

결	전공주임	교학부장
재		

수업계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 22일 >

1) 강의개요							
학습과정명	아이디어발상	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2) 교육과정 수업목표							
<p>게임 개발자로서 필요한 유연한 사고 능력과 개발 능력 향상을 위한 다양한 아이디어 발상 방식을 알아보기 위해 본 교과목은 게임 산업과 엔터테인먼트 산업에서의 창의적인 기획의 중요성을 이해하고 이의 적용 사례를 참고하여 실제 게임 기획에 필요한 브레인스토밍 기법과 스토리보드 제작 과정 등을 배운다.</p>							
3) 교재 및 참고문헌							
주교재	창의력에 미쳐라	저자	김광희	출판사	넥서스BIZ	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	게임디자인 레벨업 가이드	저자	스콧 로저스	출판사	한빛미디어	출판년도	2015
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 창의력이란 무엇인가 (2) 강의목표 : 창의력과 발상법에 대해 배운다 (3) 강의세부내용			(교재) Part1,01 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰, 발상법 자료		
	2	1) 창의력은 생명력이다					
	3	2) 기본적인 발상 방법1 3) 기본적인 발상 방법2 4) 확장된 발상법					
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 창의력이 중요시하는 것들 (2) 강의목표 : 창의력과 아이디어가 왜 중요한가를 확인하고 유사한 사례를 제시한다 (3) 강의세부내용			(교재) Part1, 02~03 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰		
	2	1) 고정관념을 깨는 지도 2) 창의력이 중요시되는 이유					
	3	3) 책을 이용하는 방법 4) 창의력을 지탱하는 다섯 가지 기동 (4) 수업방법					
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 다른 사고방식에 익숙해지기 (2) 강의목표 : 보통 사용하던 사고방식에서 벗어나 새로운 아이디어를 이용할 수 있는 사고력을 키운다			(교재) Part1, 04~06 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰		
	2	(3) 강의세부내용 1) 수평적 사고의 중요성					

	3	2) 뇌의 생각 메커니즘을 이용한 아이디어발상 3) 트리즈를 살펴보자	
	4	4) 비선형 세계에서 생존하는 방법 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 감성공학을 응용한다 (2) 강의목표 : 감성요인을 통해 아이디어를 도출한다	(교재) Part4, 07~09 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 감성의 의미	
	3	2) 로고와 아이디어의 연관성 3) 경험이란 이름의 편견을 없애자 4) 유사 사례의 연구	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 논리적인 아이디어 체계 (2) 강의목표 : 아이디어를 펼치기 위해 논리학 요인들을 사용하는 방법을 배운다	(교재) Part1, 10~13 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 제한된 합리성 2) 가능성 여부의 측정 3) 확률의 계산과 추정	
	3	4) 관계 여부의 확인 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 고정관념 타파1 (2) 강의목표 : 아이디어를 원만하게 풀어내기 위해 기존 심리에 자리잡은 고정관념을 없애도록 한다	(교재) Part2, 01~03 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제1) 아이디어 발상 문서 제작
	2	(3) 강의세부내용 1) 다르게 생각하기 2) 같은 곳의 다른 세계 3) 선형 대 비선형	
	3	4) 고정관념의 대표적인 사례 모음 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 고정관념 타파2 (2) 강의목표 : 아이디어를 원만하게 풀어내기 위해 기존 심리에 자리잡은 고정관념을 없애도록 한다	(교재) Part2, 04~06 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 결과를 예측하기	
	3	2) 여유있게 생각하기 3) 원인과 결과의 추적 4) 원가와 판매가의 연관성	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	

		3) 동향 자료 분석	
제 8 주	1	중간고사	객관식 20점, 주관식 10점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 역전해서 사고하기 (2) 강의목표 : 뒤집어서 생각하는 방법을 통해 새로운 게임 아이디어를 찾는 방법을 구상한다	(교재) Part2, 07~09 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 시장이 뒤집어지고 있다	
	3	2) 뒤집어보는 아름다움의 찾대 3) 바꿔서 생각해보기 4) 심리적 착오와 이를 이용하기	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 거시적으로 발상하기 (2) 강의목표 : 세상을 큰 하나의 시스템으로 보고, 발상하는 데 있어 게임보다 사람과 사회를 본다	(교재) Part2, 10~12 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 세상의 큰 원칙 하나와 그 활용 2) 고객을 유치하기 위해서는	
	3	3) 익숙함과 결별하기 싫어하는 보통 사람들 4) 이단아적 발상이 효과가 있는 이유	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 창의력의 저해요소들 (2) 강의목표 : 창의력과 아이디어를 저해시키는 부정적인 발상이나 환경에 대해 다루고, 이를 피할 방법을 연구한다	(교재) Part3, 01~04 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 뒤집어 보기 2) 창의력을 죽이는 사람들	
	3	3) 어른의 고정관념을 지적하고 없애기 4) 뒤집어 볼 수 있는 문제 사례	
	4	(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 기상천외한 아이디어 만들기 (2) 강의목표 : 기상천외한 아이디어는 의외로 상업성이 떨어질때가 있다. 그러나 전체 아이디어 발전을 위해서 이를 더욱 심화할 필요가 있다.	(교재) Part3, 05~08 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제2) 게임 기획문서 제작
	2	(3) 강의세부내용 1) 세상이 모두 네모 투성이라고 가정할 때의 사고	
	3	2) 생각의 착시 3) 창의력을 확대시킬 수 있는 방법	
	4	4) 다양한 응용범위의 기법들	

		(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 기존 아이디어의 도움을 받기 (2) 강의목표 : 기존 아이디어와 콘텐츠를 이용하여 새로운 아이디어를 만들어낸다	(교재) Part3, 09~11 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 생각에 자극을 일으키기 2) 같은 것도 예상치 못한 시각으로 보기 3) 광고를 통해 아이디어 확장시키기	
	3	4) 유사 사례 확인 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 게임 기획 아이디어 발표 (2) 강의목표 : 과제로 나왔던 게임 아이디어를 발표하며 이를 기획서에 넣는 방법에 대해 구상하고 배우도록 한다	(교재) Part3, 11 (1) PC, PPT, 빔프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(3) 강의세부내용 1) 아이디어 발표1 2) 아이디어 발표2	
	3	3) 평가와 토의 4) 최종 정리 (4) 수업방법	
	4	1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석	
제 15 주	1	기말고사	객관식 20점, 주관식 10점
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

강의로 진행되며, 학생들의 문서 제작 등의 실습 참여가 필요하다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

새로운 아이디어에 대해 다양한 자료를 제시하기 때문에, 이를 이용해 다른 아이디어를 도출할 수 있도록 항상 긍정적 사고방식을 가져야 함.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

본 과목에서는 문서 포맷상에 아이디어를 채워넣거나 게임 기획서상에 자신의 아이디어를 적는 과정이 많기 때문에 문서작업이 많음을 알고 준비를 철저히 해놓아야 한다.