



Certified
Associate

학습 성과 및 시험 목표

Unity 인증 어소시에이트

Unity 어소시에이트

Unity 인증을 받고 싶거나 게임 제작에 대해 배우고 싶다면
저희가 도와드리겠습니다!

Unity 어소시에이트 자격증 및 코스웨어는 Unity와 게임 개발을 배울 수 있도록
실습 위주의 체계적인 자가 학습 프로그램을 원하는 분들에게 적합합니다.
코스웨어에서 제공하는 좀비 토이(Zombie Toys) 에셋을 사용하여 실제 게임을
처음부터 빌드하고, **Unity** 인증 어소시에이트 시험을 치르기 위해 준비해야 하는
모든 것을 배울 수 있습니다.

학습 성과

Unity 인증 어소시에이트 코스웨어를 통해, 컨셉 구상부터 퍼블리싱까지 실제 게임 제작의 전체 과정을 따라해보면서 **Unity** 플랫폼과 게임 개발의 기초를 배울 수 있습니다. **Unity** 인증 어소시에이트 코스웨어는 학습하는 분들의 성공에 필요한 모든 내용이 포함된 체계적이고 자율적인 학습 프로그램을 제공합니다.

- 동영상 강의를 포함한 **20장** 분량의 학습 콘텐츠
(약 20시간 분량의 **214개** 동영상*)
- **Unity**로 실습해볼 좀비 토이 게임 프로젝트의 연습 파일과 에셋 전체

핵심 개념 파악. 게임 제작에 필수적인 직무 역할 및 기술에 대해 배우고, **Unity** 인증 어소시에이트 시험으로 직결되는 **Unity** 작업을 경험해 봅니다.

실제 게임 빌드. **Unity**로 좀비 토이, 3인칭, 3D 및 서바이벌 아케이드 게임을 빌드해보면서 전반적인 게임 제작에 대해 이해합니다. 동영상을 활용하여 에셋 임포트, 스크립팅 동작, 퍼블리싱을 위한 게임 빌드 등 게임 개발 실습을 진행할 수 있습니다.

장	제목	학습 성과
1	Unity 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> Unity 서비스 구별 비디오 게임 제작 방법 구별 콘솔 하드웨어 구분 개발자의 역할 및 책임 구분 비디오 게임 디자인 요소 구분 비디오 게임 장르 구분 비디오 게임 제작 방법 구분 비디오 게임 타입 구분 Unity 서비스 확인 Unity 서비스 설명 기준별 제작 단계 파악 비디오 게임 제작 방법 파악 Unity 서비스 구현 비디오 게임 컨트롤 파악 비디오 게임 디자인 원리 파악 비디오 게임 업계 용어 파악 Unity 서비스 파악 Unity 서비스 요약 모델 에셋 최적화 이해 Unity 에셋 스토어 이해 비디오 게임 아트 원리 이해 비디오 게임 업계 실무 이해 비디오 게임 업계 용어 이해
2	Unity 사용자 인터페이스 살펴보기	<ul style="list-style-type: none"> 계층 창 구분 Unity 에디터 구분 Unity 뷰 구분 Unity 창 구분 프로젝트 뷰 창 파악 씬 파일 관리 씬 뷰 창 탐색 Unity 인터페이스 재구성 태그 이해 계층 창 이해 인스펙터 창 이해 프로젝트 뷰 창 이해 인스펙터 창 활용
3	게임 오브젝트 및 에셋 이용	<ul style="list-style-type: none"> 프리팸 정의 게임 오브젝트 구별 컴포넌트 구분 모델 구분 게임 오브젝트 컴포넌트 확인 게임 오브젝트 파악 프로젝트 뷰 창 파악 게임 오브젝트 관리 프리팸 관리 게임 오브젝트 컴포넌트 이해 프로젝트 뷰 창 이해 모델 활용 계층 창 활용 틀바 활용
4	프로젝트 및 에셋 관리	<ul style="list-style-type: none"> 모델 구분 Unity 뷰 구분 프로젝트 관리 설정 구현 Unity 게임 프로젝트 구성 프로젝트 관리 기능 이해 프로젝트 뷰 창 이해
5	구현할 에셋 준비	<ul style="list-style-type: none"> 머티리얼 생성 텍스처 생성 머티리얼 및 효과 평가 머티리얼 및 조명 기능 확인 머티리얼 및 효과 파악 모델 임포트 및 익스포트 베스트 프랙티스 파악 모델링 베스트 프랙티스 파악 머티리얼 관리 텍스처 관리 텍스처 최적화 머티리얼 프로퍼티 개선 애니메이션 베스트 프랙티스 이해 머티리얼 및 텍스처링 베스트 프랙티스 이해

