



# 온라인 수업 교수법 자료 공유

## 나의 수업방법은?

예술대학 게임디자인학과



경병표 교수



# Q1

# 온라인 수업 방법 선택 이유

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass 개발목적

- ▶ 이번 코로나19 사태로 공주대학교 학생들이 전면 "비대면 수업"을 진행하게 되어 강의의 어려움이 많았으며 학생, 교수 모두가 힘들어 하고 있습니다. 온라인 수업과 강의실 수업의 교육 방식의 현저한 차이로 강의 방법에 어려움이 많은 것 같습니다. 여러 기업의 상용화된 화상 회의/강의 시스템이 있지만 대학 강의실 교육을 대처 할 만한 시스템이 없는 것 같습니다.
- ▶ 어떻게 하면 교수님들은 수강생들과 강의실에서 강의 하듯이 대화하며 강의 자료를 정리하고 학생들은 질문, 레포트, 강의자료를 받아 볼수 있을까를 생각하며 이 시스템을 고안하였습니다. 학기말에는 수업 결과물에 대한 평가 및 전시/발표가 필요하고 수업을 통하여 학생 개인의 과목별(학기 단위) 포토폴리오 제공 서비스도 필요하여 이 부분도 추가 하였습니다.



Q1

# 온라인 수업 방법 선택 이유

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



- ▶ 지금의 제 수업과 게임디자인학과 교수님들께서 사용해 주시고 계십니다. 그리고 대학원 과목을 시험 운영하고 있습니다. 팀원을 만들어서 팀별로 팀원을 배정을 해주고 각 팀별로 프로젝트를 진행하며 개개인의 학습 상태를 모니터링 할 수 있도록 되어있습니다.
- ▶ 레포트 제출, 주별로 강의자료 제공 등을 시스템 상에서 관리 할 수 있으며 수강생의 출석 체크, 레포트 제출일 기록, 실시간 채팅으로 수강생의 시스템 사용 편의와 교수 관리자간의 편의성을 높였습니다.



# Q2

# 온라인 수업 방법 소개 - 1

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass 활용

➤ 수업을 위해 아래의 사이트에 접속 후 시스템 관리자로부터 부여 받은 교수 계정으로 로그인 하여 진행할 수업을 개설하고 학생에게 수업에 대한 홈페이지 주소와 수업 등록을 전달합니다. 학생들은 수업 등록을 하고 수업 참가 확인 받은면 로그인이 가능하며 수업 자료를 열람 할 수 있습니다.

교수님은 매주 주차별(1주~15주)로 수업 자료와 참고 사이트 등 수업 관련 정보를 교수자 관리 페이지에서 입력 할 수 있습니다.

