

표준강의계획서

\* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2017학년도 2학기		교과목명	게임소프트웨어디자인1	
교과목코드	GF0016	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	2(게임학과)			팀티칭여부	N
강의시간	화5,6,목7,8(G416)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	게임 제작 도구를 활용하여 하나의 완성된 게임 프로그램을 창작하게 한다.		
*교과목 목표	게임 소프트웨어 개발의 최신 기술과 기법을 바탕으로 프로젝트를 진행하여 실무 기술 능력을 배양한다.		
*주교재	유니티 5.x와 함께하는 C# 첫걸음 유니티 5로 만드는 3D/2D 스마트폰 게임 개발		
부교재	유니티 C# 스크립팅 마스터하기 따라하면서 배우는 유니티 3D 입문 유니티로 게임을 만드는 10가지 방법		
참고자료			
선수과목명	기초프로그래밍, 객체지향프로그래밍	선수과목 필수여부	Y
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처			상담요일 및 시간
강의 소개 동영상			

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
김석규	게임학과	027817593	G411	skkim@smu.ac.kr

교과유형	
항목	내용
*수업유형	<input type="checkbox"/> 강의형 <input checked="" type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input checked="" type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)	

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	40	*발표	0	상대평가
*기말고사	0	*참여도	10	
*과제물	0	*퀴즈	0	
*출석	10	*프로젝트	40	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계			
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량		30
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		10
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		20
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량		10
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량		30

기타정보	
Career Development Roadmap(전문직군명)	게임 및 디지털콘텐츠전문가,게임기획전문가

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	강좌소개 및 강의 사전 평가
	*주요학습내용 및 방법	강좌소개 및 강의 사전 평가
2	*학습목표	유니티를 이용한 스마트폰 게임 앱 제작을 위한 개발 환경 준비
	*주요학습내용 및 방법	유니티를 이용한 스마트폰 게임 앱 제작을 위한 개발 환경 준비
3	*학습목표	물리엔진과 충돌 마스터하기 (1)
	*주요학습내용 및 방법	물리엔진과 충돌 마스터하기 (1)
4	*학습목표	물리엔진과 충돌 마스터하기 (2)
	*주요학습내용 및 방법	물리엔진과 충돌 마스터하기 (2)
5	*학습목표	프리팹과 효과 높이기
	*주요학습내용 및 방법	프리팹과 효과 높이기
6	*학습목표	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (1)
	*주요학습내용 및 방법	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (1)
7	*학습목표	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (2)
	*주요학습내용 및 방법	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (2)
8	*학습목표	중간고사
	*주요학습내용 및 방법	중간고사
9	*학습목표	프로젝트 중간 보고서 제출 및 발표
	*주요학습내용 및 방법	프로젝트 중간 보고서 제출 및 발표
10	*학습목표	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (3)
	*주요학습내용 및 방법	캐릭터와 GUI 컨트롤하기 (3)
11	*학습목표	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (1)
	*주요학습내용 및 방법	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (1)
12	*학습목표	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (2)
	*주요학습내용 및 방법	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (2)
13	*학습목표	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (3)
	*주요학습내용 및 방법	스프라이트와 2D 물리 엔진 제대로 다루기 (3)
14	*학습목표	2D 게임 출시 준비와 스토어에 등록하기
	*주요학습내용 및 방법	2D 게임 출시 준비와 스토어에 등록하기
15	*학습목표	프로젝트 최종 보고서 제출 및 발표
	*주요학습내용 및 방법	프로젝트 최종 보고서 제출 및 발표