

# 2024학년도 교육과정표

학과명 : 게임아트디자인과(3년제)

학과장 : 홍영신 (인)

구분	NCS	사회 맞춤 형	절 대 평 가	융 합 (AI)	과목명	1학년						2학년						3학년						계					
						1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기								
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
전필			◎		진로탐색의 이해	1	1	0															1	1	0				
			◎		진로설정 전략				1	1	0												1	1	0				
			◎		멘토링 III							1	1	0									1	1	0				
			◎		멘토링 IV								1	1	0								1	1	0				
			◎		취·창업 역량개발											1	1	0					1	1	0				
			◎		실전취업스킬업														1	1	0		1	1	0				
전선					디지털페인팅기초	2	1	1															2	1	1				
					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			
					게임기초디자인	3	1	2																3	1	2			
					게임학개론	2	1	1																2	1	1			

구분	NCS	사회 맞춤 형	절 대 평 가	융 합 (AI)	과목명	1학년						2학년						3학년						계					
						1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기								
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
전선					게임콘셉트아트				3	1	2													3	1	2			
					컴퓨터그래픽스				2	1	1														2	1	1		
					게임의이해				2	1	1														2	1	1		
					2D모바일게임제작 I				2	1	1														2	1	1		
					3D캐릭터모델링제작				3	1	2															3	1	2	
					애니메이션기초				2	1	1															2	1	1	
					3D배경모델링제작				3	1	2															3	1	2	
					◎ AI게임그래픽엔진기초								2	1	1											2	1	1	
					게임그래픽연출 I								3	1	2											3	1	2	
					게임원화A								3	1	2											3	1	2	
					게임이펙트기초								2	1	1											2	1	1	
					3D라이팅&렌더링 I								1	0	1											1	0	1	
					게임모델링제작실무A								3	1	2											3	1	2	

학과명 : 게임아트디자인과(3년제)

학과장 : 홍영신 (인)

구분	NCS	사회 맞춤 형	절대 평가	융합 (AI)	과목명	1학년						2학년						3학년						계		
						1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기					
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
전선					2D모바일게임제작 II						3	1	2									3	1	2		
				◎	AI 게임엔진의이해									3	1	2						3	1	2		
					게임모델링제작실무B									3	1	2						3	1	2		
					게임이펙트활용									3	1	2						3	1	2		
					게임그래픽연출 II									3	1	2						3	1	2		
					게임원화B									3	1	2						3	1	2		
					게임GUI기초									3	1	2						3	1	2		
					3D라이팅&렌더링 II									1	0	1						1	0	1		
					게임이펙트제작												2	1	1			2	1	1		
					게임GUI제작												3	1	2			3	1	2		
					융합포트폴리오디자인 I												2	1	1			2	1	1		
					게임원화포트폴리오												3	1	2			3	1	2		
					게임그래픽엔진활용 I												2	1	1			2	1	1		

학과명 : 게임아트디자인과(3년제)

학과장 : 홍영신 (인)

구분	NCS	사회 맞춤형	절대 평가	융합 (AI)	과목명	1학년						2학년						3학년						계					
						1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기								
						학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수		학점	주당시수	
							이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
전선					게임애니메이션제작													2	1	1				2	1	1			
					게임3D포트폴리오 I													3	1	2				3	1	2			
					게임애니메이션포트폴리오																2	1	1	2	1	1			
					게임GUI포트폴리오																2	1	1	2	1	1			
					게임이펙트포트폴리오																2	1	1	2	1	1			
					게임그래픽엔진활용 II																2	1	1	2	1	1			
					캡스톤디자인																3	1	2	3	1	2			
					융합포트폴리오디자인 II																2	1	1	2	1	1			
					게임3D포트폴리오 II																3	2	1	3	2	1			
					게임원화포트폴리오 II																3	1	2	3	1	2			
<b>교양소계</b>						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
<b>전공소계</b>						18	8	10	18	8	10	18	7	11	20	7	13	18	8	10	20	10	10	112	48	64			
<b>총계</b>						18	8	10	18	8	10	18	7	11	20	7	13	18	8	10	20	10	10	112	48	64			