

수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
게임산업연구	게임은 훌륭하다	고영삼 외 16명	호밀밭	2021
수업기간	주당시수/총시수	교강사명	수강료	학점
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	3시간/45시간	류재욱 외 8명	720,000원	3

성적평가(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표

본 교과목에서는 게임 산업에 관심이 있는 사람들에게 현재 게임 산업이 과거, 현재 그리고 국내.외적으로 어떤 현황을 보이고 있는지, 또한 그 특징이 무엇인지를 이해시킨다. 또한 게임의 기본적 정의와 각 플랫폼의 특징을 이해시키고, 게임 활용을 통해 경제적, 사회적, 문화적, 청소년 심리와 교육에까지, 게임과 콘텐츠 산업의 관계와 중요성을 보여 주고자 한다.

이를 통해 게임산업을 구성하고 있는 인적자원, 기술, 게임플랫폼별 현황을 살펴보고 수익모델의 변천사를 이해시키고, 콘텐츠 활용성을 높이는 안목을 키우는 등 게임산업에 대한 전반적인 이해를 높이는데 목표를 갖는다.

■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1) 강의주제: 게임산업에 대한 간단한 이해 및 과목 OT 2) 강의목표: -뉴노멀 전환의 시대에 게임산업에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: -과목에 대한 설명을 듣고 앞으로의 수업 방향성에 대해 이해하자. -뉴 노멀, 전화의 시대에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 강의계획서, 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	2차시	1) 강의주제: 게임화 사회의 전개 및 게임인간 2) 강의목표 -게임화 사회의 전개 및 게임인간에 대해 학습할 수 있다. 3) 강의세부내용: -게임화 사회의 전개에 대해 알아보고 이해할 수 있다. -호로 루덴스와 게임인간에 대해 학습할 수 있다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린

