Session 4

컴퓨터 게임관련 학과의 교과 과정과 발전방향

호서대 김경식 교수

COMPAQ

DigiCom system

컴퓨터 게임 관련 학과의 교과 과정과 발전 방향

1999. 9. 10

호서대학교 김경식

연락처: 0418-540-5354

kskim@dogsuri.hoseo.ac.kr

dogsuri.hoseo.ac.kr/~kskim

컴퓨터 게임 관련 학과

대학명	학과명	개설	인원
호서대 (4 년)	컴퓨터공학부 게임공학전공	1997	40
숭의여대 (2 년)	컴퓨터게임과	1998	40
청강문화산업대(2 년)	컴퓨터게임과	1999	85

호서대 게임공학 전공 교과과정1999

구 분		1 학년		2 학년		3 학년		4 학년	
		1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기
프로그래밍		프로그래밍 I 및 실습	프로그래밍 II 및 실습	자료구조 및 실습	비주얼 프로그래밍 및 실습	게임 프로그래밍 및 실습			
그래픽	디자인	기초디자인	[드로잉]	캐릭터디자인 I	캐릭터디자인 II				
	컴퓨터			컴퓨터 그래픽스 기초 및 실습	컴퓨터 그래픽스 응용 및 실습	게임 저작도구 I 및 실습	게임 저작도구 II 및 실습		
음 악						컴퓨터 음악 I 및 실습	컴퓨터 음악 II 및 실습		
시나리오 기획		영상의 이해		게임시나리오 작법 I	게임시나리오 실습 I	게임 시나리오 작법 II	게임 시나리오 실습 II	게임 연출론	
제 작						게임 프로젝트 I		게임 프로젝트 II	게임 프로젝트 III
기 타				-게임공학개론 - 표현기법과 재료연구	- 인지심리학 개론		-디지털 문화	-게임 비평론 - 디지털 컨텐츠 개론	- 가상현실 - 디지털 컨텐츠 마케팅

호서대 게임공학 전공 주요 교과 내용

교과목	내용	교과목	내용
프로그래밍 I, II 및 실습 자료구조 및 실습 비주얼프로그래밍 및실습 게임 프로그래밍 및 실습	C/C++ 컴퓨터 자료구조 Win API Direct X	컴퓨터그래픽스기초 및실습 컴퓨터그래픽스응용 및실습 게임 저작도구 I, II 및 실습	2D 그래픽과 애니메이션 3D 그래픽과 애니메이션 3DStudio MAX
		컴퓨터 음악 I, II 및 실습	APS Emu System, 음악 편집
기초디자인 표현기법과 재료연구 드로잉 캐릭터 디자인 I 캐릭터 디자인 II	소묘 (크로키) 재질, 양감과 채색 기초 드로잉 사실묘사, 캐리커쳐, 캐릭터화 Paint, Illustrator, Photo Shop 활용	게임 시나리오 작법 I 게임 시나리오 실습 I 게임 시나리오 작법 II 게임 시나리오 실습 II	전통장르 (액션, RPG 등) 시나리오, 스토리보드 실습 복합장르, 실험장르 게임 기획서, 시나리오 실습
		게임 프로젝트 I, II, III	팀 단위 게임제작

숭의 여대 컴퓨터 게임과 1999

학기	1 학기	2 학기	3 학기	4 학기
교양	영어회화 사회봉사	기독교와 문화 컴퓨터실무기초	교양선택	
필수 3(3)	게임공학개론 드로잉-1 2D CG 디자인 프로그래밍-1	게임기획-1 드로잉-2 프로그래밍-2	게임기획-2 캐릭터 디자인 윈도우 프로그래밍	게임제작 프로젝트
선택 3(3)	전산수학 컴퓨터그래픽스	평면조형 3D CG 디자인-1 자료구조	게임시나리오 3D CG 디자인-2 공간조형 색채학	컴퓨터음악 애니메이션디자인 게임그래픽디자인 게임프로그래밍 게임제작현장실습 멀티미디어프로그래밍

