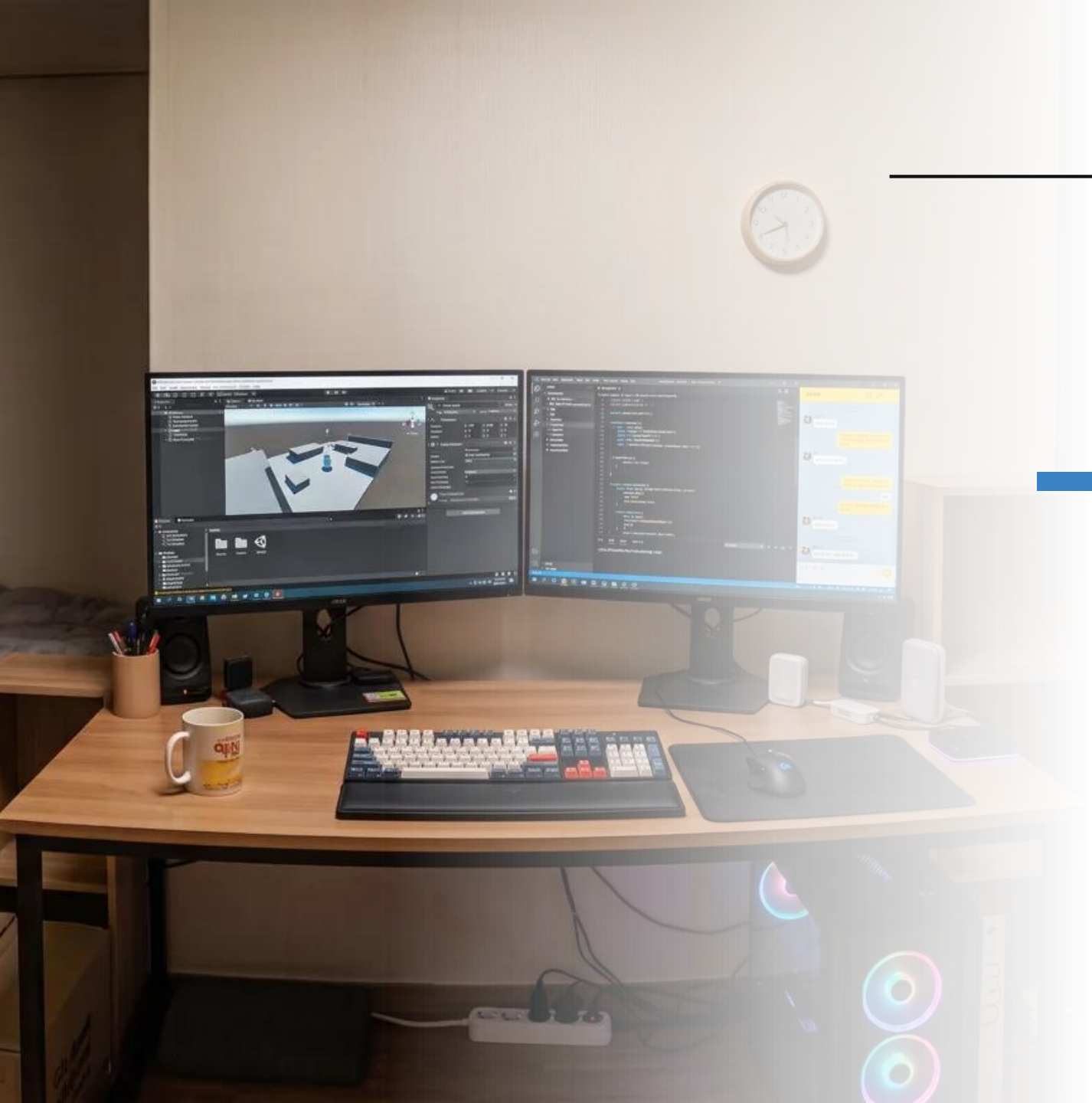


유니티 기초 교과

UnityBasic 컨셉 기획서

씬 단위 기초 실습과 시트 기반 대사 UI

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260703	20260704
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 완료 기준

프로젝트 목표 – 7P

1. 완료 기준
2. 핵심 요소

플레이 경험 – 9P

1. 학습 성취
2. 반복 구조
3. 실습 범위

비주얼 방향 – 12P

1. 화면 문법

제작 계획 – 13P

1. 제작 단계
2. 일정과 관리
3. 메인 기획 준비
4. 착수 판정

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-03	박도원	컨셉 범위 작성	공간, 생성, UI 실습 계획임
2	2026-07-04	박도원	메인 목표 정리	기능별 검수 조건을 작성함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