	3차시	<p>1) 강의주제: 디지털게임에 활용되는 신기술 및 게임문명의 미래</p> <p>2) 강의목표: - 디지털 게임에 활용되는 4차산업혁명 신기술 및 게임문명의 미래에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 디지털 게임에 활용되는 4차산업혁명의 신기술에 대해 학습할 수 있다. - 게임문명의 미래에 대해 탐구한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 2 주	1차시	<p>1) 강의주제: 게임의 정의</p> <p>2) 강의목표 - 이 시대 게임이란 무엇인지 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임의 정의에 대해 학습 한다. - 게임의 장단점에 대해 학습 한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 게임의 장르와 역사</p> <p>2) 강의목표: - 게임의 장르와 게임의 역사를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임의 장르에 대해 학습 한다. - 게임의 역사에 대해 알아보고 탐구 한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 게임 플랫폼과 기술발전</p> <p>2) 강의목표 -기술발전에 따른 다양한 게임 플랫폼에대한 이해를 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -기술발전의 변화의 양상에 대해 탐구한다. -각각의 게임 플랫폼의 특징에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 3 주	1차시	<p>1) 강의주제: 게임혁명과 4차산업</p> <p>2) 강의목표: -4차산업에 의한 게임의 변화와 국내 게임시장의 현황과 전망에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -4차산업에 의한 게임의 변화에 대해 이해한다. -국내 게임시장의 현황과 전망에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 가상현실의 의미와 현재 그리고 미래의 모습</p> <p>2) 강의목표: - 가상현실의 의미와 현재의 모습의 이해를 통해 앞으로 변화될 모습을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 가상현실의 의미를 학습한다. - 현재 가상현실이 적용된 모습 그리고 앞으로의 모습을 살펴보고 앞으로의 플랫폼 방향성에 대해 토론해 본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	<p>3차시</p> <p>1) 강의주제: 사이버 문화와 MZ세대</p> <p>2) 강의목표: - 현재의 사이버문화를 대하는 MZ세대들의 성향과 기성세대와의 차이를 이해할 수 있다. - 일상 속의 e스포츠에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - MZ세대의 성향과 기성세대의 차이에 대해 살펴본다. - 일상속의 e스포츠에 대해 탐구한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>1차시</p> <p>1) 강의주제: 산업으로서의 게임</p> <p>2) 강의목표: -새로운 핵심 산업으로서의 게임에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -산업으로서의 게임이란? 무엇인가에 대해 알아본다. -산업측면으로서의 게임의 의미에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 4 주	<p>2차시</p> <p>1) 강의주제: 한국 게임 산업의 크기와 미래</p> <p>2) 강의목표: -한국의 게임 산업의 크기에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -한국 게임 산업의 과거에 대해 알아보자. -한국 게임 산업의 현재 대해 알아보자. -한국 게임 산업의 미래 대해 알아보고 또다른 변화에 대해 토론해 보자.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>3차시</p> <p>1) 강의주제: 게임산업의 확장성과 순기능</p> <p>2) 강의목표: -게임산업이 성장을 통한 확장성과 순기능에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임산업의 확장성에 대해 학습한다. - 게임산업의 순기능에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※과제제출(10점 부여) -레포트 A4 2장 분량 제출 -창의적 가치가 있다고 생각하는 게임을 조사하고 그 이유에 대해 분석하여 레포트 작성, 발표한다.</p>
제 5 주	<p>1차시</p> <p>1) 강의주제: 레포트 발표를 통한 질의 응답</p> <p>2) 강의목표: - 자신이 레포트로 제작한 내용을 발표하고 상호 피드백 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 자신이 레포트로 제작한 내용을 발표한다. - 질의 응답을 통해 현장의 PT환경에 대해 이해하고 발표자로서의 질문에 대한 이해와 합리적 답변을 하는걸 트레이닝 한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	2차시	<p>1) 강의주제: 콘텐츠 산업에서의 IP의 중요성</p> <p>2) 강의목표: -콘텐츠 산업 중심으로서의 게임에서 IP의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - IP산업의 정의에 대해 학습한다. - IP산업의 가치와 중요성에 대해 살펴보고 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: IP산업의 특징과 효과</p> <p>2) 강의목표: - IP산업의 특징과 효과를 통해 IP산업에 대해 더욱 자세히 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - IP산업의 장점과 특징에 대해 학습한다. - IP산업의 대표적 사례를 알아보고 학습된 내용을 바탕으로 토론한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	1차시	<p>1) 강의주제: IP산업에서 게임의 역할</p> <p>2) 강의목표: - IP산업에서의 게임의 양상과 활용을 통해 게임의 역할을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - IP산업에서 게임의 양상에 대해 살펴본다. - IP산업에서 게임의 활용에 대해 학습한다. - IP산업에서 게임의 확장성에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 6 주	2차시	<p>1) 강의주제: 게임의 산업적 중요성</p> <p>2) 강의목표: - IP산업에서 콘텐츠로서의 게임의 가치와 미래산업의 가능성을 통해 산업적 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - IP산업 핵심 콘텐츠로서 게임의 중요성을 이해한다. - IP산업에서 게임의 미래를 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 교육과 질병치료로서의 게임</p> <p>2) 강의목표: - 오락을 넘어 교육과 질병치료에 게임이 어떻게 활용 되는지 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 코로나19 상황에서 질병치료에 활용되는 게임들에 대해 알아보고 토론한다. - 교육분야에 활용되는 게임들에 대해 알아보고 어떤 콘텐츠를 가지고 있는지 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

