

게임의 이해

교과목	학수구분(학점/시간)	전선(3/3)	수강번호	M021
	주수강대상 학부/전공/학년	미디어학부/2학년	개설년도/학기	2021년도 2학기
	강의시간 및 강의실	화D(산415) 목C(산415)(산415)	영어등급	
교육과정 참고사항	선수과목	디지털미디어		
	관련 기초과목	영상시나리오		
	동시수강 추천과목			
	관련 고급과목			

담당교수	성명(직위/소속)		오규환 (교수/정보통신대학 미디어학과)			
	연구실	산학관 407호	구내전화	1836	e-mail	drghoh@ajou.ac.kr
	상담시간	화, 목 F		홈페이지		
담당조교	성명(직위/소속)					
	연구실		구내전화		e-mail	

1. 교과목 개요

=====

코로나 19로 인해 대학의 수업 지침이 변경되어 9월 한 달은 전면 비대면으로 운영됩니다.

9월 수업 운영 계획은 다음과 같습니다.

9월 1주차 : 실시간100% 수업 진행
 9월 2주차 : 실시간100% 수업 진행
 9월 3주차 : 동영상100%
 9월 4주차 : 동영상100%
 9월 5주차 : 동영상100%

10월부터 수업 운영은 실시간100% 운영을 기본으로 고려하고 있습니다. 최종 결정은 수강생 의견을 수렴후에 결정할 예정입니다.

=====

이 수업에서는 게임의 가치를 중심으로 게임을 이해합니다.

게임은 아동에게는 학습의 도구, 성인에게는 유희의 도구로, 노인에게는 정신 건강의 도구로 활용되는 디지털 콘텐츠입니다.

게임을 IT기기에서 동작하는 엔터테인먼트 콘텐츠로 받아들이지만 게임은 인간의 유희적 활동에 중요한 위치를 차지 하고 있습니다.
 따라서 게임을 이해하기 위해서는 놀이, 학습, 생활전반에 대해 연계하여 생각하여야 합니다.

강의는 게임 기획과 연관된 주제를 중심으로 게임의 가치를 이해하기 위한 내용으로 구성되어 있습니다.

수업에서 다루는 주요 주제는 다음과 같습니다.

- 클래식 게임/온라인 게임의 이해
- 게임 플레이, 게임 스토리텔링,
- 인디게임, 시리우스 게임
- 플레이어 경험 및 동기 부여
- 게임/박물관 상호작용
- 게임 예술성/예술적 경험
- 게임 기술/게임 엔진
- 게임 연구

기말 프로젝트에서는 특정 주제에 대한 연구 중심의 리포트를 작성합니다. ,

담당교수	성명(직위/소속)		오규환 (교수/정보통신대학 미디어학과)			
	연구실	산학관 407호	구내전화	1836	e-mail	drghoh@ajou.ac.kr
	상담시간	화, 목 F		홈페이지		
담당조교	성명(직위/소속)					
	연구실		구내전화		e-mail	

1. 교과목 개요

해당 수업은 게임기획자를 희망하는 학생에게는 필수교과목으로 추천합니다.

2. 수업 목표

게임/놀이에 대한 기초지식을 폭 넓게 학습한다.

3. 수업의 형태 및 진행방식

게임의 가치에 대한 이슈가 강의/팀 단위 워크숍 수행을 통해 진행됩니다.

게임을 플레이 해 보고 팀원들의 의견 수렴을 통해 시너지를 낼 수 있도록 유도합니다.

팀별 워크숍은 특정 게임 주제에 대해 의견 교환과 조율? 통해 시너지를 낼 수 있도록 합니다.

=====

코로나 19로 인해 대학의 수업 지침이 변경되어 9월 한 달은 전면 비대면으로 운영됩니다.

9월 수업 운영 계획은 다음과 같습니다.

9월 1주차 : 실시간100% 수업 진행

9월 2주차 : 실시간100% 수업 진행

9월 3주차 : 동영상100%

9월 4주차 : 동영상100%

9월 5주차 : 동영상100%

10월부터 수업 운영은 실시간100% 운영을 기본으로 고려하고 있습니다. 최종 결정은 수강생 의견을 수렴후에 결정할 예정입니다.

