

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 22일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임레벨디자인	학점	3학점	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	이론2-실습3	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 디자인의 가장 중요한 개념 중 하나인 게임 레벨 디자인에 대해 이론적 학습과 실제 실습을 동시에 진행하면서, 게임의 초기 기획 과정에서 고려된 게임의 목적 및 규칙, 재미 요소는 물론, 게이머들의 게임 집중도 유지나 게임 흥미도 유발, 기타 게임 지속 시간 등의 요소들을 종합적으로 고려하여 스테이지 및 게임 구성 요소별 레벨 디자인을 실시할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 스테이지의 설계 및 구체화 기법, 게임과 관련된 각종 클래스의 선택과 활용 방법, 아이템 및 캐릭터의 기본 파라미터 수치 결정, 클래스 간의 밸런스 결정 방법 등을 학습하고 실습해 보는 내용으로 구성된다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	레벨디자인, 지형 그리고 사운드	저자	가이 W. 렉키 톰슨 저	출판사	정보문화사	출판년도	2003
부교재(참고문헌)	레벨디자인 테크닉	저자	이용태 저	출판사	비엘북스	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의제목: 레벨디자인 개론				- 주교재 제1부 제1장 - 개별 프린트물로 요점 전달 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 레벨 디자인에 대한 이해					
	3	3) 강의세부내용:					
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 레벨디자인의 기법</li> <li>• 장르별 레벨디자인의 차이점</li> <li>• 레벨디자인의 역할</li> </ul>					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 2 주	1	1) 강의제목: 플랫폼에 따른 레벨디자인				- 주교재 제1부 제1장 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 플랫폼에 따른 레벨디자인의 이해					
	3	3) 강의세부내용:					
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플랫폼에 따른 레벨디자인의 차이점</li> <li>• 미로 이론의 소개</li> </ul>					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 3 주	1	1) 강의제목: 건물 기반 게임				- 주교재 제1부 제2장 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 건물 기반 게임의 레벨디자인					
	3	3) 강의세부내용:					
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건물 외부에서 보는 레벨디자인</li> <li>• 건물 내부에서 보는 레벨디자인</li> <li>• 미로찾기와 구조 기법</li> </ul>					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 4 주	1	1) 강의제목: 조망 기반 게임				- 주교재 제1부 제4장 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 조망 기반 게임의 레벨디자인					
	3	3) 강의세부내용:					
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시뮬레이터 게임의 시야와 구조</li> <li>• 레이싱 게임에서의 레벨</li> </ul>					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					

제 5 주	1	1) 강의제목: 레이싱 게임 2) 강의주제: 레이싱 게임의 레벨 디자인 (1) 3) 강의세부내용: • 레이싱 게임에서 레벨디자인의 역할 • 레인싱 게임 트랙의 물리적 공간 분류 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 주교재 제1부 제4장 - 빔프로젝트
	2		
	3		
	4		
	5		
제 6 주	1	1) 강의제목: 레이싱 게임 2) 강의주제: 레이싱 게임의 레벨 디자인 (2) 3) 강의세부내용: • 하드코어 레이싱 게임의 트랙 디자인 • 캐주얼 레이싱 게임의 트랙 디자인 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 주교재 제1부 제4장 - 빔프로젝트
	2		
	3		
	4		
	5		
제 7 주	1	1) 강의제목: 팀 별 레이싱 게임 트랙의 제작과 발표 2) 강의주제: 레이싱 게임 트랙의 제작과 평가 3) 강의세부내용: • 팀별로 레이싱 게임 트랙을 제작 • 팀별로 제작된 레이싱 트랙을 발표 후 평가 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 주교재 제1부 제4장 - 빔프로젝트 <b>과제1</b> <b>: 팀별 레이싱 트랙 제작과 발표</b>
	2		
	3		
	4		
	5		
제 8 주	1	중간고사	객관식 20점, 주관식 10점
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1) 강의제목: FPS 레벨디자인 개론 2) 강의주제: FPS 레벨디자인이란 무엇인가 3) 강의세부내용: • FPS 게임에서 레벨디자인의 역할 • FPS의 플레이 형태에 따른 레벨 디자인 변천사 • 온라인과 패키지 게임의 디자인 차이점 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 부교재 part 1 - 빔프로젝트
	2		
	3		
	4		
	5		
제 10 주	1	1) 강의제목: FPS 레벨디자인의 기초 2) 강의주제: FPS 레벨디자인의 준비작업 3) 강의세부내용: • 플레이어의 동작과 시야, 규격에 대한 설정 • 장애물 또는 오즈젝트의 규격에 대한 설정 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 부교재 part 2 - 빔프로젝트
	2		
	3		
	4		
	5		
제 11 주	1	1) 강의제목: FPS 레벨디자인의 전략 2) 강의주제: FPS 레벨디자인의 전장 설계 3) 강의세부내용: • FPS 레벨디자인의 전략 구상 • 정상의 설계와 테스트 • 테스트에 대한 데이터 분석 및 피드백 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 부교재 part 4 - 빔프로젝트
	2		
	3		
	4		
	5		
제 12 주	1	1) 강의제목: FPS 게임의 전장 설계와 발표 2) 강의주제: FPS 게임의 전장 설계와 발표 및 평가 3) 강의세부내용: • 팀별로 FPS 전장을 설계하고 발표 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 부교재 part 5 - 빔프로젝트 <b>과제</b> <b>: FPS게임 전장의 설계와 발표</b>
	2		
	3		
	4		
	5		

제 13 주	1	1) 강의제목: MMORPG의 레벨디자인 2) 강의주제: MMORPG에서 레벨디자인 (1) 3) 강의세부내용: • MMORPG 게임에서 레벨디자인의 역할 • 공간의 배치에 따른 밸런스 조정 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 주교재 제1부 제1장 - 주교재 제1부 제2장 - 주교재 제5부 제23장 - 빔프로젝트			
	2					
	3					
	4					
	5					
제 14 주	1	1) 강의제목: MMORPG의 레벨디자인 2) 강의주제: MMORPG에서 레벨디자인 (2) 3) 강의세부내용: • 오브젝트와 NPC를 이용한 동선의 설정 • 지형에 따른 동선의 흐름과 범위 설정 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	- 주교재 제1부 제1장 - 주교재 제1부 제2장 - 주교재 제5부 제23장 - 빔프로젝트			
	2					
	3					
	4					
	5					
제 15 주	1	기말고사	객관식 20점, 주관식 10점			
	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)						
1. 강의계획서 강의 내용을 충실하게 강의하여 수강 학습자들에게 게임의 기초 이론을 확실하게 전달함.						
2. 레벨디자인의 이론과 실제 실습을 중심으로 수업을 진행한다.						
3. 레벨디자인에서 기획단계부터 목적, 규칙, 재미요소의 설정을 넘어 게임 전체에 영향을 주는 스테이지를 직접 구성해볼 수 있도록 한다.						
4. 구체적인 스테이지 설계와 수치를 결정해보도록 한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
출결관리 : 80%이상만 출석 성적 부여						
성적관리 : 상대평가기준(A : 20% 이내, A + B : 60% 이내)의 범위 내에서 결정						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
장르별로 레벨디자인의 다른 요소가 무엇인지 인지하고 그에 맞는 스테이지를 직접 설계해 볼 수 있도록 한다.						
레벨디자인이 중요한 FPS, RPG, 레이싱 게임의 스테이지를 직접 설계하고 분석해보도록 한다.						