

# 대학의 게임그래픽디자인 교육과정 현황분석: 미국과 한국의 교육과정비교를 중심으로

## A Status Analysis of the Education Game Graphic Design in the Universities: Focusing on Comparison of Education between USA and Korea

신현숙

숙명여자대학교 시각영상디자인대학원

Hyun-Suk Shin(shin-haha@daum.net)

### 요약

고도의 기술을 기반으로 한 게임 산업은 전문화된 다양한 인력을 필요로 한다. 특히 게임의 시각적 영역을 차지하는 게임그래픽디자인은 기술과 디자인이 융합된 학문으로 산학연계연구의 필요성이 큰 분야이다. 이에 본 논문에서는 현재 세계 게임 산업 1위인 미국과 국내 게임관련대학의 교육과정현황을 분류·분석하였다. 미국대학은 공식평가기관을 통해 순위로 10개의 대학을 정하였으며 한국은 공식 홈페이지를 통해 교육과정공개가 비교적 잘 이루어진 10개 학교를 대상으로 비교분석했다. 이 분석을 통해 현장실무경험을 한 교원확보와 다양한 게임그래픽디자인의 개발을 위해서는 창의적 교과목의 준비로 게임그래픽디자인과목의 독창성과 유연성을 보완할 수 있는 교육과정의 연구가 필요하다.

■ 중심어 : | 게임그래픽디자인 |

### Abstract

The game industry, which is based on high technology, requires specialized personnel. In particular, game graphic design, which occupies the visual area of games, is a fusion of technology and design. In this study, we classify and analyze the curriculum status of US and Korean game - related universities, which is the world 's top game industry. US universities ranked 10 universities in the ranking through official evaluation agencies, and Korea compared 10 universities with relatively well-publicized educational courses through the official homepage. In this analysis, it is necessary to study the curriculum that can complement the creativity and flexibility of game graphic design course by preparing creative subjects for securing professors who have experience in field work and developing various game graphic designs.

■ keyword : | Game Graphic Design |

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

게임 산업은 고부가가치를 창출하는 산업으로 발전하여 세계 각국의 게임에 대한 관심도는 높아져있다. IT 콘텐츠 산업의 흐름 속에서 온라인, 모바일, 가상현

실, 증강현실 등 고도의 기술을 기반으로 한 게임 산업은 전문화된 다양한 인력을 필요로 한다. 특히 게임의 시각적 영역을 차지하는 게임그래픽디자인은 기술과 디자인이 융합되므로 학문과 산업연계연구의 필요성이 큰 분야이다. 국내에서 성공한 해외의 다양한 게임들의 기획력과 유니크한 그래픽에 비해 국내 게임의 그래픽 디자인 수준은 천편일률적으로 비슷하거나 해외 성공작품의 아류를 보이고 있다. 현재 대학의 게임그래픽디자인교육은 기업체의 인력난해소에 미치지 못하며 또한 대학생들은 학원 사교육을 통한 재교육을 받고 있는 실정이다. 이에 본 논문에서는 산업현장에서 개발경력이 있는 교원확보와 창의적 사고훈련 교과목 개발의 필요성을 고찰하기위해 현재 세계의 게임 산업 1위인 미국[1]과 국내 게임관련대학의 교육과정현황을 살펴보고자 한다. 국내 게임산업의 발전을 위한 실질적인 게임그래픽디자인 인력을 양성하고 우리나라 대학의 게임그래픽 교육과정개선에 대한 방향을 탐색하는데 그 목적이 있다.