=====

4. 수업운영방법

☒ 강의

☒ 토론, 토의

☒ 팀 프로젝트(발표, 사례연구 등)

☐ 실험, 실습(역할극 등)

☒ 설계, 제작

☐ 현장학습(현장실습)

☐ 기타

5. 수업지원시스템 활용방법

☒ 아주Bb

☐ 자동녹화시스템

☐ 웹 과제

☐ 사이버강의

☐ 온라인 콘텐츠 활용

☐ 수업행동분석시스템

☐ 기타

6. 활용교수법

☐ PBL(Problem Based

☐ CBL(Case Based Learning)

☐ TBL(Team Based Learning)

☐ UR(Undergraduate Research)

☐ FL(Flipped Learning)

☐ DSAL(Data Sciencd Active Learning)

☐ 기타

7. 수강에 필요한 기초지식 및 도구능력

미디어 콘텐츠의 개념 이해 C 언어 이해

8. 학습평가 방법

평가항목	횟수	평가비율	비고
출석		10%	1번의 결석 또는 지각시 1%의 감점. 지각과 결석을 구분하지 않음. 10번 초과시 마이너스 점수로 내려감
중간고사		20%	
기말고사			
퀴즈		10%	퀴즈가 2번 예정(퀴즈 1번당 5%)
발표		20%	최종 발표(10%)와 최종 레포트(10%)로 점수가 정해지며, 발표가 없을시 최종 레포트만(20%)으로 점수 산출
토론			
과제		40%	과제 공고시 점수 반영비율(%)이 동시에 공고됨. 퀴즈가 1번 진행될 경우 과제 전체 %는 45%가 됨.
기타		5%	수업시간에 타인에 방해가 되는 행위, 전자파를 발생시키는 행위, 엠티러 잠자는 등 수업 태도에 대해 지적을 받을 경우, -1점씩.
study hours			

9. 교재 및 참고자료

구 분	교재 제목(웹사이트)	저 자	출판사	출판년도
주교재	Game Architecure and Design	andrew rollings, ernest adams	new riders	
참고자료	게임 아키텍처 & 디자인 (한글 번역본)	앤드류 롤링스, 어니스트 아담스	제우미디어	

10. 수업내용의 체계 및 진도계획

<div><수업목표를 달성하기위한 3단계> 1. [이론] 상호작용 개념 습득 2. [분석] 게임의 가치 이해 3. [창작] 창의적 게임 디자인 설계 <3단계 이유> "이론 -> 분석 -> 창작" 의 3단계를 거쳐서 게임의 가치 이해</div>
--

< 진도 계획 >

주	강 의 주 제	언어	담당교수	수업방법	평가방법	준비사항
1	게임 가치	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
2	클래식 게임	한	오규환	실시간100% 수업 진행		
3	플레이어 동기부여	한/영	오규환	동영상100%		
4	게임 스토리텔링	한/영	오규환	동영상100%		
5	게임 플레이	한/영	오규환	동영상100%		
6	인디게임	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
7	게임 분석론	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
8	중간 고사	한/영	오규환			
9	게임 기술과 게임 엔진	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
10	시리어스 게임	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
11	노인을 위한 게임 디자인	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
12	박물관 상호작용 이해	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
13	게임의 예술성	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
14	창의적 게임 디자인 방법론	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
15	게임 연구	한/영	오규환	실시간100% 수업 진행		
16	기말 고사	한/영	오규환			

11. 기타 참고사항

1. 시험(퀴즈)에서 부정행위 발각시, 보여준 사람과 본 사람 모두 F 학점으로 처리됨
2. 타인의 숙제를 복사하는 수준으로 제출한 경우 보여준 사람과 이를 그대로 옮겨 적은 사람 모두 F 학점으로 처리됨.

♣ 장애학생에 대한 교수학습 및 편의제공(보건복지부 고시 및 본교 규칙에 의함)

- 장애 학생에게 과제 및 시험평가 시 정확한 내용을 전달할 수 있도록 주요 내용 판서와 함께 아주Bb에 공지하도록 한다.
- 시각장애 학생과 지체장애 학생인 경우, 중간/기말 평가의 시간을 1.5배 혹은 1.7배로 한다.
- 지체장애 학생이 원할 경우 화면으로 제시되는 수업자료를 파일이나 출력물 등의 대체자료로 제공한다.