

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임분석	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론1-실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
실제 유통되는 게임을 분석하여 새로운 게임 기획이나 제작에 적용하는 능력을 배양한다. 본 교과목은 실제 유통되는 게임의 기획 내용 및 그래픽·프로그래밍 작업 내용은 물론, 시나리오, 사운드, 마케팅, 관리 방식 등을 분야별로 분석함으로써 각 제작 과정에서 고려할 사항과 플랫폼의 특성 등을 유추하는 능력을 학습한다. 또한 분석 결과를 새로운 게임 기획이나 제작에 적용하는 기술을 이해하고 실습한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	컴퓨터 게임기술과 프로세스	저자	권기덕	출판사	성안당	출판년도	2009
부교재 (참고문헌)	컴퓨터 게임개론	저자	김정훈	출판사	정익사	출판년도	2009
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의 주제 : 놀이문화로의 게임 바로 이해하기				주교재 PART01-CHAPTER01 주교재 PART01-CHAPTER02 이론 수업 후 실습	
	2	2) 강의 목표 : 게임을 이해하고 바로 볼 수 있도록 한다.					
	3	3) 세부내용 및 수업 방법					
	4	- 게임의 역사, 게임 산업, 게임의 종류, 게임의 정의, 게임의 장르					
	5	- 게임의 과거와 현재를 알아보고 미래에 대하여 토론한다.					
제 2 주	1	1) 강의 주제 : 게임 기획부터 마케팅과정 까지 이해				주교재 PART01-CHAPTER05 이론 수업 후 실습	
	2	2) 강의 목표 : 게임기획의 단계를 이해하고 아이디어를 구상해 본다.					
	3	3) 세부내용 및 수업 방법					
	4	- 게임 기획기초, 기획단계, 기획자 역할, 게임 개발 인력구성					
	5	- 자신의 아이디어를 바탕으로 제안서의 내용을 고민하고 스케치해본다.					
제 3 주	1	1) 강의 주제 : 게임 기획부터 마케팅과정 까지 이해				주교재 PART01-CHAPTER05 이론 수업 후 실습	
	2	2) 강의 목표 : 게임프로덕션의 초기 기획단계를 이해한다.					
	3	3) 세부내용 및 수업 방법					
	4	- 게임시나리오, 개발프로세스, 게임기획방법, 기획 프로토타입, 기획서 작성, 마케팅방법					
	5	- 게임시나리오, 개발프로세스, 게임기획방법, 기획 프로토타입, 기획서 작성, 마케팅방법					
제 4 주	1	1) 강의 주제 : 게임 시나리오 안내와 작법				주교재 PART01-CHAPTER03 이론 수업 후 실습	
	2	2) 강의 목표 : 게임의 시나리오 구성의 기본을 이해한다.					
	3	3) 세부내용 및 수업 방법					
	4	- 시나리오를 위한 기본요소, 시나리오 기초적인 작법순서					
	5	- 시나리오를 위한 기본요소, 시나리오 기초적인 작법순서					
제 5 주	1	1) 강의 주제 : 게임 시나리오 안내와 작법				주교재 PART01-CHAPTER03	

	2	2) 강의 목표 : 게임 시나리오의 세부 항목과 구성을	이론 수업 후 실습
	3	이해하고 직접 설계해본다.	
	4	3) 세부내용 및 수업 방법	
	5	- 시나리오 작법, 시나리오 양식도, 시나리오 작법 실례를 통한 액션 게임 진행	
제 6 주	1	1) 강의 주제 : 게임 제작을 위한 설계 과정 이해	주교재 PART02-CHAPTER04 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 게임의 기초적인 시스템을 설계하는 방법을 이해한 후 직접 설계해본다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 게임설계 개요, 게임설계 기초, 게임설계 창작기법을 통한 슈팅게임 진행	
	5		
제 7 주	1	1) 강의 주제 : 게임제작을 위한 설계 과정 이해	주교재 PART02-CHAPTER04 이론 수업 후 실습 과제1 : 모바일 게임시스템 분석서 작성
	2	2) 강의 목표 : 게임의 콘텐츠 구성을 이해하고 설계한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 게임설계 창작기법2, 게임 콘텐츠 창작요소, 게임설계고려사항, 게임대본	
	5		
제 8 주	1		객관식 30문항 각 1점 총 30점
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
제 9 주	1	1) 강의 주제 : 게임제작 엔진을 제작, 이해하기	주교재 PART01-CHAPTER06 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 게임 엔진에 대해 알아보고 이해한 후 설계에 엔진에 따른 변경점을 추가한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 게임엔진에 대해 알아보고 이해하도록 한다. - 플랫폼에 따른 엔진의 점유율과 장단점을 이해한다.	
	5		
제 10 주	1	1) 강의 주제 : 게임제작 엔진을 제작, 이해하기	주교재 PART01-CHAPTER07 주교재 PART01-CHAPTER08 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 게임 엔진을 이행하여 직접 설계를 진행한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 윈도우즈프로그래밍(Direct X)으로 다양한 장르의 게임 설계를 구현한다.	
	5		
제 11 주	1	1) 강의 주제 : 게임제작 엔진을 제작, 이해하기	주교재 PART01-CHAPTER10 주교재 PART01-CHAPTER11 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 클라이언트와 서버에 대해 이해하고 설계에 적용한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 클라이언트/서버에 대한 상식을 통하여 온라인 게임과 네트워크 를 플레이 게임에 대한 설계를 연구한다.	
	5		
제 12 주	1	1) 강의 주제 : 게임배경 및 구성요소 이해하기	주교재 PART01-CHAPTER12 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 게임에 사용되는 그래픽의 요소를 이해하고 설계에 포함한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4	- 그래픽개요, 그래픽 요소 및 원리, 그래픽 특성을 이용한 게임 설계에 대해 연구한다.	
	5		
제 13 주	1	1) 강의 주제 : 게임배경 및 구성요소 이해하기	주교재 PART01-CHAPTER12 이론 수업 후 실습 과제2 : 모바일 게임 역기획서 작성
	2	2) 강의 목표 : 게임 배경의 구성요소들을 세부적으로 디테일하게 설계한다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4		

	5	- 게임기획에 따른 원화, 그래픽 제작기법, 그래픽 설정 수정작업에 대한 연구를 통해 어드벤처 게임에 대해 연구한다.	
제 14 주	1	1) 강의 주제 : 게임의 현장감과 몰입감을 위한 음악	주교재 PART01-CHAPTER09 이론 수업 후 실습
	2	2) 강의 목표 : 게임의 효과음과 배경을 설정하고 직접 설계해본다.	
	3	3) 세부내용 및 수업 방법	
	4		
	5	- 게임음악역사, 게임음악기본제작과 리듬게임에 대한 연구	
제 15 주	1	기말고사	객관식 30문항 각 1점 총 30점
	2		
	3		
	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 : 모바일 게임시스템 분석서 작성

과제2 : 모바일 게임 역기획서 작성

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)