## 2. 연구방법 및 범위

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구방법 및 범위는 다음과 같다. 첫째, 게임그래픽디자인교육과정과 관련하여 게임시장의 현황과 관련기관의 보고서 및 관련 정책 통계자료를 기반으로 살펴본다. 이러한 탐색은 특히 본연구의 주된 분석대상인 미국과 한국 게임 산업 현황을 중심으로 진행된다. 둘째, 게임산업 현장의 제작 환경과 업무를 기반으로 게임그래픽디자인을 이해한다. 연구방법은 연구자의 실무경험과 관련문헌을 중심으로 진행한다. 셋째, 연구의 주된 내용인 대학의 게임그래픽디자인교과목과 전임교원현황 중심으로 한 분석을 토대로 미국과 한국대학의 게임그래픽 디자인교육과정을 중심으로 분석한다. 분석방법은 학과 홈페이지를 통해 공개된 교육과정을 중심으로 하였다. 선정된 미국대학교의 기준은 공식평가기관을 통해 우수 게임관련 대학 순위로 10개의 대학을 정하였으며 한국대학은 공식 홈페이지를 통해 교육과정의 공개가 잘 이루어진 10개 학교를 대상으로 한다. 교과목은 인지과정과 창의 과정으로 나누었으며 세부적으로 인지과정에는 이해와 기술

습득, 창의과정에는 사고와 제작으로 분류 했다. 마지막으로 제시된 연구방법을 토대로 분석된 자료로 게임그래픽디자인교육과정에 관한 결론을 제언하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 게임 산업 현황

국내의 게임 산업 전 세계시장의 5위로 높은 점유율을 보이고 있다. 세계적으로 게임 산업 전반의 변화로 모바일 게임 시장은 성숙기 진입하고 있으며, 빠르게 변화하는 분야는 가상현실과 스마트tv가 게임영역으로 확장되고 있다.

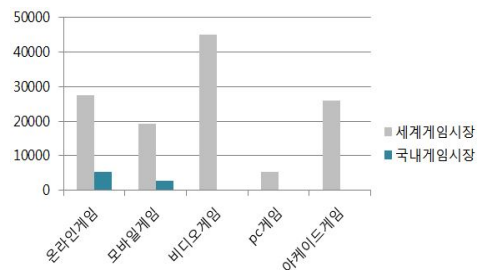


그림 1. 2014년 국내게임시장의 세계시장 비중 (기준: 매출액)

[그림 1]은 ‘게임백서14’[2]의 내용으로 국내는 온라인게임과 모바일게임에 집중되어 있으며[3], 해외는 여전히 비디오게임이 주류를 이루고 있다. 국내개발의 문제점인 장르의 편중성과 획일화를 볼 수가 있다. 이는 국내 산업이 다양한 플랫폼시장의 공략을 준비해야 하며, 그에 대한 게임산업의 개발투자, 전략 및 인력 개발 등 다각적인 기반을 마련할 필요성이 있다.

### 2. 게임그래픽의 이해

게임은 기획단계에서 주요 플레이어를 고려한 콘셉트원화를 설정한다. [그림 2]를 보면 콘셉트원화가 정해지면 제작과정에서 많은 시간과 인원을 필요로 하는 그래픽 팀에서 그래픽 리소스를 제작한다. 그래픽 리소스는 게임의 시각적인 면을 구성하는 데이터로 캐릭터, 배경,

UI등의 이미지다. 리소스가 제작되면 프로그램 팀에서 코딩을 통해 게임의 속도 및 리소스 최적화를 관리하며 게임으로서 완성을 하고 출시 전에 테스트와 수정보완을 통해 플레이어들에게 오픈된다.



그림 2. 게임출시까지 제작과정

게임그래픽디자인 분류는 제작과정을 기준으로 원화, 배경, 캐릭터, UI(User Interface), Animation분야 등으로 나뉘어져 있으며 2D·3D게임장르 상관없이 동일하게 구성된다.

표 1. 구성 및 내용

게임그래픽 디자인구성	세 부 구성
원 화	콘셉트원화, 배경·캐릭터원화
배 경	지형맵, 구조물
캐릭터	주캐릭터, NPC
Animation	동작, Effect
UI	UI, UX

제작과정에 있어서 그래픽디자인분야는 세분화 되어 있고 전문화 되어있다. 각 분야별 업무의 내용은 게임의 2D·3D게임에 따라 제작방법이 다양하게 나타난다.