📌 WOWClass 온라인 강의 소개 : <https://game116.synology.me/wowclass/info/>

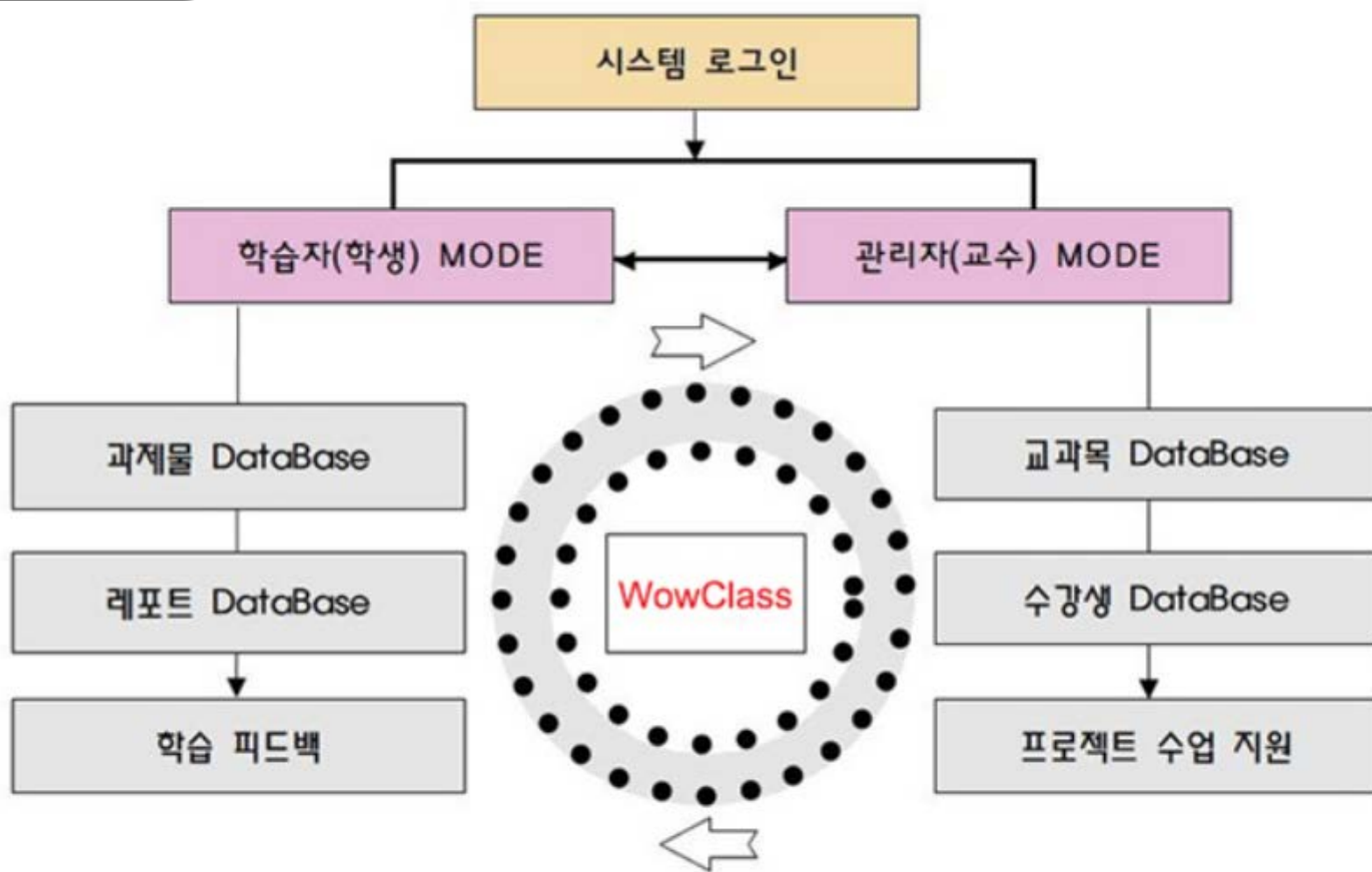
# Q2

# 온라인 수업 방법 소개 - 2

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass



원격 학습지원 시스템 : 2020.05.02.  
<https://game116.synology.me/wowclass>

# Q2 온라인 수업 방법 소개 - 3

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass

교수자 관리 페이지: 수업 과목 개설 및 관리 화면

The screenshot displays the WOWClass instructor management interface. The left pane shows a list of courses with details like course name, URL, and status. The right pane shows the 'Instructor Management' page with a table of courses and a 'Records 1 to 4 of 4' indicator.

이름	과목코드	과목명	수강 년도	수강 학기	학점	수강요일	수강 시간	e-mail
이정민	info_www_01	Information Design & Basic UI (물리수)	2020	01	1	화(15:00 - 17:50)	강명호	kyungho@nongae.ac.kr
이정민	topic_wwwdesign	게임디자인특강1 (이정민)	2020	01	3	수(14:00 - 16:50)	강명호	kyungho@nongae.ac.kr
이정민	wwwdesig_01	게임디자인-1(Basic Design-1) 1교시	2020	01	3	화(14:00 - 16:50)	강명호	kyungho@nongae.ac.kr
이정민	wwwdesig_02	게임디자인-1(Basic Design-1) 2교시	2020	01	3	화(10:00 - 12:50)	강명호	kyungho@nongae.ac.kr



# Q2 온라인 수업 방법 소개 - 4

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



**WOWClass**

교수자 관리 페이지: 수업자료 등록 화면

game116.synology.me/wowclass/update\_class.php?title=gamedesign\_mon&select=week7

**[온라인 원격 수업용 출석 체크 및 과제물 등록 지원시스템]**  
공주대학교 게임디자인학과  
Department of Game Design

오늘은 [ 2020-04-27 16:05:25 ] 입니다.

수업정보를 수정 하십니다. 주차별 강의 전달서를 입력 가능합니다.  
강의 전달 사항은 수강생들이 로그인을 하면 수업 주차의 화면 전달서를 명백히 사영됩니다.

과목코드 : gamedesign\_mon | 학 : info\_game\_ui, 2019(100), ...영문 혹은 숫자  
 과목과목 : 게임디자인-1/Game Design | 학 : Information Design & Game UI (종교UI)  
 과목년도 : 2020 | 학 : 2020 (년도 4자리만 입력)  
 과목학기 : 01 | 학 : 01, 02 (학기 2자리만 입력)  
 학일 : 3 | 학 : 01, 2, 3(일)  
 수업요일/시간 : 월(14:00 - 16:50) | 학 : 월(14:00 - 16:50) / 화(10:00 - 12:50)

담당교수 : 강병욱  
 이메일 : kyunghe@kongju.ac.kr

공지사항 :  
 • 공지에 변경 : <div style="color:rgb(0,0,255);font-weight:bold">수업정보</div>  
 • 강의 등록 : <input type="checkbox" /> </div>  
 # (10차) 2020년 3월 16일(월) 14:00시, 3월 17일(화) 10:00시 "게임디자인-1" 수강 등록 및 출석 체크, 과목의 과목이 시작.  
 # (20차) 2020년 3월 27일(월) 14:00시, 3월 28일(화) 10:00시 "게임디자인-1" 수강 등록 및 출석 체크, 과목의 과목이 시작.  
 # (30차) 2020년 3월 30일(목) 14:00시, 3월 31일(금) 10:00시 "게임디자인-1" 수강 등록 및 출석 체크, 과목의 과목이 시작.  
 "공지사항"을 로그아웃 페이지에 URL을 URL.

70차 수업안내  
 <div style="color:rgb(0,0,255);font-weight:bold">10차차 : What is Game Design ?</div>  
 20차 : 게임의 장르(Bever) 및 게임의 제작 과정에 대해  
 30차 : 게임 장르 및 OOD에 회의 진행(개인정보 입력, 팀 구성)  
 40차 : 게임 게임 OOD에 회의  
 50차 : 게임 게임 프로젝트 회의 및 회의록 작성(수업 종료까지)  
 60차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드  
 70차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 프로젝트 자료 관리</div>  
 <input type="checkbox" /> </div>  
 <div style="color:rgb(0,0,255);font-weight:bold">10차차 : What is Game Design ?</div>  
 20차 : 게임의 장르(Bever) 및 게임의 제작 과정에 대해  
 30차 : 게임 장르 및 OOD에 회의 진행(개인정보 입력, 팀 구성)  
 40차 : 게임 게임 OOD에 회의  
 50차 : 게임 게임 프로젝트 회의 및 회의록 작성(수업 종료까지)  
 60차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드  
 70차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 프로젝트 자료 관리</div>  
 <input type="checkbox" /> </div>  
 <div style="color:rgb(0,0,255);font-weight:bold">10차차 : What is Game Design ?</div>  
 20차 : 게임의 장르(Bever) 및 게임의 제작 과정에 대해  
 30차 : 게임 장르 및 OOD에 회의 진행(개인정보 입력, 팀 구성)  
 40차 : 게임 게임 OOD에 회의  
 50차 : 게임 게임 프로젝트 회의 및 회의록 작성(수업 종료까지)  
 60차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드  
 70차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 프로젝트 자료 관리</div>  
 <input type="checkbox" /> </div>  
 <div style="color:rgb(0,0,255);font-weight:bold">10차차 : What is Game Design ?</div>  
 20차 : 게임의 장르(Bever) 및 게임의 제작 과정에 대해  
 30차 : 게임 장르 및 OOD에 회의 진행(개인정보 입력, 팀 구성)  
 40차 : 게임 게임 OOD에 회의  
 50차 : 게임 게임 프로젝트 회의 및 회의록 작성(수업 종료까지)  
 60차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드  
 70차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 프로젝트 자료 관리</div>  
 <input type="checkbox" /> </div>

game116.synology.me/wowclass/tyc/update.php?number=10000&title=gamedesign\_mon&sel...

