

게임 디자인의 국제 산학협력 교육 방안에 대한 연구

유석호, 경병표
공주대학교 게임디자인학과

Research on International Cooperation Education Plan in game design

Seuc-Ho Ryu, Byung-Pyo Kyung
Kongju National University Game Design Department

요약 정부는 2012년부터 ‘산학협력서도 대학 육성사업’(LINC)을 추진함으로써 기업이 요구하는 인력양성, 실제적인 연구개발 및 기술이전을 활성화시키려고 한다. 산업체와 대학사이의 유기적인 융복합 연계를 바탕으로 지역의 대학과 산업의 동반성장을 위해 다양한 산학협력 선도모형을 창출·확산하고자 한다. 최근의 산학협력 교육은 보다 실질 실용의 차원에서 산업 현장에서 필요로 하는 현장 중심형 인재, 국제적인 감각과 안목으로 글로벌 사회에 일원이 될 수 있는 국제화된 인재를 양성할 것을 요구하고 있다. 또한 현재 각 대학은 각각의 처해진 환경과 입장이 다르며, 그 방안도 각각 다르게 독자적인 고유의 국제적인 수준의 산학협력 교육 방안을 수립하여 적극 운영할 때 정부와 기업이 원하는 국제적인 산학 중심의 고급인재를 양성할 수 있을 것이며, 이는 나아가 국가경쟁력 확보에도 중요한 하나의 요소로 작용할 것으로 기대된다.

주제어 : 산학협력, 융합네트워크, 현장중심형인재, 국제화인재, 국가경쟁력

Abstract Since 2012, the government has attempted to stimulate the human resources businesses need and substantial R&D technology by promoting “Leaders in INdustry-university Cooperation” (LINC). They use the natural the relationship between industry and university develop and spread a variety of industry-university cooperation for mutual growth model leading universities and industries of the region. More than recent cooperation education, at the level of practical use, field oriented talent needed in the industry demand Internationalized talent which can become members of a global community cultivated with International perspective and insight. Furthermore, while currently each university’s circumstances and the position is different, and while this strategy, each unique, individual, specific international level’s Cooperation Education Plan is Established and operating actively, Governments and businesses will be able to train desired international academic centers’ advanced talent. We have come to hope that this will act as an important factor in furthering national competitiveness.

Key words : Industrial-university Cooperation, Convergence Network, Field oriented talent, Internationalized talent, National competitiveness

* 본 논문은 공주대학교 연구년 사업에 의하여 연구되었음

Received 30 March 2015, Revised 29 May 2015

Accepted 20 July 2015

Corresponding Author: Byung-pyo Kyung
(The Society of Digital Policy)

E-Mail : kyungbp@kongju.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

피터 드러커(Peter Drucker)는 “21세기는 문화산업에서 각국의 성패가 결정되며 최후 승부처가 문화 산업이다1)”라고 문화산업의 중요성을 강조한다. 한국의 게임 산업은 출판 방송 광고와 더불어 문화산업의 4대 상위 그룹을 형성하고 있으며 문화산업 전체 수출액의 절반 이상을 차지하고 있는 중요한 산업이기도 하다. 디지털 사회의 교육에서 추구하는 “Tell a story, Play a game, Make it social, Make it immersive, Make it Mobile” (The five Superpowers of Learning for the Digital Age)2)과 같은 요인들은 오늘의 사회에서 지향하는 교육적 현상을 잘 보여주고 있다. 교육 방법에서 모바일 러닝으로의 급진적인 전환은 경계할 필요가 있다는 시각에도 불구하고, 현재의 교육 문화는 손안에 들어오는 컴퓨터와 함께 매우 큰 변화를 맞이하고 있다. 스마트 기기와 SNS에 익숙한 대학생들이 이제는 새로운 노동인력으로 산업 현장에 진입하면서, 앞으로는 이러한 집단이 기존 인력시장을 더욱 많이 차지하게 될 것이다.

