

2024학년도

콘텐츠디자인계열 게임콘텐츠과

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

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

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)



김포대학교
KIMPO UNIVERSITY

Try Again?

게임콘텐츠과는?

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

비전 차세대 게임개발을 선도하는 게임개발 전문교육의 산실
인재상 창조적 사고와 협업능력을 통한 게임산업의 콘텐츠 크리에이터
교육목표 게임과 놀이에 대한 이해를 바탕으로 전통적 게임의 창조적 파괴를 통한 게임제작능력 배양

게임콘텐츠과 교수 소개



권용만 학과장/게임학 박사

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



이홍섭 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 강원디자인 혁신센터 선임연구원
- 산업통상자원부 지정 삼척RIS 사업단 디자인/마케팅 팀장
- 경기디자인혁신센터객원선임연구원