**[온라인 원격 수업용 출석 체크 및 과제물 등록 지원시스템]**  
공주대학교 게임디자인학과  
Department of Game Design

오늘은 [ 20-04-27 15:58:38 ] 입니다. 로그인 되었습니다. [출석 확인] [비밀번호 변경] [로그아웃]

입력 :  
 → 해당항목 오른쪽에 URL : 해당항목 열기 | 해당항목 사용 중지사항 : [알고보기, 열기]

주차 : week7

담당 내용 : 게임디자인-1(Game Design-1) 강의자료

주차	담당내용	등록일
week1	gameDesign-1_202001_week.pdf	Download
week2	gameDesign-1_202002_week.pdf	Download
week4	gameDesign-1_202003_4week.pdf	Download
week5	gameDesign-1_202003_5week.pdf	Download
week7	gameDesign-1_202003_7week.pdf	Download

10차차 : What is Game Design ?  
 20차차 : 게임의 장르(Bever) 및 게임의 제작 과정에 대해  
 30차차 : 게임 장르 및 OOD에 회의 진행(개인정보 입력, 팀 구성)  
 40차차 : 게임 게임 OOD에 회의  
 50차차 : 게임 게임 프로젝트 회의 및 회의록 작성(수업 종료까지)  
 60차차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드  
 70차차 : 게임 게임 프로젝트 회의 진행 및 프로젝트 자료 관리

- 게임디자인(Game Design Project) 프로젝트 관련 회의록(일정명 및 회의록, 게임개발 계획서 입력)

- 회의록 : <a href="https://game116.synology.me/tyc" />https://game116.synology.me/tyc</a>에 의사결정 분석 자료 및 프로젝트 계획 자료 업로드(각각 등록합니다 : game\_202003-10차차-게임디자인-10week-1

담당 주차의 담당내용을 확인하여 수업 내용을 담당 후 온라인 원격수업(게임디자인(Game Design) - 1)에 관한 회의내용/일정/자료를 작성합니다. 주차별 담당 일자 및 회의내용을 작성하여 본인의 과목의 과목물 열기 합니다. 또한 개별적으로 팀을 회의해서 OOD(개인정보) 관련 내용을 입력해서 강의 자료에 업로드합니다.  
 OOD의 "과목의 과목" 항목을 누르면 주차별 출석확인 및 과목의 과목이 진행 됩니다.

주차별 온라인 수업 안내 : 온라인 수업에서 팀에 결석한때 과목 프로젝트 회의물 온라인으로 진행 하고 있습니다. 4월 27일(월) 14:00, 4월 28일(화) 10:00에 수강생들이 명백한 시점에 로그아웃에 수업준비를 하고 합니다. 70차차는 3월 30일 PMOJECT 진행 및 최종 게임 프로젝트 회의물 계속 진행합니다. 또한 지난주에 팀별로 의사 결정 분석(개인정보, 과목물, 출석물, 결석(Bever), 과제물 체크, 과목물, 출석물, 전공요수, 전공요수 조사)를 등록한 수업물 합니다 <a href="https://game116.synology.me/tyc" />https://game116.synology.me/tyc</a>에 업로드 하고 합니다. 그리고 최종적으로 오늘 수업에 대해 회의물 진행하고 해당에 [회의내용]입력하면 회의내용(개인정보)을 입력하고 [과목의 과목]하고 합니다. 분석결과 및 회의록에 등록 및 수업은 계속 진행하도록 하겠습니다. 팀별로 진행 회의 내용은 수업준비(게임/Game Design Project)에 주차별로 업로드 합니다. 또한 수업준비, 해당에 [회의내용] 입력하면 회의물 회의 내용을 입력하고 확인하면 오늘 과목의 과목에 대해

# Q2

# 온라인 수업 방법 소개 - 5

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass

일일 레포트 제출 확인 및 과제물 주차별 리스트 출력 화면

원격수업 관리 대장(LiM)

[온라인 원격 수업을 중지 체크 및 과제물 등록 지원시스템]

공주대학교 게임디자인학과  
Department of Game Design

오늘은 [ 2020-05-02 09:22:05 ] 입니다.

No	과목명	게임디자인(Game Design) - 1	Team	1일
1	상업	오상민	수업시간	mon 14:00
	학번	201802604	학점	3
			등록일	2020-03-13 17:17:50
1주_5		2020-03-16 14:52:37.1	월요일1	2020-03-16 14:48:27
2주_5			월요일2	2020-03-23 14:24:10
3주_5			월요일3	2020-03-30 14:24:29
4주_5		2020-04-06 16:23:39.2	월요일4	2020-04-06 14:11:56
5주_5		2020-04-19 09:00:42.5	월요일5	2020-04-13 13:58:56
6주_5		2020-04-20 14:50:24.1	월요일6	2020-04-20 13:51:22
7주_5		2020-04-27 14:47:07.2	월요일7	2020-04-27 13:59:59
8주_5			월요일8	
9주_5			월요일9	
10주_5			월요일10	
11주_5			월요일11	
12주_5			월요일12	
13주_5			월요일13	
14주_5			월요일14	
15주_5			월요일15	

