

# 수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
게임아트	누구나 쉽게 시작하는 게임 컨셉트 디자인	남기덕	(주)도서출판 길벗	2023
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 9명	720,000원	3

## 성적평가(평가요소)

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

학습목표
<p>현대 사회에서 게임은 하나의 문화이자 일상이며, 대표적인 여가 활동으로 자리 잡고 있다. 본 교과목은 게임의 정의와 역사, 종류 등 게임 전반에 대한 이론을 바탕으로, 인간과 게임의 연관성을 분석하고 게임 개발을 위한 기획 역량을 향상시키는 것을 목적으로 한다.</p> <p>이에 따라 게임의 개념과 발전 과정, 장르별 분류, 게임 산업의 전망과 시장성, 게임 하드웨어의 구성 요소, 게임 제작 절차, 인간과 게임 간의 상호작용, 게임과 현대 사회의 관계, 게임 기획 기초, 게임 프로그래밍 이론, 게임 그래픽 이론 및 실습 등 다양한 주제를 학습한다.</p> <p>결론적으로 디지털 콘텐츠 산업의 한 축인 게임 산업을 중심으로, 게임 관련 이론과 실무 역량을 균형 있게 습득하며, 대중적으로 소비되는 게임들이 얼마나 정교한 논리 구조와 스토리텔링을 바탕으로 제작되는지 이해하고, 기획 실습을 통해 이를 직접 체험함으로써 게임 콘텐츠에 대한 전문성과 창의적 기획력을 함께 기르도록 한다.</p>

## ■ 주차별 수업(강의·실습·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실습·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	<ol style="list-style-type: none"> <li>강의주제: 게임아트의 이해 및 과목 OT</li> <li>강의목표:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다.</li> <li>게임아트의 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>강의세부내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기의 커리큘럼 이해</li> <li>게임아트의 개념에 대한 확립                   <ul style="list-style-type: none"> <li>게임아트의 개념에 대해서 이론을 통한 확립하기</li> <li>예시를 통한 게임아트 개념의 시각적 확립하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치, 빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임과 게임 디자인이란?</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 콘셉트 디자인에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임의 상세 디자인의 차이에 대해 이해 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임과 게임 디자인이란?  - 어디까지 게임인가?  - 시대마다 달라지는 게임을 대표하는 용어  2) 게임의 종류  - 보드게임, 아케이드 게임, PC게임  - 콘솔게임, 온라인게임, 모바일 게임, 디지털게임</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 게임과 게임 디자인이란?</p> <p>2. 강의목표:  1) 국가별로 다른 의미를 지닌 게임에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임 기획을 디자인이라고 하는 이유에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임의 의미에 대한 국가적별 해석  2) 게임 기획(디자인)에 대한 의미</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 2 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발 프로세스와 게임 디자인 프로세스</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 개발 프로세스에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임디자인 프로세스에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 개발 프로세스  - 개발 단계별 이해  2) 게임 디자인 프로세스  - 게임 디자인 단계별 이해</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 개발이 다른 개발과 다른점</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 개발의 단계별 범위에 대해 이해할 수 있다.  2) IT분야의 다른 개발과 다른점에 대해 이해할 수 있다.  3) 게임 개발의 어려움에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 개발의 단계별 범위  - 단계별 폭포수 모델 방식의 이해  - 효율적인 방법에 대한 이해  2) IT분야의 개발과 다른점  - 게임분야의 개발적 차이에 대해 이해  - 게임개발의 독특함과 어려움에 대해 이해</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 콘셉트 디자인과 상세 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임 콘셉트 디자인의 상세 디자인에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 업무의 파이프 라인 도표를 통해 개별 업무에 대한 이해를 상세하게 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컨셉트와 상세 디자인 문서는 목적따라 다름을 이해</p> <p>2) 게임콘셉트 디자인의 설정에 대해 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘셉트디자인의 디자인흐름</li> <li>- 게임 상세 디자인의 흐름</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 3 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 게임의 필수 이론과 개념 I</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임의 테마의 설정에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 테마의 특성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임에서 테마란 무엇인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제와 