

<표 IV-23> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교재명	출판사	출판년도
게임학개론	주교재	김정훈	컴퓨터게임개론	정익사	2011
	부교재	Jeannie Novak	게임학이론	청문각	2006

<표 IV-24> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 게임의 역사 2] 강의주제: 게임의 발전 역사 및 속도 3] 강의세부내용: 아케이드 게임의 역사 및 특징 콘솔게임의 역사 및 특징 PC게임의 역사 및 특징 게임의 성장성과 미래 및 비전	PT제공 동영상	교재 게임동영상 콘솔게임기	빔 프로젝트
2	1] 강의제목: 게임의 개요 2] 강의주제: 게임시장의 이해 3] 강의세부내용: 게임의 장르 및 플랫폼 분류 게임산업과 전시의 의미 게임개발사 및 개발자 알기	PT제공 질의응답	교재	빔 프로젝트 게임백서
3	1] 강의제목: 게임의 새로운 현상 2] 강의주제: 게임의 흥미를 주는 현상 요소 3] 강의세부내용: 게임 스포츠 게임 신종 작업군 게임의 등급과 저작권	PT제공 질의응답	교재 [과제1]	빔 프로젝트
4	1] 강의제목: 게임비즈니스 2] 강의주제: 비즈니스 측면의 게임 만들기 3] 강의세부내용: 게임 시장 분류 게임 장르별 시장의 분석 해외 시장 공략 전략 마케팅 이론을 도입한 게임 설계	PT제공 질의응답	교재 기획서 리포트 제출	빔 프로젝트
5	1] 강의제목: 게임제작 2] 강의주제: 캐릭터별 상성 및 밸런싱 제시 3] 강의세부내용: 캐릭터에 따른 게임세계관 제시 아이디어로 발상하기 기획서 작성 유형 게임 테스트 진행 방법	PT제공 질의응답	교재 세계관과 캐릭터조건표	빔 프로젝트
6	1] 강의제목: 게임 기술 2] 강의주제: 장르별 게임기술 3] 강의세부내용: 자신이 선호하는 게임플레이 후 게임 보고서 작성[게임규칙, 인터랙티브적 요소, 게임이론, 밸런싱, 스토리, 세계관, 게임레벨 설정]	PT제공 질의응답	교재 장르별 게임분석서 제출	빔 프로젝트
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 3D 게임 2] 강의주제: 3D 화면인터페이스와 조작인터페이스 3] 강의세부내용: 사용자 중심의 3D 인터페이스 설계 3D 인터페이스 게임의 특성 장르에 따른 3D 인터페이스 디자인 비주얼 인터페이스 디자인	PT제공 질의응답	교재 게임 인터페이스 디자인분석 문서 [과제2]	빔 프로젝트
9	1] 강의제목: 게임의 구현법 2] 강의주제: 게임의 프로그래밍적 구현 원리 3] 강의세부내용: 랜더링 파이프라인의 이해 3D 조명과 매터리얼, 텍스처 매핑 실제 비주얼/사운드 효과의 연결	PT제공 질의응답	교재 구현디자인 문서	빔 프로젝트 스피커
10	1] 강의제목: 게임 물리 2] 강의주제: 게임 구축을 통한 물리적 적용 3] 강의세부내용: 게임엔진 소개 운동법칙과 질량, 속도, 가속도 포물선운동과 충돌 파티클과 특수효과들	PT제공 질의응답	교재 효과아이디어	빔 프로젝트
11	1] 강의제목: 게임 인공지능 2] 강의주제: 게임인공지능제작과정 및 설계 3] 강의세부내용: 게임 규칙기반 진행의 이해 게임트리의 구현과 실제 길찾기 알고리즘의 이해	PT제공 질의응답	교재 인공지능 설계서와 참고게임들	빔 프로젝트
12	1] 강의제목: 모바일게임 2] 강의주제: 모바일게임의 의미 및 특징 3] 강의세부내용: 인터넷 포탈업체의 의미 무선 인터넷 플랫폼 응용 어플리케이션	PT제공 질의응답	모바일게임 보고서 및 분석 리포트 제출	빔 프로젝트 모바일게임 동영상
13	1] 강의제목: 스마트폰 게임 2] 강의주제: 스마트폰 게임의 특징 3] 강의세부내용: 스마트폰 시장의 의미 앱스토어와 안드로이드 마켓 안드로이드 개발현황과 고객지원	PT제공 질의응답	게임마케팅 기획서	빔 프로젝트
14	1] 강의제목: 게임의 구조 2] 강의주제: 게임의 기술적 위치 및 비전 3] 강의세부내용: 온라인 게임 서버 서버 구성의 실제 네트워크 처리 방법	PT제공 질의응답	CT내용	빔 프로젝트
15	기 말 고 사			