주제(Agenda) | 각주게임 / 그래픽 컴퓨터그래픽 | 일 | 1일 | (2일 혹은 3일 팀 구성에 대한 질문: 가능한 3인 이상 4인 이하가 - 하지만 부록이 2인이 되어 있어야 한다 2인으로 팀을 만들어도 좋 습니다. 그렇지만 모든 학생들의 팀을 만들고 팀을 만들지 못한 1-2 )

과제1 | 질문있습니다! 게임 개발 팀의 팀원이 최대 4인으로 학생인원이 모이기 바란다고 하셨는데 4인을 전부 채우지 않고 2명 혹은 3명이 서 팀을 이루어도 되는 것인가요? (서로 그 인원이 적절하다고 생각된다면) 제작해보고 싶은 게임 장르로는 '탈로쿠니이브'와 같은 데드보트메이아 장르의 게임 혹은 공포적요소가 들어간 이브 월드같은 어드벤처ppg에 많은 관심이 있습니다.

과제2 | 게임은 게임을 하는 순간의 재미(Play), 규칙을 따르면서 생기는 긴장감(Rules), 몰입 의 달성감(Goal)이 이루어진 복합적 놀이 방식입니다. 또한, 게임은 장르에 따라 순발력, 시공력, 판단력, 집중력 등 정신적 신체적으로 복합적인 능력을 필요로 합니다. 게임의 장르를 분류하는 이유는 게임의 정채상을 협력개발자 및 실제 소비자들에게 설명하기 용이하기 때문이기도 하고, 게임의 전반적인 구성을 일정 패턴에 있을 수 있어 기본적인 모습을 설명하기 쉬워지는 등 게임의 계획, 실제 개발, 광고, 소비자 전반적인 부분에서 접근이 쉬워지기 때문입니다. 게임 제작에는 프로그래밍, 그래픽 등 각 분야마다 자능과 전문성을 갖춘 인재들이 서로 협력하고 함께 책임을 진다는 생각을 형성하고 제작해야 하는데, 개발 과정에 맞지 않는 버디를 하지 않은 아이디어 혹은 과

과제3 | 화려한 색감과 디자인을 주는 게임을 원소로도 선택하여 직접 개발을 희망하게 되었습니다. 아무도 몰랐습니다 개발할 것 같습니다. 1인1 대안 또는 어드벤처 모드를 생각 중에 있습니다. 몰타이어를 제작하는 판타지향의 몬스터들로 만들어 화려하고 개성있는 액션을 생각하고 있습니다. 현재 팀에서의 개발 역할은 그래픽 컴퓨터그래픽을 생각하고 있습니다.

과제4 | 유사게임 분석 1. 질문 - 3D 액션 각주 게임 - 반다이남코 스팀디오 제작 / 아케이드인 스팀(PC) 서비스 - 기본적인 방식은 피격부위 상충(히트/공격중류)은 오픈은, 온발, 오픈발을 사용한 공격을 사용하며, 각 공격부위를 섞어 카운트 혹은 콤보를 연결할 공격을 할 수 있다. - 3D 각주게임 이어서 인지, 이종 방식이 장르, 말, 뛰 이동 외에도 총이동이 존재(2D게임으로 제작 예정)이라 장르 지 - 컨셉에 맞추어 캐릭터마다 완전히 다른 기술과 플레이 방식을 요할 (오리 주력만큼 쓰는 캐릭터, 총격과 공격이 있는 캐릭터, 몸보가 복잡하여 기술을 사용하기도, 반대로 약기도 어려운 캐릭터 등) - 카스럼 기능으로 상당히 자유롭게 캐릭터를 꾸밀 수 있음 (직업 요건, 시간 상 그리고 지 - 업의 플레이 혹은 버디를 향한 연속 콤보를 상대방에게 맞추면 백/바닥이 부서지

과제5 | 1일은 도표 방식의 각주게임을 제작하기로 하였습니다. 시간과 인력을 고려하여 해당 4개 정도 캐릭터 4개에 각각 기술을 넣는 것을 목표로 제작하기로 하였습니다. 캐릭터는 처음 고려한대로 판타지 몬스터 중을 플레이어를 캐릭터로 만들어 게임을 할리는 쪽으로 하기로 하였습니다. 프로그래밍은 캐릭터의 움직임이 나오는대로 할 예정입니다. 회의를 통해 일단 캐릭터 디자인을 한 뒤에 한 캐릭터의 기본 동작, 기술 등을 먼저 전부 만들고 다음 캐릭터를 만드는 식으로 하기로 하였습니다. 그리고 동작의 종류를 잘 하였습니다. (이보, 공격은 마공력, 물공력, 강공력, 특수기로 나누고 다시 상충한대로 나누기로 하였습니다.)

### < 과제(Report) 제출 관리 > - Upload, Download, Delete

과제 삭제	과제명	학번	Week	전송일
[Del]	<a href="#">게임아이디어 시트(게임디자인2) 201502851최수현_1주차_001.png</a>	201502851	week1	2020-09-05 09:31:18
[Del]	<a href="#">아이디어 발표.pptx</a>	201502820	week3	2020-09-23 09:54:32
[Del]	<a href="#">글래디에이터.pptx</a>	201802617	week4	2020-09-23 16:24:09
[Del]	<a href="#">팀 15 개발 계획 발표(수정01).pdf</a>	201802604	week4	2020-10-06 16:46:45
[Del]	<a href="#">게임개발계획.pptx</a>	201502820	week5	2020-10-07 14:04:14
[Del]	<a href="#">20201021_팀 15 게임 기획 발표.pptx</a>	201802604	week7	2020-10-20 20:25:36
[Del]	<a href="#">게임 기획 발표.pptx</a>	201502820	week7	2020-10-21 15:30:49
[Del]	<a href="#">20201111_팀 15 제작 중간 발표.pdf</a>	201802604	week9	2020-11-11 08:44:28
[Del]	<a href="#">캠디 최종 발표.pptx</a>	201502820	week15	2020-12-16 07:18:48

[ 과목코드 : gamedesign\_202002\_wed / Student Number : all ]

[ 과제물을 제출 합니다. 과제물 파일을 선택후 업로드(Upload)하면 제출 됩니다.]