장	제목	학습 성과
6	게임 레벨 조합	프로퍼티 구분 리지드바디 프로퍼티 구분 리지드바디에 대한 물리적인 힘 확인 콜라이더 통합 콜라이더 파악 리지드바디 파악 콜라이더 조작 리지드바디 이해 계층 창 활용
7	게임 조명	조명 톨 및 프로세스 분석 광원 타입 구분 조명 상황 확인 조명 톨 및 프로세스 파악 조명 톨 및 프로세스 이해 UI 컴포넌트 이해 비디오 게임 아트 원리 이해 스프라이트 에디터 활용
8	게임 제작 - 조명 베이킹	광원 타입 구분 조명 상황 확인 조명 톨 및 프로세스 확인 조명 톨 및 프로세스 파악 조명 톨 및 프로세스 이해
9	Unity 에디터에서 게임 오브젝트 애니메이션화	게임 오브젝트 애니메이션화 캐릭터 애니메이션 옵션 구분 애니메이션 설정 관리 게임 오브젝트의 애니메이션 개선 캐릭터 애니메이션 프로세스 이해
10	게임에 애니메이션 임포트	애니메이터 컨트롤러 평가 애니메이션 타입 확인 상태 확인 전환 확인 상태 파악 애니메이터 컨트롤러 관리 전환 이해 상태 활용 애니메이터 창 활용 전환 활용
11	게임 개발 - 스크립팅	프로그램 코드 평가 프로그래밍 용어 구분 코드 변수 구분 프로그램 코드 확인 씬 내 레이캐스트 확인 프로그래밍 작업 실행 스크립트 타입 식별 레이어 이해 프로그래밍 용어 이해 레이캐스트 파라미터 이해 레이캐스트 이해
12	내비게이션과 경로 탐색 구현	내비메시 이해 내비메시 베이킹 이해 최대 슬로프 이해 장애물 회피 이해

장	제목	학습 성과
13	플레이어와 아군 만들기	아군 만들기 플레이어 만들기 게임 관리자 구현 플레이어 컨트롤러 구현 카메라 관리
14	적 만들기	적 만들기 적 행동 디자인 적 행동 평가 게임에 적 통합 적 관리
15	파티클 시스템 생성	이미지 효과 구분 파티클 옵션 구분 머티리얼 및 효과 평가 파티클 효과 결과 생성 머티리얼 및 효과 이해
16	게임 레벨에 오디오 추가	오디오 프로퍼티 제어 오디오 프로퍼티 활성화 오디오 프로퍼티 확인 오디오 클립 식별 오디오 효과 식별 오디오 클립 목록 만들기 오디오 클립 관리 오디오 프로퍼티 이해
17	카메라 및 플레이어 선택 시스템 구축	카메라 설정 카메라 선택 평가 플레이어 행동 평가 플레이어 행동 확인 캐릭터 선택 통합 플레이어 설정 개선
18	게임 사용자 인터페이스 디자인	피벗 및 앵커 관리 텍스트 프로퍼티 시연 버튼 프로퍼티 구분 렌더 모드 구분 UI 컴포넌트 구분 UI 기능 평가 사각 트랜스폼 확인 앵커 포인트 파악 버튼 프로퍼티 이해 UI 컴포넌트 이해
19	게임 빌드 및 배포	Unity 클라우드 빌드 톨 관리 게임 빌드 콘솔 하드웨어 구분 빌드 설정 개선 빌드 프로세스 이해
20	모바일 배포 준비	빌드 플랫폼 구분 모바일 퍼블리싱 선택 사항 평가 모바일 퍼블리싱 옵션 확인 모바일 퍼블리싱을 위한 게임 설정 관리 모바일 개발 절차 이해