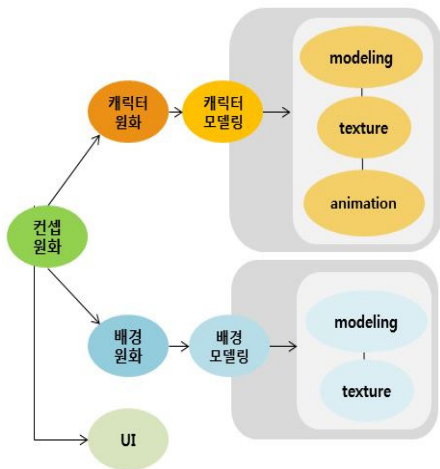


그림 3. 그래픽제작과정

[그림 3]은 게임기획에 맞게 준비된 컨셉원화가 확정이 되면 캐릭터와 배경파트의 원화를 제작하고 이를 토대로 게임화면을 구성하는 캐릭터와 배경의 모델링, 텍스처, 애니메이션등 세부적인 작업이 들어간다. 게임그래픽디자인의 기술력은 그래픽 제작도구, 그래픽카드, 프로그램의 화면 처리기술인 그래픽엔진의 발전에 따라 시각적 차이를 보인다. 이렇게 게임의 시각분야를 차지하는 게임그래픽의 제작환경은 점점 규모가 커지며 세분화되면서 게임제작에 투입되는 인력도 기업의 환경변화에 발맞추어 변화되고 있다.

### 3. 게임그래픽디자인교육

게임 산업 높은 위상만큼이나 게임관련 교육 역시 많은 대학과 학원에서 교과과정이 개설되었으며, 게임관련 취업준비가 다양하게 이루어지고 있다. 하지만 게임 산업 성장속도에 비해 인력수급의 질적 양적인 면에서 못 미치는 것이 현실이며[4], 산업현장과 교육현장에서 여러 가지 애로사항이 나타나고 있다.

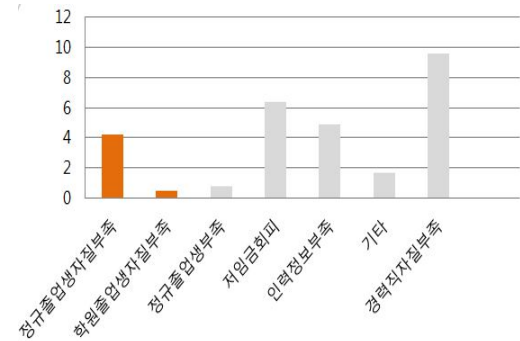


그림 4. 디자인부분 인력 채용 시 애로사항

[그림 4][2]는 2015년 게임그래픽디자인분야 학과 정규졸업생의 자질부족과 학원생의 자질부족 비율차이는 현격히 크며 정규졸업생이 학원으로 게임그래픽디자인을 재교육 받는 상황을 볼 수가 있다. 이에 현재 대학의 게임그래픽디자인교육과정에 대한 다양한 각도로 살펴볼 필요성이 있다.

