

# 2023학년도 교육과정표

학과명 : 게임아트디자인과

구분	NCS	사회 맞춤 형	절 대 평 가	융 합 (AI)	과목명	1학년						2학년						계		
						1학기			2학기			1학기			2학기					
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
패스				◎	캡스톤디자인										3	0	3	3	0	3
전필			◎		멘토링 I	0	1	0										0	1	0
			◎		멘토링 II				0	1	0							0	1	0
			◎		창의적 경력설계 및 역량개발 I							0	1	0				0	1	0
			◎		창의적 경력설계 및 역량개발 II								0	1	0			0	1	0
전선	◎				3D배경디자인	3	1	2										3	1	2
	◎				3D캐릭터디자인	3	1	2										3	1	2
	◎				2D게임제작기초	2	1	1										2	1	1
	◎				기초드로잉	2	1	1										2	1	1
	◎			◎	시디지털페인팅기 초	2	1	1										2	1	1
	◎				게임기초디자인	3	1	2										3	1	2
	◎				게임학개론	2	1	1										2	1	1
	◎				게임의이해				2	1	1							2	1	1
	◎				게임컨셉아트				3	0	3							3	0	3
	◎				애니메이션기초				2	1	1							2	1	1
	◎				3D배경모델링제작				3	1	2							3	1	2
	◎				3D캐릭터모델링제 작				3	1	2							3	1	2
	◎				2D모바일게임제작 I				2	1	1							2	1	1
	◎			◎	시컴퓨터그래픽스				2	0	2							2	0	2
				◎	융합포트폴리오디 자인 I							3	0	3			3	0	3	

학과명 : 게임아트디자인과

구분	NCS	사회 맞춤 형	절대 평가	융합 (AI)	과목명	1학년						2학년						계					
						1학기			2학기			1학기			2학기								
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
전선	◎				게임이펙트기초							2	1	1				2	1	1			
	◎			◎	게임엔진의이해							2	1	1				2	1	1			
	◎				게임애니메이션제작							2	1	1				2	1	1			
	◎				3D라이팅&렌더링							2	1	1				2	1	1			
	◎				게임모델링제작실무B							3	1	2				3	1	2			
	◎				게임모델링제작실무A							3	1	2				3	1	2			
	◎				2D모바일게임제작II							2	1	1				2	1	1			
	◎				게임제작원화							2	1	1				2	1	1			
						게임원화포트폴리오									2	0	2	2	0	2			
						2D모바일게임포트폴리오									2	0	2	2	0	2			
						게임3D포트폴리오									2	0	2	2	0	2			
						게임애니메이션포트폴리오									2	0	2	2	0	2			
	◎				◎	게임엔진활용									2	1	1	2	1	1			
					◎	융합포트폴리오디자인II									3	0	3	3	0	3			
						게임이펙트활용									2	1	1	2	1	1			
<b>교양소계</b>						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
<b>전공소계</b>						17	8	10	17	6	12	21	9	13	15	3	13	70	26	48			
<b>총계</b>						17	8	10	17	6	12	21	9	13	18	3	16	73	26	51			