과제 파일:  > 첨부할 파일을 선택하고 아래의 "업로드" 버튼을 누르면 파일이 업로드 됩니다.

all

< 선택 파일을 업로드(제출) 합니다.

\*주의: '.hwp', '.xls', '.doc', '.xlsx', '.docx', '.pdf', '.jpg', '.gif', '.png', '.txt', '.ppt', '.pptx', '.mp3', '.zip' 파일만 전송 가능합니다.



# Q2 온라인 수업 방법 소개 - 6

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



**WOWClass**

온라인 과제 전시 및 발표 지원

➤ 학생들이 본인의 발표 자료(PDF, JPG, JPEG, GIF, PNG) 및 과제를 업로드 할 수 있습니다.

[ "Information Design & Game UI (콜라주)" 과목 과제물 전시 ]

Exhibition Artwork Upload / Information Design & Game UI (콜라주)  
 본 페이지는 "Information Design & Game UI (콜라주)" 과목의 과제물 전시를 위한 공간입니다. 전시할 작품을 업로드 하십시오. 작품을 자세히 보려면 [관람하기]를 클릭 하십시오.  
 주의사항 : 업로드(Upload) 가능 파일 형식은 JPG, JPEG, PNG, GIF 입니다. 최대 업로드 가능 파일크기는 4MB 이하입니다. 용량이 4MB 이상이면 파일 크기를 조정하기 바랍니다. 1인이 여러개의 과제물도 업로드 할수 있습니다. 전시발표가 팀(Team)인 경우에는 팀장이 발표자료를 업로드 시키고 팀원 이름과 학번을 설명란에 표기하기 바랍니다. 참고 바랍니다.

[ Exhibition 게시판 ] : 파일 선택    선택된 파일 없음    ->    업로드(upload)

본인(팀) 작품 과제	수강생 제출 작품			
1003.jpg 	201802601.jpg 	201703324.jpg 	201902631.jpg 	201802610.jpg 
(GodMan)의 작품 과제	201902612.jpg 	201602735.jpg 	201602735_1.jpg 	201903171.jpg 

++: Information Design & Game UI (콜라주) ++:  
 [ 과목 코드 : info\_game\_ui ]

이름	학번	이메일	아젠다(Agenda)
GodMan	1003	abc@gmail.com	UI 프로젝트 탐구성

작품 설명 입력 (작품제목, 팀원, 제작물)  
 업로드(Upload) 가능 파일 형식은 JPG, JPEG, PNG, GIF 입니다. 최대 업로드 가능 파일크기는 4MB 이하입니다. 용량이 4MB 이상이면 파일 크기를 조정하기 바랍니다. 1인이 여러개의 과제물도 업로드 할수 있습니다. 전시발표가 팀(Team)인 경우에는 팀장이 발표자료를 업로드 시키고 팀원 이름과 학번을 설명란에 표기하기 바랍니다. 참고 바랍니다.

참조 주소(URL)  : 동영상 or 실행파일 링크 입력  
 주의 : 참조 주소(URL)에는 과제물을 직접 다운로드 가능한 주소(링크)를 입력하세요. 게임파일이 큰 경우에는 파일을 모아 1개의 압축 파일로 만들어서 수업용 웹하드에 저장 후 링크를 생성하여 사용하기 바랍니다.

작품 설명 저장 / 작품 관람 하기

# Q2

# 온라인 수업 방법 소개 - 7

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



**WOWClass**

온라인 과제 전시회 보기 화면

<https://game116.synology.me/wowclass/exhibition>

## [>>] 공주대학교 게임디자인학과 온라인 과제 발표 전시 [<<]

안녕하세요. 공주대학교 게임디자인학과입니다.

공주대학교 게임디자인학과에서는 매 학기 재학생 과제전시회를 진행해 왔습니다. 이번 코로나 사태로 학과에서는 온라인으로 전시를 실시하게 되었습니다. 다양한 과제물이 전시되어 있으며 각 과목별로 교수님들의 지도하에 한학기동안 열심히 노력한 결과물입니다. 부족한 점이 많지만 찬찬히 살펴 보시고 많은 격려와 지도 부탁드립니다. 감사합니다.

[2020학년 2학기 수업 담당교수 및 교과목]

(1학년) 유석호	교수: 게임그래픽디자인II	(3학년) 경병표	교수: 게임디자인II
(1학년) 박인수	교수: 게임학개론	(3학년) 고정운	교수: 게임엔진II
(1학년) 김강이	교수: 게임드로잉II	(3학년) 박인수	교수: 캡스톤디자인II
(2학년) 고정운	교수: 게임엔진II, 객체지향프로그래밍	(3학년) 이동엽	교수: 게임트랜스프로젝트
(2학년) 이동엽	교수: 게임캐릭터디자인II	(3학년) 오민석	교수: AR/VR게임개발II
(2학년) 이동엽	교수: 3D애니메이션	(3학년) 이동성원	교수: 게임제작II
(2학년) 박인수	교수: 게임분석	(4학년) 한정원	교수: 게임UX/UI II
(2학년) 미완복	교수: 게임프로그래밍II	(4학년) 김강이	교수: 디지털포도폴리오제작
+		(4학년) 이동엽	교수: 졸업작품프로젝트 II

2020년 12월 10일  
게임디자인학과 학과장  
이동엽

2020학년	1학기	게임디자인학과	온라인 과제 전시회 (1학기)
2020학년	2학기	게임디자인학과	온라인 과제 전시회 (2학기)

본 페이지는 크롬(Chrome Browser)에 최적화되어 있습니다.