게임 디자인 교육은 게임 산업과 관련 산업에 필요로 하는 인재 양성을 기본으로 게임 산업과의 산학협력을 근간으로 계획되고 진행돼야 한다. 최근의 게임 산업은 국제화되면서 국제적인 산학협력을 통한 게임 디자인 교육 방안의 모색이 필요시 되고 있다. 본 연구는 이러한 게임 디자인의 국제 산학협력 교육 방안을 추출하고 사례를 제시하는 것을 목적으로 선행연구와 분석을 통하여 교육 방안 사례 추출까지 진행하고자 한다.

2. 국제 산학협력 개요

오늘날과 같이 국제 경쟁력이 치열한 때에는 현대 산업 사회가 요구하는 인력의 개발과 새로운 첨단 기술 개발이 무엇보다도 중요하다. 이러한 인력의 개발은 학계만의 노력에 의해서 달성될 수 있는 것이 아니라 인력을 필요로 하는 산업계와의 유기적인 노력에 의해서 이루어질 수 있는데3), 산학 간의 협력은 실질적으로 산업현장

을 바로 세울 수 있는 의미에서 산학협동이 이루어져야 하며, 이것은 학계의 의지만으로 성공할 수 없고 업계의 협력만으로 해결될 수 없다. 즉, 상호보완적이면서 공존 공생관계의 역할을 수행할 수 있는 산학 간의 협력이 절실히 필요한 것이다4). 현장실습의 필요성은 교육기관·산업체·전체 국가 사회 모두의 관점에서 점점 더 크게 부각되고 있다. 대부분의 학교에서는 이론과 기술을 효과적으로 가르칠 수 있는 환경과 여건을 제대로 갖추고 있지 못하여 학교교육 활동을 통하여 산업사회가 요구하는 인력을 제대로 충족시키기에는 한계가 있다. 학교교육을 통하여 길러진 졸업생들의 능력과 산업 사회가 요구하는 인재상과는 일치되지 못하는 경우가 있다5) (Yang YH 2010).

〈Table 1〉 The subject features between industry and college

Classification	Strength
college	-plentiful high quality professional manpower -accumulated basic science research ability -compelling researching and motivator
industry	-funds supply -field technology -application technique -having the relative technique information -know how for commercialized and development
Classification	Weakness
college	-focused education and basic theory -a vulnerable industry sense of realism -shortage of facilities and funds
industry	-insufficient for basic science technology -indifference to develop next generation technology -lack high skilled manpower
Classification	Attractancy
college	-increase in demand experts training for industry -expectation improvement facility for study financial aid
industry	-mitigation excessive investment -increase time efficiency -utilize high quality experts -supplied idea for development new technology -opportunity join to government enterprise

3) Lee HJ(2005). A study of affection on satisfaction degree of co-op Program perceived by practical trainees. Sejong University master's thesis.14-31.

4) Kim YJ, Kim PU(1998). The establishment of the new cooperative education system - based on the cooperation of technical high school and small - medium enterprises . Journal of KIII. 23(2): 92-104.

5) Yang Yh(2010). A study on the Impact of tourism major student's internship experience on the future career decision. Woosong University graduate school of business Master's thesis. 5-9.

1) Peter Drucker, “Management Challenges for the 21st Century”, trans. by Jaegu Lee, The Korea Economic Daily, 2002.

2) ASTD(American Society for Training & Development), International Conference & Exposition,41, Denver, 2012.

Classification	Obstrucfive factor
college	-shirking emotion to cooperation with industry -distrust to industry levels of skill -a pressure to gap industry and academic on the result commercialization
industry	-dependence on introduction of technology -a leakage of information -insufficiency for continue-education system -mistrust for ability and results

2.1 산학협력에 대한 개요

최근의 기술혁신과 아이디어 중심의 디지털산업에 활성화는 산학협력의 필요성을 더욱 강조시키고 있다. 대학은 현장의 응용 현장 기술을 익히고, 현장은 대학의 기본기 중심 교육과 참신한 아이디어를 획득 키 위한 상호 성공하는 적극적인 교류를 필요로 하고 있다. 나아가 최근 들어 지역 발전 전략의 중요한 방법으로 산학협력의 필요성이 더욱 부각되고 있다.

