

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임학개론	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 배양시키기 위해, 본 교과목은 게임 학습의 가장 기초가 되는 과목으로 게임의 플랫폼별 분류, 장르별 특징, 게임의 구성 요소 및 제작 과정에 대한 전체적인 내용을 학습한다. 또한 게임의 역사 및 개발 추세를 이해하여 향후 게임 제작의 흐름과 제작 기술의 발전 방향을 예측하는 능력을 습득한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	컴퓨터게임의 이해	저자	김정훈	출판사	정익사	출판년도	2016
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) 강의주제 : 컴퓨터 게임의 역사				- 주교재 Chapter01 - PPT 자료	
	2	(2) 강의목표 : 게임의 역사와 산업의 이해					
	3	(3) 강의세부내용 1)게임의 시작과 역사 2)게임의 유형 분류 3)게임 산업의 현황과 전망 (4) 수업방법 : 교재중심 이론 강의 및 질의응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 개요				- 주교재 Chapter02 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 : 게임의 정의와 게임 분류의 이해					
	3	(3) 강의세부내용 1)게임의 장르 및 플랫폼 분류 2)게임산업의 성장 3)유명 게임개발사 및 개발자 (4)수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 게임 개발 환경				- 주교재 Chapter03 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 : 게임 개발에 필요한 환경과 도구의 종류 분석					
	3	1)게임 기획 개발 환경 2)게임 그래픽 개발 환경 3)게임 프로그램 개발 환경 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 게임 제작 과정				- 주교재 Chapter04	

	2	(2) 강의목표 : 게임 제작과정과 요소분석	
	3	1)게임 시나리오와 기획안 작성 방법 2)게임 그래픽과 프로그램 특성 3)게임 사운드와 테스트 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 빔프로젝트
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 게임 기획	
	2	(2) 강의목표 : 게임 시나리오 및 기획서 작성	- 주교재 Chapter05
	3	1)게임 시나리오의 목적과 기능 2)게임 기획서 중요성과 핵심 3)장르별 게임 기획서 작성 방법 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 빔프로젝트 - #과제 I : 장르별 게임 분석
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 프로젝트 관리	
	2	(2) 강의목표 : 프로젝트의 정의 및 관리의 이해	- 주교재 Chapter06
	3	1)프로젝트의 정의 2)프로젝트 관리의 정의 3)프로젝트 관리 방법론 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 빔프로젝트
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 게임 기술	
	2	(2) 강의목표 : 게임제작 기술의 이해와 종류	
	3	(3) 강의세부내용 1)게임 기술의 분류 2)게임 서버와 네트워크 3)게임 엔진의 개요 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 주교재 Chapter07 - 빔프로젝트
제 8 주	1		
	2	<b>중간고사</b>	
	3		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 3D 게임	
	2	(2) 강의목표 : 3D 게임 기술의 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1)3D 좌표, 정점, 벡터 2)평면, 행렬 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 주교재 Chapter09 - 빔프로젝트
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 그래픽	
	2	(2) 강의목표 : 기초 게임 그래픽 기술의 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1)렌더링 파이프라인 2)조명, 매터리얼 3)텍스처 매핑 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답	- 주교재 Chapter10 - 빔프로젝트
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 게임 물리	
	2	(2) 강의목표 : 게임의 물리의 기본 법칙과 사용법	- 주교재 Chapter11 - 빔프로젝트
	3	(3) 강의세부내용	

		1)운동법칙 2)질량, 속도, 가속도 3)포물선운동, 충돌, 파티클 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답				
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 게임 인공지능	- 주교재 Chapter12 - 빔프로젝트 - #과제II : 게임 기획안 작성			
	2	(2) 강의목표 : 게임 인공지능의 규칙과 알고리즘의 이해				
	3	(3) 강의세부내용 1)게임 규칙기반 2)게임 트리 3)길찾기 알고리즘 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답				
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 모바일 게임	- 주교재 Chapter13 - 빔프로젝트			
	2	(2) 강의목표 : 모바일 게임 플랫폼 종류와 개요				
	3	(3) 강의세부내용 1)인터넷 포탈 업체의 의미 2)무선 인터넷 플랫폼 3)응용 어플리케이션 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답				
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 게임의 구조	- 주교재 Chapter14 - 빔프로젝트			
	2	(2) 강의목표 : 게임의 서버와 네트워크 구조의 이해				
	3	(3) 강의세부내용 1)온라인 게임 서버 2)서버 구성의 실제 3)네트워크 처리 방법 (4) 수업방법 : 교재 중심 이론 강의 및 질의응답				
제 15 주	1	<b>기말고사</b>				
	2					
	3					
<b>5. 성적평가 방법</b>						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
<b>6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)</b>						
- 강의 : 주교재와 PPT, 빔 프로젝트를 이용한 이론 강의 - 토론 및 발표 : 학습주제 별 질의 및 토론과 과제 발표 후 피드백 과제 I : 같은 장르의 게임 중 인기순위 및 매출액이 높은 게임과 그렇지 않은 게임의 요인 분석 과제II : 게임 시나리오, 그래픽, 프로그래밍, 테스트, 상용화, 마케팅을 고려한 게임 기획안 작성						
<b>7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항</b>						
- 기타 참고 서적 게임기획자 바이블, 이형록 저, JinHan M&B, 2010						

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)