

수업계획서

2024학년도 1 학기 대진대학교								
교과목명 (국문)	게임프로그래밍	교과목명 (영문)	Game Programming	교과구분		전선	교과번호 분반	562136-01
수업시간	월13:30-15:30,금 13:30-15:30	수업장소	공다A 409 - 캡스톤 디자인실습실	수강대상		3학년	분반학점/강의 /실습	3/4/4
담당교수 (대표교수)		연구실	이공학관다동(B)	연락처	핸드폰	031-539-1965	수업관련 면담시간	월 요일
			B9404 호		E-Mail			jjjung@daejin.ac.kr

- 수업의 개요와 유용성

컴퓨터 게임에 대해 전반적으로 이해하고, 3D 게임 구성요소의 이해를 통해 게임제작의 개념과 감각을 익히도록 한다. 실제 온라인 게임 프로그래밍에 필요한 인공지능, 네트워크 프로그래밍, 게임 엔진에 대한 이해를 통해 온라인 게임제작 및 협업 제작 감각을 익히도록 한다.

- 선행학습 및 선수과목 요건

게임제작을 위해서는 여러가지 학문적 요소들이 포함되어 있으나 특히 컴퓨터그래픽스 이론을 기본지식으로 하고 있으므로 선수과목으로 컴퓨터그래픽스를 반드시 이수해야 한다.

3-1) 핵심역량 및 수업목표

핵심역량		수업목표
	70%(주역량)	
	30%(부역량)	

※ 대진대학교 6대 핵심역량 정의

핵심역량	정의	하위역량
인성역량	자아성찰을 기반으로 공동체 구성원에게 요구되는 태도를 가지고 상생을 이루는 역량	시민의식, 봉사정신, 책임감, 배려, 윤리, 도덕
소통역량	자신의 의견을 효과적으로 전달하고 상대방의 의견을 이해하고 공감하는 역량	팀워크, 협업능력, 대인관계능력, 경청, 논리적 표현(말하기)
창의융합역량	지식에 근거하여 비판적이고 입체적인 접근과 심화된 분석으로 문제를 논리적으로 해결하는 역량	문제해결, 자원·정보·기술의 활용, 종합적 사고능력
글로벌역량	글로벌 시대의 환경에 대한 이해, 글로벌 마인드 함양을 바탕으로 세계로 도전하는 국제화 역량	외국어 역량, 글로벌 마인드, 다문화 수용능력
혁신역량	스스로에 대한 자신감을 기반으로 새로운 가치에 도전하고 과정에서 최선을 다하는 역량	도전정신, 비판적 사고, 리더십, 추진력
자기개발역량	자기주도적 학습과 자기동기 부여로 학문과 진로에 필요한 자질을 갖추어 발전하는 역량	자기주도적 학습, 자기 동기부여, 자기관리, 진로개발

전공역량		수업목표
콘텐츠설계및응용개발	70%(주역량)	
웹·앱프로그래밍	30%(주역량)	