시험 목표

Unity 인증 어소시에이트 시험은 16개 주제 영역에서 전체 100개 문항으로 구성되어 있습니다. 문제는 각각 객관식, 알맞은 영역 고르기, 드래그 앤 드롭, 연결하기 유형으로 구성됩니다. 다음 페이지에서는 시험에서 다루는 주제에 대해 상세하게 소개합니다.

모듈	주제	소주제	자격증 목표	
애니메이션	애니메이터 시스템	애니메이터 컨트롤러 예셋	애니메이터 컨트롤러 확인 게임 오브젝트에 애니메이터 컨트롤러 적용 애니메이터 컨트롤러 생성	
		상태	파라미터 타입 정의 애니메이션 상태 구별 새 애니메이션 상태 생성 임의의 상태(Any State) 구현	
		전환	전환 조건 설명 전환 프로퍼티 구별 전환 생성	
예셋 관리	예셋	오디오 클립	압축 포맷 목록 만들기	
		기본 게임 오브젝트	형상별 게임 오브젝트 구별 씬 내 게임 오브젝트 식별 스크립트 타입 식별	
		모델	임포트 파일 포맷 구별	
		프리팸	프리팸 정의 프리팸 생성	
		씬 파일	씬 로드 씬 저장	
오디오	스프라이트	스프라이트 에디터	스프라이트 수정	
		오디오 믹서	오디오 효과	다양한 오디오 효과 설명
		오디오 리버브 존	프리셋	오디오 프로퍼티 구별
		오디오 소스	오디오 프로퍼티	오디오 옵션 설명 도플러 효과 설명 오디오 소스 반복 활성화 오디오 소스 볼륨 수정 오디오 클립 찾기
에디터 인터페이스	에디터 커스터마이징	레이아웃	Unity 인터페이스 커스터마이징 Unity 에디터 구별	
		뷰	예셋 스토어	예셋 스토어의 이점 설명
	뷰	콘솔	콘솔 창 구별	
		계층	계층 창의 목적 설명 계층 창 구별 계층 창 활용 빈 게임 오브젝트 생성 오브젝트 부모 지정	
		인스펙터	인스펙터 창의 기능 설명 컴포넌트 리셋	
		프로젝트	프로젝트 뷰 창의 기능 설명 프로젝트 뷰 창에서 UI 기능 식별 빈 프리팸 식별 씬 뷰 카메라 포커스 맞추기	
		씬	프로젝트 뷰 창 구별 층 툴 사용 궤도를 따라 카메라 회전	
		툴바	기즈모 수정	
취업 준비	협업 기술	비평 제공	비디오 게임 개발 맥락에서 "비평" 정의	
	고용 책임	회사 기밀	기밀유지 동의(NDA)의 목적 설명 "지적 재산권(IP)"의 개념 설명	

