

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임기획기초	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	이론1 - 실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임 제작과정 프로세스 등을 실습을 통해 이해함으로써 게임 기획자로서 역할을 수행할 수 있도록 한다. 이를 위해 본 교과목은 게임 제작 과정에서 게임 기획의 역할과 중요성을 이해하는 한편, 다양한 게임을 기획하고 전문적인 게임 디자인 문서를 작성할 수 있는 방법을 학습한다. 세부적으로는 게임의 기본 요소, 각 장르별 기획 방식, 게임 제작과정 프로세스 등을 실습한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임기획개론	저자	앤드류롤링스	출판사	제우미디어	출판년도	2009
부교재 (참고문헌)	게임제작개론	저자	김경식	출판사	형설출판사	출판년도	2010
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의주제 : 게임 디자인 영역 소개				1) 학습자료 : 주교재 p 23 - 34 2) 학습과제 : 게임 기획서 '아이디어 제안서' 작성	
	2	2) 강의목표 : 게임 디자이너의 할 일 및 능력					
	3	3) 강의세부내용 : ① 게임 디자인의 중요성					
	4	② 게임의 중심 요소 찾기					
	5	③ 게임 디자인 문서의 종류 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 2 주	1	1) 강의주제 : 게임 디자이너 해부학				1) 학습자료 : 주교재 p 35-45 2) 학습과제 : 게임 분석 능력 실습	
	2	2) 강의목표 : 게임 디자이너의 기술과 능력					
	3	3) 강의세부내용 : ① 아이디어의 원천 '상상력'					
	4	② 게임 분석 능력					
	5	③ 작문 능력, 타협과 대화의 능력 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 3 주	1	1) 강의주제 : 게임 컨셉 설정 내용				1) 학습자료 : 주교재 p 48 - 60 2) 학습과제 : 게임 인터랙티브?	
	2	2) 강의목표 : 게임의 구성 요소를 찾아 이해하기					
	3	3) 강의세부내용 : ① 플레이어 입장에서 게임 이해					
	4	② 무엇이 플레이어에게 흥미를 유발 하나?					
	5	③ 게임에서 스토리란? 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 4 주	1	1) 강의주제 : 게임 설정과 세계관				1) 학습자료 : 주교재 p 77 - 103 2) 학습과제 : 게임 스토리의 중심이 되는 세계관 구성하기	
	2	2) 강의목표 : 게임 세계관의 구성 이해					
	3	3) 강의세부내용 : ① 재미를 추구하기 위한 설정의					
	4	목적					
	5	② 몰입과 허구에 대한 믿음이란? ③ 게임속 시간과 공간의 개념 이해와 설정 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 5 주	1	1) 강의주제 : 게임 스토리 구성과 퀘스트 설정				1) 학습자료 : 주교재 p 113 - 138 2) 학습과제 : 게임 기획서 '스토리작성 문성' 작성 실습	
	2	2) 강의목표 : 게임 스토리 구성 절차 이해					
	3	3) 강의세부내용 : ① 플레이어에게 스토리의 의미					
	4	② 게임에서 스토리의 진행 방법 및 유형					
	5	③ 게임 스토리는 영웅의 이야기 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 6 주	1	1) 강의주제 : 게임속 캐릭터 설정				1) 학습자료 : 주교재 : p 159 - 166 2) 학습과제 : 게임 기획서 '캐릭터 설정 문성' 작성 실습	
	2	2) 강의목표 : 캐릭터의 유형과 역할의 중요성 이해					
	3	3) 강의세부내용 : ① 캐릭터의 원형 이해					
	4	② 캐릭터 유형별 역할					
	5	③ 캐릭터 개발을 위한 기획자의 경험 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성					
제 7 주	1	1) 강의주제 : 게임 플레이란?				1) 학습자료 : 주교재 : p 220 - 253 2) 학습과제 : 게임에서 말하는 흥미란 무엇인가? <input type="checkbox"/> 1차 과제 : 아이디어 의사 결정 제	
	2	2) 강의목표 : 게임 플레이를 정의해보기 3) 강의세부내용 : ① '흥미로운 선택의 연속'의 의미 ② 흥미로운 퀘스트 설정을 위한 과제					

