

영상&게임 콘텐츠과

영상, 게임 콘텐츠 분야의 전문기술
인재 양성



영상&게임콘텐츠과는 한국만화영상진흥원과 경기콘텐츠진흥원의 정책에 편승하여, 웹툰 및 교육용콘텐츠(디지털 일러스트레이션/2D애니메이션), 3D애니메이션(영상) 및 게임(VR/AR)콘텐츠 부문의 전문가를 양성합니다. 학교기업 [제펫스튜디오] 운영으로 학업과 실무를 겸할 수 있는 다양한 프로그램을 통해서 초기에 경력자 양성을 전개하고 있으며, 4차 산업혁명의 콘텐츠 영역으로도 진로를 전개하고 있습니다.



**교육목표는
무엇인가요?**

콘텐츠 제작사에서 요구되는 인성을 갖추고, 창의력을 겸비한 직무역량 기반의 영상 & 게임콘텐츠 분야 전문 인력 양성

**무엇을
배우나요?**



교양	1-1 정보능력 1-2 대인관계능력, 문제해결능력 2-1 자기개발능력
전공기초	1-1 3D컴퓨터그래픽, 그래픽디자인, 기초모션그래픽, 웹툰기초드로잉, 프로그램기초실습
전공공통	1-2 진로탐색 및 자기개발 하계방학 현장실습 I 2-2 직업탐색 및 자기개발
웹툰 & 교육용 콘텐츠 부문	1-2 웹툰스토리구성 I, 웹툰연출, 플래시애니메이션, 기초플래시액션스크립트, 기초웹프로그래밍, 캐릭터삽화일러스트레이션, 소품삽화일러스트레이션 2-1 웹툰작화, 웹툰채색, 배경삽화일러스트레이션, 웹툰스토리구성 II, 플래시액션스크립트, 플래시액션스크립트워크숍 2-2 캡스톤디자인 I, 플래시애니메이션워크숍, 웹툰창작, 교육용콘텐츠워크숍, 포트폴리오, UI/UX프로그래밍
게임 & VR·AR & 3D 애니메이션 부문 + 산업체 위탁반	1-2 3D캐릭터리깅&셋업, 3D캐릭터모델링, JAVA, 객체지향프로그래밍, 모션그래픽디자인, 3D게임캐릭터모델링, VFX 2-1 클라이언트프로그래밍, 콘텐츠프로그래밍, 3D캐릭터애니메이션실무, 3D게임프랍&배경모델링실무, m-VR/AR제작기초, 모션그래픽실무, VR프랍&배경모델링실무, 캡스톤디자인 II 2-2 3D캐릭터텍스처, UI/UX프로그래밍, 3D애니메이션워크숍, 방송용3D캐릭터모델링, 방송용3D캐릭터애니메이션, 영상편집&모션그래픽디자인, m-VR/AR제작실무, 포트폴리오워크숍, 현장실습 II 융복합과정 (VR영상콘텐츠제작) 2-1 VR콘텐츠 제작기초, VR콘텐츠 제작워크숍 2-2 VR콘텐츠 제작실무, VR콘텐츠 프로젝트 (3D게임콘텐츠제작) 2-1 3D게임콘텐츠 제작기초, 3D게임콘텐츠 제작워크숍 2-2 3D게임콘텐츠 제작실무, 3D게임콘텐츠 프로젝트