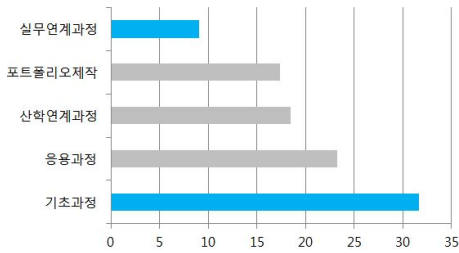


그림 5. 게임분야취업을 위해 중점을 두는 과정

[그림 5]를 보면 현재 대학에서 중점적으로 제공하는 교육과정은 기초과정과 응용과정이며 해외연수 및 교육기회를 연결하는 실무연계 과정이 특히 부족하며, 다양한 현장경험을 쌓을 수 있는 산학연계과정과 취업에 활용 가능한 포트폴리오를 작성하는 활용과정에 관한 교육은 상대적으로 낮은 비중을 보였다. 실무연계과정의 낮은 비중은 빠르게 변화하는 다양한 게임그래픽 기술 분야에 대처가 어려울 수 있으며 졸업을 앞둔 학생들에게는 사회도약을 위한 첫걸음 떼기에 부족함을 느낄 수가 있다. 이와 같이 산업현장에 발맞추지 못하는 국내 교육과정을 보며 구체적인 문제점을 찾아볼 필요가 있으며 그 대처방안을 연구하기위해 해외대학의 교육방향 및 교과과정 분석은 심도 깊은 분석이 요구된다. 현재 세계에서 게임산업 점유율이 가장 높은 미국의 게임그래픽디자인관련학과가 있는 공식적 평가가 우수한 대학을 선정하여 교육과정을 여러 각도로 살펴 보았다.

### III. 게임그래픽디자인 교육과정 현황분석

#### 1. 미국대학의 게임그래픽디자인학과 현황

미국은 50개주 전 지역 대학교에 게임관련 학과과정이 있으며 ESA(Entertainment Software Association) 따르면 미국 50개 주 381개 대학에서 비디오게임 디자인, 개발과 프로그래밍 관련 대학·대학원·전문 수료 과정을 제공하고 있다[5]. 본 연구자는 미국의 학사 입시 정보기관(Princeton Review)의 교육 정보화 종합계획(National Educational Technology Plan 이하 NETP)을 기준으로 Academics, Faculty, Technology, Career

를 평가한 상위 30개의 게임관련학과 대학 중에서 BA(Bachelor of Art) 과정이 있는 University of Southern California, The University of Utah, DigiPen Institute of Technology 등 10개의 대학<sup>1</sup>을 분석하여 게임그래픽디자인교육방향과 교육과정을 살펴보았다.

#### 1.1 교육방향

2010년 들어 NETP를 통해 정보기술의 교육적 잠재력을 활용하여 21세기형 교육환경을 조성하기 위한 교육계획으로 맞춤형교수 및 연결성 확보에 주력하고 있다. 각 대학의 수업내용에 있어서는 기술과 창의성을 결합한 학문적 프로그램이 마련돼 있으며 기초 과정에서 유희 심리학과 시스템 역학, 게임 이론을 가르치는 등 게임의 공학과 역학, 미학의 상관관계를 다루고 있다. 또한 학생들에게 단순한 디자인 차원을 넘어 게임의 사회적, 정서적 측면을 가르치고 있다[6]. 과목구성은 미국의 게임 산업 동향에 맞게 비디오게임, 헬스, VR 등 다양한 플랫폼에 맞는 수업이 준비되어 있다.

평가 상위 10개 대학을 각 학년별 교과목을 분류하였다. 게임그래픽관련학과의 교과과정은 필수와 선택으로 기본 교과목을 구성하며 1학년 때는 주로 Fundamentals of Procedural Media, Fundamentals of Visual Expression 등, 사회, 문화, 게임관련 개론 및 소개과목이 주를 이루며 2학년 때는 Game Arts, Media Arts, Digital Imaging 등 게임관련 이해과정이 준비되어 있으며, 3학년에는 집중과정으로 Game Technical Art, Architectural Spaces, Design and Lighting 등 게임제작 관련 다양한 기술적 교과목이 준비되며 4학년 때는 Project, Game Industry Workshop, Virtual Worlds, Music 등 졸업 작품 제작을 위한 워크숍으로 구성되었다. [그림 6]은 University of Central Florida의 학년별 교과목을 분류하였다.