모듈	주제	소주제	자격증 목표
게임 아트 원리	캐릭터 디자인	논플레이어 캐릭터(NPC)	모델 에셋 최적화 방법 설명
	컨셉 설계	컬러 팔레트	아트 선택이 분위기에 미치는 영향 요약
		디자인(look and feel) 이미지	컨셉 아트의 목적 설명
	환경 디자인	컬러 팔레트	"컬러 통합"의 개념 설명
게임 디자인 원리	게임 메카닉스	캐주얼 게임	비디오 게임 타입 구별
		3인칭	비디오 게임 메카닉스 식별 비디오 게임 참가자 구별
	장르	실시간 전략	비디오 게임 장르 구별
	플랫폼	컨트롤러	비디오 게임 컨트롤 식별
업계에 대한 관심	고용 트렌드	일반적인 직책	제작 인재 및 책임 구별
	업계 트렌드	하드웨어 제품	기능별 콘솔 하드웨어 구별
	제작 트렌드	제작 사이클	기준별 제작 단계 매칭
조명	전역 조명(GI)	베이킹된 GI	조명 설정 설명
		베이킹	광원 베이킹 설명 라이트맵 설명 라이트맵 UV 설정 생성 설명
	광원 컴포넌트	새도우	새도우 타입 평가
		타입	빛 강도 설명 컬링 마스크 정의 기능별 광원 타입 구별 시각적 지표별 조명 설정 추론
머티리얼 및 효과	효과	이미지 효과	결과별 이미지 효과 구별 파티클 옵션 결과 예측
	머티리얼	스탠다드 셰이더	렌더링 모드 평가 설명별로 스탠다드 셰이더 프로퍼티 매칭 머티리얼의 알베도 정의
	파티클 시스템	이미터	파티클 시스템 설정 설명 결과별 파티클 옵션 구별
내비게이션 및 경로 탐색	내비게이션 에이전트	장애물 회피	내비메시 에이전트를 사용한 장애물 회피 설명
	내비게이션 베이킹	베이킹 설정	최대 슬로프의 기능 설명
		내비게이션	내비메시의 기능 설명 내비메시 베이킹 설명
물리	콜라이더	3D 캡슐	형상별 콜라이더 식별 프로퍼티 구별 콜라이더 변환 콜라이더 활용
	최적화 및 디버깅	레이캐스트	레이캐스트 파라미터 설명 레이캐스트의 기능 설명 레이캐스트 궤도 평가
	리지드바디	컴포넌트	리지드바디 설명 리지드바디 찾기 리지드바디 프로퍼티 구별 리지드바디에 대한 물리적인 힘의 영향 평가

모듈	주제	소주제	자격증 목표
프로그래밍	카메라 API	ScreenPointToRay	기존 코드의 목적 파악
	게임 오브젝트	컴포넌트	특정 코드 라인 마무리
	메서드/함수	선언 및 사용	메서드의 목적 설명 결과별 메서드 구별
	MonoBehaviour API	Awake	결과별 메서드 구별 의도하는 결과별 메서드 파악
		Fixed update	특정 메서드의 효과 평가
	객체 지향 프로그래밍	오브젝트	제공된 코드의 클래스 정의 파악
	쿼터니언	용도	쿼터니언 설명
	시간	DeltaTime	DeltaTime 설명
	Unity 인터페이스	파일 관리	코드 내 public 변수 구별 새 스크립트 생성
	변수	부동 소수점	코드 내 변수 파악 및 대체
		정수	코드 내 변수 파악 및 대체
		Vector3	변수 정의
	프로젝트 관리	게임 오브젝트	레이어
태그			태그의 기능 식별
트랜스폼			게임 오브젝트 컴포넌트의 기능 설명 게임 오브젝트 컴포넌트 파악
컴포넌트			프로퍼티별 컴포넌트 구별
서비스	광고	광고 타입	기능 세트별 Unity 서비스 구별
		기능	설명을 통해 Unity 서비스 파악
	애널리틱스	기능	Unity 애널리틱스의 이점 요약
		프로젝트 ID	게임 내 Unity 애널리틱스 구현
	클라우드 빌드	플랫폼	Unity 클라우드 빌드의 기능 확인
	콜라보레이트	기능	Unity 콜라보레이트의 요구사항 설명
사용자 인터페이스	버튼	기능	버튼 프로퍼티 구별
		인터랙션	호출되는 메서드를 액션별로 예측
		전환	버튼 프로퍼티 설명
	캔버스	좌표	렌더 모드 구별
	이미지	스프라이트	UI 컴포넌트 구별
	사각형 틀	앵커	앵커 포인트 식별 피벗 및 앵커 활용
		사각 트랜스폼	UI 컴포넌트 구별 사각 트랜스폼 기능 평가 텍스트 프로퍼티 활용
	슬라이더	슬라이더	UI 컴포넌트의 기능 설명