

<표 IV-24> 교재

| 학습과목명 | 교재종별 | 저자명 | 교 재 명 | 출 판 사 | 출판년도 |
|--------|------|-------|-------------------|-------|------|
| 게임비즈니스 | 주교재 | 백순흠 | 게임 마케팅 | 기한재 | 2011 |
| | 부교재 | 김지인 외 | 해외 게임 비즈니스 가이드 | 정보문화사 | 2005 |

<표 IV-26> 학습과목의 강의계획서

| 주 | 강 의 내 용 | 수업방법 | 학습자료 (과제포함) | 기자재 (보조교구) |
|---|---|----------------------|--|-----------------------|
| 1 | 1) 강의주제: 게임 마케팅 오리엔테이션 2) 강의목표: 게임 마케팅의 정의 3) 강의세부내용: ① 게임의 정의 ② 마케팅의 정의 | 시청각, 강의 | Chapter 01 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 2 | 1) 강의주제: 문화콘텐츠 산업으로서의 게임 2) 강의목표: 국내 문화콘텐츠 산업 3) 강의세부내용: ① 문화콘텐츠 산업의 정의 ② 문화콘텐츠 산업의 종류 ③ 문화콘텐츠 산업 중 게임산업의 특징 | 시청각, 강의 | 문화콘텐츠진흥 원 자료 | 빔 프로젝트 스크린 체험장비 |
| 3 | 1) 강의주제: 마케팅 정의 2) 강의목표: 마케팅에 대한 이해 3) 강의세부내용: ① 마케팅의 다양한 정의 ② 마케팅의 요소 | 시청각, 강의 | Chapter 01 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 4 | 1) 강의주제: 게임의 정의 2) 강의목표: 게임에 대한 이해 3) 강의세부내용: ① 게임의 정의 ② 게임과 마케팅 | 시청각, 강의 | Chapter 02 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 5 | 1) 강의주제: 국내 게임 시장1 2) 강의목표: 국내 게임의 특성 파악 3) 강의세부내용: ① 국내 게임 시장의 분류 기준 ② 아케이드 게임 시장 | 시청각, 강의, 학생 발표 | Chapter 03 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 6 | 1) 강의주제: 국내 게임 시장2 2) 강의목표: 국내 게임의 특성 파악 3) 강의세부내용: ① 온라인게임 시장에 대한 조사 ② 비디오게임 시장에 대한 조사 | 시청각, 강의, 학생 발표 | Chapter 03 과제1 국내게임시장 동향조사 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 7 | 1) 강의주제: 해외 게임 시장 2) 강의목표: 해외 게임의 특성 파악 3) 강의세부내용: ① 미국과 유럽 시장에 대한 조사 ② 일본과 중국 아시아 시장에 대한 조사 | 시청각 강의 와 학생 발표 | Chapter 03 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 8 | 중 간 고 사 | | | |

| 주 | 강 의 내 용 | 수업방법 | 학습자료 (과제포함) | 기자재 (보조교구) |
|----|---|----------------------|---|---------------|
| 9 | 1) 강의주제: 게임 사용자에 대한 이해 2) 강의목표: 게임 사용자 분류 3) 강의세부내용: ① 게임 사용자의 4 가지 분류 ② 게임 사용자의 다양한 분류 | 시청각, 강의 | Chapter 04 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 10 | 1) 강의주제: 게임마케팅 전략 2) 강의목표: 게임마케팅 다양한 전략 사례 3) 강의세부내용: ① 게임마케팅 다양한 전략 사례 발표 | 시청각, 강의, 학생발표 | Chapter 05 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 11 | 1) 강의주제: 마케팅 사례 분석 2) 강의목표: 마케팅 여러 사례 분석 3) 강의세부내용: ① 마케팅 사례 개념별로 정리 ② 다양한 마케팅 사례 발표 | 시청각, 강의, 학생 발표 | Chapter 07 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 12 | 1) 강의주제: 마케팅의 실무 2) 강의목표: 마케팅의 실무 이해하기 3) 강의세부내용: ① 마케팅 실무의 사례 | 시청각, 강의 | Chapter 08 과제2 게임마케팅 기획서 작성 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 13 | 1) 강의주제: 메타버스와 게임1 2) 강의목표: 메타버스와 게임의 연계 3) 강의세부내용: ① 메타버스의 개념과 4가지 영역 ② 메타버스의 사례 | 시청각, 강의 | 메타버스 로드맵 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 14 | 1) 강의주제: 메타버스와 게임2 2) 강의목표: 메타버스 각 영역간의 융합 3) 강의세부내용: ① 메타버스 각 영역간의 융합 ② 메타버스 각 영역간의 사례 | 시청각, 강의 | 메타버스 로드맵 | 빔 프로젝트 스크린 |
| 15 | 기 말 고 사 | | | |