

1. 디지털콘텐츠학과-게임디자인 전문가 CDR의 목표

| | |
|-----------|---|
| CDR 목표 | <p>창의력을 갖춘 게임디자인, 게임 UI 디자인, 게임기획과 완성도 높은 게임원화 등, 변화하는 디지털 디바이스 및 플랫폼 환경에 따른 다양한 컴퓨터그래픽 기술의 전문성과 창의적인 기획력을 가진 게임콘텐츠 제작인력 양성을 목표로 하고 있다.</p> |
| CDR 대상직업군 | <ul style="list-style-type: none">- 게임기획자, 게임그래픽디자이너, 게임원화작가, 게임애니메이터, 게임캐릭터디자이너, 게임배경작가- 게임회사, 엔터테인먼트 회사 |



2. 디지털콘텐츠학과-게임디자인 전문가 CDR 직업수요분석

| | |
|-------------|---|
| <p>현황</p> | <p>국내 게임시장은 2011년보다 19.6% 성장한 10조 5,333억 원의 시장규모를 기록 할 것으로 예상됨. 온라인게임은 전년도와 비교해 26.3% 성장을 보이나 PC게임은 다소 마이너스 성장이지만 모바일 게임은 49.4%증가한 6,328억 원을 기록할 것으로 예상(2012 대한민국 게임백서)</p> <p>게임 산업을 진흥하기 위해 모바일 게임 산업을 집중육성, 신 성장 동력 발굴을 위한 힐링, 의료, 교육 분야 등의 기능성게임 발굴 및 지원, 게임플랫폼의 한계를 극복하고 미래 게임시장에서 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 차세대 게임 발굴 및 지원을 하고 있음.</p> <p>콘텐츠시장 향후 추이 시장규모 : 120조원 (2017년 목표) 수출규모 : 105억 달러(2017년 목표) 고용목표 : 72만 명(2017년 목표) * 2012 콘텐츠산업백서</p> |
| <p>수요예측</p> | <p>2011년 게임 산업 종사자 수는 총 9만 5,015명으로 전년대비 증감률은 미미한 것으로 나타났으며, 2009년부터 2011년까지 3년간 연평균 1.3% 증가한 것으로 조사됐다. 그러나 게임 유통업 종사자가 감소했으며, 게임제작 및 배급업 종사자 수는 5만 1,859명으로 전체 종사자의 54.9%를 차지했고, 전년대비 6.7%증가했으며, 연평균9.4%증가했다. 향후 게임 산업 중에서 모바일게임 산업과 기능성게임 분야에서 더욱 많은 필요인력의 수요가 형성 될 것이다.</p> |

3. 디지털콘텐츠학과-게임디자인 전문가 CDR 교육과정

| 학 년 | 학 기 | 디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정 | 중점 과목 | 연계선택과목 |
|-------------|--------|---|---|-------------------------------------|
| 1 학 년 | 1 | 2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3) 드로잉과 해부학(2/3) | 컴퓨터그래픽기초(2/3) 2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3) | 컴퓨터그래픽기초(2/3) |
| | 2 | 2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3) 모션그래픽(2/3) | 2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3) 모션그래픽(2/3) | |
| 2 학 년 | 1 | 스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3) 게임컨셉아트(2/3) | 스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3) | 캐릭터디자인연구(2/3) 일러스트&컨셉아트 II (2/3) |
| | 2 | 스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3) 게임디자인(2/3) | 스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3) | 3D캐릭터리깅(2/3) |

| 학년 | 학기 | 디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정 | 중점 과목 | 연계선택과목 |
|-------------|----|---|---|--|
| 3 학 년 | 1 | 게임콘텐츠 I (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3) 영상콘텐츠 I (2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3) 웹디자인(2/3) | 게임콘텐츠 I (2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3) | 유저인터페이스디자인 I (2/3) 게임이펙트디자인(2/3) 영상게임컨셉아트 II (2/3) |
| | 2 | 게임콘텐츠 II (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3) 영상콘텐츠 II (2/3) 전공과취업 I (디지털콘텐츠)(1/1) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3) | 게임콘텐츠 II (2/3) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3) | VFX워크샵 I (캡스톤디자인)(2/3) |
| 4 학 년 | 1 | 게임콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 영상콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 전공과취업 II (디지털콘텐츠)(1/1) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2) | 게임콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2) | 게임그래픽1(2/3) VFX워크샵 II (2/3) |
| | 2 | 현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 영상이펙트디자인(PBL)(2/3) 이러닝콘텐츠(PBL)(2/3) 게임그래픽실무(PBL)(2/3) | 현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 영상이펙트디자인(PBL)(2/3) | VFX워크샵 III (2/3) |

| 학년 | 학기 | 디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정 | 중점과목 | 연계선택과목 |
|--------|----|----------------------|-------|--|
| 전 체 | 1 | | | 취업과진로(2/2) 디자인개념과원리(3/3) 글로벌경영과취업전략(3/3) 영상문화와콘텐츠(3/3) 상상력과문학(3/3) 프리젠테이션기법(2/2) 무빙이미지편집(3/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 라이팅 & 렌더링(2/3) |
| | 2 | | | 디자인개념과원리(3/3) 진로와미래설계(2/2) 영상문화와콘텐츠(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 영상모델링제작(2/3) 컴퓨터그래픽스I(2/3) |
| | | | 64/91 | 59/74 |

4. 디지털콘텐츠학과-게임디자인 전문가 CDR 자율프로그램

| 구분 | 개인 | 그룹 |
|----|---|---|
| 교내 | <p>자율적으로 운영</p> <hr/> <p>관련 전공교수 면담</p> <hr/> <p>선배와의 대화</p> <hr/> | <p>CDR 관련 스터디 모임</p> <hr/> <p>전공 내 스터디 모임</p> <hr/> <p>창업동아리 및 공모전동아리 활동</p> <hr/> <p>졸업전시회 도우미 제도</p> <hr/> <p>취업관련 특강</p> <hr/> |
| 교외 | <p>인턴쉽</p> <hr/> <p>해외연수</p> <hr/> <p>공모전</p> <hr/> <p>체험 학습(캠프) 참가</p> <hr/> | <p>비공식·공식관련 CDR 모임 활동</p> <hr/> <p>산학 프로젝트 및 그룹 실습 현장</p> <hr/> <p>외부 공모전</p> <hr/> |