

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	게임제작프로젝트관리	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론2 - 실습2	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
최근 게임제작 규모의 확대로 점차 그 중요성이 높아지고 있는 프로젝트 매니지먼트 기법, 팀 구성 및 관리기술, 제안서 및 예산 관리 기술 등의 내용을 게임 산업의 관점에서 이해하여 효과적이고 능률적인 게임제작프로젝트 관리능력을 습득한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임 기획자바이블	저자	이형록 외	출판사	진한엠앤비	출판년도	2012
부교재 (참고문헌)	온라인게임제작이해하기	저자	송현주,유현성,이윤임	출판사	무지개터	출판년도	2008
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1) 강의제목: 게임이란 무엇인가?			교재 PART1-1		
	2	2) 강의주제: 게임아이디어 발상					
	3	① 게임 아이디어 기본컨셉					
	4	② 게임과 놀이의 차이					
제 2 주	1	1) 강의제목: 게임 개발환경 및 도구			게임기획서 표준양식서		
	2	2) 강의주제: 게임 개발 환경과 도구들에 대한 이해					
	3	① 게임기획을 위한 도구					
	4	② 게임그래픽을 위한 도구 ③ 게임프로그래밍을 위한 도구					
제 3 주	1	1) 강의제목:게임제작환경			과제1 부교재 PART1-3		
	2	2) 강의주제:게임제작 환경의과 변화하는 산업에					
	3	대한 이해					
	4	① 게임 제작 방법의 이해 ② 변화하는 제작 방법 확인 / 산업의 현황을 확인 ③ 게임 산업의 패러다임					
제 4 주	1	1) 강의제목: 게임프로젝트의 관리			교재 PART7		
	2	2) 강의주제: 게임프로젝트를 정의하고 관리 방법을					
	3	알아본다.					
	4	① 게임프로젝트의 정의와 관리에 대한 정의 ② 프로젝트 방법론					
제 5 주	1	1) 강의제목: 게임개발방법론			교재 PART7-3		
	2	2) 강의주제: 게임개발방법론과 절차					
	3	① 게임개발 방법론					
	4	② 방법론에 따른 절차와 처리 방법					
제 6 주	1	1) 강의제목: 적용방법론			교재 PART1-2		
	2	2) 강의주제: 게임기획서를 게임으로 적용하는 방법					
	3	① 시나리오의 개발					
	4	② 게임 요소에 대한 명세서 ③ 원화 작업과 작업 명세서 ④ 게임 플레이에 대한 추정과 결과					
제 7 주	1	1) 강의제목: 적용방법론			교재 PART2-3		
	2	2) 강의주제: 분석과 검증을 통한 보완					
	3	① 게임 기획서의 분석과 검증					
	4						

		② 프로토타이핑	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1) 강의제목: 적용방법론	부교재 PART3-8~9
	2	2) 강의주제: 태스크 그룹의 구성과 계획	
	3	① Implementation	
	4	② Transformation	
제 10 주	1	1) 강의제목: 전략시물레이션 장르	과제2 부교재 PART4-1.1
	2	2) 강의주제: 전략시물레이션 장르의 기획서 작성	
	3	① 세계관 설정	
	4	② 게임 밸런스와 팀 밸런스 ③ 밸런스의 재조정 및 테스트	
제 11 주	1	1) 강의제목: 모바일 게임	부교재 PART4-2
	2	2) 강의주제: 모바일 게임기획서 작성	
	3	① 모바일 게임 기획의 핵심 요소	
	4	② 모바일 게임 기획의 시행착오 요소 ③ 모바일 게임기획서 작성	
제 12 주	1	1) 강의제목: 게임테스트	교재 PART3-8
	2	2) 강의주제: 테스트 버전의 종류 및 개념	
	3	① 알파테스트, 베타테스트	
	4	② 플레이테스팅 그리고 베타버전 ③ 릴리즈 버전	
제 13 주	1	1) 강의제목: 게임마케팅	최종발표 게임제작사례연구 내용 발표
	2	2) 강의주제: 게임마케팅 개념 및 특징	
	3	① 게임마케팅이란 무엇인가?	
	4	② STP 분석, 4P분석, SWOT 분석 ③ 게임마케팅 기획서 작성사례	
제 14 주	1	1) 강의제목: 게임마케팅 사례분석	게임제작사례연구 내용 발표
	2	2) 강의주제: “카트라이더” 게임마케팅 성공사례	
	3	① PPL 광고사례	
	4	② “카트라이더” 게임마케팅 분석	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

과제1: 게임 제작환경에 따른 프로젝터 구성 (플랫폼, 인력 중심으로 작성)

과제2: 폭포수 또는 애자일 개발 방법론을 이용한 관리툴 제작 (일정 및 예산 중심으로 작성)

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)