

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임제작프로젝트관리	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론2 - 실습2	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 산업의 관점에서 게임제작프로젝트를 효율적으로 관리하는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 최근 게임 제작 규모의 확대에 점차 그 중요성이 높아지고 있는 프로젝트 매니지먼트 기법, 팀 구성 및 관리 기술, 제안서 및 예산 관리 기술 등의 내용을 게임 산업의 관점에서 이해하여, 효과적이고 능률적인 게임제작프로젝트 관리 능력을 습득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임 기획자바이블	저자	이형록 외	출판사	진한엠앤비	출판년도	2008
부교재 (참고문헌)	온라인게임제작이해하기	저자	송현주,유현성,이윤임	출판사	무지개터	출판년도	2008
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의주제: 게임이란 무엇인가?				교재 PART1-1	
	2	2) 강의목표: 게임아이디어 발상					
	3	3) 세부내용					
	4	① 게임 아이디어 기본컨셉 ② 게임과 놀이의 차이 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 2 주	1	1) 강의주제: 게임 개발환경 및 도구				게임기획서 표준양식서	
	2	2) 강의목표: 게임 개발 환경과 도구들에 대한 이해					
	3	3) 세부내용					
	4	① 게임기획을 위한 도구 ② 게임그래픽을 위한 도구 ③ 게임프로그래밍을 위한 도구 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 3 주	1	1) 강의주제:게임제작환경				과제1 부교재 PART1-3	
	2	2) 강의목표:게임제작 환경의과 변화하는 산업에 대한					
	3	이해					
	4	3) 세부내용 ① 게임 제작 방법의 이해 ② 변화하는 제작 방법 확인 / 산업의 현황을 확인 ③ 게임 산업의 패러다임 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)					
제 4 주	1	1) 강의주제: 게임프로젝트의 관리				교재 PART7	
	2	2) 강의목표: 게임프로젝트를 정의하고 관리 방법을					
	3	알아본다.					

	4	3) 세부내용 ① 게임프로젝트의 정의와 관리에 대한 정의 ② 프로젝트 방법론 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 5 주	1	1) 강의주제: 게임개발방법론	교재 PART7-3
	2	2) 강의목표: 게임개발방법론과 절차	
	3	3) 세부내용 ① 게임개발 방법론 ② 방법론에 따른 절차와 처리 방법	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 6 주	1	1) 강의주제: 적용방법론	교재 PART1-2
	2	2) 강의목표: 게임기획서를 게임으로 적용하는 방법	
	3	① 시나리오의 개발 ② 게임 요소에 대한 명세서 ③ 원화 작업과 작업 명세서 ④ 게임 플레이에 대한 추정과 결과	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 7 주	1	1) 강의주제: 적용방법론	교재 PART2-3
	2	2) 강의목표: 분석과 검증을 통한 보완	
	3	3) 세부내용 ① 게임 기획서의 분석과 검증 ② 프로토타이핑	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 8 주	1	중 간 교 사	객관식 10 점 주관식 10 점 알고리즘 10점 총 30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1) 강의주제: 적용방법론	부교재 PART3-8~9
	2	2) 강의목표: 태스크 그룹의 구성과 계획	
	3	3) 세부내용 ① Implementation ② Transformation	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 10 주	1	1) 강의주제: 전략시뮬레이션 장르	과제2 부교재 PART4-1.1
	2	2) 강의목표: 전략시뮬레이션 장르의 기획서 작성	
	3	3) 세부내용 ① 세계관 설정 ② 게임 밸런스와 팀 밸런스 ③ 밸런스의 재조정 및 테스트	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 11 주	1	1) 강의주제: 모바일 게임	부교재 PART4-2
	2	2) 강의목표: 모바일 게임기획서 작성	
	3	3) 세부내용 ① 모바일 게임 기획의 핵심 요소 ② 모바일 게임 기획의 시행착오 요소 ③ 모바일 게임기획서 작성	
	4	4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)	
제 12 주	1	1) 강의주제: 게임테스트	교재 PART3-8
	2	2) 강의목표: 테스트 버전의 종류 및 개념	
	3	3) 세부내용	

	4	① 알파테스트, 베타테스트 ② 플레이테스팅 그리고 베타버전 ③ 릴리즈 버전 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)				
제 13 주	1	1) 강의주제: 게임마케팅	최종발표 게임제작사례연구 내용 발표			
	2	2) 강의목표: 게임마케팅 개념 및 특징				
	3	3) 세부내용				
	4	① 게임마케팅 이란 무엇인가? ② STP 분석, 4P분석, SWOT 분석 ③ 게임마케팅 기획서 작성사례 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)				
제 14 주	1	1) 강의주제: 게임마케팅 사례분석	게임제작사례연구 내용 발표			
	2	2) 강의목표: “카트라이더” 게임마케팅 성공사례				
	3	3) 세부내용				
	4	① PPL 광고사례 ② “카트라이더” 게임마케팅 분석 4) 수업방법 : 강의 및 실습(질의/응답)				
제 15 주	1	기 말 고 사	객관식 30문항 각 1점 총 30점			
	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)						
강의, 실습 과제1: 게임 제작환경에 따른 프로젝터 구성 (플랫폼, 인력 중심으로 작성) 과제2: 푼포수 또는 애자일 개발 방법론을 이용한 관리툴 제작 (일정 및 예산 중심으로 작성)						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						