

강 의 계 획 서

강 의 명	나는 로블록스 게임개발자		강 사 명	박수빈
강의 소개	게임 기획부터 공간 구성, 코딩, 디자인까지 단계적으로 경험하며 나만의 로블록스 게임을 완성하는 창작형 수업			
교육 목표	• 게임 제작 과정과 기본 원리를 이해한다. • 코딩을 활용하여 다양한 게임 기능을 구현한다. • 자신의 아이디어를 반영한 게임을 완성한다.			
교육 방법	기초 기능 익히기, 단계별 실습, 반복 테스트와 수정 과정을 중심으로 프로젝트형 수업 진행			
교육 내용	회차	월/일	강의 내용	
	1	9/12	상상한 게임을 나만의 월드로! -게임 개발 과정과 제작 환경을 이해하고 기본 도구 활용하기 -다양한 지형과 구조물을 활용하여 게임의 공간 구성하기 -만들고 싶은 게임의 주제와 진행 방식을 기획서로 구체화하기	
	2	9/19	도전하고 싶은 장애물 코스 만들기 -기본 구조물을 활용하여 출발점과 이동 공간 구성하기 -다양한 속성과 기능을 적용하여 장애물 코스 설계하기 -시각적·기능적 효과를 더해 게임의 재미와 몰입감 높이기	
	3	10/10	내가 만든 월드에 특별한 기능 더하기 -게임 속 캐릭터와 오브젝트가 반응하는 상호작용 원리 이해하기 -기초 프로그래밍을 활용하여 움직임과 다양한 게임 기능 구현하기 -실행과 수정을 반복하며 오류를 해결하고 게임 진행 방식 보완하기	
	4	10/17	분위기까지 살아 있는 게임 완성하기 -배경과 음향 요소를 활용하여 게임의 주제와 분위기 표현하기 -게임 환경과 난이도를 조정하며 자신만의 개성 있는 월드 완성하기 -처음부터 끝까지 플레이하며 기능을 점검하고 Obby 게임 최종 완성하기	

강의 기간	2026. 9. 12. ~ 10. 17.	강의일시	매주 토요일(총 4회) 13:00 ~ 14:30
강의 장소	울산도서관 문화교실 4	강의대상	청소년(12-16세)
강의 인원	12명	재 료 비	-
준 비 물	개인 노트북 및 로블록스 계정		
안내 사항			