1 USC(University of Southern California), Utah(The University of Utah), SCAD(Savannah College Of Art And Design), DigiPen (DigiPen Institute of Technology), CMU(Carnegie Mellon University), Columbia (Columbia College Chicago), UCF(University of Central Florida), Michigan (Michigan State University), MSU(Michigan State University), UCLA (University Of California Losangels)

<b>1학년(기초)</b> • Communication Foundations • Cultural & Historical Foundations • Science Foundations	<b>2학년(일반)</b> • Introduction to Digital Media • Fundamentals Digital Imaging • Fundamentals of Interactive Desig
<b>4학년(제작)</b> • Game Production • Game Design Workshop • Media Business Practices	<b>3학년(집중)</b> • Modeling for Realtime Systems • Digital Media Production • Digital Cultures and Narratives

그림 6. 게임그래픽디자인 교과과정 (University of Central Florida)

1.2 교과과정

학년별 교과목분류와 경력 있는 전임교원 수와 교과목과 Game Lab 운영여부를 살펴보았다. [표 2]는 홈페이지의 공개된 자료를 토대로 분류표를 만들었다.

표 2. 미국 대학별 교육과정 현황(단위%)

대학명	실무 경력 교원	교과목 분류			
		인지 관련		창의 관련	
		이해	기술 습득	사고	창작 (제작)
USC	50	32	23	26	14
Utah	100	9	61	14	14
DigiPen	100	40	32	8	18
SCAD	70	40	50	4	4
CMU	60	25	41	16	16
Columbia	100	26	47	0	17
UCF	70	44	20	8	12
Michigan	100	10	60	17	13
MSU	100	12	56	12	18
UCLA	100	16	50	16	16

실무경력 교원은 게임그래픽 관련 전임교원을 기준으로 공개된 게임개발경력의 유무를 %로 표시하였다. 학년별 교과목 분류는 크게 인지관련과 창의관련으로 나뉘었다. 인지관련 과목에는 Fundamentals of Procedural Media, Introduction to Computer Technology, Authoring Interactive Media 등 개론 및 인문학 관련 내용은 이해과목으로 2D Art for Games, 2D Motion for Games, Texturing for 3D 등 게임관련 프로그램 이해는 기술 습득 과목으로 나뉘었으며 Experimental Gameplay, Storytelling for Games 등 창의관련 분류는 사고의 확장을 돕는 과목과 Game Industry Workshop,

Project 등 포트폴리오, 졸업 작품 등은 제작관련해서 분류하였다. [표 3]은 5개 대학의 홈페이지에 공개된 작품 결과물을 반영 하였다. 대학별 작품은 플레이가 가능한 완성된 게임을 동영상으로 촬영하여 게시되었다. 그중 5개 대학의 작품을 선정하여 아래 [표 3]과 같이 분류하였다

표 3. 미국 대학별 작품



대학별 교과목 분류와 전임교원의 현직개발경력 및 제작 작품을 분석한 후 다음과 같은 결과를 볼 수 있었다. 첫째 EA나 블리자드 같은 유명게임을 직접 개발한 전문가들이 교원으로 활동하면서 전문적인테크닉과 창의적 개념을 갖춘 교육을 하고 있었으며, 대부분 개발경력이 풍부한 전임교원이 확보되어었다. 둘째, 기초교과과정이 역사, 문화는 인문학적 사고개발을 위한 과목으로 구성되었으며 기술습득관련 교육과정이 적었다.



또한 교과명이 단순했으며 학년 단위로 기초와 심화로 나뉘어져 있다. 셋째 Game Lab을 운영하며 작품제작에 도움을 주는 교수들이 있으며 학생들의 게임 창작활동을 주도했다. 넷째 제작된 갤러리작품은 그래픽디자인의 완성도를 중심으로 특징을 분석했으며 출시된 게임에 비해 세련되지 않았으나 사진플라주, 클레이메이션 등 다양한 표현방법이 시도되었으며 각각의 작품이 특색 있게 구성되어 독창성을 볼 수 있었다.

## 2. 한국대학의 게임그래픽디자인학과 현황

### 2.1 교육 방향

게임관련 대학은 2, 3년제와 4년제 64개의 대학이 있으며 전수 조사를 통해 게임그래픽 제작의 기초인 2D·3D디자인과목, 캐릭터·배경·인터페이스등 게임그래픽디자인과목이 전 학년에 걸쳐 분포하고 전문 그래픽디자이너를 양성을 지향하는 대학은 20개이다. 그래픽관련 전공은 디지털·영상계열과 문화·예술영역으로 나누어져 있으며 많은 대학에서 모바일기반의 게임제작과정에 중점을 두고 있다. 세계적으로 높은 비중을 차지하는 비디오게임제작은 낮은 비율을 보이고 있다. 학과명은 게임의 제작과정보다 프로그래밍이나 그래픽으로 나누어 세분화된 경향이 있다.