테마 설정</li> <li>- 게임 외 미디어 연구에서 본 테마의 특징</li> <li>- 게임 연구에서 본 테마의 특징</li> </ul> <p>2) 게임만의 테마의 특성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 테마의 11가지 특성</li> <li>- 게임 테마의 4가지 핵심 특성</li> <li>- 국가간의 테마 비교 (미국RPG vs 일본RPG)</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가(10점): -형식: 리포트 -주제: 자유 주제를 바탕으로 게임으로 만들면 흥미로울 수 있는 게임 테마 설정 -5주차 제출 및 발표</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임의 필수 이론과 개념 II</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 테마 계승의 중요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 테마를 찾는 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 테마 계승의 중요성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 게임 시리즈의 테마에 대한 분석</li> <li>- 일본 게임 시리즈의 테마에 대한 분석</li> </ul> <p>2) 테마를 찾는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작은 궁금중부터 시작하라</li> <li>- 다양한 명작을 경험하라</li> <li>- 반드시 게임 외 취미를 가져라</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 주제에 따른 게임 예시를 통한 분석 및 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 예시로 제시된 게임을 바탕으로 게임장르에 주제를 적용하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 실습을 통해 게임의 테마 설정의 방식과 개념을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 시리즈의 주제 분석과 적용방식 <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;폴아웃&gt;시리즈의 게임 적용 방식</li> <li>- &lt;역전재판&gt;시리즈의 게임 적용 방식</li> <li>- &lt;디트로이트 비컴 휴먼&gt;의 게임 적용 방식</li> </ul> </li> <li>2) 실습 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자유주제를 바탕으로 테마를 설정</li> <li>- PPT 작성 및 피드백</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 4 주	<p>1. 강의주제: 게임의 특징</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이로서의 게임의 특징에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 디지털화된 게임의 4가지 특징에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이의 특징은 곧 게임의 특징이다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 요한 하위징하의 놀이의 특징</li> <li>- 로제카이와의 놀이의 특징</li> <li>- 스투어트 브라운 &amp; 크리스토포 본의 놀이의 특징</li> </ul> </li> <li>2) 디지털화된 게임의 4가지 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 복잡한 시스템의 자동화</li> <li>- 즉각적이지만 제한적인 상호작용</li> <li>- 정보의 조작</li> <li>- 네트워크화된 커뮤니케이션</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 게임의 유형</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이의 4가지 유형에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 다양한 조합으로서의 게임에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이의 4가지 유형 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아곤: 경쟁 놀이에 대해 이해</li> <li>- 알레아: 우연놀이에 대해 이해</li> <li>- 미미크리: 역할놀이에 대해 이해</li> <li>- 일링크스: 몰입놀이에 대해 이해</li> </ul> </li> <li>2) 다양한 놀이의 조합으로서의 게임 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아곤,알레아,미미크리,일링크스의 조합을 통한 게임</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 게임의 단계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이의 6단계에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임의 기획적 단계에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 놀이의 6단계 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기대, 놀라움, 즐거움, 이해, 힘, 평형</li> </ul> </li> <li>2) 게임의 기획적 단계 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기대, 발견, 재미, 이해, 숙달, 통달</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 3가지 게임 구성요소 이론</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임 내부에서 본 게임의 구성요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 게임 외부에서 본 게임의 구성요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임내부에서 본 게임 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미적 정서</li> <li>- 메커닉스</li> <li>- 스토리</li> <li>- 기술</li> </ul> <p>2) 게임외부에서 본 게임 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표</li> <li>- 규칙</li> <li>- 피드백 시스템</li> <li>- 자발적 참여</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가 제출 및 발표 -주제: 자유 주제를 바탕으로 게임으로 만들면 흥미로울 수 있는 게임 테마 설정</p>
제 5 주	<p>1. 