



UNITE/2026

발신일 : 2026년 5월 21일

수 신 : <중부대학교> 담당자 귀하

제 목 : 'Unite Seoul 2026' 행사 아젠다 안내 및 홍보 요청

1. 귀 교의 무궁한 발전을 기원합니다.

2. 유니티테크놀로지스코리아(이하 당사)의 행사인 'Unite Seoul 2026(유나이티드 서울 2026)'이 오는 7월 21일(화) COEX에서 개최됩니다.

본 행사는 지난해 약 3천여 명의 참관객을 기록하였으며, 인디 게임 개발자부터 국내 우수 기업의 실무진과 리더들에 이르기까지 업계 전반의 뜨거운 호응을 얻었습니다.

올해는 전년도를 상회하는 규모로, 유니티 핵심리더들이 대거 참여해 전반적인 기술과 방향을 논의하며, 더욱 깊이 있는 프로그램을 통해 소통과 혁신의 장을 마련하고자 합니다.

3. 'Unite Seoul 2026(유나이티드 서울 2026)' 에서 진행 될 주요 아젠다를 소개해드리며

본 공문을 토대로 참석하시는 분들을 대상으로 정가 80,000원의 참가비에

엘리버드 할인 50% + 5,000원 추가 할인으로 35,000원에 참석하실 수 있는 특별한 혜택을 드립니다.

4. 행사 안내 및 요청사항

Unity에서 주관하는 크리에이터의 축제, Unite Seoul 2026이 올해도 열립니다.

"The power of One, One unity"를 주제로, 실무에 바로 적용 가능한 Unity 최신 기술을 직접 확인하실 수 있는 자리입니다.

귀 교 및 귀 관의 학생 및 교육자들에게 다음과 같은 인사이트가 제공됩니다.

- 1) Unity 전문가 세션을 통한 역량 강화
- 2) Unity 기반 최신 게임 프로젝트 전시 및 데모 체험을 통한 실무 기술 트렌드 파악
- 3) 세션 및 Fireside Chat 등을 통한 현직 개발자의 생생한 실무 경험 공유와 업계 인사이트 확보

5. 개요 상세 (상세 아젠다는 지속 업데이트 예정이니 홈페이지 참고 부탁드립니다.)

행사명 : Unite Seoul 2026

일시 : 2026년 7월 21일(화) 10:00 - 18:00

장소 : 서울 강남구 영동대로 513, COEX 그랜드볼룸 · 아셈볼룸 · 오디토리움

홈페이지 : www.uniteseoul.co.kr

6. Unite Seoul 2026 주요 아젠다 소개

- AGENDA

세션명	발표자(소속)	얻을 수 있는 정보
Unity AI를 활용한 개발: 실제 사용 사례	Keijiro Takahashi Senior Advocate (Unity Technologies Japan)	Unity AI 어시스턴트, 제너레이터, MCP 서버를 포함한 Unity AI 기능을 일련의 실제 사용 사례를 통해 Unity 프로젝트 개발에 활용하는 방법 소개
명일방주: 엔드필드에서 확장 가능한 성능을 위한 렌더링 아키텍처 재구축	Honghui Fei Senior Tech Director (Hypergrlyph)	명일방주: 엔드필드에서 확장 가능한 성능을 위한 렌더링 아키텍처 재구축
Unity 6 URP 커스텀 없이 커스텀 PostProcessing 개발	오지후 Senior Technical Artist (Com2us)	Unity6 URP 환경에서 패키지 커스텀의 유지보수 부담 없이 Post-Processing을 제어하고 싶은 TA·그래픽스 프로그래머를 위한 세션
로드나인의 사례를 통해 살펴 보는 CoreCLR 전환 과정 및 결과	남상배 Senior Engineer, Software Engineering (Unity)	스마일게이트의 MMORPG, 로드나인에 CoreCLR을 미리 적용한 과정 및 결과를 통해, 개발 효율, 퍼포먼스 등 실제 프로젝트에서 개발자가 느낄 수 있는 변화를 중심으로 소개
슈퍼로봇대전 Y 개발기: 레거시 시리즈의 Unity 마이그레이션 여정	FuTsung Yang Lead Software Engineer (Bandai Namco Forge Digitals Inc)	기존 개발 환경에서 Unity로 전환하며 겪은 '슈퍼로봇대전 Y'의 개발 경험을 소개합니다. 이러한 결정에 대한 배경과 함께, 기존의 워크플로우를 유지하면서도 새로운 제작 요구 사항을 충족하기 위해 팀이 어떻게 접근했는지 소개

- Hands-on Training

세션명	발표자(소속)	얻을 수 있는 정보
수익 창출의 치트키! 유니티 레벨플레이(LevelPlay) A to Z 실전 핸즈온	원종호 / Chris Won Senior Developer Support Engineer (Unity) 김재익 / Goldmetal Senior Advocate (Unity)	- 레벨플레이 SDK 다운로드부터 초기 환경 세팅까지의 완벽 가이드 - 주요 광고 포맷(동영상,배너) 직접 구현 실습 - 흔히 발생하는 연동 오류(트러블슈팅) 해결 및 테스트 기기 검증 노하우
Unity AI와 MCP로 경험하는 프롬프트 기반 게임 개발	김한얼 Senior Software Engineer (Unity) 송지원 Software Engineer (Unity)	- Unity AI 및 Unity Assistant를 활용한 개발 워크플로우 이해 - MCP 설정 및 Unity Editor 연동 방식 이해 - 프롬프트를 활용한 게임 오브젝트, 스크립트, 기능 구현 방법 등
Shader variants stripping 직접 해보기	오형규 Senior Software Development Consultant (Unity)	Shader variants stripping 워크플로우를 익혀 실제 프로젝트에 빠르게 적용

세션명	발표자(소속)	얻을 수 있는 정보
게임산업의 미래	임상훈 CEO (THIS IS GAME) 오영욱 집행이사 (Digra-K 국제디지털게임연구학회 한국지회) 이정엽 교수 (순천향대학교 한국문화콘텐츠학과 / 문학박사)	요즘 게임 판, 정말 안녕하신가요? 같은 길을 걷는 크리에이터와 업계 고수들과 함께 게임 개발의 내일을 함께 그려보고 다시 시작할 수 있는 에너지를 따뜻한 대화로 채워보세요

7. 협조 요청 사항

1) 참여 독려

본 공문을 통해 접수하시는 분들에게 5천원 추가 할인 혜택을 드립니다.

* 단 얼리버드 기간인 **~6/9 이전**에 등록하셔야 혜택이 가능합니다.

[사전 등록 및 할인 코드 입력 방법]

a. 홈페이지 접속(www.uniteseoul.co.kr)

b. 참가 등록하기 버튼 클릭

c. 등록 정보 입력

d. 프로모션(추가 할인) 코드 입력 **[3b6c-59d1-1543-1af4]** -> Apply 클릭

프로모션 코드

예, 프로모션 코드를 가지고 있습니다.

※ 추가 할인 코드는 본 공문을 활용하는 기관 외에 외부 유출 혹은 무단 공유를 금합니다.

e. 1만원 추가 할인 금액(35,000원) 확인 후, 결제 진행

2) 협조 요청 기간 : **5월 8일~6월 09일 (얼리버드 기간)**