강 의 계 획 서

학년도/학기	2026 / 2	학수번호-분반	SOA3011-01	이수구분	전공필수
교과목명	AI를활용한창의적게임디자인			성명	이준석
선이수과목 (권장)	없음				

교과목 목표	- 인공지능 학습을 통한 게임 디자인 이해력 강화 - 프로젝트 경험을 통한 게임 제작 실무 능력 강화

수 업 내 용		수업 핵심질문 (핵심 개념)
1주차	게임디자인의 정의, 게임의 범위와 정의, 게임UX	게임의 범위와 정의
2주차	AI의 역사와 게임의 활용	게임의 AI 활용
3주차	게임의 역사	게임 발전 과정
4주차	특강 1	산업체 전문가 특강
5주차	게임 시스템 요소1	게임 역기획서 제작
6주차	게임 시스템 요소2	게임 역기획서 제작
7주차	게임의 연출 요소	게임 연출의 이해
8주차	게임의 제작과정1	게임 제작의 이해
9주차	게임의 제작과정2	게임 제작의 이해
10주차	생성형 AI의 종류	AI 사용 범위 및 활용 방법
11주차	생성형 AI의 실습1	AI 실습 및 제작
12주차	생성형 AI의 실습2	AI 실습 및 제작
13주차	생성형 AI를 활용한 게임 사례	토론 및 활용 사례분석
14주차	AI를 기반으로 한 게임 기획 의사 결정	토론 및 활용 사례분석
15주차	기말고사	기말고사

상황에 따라 주차별 수업 내용 변경할 수 있음