게임그래픽디자이너 양성을 위해 디자인전문 교과목이 준비된 4년제 대학은 G대학교, Y대학교, H대학교, H'대학교등 10개의 학교가 있으며, 2'3년제 전문대학교는 G', J대학교, C대학교등 9개의 대학이 있다. 그 외의 대학은 프로그래밍전문가, 게임기획·UX전문가양성의 수업으로 구성되어 있으며 이 연구에서는 배제하였다. 또한 교육과정과 교과목이 제시되지 않은 학교도 연구에서 제외하였다. 본 연구에서는 게임그래픽디자인 교과과정이 학과홈페이지에 공개되어있는 10개 대학을 각 학년별로 교과목을 분류하였다. 강의계획서공개가 적어 수업에 관한 심층 분석의 어려움이 있었으며, 교과목명 기준으로만 분류하였으며 교과목명과 다른 내용의 수업은 일반적인 상황으로 보기 어렵기에 일반화시켰다. 게임그래픽 관련학과의 교과과정은 필수와 선택으로 기본교과목을 구성하며 1학년 과정은 게임관련 개론 및 소개과목, 아이디어발상론이 주를 이루

며 몇몇 대학에서는 게임제작관련 프로그램학습을 진행했다. 2학년 과정은 게임캐릭터, 배경, 모델링등 게임관련 기술습득이 주를 이룬다. 3학년에는 게임캐릭터, 배경, UI 게임제작관련 심화된 기술적 교과목이 준비되며 팀별 제작과정이 들어가는 학교가 있으며, 4학년 과정은 게임포트폴리오, 워크숍, 현장실습등 졸업 작품 제작을 위한 워크샵으로 구성되었다. 다수의 대학은 프로젝트진행을 3학년 과정부터 진행했다. [그림 7]은 D대학교 게임 콘텐츠 학과의 게임그래픽과정을 학년별로 대표과목으로 분류하였다.



그림 7. 게임그래픽디자인 교과과정(D대학)

### 2.2 교과과정

공개된 대학의 홈페이지를 토대로 국내 게임그래픽 관련전문 수업이 있는 10개 대학을 각 학년별 교과목과 교원 현황을 분류하였으며 방법은 앞의 [표 2]와 같은 기준으로 분석하였다. [표 4]은 홈페이지에 상세한 설명이 있는 한국 대학10곳을 선정하여 공개된 교과과정과 실무 경력 있는 전임교원상황에 관해 분류했다. 각 대학명은 이니셜로 표기했으며 같은 이니셜을 가진 경우 ','로 구분하였다. 4년제 대학은 G대학부터 H'대학까지이며 J, H'대학은 3년제 대학이다. ?/숫자표시는 그래픽관련 전임교원의 경력사항이 제시되지 않은 경우를 나타낸다.

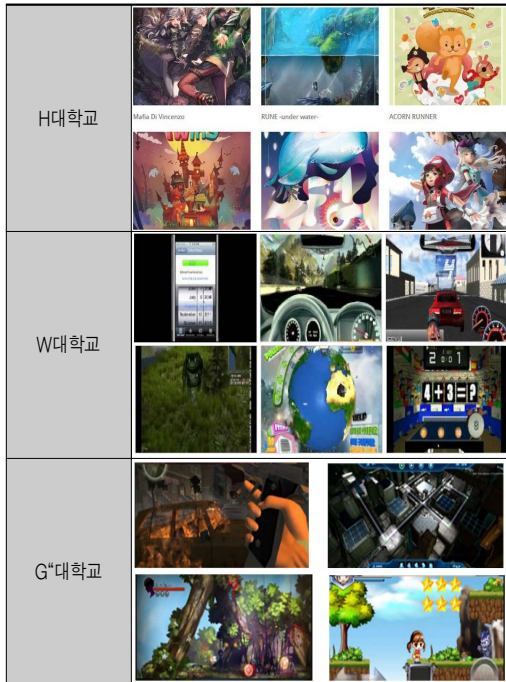
[표 5]은 선정된 대학의 학과 작품 갤러리가 적어 선정된10개 대학외의 대학에서 준비한 작품으로 3개의 대학을 올렸다. 한국의 게임그래픽디자인관련 교육과정을 분석한 결과 첫째, 많은 학교에서 전임교원이 게임개발경력이 없었으며 영상, 전산관련 개발경력이 많았다. 둘째, 기초교과과정이 다양하고 세분화되어있고