본 과제를 전시는 레포트 제출을 대신 합니다. 또한 본 게시물에 대한 사용 권한은 공주대학교 게임디자인학과에 있습니다. 본 게시물에 등록된 이미지 혹은 문서는 발표자 스스로 저작에 대한 책임을 지어야하며 저작권자의 동의 없는 무단 배포 및 무단 사용을 금합니다. 공주대학교 게임디자인학과 (<https://game.kongju.ac.kr>)



# Q2 온라인 수업 방법 소개 - 8

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



**WOWClass**

온라인 과제 전시회 보기 화면

➤ 과목 별 담당 교수의 이력과 담당과목을 볼 수 있습니다.

[ + ] 2020년 2학기 게임디자인학과 온라인 과제발표 전시[ + ]

(Game Design Online Exhibition Now OPEN ...)

게임디자인학과 과제 발표 안내

경병표 교수 과제물

유석호 교수 과제물

이동열 교수 과제물

이완복 교수 과제물

이동열 교수 과제물

박인수 교수 과제물

고정운 교수 과제물

김강이 교수 과제물



경병표 교수 / 담당과목

- 과목명 : "게임디자인-2(Game Design-II)(월요일)" 과제발표전시

- 과목명 : "게임디자인-2(Game Design-II)(수요일)" 과제발표전시

- 과목명(대학원) : "게임디자인특강-2(Topic of\_GameDesign-2)" 연구발표

국립공주대학교 [game.kongju.ac.kr](http://game.kongju.ac.kr)  
**게임디자인학과**

본 과제물 전시는 레포트 제출을 대신 합니다. 또한 본 게시물에 대한 사용 권한은 공주대학교 게임디자인학과에 있습니다. 본 게시물에 등록된 이미지 혹은 문서는 발표자 스스로 저작에 대한 책임을 지아하며 저작권자의 동의 없는 무단 배포 및 무단 사용을 금합니다.

공주대학교 게임디자인학과 (<http://game.kongju.ac.kr>)





# Q2

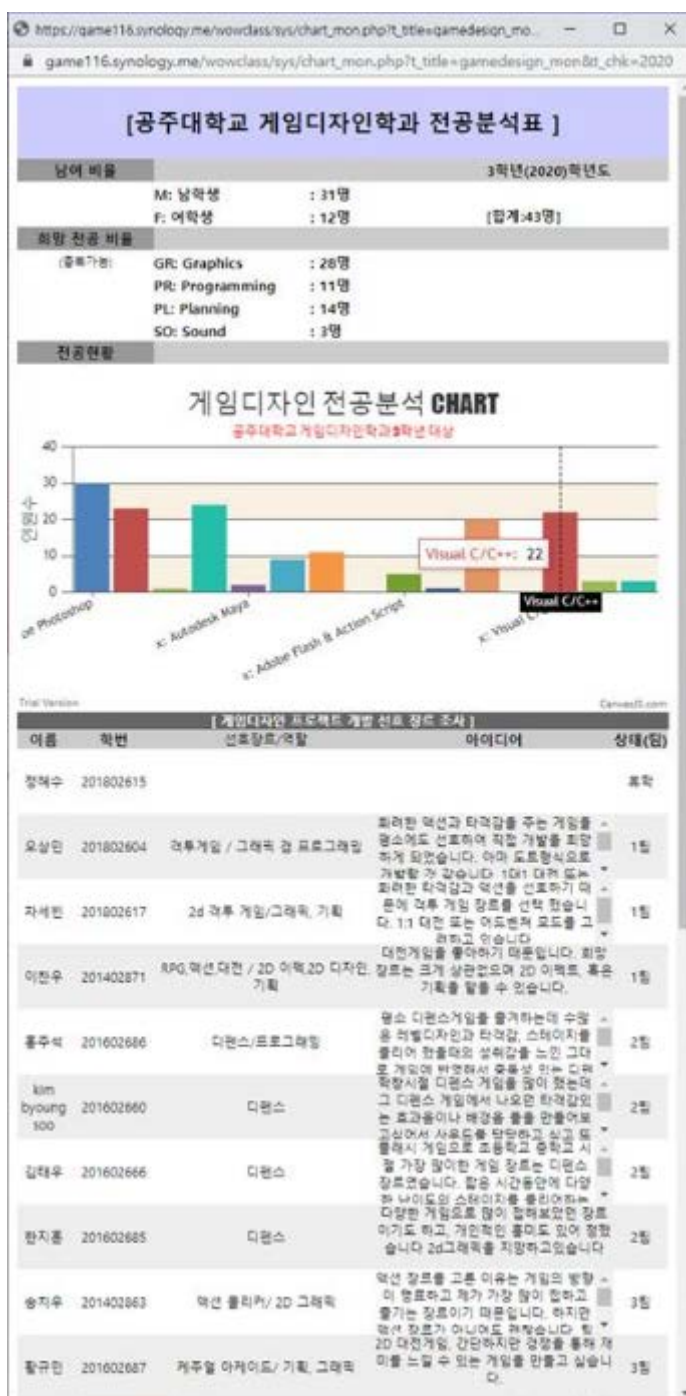
# 온라인 수업 방법 소개 - 10

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



**WOWClass**

학습 평가 및 학생 전공 역량 조사표 제공



# Q2 온라인 수업 방법 소개 - 11

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



## WOWClass

팀 지정과 팀 회의록 작성 기능

➤ 그룹별로 팀을 지정해 줄 수 있으며 팀원들 간에 이미지 공유 및 메모판 작성이 가능합니다.

Agenda List - Chrome  
game116.synology.me/wowclass/sys/team\_work.php?t\_title=visual\_design&t\_ox=1팀&nu...

**[ "시각디자인 실습-1" 팀 회의록 작성 ]**

Agenda & Team List / 202001 / 과목코드:visual\_design  
팀 회의록은 수강 기간동안 팀원들이 공유할 수 있는 메모장입니다. 본인의 의견만 작성 할수 있으며 같은 팀원의 의견은 읽을수만 있습니다. 이미지 컨셉 등 그림파일들 공유할수 있습니다.

