

## 게임그래픽디자인(Game Graphic Design Micro Degree)

### [1] 전공 소개

구 분	내 용	
인 재 상	시각적 아이디어를 게임을 비롯한 실감미디어, 메타버스 연동 콘텐츠 개발에 필수적인 그래픽 리소스로 표현하는 능력을 가진 창의 인재	
전공능력	그래픽 미적 감각 · 창의적 시각표현 능력 · 협력 태도를 통한 문제해결 능력	
교육목표	게임을 비롯한 메타버스 및 실감미디어 표현 능력 중 필수인 시/공간 입체적 시각화 표현 기술 습득을 통한 창의적 콘텐츠 그래픽 제작 능력 함양	
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 현업 실무 활용 기술을 습득하고, 최신의 그래픽 툴을 체화하여 본인만의 개성적인 시각 표현 영역의 확장, 구축을 위한 과정을 습득한다.</li> <li>■ 게임 그래픽디자인 과정은 캐릭터, 배경, 어셋 등 디지털 그래픽 리소스 제작 및 아이디어 표현 능력 향상을 기본으로 게임 및 실감미디어 팀/개인 협력 프로젝트 수행을 목표로 한다.</li> </ul>	
수여학위	게임그래픽디자인 마이크로전공(Game Graphic Design Micro Degree)	
진로분야 및 자격증	진로분야	자격증
	게임/실감미디어 그래픽 아티스트	-
	디지털 콘텐츠 그래픽 디자이너	-
	콘텐츠 크리에이터	-

### [2] 전공 능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
게임 컨셉의 미적 감각	정의	게임 콘텐츠가 최적의 효과를 내기 위해서 필수적인 효과적 그래픽 표현/구현을 위한 매체적 특성을 파악하고 디자인 감각을 키우는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자신만의 해석으로 아바타, 캐릭터, NPC, 배경, Prop 등의 그래픽 표현 영역의 한계와 가능성을 이해한다.</li> </ul>
창의적 시각표현 능력	정의	2차원, 3차원, 다차원 게임, 실감미디어 구현을 위한 필수적인 그래픽 표현 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기본적인 조형 표현, 캐릭터 성격 표현 등의 아바타 모델링 능력을 갖추고 사용자가 개인화할 수 있는 아바타 표현 아이템을 구성할 수 있다.</li> <li>■ 기획안을 기반으로 세계관 구축에 필수적인 맵, 환경 어셋 제작 능력을 갖춘다.</li> </ul>
협력 태도를 통한 문제해결 능력	정의	게임 프로젝트의 필수 영역인 협력적 사고 및 의사결정, 시각적 아이디어 표현 능력 등을 배양하고 팀 프로젝트의 문제해결을 주도하는 태도
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실무 현장 전문가와의 협업에서 공통적으로 사용되는 의사결정, 툴 등의 이해도를 기초로 정해진 기한 내 그래픽 표현을 완수하는 능력을 얻는다.</li> </ul>



### [3] STAR 전공능력 범주모델 연계

전공능력	게임 컨셉의 미적 감각	창의적 시각표현 능력	협력 태도를 통한 문제해결 능력
STAR 전공능력 범주모델			
지식이해 및 학습능력	○	●	○
문제파악 및 해결능력	●	○	●
현장적응 및 실무능력	○	●	●
창의융합 및 혁신능력	●	●	●

### [4] 진로분야 연계

전공능력	게임 컨셉의 미적 감각	창의적 시각표현 능력	협력 태도를 통한 문제해결 능력
진로분야			
게임/실감미디어 그래픽 아티스트	●	●	●
디지털 콘텐츠 그래픽 디자이너	●	●	●
콘텐츠 크리에이터	○	●	○

### [5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	기술 발전 트렌드를 이해하고, 사람들의 반응/수용도를 감안하여 콘텐츠를 기획/설계할 수 있는 지식	하드웨어, 소프트웨어 간 연동 기술, 콘텐츠 표현 기술, 인터랙션 구성 기술	융합 프로젝트에 참여, 본인의 의사를 표현하고, 역할을 수행하고, 창의적인 팀 작업을 수행하는 자세
실무	팀 융합 작업에 소통 가능한 언어, 리터러시 기본 지식	신속하게 기획, 어셋을 프로젝트 공간에 표현하는 기술	공통의 목표를 수행하기 위한 창의적 아이디어 발상 및 조율
심화	다양한 게임 그래픽 장르/분야 중 본인의 적성과 특성화 가능한 전문 지식 습득	게임 엔진에 대한 기본 이해, 그래픽 이슈 해결 능력 및 기술	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	그래픽 표현 능력의 발전, 동향 파악	자신만의 컨셉으로 디지털 요소를 제작/표현	게임, 실감미디어 중심의 미디어 산업, 콘텐츠 영역을 예측하고 적응하려는 태도