시작 동기 – 착수 조건

학습자

제작자 본인의 반복 실습을 대상으로 함

의도 혼자 실행하고 확인할 수 있어야 함

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

도구 범위

Unity 6와 C#으로 실습할 예정임

의도 엔진과 컴포넌트의 기초를 익힘

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

목표 공백

교과 요건은 자체 검수 기준으로 보완함

의도 기관별 평가 기준은 단정하지 않음

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

시작 동기 – 완료 기준



공간 구성부터 데이터 대사까지 직접 연결하는 학습 경험을 만들 예정임

1인

실습 대상

Editor

실행 환경

의도 독립 실습을 종합 UI 제작으로 이어가기 위함

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

프로젝트 목표 – 완료 기준



씬을 단독 실행하고 시트 수정 내용을 다음 실행에서 확인할 수 있어야 함

6개

관리 씬

3개

직접 작성 스크립트

0회

대사 수정에 따른 코드 수정

의도 작동 여부로 학습 완료를 판정함

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

프로젝트 목표 – 핵심 요소

실습의 재현성

씬 분리

개념별로 복습할 예정임

- 공간
- 생성
- UI

데이터 외부화

내용을 시트에서 수정할 예정임

- CSV
- 문자열 ID

표시 분리

화면 교체 비용을 줄일 예정임

- 이벤트
- 이미지 키

플레이 경험 – 학습 성취

위: 공간 실습 / 아래: 대사 실습

빈 공간

배치할 대상과 조명을 구상함

생성 관찰

프리팹이 반복 나타나는 순간을 확인함

시트 편집

화자와 장면 키를 직접 선택함

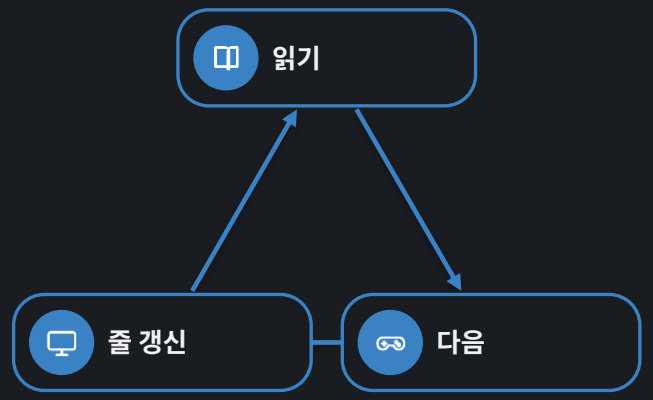
장면 변화

자신이 고른 내용이 화면에 반영되는 성취를 노림

왼쪽: 수정 전 / 오른쪽: 수정 후

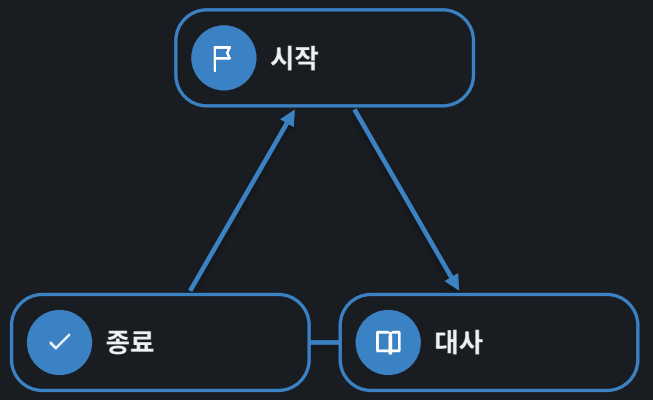
플레이 경험 – 반복 구조

코어 루프



대사 종료 전까지 반복할 예정임

인게임 흐름



단회 읽기 흐름이며 자동 재시작은 두지 않음

아웃게임 루프

해당 없음: 재화, 성장, 회차 보상이 없는 교과 실습임

플레이 경험 – 실습 범위

대상	계획	완료 판단
PJ_00/01	방/조명과 생성 실습을 구성함	배치와 생성 관찰
PJ_02	바닥/카메라 실습을 분리함	단독 실행
PJ_03	시트 기반 대사 화면을 구성함	끝 줄 도달
SampleScene/map	기본/빈 작업 씬을 보관함	불필요한 기능 혼입 없음

