

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임제작프로젝트실습	학점	3	교강사명		교강사전화번호	
강의시간	이론1 - 실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
본 교과목은 본 교육 과정의 최종 목표 단계에 위치하는 교과목으로서, 게임 관련 수업 내용 및 지식, 기술을 기반으로 프로젝트를 기획·제작·완성할 수 있도록 하기 위해 본 교과목은 게임 관련 수업 내용 및 지식, 기술을 기반으로 학습자가 스스로 또는 프로젝트 팀 단위로 게임의 기획·제작·완성 등 전 과정을 실습하여 게임 제작 과정을 잘 이해하고 기량을 극대화하는 데 목적이 있다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임디자인워크숍	저자	트레이시 풀러턴	출판사	위키북스	출판년도	2012
부교재(참고문헌)	MMORPG 게임기획실무	저자	서효석	출판사	헤지원	출판년도	2009
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	강의주제: 팀빌딩 및 팀 별 프로젝트 내용			PPT 자료 교재3부12장		
	2	강의목표: 팀을 만들고 일정을 정리하여 프로젝트의					
	3	기본 구조를 이해 할 수 있도록 한다.					
	4	세부내용 및 수업방법					
	5	① 게임 장르에 맞추어 팀 빌딩 ② 프로젝트 회사 별 팀 프로젝트 선정					
제 2 주	1	강의주제: 프로젝트 제안서 작성			PPT자료 표준기획서 양식 교재03-01		
	2	강의목표: 프로젝트를 시작하기 전에 타당성과 컨셉의					
	3	제안에 대해 고민해본다.					
	4	세부내용 및 수업방법					
	5	① 브레인스토밍, 아이디어제안서 작성 ② 시장조사 및 기초 컨셉 작성 ③ 프로젝트제안서 작성					
제 3 주	1	강의주제: 주제별 컨셉 문서 작성			PPT자료 교재02-01/02 과제1: 개발 프로젝트 제안서 작성		
	2	강의목표: 게임의 기본 컨셉을 설정할 수 있도록					
	3	한다.					
	4	세부내용 및 수업방법					
	5	① 주요 컨셉 설정 문서 ② 세계관, 스토리설정문서 ③ 개체, 배경, 게임진행설정문서					
제 4 주	1	강의주제: 캐릭터별 컨셉 설정 및 수치 디자인			PPT자료 교재07		
	2	강의목표: 캐릭터를 상상하여 디자인해보고 수치를					
	3	설계 후 입력해본다.					
	4	세부내용 및 수업방법					
	5	① 캐릭터 컨셉, 종류, 클래스 설정 ② 캐릭터 수치 디자인 ③ 캐릭터 별 경험치 테이블 작성					

제 5 주	1	강의주제: 몬스터 및 NPC 설정 디자인	PPT자료 교재08
	2	강의목표: 몬스터를 설정하고 테이블을 작성해보도록	
	3	한다.	
	4	세부내용 및 수업방법	
	5	① 몬스터 및 NPC 컨셉(프로필) 설정 ② 몬스터 및 NPC 위치정보 및 능력치 계산 ③ 각 능력치 별 테이블 작성	
제 6 주	1	강의주제: 퀘스트,이벤트 개념 및 설계	PPT자료 교재05
	2	강의목표: 퀘스트를 설정하고 설계하도록 한다.	
	3	세부내용 및 수업방법	
	4	① 퀘스트 설정 및 진행	
	5	② 이벤트 설정 및 진행 ③ 퀘스트 및 이벤트 공식	
제 7 주	1	강의주제: 세부 디자인 문서 작성 법 이해	PPT자료 부교재3부14장
	2	강의목표: UI를 분석하고 보완할 수 있는 부분을	
	3	찾아 제시한다.	
	4	세부내용 및 수업방법	
	5	① 게임화면 인터페이스 디자인 ② GUI 디자인 문서 ③ 화면 및 GUI 디자인 문서 사례	
제 8 주	1	중간고사	객관식 30문항 각 1점 총 30점
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	강의주제: 레벨디자인 문서 이해	PPT자료 표준기획서 양식 교재 18 / 19
	2	강의목표: 레벨디자인을 이해하고 간단한 레벨을	
	3	디자인하도록 한다.	
	4	세부내용 및 수업방법	
	5	① 지역구조 설정 (월드맵 및 컨셉) ② 세부지역 환경설정 ③ 오브젝트 및 이동 동선 설정	
제 10 주	1	강의주제: 레벨디자인 문서 이해	PPT자료 표준기획서 양식
	2	강의목표: 레벨디자인 문서 이해하고 실습해본다.	
	3	세부내용 및 수업방법	
	4	① 지역구조 설정(월드맵 및 컨셉)	
	5	② 세부 지역 환경 설정(배경, 환경, 사운드 설정) ③ 오브젝트 및 이동동선 설정	
제 11 주	1	강의주제: 아이템 디자인	PPT자료 표준기획서 양식 교재 10
	2	강의목표: 아이템을 직접디자인 할 수 있도록 한다.	
	3	세부내용 및 수업방법	
	4	① 아이템 디자인(종류 설정)	
	5	② 아이템 프로필 및 수치 설정 ③ 아이템 리스트 작성	
제 12 주	1	강의주제: 스킬 디자인	PPT자료 표준기획서 양식
	2	강의목표: 스킬을 상상하여 직접 설계해본다.	
	3	세부내용 및 수업방법	
	4	① 스킬 디자인(종류 설정)	
	5	② 스킬 프로필 및 수치 설정 / 슬롯 설정	

		③ 스킬 리스트 작성				
제 13 주	1	강의주제: 게임업계의 이해	PPT자료 표준기획서 양식 부교재3부15장			
	2	강의목표: 게임업계에 대한 규모와 구조를 이해한다.				
	3	세부내용 및 수업방법				
	4	① 게임 업계의 규모				
	5	② 게임 장르와 개발사, 퍼블리셔의 구분				
제 14 주	1	강의주제: 게임업계에 프로젝트 제안	PPT자료 부교재3부 16장 과제2: 퍼블리싱 제안서 작성 (개발 제안서를 중심으로 작성)			
	2	강의목표: 게임업계에서 프로젝트의 제안 방법을 이해하도록 한다.				
	3	이해하도록 한다.				
	4	세부내용 및 수업방법				
	5	① 퍼블리셔와 개발사의 취업 ② 아이디어의 제안 ③ 독립 제작				
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: 개발 프로젝트 제안서 작성						
과제2: 퍼블리싱 제안서 작성 (개발 제안서를 중심으로 작성)						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						