

**게임콘텐츠디자인전공**

◇ 전공개요

인류와 함께해온 놀이의 역사는 현재까지 꾸준히 발전되어 디지털 매체와 접목된 지금의 게임으로까지 이르렀다. 이제는 단순히 경쟁심리를 이용하는 것뿐만이 아니라 사용자의 체험과 공감을 이끌어내는 인문학적 영역과도 맞닿게 되었다. 그와 함께 소비자의 게임에 대한 기대는 날이 증가하고 있다. 이는 앞으로의 대중문화를 이끌어 나아갈 새로운 매체의 가능성을 보여주며 게임 또한 학문의 영역에서 충분히 다뤄질 수 있음을 의미한다.

게임콘텐츠디자인전공은 IT공학전공, 스토리텔링전공, 시각영상디자인과 등 여러 분야의 학문을 융합하여 만들어진 전공이다. 이러한 교육과정을 통해 게임을 구현하는 방법을 익히고 게임 속 스토리텔링을 사용자에게 더 극대화하여 전달하는 법을 배우게 된다. 따라서 게임 전반에 대한 견해를 넓히고 최종적으로 프로젝트를 진행함으로써 양질의 게임 창작을 할 수 있게 된다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 교육목표
  - 사용자와 인터랙티브한 상호작용이 가능하게 하는 개발자로서의 역량 강화
  - 호소력 있는 스토리텔링을 통해 게임성을 높이는 기획자로서의 역량 강화
  - 각종 연출로 사용자에게 정보를 몰입감 있게 전달하는 디자이너로서의 역량 강화
- 진출 가능 분야
  - 게임기획자, 게임시나리오작가, 게임디자이너, 그래픽디자이너, 게임프로그래머, 게임개발자, 게임마케터, 융복합콘텐츠 창작자, VR/AR 콘텐츠 크리에이터, 1인 콘텐츠 크리에이터

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	게임콘텐츠디자인전공	게임콘텐츠디자인학사
영문 표기	Game Contents Design	Bachelor of Game Contents Design

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 게임 관련 공모전 수상 3. 게임잼 3회이상 참여

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21102524	프로그래밍입문	1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21003683	프로그래밍방법론	1학년	2학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공		
					이론	실습	학과명	교과구분	
21002103	객체지향프로그래밍(캡스톤디자인)	2학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수	
21003066	데이터구조	2학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수	
21102539	UI/UX설계	3학년	1학기	3	2	2	IT공학전공	전공선택	
21003680	컴퓨터그래픽프로그래밍	3학년	1학기	3	3	0	IT공학전공	전공선택	
21002460	가상및증강현실응용	3학년	2학기	3	3	0	IT공학전공	전공선택	
21102537	스마트서비스(캡스톤디자인)	4학년	1학기	3	3	0	IT공학전공	전공선택	
21050358	문화심리학	3학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택	
21002330	문장과수사	1학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역	
21102916	문화산업스토리텔링	2-3학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역	
21102917	대본창작실습	2-3학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역	
21002362	소설·동화창작실습	3-4학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역	
21002361	스토리텔링세미나	3-4학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역	
21003561	디지털이미지디자인 I	1학년	1학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003565	디지털이미지디자인 II	1학년	2학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21002159	타이포그래피디자인 I	1학년	2학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003193	디지털미디어컨텐츠 I	2학년	1학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21004039	모션그래픽스 I	2학년	1학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003782	애니메이션디지털드로잉	2학년	1학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21002179	타이포그래피디자인 II	2학년	1학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003194	디지털미디어컨텐츠 II	2학년	2학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21004040	모션그래픽스 II	2학년	2학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003785	플랫폼애니메이션	2학년	2학기	2	0	3	시각영상디자인과	전공선택	
21003044	컴퓨터음악 I	2학년	1학기	2	0	2	작곡과	전공필수	
21104171	기계학습개론	2학년	1학기	3	3	0	자율형전사시스템전공	전공선택	
21002329	스토리텔링의이해		1학기	3	3	0	한국어문학부	교선택핵심	
21104628	AR·MR워크숍	2학년	2학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택	
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
					79				

요약 : 10개 전공, 30개 과목, 79학점 편제

◇ 개설 및 개편이력

- 2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
- 2023.07. 교육과정 개편 승인
  - 과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
  - 자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
  - 과목제외: 문화콘텐츠창작연습(21050297)-개설학과의 과목폐지로 인함
- 2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
  - 과목제외: C++프로그래밍(21102527), 판타지예술과의만남(21109881)