2.1.1 산학협력의 필요성

최근의 산업현장에서 요구되는 첨단 기술은 다양한 학문들과의 융합을 통해 발전하고 있다. 즉, 한 분야의 전문 지식과 기술로만 완성되기도는 다 학제적인 특성의 첨단 기술이 현장에서 요구되고 각광받고 있다. 따라서 다양한 학문 분야에 걸친 연구 인력과 장비를 가진 대학과, 기술 개발에 적극적으로 투자할 수 있는 기업과의 상호 협력관계는 기술혁신과 기술성과 향상에 있어 시간과 비용을 절감할 수 있는 기회로 산학협력의 자연스러운 필요성이 나타나고 있다. 현대사회의 조직 운영에 있어서 내적, 외적인 환경이 다양해지고 복잡해지고 있다. 산학협력 활동은 대학과 기업 간의 상호 신뢰를 바탕으로 이루지는 정보 교환을 통해 서로의 문제점들을 해결할 수 있는 역량을 극대화하는 기회를 제공한다. 대학의 주요 역할에 하나인 연구 주체들과 사업화의 주체인 기업과의 상호 협력을 통해 기술 개발과 기술혁신이 이루어져 새로운 기술 패러다임이 형성된다. 결국 다양한 지식 및 기술에 대한 접근 가능성과 흡수력이 기술 혁신의 핵심이며, 이를 가능하게 하는 기본적 기제가 바로 산학협력 네트워크이다.⁶⁾ 이러한 산학협력 네트워크를 통해 대

학은 네트워크의 순 작용으로 추후 국가 및 다양한 분야에서 새로운 연구 과제를 수주할 수 있으며, 또한 참여 연구 교수와 학생들에게는 보다 현장에 가까운 첨단 기술의 이해를 높여 기업과의 공동연구 및 프로젝트 수행 시 그 능력을 잘 나타낼 수 있다. 이리 산학 네트워크는 교육에도 효과적이면서 연구 인프라 측면에서도 풍부하고 끈끈한 관계로 상호 필요에 의하여 그 관계 효과도 높일 수 있다. 대학 졸업생들에게 관련 분야로 취업 기회도 확장될 수 있다. 이러한 산학협력 네트워크는 초기작은 규모의 공동 기술 개발에서 시작하여 산학 공동연구과제 수주와 운영 등을 거치면 협력의 범위와 내용의 발전을 통하여 기업과 대학이 상호 윈윈하는 공동체로 발전될 수 있다.

2.1.2 산학협력 현장실습 교육 개요

현장실습이란 장래의 직업에 원활히 적응하도록 하기 위하여 재학 중 일정 기간산업체에서 전공분야의 기능 숙달, 생산 활동 등에 참여하는 것을 말한다. 이와 같은 현장 실습을 통해 학교에서 학습한 이론과 기술을 심화시키고, 근로정신을 함양하며, 산업 기술을 습득하여 현장 적응력을 배양한다.⁷⁾

이와 같은 현장 실습은 현장 경험 교육(work experience education)과 동일한 개념으로 사용되기도 하고 현장 경험 교육 중에서 직업 교육목적의 경험 교육(work experience)만을 뜻하기도 한다. Beard DF(1998)는 현장 경험 교육을 학교교육 과정의 일부로서 학생을 재학 중 (학기 중 또는 방학 중)에 일의 환경에 참여시켜교양적 혹은 직업적으로 필요한 교육 경험을 얻도록 확대된 프로그래밍이라고 정의하였고, 이희정(2005)은 현장실습을 과학기술의 급속한 발전에 따라 직무 현장에서의 역할을 많은 변화가 예견되는 현대의 또한 미래의 산업사회에 원만히 대처할 수 있도록 교육 환경을 조성해 주는 학습 계획⁸⁾이라고 하였다. 산학협력의 일환으로 현장실습을 위하여 배치된 학생들은 현장실습표준협약서에 의거 업

6) Kim, In-Bae(2009), A Study on the Academic Industrial Cooperation Activities Based on Additional Profitable Business,Korea Aerospace University graduate school of Business Master's thesis. 2-3.

7) Waryszak, R. Z.(1999). Students' expecations from their cooperative education placements in the hospitality industry: an international perspective. Education and Training. 41(1): 33-40.

8) Lee HJ(2005). A study of affection on satisfaction degree of co-op Program perceived by practicaltrainees. Sejong University master's thesis. 14-31.



