

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임기획기초	주교재	앤드류롤링스 외 1인	게임기획개론	제우미디어	2009
	부교재	이형록 외 4인	게임기획자 바이블	jinhan M&B	2008

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 게임디자인 개념 2] 강의주제: 게임제작과정 중 게임디자인 중요도 3] 강의세부내용: • 게임디자인 기본 원칙 정의 • 게임기획표준양식 기획서 작성 • 게임디자이너 해부학	PT내용강의 질의응답	교재 기획서 샘플	PC
2	1] 강의제목: 게임컨셉 개념 2] 강의주제: 기초/주요컨셉 설정하기 3] 강의세부내용: • 아이디어 도출 • 목표사용자 설정 [1차, 2차, 3차타겟] • 게임플랫폼 유형 • 게임기획에 영향을 미치는 동기	PT내용강의 질의응답	교재	PS3, NDS XBOX360
3	1] 강의제목: 게임설정과 세계관 2] 강의주제: 게임세계관 정립 [World View] 3] 강의세부내용: • 시간적/공간적 배경 제시 • 세계관이 몰입과 스토리텔링에 주는 영향 • 게임세이브 목적 제시 • “화이트데이” 게임 플레이 후 게임설정 및 세계관 제시	PT내용강의 [화이트데이] 게임플레이 질의응답	게임시나리오 기획서 화이트데이 분석보고서 제출	PC
4	1] 강의제목: 게임스토리텔링과 내러티브 2] 강의주제: 게임시나리오 개념 정립 3] 강의세부내용: • 게임스토리 제시 [스토리 스펙트럼] • 게임스토리 전달 방식 제시 • 게임플롯 제시 [기, 승, 전, 결] • 게임플레이와 내러티브	PT내용강의 질의응답	교재 시나리오 기획서 [과제1]	PC
5	1] 강의제목: 게임유형 별 캐릭터 디자인 2] 강의주제: 캐릭터 수치 디자인 3] 강의세부내용: • 캐릭터 비주얼 디자인 • 캐릭터 성장 및 원형 • 캐릭터 별 밸런싱 및 수치디자인 제시	PT내용강의 질의응답	교재 레벨디자인 문서	PC
6	1] 강의제목: 게임유저 경험의 창출 2] 강의주제: 게임인터페이스의 특징 3] 강의세부내용: • 게임에서의 인터랙티브적 요소 • 장르별 인터페이스 특징 • 유저경험의 구성요소 • UI의 기본요소 • “블랙앤화이트” UI 분석 및 보고서 제출	PT내용강의 질의응답	[블랙앤화이트] UI분석서 제출	PC 블랙앤화이트 CD
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 게임밸런싱 및 레벨디자인 2] 강의주제: 게임레벨디자인 개념제시 3] 강의세부내용: • 게임공간구성을 위한 모드 툴제시 • 네버윈터나이트 게임 모드 툴 분석 • 게임밸런싱 개념 • 게임레벨디자인 제시[NWN1]	PT내용강의 질의응답	NWN게임 모드 툴 분석서 제출	NWN1 CD PC
9	1] 강의제목: 액션게임 디자인 구조 2] 강의주제: 액션게임장르 유형 및 분석방법 제시 3] 강의세부내용: • 액션게임 특징 및 디자인 구조 • 다양한 액션 게임 제시 • 액션 게임 UI구조 • 액션게임기획 시 주의사항	PT내용강의 질의응답	교재 액션게임 기획서 [과제2]	PC
10	1] 강의제목: 전략과 롤플레이 게임 디자인구조 2] 강의주제: 전략과 롤플레이게임 분석방법 제시 3] 강의세부내용: • 전략게임의 공통요소 • 전략게임의 설정[UI, 밸런싱] • 롤플레이게임의 공통요소 • 롤플레이게임의 설정[캐릭터, UI]	PT내용강의 질의응답	교재 RTS장르 역기획서 제출	PC
11	1] 강의제목: 스포츠게임의 디자인 구조 2] 강의주제: 스포츠게임의 분석방법 제시 3] 강의세부내용: • 스포츠게임의 공통요소 [규칙, 경쟁, 승리, 패배, UI디자인] • 스포츠게임기획 시 주의사항 [선수시, 라이선스, 해설, 특수성] 등	PT내용강의 질의응답	교재 스포츠 게임 기획서	PC
12	1] 강의제목: 시뮬레이션 게임의 디자인구조 2] 강의주제: 유형별 시뮬레이션 게임 분석 3] 강의세부내용: • 건설시뮬레이션 게임의 특징 • 육성시뮬레이션 게임의 특징 • 경영시뮬레이션 게임의 특징 [“롤러코스터타이쿤 “게임 디자인구조]	PT내용강의 질의응답	교재 시뮬레이션 게임기획서	PC
13	1] 강의제목: 어드벤처 게임의 디자인 구조 2] 강의주제: 어드벤처게임의 게임시나리오 작성 3] 강의세부내용: • 어드벤처게임의 게임요소 • 어드벤처 게임의 스토리라인 설명 • 어드벤처 게임 기획 시 주의사항	PT내용강의 질의응답	교재 어드벤처게임 기획서	PC
14	1] 강의제목: 온라인게임의 미래 2] 강의주제: 게임의 비전과 온라인 게임의 특징 3] 강의세부내용: • 여성유저를 위한 온라인 게임 • 온라인게임의 특징 • 온라인게임의 비전 및 전망	PT내용강의 질의응답	교재 게임기획 표준양식 기획서	PC
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
<p style="text-align: center;">게임기획기초</p>	<p>중간·기말고사 수시평가 과제물 출석율</p>	<p>중간 : 30퍼센트, 기말 : 30퍼센트 수시평가 : 10퍼센트 과제물 : 10퍼센트 출석율 : 20퍼센트</p>