

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	게임제작프로젝트실습	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1 - 실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인 전공	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임관련 수업 내용 및 지식 기술을 기반으로 학습자가 스스로 또는 프로젝트 팀 단위로 게임의 기획, 제작, 완성 등 전 과정을 실습하여 게임의 제작과정을 잘 이해하고 기량을 극대화하는데 목적이 있다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임디자인워크숍	저자	트레이시 플러턴	출판사	위키북스	출판년도	2012
부교재(참고문헌)	MMORPG 게임기획실무	저자	서효석	출판사	헤지원	출판년도	2009
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	강의주제: 팀빌딩 및 팀 별 프로젝트 내용 ① 졸업 작품에 맞추어 팀 빌딩 ② 산학프로젝트 회사 별 팀 프로젝트 선정			PPT 자료 교재3부12장		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 2 주	1	강의주제: 프로젝트 제안서 작성 ① 브레인스토밍, 아이디어제안서 작성 ② 시장조사 및 기초 컨셉 작성 ③ 프로젝트제안서 작성			PPT자료 표준기획서 양식 교재03-01		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 3 주	1	주제별 컨셉 문서 작성 ① 주요 컨셉 설정 문서 ② 세계관, 스토리설정문서 ③ 개체, 배경, 게임진행설정문서			PPT자료 과제1:팀별프로젝트제안서 교재02-01/02		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 4 주	1	캐릭터별 컨셉 설정 및 수치 디자인 ① 캐릭터 컨셉, 종류, 클래스 설정 ② 캐릭터 수치 디자인 ③ 캐릭터 별 경험치 테이블 작성			PPT자료 교재07		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 5 주	1	몬스터 및 NPC 설정 디자인 ① 몬스터 및 NPC 컨셉(프로필) 설정 ② 몬스터 및 NPC 위치정보 및 능력치 계산 ③ 각 능력치 별 테이블 작성			PPT자료 교재08		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 6 주	1	퀘스트,이벤트 개념 및 설계 ① 퀘스트 설정 및 진행 ② 이벤트 설정 및 진행 ③ 퀘스트 및 이벤트 공식			PPT자료 교재05		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 7 주	1	세부 디자인 문서 작성 법 이해 ① 게임화면 인터페이스 디자인 ② GUI 디자인 문서 ③ 화면 및 GUI 디자인 문서 사례			PPT자료 부교재3부14장		
	2						
	3						
	4						
	5						
제 8 주	1	중 간 고 사					
	2						
	3						

	4		
	5		
제 9 주	1	레벨디자인 문서 이해	PPT자료 표준기획서 양식 교재 18 / 19
	2	① 지역구조 설정 (월드맵 및 컨셉)	
	3	② 세부지역 환경설정	
	4	③ 오브젝트 및 이동 동선 설정	
	5		
제 10 주	1	레벨디자인 문서 이해	PPT자료 표준기획서 양식
	2	강의주제: 레벨디자인 문서 이해	
	3	① 지역구조 설정(월드맵 및 컨셉)	
	4	② 세부 지역 환경 설정(배경, 환경, 사운드 설정)	
	5	③ 오브젝트 및 이동동선 설정	
제 11 주	1	아이템 디자인	PPT자료 표준기획서 양식 교재 10
	2	강의주제: 아이템 디자인	
	3	① 아이템 디자인(종류 설정)	
	4	② 아이템 프로필 및 수치 설정	
	5	③ 아이템 리스트 작성	
제 12 주	1	스킬 디자인	PPT자료 표준기획서 양식
	2	강의주제: 스킬 디자인	
	3	① 스킬 디자인(종류 설정)	
	4	② 스킬 프로필 및 수치 설정 / 슬롯 설정	
	5	③ 스킬 리스트 작성	
제 13 주	1	게임업계의 이해	PPT자료 표준기획서 양식 부교재3부15장
	2	강의주제: 게임업계에 대한 규모와 구조를 이해	
	3	① 게임 업계의 규모	
	4	② 게임 장르와 개발사, 퍼블리셔의 구분	
	5		
제 14 주	1	게임업계에 프로젝트 제안	PPT자료 부교재3부 16장 과제2
	2	강의주제: 게임업계에서 프로젝트의 제안 방법	
	3	① 퍼블리셔와 개발사의 취업	
	4	② 아이디어의 제안	
	5	③ 독립 제작	
제 15 주	1		
	2		
	3	기말고사	
	4		
	5		

5. 성적평가 방법

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

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

과제1: 팀별 개발 프로젝트 제안서 작성 (개인 참여 항목 기재 필수)

과제2: 퍼블리싱 제안서 작성 (개발 제안서를 중심으로 작성)

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)