

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임디자인개론	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임을 디자인하고 제작할 수 있는 기본 능력을 배양시키기 위해, 본 교과목은 게임의 기본적인 구성 요소와 각 게임 장르 및 플랫폼별 특징과 기획 요소, 게임 제작 프로세스 등을 심화 학습한다. 학습자는 교육 과정을 통해 게임 제작에 필요한 게임 디자이너의 역할을 파악하며, 게임 제작의 전체적인 흐름 및 게임 디자인(기획)에 필요한 지식과 기술 등으로 내용이 구성된다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임아키텍처&디자인	저자	앤드류 롤링스의1	출판사	제우미디어	출판년도	2009년
부교재 (참고문헌)	게임기획개론	저자	앤드류 롤링스	출판사	제우미디어	출판년도	2009년
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임의 기본 구성 요소 ■ 강의목표 : 게임디자인(기획)이란 무엇인가? ■ 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ① 게임의 정의 ② 게임의 4대 구성요소 ③ 게임의 아이디어를 찾아 게임 디자인으로 발전 과정 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 			<input type="checkbox"/> 주교재 p25-40 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트		
	2						
	3						
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임의 분류별 특징을 이해한다. ■ 강의목표 : 게임의 장르별 특징 및 디자인(기획)요소 ■ 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ① 액션게임, 디자인 요소 ② 롤플레이팅게임, 디자인 요소 ③ 시뮬레이션 게임, 디자인 요소 ④ 퍼즐 및 타 장르게임, 미래의 게임, 디자인 요소 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 			<input type="checkbox"/> 주교재 p221~228 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트		
	2						
	3						
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 디자인(기획) 멋진 재미요소를 이해한다 ■ 강의목표 : 게임 디자인(기획) 주요 컨셉 요소 ■ 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ① 멋진 게임 요소 찾기 ② 세계관(배경)설정 및 스토리 ③ 개체 컨셉 설정 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 			<input type="checkbox"/> 주교재 p55-70 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트		
	2						
	3						
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 플레이 이해와 구현하기 ■ 강의목표 : 게임 플레이가 게임 디자인에 미치는 영향 ■ 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ① 절대우세 전략 ② 유사우세 전략 ③ 무의미한 선택 피하기 ④ 흥미로운 선택 확보하기 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 			<input type="checkbox"/> 주교재 p81-96 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트		
	2						
	3						
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 디자인(기획)문서 작성의 이해 ■ 강의목표 : 게임 디자이너(기획자)의 역할 ■ 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ① 디자인(기획)문서 이해와 작성 ② 게임 개발 기획 일정 계획 수립 ③ 기타 디자이너(기획자)의 능력 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 			<input type="checkbox"/> 주교재 p105~117 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트		
	2						
	3						
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 요소 디자인(기획) 세부 요소를 이해 ■ 강의목표 : 게임 요소 디자인(기획)-1 ■ 강의세부내용 : 			<input type="checkbox"/> 주교재 p121~140 <input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료		
	2						

	3	<ul style="list-style-type: none"> ① 시스템 디자인의 이해와 문서 작성 ② 시스템 디자인 공식과 밸런스 ③ 게임 밸런스의 유형 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 7 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 요소 디자인(기획) 느낌의 요소 ■ 강의목표 : 게임 요소 디자인(기획)-2 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p155~164
	2	<ul style="list-style-type: none"> ① 게임 배경, 개체(PC, NPC 등) 디자인 ② 사운드 디자인 ③ GUI(Graphic User Interface) 디자인 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 기획자로서 기술 담당 분야의 이해 ■ 강의목표 : 게임 디자인 기술 담당 분야 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p253-259
	2	<ul style="list-style-type: none"> ① 게임 디자인(기획) 기술 ② 게임 그래픽(3D, 2D, 그래픽 툴) 기술 ③ 게임 프로그래밍(엔진 및 스크립트 언어)자인 기술 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 디자인 진행 순서를 이해 ■ 강의목표 : 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-1 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p297~314, 표준기획서양식
	2	<ul style="list-style-type: none"> ① 의사결정단계 ② 개발준비단계 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 디자인 진행 순서를 이해 ■ 강의목표 : 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-2 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p297~314, 표준기획서양식
	2	<ul style="list-style-type: none"> ③ 게임컨셉설정단계 ④ 게임요소디자인단계 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임 디자인 진행 순서를 이해 ■ 강의목표 : 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-3 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p297~314, 표준기획서양식
	2	<ul style="list-style-type: none"> ⑤ 세부리스트작성단계 ⑥ 개발평가단계 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 멀티미디어 도구
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임의 제작을 위한 종합 문서 작성 ■ 강의목표 : 종합 디자인(기획) 문서 작성 사례-1 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p731~ ,졸업작품1
	2	<ul style="list-style-type: none"> ① M to M 게임 디자인(기획) 종합 문서 ② 디자인(기획)의 창의성 요소 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강의주제 : 게임의 제작을 위한 종합 문서 작성 ■ 강의목표 : 종합 디자인(기획) 문서 작성 사례-2 ■ 강의세부내용 : 	<input type="checkbox"/> 주교재 p731~ ,졸업작품2
	2	<ul style="list-style-type: none"> ① 꼬꼬파이터 디자인(기획) 종합 문서 ② 디자인(기획)의 창의성 요소 ■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명 및 게임기획문서 작성 	<input type="checkbox"/> 게임기획서 예시 자료
	3		<input type="checkbox"/> 빈프로젝트
제 15 주	1	기말고사	
	2		
	3		

5. 성적평가 방법

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

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

1. 강의계획서 강의 내용을 충실하게 강의하여 수강 학습자들에게 게임기획단계의 이해를 넓게 함.
2. 게임기획서 작성 단계를 이해하고 졸업작품의 예시를 통해 자신의 아이디어로 기획서 작성하게 하며
3. 이를 통해 두 번 부여되는 과제를 수행 능력을 극대화 시킨다..

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

○ 이미 제시된 기획서작성 단계를 이해하고 자신의 아이디어를 활용해 기획서를 완성하는 자세가 중요

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)