[ 이미지 게시판 ] : 파일 선택 선택된 파일 없음 > 업로드(upload)

info\_image5 - 복사본.jpg info\_image5.jpg info\_image22.jpg  
info\_imagepage3 - 복사본.png info\_imagepage3.png ui-sketches-2.jpg

**팀 회의록 : 1팀**

이름	학번	이메일	연구요약	발표팀
홍길동	1000	professor@kongju.ac.kr	디자인 프로젝트 팀구성 & UI 설계	1팀
의견 입력 : (입력가능)	기적서 수정과 레벨디자인에 관한 의견을 내고 이에 대해 토론 했습니다. 오늘 회의에서 전체적인 맵디자인 시안이 나왔습니다. 아포칼립스 세계관에 맞는 디자인이었지만, 처음에 생각했던 열거적인 오픈 게임의 느낌이 나지않아, 맵과 세계관에 맞춰 캐릭터의 설정을 수정하기로 했습니다. 또한 이번주 내로 맵 레벨디자인에 관한 수정과 오브젝트 추가 에 대해서 마무리 짓고 본격적인 제작에 들어			
일석정	1001	abc@kongju.ac.kr	현대디자인 배경 조사	1팀
의견 :	이번주 내로 맵 레벨디자인에 관한 수정과 오브젝트 추가 에 대해서 마무리 짓고 본격적인 제작에 들어갈것 같습니다.			
강길찬	1002	abc@kongju.ac.kr	시각전달디자인 이론과 POP광고의 현재	1팀
의견 :	아포칼립스 세계관에 맞는 디자인이었지만, 처음에 생각했던 열거적인 오픈 게임의 느낌이 나지 않아, 맵과 세계관에 맞춰 캐릭터의 설정을 수정하기로 했습니다.			
Total :	3			

팀 회의록 저장

공주대학교 / 게임 디자인 학과 / Department of Game Design 제공

ONLINE

**[WOW Class]-과목명:Game Design-2(월요일)** / 2020학년도 - 02월 학기

담당교수 : 경병표 / kyungbp@kongju.ac.kr / gamedesign\_202002\_mon

수업용학과웹하드 (id:gamedesign/pw:학과전화번호4자리) (웹하드열기)

Close

강의 목표 : 상용 게임 분석(3D 게임 중심)과정을 통하여 게임 개발을 위한 디자인(설계) 방법 및 3D 게임에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 컴퓨터에서 실행(실행) 가능한 게임을 디자인(설계)하고 구현해 봄으로써 "게임디자인/GAME DESIGN" 전반에 대한 이해와 3D 게임 개발의 흐름(Flow)에 대해 학습 한다. 또한 단순한 형태의 3D 게임을 직접 설계 및 제작해 봄으로써 전반적인 3D 게임에 대해 제작 프로세스를 이해할 수 수업의 목표로 한다.

[ 팀 프로젝트 진행 방법 / 팀 구성 ]

게임 아이디어 공모 > 아이디어 선정 -> 기획,그래픽,프로그래밍(팀별 1명) 구성 -> 팀장 선발 -> 프로젝트 진행 -> 중간발표 -> 완성(과제전) -> 최종발표(온/오프라인)및 평가

[+ Information of Group Data.

Game Design-2(월요일) / 월(14:00 ~ 16:50)

[01 팀]	[02 팀]	[03 팀]	[04 팀]	[05 팀]
Title: CtrlZ 팀장: 허은혜	Title: 배알의 민족 팀장: 윤찬식	Title: 문제는 무기 팀장: 박세웅	Title: 쾰러시 팀장: 오현중	Title: Flip it, in 2 minu 팀장: 김서연
Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:
[11 팀]	[12 팀]	[13 팀]	[14 팀]	[15 팀]
Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:
[16 팀]	[17 팀]	[18 팀]	[19 팀]	[20 팀]
Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:	Title: 팀장:

[ 과목 : Game Design-2(월요일) ]

팀 프로젝트 수업 안내:

- \* 본 수업은 팀 프로젝트로 진행되는 수업입니다. 팀원을 구성하고 팀 번호를 배정 받게 바랍니다.
- \* 팀 프로젝트 사이트 로그인을 위한 ID/PW는 관리자에게 문의 바랍니다.
- \* 과목 수강생은 위의 웹하드 링크를 이용하여 에 발표자료 및 완성된 게임소스, 실행파일, 판넬 이미지를 업로드 시키기 바랍니다.
- \* 웹하드 업로드는 ">>GAME\_HDD>해당학년>해당학기>과목명>GROUP-팀번호" 에 올리게 바랍니다. (예: GAME\_HDD>2020년>1학기>게임 디자인-1>GROUP-1")
- \* 수업관련 공지사항은 아래의 게시판을 참고바랍니다. 게시판의 글을 읽거나 작성하기 위해서는 게시판 사용 신청(Join)을 하기 바랍니다.

# Q3

## 온라인 수업 운영에 대한 생각

교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



코로나19 사태로 공주대학교 학생들이 전면 "비대면 수업"을 진행되어 강의운영의 어려움이 많으며, 온라인 수업과 강의실 수업의 교육 방식의 현저한 차이로 강의 방법에 어려움이 많습니다. 여러 기업의 상용화된 화상 회의/강의 시스템이 있지만 대학의 대면 강의실 교육인 실습, 실기, 발표, 개별, 그룹별 평가 등은 강의실 교육의 장점이기도 했습니다.

온라인에서는 이러한 교육 환경을 대처할 만한 시스템이 없는 것 같아 본 학과 (게임디자인학과)에서 온라인과 오프라인 수업에 동시에 사용하기 위한 시스템을 개발 하게 되었으며 몇 번의 시행착오 수정 후 지금은 온라인 보조 시스템으로 사용 빈도가 높아지고 있습니다. 전시, 발표를 준비해야 하는 과목과 팀을 만들어 프로젝트 수업을 진행해야 하는 과목에 적합하게 디자인 되었습니다.

