

학습과정명	게임아트													
학습목표	본 과목은 게임 개발에서 게임 디자인이 가진 중요성을 살펴보는 것으로 시작한다. 더불어 게임 디자인에 대한 정의와 게임 디자인 프로세스의 구성에 대해 알아본다. 또한 콘셉트 디자인에서 필수적으로 고민해야 할 주요한 사항들을 학습한다. 콘셉트 디자인은 어떤 게임을 만들 것인가와 어떤 플레이어를 주 대상으로 할 것 인가로 크게 나뉜다. 그에 따라 게임의 테마, 놀이로서의 게임, 구성요소, 재미와 관련된 이론을 학습하고 어떤 플레이어를 대상으로 할 것인가로 결정짓기 위해 플레이어에 대한 이론을 살펴본다. 이후 상세 디자인을 위한 이론의 학습으로써, 테마를 중심으로 한 2가지 축을 살펴본다. 테마, 캐릭터, 스토리로 이어지는 축과 테마, 게임플레이, 레벨디자인과 밸런스로 이어지는 2번째 축을 학습하고 스토리와 게임플레이를 담아내는 그래픽과 사운드를 이해하는데 목적을 둔다.													
주교재	게임 디자인을 위한 기초이론. 남기덕, 에이콘, 2019													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 오리엔테이션 및 게임 디자인이란 ○강의목표: 교과목의 커리큘럼 및 게임 디자인에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 교과목 및 수업방식 설명 - 게임디자인이란 										<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법: 강의, 질의응답, 시청각자료 ○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임디자인이 가진 힘 ○강의목표: 게임 디자인이 가진 힘에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게임 디자인이 가진 힘 - 게임 디자인 부재가 초래한 결과 												
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○게임 디자인이란? - 게임이란 - 게임 디자인이란 - 게임 디자인의 범위 												
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임 디자인 프로세스 ○강의목표: 게임 디자인 제작의 공정과 분류에 대한 이해를 통해서 디자인의 방향을 정할 수 있도록 한다. ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게임 디자인 프로세스 이해 										<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임 플랫폼과 장르 ○강의목표: 게임 플랫폼과 장르 및 소재 탐구 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 플랫폼 - 장르 - 소재 												
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임 디자이너 vs 게임 기획자 ○강의목표: 게임디자이너라는 용어적 해석과 이해 - 게임기획과 게임기획자 - 게임디자인과 게임디자이너 												

제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임 디자인과 테마 ○강의목표: 게임 테마의 정의와 변화에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게임 디자인의 시작과 테마 - 테마의 정의 - 계승되는 테마 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임 테마의 특성 ○강의목표: 게임 테마의 특성 이해 및 글로벌 테마의 특성 비교 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게임테마의 특성 - 미국과 일본 RPG에서 게임 테마의 특성 비교 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 자신만의 테마 ○강의목표: 다양한 사례를 활용하여 자신만의 테마를 찾기 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 성격심리학을 테마에 활용한 사례 - 추가 사례 	
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 놀이로서의 게임 ○강의목표: 놀이의 특징과 게임의 특징 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 놀이하는 인간, 호모 루덴스 - 놀이의 특징 - 게임의 특징 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 놀이의 유형과 단계 ○강의목표: 놀이의 유형과 단계 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 놀이의 유형 - 놀이의 단계 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임의 구성요소 ○강의목표: 다양한 범주에 따른 게임의 구성요소 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 제시셀의 게임 구성요소 - MDA 프레임워크의 게임 구성요소 - 제인 맥고니걸의 게임 구성요소 - 통합된 8가지 게임 구성요소 모델 	
제 5 주	1	“실무자 특강”	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 개인 필기구 및 카메라 ○실무자 특강
	2	<ul style="list-style-type: none"> 특강주제: 게임산업과 디자인 특강내용: 국내외 게임산업의 현황과 디자인 요소들의 변화를 알아보고 게임아트에 대한 시각을 확장한다. 	
	3		

제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 재미 ○강의목표: 재미의 유형과 재미있는 게임을 위한 가이드라인 탐구 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 재미의 유형 - 플레이어가 느끼는 재미 - 재미있는 게임을 위한 가이드라인 - 재미 평가 모델 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 플레이어 ○강의목표: 놀이 인격과 플레이어 유형의 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 놀이 인격 - 플레이어의 유형 - 플레이어의 4가지 유형 & 축을 강조시키는 방법 - 플레이어의 8가지 유형 & 유형 변화 순서 - 플레이어에게 어필하는 5가지 방법 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 성격의 요인 모델과 다중 지능 이론 ○강의목표: 성격의 요인 모델과 다중 지능 이론의 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 성격의 요인 모델 - 다중 지능 이론 	
제 7 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 캐릭터 설정 ○강의목표: 게임 캐릭터의 기초 개념 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 정의 - 게임 캐릭터의 분류 - 게임 캐릭터 설정 항목 분류 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 플레이어와 캐릭터 ○강의목표: 플레이어와 캐릭터의 나이와 성별 비교 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게이머의 평균 나이와 성별 비율 비교 - 플레이어 캐릭터의 나이와 성별 비교 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 캐릭터의 행동영역, 원형, 역할 ○강의목표: 캐릭터의 행동영역, 원형, 역할의 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 등장인물의 7가지 행동영역 - 캐릭터의 원형 - 캐릭터의 5가지 역할 - 게임 캐릭터의 역할 설정 	