숭의 여대 컴퓨터 게임과 2000

학기	1 학기	2 학기	3 학기	4 학기
교양	영어회화 사회봉사	기독교와 문화 컴퓨터실무	교양선택	
필수 3(3)	컴퓨터 입문 컴퓨터게임개론 게임분석	기획실무-1 시나리오-1	기획실무-2 시나리오-2	비쥬얼시나리오
선택 3(3)	디자인 개론 드로잉(배경/캐릭터) 2D CG	배경/스프라이트 디자인 2D 캐릭터 디자인 3D 컴퓨터 그래픽	3D 컴퓨터 애니메이션 3D 캐릭터 디자인 맵 디자인 유니트 디자인	인터페이스 디자인 카메라 및 조명기법 캐릭터 동작표현 비쥬얼 디자인
제작프로젝트		프로젝트-1	프로젝트-2	프로젝트-3

청강문화산업대 컴퓨터 게임과(프로그래밍 전공)

학기	1 학기	2 학기	3 학기	4 학기
교양	실용영어 기독교문화와의 만남 컴퓨터 활용 1	실용영어 기독교문화와의 만남 컴퓨터 활용 2	실용영어 일과보람있는 삶	실용영어
필수	게임학개론 컴퓨터그래픽스	게임 디자인 이론 게임 알고리즘 실습	게임 시나리오 작성 게임프로그래밍 1	게임 제작 프로젝트 게임 엔진 제작
선택	게임연구 워크샵 C 프로그래밍 실습 디지털 영상편집 애니메이션 기초 아이디어발상훈련 운영체제및윈도우구조	멀티미디어자료구조 게임수학 스토리보드연습 미디연습 윈도우 프로그래밍 게임산업연구	게임사운드 디자인 어셈블리 및 게임기 구조 실습 인간과 컴퓨터 상호작용 사운드 프로그래밍 가상현실 실습 게임제작도구 실습	게임프로그래밍 2 네트워크 프로그래밍 게임 인공지능실습

청강문화산업대 컴퓨터 게임과(디지털 애니메이션)

학기	1 학기	2 학기	3 학기	4 학기
교양	실용영어 기독교문화와의 만남 컴퓨터 활용 1	실용영어 기독교문화와의 만남 컴퓨터 활용 2	실용영어 일과보람있는 삶	실용영어
필수	게임학개론 컴퓨터그래픽스	게임 디자인론 조형 색채학 연구	게임 시나리오 작성 원화작업 및 편집	게임 제작 프로젝트 영상미학
선택	게임연구 워크샵 아이디어발상훈련 애니메이션 기초 디지털 영상편집 C 언어 프로그래밍 실습 운영체제및윈도우구조	2D CG 디자인 스토리보드연습 미디연습 3D CG 디자인 1 배경디자인 게임산업연구	영상특수효과 테크니컬일러스트레이션 게임사운드 디자인 3D CG 디자인 2 게임캐릭터디자인 게임제작도구실습	3D 애니메이션 3D 워크샵 포트폴리오

"첨단게임산업 육성 방안" 보고서 (98.11)

<엔터테인먼트 미디어 전공>

과 목 내 용		
아이디어 훈련 멧셍 어셈블러 사운드 프로그래밍 3D 애니메이션 게임제작 프로젝트	문장작성 실습 컴퓨터개론 프로그램 해석 3D CG 프로그래밍 캐릭터 디자인	게임기획 C 언어 입문 게임제작 CG 입문 배경화면

"첨단게임산업 육성 방안" 보고서 (98.11)

<게임 디자인 학과>

과 목 내 용		
만화의 이해 멀티미디어와 게임론 레저산업론 소프트웨어 공학론 C 언어 프로그래밍 2D CG 기초 및 응용 사운드 실습 S/W 개발론 게임제작 워크샵	영화의 이해 게임기획론 테마파크론 어셈블리 게임프로그래밍 3D CG 기초 및 응용 디지털 사운드 게임 제작 게임 비즈니스론	멀티미디어 기획 기획창작 워크샵 컴퓨터 조직론 C 언어 입문 CG 입문 사운드 입문 사운드 작곡 및 편곡 게임 연구 게임졸업작품

"첨단게임산업 육성 방안" 보고서 (98.11)

