

04 게임콘텐츠과에 입학하면 어떤 점이 좋을까?

교육과정

온라인 · 모바일 · 스마트폰 게임 외에도 VR · AR에 이르기까지 다양한 게임콘텐츠의 특성을 교육함은 물론 글로벌 시대를 선도할 수 있는 융 · 복합적 게임 아이디어, 창의적 게임기획 및 프로그래밍, 혁신적 디지털 아트 제작능력을 향상을 위한 게임개발 과정을 운영

특 성 화

“CHALLENGE 1115”(자격증 1개, 공모전 1회 수상, 현장실습 1회, 포트폴리오 5개에 도전)에 모든 학생이 집중하여 게임제작 및 개발에 필요한 전문지식을 학습하여 취업능력을 극대화

05 게임콘텐츠과를 졸업하면 어떤 점이 좋을까?

학과 졸업 후 주요 직무분야

- 게임 제작 : 게임기획 및 디자인, 게임서버 프로그래밍, 게임 클라이언트 프로그래밍, 게임시프로그래밍, 디지털 아트(원화/모델링/애니메이션/이펙트), 인터페이스 디자인, 게임 사운드 및 영상제작, 보드게임 제작 및 프로듀싱
- 게임서비스 : 게임의 운영과 QA 및 테스터, 게임 유통 및 서비스 마케팅

졸업생 주요 취업처

- 온라인게임 개발사, 온라인게임 퍼블리셔, 온라인게임 QA전문회사, 외국 온라인 게임 국내지사
- 모바일게임 개발사, 모바일게임 퍼블리셔, 외국 모바일게임 국내지사
- 보드게임 개발사, 보드게임 퍼블리셔

06 게임콘텐츠과에서는 어떤 수업을 들을까?

구 분	1학기	2학기
1학년	게임프로그래밍기초, 게임사운드, 드로잉기법, 색채표현, 영어회화, 세계문화의 이해, 자기개발과 진로설계	게임엔진, 게임2D그래픽, 보드게임디자인, 게임기획 및 디자인, 소통과 공감능력, 4차산업 혁명의 이해
2학년	게임제작실습, 객체지향프로그래밍, 게임UX/UI디자인, 게임기획실무, 보드게임프로듀싱, 창의적 문제해결, 현장실습, 역량강화와 취업설계	게임알고리즘, 게임캐릭터디자인, 게임3D그래픽, 게임QA 및 운영, 고객센터서비스와 대인관계 (교양 선택 및 일반 선택 각 1과목)

07 게임콘텐츠과 졸업생 인터뷰



게임콘텐츠과 17학번 유호연

게임콘텐츠과의 장점은 학벌과 성적에 크게 관여하지 않는다는 점입니다. 어렸을 적 마냥 게임이 좋아 공부를 게을리 하였지만 열정이 넘치는 교수님들이 게임 콘텐츠 개발에 있어서 큰 틀과 조언을 해주시기에 많은 것을 배우고 느낄 수 있었습니다. 또한 지루한 수업보다 본인이 관심을 가지고 실무에서 적용할 수 있는 수업이 많다는 것이 저희 과의 장점입니다. 현재 저의 팀원들과 졸업 작품을 만들며 원하는 기업에 취업을 준비하고 있으며, 게임에 대한 열정과 꾸준한 노력만 있다면 원하는 기업에 문을 두드릴 수 있을 거라 확신합니다.

2024학년도

콘텐츠디자인계열
게임콘텐츠과

01 모집 개요

접수 일정

수시1차 2023.09.11.(월) ~ 2023.10.05.(목)

수시2차 2023.11.10.(금) ~ 2023.11.24.(금)

정 시 2024.01.03.(수) ~ 2024.01.15.(월)

게임콘텐츠과 모집인원 : 40명

구분	입학정원	일반전형	정원내 특별전형
수시 1차	30	30	-
수시 2차	8	8	-
정시	2	2	-

 **김포대학교 교학처**
031-999-4703~7

게임콘텐츠과 / 권용만 학과장
031-999-4276/010-6270-9642

이흥섭 교수
010-4565-3903

이호선 교수
010-8793-7234

02 게임콘텐츠과는 어떤 학과일까?

학과소개

4차 산업혁명의 핵심인 AI(인공지능)와 VR(가상현실)을 기반으로 놀이의 본질에 대한 탐구와 디지털 게임제작에 필요한 기획 · 프로그래밍 · 그래픽에 대한 전문적 지식과 기술을 함양함으로써 차세대 게임개발을 선도하는 게임개발 전문가를 양성

교육목표 및 전략

- 비 전** 차세대 게임개발을 선도하는 게임개발 전문교육의 산실
- 인 재 상** 창조적 사고와 협업능력을 통한 게임산업의 콘텐츠 크리에이터
- 교육목표** 게임과 놀이에 대한 이해를 바탕으로 전통적 게임의 창조적 파괴를 통한 게임제작능력 배양

03 게임콘텐츠과 교수 소개



권용만 학과장/게임학 박사

- 가천대학교 게임트랙 부교수
- 한국첨단게임산업협회 사무국장
- 위자드소프트 총괄 부사장
- 한국게임산업개발원/한국콘텐츠진흥원 팀장
- 삼성전자 게임사업팀 과장



이흥섭 교수/게임학 박사 수료

- 한국IT직업전문학교 게임계열 교수
- 지스텍 MMORPG “천상의 문” 제작
- 우리게임즈 카드보드게임포털 “게임업” 제작
- 퀘스트큐브 여성향 연애시뮬레이션 “러브” 제작



이호선 교수/디자인학석사

- 성균관대학교 디자인학석사
- 한양대학교 디자인학박사 [시각인터랙티브전공]
- 지식경제부 지정 강원디자인혁신센터 선임연구원
- 산업통상자원부 지정 삼척RIS사업단 디자인/마케팅 팀장
- 경기디자인혁신센터 객원선임연구원