강의주제: 통합된 8가지 게임 구성요소 모델</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 8가지 게임 구성요소 모델에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 예시를 통한 8가지 구성요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 8가지 게임 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자발적 참여</li> <li>- 기술</li> <li>- 스토리</li> <li>- 메커닉스</li> <li>- 피드백 시스템</li> <li>- 다이내믹스</li> <li>- 미적 정서</li> <li>- 목표</li> </ul> <p>2) 예시를 통한 8가지 구성요소의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 횡스크롤 슈팅: 그라디우스2 분석</li> <li>- SRPG: 파이어 엠블렘 암흑룡과 빛의 검</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([원코인하 고싶은아재] 한번의 죽으면 줄 초상 당했던...Mame용 그라디우스2 : 고파의 야망(Gradius 2 : GOFER no Yabou)입니다., <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1rEa_d-gqpk">https://www.youtube.com/watch?v=1rEa_d-gqpk</a></p> <p>파이어엠블렘 신 암흑룡과 빛의 검 01편- 1,2장 마르스여행을 떠나다., <a href="https://www.youtube.com/watch?v=K5RpJ4rDCcI&amp;list=PLjG6K8Hoc-PBMTkIV0HMTYwYYPB0hB5f6b">https://www.youtube.com/watch?v=K5RpJ4rDCcI&amp;list=PLjG6K8Hoc-PBMTkIV0HMTYwYYPB0hB5f6b</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 장르별 게임 디자인 구성요소</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 디자인 구성요소와 장르별 게임 디자인 구성요소의 우선순위에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 예시를 통한 구성요소에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 장르와 디자인 구성 요소       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 장르별 종류</li> <li>- 게임 디자인 구성요소</li> </ul> </li> <li>2) 장르별 게임 디자인 구성요소 우선순위       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비교표를 통한 분석</li> </ul> </li> <li>3) 예시를 통한 구성요소의 이해       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메트로배니아: 악마성 드라큘라 X 율하의 야상곡 분석</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(메트로배니아에 대해 알아보자, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mhdu60kAQxY">https://www.youtube.com/watch?v=mhdu60kAQxY</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
	<p>※특강(실무자특강)</p> <p>1. 특강주제:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 실무에서의 게임 기획과 그래픽 기획을 바탕으로 하는 원화 제작</li> </ol> <p>2. 특강내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 강사소개</li> <li>2) 게임 기획에 대한 정의</li> <li>3) 게임기획과 캐릭터 기획</li> <li>4) 게임컨셉에서 적용된 디자인 조형성</li> <li>5) 트렌드의 변화와 조형</li> <li>6) 질의응답</li> </ol>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 6 주	<p>※특강(실무자특강)</p> <p>1. 특강주제:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 실무에서의 게임 기획과 그래픽 기획을 바탕으로 하는 원화 제작</li> </ol> <p>2. 특강내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 강사소개</li> <li>2) 게임 기획에 대한 정의</li> <li>3) 게임기획과 캐릭터 기획</li> <li>4) 게임컨셉에서 적용된 디자인 조형성</li> <li>5) 트렌드의 변화와 조형</li> <li>6) 질의응답</li> </ol>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>※특강(실무자특강)</p> <p>1. 특강주제: 1) 실무에서의 게임 기획과 그래픽 기획을 바탕으로 하는 원화 제작</p> <p>2. 특강내용: 1) 강사소개 2) 게임 기획에 대한 정의 3) 게임기획과 캐릭터 기획 4) 게임컨셉에서 적용된 디자인 조형성 5) 트렌드의 변화와 조형 6) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 7 주	<p>1. 강의주제: 게임 재미요소 - 플레이어가 느끼는 쾌락</p> <p>2. 강의목표: 1) 8가지 쾌락의 종류에 대해 알 수 있다. 2) 8가지 쾌락의 세부내용에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 감각의 쾌락 - 감각적 오감적 쾌락 2) 상상의 쾌락 - 몰입에 대한 쾌락 3) 서사의 쾌락 - 스토리의 긴장감 4) 도전의 쾌락 - 강력한 투쟁 5) 친교의 쾌락 - 공유와 커뮤니티 6) 발견의 쾌락 - 모험과 미스터리 7) 표현의 쾌락 - 커스터마이징과 자기표현 8) 복종의 쾌락 - 게임 구조속 복종 또는 상호 합의</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 게임 재미요소 - 재미의 유형</p> <p>2. 