

게임테크놀러지트랙 개설 교과(2018년 2학기)

| 이수구분 | 교과 번호 | 과목명 | 교과목 설명 | 학 년 | 담당 교수 | 전체 분반 | 학 점 | 이 론 | 실 습 |
|--------------|--------|-----------|--|--------|----------|----------|--------|--------|--------|
| 학부기초 이수지정 | 210009 | 제작도구의이해2 | 게임 개발에 필요한 게임제작도구에 대해 학습한다. 관련 소프트웨어에 대한 완벽한 이해를 위해 다양한 제작 사례 중심으로 기초 활용 능력 학습 | 1 | 주우석 | 4 | 3 | 3 | 0 |
| 학부선택 | 220008 | 게임프로그래밍기초 | 게임 프로그래밍을 위한 게임의 기본 구조 설계와 기초 게임 알고리즘의 이론을 실습을 통해서 학습 | 1 | 권경수 | 1 | 3 | 3 | 0 |
| 학부선택 | 221107 | 게임기획 | 게임개발사의 게임제작 준비단계에서부터 마무리까지 게임설계를 담당하고 게임제작과정의 전반적인 개념의 이해와 게임 캐릭터 및 게임 배경의 설정, 게임이벤트 연출, 게임설계시스템 등 게임기획 및 게임디자인 실무를 수행할 수 있는 능력을 학습하는 수업 | 1 | 김미진 | 1 | 3 | 3 | 0 |
| 전공이수 지정 | 310602 | 콘텐츠워크숍3 | 3차원 컴퓨터 그래픽스 이론과 활용법 학습한다. 그래픽 파이프라인을 이해하고, 3차원 물체들을 변환하여 2차원에 표현하는 방법 등을 실습과 병행하며 학습 | 2 | 이동훈 | 6 | 3 | 2 | 2 |
| 전공이수 지정 | 317778 | 진로설계 | 직무와 직능중심의 진로설계 포트폴리오를 기획하고 스페셜리스트 양성을 위한 세부진로에 대해 프리젠테이션등 다양한 도구를 활용하여 콘텐츠 전문 분야에 대한 진로설계가 가능하도록 지도 | 2 | 윤선정 | 5 | 1 | 1 | 0 |
| 전공선택 | 320455 | 게임프로그래밍고급 | 2D 게임을 쉽게 제작하기 위한 게임 엔진의 기본 원리를 학습하고, 이를 활용한 실습을 통해 2D 게임 제작에 필요한 요소를 학습 | 2 | 주우석 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 320456 | 게임툴프로그래밍 | 윈도우즈 운영체제 환경에서 프로그램 개발 도구인 C# 혹은 MFC를 사용하여 게임 툴 개발에 활용하는 방법 학습 | 2 | 윤선정 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 전공이수 지정 | 310604 | 콘텐츠워크숍5 | 졸업 작품 제작을 위한 기획 및 스토리, 스토리보드, 팀 구성, 스케줄 등에 관련된 수업 | 3 | 윤선정 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 320464 | 게임워크숍 | 게임에 사용되는 다양한 종류의 인공 지능 알고리즘에 대해서 공부한다. NPC의 상태 제어, 길찾기, 군중 시뮬레이션, 인공 신경망 등을 실습과 함께 학습 | 3 | 이동훈 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 327530 | 스크립트언어 | 다양한 분야(게임, 영상 등)에 사용되고 있는 스크립트 언어인 파이썬에 대해 학습 | 3 | 권경수 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 327874 | 3D게임프로그래밍 | Direct3D를 이용한 기본적인 3D 그래픽 프로그래밍에 대해 학습하고, 3D 게임 제작에 활용하는 방법에 대해 학습 | 3 | 주우석 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 327876 | 게임분석론 | 게임을 이루고 있는 속성과 요소 분해를 통해 기획에서 마케팅에 이르는 전 과정의 객관적 기준 설정 및 재미 요소 분석, 게임 컨설팅 및 문서 작법 등을 학습 | 3 | 송승근 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 320468 | 포트폴리오제작 | 4학년을 대상으로 개인 포트폴리오를 제작하는 수업 | 4 | 윤태수 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 전공선택 | 320469 | 게임프로젝트2 | 4학년을 대상으로 졸업 작품을 완성하는 수업 | 4 | 서진택 | 2 | 3 | 2 | 2 |