AI로블록스

교육 소개서

보는 경험에서,
직접 만드는 경험으로



대상별 맞춤 교육 · 프로젝트 수업 · 기관 출강

직접 만드는 경험을 수업으로

Roblox Studio를 활용한 실습 중심 교육



시연을 보고,
직접 만들고, 고치기

기본 도구 사용부터 자신의 맵과 게임 제작까지 학습 수준에 맞춰 구성합니다.

강사 시연과 개별 실습, 테스트와 발표를 연결합니다.

대상에 맞춘 교육 구성

아래 과정은 협의를 위한 구성 예시이며 시간과 범위는 조정합니다.

01

아동청소년

기본 조작과 공간 제작부터 시작합니다. 점프맵 등 익숙한 게임을 직접 만들며 기능을 익힙니다.

02

대학생성인

게임 기획과 제작 도구를 다룹니다. AI 활용, 팀별 역할 분담과 프로젝트 멘토링으로 확장합니다.

03

기관 맞춤 과정

도서관과 문화기관의 주제, 행사 일정과 장비 환경에 맞춰 교육 내용을 구성합니다.

입문부터 팀 프로젝트까지

운영 기간·회차에 따른 구성 예시 · 일정 협의

원데이 체험	Studio 기본 조작과 템플릿 수정, 서로의 결과물 플레이
4회차 기본 과정	맵 구성, 간단한 기믹, 난이도 조절과 결과물 발표
6~8주 확장 과정	스크립트 심화, 스토리와 협업, 테스트 및 개선
AI 활용 프로젝트	기획 초안 작성, 제작 지원 도구 활용, 결과 확인과 수정

기관 교육 레퍼런스

문화기관과 교육기관에서 다양한 제작 수업을 진행했습니다.

공공문화기관	김포문화재단 김포미디어아트센터, 경기도교육청
민간 교육문화	젠지글로벌아카데미, 롯데백화점 문화센터, 래미안 갤러리
대학 교육	경희대학교 기술 특강 및 프로젝트 멘토링
청년성인 교육	청년공간 유유기지 부평, 서초구청 × 러닝스푼즈

김포문화재단 교육 사례

김포미디어아트센터와 함께하는 코딩 클래스



로블록스 제작 실습 프로그램

김포미디어아트센터에서 Roblox Studio를 활용한 코딩 클래스를 진행했습니다.

기관 출강 경험을 바탕으로 대상과 수업 여건에 맞는 제작 실습 프로그램을 제안합니다.

경희대학교 기술 특강과 멘토링

2026.09.22 / 2026.09.29

9월 22일 도구 실습	기본 조작, 오브젝트 속성, UI, 아바타와 애니메이션, 지형 편집 및 AI Assistant 소개
9월 29일 AI기획	MCP 연결, AI를 활용한 기획, 코어 루프 설정과 팀 작업 방식 설명
개별 실습 지원	키프레임과 IK 사용 보충 지도, Studio 인식 및 연결 과정 지원
팀별 멘토링	아이디어를 듣고 기획 방향, 참고 사례와 핵심 기능 구현 순서를 함께 검토

수업 운영과 실습 지원

학습 속도 차이를 고려해 설명과 실습 시간을 배분합니다.

01

시연과 실습

오늘의 목표를 안내하고 강사가 기능을 시연합니다. 학습자는 자신의 프로젝트에서 직접 적용합니다.

02

개별 보충 지도

막히는 조작이나 오류를 현장에서 함께 확인합니다. 필요한 기능을 다시 설명하고 실습을 돕습니다.

03

공유와 정리

결과물을 테스트하고 개선점을 이야기합니다. 프로젝트 저장과 다음 작업을 안내합니다.

교육 도입 전 확인 사항

수업 시작 전에 기관과 환경 및 운영 조건을 함께 확인합니다.

대상과 운영 조건	연령, 참여 인원, 사전 경험, 회차와 교육 목표
장비와 네트워크	Studio 설치 및 실행, 인터넷 연결, 화면 공유 장비와 입력 장치
계정과 이용 환경	계정 준비, 접속 권한, 기관 보안 환경과 도구 사용 가능 여부
결과물과 기록	제출할 결과물, 발표 방식, 사진 촬영 및 외부 공개 동의 범위

우리 기관에 맞는 수업을 함께 만듭니다

대상 연령과 인원, 희망 회차, 장비 환경을 알려주세요.
실습 범위와 운영 방식을 구체적으로 제안하겠습니다.

프로젝트 문의

gshong@metamatekr.com

metamatekr.com/education/contact