

<표 IV-24> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임디자인개론	주교재	앤드류 롤링스, 데이브 모리스	게임아키텍처&디자인	제우미디어	2009
	부교재	앤드류 롤링스, 어니스트아담스	게임기획개론	제우미디어	2009

<표 IV-26> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	1) 강의주제: 게임디자인(기획)이란 무엇인가? 2) 강의목표: 게임의 기본 구성 요소 3) 강의세부내용: 게임의 기본적 본질을 이해한다. ① 게임의 정의 ② 게임의 4대 구성요소 ③ 게임의 아이디어를 찾아 게임 디자인으로 발전 과정	이론강의	교재 p25~40 부교재1 p75~88 부교재2 p24~32	PC 빔 프로젝터
2	1) 강의주제: 게임의 장르별 특징 및 디자인(기획)요소 2) 강의목표: 게임의 분류별 특징을 이해한다. 3) 강의세부내용: 게임의 분류 이해하기 ① 액션게임, 디자인 요소 ② 롤플레이게임, 디자인 요소 ③ 시뮬레이션 게임, 디자인 요소 ④ 퍼즐 및 타 장르게임, 미래의 게임, 디자인 요소	이론강의 Design Paper 작성	교재 p221~228 부교재1 p89~110 부교재2 p302~ 및 Design Paper	PC 빔 프로젝터
3	1) 강의주제: 게임 디자인(기획) 주요 컨셉 요소 2) 강의목표: 게임 디자인(기획) 멋진 재미요소를 이해한다 3) 강의세부내용: 게임 디자인(기획)의 컨셉 단계 이해 ① 멋진 게임 요소 찾기 ② 세계관(배경)설정 및 스토리 ③ 개체 컨셉 설정	이론강의	교재 p55~70 부교재2 p55~58	PC 빔 프로젝터
4	1) 강의주제: 게임 플레이가 게임 디자인에 미치는 영향 2) 강의목표: 게임 플레이 이해와 구현하기 3) 강의세부내용: 게임 플레이의 흥미요소 이해하기 ① 절대우세 전략 ② 유사우세 전략 ③ 무의미한 선택 피하기 ④ 흥미로운 선택 확보하기	이론강의 Design Paper 작성	교재 p81~96 부교재1 p218~226 및 Design Paper	PC 빔 프로젝터
5	1) 강의주제: 게임 디자이너(기획자)의 역할 2) 강의목표: 게임 디자인(기획)문서 작성의 이해 3) 강의세부내용: 게임 디자인(기획)시 기획자의 능력 ① 디자인(기획)문서 이해와 작성 ② 게임 개발 기획 일정 계획 수립 ③ 기타 디자이너(기획자)의 능력	이론강의	교재 p105~117 부교재1 p90~105 부교재2 p38~45	PC 빔 프로젝터
6	1) 강의주제: 게임 요소 디자인(기획)-1 2) 강의목표: 게임 요소 디자인(기획) 세부 요소를 이해 3) 강의세부내용: 게임 디자인(기획)의 구체적 요소 설계 ① 시스템 디자인의 이해와 문서 작성 ② 시스템 디자인 공식과 밸런스 ③ 게임 밸런스의 유형	이론강의 Design Paper 작성	교재 p121~140 부교재1 p112~118 및 Design Paper	PC 빔 프로젝터
7	1) 강의주제: 게임 요소 디자인(기획)-2 2) 강의목표: 게임 요소 디자인(기획) 느낌의 요소 3) 강의세부내용: 플레이어가 느끼는 게임의 오감 요소 ① 게임 배경, 개체(PC, NPC 등) 디자인 ② 사운드 디자인 ③ GUI(Graphic User Interface) 디자인	이론강의	교재 p155~164 1차 과제를 제출	PC 빔 프로젝터
8	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
9	1) 강의주제: 게임 디자인 기술 담당 분야 2) 강의목표: 기획자로서 기술 담당 분야의 이해 3) 강의세부내용 : 효율적인 디자인을 위한 기술의 이해 ① 게임 디자인(기획) 기술 ② 게임 그래픽(3D, 2D, 그래픽 툴) 기술 ③ 게임 프로그래밍(엔진 및 스크립트 언어)	이론강의 Design Paper 작성	교재 p253~259 p498~499 및 Design Paper	PC 빔 프로젝터
10	1) 강의주제: 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-1 2) 강의목표: 게임 디자인 진행 순서를 이해 3) 강의세부내용: 현 게임개발 진행 순서 표준양식 ① 의사결정단계 ② 개발준비단계	이론강의 표준기획서양식	교재 p297~314 표준기획서양식	PC 빔 프로젝터
11	1) 강의주제: 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-2 2) 강의목표: 게임 디자인 진행 순서를 이해 3) 강의세부내용: 현 게임개발 진행 순서 표준양식 ③ 게임컨셉설정단계 ④ 게임요소디자인단계	이론강의 표준기획서양식	교재 p297~314 표준기획서양식	PC 빔 프로젝터
12	1) 강의주제: 게임 디자인(기획) 프로세서(진행순서)-3 2) 강의목표: 게임 디자인 진행 순서를 이해 3) 강의세부내용: 현 게임개발 진행 순서 표준양식 ⑤ 세부리스트작성단계 ⑥ 개발평가단계	이론강의 표준기획서양식	교재 p297~314 표준기획서양식	PC 빔 프로젝터
13	1) 강의주제: 종합 디자인(기획) 문서 작성 사례-1 2) 강의목표: 게임의 제작을 위한 종합 문서 작성 3) 강의세부내용: 선배 졸업작품 사례를 통해 이해 ① M to M 게임 디자인(기획) 종합 문서 ② 디자인(기획)의 창의성 요소	이론강의 졸업작품사례	교재 p731~ 졸업작품1 (이현구)	PC 빔 프로젝터
14	1) 강의주제: 종합 디자인(기획) 문서 작성 사례-2 2) 강의목표: 게임의 제작을 위한 종합 문서 작성 3) 강의세부내용: 선배 졸업작품 사례를 통해 이해 ① First Horn 디자인(기획) 종합 문서 ② 디자인(기획)의 창의성 요소	이론강의 졸업작품사례	교재 p731~ 졸업작품2 (김영혁) 2차 과제를 제출	PC 빔 프로젝터
15	기 말 고 사			