

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임분석	주교재	권기덕 · 한준탁	컴퓨터 게임기술과 프로세스	성안당	2009
	부교재	MICHAEL THORNTON WYMAN	위대한 게임의 탄생 (좋은 게임을 넘어 위대한 게임으로)	지앤선	2012

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	1) 강의주제: 게임의 기초 이론 2) 강의목표: 놀이문화로의 게임 바로 이해 3) 강의세부내용: - 게임의 역사, 게임 산업, 게임의 종류, 게임의 정의, 게임의 장르	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
2	1) 강의주제: 게임기획 I 2) 강의목표: 게임 기획부터 마케팅과정 까지 이해 3) 강의세부내용: - 게임 기획기초, 기획단계, 기획자 역할, 게임 개발 인력구성	•강의 •실습	•교재 예제 게임 중심의 교안	•PC •빔 프로젝터
3	1) 강의주제: 게임기획 II 2) 강의목표: 게임 기획부터 마케팅과정 까지 이해 3) 강의세부내용: - 게임시나리오, 개발프로세스, 게임기획방법, 기획 프로토타입, 기획서 작성, 마케팅방법	•강의 •실습	•교재 유명 개발사 스토리 중심	•PC •빔 프로젝터
4	1) 강의주제: 게임시나리오작법 I 2) 강의목표: 게임 시나리오 안내와 작법 3) 강의세부내용: - 시나리오를 위한 기본요소, 시나리오 기초적인 작법순서	•강의 •실습	•교재 예제 게임 시나리오 요약본	•PC •빔 프로젝터
5	1) 강의주제: 게임시나리오작법 II 2) 강의목표: 게임 시나리오 안내와 작법 3) 강의세부내용: - 시나리오 작법, 시나리오 양식도, 시나리오 작법 실례를 통한 액션 게임 진행	•강의 •실습	•교재 • 과제1 (액션게임 시나리오 만들어내기)	•PC •빔 프로젝터
6	1) 강의주제: 게임설계 I 2) 강의목표: 게임 제작을 위한 설계 과정 이해 3) 강의세부내용: - 게임설계 개요, 게임설계 기초, 게임설계 창작기법을 통한 슈팅게임 진행	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
7	1) 강의주제: 게임설계 II 2) 강의목표: 게임제작을 위한 설계 과정 이해 3) 강의세부내용: - 게임설계 창작기법2, 게임 콘텐츠 창작요소, 게임설계고려사항, 게임대본	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
8	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
9	1) 강의주제: 게임프로그래밍 I 2) 강의목표: 게임제작 엔진을 제작, 이해 3) 강의세부내용: - 윈도우즈프로그래밍(C++)으로 다양한 장르의 게임 설계를 이해한다.	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
10	1) 강의주제: 게임프로그래밍 II 2) 강의목표: 게임제작 엔진을 제작, 이해 3) 강의세부내용: - 윈도우즈프로그래밍(Direct X)으로 다양한 장르의 게임 설계를 이해한다.	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
11	1) 강의주제: 게임프로그래밍 III 2) 강의목표: 게임제작 엔진을 제작, 이해 3) 강의세부내용: - 클라이언트/서버에 대한 상식을 통하여 온라인 게임과 네트워크 를 플레이 게임에 대한 설계를 연구한다.	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
12	1) 강의주제: 게임그래픽 I 2) 강의목표: 게임배경 및 구성요소 이해 3) 강의세부내용: - 그래픽개요, 그래픽 요소 및 원리, 그래픽 특성을 이용한 게임 설계에 대해 연구한다.	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 예제 게임의 배경 구성	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
13	1) 강의주제: 게임그래픽 II 2) 강의목표: 게임배경 및 구성요소 이해 3) 강의세부내용: - 게임기획에 따른 원화, 그래픽 제작기법, 그래픽 설정 수정작업에 대한 연구를 통해 어드벤처 게임에 대해 연구한다.	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 •과제2 (롤플레이 기획서 제작제출)	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
14	1) 강의주제: 게임 플랫폼 2) 강의목표: 유저들이 플레이하기위한 하드웨어 3) 강의세부내용: - PC게임, 온라인 게임, 비디오 게임, 아케이드 게임, 휴대용 게임	<ul style="list-style-type: none"> •강의 •실습 	<ul style="list-style-type: none"> •교재 	<ul style="list-style-type: none"> •PC •빔 프로젝터
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
게임분석	중간·기말고사 과제물 및 수업참여도 출석률	60% 20% 20%