제 7 주	1차시	<p>1) 강의주제: e-commerce와 게임</p> <p>2) 강의목표: - 게임이 마케팅에 사용되는 이유와 사례를 통해 e-commerce와 게임에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임이 마케팅 기법으로 활용되는 이유에 대해 학습한다. - 중국, 미국 등 e-commerce 분야의 도입 사례에 대해 살펴보고 우리가 차용해야 할 부분은 어떤 것이 있는지에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: e-commerce와 게임의 미래</p> <p>2) 강의목표: - e-commerce와 게임의 미래에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - e-commerce와 게이미피케이션에 대해 학습한다. - 지속적인 신규 기업들의 등장에 대해 살펴본다. - 기업들의 온라인 시장 진입의 원인과 이유에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: e-commerce 시장의 성장</p> <p>2) 강의목표: - e-commerce 시장의 성장의 가능성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 코로나 사태 속의 생활패턴의 변화에 대해 살펴보고 토론한다. - 유행의 글로벌화에 대해 살펴본다. - 인터넷과 스마트폰 보급률로 인한 시장의 성장의 변화에 대해 알아본다. - 글로벌 중산층의 지속적 증가로 인한 시장 상황의 변화에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 8 주	1차시	<p>중간고사 시행(30점)</p> <p>1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※학습자료: 평가용 시험지</p>
	2차시	<p>2) 평가문항 : 1~7주차 학습내용을 토대로 주관식과 객관식을 적절히 배분한 혼합형 문제 출제 - 예시 : 주관식 20점 + 객관식 10점 = 30점</p>	
	3차시	<p>3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</p> <p>4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	
제 9 주	1차시	<p>1) 강의주제: 게임의 문화심리학</p> <p>2) 강의목표: - 문화심리학의 의미와 게임과의 관계를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 문화심리학의 의미에 대해 학습한다. - 문화심리학으로 바라본 게임의 의미에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	<p>1) 강의주제: 게임과의 커넥트</p> <p>2) 강의목표: - 게임 속 경험과 문화 그리고 유저와의 관계를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 메타버스에 대해 학습하고, 현재 사회적으로 대두되는 의미에 대해 살펴 본다. - 게임속으로 들어간 기업 브랜드의 홍보방식의 변화에 대해 알아본다. - 대표적 사례인 게임대회를 후원하는 자동차 기업의 홍보에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>1) 강의주제: 정치, 경제, 문화에 부상하는 새로운 세력</p> <p>2) 강의목표: - 정치, 경제, 문화에 영향을 미치는 게이머 집단에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 대통령 선거에도 활용되는 게임의 사례를 통해 정치적 용도의 게임에 대해 살펴보고 토론한다. - 그 외 게임을 이용한 다양한 문화행사에 대해 알아본다. - 관광정책으로 활용되는 게임의 모습을 살펴보고, 비슷한 방식의 그 외 다른 홍보 수단에 대해 토론해 본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 10 주	<p>“실무자 특강”</p> <p>1) 특강주제: 청소년 게임몰입의 맥락 이해하기</p> <p>2) 강의세부내용: - 청소년 놀이문화로서 게임에 대해 이해하고 한국교육 시스템과 부모가 게임을 바라보는 시각사이에 생기는 청소년 게임 과몰입현상에 대해 이야기해 본다.</p>	<p>※ 실무자 특강</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>1) 강의주제: 청소년 게임문화의 이해</p> <p>2) 강의목표: - 청소년들이 게임을 접하는 문화에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임에 빠진 청소년들에 대해 분석한다. - 유튜브가 바꾼 게임문화에 대해 알아본다. - 게임에 뛰어난 여학생들에 대해 분석한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	<p>1) 강의주제: 부모들이 게임을 바라보는 시각</p> <p>2) 강의목표: - 게임의 선정성과 폭력성으로부터 보호하는 법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임 콘텐츠의 선정성에 대해 살펴본다. - 게임 콘텐츠의 폭력성에 대해 살펴본다. - 선정성과 폭력성에서 우리를 보호하는 방식에 대해 토론해 본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	1차시	<p>※ 수시시험</p> <p>1) 평가기준: - 9-10주차에서 배운 내용을 얼마나 잘 이해하고 자신의 생각에 응용하여 잘 대답하고 있는지를 평가하는데 목표를 둔다.</p> <p>2) 평가방법 : - 주제 : “청소년들을 위한 비폭력적,비선정적 게임을 선정하고 선정된 게임에 대해 그 이유등을 분석해서 쓰시오.” -각자 주제에 맞는 내용을 오픈북 형식(인터넷 서치)등을 통해 조사하고 작성한다. -제한된 시간 내에 이전 강의의 내용을 적절히 대입, 적용하여 각자의 생각을 논리적으로 작성한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※수시시험(10점 부여) -과제 형태로 진행 -9~10주차 범위 출제 -청소년들을 위한 비폭력적,비선정적 게임을 선정하고 선정된 게임에 대해 그 이유등을 분석해서 쓰시오.</p>
제 11 주	2차시	<p>1) 강의주제: 게임 DIY를 만듦으로 배울 수 있는 것들</p> <p>2) 강의목표: - 게임 DIY의 의미와 만들어야 하는 이유를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임 DIY의 의미에 대해 학습한다. - 우리가 게임을 만들어야 하는 이유에 대해 알아본다. - 창의융합 교육으로서의 게임에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 게임 창작 기술 알아보기</p> <p>2) 강의목표: -창작행위로서의 게임의 본질과 개발기술의 요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임을 구성하는 본질과 다른 창작 행위와의 차이점에 대해 학습한다. - 게임 창작 기술의 이해와 개발기술 요소에 대해 탐구한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	1차시	<p>1) 강의주제: 뇌과학과 휴먼증강</p> <p>2) 강의목표: - 최근 뇌과학과 휴먼증강 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 휴먼증강에 대한 이해한다. - 뉴로피드에 대한 이해한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 12 주	2차시	<p>1) 강의주제: 청소년 게임 속에 구현되는 휴먼증강 기술</p> <p>2) 강의목표: - 청소년 게임속에 구현되고 있는 휴먼증강 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 청소년 인구 감소의 원인과 그 대안에 대해 살펴보고 토론한다. - 창의융합형 두뇌 만들기에 대해 살펴본다. - 뇌-컴퓨터 인터페이스(뉴로피드백)훈련의 목표에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