강의목표: 1) 4가지 재미요소의 종류에 대해 이해할 수 있다. 2) 4가지 종류에 대한 세부 내용에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 쉬운 재미 (Easy Fun) - 호기심을 준다 - 젤다의 전설 분석 2) 어려운 재미 (Hard Fun) - 피에로(좌절이후 목표달성의 성취) - 풍화설원 분석 3) 같이하는 재미 (People Fun) - 오락의 재미 - 리그오브레전드, 오버워치 분석 4) 진지한 재미 (Serious Fun) - 이완과 흥분</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 게임의 재미요소 모형과 분석</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임의 재미요소 모형도를 바탕으로 구체적인 세부적 재미 요소에 대해 이해 할 수 있다.</li> <li>2) 게임의 장르별 게임 재미 요소의 모형도를 바탕으로 구체적인 장르별 재미요소에 대해 세부적으로 이해할 수 있다.</li> <li>3) 게임 예시를 바탕으로 재미 요소의 적용 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 22가지 게임의 재미 요소에 대해 세부 설명 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모형도와 도표를 바탕으로 설명</li> </ul> </li> <li>2) 게임 재미요소의 우선순위 비교 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 싱글 플레이 게임 요소 분석</li> <li>- 멀티 플레이 게임 요소 분석</li> </ul> </li> <li>3) 장르별 재미요소 분석 및 우선순위 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 액션 게임</li> <li>- 어드벤처 게임</li> <li>- 롤플레이팅 게임</li> </ul> </li> <li>4) 게임 예시를 바탕으로 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 데벨 메이 크라이 시리즈</li> <li>- 더 워킹 데드</li> <li>- 스카이림 vs 더 워쳐3</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(The Elder Scrolls V: Skyrim - Official Trailer, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0">https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	<p>1차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
제 8 주	<p>2차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
제 8 주	<p>3차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>

	<p>1. 강의주제: 게임의 분류 - 나이와 성별</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 심리사회적 발달이론에 따른 단계의 종류와 장르선정과의 관계에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 남녀의 진화 심리학에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 심리사회적 발달 이론에 따른 단계별 종류 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신뢰감 대 불신감</li> <li>- 자율성 대 수치심&amp;의심</li> <li>- 주도성 대 죄책감</li> <li>- 근명성 대 열등감</li> <li>- 정체성 대 역할혼란</li> <li>- 친밀감 대 고립감</li> <li>- 생산성 대 침체성</li> <li>- 통합성 대 절망감</li> </ul> </li> <li>2) 남녀의 진화심리학 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 핵심 키워드는 생존</li> <li>- 역할: 사냥꾼과 파수꾼</li> <li>- 공동체 생활</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 9 주	<p>1. 강의주제: 게임의 분류 - 플랫폼</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 객체의 속성에 따른 분류의 기준에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임 플랫폼의 분류에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 객체와 속성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 객체와 속성이 분류의 기준이 되는 이유</li> <li>- 객체와 속성으로 본 게임의 구조</li> </ul> </li> <li>2) 게임플랫폼 분류 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4가지 대분류 게임 플랫폼</li> <li>- 비디오 게임</li> <li>- 온라인 게임</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 게임의 분류 - 장르</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 장르의 분류에 따른 종류를 이해할 수 있다.</li> <li>2) 소재에 따른 게임의 분류에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 6가지 대분류 게임 장르 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 액션게임</li> <li>- 어드벤처 게임</li> <li>- RPG게임</li> <li>- 시뮬레이션 게임</li> <li>- 테이블 게임</li> <li>- 퍼즐 게임</li> </ul> </li> <li>2) 게임의 분류: 소재 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 대표적 소재 정리</li> <li>- 소재에 따른 적절한 장르</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 게임 캐릭터의 분류</p> <p>2. 