬스터
01. 몬스터 관리와 관련된 설계
02. 몬스터 데이터 구성
03. 몬스터 소환
04. 몬스터 매니저 구현
05. 몬스터 공격
06. 다양한 몬스터가 한 스테이지에 등장
CH08. 상호작용
01. 내캐릭터의 상호작용
02. 상호작용 구현
CH09. 이펙트
01. 사용하는 스킬에 이펙트 적용
02. 게임의 BGM과 사운드 적용

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

뱌서라이크.

게임 확장 구현

CH01. 게임의 확장 소개
01. 게임의 확장 소개
CH02. 게임 구조 변경
01. 게임의 상태 변경 설계
02. 게임의 상태 변경 구현
CH03. 홈
01. 홈에 필요한 기능 설계
02. 인벤토리 UI
03. 인벤토리 기능 구현
04. 상점 UI
05. 상점을 위한 재화 만들기
06. 상점 기능 구현
CH04. 강화
01. 아이템의 강화 설계
02. 아이템 강화 UI
03. 아이템 강화 구현
CH05. 인벤토리
01. 게임상 획득한 아이템의 저장
02. 획득 아이템의 저장 구현
03. 게임에서 획득한 아이템의 구분
04. 게임에서 획득한 아이템을 사용

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

뱀서라이크.

게임 확장 구현

CH06. 스킬

01. 게임 스킬에 대한 설계
02. 사용 스킬 시스템에 대한 구현
03. 사용 스킬 UI
04. 스킬 인벤토리에 대한 구현
05. 스킬 강화 시스템 구현

CH07. 보스

01. 보스에 대한 설계
02. 보스 등장 트리거 구현
03. 보스 등장으로 인한 시스템 변경
04. 보스의 상태 머신
05. 보스의 스킬 구현
06. 보스 AI

CH08. 게임 회사 이야기

01. 네트워크 게임을 만들 때 주의점
02. 사업화 : 게임을 만든 이후 판매까지
03. 프로젝트 출시까지의 성공과 실패 경험

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

게임공학.
게임 공학

CH01. 오리엔테이션
01. 과정 소개
CH02. 게임 수학
01. 유니티 수학이란?
02. 삼각함수 이론 1
03. 삼각함수 이론 2
04. 삼각함수 실습
05. 벡터 이론 1
06. 벡터 이론 2
07. 벡터 실습
08. 좌표계 이론 1
09. 좌표계 이론 2
10. 좌표계 실습
11. 행렬 이론 1
12. 행렬 이론 2
13. 행렬 실습
14. 사원수 이론 1
15. 사원수 이론 2
16. 사원수 실습
CH03. 게임 물리
01. 유니티 물리란?
02. 리지드 바디와 콜라이더 1
03. 리지드 바디와 콜라이더 2
04. 조인트와 관절 1
05. 조인트와 관절 2
06. 캐릭터 컨트롤러 1
07. 캐릭터 컨트롤러 2
08. 휠 콜라이더 1
09. 휠 콜라이더 2

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

게임공학.

게임 공학

CH04. 자료구조와 알고리즘

01. 자료구조와 알고리즘이란?
02. 스택
03. 큐
04. 링크드리스트
05. 이진트리
06. 탐색
07. A* 길찾기 알고리즘 1
08. A* 길찾기 알고리즘 2

07. 벡터 실습

CH05. 디자인 패턴

01. 디자인 패턴이란?
02. 싱글톤 패턴 이론
03. 싱글톤 패턴 실습
04. 오브젝트 풀 패턴 이론
05. 오브젝트 풀 패턴 실습
06. 상태머신 패턴 이론
07. 상태머신 실습
08. 옵저버 패턴 이론
09. 옵저버 패턴 이론
10. UniRX 소개
11. UniRX 이론 1
12. UniRX 이론 2
13. UniRX 이론 3
14. UniRX 이론 4
15. UniRX 실습 1
16. UniRX 실습 2

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.



CURRICULUM

게임공학.
게임 공학

CH06. 플랫폼 빌드 및 배포
01. Windows 빌드 이론
02. Windows 빌드 실습
03. Android 앱 빌드 이론 1
04. Android 앱 빌드 이론 2
05. Android 앱 빌드 실습 1
06. Android 앱 빌드 실습 2
07. Android 앱 배포 1
08. Android 앱 배포 2
09. iOS 앱 빌드 이론 1
10. iOS 앱 빌드 이론 2
11. iOS 앱 빌드 실습 1
12. iOS 앱 빌드 실습 2
13. iOS 앱 배포 1
14. iOS 앱 배포 2
15. WebGL 빌드 이론 1
16. WebGL 빌드 이론 2
17. WebGL 빌드 실습
18. WebGL 배포 실습
CH07. 형상관리
01. JIRA를 이용한 프로젝트 관리 1
02. JIRA를 이용한 프로젝트 관리 2
03. Notion을 이용한 프로젝트 관리
04. Git을 이용한 소스 관리 이론 1
05. Git을 이용한 소스 관리 이론 2
06. Git을 이용한 소스 관리 실습 1
07. Git을 이용한 소스 관리 실습 2
08. PlasticSCM을 이용한 소스 관리 이론 1
09. PlasticSCM을 이용한 소스 관리 이론 2
10. PlasticSCM을 이용한 소스 관리 실습 1
11. PlasticSCM을 이용한 소스 관리 실습 2

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

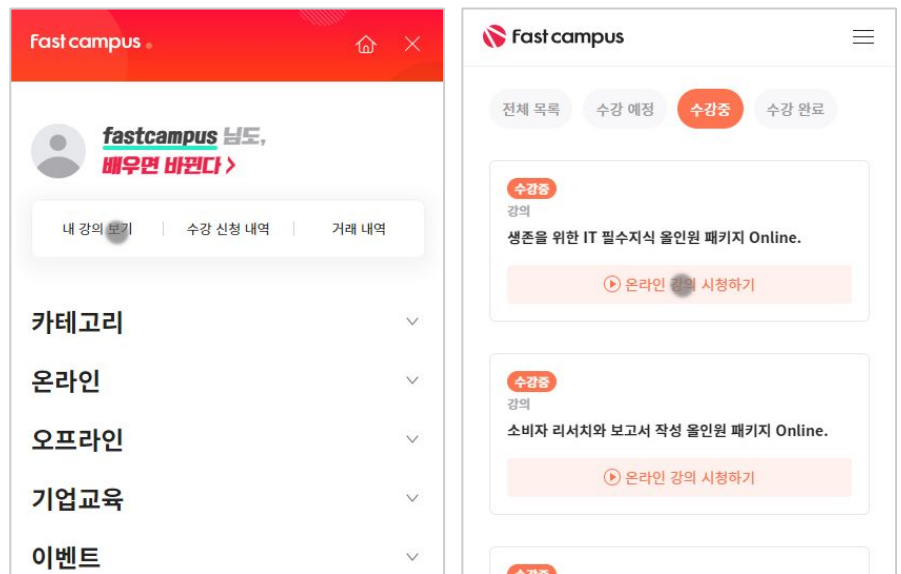


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.