

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1) 강의개요							
학습과정명	아이디어 발상	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2) 교육과정 수업목표							
<p>본 과정은 게임 개발자로서 필요한 유연한 사고 능력과 개발 능력 향상을 위한 다양한 아이디어 발상 방식을 알아보기 위해 다양한 발상기법을 이용하여 상상력을 기반으로 한 아이디어 도출을 해 보고, 이에 대한 내용을 게임으로 적용하는 기법에 대해서 배우는 것입니다. 이를 통하여 게임 산업과 엔터테인먼트 산업에서의 창의적인 기획의 중요성을 이해하고 이의 적용 사례를 참조하여 실제 게임 기획에 필요한 브레인 스토밍 기법과 스토리보드 제작 과정 등을 배우는 것을 목표로 하고 있습니다.</p> <p>수업을 통해 발상법, 게임 아이디어 도출, 밸런싱 계산, 마케팅 아이디어와 이슈 만들기 등을 진행하며 콘텐츠 안에서 구현되는 게임의 흐름이나 화면의 설계방법, 인터페이스 디자인 뿐만 아니라 마케팅과 판매 아이디어 등 모든 부분에 아이디어 발상의 영향력이 미치는 바, 이들에 대해 집중적으로 다룹니다.</p>							
3) 교재 및 참고문헌							
주교재	창의력에 미쳐라	저자	김광희	출판사	넥서스BIZ	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	게임디자인 레벨업 가이드	저자	스콧 로저스	출판사	한빛미디어	출판년도	2015
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 창의력이란 무엇인가 (2) 강의목표 : 창의력과 발상법에 대해 배운다 (3) 강의세부내용			(교재) Part1,01 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰, 발상법 자료		
	2	1) 창의력은 생명력이다 2) 기본적인 발상 방법1 3) 기본적인 발상 방법2					
	3	4) 확장된 발상법 (4) 수업방법					
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 창의력이 중요시하는 것들 (2) 강의목표 : 창의력과 아이디어가 왜 중요한가를 확인하고 유사한 사례를 제시한다			(교재) Part1, 02-03 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰		
	2	(3) 강의세부내용 1) 고정관념을 깨는 지도 2) 창의력이 중요시되는 이유					
	3	3) 책을 이용하는 방법 4) 창의력을 지탱하는 다섯 가지 기동					
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습					

		2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 다른 사고방식에 익숙해지기 (2) 강의목표 : 보통 사용하던 사고방식에서 벗어나 새로운 아이디어를 이용할 수 있는 사고력을 키운다	(교재) Part1, 04-06 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 수평적 사고의 중요성 2) 뇌의 생각 메카니즘을 이용한 아이디어발상	
	3	3) 트리즈를 살펴보자 4) 비선형 세계에서 생존하는 방법 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 감성공학을 응용한다 (2) 강의목표 : 감성요인을 통해 아이디어를 도출한다	(교재) Part4, 07-09 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 감성의 의미 2) 로고와 아이디어의 연관성 3) 경험이란 이름의 편견을 없애자	
	3	4) 유사 사례의 연구 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 논리적인 아이디어 체계 (2) 강의목표 : 아이디어를 펼치기 위해 논리학 요인들을 사용하는 방법을 배운다	(교재) Part1, 10~13 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 제한된 합리성 2) 가능성 여부의 측정 3) 확률의 계산과 추정	
	3	4) 관계 여부의 확인 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 고정관념 타파1 (2) 강의목표 : 아이디어를 원만하게 풀어내기 위해 기존 심리에 자리잡은 고정관념을 없애도록 한다	(교재) Part2, 01-03 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제1) 아이디어 발상 문서 제작
	2	(3) 강의세부내용 1) 다르게 생각하기 2) 같은 곳의 다른 세계 3) 선형 대 비선형	
	3	4) 고정관념의 대표적인 사례 모음 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 고정관념 타파2 (2) 강의목표 : 아이디어를 원만하게 풀어내기 위해 기존 심리에 자리잡은 고정관념을 없애도록 한다	(교재) Part2, 04-06 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰

	2	(3) 강의세부내용 1) 결과를 예측하기 2) 여유있게 생각하기	
	3	3) 원인과 결과의 추적 4) 원가와 판매가의 연관성 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 역전해서 사고하기 (2) 강의목표 : 뒤집어서 생각하는 방법을 통해 새로운 게임 아이디어를 찾는 방법을 구상한다	(교재) Part2, 07~09 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 시장이 뒤집어지고 있다 2) 뒤집어보는 아름다움의 잣대 3) 바꿔서 생각해보기	
	3	4) 심리적 착오와 이를 이용하기 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 거시적으로 발상하기 (2) 강의목표 : 세상을 큰 하나의 시스템으로 보고, 발상하는 데 있어 게임보다 사람과 사회를 본다	(교재) Part2, 10~12 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 세상의 큰 원칙 하나와 그 활용 2) 고객을 유치하기 위해서는 3) 익숙함과 결별하기 싫어하는 보통 사람들	
	3	4) 이단아적 발상이 효과가 있는 이유 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 창의력의 저해요소들 (2) 강의목표 : 창의력과 아이디어를 저해시키는 부정적인 발상이나 환경에 대해 다루고, 이를 피할 방법을 연구한다	(교재) Part3, 01-04 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 뒤집어 보기 2) 창의력을 죽이는 사람들	
	3	3) 어른의 고정관념을 지적하고 없애기 4) 뒤집어 볼 수 있는 문제 사례 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습	

		2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 기상천외한 아이디어 만들기 (2) 강의목표 : 기상천외한 아이디어는 의외로 상업성이 떨어질때가 있다. 그러나 전체 아이디어 발전을 위해서 이를 더욱 심화할 필요가 있다.	(교재) Part3, 05-08 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제2) 게임 기획문서 제작
	2	(3) 강의세부내용 1) 세상이 모두 네모 투성이라고 가정할 때의 사고	
	3	2) 생각의 착시 3) 창의력을 확대시킬 수 있는 방법 4) 다양한 응용범위의 기법들	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 기존 아이디어의 도움을 받기 (2) 강의목표 : 기존 아이디어와 콘텐츠를 이용하여 새로운 아이디어를 만들어낸다	(교재) Part3, 09~11 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 생각에 자극을 일으키기 2) 같은 것도 예상치 못한 시각으로 보기 3) 광고를 통해 아이디어 확장시키기	
	3	4) 유사 사례 확인 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 게임 기획 아이디어 발표 (2) 강의목표 : 과제로 나왔던 게임 아이디어를 발표하며 이를 기획서에 넣는 방법에 대해 구상하고 배우도록 한다	(교재) Part3, 11 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 아이디어 발표1 2) 아이디어 발표2	
	3	3) 평가와 토의 4) 최종 정리 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 15 주	1	기말고사	
	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)					
강의로 진행되며, 학생들의 문서 제작 등의 실습 참여가 필요하다.					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
새로운 아이디어에 대해 다양한 자료를 제시하기 때문에, 이를 이용해 다른 아이디어를 도출할 수 있도록 항상 긍정적 사고방식을 가져야 함.					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
본 과목에서는 문서 포맷상에 아이디어를 채워넣거나 게임 기획서상에 자신의 아이디어를 적는 과정이 많기 때문에 문서작업이 많음을 알고 준비를 철저히 해놓아야 한다.					