	3	③ 스토리를 기반으로 하는 과제 설정	
	4	4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	안 기획서 작성
	5		
제 8 주	1		
	2		
	3	중 간 고 사	<input type="checkbox"/> 객관식 30문항 각 1점
	4		<input type="checkbox"/> 총 30점
	5		
제 9 주	1	1) 강의주제 : 게임 밸런스란 무엇인가	
	2	2) 강의목표 : 게임 밸런스의 유형 이해	
	3	3) 강의세부내용 : ① 게임 밸런스 정의하기	1) 학습자료 : 주교재 p 258 - 267
	4	② 플레이어 vs 플레이어 밸런스	2) 학습과제 : 밸런스를 통해 무엇을 얻을 수 있는가?
	5	③ 플레이어 vs 플레이어 밸런스 ④ 게임 요소 밸런스 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	
제 10 주	1	1) 강의주제 : 게임 정적 밸런스	
	2	2) 강의목표 : 플레이어가 공정성을 느끼는 요소	
	3	3) 강의세부내용 : ① 보수 행렬을 이용한 밸런스 조절	1) 학습자료 : 주교재 p 268 - 281
	4	② 우월 전략의 모순성	2) 학습과제 : 밸런스를 무엇이라 정의 할 수 있는가?
	5	③ 대칭 밸런스 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	
제 11 주	1	1) 강의주제 : 게임 동적 밸런스	
	2	2) 강의목표 : 게임을 안정적 상태로 복구하기	
	3	3) 강의세부내용 : ① 밸런스의 복구	1) 학습자료 : 주교재 p 282 - 294
	4	② 밸런스의 유지	2) 학습과제 : 밸런스가 맞는 시스템
	5	③ 밸런스의 파괴 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	
제 12 주	1	1) 강의주제 : 게임 장르의 유형	
	2	2) 강의목표 : 게임 장르별 특성 알아보기	
	3	3) 강의세부내용 : ① 액션 게임	1) 학습자료 : 주교재 p 302 - 330
	4	② RPG vs AOS 게임	2) 학습과제 : 각 장르별 게임을 디자인 할 시 고려해야 할 사항들은?
	5	③ 캐주얼 및 어드벤처 게임 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	
제 13 주	1	1) 강의주제 : 미래의 게임들	
	2	2) 강의목표 : 기술발전으로 출시될 미래의 게임	
	3	3) 강의세부내용 : ① 게임 플랫폼의 발전	1) 학습자료 : 주교재 p 536 - 550
	4	② AR(Augmented Reality) 게임	2) 학습과제 : 미래의 게임이 플레이어에게 미치는 영향은?
	5	③ VR(Virtual Reality) 게임 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	
제 14 주	1	1) 강의주제 : 마무리 게임기획서 작성	
	2	2) 강의목표 : 게임 제작을 위한 단계별 기획서 작성	
	3	3) 강의세부내용 : ① 단계1 아이디어개발 과정	1) 학습자료 : 샘플 기획서
	4	② 단계2 게임 컨셉 설정 과정	2) 학습과제 : 단계별 기획서 작성
	5	③ 단계3 게임 시스템 설정 과정 ④ 기획서 문서 작성 4) 수업방법 : 게임의 이해 및 단계별 기획서 작성	<input type="checkbox"/> 2차 과제 : 게임 컨셉 및 시스템 기획서 작성
제 15 주	1		
	2		
	3	기 말 고 사	<input type="checkbox"/> 객관식 30문항 각 1점
	4		<input type="checkbox"/> 총 30점
	5		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 1차 과제 : 아이디어 의사 결정 제안 기획서 작성
- 2차 과제 : 게임 컨셉 및 시스템 기획서 작성

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 표준 게임기획서 양식 참조

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 단계별 기획서 작성을 통해 게임 제작 과정을 이해시키고 부족하면 샘플 기획서를 통해 보완