결재	전공주임	교학부장

수 업 계 획 서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요

학습과정명	게임제작기법의 이해	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론2 – 실습2	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	

2. 교육과정 수업목표

최근 게임 산업 현장에서 실제로 사용되는 게임 제작 기술의 현 상황을 기술 영역과 방식별로 구체적으로 살펴보고 이를 통해 더 현실적이고 합리적인 게임디자인 기술을 파악할 수 있도록 한다. 성공적이고 실질적인 게임 기획 및 디자인을 위해서는 이러한 기술 변화를 파악하는 것이 필수적임을 학습자에게 주지시키는 한편, 최근 게임 산업 현장에서 실제로 사용되는 게임 제작 기술의 현 상황을 기술 영역과 방식별로 살펴보고 이를 통해 더 현실적이고 합리적인 게임디자인 기술을 파악하도록 한다.

3. 교재 및 참고문헌

주교재	이론과 실습으로 배우는 컴퓨터 게임	저자	김정훈	출판사	정익사	출판년도	2005
부교재 (참고문헌)	게임제작 최전선	저자	Erik Bethke	출판사	에이콘	출판년도	2005

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 게임 제작 기법 (2) 강의목표: 게임 제작 프로세스 (3) 강의세부내용: – 오리엔테이션 (강의 소개 및 강의 운영 안내) – 게임 제작 프로세스 설명 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답
제 2 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 게임 제작 프로세스 (2) 강의목표: 게임을 제작하는 방법 (3) 강의세부내용: – 게임을 제작하는 방법들 (폭포수, 애자일) – 포스트 모템을 통한 게임 제작 방법 분석 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답
제 3 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획 (2) 강의목표: 게임 제안서 작성 (3) 강의세부내용: – 게임 개요 작성 – 트랜드 분석 (게임 시장 조사) (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답 (과제1) 게임 트랜드 분석
제 4 주	1 2	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획 (2) 강의목표: 게임 제안서 작성	PPT강의 질의응답

	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 구조의 정의 - 게임 구성 방법 - 게임 구성 구조도 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 5 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 구성 방법 - 게임 구성 구조도 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 6 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 컨셉과 시나리오 정의 - 게임 컨셉 설정 - 게임 시나리오 작성 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 7 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 콘텐츠 정의 - 게임 콘텐츠 설계 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 8 주	1	중간고사	(객관식 30점)
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 캐릭터 설정 - 배경 설정 - 게임 그래픽 설정 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 10 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답 (과제2) 게임 분석 및 테스트 시트 작성
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 시스템 정의 - 게임 시스템 설계 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 11 주	1	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획	PPT강의 질의응답
	2	(2) 강의목표: 게임 제안서 작성	
	3	(3) 강의세부내용:	
	4	- 게임 시스템 정의	

		- 게임 시스템 설계 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	
제 12 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획 (2) 강의목표: 게임 제안서 작성 (3) 강의세부내용: - UI 기획 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답
제 13 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획 (2) 강의목표: 게임 제안서 작성 (3) 강의세부내용: - 시스템 테이블 설계 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답
제 14 주	1 2 3 4	(1) 강의주제: 프로세스를 활용한 게임 기획 (2) 강의목표: 게임 제안서 작성 (3) 강의세부내용: - 제안서 마무리 및 발표 - 토론 (4) 수업방법: 강의 및 토론 (질의/응답)	PPT강의 질의응답
제 15 주	1 2 3 4	기말고사	(실기 30점)

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)

- 이론 강의 후 실습
- 발표 후 토론

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

(과제1) 게임 트랜드 분석
(과제2) 게임 분석 및 테스트 시트 작성

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)