어떻게 하면 수강생들과 강의실에서 강의 하듯이 대화하며 강의 자료를 정리하고 학생들의 질문, 레포트, 과제물, 전시/발표, 강의 자료를 받아 볼 수 있을까를 생각하며 이 시스템을 고안하였습니다. 또한 온라인 강의 지원 시스템을 최적화하여 속도를 높이기 위해 노력하고 있지만 지금은 사용인원이 적은 관계로 속도 저하가 심하지 않지만 사용 인원이 많아지고 DB량이 많아지면 속도 문제와 시스템 업그레이드를 생각해 봐야 할 것 같습니다. 스마트폰과 PC에서 모두 사용 가능합니다.





# Q4

# 온라인 도움말 사이트

## 교과목: 게임디자인, 정보디자인과게임UI



수업 사이트와 전시/발표 페이지를 참고 바랍니다. 수업 사이트는 외국인 학생의 비대면 강의를 위해 영문 사이트(OnClass)도 운영 중에 있습니다.

원격 수업(학습자) 도움말 : <https://game116.synology.me/wowclass/info>

원격 수업(교수자) 도움말 : [https://game116.synology.me/wowclass/info/index\\_professor.htm](https://game116.synology.me/wowclass/info/index_professor.htm)

[온라인 학습관리&과제전시발표 지원시스템]  
공주대학교(www.kongju.ac.kr) ©

**WOW Class** : 오늘은 [ 21-02-22 20:40:25 ] 입니다.

와우클래스(WOW-Class)는 온라인 학습 관리 및 과제물 발표/전시 지원을 위한 시스템입니다. 본 시스템을 사용해 주셔서 감사합니다.

와우클래스(WOW-Class)는 "학습자모드"와 "교수자모드"로 나누어져 있습니다.

\* 학습자모드는 수강생들이 온라인으로 학습을 받기 위한 시스템으로 수강생들은 "학습자모드"로 이동 후 개설 과목명과 담당교수님을 확인 후 "수강등록"을 하기 바랍니다. 수강등록 후 교수님의 로그인 허가를 받으면 시스템에 로그인하여 수업에 대한 안내(공지)에 따라 수업을 진행 할수 있습니다. 또한 과제물을 업로드하여 온라인 전시 및 발표를 할 수 있습니다. 학습자는 종강 후에도 이전 수업에 대한 과제물을 계속 관리 할수 있으며 온라인 개인 포토폴리오로도 사용 가능합니다. 과제를 업로드는 유튜브 동영상 링크를 등록할수 있으며 단독 발행 콘텐츠의 경우 상시 다운로드도 가능합니다.

\* 교수자모드는 교수님께서 사용하는 수업 관리 페이지 입니다. 수업관리페이지로 이동하시면 학생들의 출결 확인 및 주차별 학습자료 업로드와 수업 내용을 업로드 할 수 있습니다. 팀 프로젝트 수업의 경우 팀을 배분하고 관리 할수 있습니다. 학습자료 업로드 및 학생들의 레포트를 일괄 관리 할수 있습니다. 교수자 모드를 처음 사용하는 경우에는 수업과목 개설을 위한 교수자 계정을 신청하기 바랍니다.

아래의 버튼(학습자모드, 교수자모드)을 클릭하여 수업사이트로 이동하기 바랍니다.

**학습자 모드**                      **교수자 모드**

비고 : Processing.. 본 시스템은 크롬(Chrome)웹브라우저에 최적화 되어 있습니다.

- 문의 : 공주대학교 게임디자인학과(경병표교수: kyunb@kongju.ac.kr)

공주대학교 게임디자인학과 (<http://game.kongju.ac.kr>)

**OnClass** [KNU/Dept.Game Design Online class support system]  
공주대학교(www.kongju.ac.kr) ©

OnClass : Today is [ 20-12-15 15:17:40 ].

[ This is a course opened by professors. Click the professor's name and log in with the subject name ]

[+] KNU Online lecture: (Wonseok Kim 敬授) 工程大-SUES Class Login <- Click!

[+] KNU Online lecture: (Heesin Ro 敬授) 工程大-SUES Class Login <- Click!

[+] KNU Online lecture: (曺炳杓 敬授) 工程大-SUES Class Login <- Click!

[+] KNU Online lecture: 2020학년도 하계 1교 강교사 자격연수 Class Login <- Click!

[+] KNU Online lecture: Professor name (preparing).. <- Click!

+ 网上课程发表展 上海工程技术大学/多媒体学院 课程发表展 : The online announcement exhibition will start on July 14. 单击[课程发表展]可访问出每位教授负责的课程,您可以观看学生作业的介绍.

This page is an online class system supported by the Department of Game Design, Kongju National University.

To take a remote class, click the [Professor Name] above and select a subject. And if you log in after [Register for class], you can take a remote class. After logging in, follow the professor's instruction to access the registered lecture document. Then, you can use the class chat and zoom(video meeting) to conduct the class, fill out the report and save it. Please participate in the remote class at the same time as the classroom time.

Students taking the above classes are requested to log in at the designated class time to check attendance.

If you have any questions, please consult with the professor in charge of the subject.

OnClass 시스템 사용법 : [\[클릭보기\]](#)

Remark : Processing.. This system is optimized for chrome.

- Question : 공주대학교 게임디자인학과(曺炳杓 敬授: kyunb@kongju.ac.kr)

Kongju National University, Department of Game Design / (<https://game.kongju.ac.kr>)

[한글판: 공주대학교 게임디자인학과 WOWClass]

<https://game116.synology.me/wowclass>

[영문판: 상해공정기술대학/정교사자격연수 OnClass]

<https://game116.synology.me/onclass>