[Fig. 1] Interdisciplinary Interactive Motion Graphics Education Model

체와 학교가 작성한 현장실습 계획에 의해 진공과 희망을 고려하여 현장실습 부서에 배치되고 폭넓게 다양한 경험을 위해 순환 실습 기회도 제공받는다. 현장실습 업무의 흐름도를 보면 <Fig1>과 같다.⁹⁾

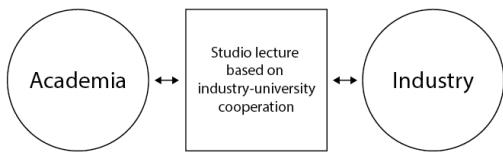
9) Young-Jick Jeon · Suk-Tae Oh (2014), 'A Study Influence of College students' Awareness Importance, Satisfaction of Industrial-educational Cooperation Program on Their Employment', The Korean Journal of Culinary Research Vol. 20, No. 4, pp. 253-265.

2.2 다학제적인 인터랙티브 모션그래픽스 교육 모형

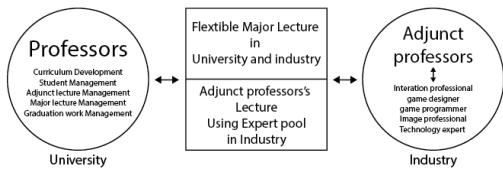
인터랙티브(interactive) 모션그래픽스의 교육 모형으로 다음의 네 가지로 정리할 수 있을 것이다. 첫째, 인터랙션을 기반으로 하는 모션그래픽스의 교육과정이 최신의 산업계가 요구하는 인력 양성의 수준에 맞추어 산학협동 프로젝트 중심으로 집중적이며 소수 정예 스튜디오 강의를 마련하는 것이다. 기존의 형식적인 산학협동의

방식에서 탈피하여 수업과 프로젝트의 실증성을 높이는 측면에서 적극적으로 적용할 필요가 있다. 현재는 해당 영역에 있어서 최첨단의 기술력과 다학제적인 개발 시스템을 가지고 세계적 수준의 결과를 내고 있는 산업계의 인적 요구를 학계의 교육시스템이 대응하고 있지 못하고 있는 상황이다. 교육 시에 산학이 연계된 공통의 프로젝트를 설정하고 공동 커리큘럼을 구성 및 운영을 탄력적으로 해야 한다.

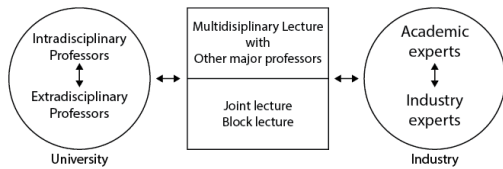
(Table 2) Interdisciplinary Interactive Motion Graphics Education Model



Multidisciplinary education model of Interactive motion graphics - 1



Multidisciplinary education model of Interactive motion graphics - 2



Multidisciplinary education model of Interactive motion graphics - 3



Multidisciplinary education model of Interactive motion graphics - 4

둘째, 첫 번째와 연관된 것으로서 하나의 산학협동 교과목 강의를 교육의 필요에 따라 해당 산업체 소속의 디자이너들이 번갈아 가면서 하는 것이다. 가령 모션그래픽스 전문가인 외래교수가 해당 과목 책임을 맡더라도 강의 내용의 필요에 따라 해당 산업체 소속의 인터랙션

디자이너, 기획자, 프로그래머 등과 블록 강의를 하는 것이다.

셋째, 학교기관 내에서도 앞서 분석한 해외 RISD에서의 사례에서 살펴본 바와 같이 한 과목의 강의를 진행할 때 수업내용의 해당 학기 동안 해당 한 교수가 강의를 다 하는 것이 아니라 강의의 필요와 학제적인 차원에서 다양한 분야의 전문가들과 함께 블록 강의나 공동강의 형식의 팀티칭(Team Teaching)으로 진행하는 것을 제안한다.