그래픽프로그램과목이 많았다. 셋째, 모바일과 온라인 게임위주의 특정 플랫폼 제작과정이 많다. 넷째 작품 및 진행된 프로젝트를 외부적으로 보여주는 갤러리가 성이 미비하였으며, 작품의 특성으로 기존 출시된 게임 그래픽디자인대비 세련된 작품이 많았으나, 각 작품별 비슷한 디자인이 주를 이루었고, 기존의 출시된 게임이 연상되는 독창성이 아쉬운 작품이 많았다.

표 4. 한국 대학별 교육과정 현황(단위%)

대학명	실무 경력 교원	교과목 분류			
		인지 관련		창의 관련	
		이해	기술 습득	사고	창작 (제작)
G대학교	0	13	50	9	27
D대학교	0	21	31	31	15
D'대학교	0	11	66	5	16
Y대학교	20	4	66	12	16
Y'대학교	20	10	67	7	14
G'대학교	50	8	66	2	8
H대학교	?/3	20	52	5	17
H'대학교	0	7	85	0	7
J대학교	?/5	8	62	8	16
H"대학교	16	4	63	18	13

표 5. 한국 대학별 작품



### 3. 분석 및 요약

미국의 게임그래픽 교육현황과 비교해봤을 때 국내 대학의 게임그래픽디자인교육과정의 차이점은 다음과 같았다.

첫째, 게임개발경력이 있는 전임교원의 차이가 확연했다. 미국은 70%이상의 실무경험이 있었으나 한국은 20%도 안 되는 낮은 비율을 볼 수 있다. 교과중심과 경험중심의 교육과정은 많은 교육관련 자료를 통해 큰 차이를 볼 수 있는데, 교육과정의 구성에 있어서 국내의 교과 중심 과정은 교과의 교수가 중심이 되며 교수가 준비한 수업계획에 따라서 학습하는 것이며, 미국의 경험 중심 교과과정은 학습자의 전체적인 성장이 중심이 된다[7]. 전임교원의 현장 경험부족은 학생들의 성장에 영향을 미칠 수 있으며 이는 학생들이 졸업 후 다시 취업을 위한 사교육 받는 현실이 바로 게임교육과 산업현장 연계 시스템이 실시간 피드백이 되지 못하고 있음을 보여주는 예라고 생각한다. 둘째, 작품을 통한 학습평가를 살펴볼 수 있었다. 국내대학은 교육 목표를 설정해 두고 그에 맞는 수업과 결과를 평가하기에 작품 결과물이 획일적이며 시각적 완성도에 비해 독창성 및 게임내용과의 매치에서는 부족함이 보였다. 미국대학은 학습의 과정에서 고정된 목표를 정하지 않고 학생의 주관적인 수업이해가 존중되어 얻어진 학습결과물로 볼 수가 있었다. 학생작품은 게임내용에 매치하면서 각 학생들의 작품스타일이 기존 게임을 모방하지 않았으며 클레이, 사진, 플라주 등 다양한 방식으로 표현했다. 셋째, 다양한 게임그래픽디자인의 개발을 위해서 창의적사고 관련 과목이 많았다. 미국의 교육은 '사고과정(Thinking Processes)'을 강조하여 다양한 사고력신장 교육과정 개발에 주력하고 있다는 점을 교과과정 분류에서 알 수 있었다. 그 결과로 작품에서 학생의 독창적 표현과 시도를 볼 수 있었다.

