

<2016년도 2학기>

교과목	게임제작기법의이해		구분	이론2 - 실습2	학점	3	담당교수	
학과	게임기획과		교재명	이론과 실습으로 배우는 Computer Game	저자	김정훈	출판사	정익사
학습 목표	게임제작 기술의 급속한 변화의 상황 속에서 프로그래밍 기술 및 그래픽, 사운드기술의 실제 게임 제작에 관련된 기술은 물론, 기술 분야와 함께 변화하는 게임 디자인 기법, 프로젝트 관리기술 등이 포함된다. 실질적 게임 기획 및 디자인을 위해 필요한 사항을 기술영역과 방식으로 구분하여 교육하는데 학습목표를 정한다.							
주	강의일자	강 의 내 용			수업방법	학습자료	기자재	
1		1) 강의제목: 게임과 네트워크 2) 강의주제: 온라인게임의 의미 및 시초 3) 강의세부내용: MUD게임과 MUG 게임의 차이점 배틀넷과 랜환경 싱글게임과 네트워크 게임			PT강의 질의응답	주교재 P26~P28 게임역사 동영상 자료	PC, 프로젝트	
2		1) 강의제목: 게임제작과 기술 2) 강의주제: 게임제작과정 제시 3) 강의세부내용: 게임기획서 작성 배경디자인 및 원화 디자인 게임프로그래밍 사운드 제작 디버깅 및 테스트, 운영			PT강의 질의응답	주교재 P43~P52 게임기획서 표준양식	PC, 프로젝트 스피커	
3		1) 강의제목: 게임엔진 2) 강의주제: 게임엔진의 종류 및 특징 3) 강의세부내용: 장르별 게임엔진의 종류 게임엔진의 실제 상용화 된 엔진의 특징 및 종류			PT강의 질의응답	주교재 P58~P62	PC, 프로젝트 토크엔진, 언리얼엔 진2	
4		1) 강의제목: 게임개발에서의 루아의 역할 2) 강의주제: 게임프로젝트에서의 루아의 역할 3) 강의세부내용: 스크립팅언어와 게임 루아의 소개 루아콘솔 사용법 루아의 기초			PT강의 질의응답	부교재 P16~P24	PC, 프로젝트	
5		1) 강의제목: 게임디자인 및 루아구현설계 2) 강의주제: 게임기획에서의 루아 3) 강의세부내용: 게임디자인 기초 기본적인 설계방법 루아 스타일 지침 디자인 문서			PT강의 질의응답	부교재 P100~115	PC, 프로젝트	
6		1) 강의제목: 루아를 이용한 게임자료 관리 2) 강의주제: 게임자료 관리 3) 강의세부내용: 간단한 게임자료 테이블화 커다란 자료 집합 루아를 이용한 게임자료 저장			PT강의 질의응답	부교재 P118~P146	PC, 프로젝트	
7		1) 강의제목: 루아를 이용한 GUI 2) 강의주제: GUI를 이용한 시스템 개요 3) 강의세부내용: 루아 게임인터페이스 추가적인 GUI요소들 GUI를 위한 C++클래스들			PT강의 질의응답	부교재 P150~P183 상용화 된 게임GUI 디자인문서 과제제출#1	PC, 프로젝트	
8		중 간 고 사						

주	강의일자	강 의 내 용	수업방법	학습자료	기자재
9		1) 강의제목: 온라인게임제작의 과정과 이해 2) 강의주제: 온라인 게임제작 3) 강의세부내용: 온라인 게임제작의 시작부터 개발과정	PT강의 질의응답	주교재 P64~P80 온라인게임	PC, 프로젝트
10		1) 강의제목: 게임엔진 개론 2) 강의주제: 게임엔진 정의 및 종류 3) 강의세부내용: 게임엔진이란 무엇인가에 대한 전반적인 이해 및 요구되는 Technique들에 대한 내용	PT강의 질의응답	회사사용엔 진 실제상용화 된 엔진으로 게임제작 과제제출#2	PC, 프로젝트 게임브리 오 엔진
11		1) 강의제목: 게임프로그래밍 Technique 2) 강의주제: 3D게임의 기초 3) 강의세부내용: 3D의기초 온라인 게임제작과정에서 사 용되고 있는 프로그래밍적 용어에 대한 이해	PT강의 질의응답	주교재 P131~P147	PC, 프로젝트
12		1) 강의제목: Agil 방법론과 XP 2) 강의주제: 게임 개발과정 3) 강의세부내용: Agile방법론과 XP에 대한 이해	PT강의 질의응답	자체프린트 로 진행	PC, 프로젝트
13		1) 강의제목: 기초 프로그래밍 2) 강의주제: 기초프로그래밍 실습 3) 강의세부내용: 전반적인 기초프로그래밍 툴 실습	PT강의 질의응답	주교재 P149~P159	PC, 프로젝트
14		1) 강의제목: 컴퓨터 게임그래픽을 위한 수학 2) 강의주제: 컴퓨터 게임 그래픽 3) 강의세부내용: 랜더링 파이프라인 조명과 매터리얼 텍스처 매핑, 셰이딩 애니메이션 구현방식	PT강의 질의응답	주교재 P173~P208	PC, 프로젝트
15		1) 강의제목: 3D 프로그래밍 2) 강의주제: 3D 프로그래밍에 대한 이해와 활용 3) 강의세부내용: ASE파일 행렬변환과 텍스처맵핑 3D Studio Max 실습	PT강의 질의응답	주교재 P209P~253	PC, 프로젝트
16		기 말 고 사			
참고문헌		1. 루아를 이용한 민첩하고 효과적인 게임개발, Paul Schuytema, 사이텍미디어, 2005 2. GAME PROGRAMMING GEMS2, 류광역, 정보문화사, 2002년			
학습평가방법 및 평가내용	중 간 고 사		기 말 고 사		수 시(평소)평 가
	객관식 및 주관식 30점		주관식 및 평가서 30점		레포트 평가 수시 평가
성적평가기준 (상대+절대평가)	출석	중간고사	기말고사	기타 (수시+레포트)	총점
	20%	30%	30%	20%	100%
참고사항	과제1 "Project Plan에서 Requirements Specification에 필요한 항목들을, 사례를 들어서 작성" 과제2 "Project Management 시, Schedule & Scope 관리의 구체적인 팀 별 사례를 제출"				