넷째, 지금까지의 제안된 상호 학제적인 방법론을 사용하여 학생들의 졸업 작품을 제작을 할 때 산업체와 공동으로 진행하는 할 것을 제안한다. 학생만 참여하여 프로젝트를 진행할 경우 산업체에서는 무리가 따르겠지만 앞서 언급된 방법론과 학제적인 교육으로 맺어진 다양한 전문 교육자 및 현업 디자이너들과의 인적 네트워크를 활용하여 진행된다면 효과가 있을 것으로 판단된다.¹⁰⁾

3. 게임 디자인 교육 방안 사례 제안

게임 디자인 교육 방안 사례로 게임 프로그램과 예술 조형디자인의 융합을 하는 한중 국제 협력 교육과정 개설 사례 중심으로 제안하는 것이 본 연구의 사례로 적합하다고 사료되어 제시 분석해 보고자 한다.

3.1 개설 목적 및 교육 방향

3.1.1 개설 목적

상해 영화예술대학 융합 전공의 교육목표는 디지털 시대의 영화 콘텐츠 제작 전문가의 양성에 있다. 본 전공은 상해 영화예술대학의 15개 학과의 공통으로 요구되는 교육과정을 프로젝트 방식(가칭'오공 프로젝트')으로 융합함으로써 개별 학과로서의 교육적 한계를 해결하고, 통합적 사고를 지닌 전문적인 콘텐츠 제작 인력의 양성에 둔다.

3.1.2 교육 방향

영화예술 콘텐츠 제작에 필요한 비평적 사고와 창의

10) Kim, Nam Hyoung (2012) A Study on motion graphics Curriculum based on interaction by multidisciplinary Design Education Model Approach, Digital Design research Vol.12 No.3 , pp 545-546.

적 사고 능력의 배양 디지털 시대의 콘텐츠 제작 전문가로서 요구되는 미디어 운용 능력 배양 학과 간 연계 가능 교육 프로그램의 운용을 통한 학제간 융합형 교육으로 프로젝트 중심의 실무교육 핵심인재 양성으로 중국 디지털 문화콘텐츠를 선도한다.

3.2 교육과정 편성의 방향 및 교과목 명칭

3.2.1 융합교육

영화예술의 특성인 종합예술의 특성을 살리지 못한 이전의 전공별, 교과목이 분리되어 다른 학문과 연계성이 적어 종합적 사고력이 부족했던 교과교육의 한계점을 극복하기 위해, 학생들이 스스로 적성에 맞는 분야를 찾을 수 있도록 기회를 부여하고 더불어 시너지를 효과를 창출할 수 있도록 영화예술의 다양한 분야에 의한 다양한 교과 간의 다학제적 연계 교육으로 인문소양, 예술 및 기술 분야의 통합교육을 실시한다. 전공 교수 16명 융합교육은 각 전공 1인씩 매주(월, 화, 수 4시간) 실행

3.2.2 프로젝트 교육

핵심인재 양성, 중국 문화중심의 교육, 세계질서, 혁신 기술 개발을 목표로 인문과 예술교육 중심인 융합교육과 이를 실질적으로 구현할 수 있는 기술교육과 연계하여 프로젝트를 개발, 기획, 제작, 관리 능력을 배양하는 실무 교육이다. 1학년은 프로젝트 기초 이론과 개발, 2학년은 프로젝트 기획 및 제작, 3학년은 졸업 프로젝트로 수업을 진행한다. 프로젝트 담당 교수 별 매주 4시간

3.2.3 기술교육

영화예술 분야에서 요구되는 기술과 소프트웨어 학습 시간이다. 1학년 때는 영화, 애니메이션 제작 전반에 사용될 기본적인 소프트웨어의 기초적인 기술 통합 학습, 2~3학년은 전문가 과정으로 3D, 디지털 영상, 사운드 교과목으로 세분화된다. 8명의 기술교육 교수 매주 1개의 소프트웨어 교육

3.2.4 소프트웨어 항목 (프로젝트 특화별 선택수업)

Illustrator, Photoshop, 3d max, maya, Cinema4D, Zbrush ,Premiere, After Effect, Nuke, Qbase, Sound Audition, Indesign, iBook Authour, Dreamweaver, Processing, Flash, Unity3D

3.2.5 기타

Audurino, Kinect, AR, Motion Capture, sensor Etc.

3.3 학년 간 멘토링 시스템



[Fig. 2] school-year-advancing mentoring system.