표 6. 비교분석

	미국 대학	국내 대학
전임 교원	· 현장 경력 있는 전임교원 확보(60%이상)	· 현장 경력 있는 전임교원 미비
교과 과정	· 단순한 교과목 · 사고력확장 과목 많음 · 인문학적 과목 많음 · 기초조형수업 많음	· 세분화된 교과목 · 산학연계 과목 많음 · 기술습득 과목 많음 · 고학년에 프로젝트 · 모바일과 온라인에 치중

작품	· 창의적·자유도 높음 · 다양한 표현방법 시도 (만화, 클레이메이션, 사진, 네온등) · 유니크한 디자인 · 최신 장르 게임 제작 (ex:VR게임,체감형등) · 학업의 결과물 · 작품 갤러리 갖춤	· 획일적인 그래픽 · 그래픽적 완성도가 높음 · 한정된 장르 · 출시된 게임의 모방 · 모바일 앱게임 주류 · 취업목적의 결과물 · 작품 갤러리 미비
----	---	--

#### IV. 결론 및 제언

교육과정은 학교가 예정한 대로의 성과를 거두기 위한 의도적인 프로그램으로 학생들의 미래를 위한 준비이며 자율성을 높이고 사고력을 높여 사회구성원으로써 인프라를 구축하고 활용하는데 있다고 본다.

본 연구에서 미국대학의 게임그래픽디자인교육과정이 한국대학에 주는 시사점은 다음과 같다. 우선 교육의 목표를 게임그래픽 기술인력 육성에서 실질적이고 창의적 게임그래픽전문인 양성에 목표를 두어 학생의 졸업 후 게임 산업 인프라형성에 가치를 둔다. 이것을 달성하기위해 첫째, 현장실무경험을 한 전임교원확보가 필요하다. 게임그래픽은 빠르게 변화하는 디자인기술의 집대성한 테크니컬 아트로 실무경험이 없는 이론적 교육만으로 양질의 수업이 어려우며, 산업현장과 실시간 피드백 역시 담보하기가 어렵다. 둘째, 지나치게 세부적인 교과목을 제시하는 방식보다는 넓은 범위의 지식 관련 정보제공이 현장 교원의 창의성과 유연성을 살린 수업을 진행하는 데 더 유용할 수 있다. 셋째 다양한 게임그래픽의 개발을 위해서는 창의적 교과목 개발이 요구된다. 실무경험의 전임교원확보와 창의적 교육환경의 확대는 학생의 개인적 역량을 강화시킬 뿐만 아니라, 게임 산업의 외연과 내연을 발전시킬 수 있다.

[4] 박형택, “한국게임시장 이대로 좋은가,” 경향게임스, Vol.11, p.5, 2014(5).

[5] <http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=36712> 2012.9.5.

[6] 김영록, “KERIS 해외정기동향보고,” 한국교육학술정보원, 제12월, 제2호, p.4, 2011.

[7] 김미숙, “미국의 창의적 사고 능력을 키우기 위한 교육과정,” 교육정책포럼, No.186, p.1, 2008.

#### 저 자 소 개

신 현 숙(Hyun-Suk Shin)

정회원



- 2001년 ~ 현재 : 청강대학교 컴퓨터게임학과 겸임교수
- 2016년 ~ 현재 : 숙명여자대학교 시각영상디자인대학원 박사과정

<관심분야> : 게임그래픽, 디자인융합

#### 참 고 문 헌

- [1] 한국콘텐츠진흥원, *게임백서2015*, pp.310-350, 2015.  
 [2] 한국콘텐츠진흥원, *게임백서2014*, p.65, 2014.  
 [3] 설영석, “글로벌 게임산업 트렌드,” 한국콘텐츠진흥원, Vol.9, No.1, p.14, 2016.