비주얼 방향 – 화면 문법

공간

큐브와 조명으로 공간 관계를 드러낼 예정임

의도 배치 원리를 쉽게 읽도록 함

근거 Scenes와 Resources 구성을 시각 방향의 근거로 삼음

대사 화면

배경, 캐릭터, 초상을 정지 이미지로 구성함

의도 UI 교체 효과에 집중함

근거 Scenes와 Resources 구성을 시각 방향의 근거로 삼음

한글

NotoSansKR로 화자와 본문을 구분함

의도 한국어 가독성을 확보함

근거 Scenes와 Resources 구성을 시각 방향의 근거로 삼음

제작 계획 – 제작 단계

1

공간

방과 카메라를 구성함

의도 씬 기초 학습

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

2

생성

프리팹 반복을 구현함

의도 시간 누적 학습

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

3

대사

CSV와 UI를 연결함

의도 개념 통합

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

4

보존

검수한 씬을 커밋함

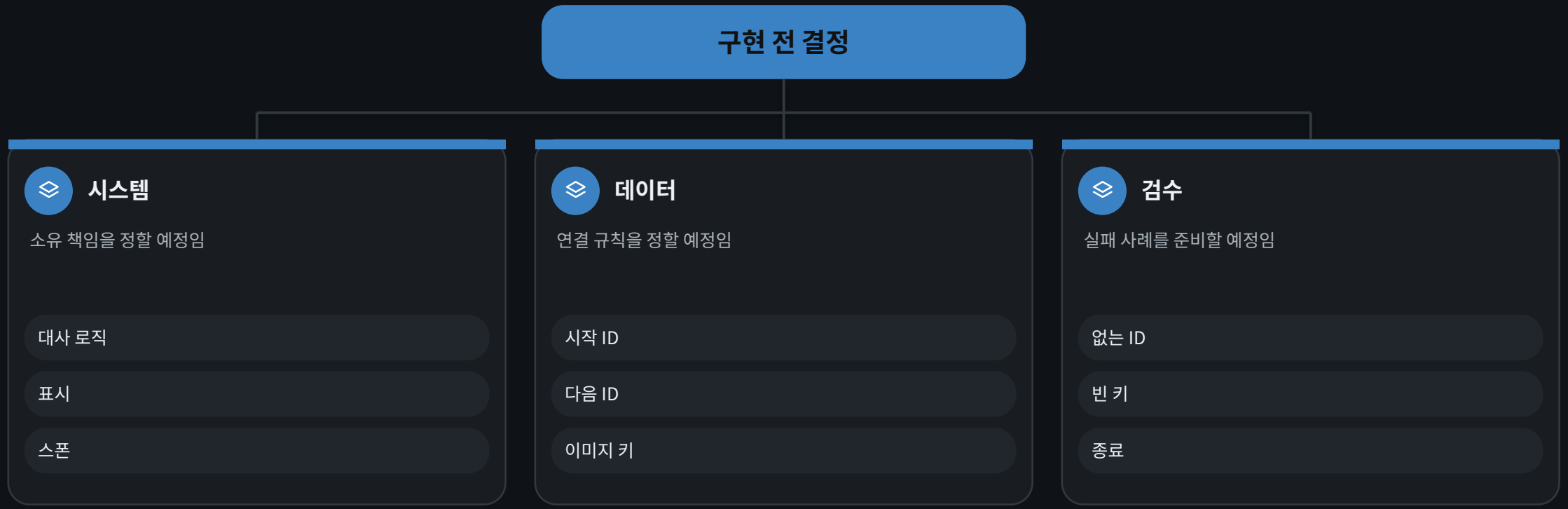
의도 복습 기준 보존

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

제작 계획 – 일정과 관리

항목	기준	도구
일정	7월 3~12일 범위로 단계 검수를 계획함	Git
버전	씬 변경 단위로 저장할 예정임	Unity/Git
검수	콘솔과 화면을 함께 확인함	Editor
리스크	CSV 실패 시 게시 주소를 먼저 점검함	브라우저/콘솔

제작 계획 – 메인 기획 준비


구현 전 결정
시스템
소유 책임을 정할 예정임
대사 로직
표시
스폰
데이터
연결 규칙을 정할 예정임
시작 ID
다음 ID
이미지 키
검수
실패 사례를 준비할 예정임
없는 ID
빈 키
종료

제작 계획 – 착수 판정

1

범위 고정

선택지, 전투, 배포를 제외함

의도 기초 실습에 집중함

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

2

입출력 정의

시트에서 화면까지 경계를 정함

의도 구현 누락 예방

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함

3

메인 전환

각 기능의 성공 조건을 작성함

의도 완료 기준 확보

근거 README의 유니티 기초 교과와 v1 컨셉을 근거로 학습 의도를 재구성함