

05 게임콘텐츠과에서는 어떤 수업을 들을까?

1학년 1학기	게임프로그래밍기초	영어회화
	게임사운드 드로잉기법 색채표현	세계문화의 이해 자기개발과 진로설계
1학년 2학기	게임엔진	게임기획 및 디자인
	게임2D그래픽 보드게임디자인	소통과 공감능력 4차산업 혁명의 이해
2학년 1학기	게임제작실습	보드게임프로듀싱
	객체지향프로그래밍 게임UX/UI디자인 게임기획실무	창의적 문제해결 현장실습 역량강화와 취업설계
2학년 2학기	게임알고리즘	게임QA 및 운영
	게임3D그래픽 (교양 선택 및 일반 선택 각 1과목)	고객서비스와 대인관계
3학년 1학기	게임그래픽제작	게임운영체제
	MR게임프로그래밍 게임서비스운영	게임그래픽엔진심화 게임사운드제작실습
3학년 2학기	게임캡스톤디자인	실감형게임콘텐츠개발
	게임콘텐츠포트폴리오 게임융합기술	게임기획실무연구

개설 교육과정은 변동될 수 있습니다.

06 게임콘텐츠과 졸업생 인터뷰



게임콘텐츠과
17학번 유OO

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 관심이 있는, 실무에서 적용할 수 있는 수업이 많이 다는 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.



10078 경기도 김포시 모담공원로10 김포대학교 글로벌캠퍼스 교학처
TEL. 031) 999-4039 ~ 50



김포대학교
KIMPO UNIVERSITY

2025 학년도

게임콘텐츠과 (3년제)

세계를 움직이는 힘!
김포대학교

01 모집개요

접수일정

- | 수시1 | 2024. 09. 09.(월) ~ 2024. 10. 02.(수)
- | 수시2 | 2024. 11. 08 (금) ~ 2024. 11. 22.(금)
- | 정시 | 2024. 12. 31.(화) ~ 2025. 01. 14.(화)

모집인원

구 분	모집정원 (30)		
	입학정원	일반전형	특별전형
수시1차	21	21	-
수시2차	8	8	-
정시	1	1	-

상담문의

- 김포대 교학처 | 031) 999-4039~4050
- 이호선 학과장 | 010-8793-7234
- 권용만 교수 | 010-6270-9642
- 이홍섭 교수 | 010-4565-3903



김포대학교
KIMPO UNIVERSITY

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 전문가 양성을 목표로 합니다.

게임기획 파트

창의적 아이디어 게임개발로 연결하는 게임 기획자 양성과 새로운 기술구현 및 재미요소에 대한 이해를 바탕으로 게임 시스템 기획, 레벨 디자인, 밸런싱 설계, 게임UI/UX 기획, 게임 비즈니스모델 등을 익히는 능력을 갖추습니다.

게임프로그래밍 파트

게임기술, 유니티/언리얼 등 게임엔진활용 기술, 그래픽 요소와 캐릭터 조작 등의 상호작용, 인공지능, 네트워킹 등 핵심요소를 프로그래밍 구현을 통해 유저의 게임 플레이 환경을 구현하는 게임프로그래머가 됩니다.

게임그래픽 파트

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하, 구현하는 그래픽 전공과정입니다. 게임원화, 2D, 3D모델링, UI 등 그래픽 콘텐츠 제작기술을 통해 게임그래픽 전문가의 자질과 역량을 갖추게 됩니다.

게임QA&비즈니스 파트

보다 재미있고 완성도 높은 게임을 위해 다양한 게임들의 버그/재미요소/테스트를 실시하여 게임 QA능력을 향상시키고 이벤트 기획, 게임유저분석, 게임운영실무 등을 학습하여 게임비즈니스 능력을 향상시키고 있습니다.

| 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

03 게임콘텐츠과 교수 소개



| 이호선 교수(학과장)/디자인학 박사 |

한양대학교 디자인학박사[시각인터랙티브전공]
지식경제부 지정 강원디자인혁신센터 선임연구원
산업통상부 지정 삼척RIS사업단 팀장



| 권용만 교수/게임학 박사 |

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



| 이흥섭 교수/게임학 박사 수료 |

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

04 게임콘텐츠과를 졸업하면 어떤 점이 좋을까?



| 자격증 및 특성화 프로그램 |

- “CHALLENGE 1115”(자격증 1개, 공모전 1회 수상, 현장 실습 1회, 포트폴리오 5개에 도전)에 모든 학생이 집중하여 게임제작 및 개발에 필요한 전문지식을 학습하여 취업능력 극대화
- Unity Certification, 게임프로그래밍 전문가, 게임기획전문가, 컴퓨터그래픽스 응용사, GTQ컴퓨터그래픽운용기능사, 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 컴퓨터 활용능력 등

| 학과 졸업 후 주요 직무분야 |

- 게임제작 : 게임기획 및 디자인, 게임서버 프로그래밍, 게임 클라이언트 프로그래밍, 게임시프로그래밍, 게임 사운드 및 영상제작, 보드게임 제작 및 프로듀싱
- 게임서비스 : 게임의 운영과 QA 및 테스터, 게임 유통 및 서비스 마케팅, 게임기획자
- 게임그래픽 : 게임 디지털아티스트(원화/모델링/이펙트), 인터페이스 디자인, 2D/3D 컴퓨터그래픽 디자인

| 학과 졸업 후 주요 직무분야 |

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



세계를 움직이는 힘!
김포대학교