	3차시	<p>1) 강의주제: 뇌과학과 휴먼증강 기술의 미래</p> <p>2) 강의목표: -뇌과학과 휴먼증강 기술의 미래에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인지 재활을 지원하는 노인용 게임에 대해 살펴본다. -휴먼증강 기술의 미래에 대해 알아보고 토론한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	1차시	<p>1) 강의주제: e스포츠와 한국의 위상</p> <p>2) 강의목표: -e스포츠에대한 한국의 현황과 위상에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -e스포츠란? 무엇인지에 대해 학습한다. -한국 e스포츠의 현황과 위상에 대해 탐구한다. -e스포츠를 바라보는 세대 간의 간격에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 13 주	2차시	<p>1) 강의주제: e스포츠 참여의 긍정과 부정</p> <p>2) 강의목표: - e스포츠 선수들의 양성시스템을 통해 양면적 모습을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - e스포츠 성지로서의 한국에 대해 살펴본다. - e스포츠의 부정적 인식에 대해 알아보고, 보완에 대해 토론한다. - e스포츠 참여에 따른 몸 기능의 양면성(장, 단점)에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: e스포츠의 인지능력과 소통과 협력</p> <p>2) 강의목표: - 인지 능력 향상으로서의 e스포츠, 소통과 협력방식을 키우는 e스포츠에 대한 역할에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 인지란 무엇인지에 대해 학습한다. - e스포츠의 인지기능 향상에 대해 알아본다. - e스포츠와 팀웍의 관계에 대해 살펴본다. - e스포츠를 통한 소통과 협력의 경험에 대해 알아보고 토론한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	1차시	<p>“ 현장 학습 (견학) ”</p> <p>1) 강의주제: 게임학교의 방문를 통해 교육적 가치를 이해한다.</p>	
제 14 주	2차시	<p>2) 강의목표: -게임학교를 방문하여 게임의 교육적 가치를 이해한다. -게임학교의 교육을 통해 치료로서의 게임의 접근방식을 이해 한다.</p>	<p>※수업방법 견학, 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 시청각자료, 개인필기구</p>
	3차시	<p>3) 강의세부내용: (1) 게임학교를 방문한다. (2) 교육방식에 대해 설명을 듣고 함께 체험 교육을 받는다. (3) 학생들의 인터뷰등을 통해 실질적인 사례들을 들어본다. (4) Q&A</p>	

제 15 주	1차시	기말고사 시행(30점) 1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사 2) 평가문항 : 9~14주차 학습내용을 토대로 주관식과 객관식을 적절히 배분한 혼합형 문제 출제 -예시 : 주관식 20점 + 객관식 10점 = 30점	※수업방법: 기말고사 시행 ※학습자료: 평가용 시험지
	2차시	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제	
	3차시	4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	