

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임제작 프로젝트실습	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 관련 수업 내용 및 지식, 기술을 기반으로 프로젝트를 기획, 제작, 완성할 수 있도록 하기 위해 게임 관련 수업 내용 및 지식, 기술을 기반으로 학습자가 스스로 또는 프로젝트 팀 단위로 게임의 기획, 제작, 완성 등 전 과정을 실습하여 게임제작 과정을 잘 이해하고 기량을 극대화하는 데 목적이 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	게임디자인워크숍	저자	트레이시 풀러턴 저	출판사	위키북스	출판년도	2012년 07월
부교재(참고문헌)	닷넷 프로그래밍 정복	저자	김상형	출판사	가메출판사	출판년도	2013년
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 팀 빌딩 및 팀별 프로젝트				주.026p~043p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV	
	2	(2) 강의목표 : 팀 구성 및 프로젝트 선정					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 졸업 작품에 맞추어 팀 빌딩 2) 팀 별 프로젝트 선정 3) 브레인스토밍					
	5	4) 아이디어 제안서 작성 5) 프로젝트 제안서 작성 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 프로젝트 제안서 작성				주.046p~083p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV	
	2	(2) 강의목표 : 주제별 컨셉 문서 작성					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 세부 프로젝트 제안서 작성 2) 주요 컨셉 설정 문서 3) 세계관 스토리 설정 문서					
	5	4) 개체, 배경, 게임 진행 설정 문서 5) 문서양식의 설계 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 게임디자인의 필요 요소				주.086p~158p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV	
	2	(2) 강의목표 : 세부 디자인 문서 작성법 이해					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 주요 컨셉 설정 문서 2) 세계관, 스토리 설정 문서 3) 개체, 배경, 게임진행설정문서					
	5	4) 게임화면 인터페이스 디자인 5) GUI 디자인 문서 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 조작 인터페이스 디자인				주.166p~248p 빔프로젝터	

	2	(2) 강의목표 : 인터페이스 디자인의 관리	HTC Vive 삼성 갤럭시 S6 스마트TV #과제1 비행 슈팅 게임 구현 시 요구정의서를 바탕으로 한 아이템 추가와 밸런스 구현 (제출파일 : 소스파일, 요구정의서 PPT 파일)
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 부분별 인터페이스 디자인(키보드, 마우스) 2) 조작 인터페이스 디자인	
	5	3) 화면 및 GUI 디자인 문서 사례 4) 타 플랫폼 확장관련 인터페이스 디자인 5) 인터페이스 디자인 분석	
		(4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 5 주	1	1) 강의주제 : 게임제작을 위한 문서 작성요령	주.254p~340p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : 게임제작을 위한 문서 설계	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 스토리, 목적, 플랫폼, 차별성등을 기재 2) 게임조작방식과 게임양식 3) 캐릭터 디자인 설계 및 정리	
	5	4) 몬스터 디자인 설계 및 정리 5) NPC 디자인 설계 및 정리	
		(4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 게임 데이터 관리	주.342p~373p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : 효율적인 데이터의 관리	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 여러 개의 데이터 관리 2) 데이터 저장소 활용 3) 저장소에 저장, 불러오기	
	5	4) 데이터 parameter 설계 5) 각종 게임 디자인의 DB 설계	
		(4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 프로젝트 관리	주.542p~568p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : 게임제작프로젝트 운용의 이해	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 운영기획 2) 운영역할의 분담 3) 게임테스트	
	5	4) 플랫폼의 구성 5) 설계 프로세스 관리	
		(4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 8 주	1	중간고사	객관식20, 주관식10
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 게임제작의 기초	부.034p~083p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : C#의 구성 요소와 장점	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 새 프로젝트 생성 2) 비주얼 스튜디오 3) C#의 특징	
	5	4) 구성 요소 5) 기본적인 입출력	
		(4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	

제 10 주	1	(1) 강의주제 : 엔진을 이용한 실습	빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : Unity3d 엔진을 이용한 실습	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 엔진의 기본 기능 설정하기 2) 엔진요소의 종류와 특징 3) 엔진 함수의 기능과 종류	
	5	4) Unity의 화면 구성 5) 기본적인 조작 방법 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 기본 문법과 함수	부.147p~342p 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : 기본 문법의 사용과 함수의 정의	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 제어문, 연산자, 클래스 2) 함수형 멤버 3) 클래스 상속	
	5	4) 인터페이스 5) 델리게이트 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 고급 문법	부.391p~554 빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : 고급 문법과 프로세스	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 제네릭과 타입인수 2) 예외 처리 3) 포인터	
	5	4) 어트리뷰트 5) 멀티스레드 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 빌드 작업과 연동	빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV
	2	(2) 강의목표 : Unity3d를 연동하여 작업하기	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) Unity3d와 비주얼 스튜디오와 연동하기 2) Android와 연동하기 3) IOS와 연동하기	
	5	4) VR과 연동하기 5) 각 플랫폼별 빌드 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 응용장비와 콘텐츠 호환성의 이해 (2) 강의목표 : 피드백 후 보완 수정 작업하기 (3) 강의세부내용 1) 팀별 프리젠테이션 2) 보완 수정 작업 (4) 수업방법 : 강의/실습, 질의/응답	빔프로젝터 HTC Vive Oculus Rift 스마트TV #과제2 그래픽작업, 사운드 처리, 레벨 디자인, 정규화 까지 적용한 프로젝트 구현 (제출파일 : 리소스파일, 소스 파일)
	2		
	3		
	4		
	5		
제 15 주	1	기 말 고 사	객관식20, 주관식10
	2		
	3		
	4		
	5		

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
1. 기획의도에 따라 게임 콘텐츠 개발을 위해 개발 계획서를 작성한다.						
2. 개발 계획서를 바탕으로 팀을 구성하여 역할을 담당하고, 개발 일정을 도출한다.						
3. 개발 진행 과정을 점검하여 일정을 조율한다.						
4. 게임이 구동될 플랫폼에 적합한 개발환경을 구축하고, 프로그램을 테스트하여 최종 프로그램 코드를 완성한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
1. 게임 콘텐츠 개발 전반에 대한 지식 필요						
2. 게임 플랫폼과 프로그래밍 기술에 대한 지식 필요						
3. 팀과의 의사소통과 프로젝트 관리 기술 필요						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
게임 기획을 바탕으로 프로그램에 대한 요구를 이해하고, 필요한 문제를 파악하여 알고리즘을 작성한다. 완성된 프로그램을 테스트하여 지속적으로 피드백하고, 수정 보완한다.						