본캠퍼스 한길관 4층
032-610-3470

**학과의
장점을
알려주세요!**



**어떤 학과활동이
있나요?**



**취득 자격증과
졸업 후
진출 분야를
알려주세요**



**인재양성
유형**

게임 & VR·AR 콘텐츠 제작 인력 (VR·AR & 게임그래픽) 2D/3D 게임그래픽을 직업으로 게임 일러스트레이션과 UI그래픽 디자인, 3D 로폴리/미들폴리 캐릭터 및 소품 모델링&맵핑, 3D 게임애니메이션을 담당하는 직업 (VR·AR & 게임 프로그래밍) 모바일 및 온라인 게임콘텐츠 제작에서의 프로그래밍과 VR·AR 콘텐츠 프로그래밍을 담당하는 직업 **3D 애니메이션(모션그래픽) 제작인력** (메인 프로덕션 부문) 3D 애니메이션 제작사에서 종사하는 분야로 3D 캐릭터 모델링&맵핑, 카메라워크 & 3D 애니메이션을 담당하는 직업 (포스트 프로덕션 부문) 3D 애니메이션 제작사에서 종사하는 분야로 VFX, 라이팅&렌더링, 영상합성&편집을 담당하는 직업 **웹툰 콘텐츠 제작 인력** 기획 및 스토리구성 능력을 갖춘 웹툰 작가로 활동하는 직업, 만화가, 이모티콘작가, 웹툰 플랫폼 회사(그림, 채색, 스토리, 편집)에서 활동하는 작업
교육용 콘텐츠(디지털 일러스트레이션) 제작 인력 교육용콘텐츠 제작사에서 종사하는 분야로 2D 그래픽 아티스트(캐릭터/소품 배경 일러스트레이션)을 담당하는 직업, 2D원화가, 2D애니메이터, 교육용 콘텐츠 AR제작)을 담당하는 직업

**융복합트랙
운영**

영상&게임콘텐츠과와 컴퓨터소프트웨어과가 공동으로 참여하여 운영하는 교육과정으로 대학혁신지원사업으로 전개하고 있습니다. VR 영상콘텐츠 제작 전문가과정과 3D 게임 콘텐츠 제작 전문가 과정으로 각각의 과정에서 5개의 팀으로 편성하여 팀프로젝트교육을 받게 됩니다. 영상&게임콘텐츠과 학생들은 2D&3D그래픽 부문을 컴퓨터소프트웨어과 학생들은 프로그래밍을 담당하게 됩니다.

**학교기업
제펫스튜디오**

교육부 및 한국산업기술진흥원(KIAT)의 2단계/3단계 학교기업 지원사업에 연속 선정되어 2015년도부터 학교기업 [제펫스튜디오]를 운영하고 있으며, 극장용/방송용 3D애니메이션 콘텐츠, VR·AR 콘텐츠, 교육용 콘텐츠(2D 일러스트레이션/2D캐릭터·소품 리깅 & 2D애니메이션), 홍보영상 콘텐츠(모션그래픽/영상편집) 제작을 전개하고 있습니다. 학생들은 단기 계약직 근무 프로그램에 따라 수시로 다양한 프로젝트에 참여하여 전공 분야 실무 경력을 갖추게 되고, 인턴십 프로그램 참여 / 현장실습 프로그램 참여 / 창업 교육·실습 프로그램 참여를 통하여 학생 지원비를 받게 됩니다. 방학 기간에 진행되는 고교대상 단기 아카데미 프로그램 운영을 통하여 모션그래픽 / VR 콘텐츠 / 3D 애니메이션 / 지브러시 교육으로 우수 결과물 도출 및 취업연계를 하고 있습니다.

학과행사

- 우수학교기업선정에따른한국산업기술진흥원장과의간담회개최,
- 극장용/방송용3D애니메이션제작(버블버블마린, 뽀로로수퍼썰매대모험)
- 네이버웹툰환생소년무빙툰제작참여

취득 자격증

GTQ(그래픽기술자격), GTQI(그래픽기술자격 일러스트), 웹툰지도사 자격증

졸업 후 진로

웹툰 작가 교육용 콘텐츠 제작자 웹툰 플랫폼회사(그림, 채색, 스토리, 편집)제작인력, 이모티콘작가, 교육용콘텐츠 그래픽아티스트(디지털일러스트레이터, 2D원화가 출판사, 2D애니메이터, 캐릭터지디아너, 교육용 콘텐츠 AR제작인력)
게임&VR·AR 콘텐츠제작자 3D 로폴리/미들폴리캐릭터및소품모델링&맵퍼, 3D 게임애니메이터, 유니티(Unity) 프로그래머
3D 애니메이션제작인력 3D 하이폴리캐릭터모델링&맵퍼, 3D 애니메이터, VFX 아티스트, 영상합성&편집아티스트 **지상파/ 케이블방송국** 영상편집/모션그래픽아티스트