

# 수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임학개론	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 배양시키기 위해, 본 교과목은 게임 학습의 가장 기초가 되는 과목으로 게임의 플랫폼별 분류, 장르별 특징, 게임의 구성 요소 및 제작 과정에 대한 전체적인 내용을 학습한다. 또한 게임의 역사 및 개발 추세를 이해하여 향후 게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 습득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	컴퓨터게임의 이해	저자	김정훈	출판사	정익사	출판년도	2016
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 역사 (2) 강의목표 : 게임의 역사, 유형, 산업에 대하여 알아보자 (3) 강의세부내용				- 주교재 CHAPTER 01 - 빔프로젝트	
	2	1)게임의 시작과 역사 2)게임의 유형 분류 3)게임 산업의 성장성					
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 개요 (2) 강의목표 : 어떤 장르와 플랫폼이 있고 개발의 기본 과정은 무엇인지 알아보자 (3) 강의세부내용				- 주교재 CHAPTER 02 - 빔프로젝트	
	2	1)게임의 장르 및 플랫폼 분류 2)게임산업과 전시의 의미 3)게임개발사 및 개발자 알기					
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 새로운 현상 (2) 강의목표 : 새로운 게임 문화와 현상을 알아보자 (3) 강의세부내용				- 주교재 CHAPTER 03 - 빔프로젝트	
	2	1)게임 스포츠(e-sport) 2)게임 신종 직업 군 3)게임의 등급 및 저작권					
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					

제 4 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>(1) 강의주제 : 게임 비즈니스 (2) 강의목표 : 게임 시장을 장르와 지역으로 구분하여 알아보자 (3) 강의세부내용 1)게임 시장 분류 2)게임 장르별 시장 3)해외 시장 공략 전략 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성</p>	<p>- 주교재 CHAPTER 04 - 빈프로젝트</p>
제 5 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>(1) 강의주제 : 게임 제작 (2) 강의목표 : 게임제작의 기본 과정에 대해 알아보자 (3) 강의세부내용 1)아이디어로 발상하기 2)기획서 작성 유형 3)게임 테스트 진행 방법 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성</p>	<p>- 주교재 CHAPTER 05 - 빈프로젝트</p>
제 6 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>(1) 강의주제 : 게임 기술 (2) 강의목표 : 게임 제작 기술의 분류와 온라인 네트워크, 게임엔진에 대한 내용을 알아보자 (3) 강의세부내용 1)게임 기술의 분류 2)온라인 네트워크 기술 3)게임엔진 기술 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성</p>	<p>- 주교재 CHAPTER 06 - 빈프로젝트</p>
제 7 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>(1) 강의주제 : 컴퓨터 게임 (2) 강의목표 : 게임제작을 위한 기술을 기초적인 정보를 알아보자. (3) 강의세부내용 1)그래픽 기술 이해 2)게임 프로그래밍기법 3)프로그램 작성법 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성</p>	<p>- 주교재 CHAPTER 07 - 빈프로젝트 - 과제1출제 : 서비스중인 게임을 분석하라.</p>
제 8 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>중간고사</p>	

제 9 주	1	(1) 강의주제 : 3D 게임 (2) 강의목표 : 3D 게임제작을 위한 기본 개념을 알아보도록 하자	- 주교재 CHAPTER 08 - 빔프로젝트
	2	(3) 강의세부내용 1)3D 좌표, 정점, 벡터 2)평면, 행렬	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 구현법 (2) 강의목표 : 게임을 구현하기 위해 그래픽 기술들에 대해 알아보자	- 주교재 CHAPTER 09 - 빔프로젝트
	2	(3) 강의세부내용 1)렌더링 파이프라인 2)조명, 매터리얼 3)텍스처 매핑	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 게임 물리 (2) 강의목표 : 게임에서 사용되는 물리의 기본 법칙에 대해 알아보자	- 주교재 CHAPTER 10 - 빔프로젝트
	2	(3) 강의세부내용 1)운동법칙 2)질량, 속도, 가속도 3)포물선운동, 충돌, 파티클	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 게임 인공지능 (2) 강의목표 : 게임시스템의 규칙과 알고리즘에 대해 알아보자	- 주교재 CHAPTER 11 - 빔프로젝트
	2	(3) 강의세부내용 1)게임 규칙기반 2)게임 트리 3)길찾기 알고리즘	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	

제 13 주	1	(1) 강의주제 : 모바일 게임 (2) 강의목표 : 모바일 게임 플랫폼과 어플리케이션에 대해 알아보자 (3) 강의세부내용	- 주교재 CHAPTER 12 - 빔프로젝트
	2	1)인터넷 포탈 업체의 의미 2)무선 인터넷 플랫폼 3)응용 어플리케이션	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 구조 (2) 강의목표 : 게임의 서버와 네트워크 구조를 알아보자 (3) 강의세부내용	- 주교재 CHAPTER 14 - 빔프로젝트 - 과제2 : 본인의 아이디어를 가지고 새로운 게임 제안서를 작성하시오.
	2	1)온라인 게임 서버 2)서버 구성의 실제 3)네트워크 처리 방법	
	3	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 15 주	1	<b>기말고사</b>	
	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 게임의 기초 이론을 확실하게 전달함.
2. 게임 학습에 기초가 될 수 있도록 플랫폼, 장르, 게임의 구성요소와 제작과정 전체를 충분히 이해 할 수 있게 한다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 출결관리 : 80%이상만 출석 성적 부여
- 성적관리 : 상대평가기준(A : 20% 이내, A + B : 60% 이내)의 범위 내에서 결정

기타 참고 서적

1. 게임학이론, 지니노박, 청문각, 2006년
2. 게임기획개론, 송기범역, 제우미디어, 2004년
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)