

강의 계획서

과목명	(한글)게임의 역사	개발기간/운영시기	2020년 7월~8월 개발/ 2020년 2학기 운영예정
	(영문)History of Computer Game	학수번호/학점	0ARB7500/2학점
담당교수	(한글)김경식		
	(영문)Kim, KyungSik		
강의목표	본 과목에서는 우리나라를 중심으로 게임 산업의 역사를 돌아보며, 기념비적인 게임들과 회사들이 어떤 아이디어로 성공하였는지 살펴볼 것이다. 게임의 소비자로서 또는 개발자로서 게임의 역사의 흐름을 아는 것은 유익한 일임. 수강생들이 앞으로의 게임산업 트렌드에 대한 안목을 갖고, 자기분야에서 게임을 활용할 수 있게 하는 것이 본 과목의 목표이다.		
평가방법	출석: 20%, 필기(중간): 30%, 퀴즈: 20%, 기말(과제발표): 30% (계100%)	이수기준	출석률 80% 이상 + 총점 70점 이상
교재	없음		
시험방법	온라인 시험 □, 오프라인 시험 ■		
주	차시	차시별 학습내용	강좌 운영 방법
1	1	과목소개, 수강목표 소개(과거)	강의(50분X1) Ice-breaking 오프라인
	2	1강. 게임의 특징 (게임이란 무엇인가?)	강의(50분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 오프라인
2	1	2강 1.게임의 분석 (속성, 장단점, 기원)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.게임의 분류 (장르별, 산업별)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
3	1	3강. 고전 게임의 역사	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	(2부)고전게임 대표콘텐츠 분석	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
4	1	4강. 비디오 게임의 역사	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	(2부) 비디오게임 대표콘텐츠 분석	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
5	1	5강. PC게임의 역사	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	(2부) 한국의 PC게임들 분석	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
6	1	6강 1.한국의 게임시장(90년대)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.한국 온라인게임의 성장	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
7	1	7강 1.온라인게임의 발전 (RPG)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.온라인게임의 발전 (FPS등 기타장르)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
8	1	3.온라인게임의 현황	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	4.온라인게임의 위기와 대응	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
9	1	8강 1.모바일게임의 역사(피처폰)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.모바일 게임의 역사 (스마트폰)	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
10	1/2	중간정리 및 중간고사(필기)	시험 시험 실시 후 정답 소개 질의 및 응답 오프라인
11	1	9강.게임산업의 현황과 전망	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	기말프로젝트 안내(선행 발표 소개)	강의(25분X1) 질문방 Q&A 온라인
12	1	10강 1.게이미피케이션	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.기능성게임	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
13	1	11강 1.게임의 제작과정	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
	2	2.게임제작 기술	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
14	1	3.게임 개발사례 (총무공해상대전)	강의(25분X1) 질문방 Q&A 온라인
	2	12강.게임 분석과 비평	강의(25분X1) 퀴즈, 질문방 Q&A 온라인
15	1/2	기말(과제발표) 및 종강	발표 open온라인게시판 업로드: 타학생발표자료 비평하기 오프라인