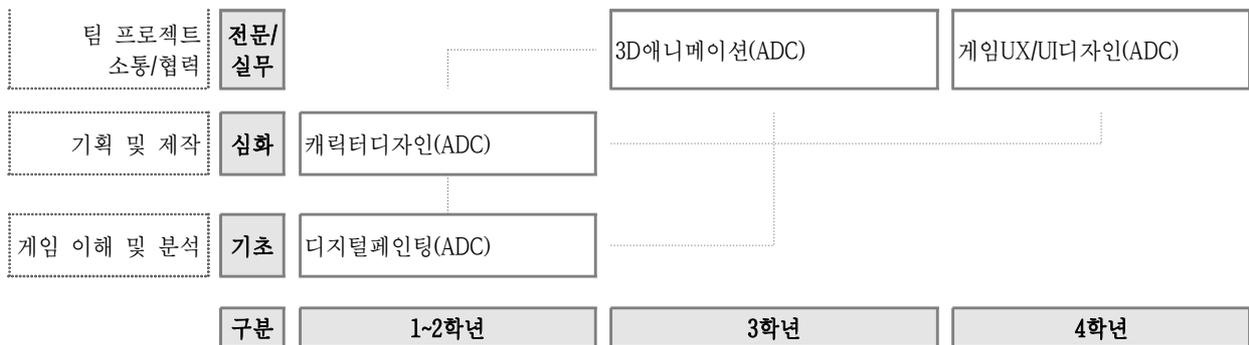
### [6] 직무수준 별 교육과정

직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		게임 컨셉의 미적 감각	창의적 시각표현 능력	협력 태도를 통한 문제해결 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	게임UX/UI디자인	○	○	●	3	5	2
실무	3D애니메이션	○	●	○	3	5	2
심화	캐릭터디자인	●	○	○	3	3	4
기초	디지털페인팅	●	○	○	3	5	2

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	게임 컨셉의 미적 감각	창의적 시각표현 능력	협력 태도를 통한 문제해결 능력
게임/실감미디어 그래픽 아티스트	전문			게임UX/UI디자인
	실무		3D애니메이션	
	심화	캐릭터디자인		
	기초	디지털페인팅		
디지털 콘텐츠 그래픽 디자이너	전문			게임UX/UI디자인
	실무		3D애니메이션	
	심화	캐릭터디자인		
	기초	디지털페인팅		
콘텐츠 크리에이터	전문			게임UX/UI디자인
	실무		3D애니메이션	
	심화	캐릭터디자인		
	기초	디지털페인팅		

[8] 교육과정 이수체계



※ 진로분야: 게임/실감미디어 그래픽 아티스트(A), 디지털 콘텐츠 그래픽 디자이너(D), 콘텐츠 크리에이터(C)

[9] 교육과정 이수기준

구분	이수기준		이수구분	
	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	필수	선택
마이크로전공	12학점 이상	3학점	0학점	12학점



## [10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수 구분	학수 번호	과목명	영문명	학점	시간	직무 수준	K	S	A	소속
1	2	선택	14265	디지털페인팅	Digital Painting	3	3	기초	3	5	2	게임콘텐츠학과
2	1	선택	14756	캐릭터디자인	Characters Design	3	3	심화	3	3	4	게임콘텐츠학과
3	1	선택	16853	3D애니메이션	3D Animation	3	3	실무	3	5	2	게임콘텐츠학과
4	1	선택	16855	게임UX/UI디자인	Game UX/UI Design	3	3	전문	3	5	2	게임콘텐츠학과

## [11] 교과목 해설

### ■ 전공선택

소속	직무 수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
게임 콘텐츠 학과	기초 (352)	<b>디지털페인팅</b> 유토와 스컬피를 이용한 인물 모델링과 인체의 해부학적 접근방식으로 입체 조형감을 키우고 이를 응용할 수 있는 능력을 배양한다.	<b>Digital Painting</b> The students will acquire the basic skills to modeling human body using uto and sculpy, and to cultivate the ability to develop and apply the 3 dimensional modeling effect by anatomical analysis of human body.
		<b>캐릭터디자인</b> 가상현실 제작에 필요한 중급과정의 3D 모델 및 캐릭터 제작 실습을 한다.	<b>Characters Design</b> Practice 3D model and character production in intermediate courses necessary for virtual reality production.
	실무 (352)	<b>3D애니메이션</b> 3D 캐릭터에 움직이는 동작을 만들어 캐릭터에게 생명력을 불어넣는 일입니다. 게임 그래픽 전문가 과정은 게임상에서 보이는 그래픽을 구축하고, 3d 애니메이션과 이펙트를 실무에 맞게 학습하는 과정입니다. 높은 게임 그래픽 비주얼을 위해 포토샵과 페인터 드로잉 수업을 연동하며, 학생들에게 자신감을 부여하고 포트폴리오 제작 후 실무에 접했을 때 업무 처리가 빠르게 처리할 수 있도록 교육의 질을 높였습니다.	<b>3D Animation</b> Students learn how to build low polygon 3D characters with texture map, skeleton, and lighting effects, which are used for game industries. This course is for advanced users who need more skills of Photoshop and Painter as texture map editor. The students can work in game companies after completion.
		<b>게임UX/UI디자인</b> 게임에 활용되는 UX(User Experience) 디자인의 동향을 파악하고 학습한다.	<b>Game UX/UI Design</b> Research and study trend of UX(User Experience) design in game industry.