<게임제작학과>

과 목 내 용		
미학	문화예술론	만화의 이해
영화의 이해	문학의 이해	자연과학개론
자연과학개론	멀티미디어와 게임론	게임기획론
기획창작 워크샵	레져산업론	테마파크론
소프트웨어 공학론	컴퓨터 구조론	C 언어 및 실습
C 언어 프로그래밍	게임프로그램	어셈블리 실습
CG 입문	사운드 입문	디지털 사운드 입문
소프트웨어 개발 툴	게임제작론	게임제작워크샵
게임연구	게임제작실습	게임 비즈니스론
게임유통론	디자인 입문	2D CG 기초 및 응용
3D CG 기초 및 응용	뉴미디어론	게임 그룹제작 워크샵

"첨단게임산업 육성 방안" 보고서 □□□

<시나리오 창작학과>

과 목 내 용		
문학의 이해	미학	만화의 이해
영화의 이해	문장작법	문장작성 실습
엔터테인먼트 연구	컨셉트 작성론	연출론
게임업계연구	게임제작 실습	비즈니스론
시나리오 입문	시나리오 제작	소설 및 기사 작성
편집 디자인	시나리오 졸업작품	게임기획론
이야기 구성	작품읽기 워크샵	시나리오 작가 워크샵
시나리오 세미나	이야기 말하기	

<게임 그래픽학과>

과 목 내 용		
기초디자인 게임배경론 CG 입문 비즈니스론 애니메이션 제작 워크샵 칼라이론 이미지의 역사 국제 그래픽스 연구 예술과 디자인 역사	디자인론 캐릭터 디자인 2D CG 기초 및 응용 게임제작론 그래픽 졸업작품 멀티미디어 영상론 영상 커뮤니케이션 디지털 편집 시스템 타이포그라피	디자인 실습 연출 및 화면 구성 3D CG 기초 및 응용 CG 애니메이션 게임기획론 하이퍼텍스트 미학과 예술 그래픽 세미나 레터링

<게임 소프트웨어공학과>

과 목 내 용		
C 언어 입문 어셈블리 멀티미디어 개론 게임제작 입문 가상현실 사운드 프로그래밍 라이브러리 제작 게임사양설계 특강 소프트웨어 공학론	C 언어 프로그래밍 어셈블리 실습 게임기획 그래픽스 비즈니스론 윈도우 프로그래밍 게임 에디터 제작 게임해석론 졸업작품	게임 프로그래밍 컴퓨터개론 게임프로그래밍 실습 대수기하학 3D CG 프로그래밍 게임제작 워크샵 소프트웨어 개발론 영상기획

"첨단게임산업 육성 방안" 보고서 (98.11)

<게임 공학과>

학제	2년제 3년제 4년제					
전공	게임 디자인 전공 시나리오 작성 전공			게임 그래픽 전공 게임 프로그래밍 전공		
교육과정	미학 게임기획론 멀티미디어 입문 C언어 입문 게임연구 컨텐트론 디자인 입문 3D CG 프로그래밍 게임에디터 워크샵 게임기 공학론	문화예술론 기획창작워크샵 게임디자인 C프로그래밍 실습 게임제작워크샵 연출 게임 배경론 사운드 프로그래밍 소프트웨어 개발툴 비디오 게임기론	만화의 이해 레저산업론 게임디자인 워크샵 게임프로그래밍워크샵 문장작성법 게임업계 연구 캐릭터 디자인 윈도우 프로그래밍 사양서설계 특강 뉴미디어론	영화의 이해 테마파크론 컴퓨터하드웨어론 컴퓨터그래픽개론 문장작성 워크샵 시나리오 개론 연출 및 화면구성 윈도우 95 프로그래밍 게임해석론 미디어 실습워크샵	문학의 이해 3D 애니메이션 어셈블리 언어 사운드실습 엔터테인먼트 연구 시나리오 제작 기초 디자인 라이브러리 제작 게임기구화 게임졸업작품	멀티미디어와 게임론 소프트웨어 공학론 어셈블리 실습 게임제작 프로젝트 비즈니스론 소설 및 기사작성법 2D CG 기초 및 응용 게임에디터 제작론 전자오락론

발전 방향

- 산학 연계 현장 중심의 교육:
  방학중 학생실습
  겸임 교수, 벤처 교수 초빙
- 전공 세분화에 따른 중점 교육 필요:
  게임프로그래밍, 그래픽, 기획시나리오
- 게임 실습 환경 제공:
  시류 파악 및 제작 게임 테스트