3.4 전체 교육과정 안

Course Type	Course Code	Course Title	Credits	Periods
Common Elective			12	192
<Basic> Required subject	70252	1 Arts Introduction	2	32
	70425	2 History of Art and Design	2	32
	75401	3 3D Graphic Design - Beginner	6	96
	75424	4 Drawing	6	96
	75425	5 Color	4	64
	75427	6 2D Graphic Design - Practice	3	48
	70465	7 The Anatomy of an Illustration	2	32
	70492	8 Composition	4	64
	75428	9 Computer Graphic Design - Beginner	6	96
	75429	10 3D Information Processing	3	48
	70420	11 3D Modeling(Clay)	3	48
	71405	12 Visual Communication Design Basic	6	96
	75404	13 Game Introduction(System Analysis, Data Composit	3	48
	70312	14 Cinematography Basic	3	48
	75403	15 Game 2D art Design(Cooperation)	4	64
	75405	16 Creating Game scenario(Cooperation)	2	32
	75406	17 Game Background Design(Cooperation)	4	64
	75402	18 Game Character Design(Cooperation)	4	64
Subtotal			67	1072
<Basic> Elective	70259	1 History of Art and Design	2	32
	70404	2 Visual Animation Directing and Acting	2	32
	260110	3 Information Searching	1	16
	70411	4 Korean(1)	3	48
	70412	5 Korean(2)	3	48
Required Credits			9	144
Major Specialized Subject	30501	1 Programming - Beginner	4	64
	31169	2 C++ Language	4	64
	75407	3 Multi Animation Design	4	64
	75408	4 Game Design I (Cooperation)	4	64
	75411	5 Game Sound Effects(Cooperation)	4	64
	75409	6 Game Design II(Cooperation)	4	64
	75410	7 Game Visual Design(Cooperation)	4	64
75412	8 Online Game Project(Cooperation)	4	64	
Subtotal			32	512
Major Specialized Elective	71403	1 Web Design	3	48
	75415	2 Network Technology	3	48
	75416	3 Game Alorgism Research(Cooperation)	3	48
	75413	4 Game Management(Cooperation)	3	48
	75414	5 Game Producing Skill Research(Cooperation)	3	48
	75417	6 Creating Portfolio(Cooperation)	4	64
Required Credits			16	256
<Special> Required subject	310101	1 Military Training	2	2w
	79016	2 Cooperating Education(1)	-2	(6w)
	70441	3 Cognition Training	2	2w
	79027	4 Cooperating Education(2)	2	(7w)
	75420	5 Special lecture(1)(Cooperation)	1	8
	75421	6 Special lecture(2)(Cooperation)	1	8
	79037	7 Cooperating Education(3)	2	(7w)
	75418	8 Graduation Work Project (1)	12	12w
	75419	9 Graduation Work Project (2)	18	18w
Subtotal			40	34w
			169	2768
Total			209	3804

[Fig. 3] Complete Curriculum Proposal

4. 결론

산학협력의 방법을 다섯 가지의 산학연 간 인적, 물적 교류로 유형화한 것을 구체적으로 살펴보면, 공동연구/위탁 연구, 연구원의 초청연구나 파견연구, 연구 지도, 자문, 그리고 교육, 훈련 등을 포함하는 인적 교류 활동, 시설 및 설비의 공동 이용, 정보교류, 공동행사 등을 포함하는 협력 형태로 구분하고 있다.¹¹⁾ 정부는 2012년부터 ‘산학협력서도 대학 육성사업’(LINC)을 추진함으로써 기업이 요구하는 인력양성, 실제적인 연구개발 및 기술이전을 활성화시키고 대학-산업체-연구소 간의 유기적인 상호 연계를 바탕으로 지역의 대학과 산업의 동반성장을 위해 다양한 산학협력 선도모형을 창출·확산하고자 한다. 따라서 대학은 산업체에서 필요로 하는 실제적이고 현장 중심 실무형 교육과정을 개설 및 운영함으로써 기업이 원하는 인재를 육성·양성해야 한다.¹²⁾

