

강 의 계 획 서

전공	제목		부제목
교양	놀이문화와 게임콘텐츠		-
교재	주교재	<ul style="list-style-type: none"> - 하동현 역/여가와 인간행동/백산출판사/ - 전경원/창의성교육의 이론과 실제/창지사 - 이상률/놀이와 인간/문예출판사 - 편해문/어린이 민속과 놀이문화/민속원 	부교재 <ul style="list-style-type: none"> - 김원인/여가론/학문사 - 김경식 외4/게임시장의 양상과 특징/글누림

1. 교과목 개요

놀이와 게임은 일상생활에 있어 아주 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 하지만 어떤 이는 게임이라면 도박성만을 생각하는 이가 많아 부정적인 이미지를 주고 있다. 따라서 이런 사회적 부정의식을 탈피하고, 생활 속에서 게임과 놀이가 주는 즐거움을 학습을 통해 경험한다. 따라서 본 교과목은 다음과 같은 학습 목표를 갖는다.

- 자신이 일상생활에서 경험했던 놀이와 게임들을 통해 일과 공부 등에 재미와 흥미를 유발시킨다.
- 놀이와 게임을 통해 학우간의 우정과 조직의 중요성을 일깨워준다.

2. 강의 차시

차시	강의주제	파일유형
1	강의 0T, 문화콘텐츠 산업 1	PPT
2	문화콘텐츠 산업 2	PPT
3	여가의 정의 및 특성	PPT
4	놀이문화 1	PPT
5	놀이문화 2	PPT
6	스토리텔링 1	PPT
7	스토리텔링 2	PPT
8	중간고사	PPT
9	게임산업 실태	PPT
10	게임산업의 역사, 특성, 유형, 장르	PPT
11	게임시나리오	PPT
12	게임기획	PPT
13	게임개발 프로세스	PPT
14	게임의 부작용 및 향후 게임산업	PPT
15	기말고사	PPT