강의목표:  1) 캐릭터의 정의에 대해 이해할 수 있다.  2) 주인공 캐릭터를 비롯 5가지 게임 캐릭터의 분류에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 캐릭터의 정의  2) 플레이어 캐릭터와 5가지 캐릭터 분류  - 메인캐릭터  - 동료&amp;연인 캐릭터  - 보조 캐릭터  - 적대 캐릭터  - 몬스터 캐릭터</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 10 주	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 캐릭터의 역할과 설정 항목</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 캐릭터에 대한 역할에 대해 이해할 수 있다.  2) 캐릭터 설정의 항목에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 캐릭터의 5가지 역할  - 게임 시스템에 직결되는 역할  - 주인공과 대립하는 역할  - 주인공을 도와주는 역할  - 스토리에 변화를 주는 역할  - 스토리를 보강하는 역할  2) 게임 캐릭터 설정 항목  - 게임 캐릭터 설정 항목  - 캐릭터 성별 분류</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(넷플릭스 '위쳐' 속 위쳐와 마법사, 어떤 인물일까?, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BV9KxGIxL_s">https://www.youtube.com/watch?v=BV9KxGIxL_s</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 인간의 보편적 감정과 캐릭터와의 관계도 설계해 보기 (이론 및 실기)</p> <p>2. 강의목표:  1) 인간의 보편적 감정의 종류에 대해 이해할 수 있다.  2) 감정에 따른 캐릭터 관계도에 대해 이해할 수 있다.  3) 예시를 바탕으로 캐릭터 관계도를 직접 제작해볼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 인간의 7가지 보편적 감정  - 기쁨, 슬픔, 놀라움, 두려움, 분노, 혐오, 경멸  2) 예시를 통한 캐릭터 관계도 이해  - 드래곤볼을 바탕으로한 관계도의 설정 이해  3) 기획 설정 실기  - 스타워즈 캐릭터들을 활용해서 캐릭터 관계도 설정과 캐릭터 분석을 해본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 세계관 설정과 스토리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임에서 주로 활용되는 세계관에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 스토리와 관련된 용어에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임에서 주로 활용되는 세계관 <ul style="list-style-type: none"> <li>- sf, 판타지, 사이버펑크, 스팀펑크, 포스트 아포칼립스, 대체역사, 현대, 근미래</li> <li>- 기타류 (무협, 서부극, 크로스 오버 등)</li> </ul> </li> <li>2) 스토리 관련 용어 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기, 담화, 스토리서사, 스토리텔링</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 11 주	<p>1. 강의주제: 플롯과 다변수사</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 플롯의 종류와 정의에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 시나리오 방식중 다변수사 서사 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 플롯의 정의</li> <li>2) 플롯의 종류 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추구플롯</li> <li>- 모험 플롯</li> </ul> </li> <li>3) 다변수 서사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단일 시나리오</li> <li>- 분기 시나리오</li> <li>- 병행 연쇄 시나리오</li> <li>- 병행 동기 시나리오</li> <li>- 랜덤 액세스 시나리오</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 스토리를 바탕으로 다변수사 서사만들기 (실기 발표 및 피드백)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 기존 시나리오를 바탕으로 플롯 설정 및 다변수사 서사로 재구성하는 것에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 발표 및 피드백을 통해 발표력을 키우고, 다변수사 서사에 대한 방식을 구체적으로 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 기존 시나리오 선별 후 재구성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플롯 재구성</li> <li>- 다변수사 서사로 변형</li> </ul> </li> <li>2) 발표 크리틱 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표 및 피드백</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 게임UI의 이해</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임UI의 정의에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임UI의 투명성과 행동유도성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 UI란?  - 정의 및 UI의 이해  2) UI의 투명성과 행동 유도성  - 투명성의 개념  - 행동유도성의 개념  - 사물의 행동유도성  - 지각된 행동유도성</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 12 주	<p>1. 강의주제: UI기능 - 게슈탈트 법칙</p> <p>2. 강의목표:  1) 게슈탈트 법칙에 대해 이해할 수 있다.  2) 게슈탈트 법칙 내의 여러 법칙들에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게슈탈트 법칙  - 게슈탈트 법칙에 대한 정의  2) 종류  - 유사성의 법칙  - 연속성의 법칙  - 근접성 법칙  - 연결성 법칙  - 폐쇄성 법칙</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 게임 예시의 UI분석</p> <p>2. 강의목표:  1) 디아블로2의 게임을 바탕으로 UI의 사용 방식에 대해 이해할 수 있다.  2) 페르소나5의 게임을 바탕으로 UI의 사용 방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 디아블로2 UI  - UI에 대한 분석  2) 페르소나5 UI  - UI에 대한 분석</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(디아블로4 4k 플레이영상 [이게 바로 실제 화질입니다]), <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yxiYR_DuT_U">https://www.youtube.com/watch?v=yxiYR_DuT_U</a></p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>