본 연구의 배경 이론과 제시된 사례를 분석하는 과정에 의하면 최근의 산학협력 교육은 대학의 고등교육이 보다 실질 실용의 차원에서 사회 현장에서 필요로 하는 현장 중심, 국제적인 감각과 안목으로 글로벌 사회에 일원이 될 수 있는 국제화된 인재를 양성할 것을 요구하고 있음을 알 수 있다. 또한 현재 각 대학은 각각의 처해진 차별화된 상황에 맞추어 독자적인 고유의 국제적인 산학협력 교육 방안을 수립하여 운영할 때 정부와 기업이 원하는 국제적인 산학 중심의 고급인재를 양성할 수 있을 것이며, 이는 나아가 국가경쟁력 확보에도 중요한 하나의 요소로 작용할 것으로 기대된다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was performed by a research year program of the Kongju National University.

11) Kim, In-Bae(2009), A Study on the Academic Industrial Cooperation Activities Based on Additional Profitable Business, Korea Aerospace University graduate school of Business Master's thesis. pp 6-7.

12) Jung-Hwa Kang (2011) A study on the curriculum of the Industry-University Cooperation, Digital Policy Research Vol.9 No.3, p 269

REFERENCES

- [1] Peter Drucker, "Management Challenges for the 21st Century", trans. by Jaegu Lee, The Korea Economic Daily, 2002.
- [2] ASTD(American Society for Training & Development), International Conference & Exposition, 41, Denver, 2012.
- [3] Lee HJ(2005). A study of affection on satisfaction degree of co-op Program perceived by practical trainees. Sejong University master's thesis. 14-31.
- [4] Kim YJ, Kim PU(1998). The establishment of the new cooperative education system - based on the cooperation of technical high school and small - medium enterprises . Journal of KIIE. 23(2): 92-104.
- [5] Yang Yh(2010). A study on the Impact of tourism major student's internship experience on the future career decision. Woosong University graduate school of business Master's thesis. 5-9.
- [6] Kim, In-Bae(2009), A Study on the Academic Industrial Cooperation Activities Based on Additional Profitable Business, Korea Aerospace University graduate school of Business Master's thesis. 2-3.
- [7] Waryszak, R. Z.(1999). Students' expectations from their cooperative education placements in the hospitality industry: an international perspective. Education and Training. 41(1): 33-40.
- [8] Lee HJ(2005). A study of affection on satisfaction degree of co-op Program perceived by practical trainees. Sejong University master's thesis. 14-31.
- [9] Young-Jick Jeon · Suk-Tae Oh (2014), 'A Study Influence of College students' Awareness Importance, Satisfaction of Industrial-educational Cooperation Program on Their Employment', The Korean Journal of Culinary Research Vol. 20, No. 4, pp. 253-265.
- [10] Kim, Nam Hyoung (2012) A Study on motion graphics Curriculum based on interaction by multidisciplinary Design Education Model Approach, Digital Design research Vol.12 No.3 , pp 545-546.
- [11] Kim, In-Bae(2009), A Study on the Academic

Industrial Cooperation Activities Based on Additional Profitable Business, Korea Aerospace University graduate school of Business Master's thesis. pp 6-7.

- [12] Jung-Hwa Kang (2011) A study on the curriculum of the Industry-University Cooperation, Digital Policy Research Vol.9 No.3, p 269
- [13] yong-won kim, "A study on Convergent & Adaptive Quality Analysis using DQnA model", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 5, No. 4, pp. 21-25, 2014.
- [14] Seok-Beom Yoon, Eun-Young Jang, "A Development of Creative Capstone Design Education", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 5, No. 4, pp. 15-20, 2014.
- [15] Sung-Hyun Yun, "The Mobile ID based Digital Signature Scheme Suitable for Mobile Contents Distribution", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 2, No. 1, pp. 1-6, 2011.

유 석 호(Ryu, Seuc Ho)



- 1997년 : 뉴욕공대(NYIT) 대학원 커뮤니케이션아트 졸업
- 1994년 : 국민대학교 대학원 시각디자인학과 석사졸업
- 2004년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 예술대학 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임&멀티미디어디자인
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr

경 병 표(Kyung, Byung Pyo)



- 1994년 3월 : 큐슈 예술공과대학 예술 공학과 정보전달전공 (예술공학석사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 예술대학 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어
- E-Mail : kyungbp@kongju.ac.kr