

강의계획서

[교과목 정보]

학수번호(분반)	이수구분	전공선택
과목명	게임공학	
학점-이론-실습	3-2-2	주관학과(부)
학년	강의시간/강의실	
수업유형	교과목기준	전공영역
권장선수과목		
교수		
연구실	연구실연락처)
EMAIL	홈페이지	
면담가능시간	18:00	

1.교과목개요(Course Description)

인문학에 대한 사회적 관심속에서 어떻게 하면 게임연구와 더 나아가 게임화에 잘 융합시킬 수 있을지에 대한 관심에서 시작했다. 인문학의 여러 세부 학문분야의 게이미피케이션과의 융합연구가 요구되며, 최근에 급부상한 화두인 게이미피케이션의 이론적 기반은 '게임'을 연구하는 학문인 '게임학(Game Studies)'에서 차용된것이 상당수 이므로, 결국 인문학의 정의와 각 하위 학문분야들과 '게임'과의 상관관계를 비교분석하는 것은 게임학 발전에 의미있는 일이다.

2.교수학습목표(Goals of Teaching and Learning)

교수학습목표(수행준거)	학습성과[공학교육인증제 실시학(부)과]	반영율	평가항목
인문학의 정의와 각 하위 학문분야들과 '게임'과의 상관관계를 비교분석 할 수 이도록 함	실무능력(PO5), 협동능력(PO6)	100%	중간:40%, 기말:40%, 과제1:10%, 과제2:0%, 참여도:0%, 발표:0%, 퀴즈:0%, 기타:10%

3.교수학습방법 (Methods of Teaching and Learning)

강의, 실험

4.교재 및 참고도서 (Required TextBook and Readings)

구분	교재명	저자	출판사	출판년도
주교재	게임의 역사와 이해 -게임의 인문학에서부터 게이미피케이션까지	김정태	홍릉과학출판사	2015
참고문헌	컴퓨터 게임 개론	김장훈	정익사	2011
참고문헌	게임이론	이규역	시그마프레스	2011

5.평가방법 (Assessment of Student Performance)

출석(10%), 발표(0%), 중간고사(40%), 기말고사(40%), 과제1(10%), 과제2(10%), 참여도(0%), 퀴즈(0%), 기타(0%)

6.과제물 (Assignments)

과제명	과제작성방법	평가기준	제출일
게임과 인문학의 관계	본인 스스로 작성	점수는 없으며 제출여부 체크	04.15
온라인 게임의 흐름 조사	본인 스스로 작성	10점만점으로 내용에 따라 감점	06.05

7.주별수업계획서

주차	기간	수업내용	교재	수업방법
제 1주	~	Prologue Logon 게임의 기원	Level 01	컴퓨터, 빔프로젝터
제 2주	~	Level01 문명과 게임	Level01	컴퓨터, 빔프로젝터
제 3주	~	Level02 게임 속 인문학 1	Level02	컴퓨터, 빔프로젝터
제 4주	~	Level02 게임 속 인문학 2	Level02	컴퓨터, 빔프로젝터
제 5주	~	Level03 호모루덴스의 출현	Level03	컴퓨터, 빔프로젝터
제 6주	~	Level04 전자게임의 흔적들	Level04	컴퓨터, 빔프로젝터
제 7주	~	Level05 초기의 전자게임	Level05	컴퓨터, 빔프로젝터
제 8주	~	Level06 전자게임의 분화	Level06	컴퓨터, 빔프로젝터
제 9주	~	Level07 아케이드게임 시대	Level07	컴퓨터, 빔프로젝터
제 10주	~	Level08 가정용 게임 시대	Level08	컴퓨터, 빔프로젝터
제 11주	~	Level09 PC게임 시대 1	Level09	컴퓨터, 빔프로젝터
제 12주	~	Level09 PC게임 시대 2	Level09	컴퓨터, 빔프로젝터
제 13주	~	Level10 온라인게임 시대 1	Level10	컴퓨터, 빔프로젝터
제 14주	~	Level10 온라인게임 시대 2	Level10	컴퓨터, 빔프로젝터
제 15주	~	기말고사		
제 16주	~	Level11 스마트게임 시대	Level11	컴퓨터, 빔프로젝터
제 17주	~	Level12 게임산업의 현황과 전망	Level12	컴퓨터, 빔프로젝터

※ 수강에 특별히 참고하여야 할 사항 및 기타사항(Useful References for Course)

1. 레포트는 본인 스스로 작성할 것
2. 결석이나 지각할 때 사전에 연락 할 것