

# 2016 아주대학교 주니어 게임 SW 아카데미 안내

## 1. 목적

- SW중심사회를 맞이하여 아주대의 우수한 SW교육경험을 인근지역 주민과 공유
- 인근지역의 초등학교 및 중학교 학생들에게 소프트웨어 마인드 형성 지원
- 학생들이 직접 창의적으로 SW를 개발해 볼 수 있는 경험의 장을 제공

## 2. 교육 대상 및 내용

- 대상 : 중학교 1학년 학생
- 내용 : 게임 SW 창작 과정 - 기초 과정 5시간 + 심화 과정 5시간

## 3. 일정

### 1) 교육기간

- 1차 : 2016. 5. 21.(토) ~ 5. 22.(일)
- 2차 : 2016. 7. 16.(토) ~ 7. 17.(일)

### 2) 교육시간 : 13:00~18:00 (5시간) × 2일

### 3) 대상 : 각 차수별 약 25명

- 수원시 관내 중학교 학생
- 학교별 참여 인원 2명(학교 추천 학생 한정)
- 학교별 추천 학생 2명을 1차에 1명, 2차에 1명 배정
- 참여 신청 수에 따라 일부 조정 가능

### 4) 참가비용 : 무료



### 5) 교육 프로그램

- 1일 11:00 ~ 12:00 개회식  
13:00 ~ 18:00 게임 SW 창작 기초 과정
- 2일 13:00 ~ 18:00 게임 SW 창작 심화 과정

## 4. 장소

- 개회식 : 아주대학교 팔달관(입소식 장소 별도 안내)
- 교 육 : 아주대학교 팔달관 실습실(입소식 후 별도 안내)

## 5. 중등부 프로그램 내용

교육시간	프로그램 내용	비고(사진)
1일차 5시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 게임의 구성 요소 이해</li> <li>▪ Platformer 게임 창작 체험</li> <li>▪ 좌표계, Actor, Behavior, Rule 이해</li> <li>▪ PEI 게임 SW 창작(기초과정)</li> </ul>	
2일차 5시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 게임 창작 SW인 GameSalad의 동작 원리</li> <li>▪ Flappy Bird류의 게임 SW 창작 (심화과정)</li> <li>▪ 새로운 스토리, 스프라이트 추가를 통한 창작 게임 완성</li> <li>▪ 레벨 디자인, 밸런싱 작업을 통한 게임 완성</li> </ul>	

## 6. 담당 강사 : 오규환

- 한국과학기술원(KAIST) 전산학과 졸업 (공학박사)
- (주)넥슨 온라인 게임 개발 실장(2000.03 - 2005.03)
- 2010 대한민국 게임대상 학술상
- 아주대학교 과학영재교육원 SW 영재교육 담당 교사 (2014.07 ~ 2015.12)
- 現 동아사이언스 수학동아 게임카페 운영 교사
- 現 (사)한국디지털스토리텔링학회 부회장
- 現 아주대학교 미디어학과 교수 (게임디자인 전공)

## 7. 문의처

SW중심대학사업단, 이은지, 031-219-3853, lauren82@ajou.ac.kr