제 13 주	1차시	<p>1. 강의주제: 게임쇼 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임쇼를 관람하며 최근 게임의 트렌드에 대해 알아보고 게임을 직접 체험하며 게임에 대한 분석을 할 수 있다.</p> <p>2) 최근 게임을 체험해보며 최근의 기획적 트렌드를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 전시관람 및 리포트 작성</p>	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p> <p>※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: 게임쇼 견학문 및 게임 아트의 최신 트렌드 분석 -14주차 제출</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 게임쇼 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임쇼를 관람하며 최근 게임의 트렌드에 대해 알아보고 게임을 직접 체험하며 게임에 대한 분석을 할 수 있다.</p> <p>2) 최근 게임을 체험해보며 최근의 기획적 트렌드를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 전시관람 및 리포트 작성</p>	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 게임쇼 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임쇼를 관람하며 최근 게임의 트렌드에 대해 알아보고 게임을 직접 체험하며 게임에 대한 분석을 할 수 있다.</p> <p>2) 최근 게임을 체험해보며 최근의 기획적 트렌드를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 전시관람 및 리포트 작성</p>	<p>※수업방법: 견학</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
제 14 주	1차시	<p>1. 강의주제: 게임의 그래픽</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임 그래픽에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 그래픽 퀄리티와 분위기에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임그래픽에 대한 개념과 중요성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개념 정의</li> <li>- 중요성</li> </ul> <p>2) 그리픽 퀄리티와 분위기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하프라이프2 게임 그래픽 퀄리티와 분위기 관계</li> <li>- 그레드 데드리템션2 게임 그래픽 퀄리티와 분위기 관계</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 그래픽의 유형</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 그래픽의 종류에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임 그래픽의 각 종류에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 2D 게임 그래픽 유형  - 픽셀 아트  - 벡터  - 애니메이션풍  - 실사 및 반실사  - 3D 렌더링풍  2) 3D 게임 그래픽 유형  - 실사  - 반실사  - 카툰렌더링</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 게임 사운드 개념 및 유형</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임 사운드에 대해 이해할 수 있다.  2) 게임 사운드의 유형에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 게임 사운드의 개념  2) 게임 사운드의 유형  - BGM  - SE  - Voice</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 15 주	<p>1차시</p> <p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주차 학습내용을 토대로한 실기 과제 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 창작 세계관을 만든다. 그것을 바탕으로 게임 디자인 기획, 캐릭터 설정기획 및 기획에 맞는 캐릭터 자료 또는 디자인을 첨부하여 PPT로 제출하고 발표한다.</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 기획설정 및 문서 PPT를 제작하여 창의성과 정리력 그리고 완성도등을 바탕으로 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 실기 진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 학습내용을 토대로한 실기 과제 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 창작 세계관을 만든다. 그것을 바탕으로 게임 디자인 기획, 캐릭터 설정기획 및 기획에 맞는 캐릭터 자료 또는 디자인을 첨부하여 PPT로 제출하고 발표한다.</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 기획설정 및 문서 PPT를 제작하여 창의성과 정리력 그리고 완성도등을 바탕으로 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 실기 진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 학습내용을 토대로한 실기 과제 및 발표</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 창작 세계관을 만든다. 그것을 바탕으로 게임 디자인 기획, 캐릭터 설정기획 및 기획에 맞는 캐릭터 자료 또는 디자인을 첨부하여 PPT로 제출하고 발표한다.</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 기획설정 및 문서 PPT를 제작하여 창의성과 정리력 그리고 완성도등을 바탕으로 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 실기 진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, 신티크, 태블릿, PC(Clip Studio Paint, Adobe CC (Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>