제 8 주	1	중간고사(30점)	
	2	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	-
	3		
제 9 주	1	○강의주제: 성격의 유형과 인간의 욕구 ○강의목표: 성격유형 지표와 인간의 욕구에 대한 이해를 통한 캐릭터 설정 이해 ○강의 세부내용: - MBTI 성격 유형 - 성격의 유형학 - 5가지 욕구 단계 이론 - ERG 이론	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 인간의 갈등과 감정 ○강의목표: 갈등의 유형과 감정에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 갈등의 유형 - 방어기제- 인간의 보편적 감정	*수시시험 : 캐릭터의 기본 항목부터 캐릭터간의 관계 항목까지의 세부 요소를 반영하여 캐릭터 설정을 완성 및 제출
	3	○강의주제: 게임 캐릭터 설정 ○강의목표: 1~2차시 강의 내용의 이해를 통한 게임 캐릭터 설정 체크 리스트 작성 ○강의 세부내용: - 게임 캐릭터 설정 체크 리스트 작성	
제 10 주	1	○강의주제: 스토리 관련 용어 ○강의목표: 스토리 관련 용어에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 스토리 관련 용어 - 스토리 vs 플롯	
	2	○강의주제: 영웅의 모험 단계와 등장인물 ○강의목표: 스토리의 서사 구조 방식과 등장인물의 기능 이해 ○강의 세부내용: - 영웅의 모험 단계 - 등장인물의 기능	
	3	○강의주제: 플롯, 에피소드 그리고 서사 ○강의목표: 플롯의 법칙과 게임의 서사 유형 이해 ○강의 세부내용: - 좋은 플롯의 8가지 원칙 - 20가지 플롯 - 게임의 에피소드 유형 - 다변수 서사 유형	

제 11 주	1	<p>2021 플레이엑스포 관람: 게임 산업의 현재를 이해하고 디자이너로서의 방향성 확립</p> <p>수업방법: 전시회 견학, 현장체험, 리포트 작성 및 질의응답</p>	<p>※리포트: 전시관람 소감 관련 A4 2~4장 제출</p>
	2		<p>○학습자료: 개인 필기구 및 카메라</p> <p>○플레이엑스포 관람</p> <p>*과제: - 전시 관람을 통해 새로운 방송제작 환경을 체험하고 관람 소감을 A4용지 2P 분량의 리포트를 작성 제출한다.</p>
	3		
제 12 주	1	<p>○강의주제: 게임의 절차와 규칙과 제로섬</p> <p>○강의목표: 게임의 절차와 규칙 및 제로섬 게임에 대한 이해</p> <p>○강의 세부내용: - 게임의 절차와 규칙 - 기본 심리욕구 이론 - 제로섬 게임과 넌 제로섬 게임</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>○강의주제: 게임 전략과 플레이 법칙</p> <p>○강의목표: 전략과 핵심 게임 플레이 법칙에 대한 이해</p> <p>○강의 세부내용: - 최대최소 & 최소최대 전략 - 핵심 게임 플레이 루프 - 80:20 법칙</p>	
	3	<p>○강의주제: 프레이밍 효과와 조작</p> <p>○강의목표: 망각곡선과 프레이밍 효과 및 조작에 대한 이해</p> <p>○강의 세부내용: - 망각 곡선 - 프레이밍 효과 - 조작적 조건화 - 강화 스케줄 - 정보 조작</p>	
제 13 주	1	<p>○강의주제: 레벨 디자인과 밸런스</p> <p>○강의목표: 자기 효능감과 세 가지 곡선 탐구</p> <p>○강의 세부내용: - 자기 효능감 - 학습 곡선과 흥미 곡선 - 레벨링 곡선</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>○강의주제: 베버 법칙과 플로우 이론</p> <p>○강의목표: 베버 법칙과 플로우 이론 연구 및 이해</p> <p>○강의 세부내용: - 베버의 법칙과 최소식별차 - Doubling and Halving - 플로우 이론</p>	
	3	<p>○강의주제: 밸런스를 위한 세 가지</p> <p>○강의목표: 디자인과 밸런스를 위한 세 가지 요소 이해</p> <p>○강의 세부내용: - 죽음과 몰입 - 감각순응 - 고전적 조건화와 자극 일반화</p>	

제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: UI ○강의목표: 사용자 인터페이스의 디자인과 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 행동유동성 - 기억, 청크, 상징 - 통합 차원과 분리 차원 - 게슈탈트 법칙 - 사용성 법칙 - AUI 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 그래픽과 사운드 ○강의목표: 다양한 그래픽과 사운드의 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 언캐니 밸리 - 거울 신경 세포와 제임스-랑게 이론 - 풀지 않는 자세&또는 자세 - 칵테일파티 효과 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: QA를 위한 이론 ○강의목표: 두 가지 모델과 오류 탐구 및 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 폭포수 모델과 V-모델 - 운동 제어 오류와 수행 오류 - 귀인이론과 귀인 오류 	
제 15 주	1		-
	2	<ul style="list-style-type: none"> 기말고사(30점) -평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인 	
	3		
첨부자료			