

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 22일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임비즈니스	학점	3학점	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 디자이너에게 요구되는 최소한의 비즈니스 지식을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 디벨로퍼와 퍼블리셔로 구성되는 게임 산업의 구조적 특성과 발전 과정을 이론적 학습, 실제 사례 및 역사 분석 등을 통해 살펴보게 된다. 이 외에도 게임 비즈니스와 관련된 기본 지식인 회계 및 경영의 기본 요소, 디지털 콘텐츠와 관련된 비즈니스의 특징, 마케팅에 대한 기초 지식, 게임 개발에 필요한 편당의 특징, 회사의 조직 및 구성, 외주 개발팀의 운영과 관련된 내용 등을 학습한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임마케팅	저자	백순흠	출판사	기한재	출판년도	2011
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의제목: 게임 마케팅 오리엔테이션				- 주교재 Chapter 01 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 게임 마케팅의 정의					
	3	3) 강의세부내용: ① 게임의 정의 ② 마케팅의 정의 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 2 주	1	1) 강의제목: 문화콘텐츠 산업으로서의 게임				- 문화콘텐츠진흥원 자료 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 국내 문화콘텐츠 산업					
	3	3) 강의세부내용: ① 문화콘텐츠 산업의 정의 ② 문화콘텐츠 산업의 종류 ③ 문화콘텐츠 산업 중 게임산업의 특징 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 3 주	1	1) 강의제목: 마케팅 정의				- 주교재 Chapter 01 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 마케팅에 대한 이해					
	3	3) 강의세부내용: ① 마케팅의 다양한 정의 ② 마케팅의 요소 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 4 주	1	1) 강의제목: 게임의 정의				- 주교재 Chapter 02 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 게임에 대한 이해					
	3	3) 강의세부내용: ① 게임의 정의 ② 게임과 마케팅 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 5 주	1	1) 강의제목: 국내 게임 시장1				- 주교재 Chapter 03 - 빔프로젝트	
	2	2) 강의주제: 국내 게임의 특성 파악					
	3	3) 강의세부내용: ① 국내 게임 시장의 분류 기준					

		② 아케이드 게임 시장 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 6 주	1	1) 강의제목: 국내 게임 시장2	- 주교재 Chapter 03 - 빔프로젝트 - 과제1 : 국내게임시장 동향조사
	2	2) 강의주제: 국내 게임의 특성 파악	
	3	3) 강의세부내용: ① 온라인게임 시장에 대한 조사 ② 비디오게임 시장에 대한 조사 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 7 주	1	1) 강의제목: 해외 게임 시장	- 주교재 Chapter 03 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 해외 게임의 특성 파악	
	3	3) 강의세부내용: ① 미국과 유럽 시장에 대한 조사 ② 일본과 중국 아시아 시장에 대한 조사 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 8 주	1	중간고사	객관식 20점, 주관식 10점
	2		
	3		
제 9 주	1	1) 강의제목: 게임 사용자에 대한 이해	- 주교재 Chapter 04 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 게임 사용자 분류	
	3	3) 강의세부내용: ① 게임 사용자의 4 가지 분류 ② 게임 사용자의 다양한 분류 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 10 주	1	1) 강의제목: 게임마케팅 전략	- 주교재 Chapter 05 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 게임마케팅 다양한 전략 사례	
	3	3) 강의세부내용: ① 게임마케팅 다양한 전략 사례 발표 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 11 주	1	1) 강의제목: 마케팅 사례 분석	- 주교재 Chapter 07 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 마케팅 여러 사례 분석	
	3	3) 강의세부내용: ① 마케팅 사례 개념별로 정리 ② 다양한 마케팅 사례 발표 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 12 주	1	1) 강의제목: 마케팅의 실무	- 주교재 Chapter 08 - 빔프로젝트 - 과제2 : 게임마케팅 기획서 작성
	2	2) 강의주제: 마케팅의 실무 이해하기	
	3	3) 강의세부내용: ① 마케팅 실무의 사례 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 13 주	1	1) 강의제목: 메타버스와 게임1	- 메타버스 로드맵 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 메타버스와 게임의 연계	
	3	3) 강의세부내용: ① 메타버스의 개념과 4가지 영역 ② 메타버스의 사례 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 14 주	1	1) 강의제목: 메타버스와 게임2	- 메타버스 로드맵 - 빔프로젝트
	2	2) 강의주제: 메타버스 각 영역간의 융합	
	3	3) 강의세부내용: ① 메타버스 각 영역간의 융합 ② 메타버스 각 영역간의 사례 4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 15 주	1	기말고사	객관식 20점, 주관식 10점

	2					
	3					
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. 게임 산업의 구조와 특징, 역사등을 알아보고 분석해본다.						
3. 게임 비즈니스를 위해 회계, 경영, 마케팅의 기초를 학습한다.						
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						
·게임산업과 게임을 분석하고 새로운 비즈니스 모델을 제시 할 수 있는 것이 중요하다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						