

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임산업연구	주교재	디지털 게임 교과서 제작위원회	디지털 게임 교과서	에이콘출판	2012
	부교재	백순흠	게임마케팅	기한재	2008

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 게임 산업의 기본구조 2] 강의주제: 게임 산업의 세계/게임 유통구조 3] 강의세부내용: • 게임플랫폼의 특징, 게임가격 세부내용	시청각, 강의	주]p.21-49	빔 프로젝터
2	1] 강의제목: 게임 산업의 기본구조 2] 강의주제: 게임과 게임 산업의 역사 3] 강의세부내용: • 컨슈머 게임산업의 역사, 게임장르의 역사	시청각, 강의	주]p.61-72 부] 일부인용	빔 프로젝터
3	1] 강의제목: 세계 게임의 동향 2] 강의주제: 전환기를 맞이한 일본 게임 시장/ 북미 게임 시장 3] 강의세부내용: • 일본 게임시장의 역사 • 북미 게임시장 규모 • 게임기 별 북미시장 • RPG와JRPG	시청각, 강의	주]p.87-126	빔 프로젝터
4	1] 강의제목: 세계 게임의 동향 2] 강의주제: 아시아권의 게임 동향[한국•대만•중국 •동남아시아] 3] 강의세부내용: • 온라인 게임 시장 • 한국/대만/중국 게임시장 • E-스포츠 게임시장	시청각, 강의	주]p.129-146	빔 프로젝터
5	1] 강의제목: 기업전략 2] 강의주제: 한국을 대표하는 기업전략1 3] 강의세부내용: • 경쟁전략의 변경 • 합병매수 전략 • 철수전략	시청각, 강의	주]p.129-146 부] 일부인용	빔 프로젝터
6	1] 강의제목: 다양화하는 비즈니스 모델 2] 강의주제: 온라인게임의 수익 모델/ 온라인게임 의 과금 형태/ 과금형태별 주요 비즈니스 모델 3] 강의세부내용: • 무료 온라인 게임시장 성정 • 과금 아이템 종류	시청각, 강의	주]p.187-198 부] 일부인용 [과제1]	빔 프로젝터
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 게임 산업의 트렌드 동향 2] 강의주제: 네트워크 게임 기술/ PC 게임과 온라인 게임의 흐름 3] 강의세부내용: • PC게임 시장의 새로운 시대	시청각, 강의	주]p.149-183	빔 프로젝터
9	1] 강의제목: 게임 산업의 트렌드 동향 2] 강의주제: 아이템 과금와 무료온라인 PC게임/ 소셜 게임/ 모바일 게임 3] 강의세부내용: • 소셜게임의 역사 • 스마트폰 게임의 역사	시청각, 강의	주]p.187-233	빔 프로젝터
10	1] 강의제목: 게임 산업의 트렌드 동향 2] 강의주제: 일본 게임 타이틀의 해외 현지화/ 해외산 게임의 일본 시장의 과제 시리어스 게임 3] 강의세부내용: • 현지화란? • 시어리어스 게임의 가능성	시청각, 강의	주]p.150-166	빔 프로젝터
11	1] 강의제목: 게임 산업의 트렌드 동향 2] 강의주제: e스포츠/ 아케이드 게임의 역사와 현황/ 인디펜던트의 흐름 3] 강의세부내용: • 아케이드 게임의 최신동향 • 게임센터 역사 • 동인/인디 게임	시청각, 강의	주]p.295-36	빔 프로젝터
12	1] 강의제목: 세계 온라인 게임 이용자의 특징[1] 2] 강의주제: 온라인 게임 사용자의 국제 비교 3] 강의세부내용: • 커뮤니티성 • 게임 정보의 획득 채널 • PK에 대한 선호도	시청각, 강의	주]p.224-240 부] 일부인용 [과제2]	빔 프로젝터
13	1] 강의제목: 게임 사용자 취향 차이 2] 강의주제: 게임 이용자의 취향 차이 3] 강의세부내용: • 게임 스타일 • 온라인게임 선택 요인	시청각, 강의	부] 일부인용	빔 프로젝터
14	1] 강의제목: 게임 개발의 기술과 인재 2] 강의주제: 미들웨어/ 프로시저럴 기술/ 디지털 게임 AI/ 게임 개발자의 경력 형성 3] 강의세부내용: • 게임용 미들웨어의 역사 • 대화실현과 대화게임 • 디지털게임 시 • 게임개발자 직업 정보 • 게임회사의 인력정보	시청각, 강의	주]p.429-567 부] 일부인용	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
<p style="text-align: center;">게임산업연구</p>	<p>중간·기말고사 수시평가 과제물 출석율</p>	<p>중간 : 30퍼센트, 기말 : 30퍼센트 수시평가 : 10퍼센트 과제물 : 10퍼센트 출석율 : 20퍼센트</p>