

스마트게임콘텐츠(GC) 전공 소개



영진전문대학교



Smart Game Contents

GC전공 – 전공반
(IT융합 프로그래밍반)

GC전공 – IT융합 콘텐츠반



GC전공 – 전공반

(IT융합 프로그래밍반)

다음이 무엇인지 아는 사람?



**이미 IT융합(가상/증강현실 및 게임) 분야는
가장 뜨고 있는 핵심 트렌드!!!**

4차 산업혁명의 중심

가상현실!!!



10년간 급격한 성장세 예측(골드만삭스)



절호의 기회!!!

VR 콘텐츠 개발자는
턱없이 부족한 상황!!

전국민이 게임을 하는 세상!!



국내 게임시장은~

국내 게임시장 규모 및 성장률

(단위 : 원)

※()안은 성장률, %



상승세를 보이며
시장이 커지고 있음!

11조 8천억 규모로 세계 5위, 해외수출만 2조 8천억원이 넘음



새로운 시장들의 성장과

산업체 요구에 의해서~~

IT융합 프로그래밍반 에서는

다음과 같은 인재를 양성!!

- **IT융합(가상/증강현실, 게임 등) 개발 전문가**
 - 그래픽엔진과 네트워크를 이용한 어플리케이션 개발 능력
- **응용프로그램 개발 및 콘텐츠 제작 실무자**
 - 스마트폰 앱, 웹, 응용 프로그램, 콘텐츠 제작 능력
- **소프트웨어(게임) QA / GM / CS 전문가**
 - 산업의 최신 트렌드를 이해하고 실무에 응용하는 능력

특히!!!

- 인기있는 그래픽 엔진인 유니티를 공부

- IT융합 분야가 아니더라도 여러 응용프로그램에 적용가능
- 많은 회사에서 유니티 사용할 줄 아는 개발자 요구하는 추세
(스마트 팩토리 개발사, 3D GIS 어플리케이션 개발사 등등)
- 전 세계 게임 50%, VR 콘텐츠 75%가 유니티로 개발돼

IT 종합예술인 **IT융합 프로그래밍**을 공부하면
언제든지 다른 IT 분야로도 진출 가능!!!!

교육과정 운영방침

기업이 만족하는 IT 인재양성

IT융합 / 게임
산업의 트렌드에
유연하게 대처 가능한
“실무지향적” 교육과정

Programming

- ① Java 프로그래밍 심화학습
- ② 유니티 및 C#을 통한 게임 제작 프로세스 학습
- ③ 자료구조, 알고리즘, DB 등 컴퓨터 기반 이론 학습

Project

- ① 프로젝트 기초 과정 운영
- ② 안드로이드 플랫폼 학습 및 관련 프로젝트 진행
- ③ 네트워크 기반의 IT융합형 프로젝트 진행

QA/GM/CS

- ① 기초 이론(QA, 분석, 운영 관련 내용)
- ② 프로젝트를 통한 게임 운영 및 테스트 관련 실습
- ③ ISTQB/MOS/CS Leaders 자격증 학습

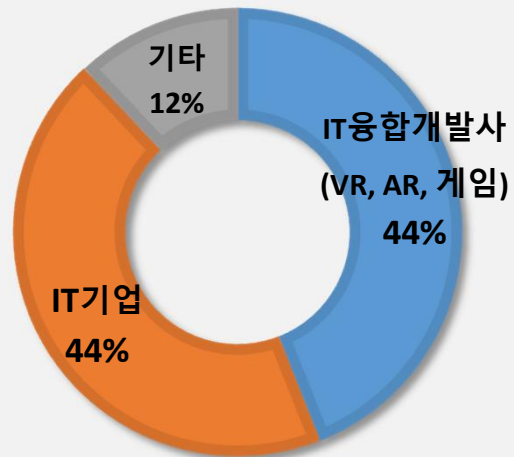
GC전공 IT융합프로그래밍반 교육과정

계열공통	전공기초	전공심화			구분	방학특강
1학년	2-1	2-2	3-1	3-2		
컴퓨터활용	YEL (2)	YEL (2)	YEL (2)	YEL (2)	기초 직업 능력	C++
컴퓨터그래픽	전공영어(II) (2)	전공영어(III) (2)		현장실습 (3)		정보처리 산업기사
IT영어	직업기초능력 (III) (1)					
프리젠테이션 기술						
HTML5(1), HTML5(2)	미니 프로젝트(II) (2)	미니 프로젝트(III) (2)	캡스톤디자인 (II) (3)	캡스톤디자인 (III) (3)	프로젝트	
직업기초능력 (I)						
IT창의공학	JAVA (5)	모바일개발 기초 (4)	모바일개발 활용 (5)	IT 신기술 (3)	IT융합 프로그래밍	
데이터베이스 기초	게임DB (3)	자료구조 (3)		소프트웨어 개발방법론(2)		
운영체제	웹프로그래밍 (I) (4)	웹프로그래밍 (III) (4)	웹프로그래밍 활용 (4)			
멀티미디어활 용		게임엔진 기초 (3)	게임엔진 활용 (4)			
자바						
컴퓨터 네트워크	게임 기초 (3)	게임 테스트 (3)	게임 QA (3)			

프로그래밍 공부를
열심히~ 합니다!!

졸업자 취업 성과

2019년도 졸업자 취업 현황



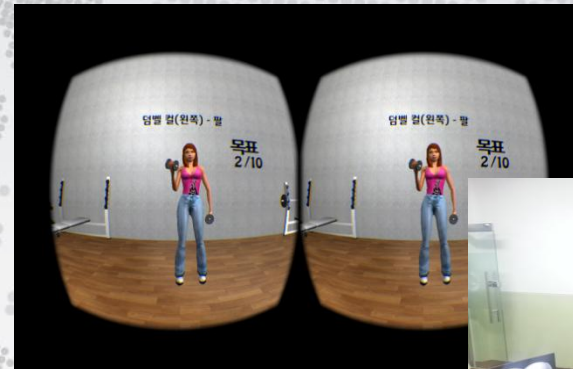
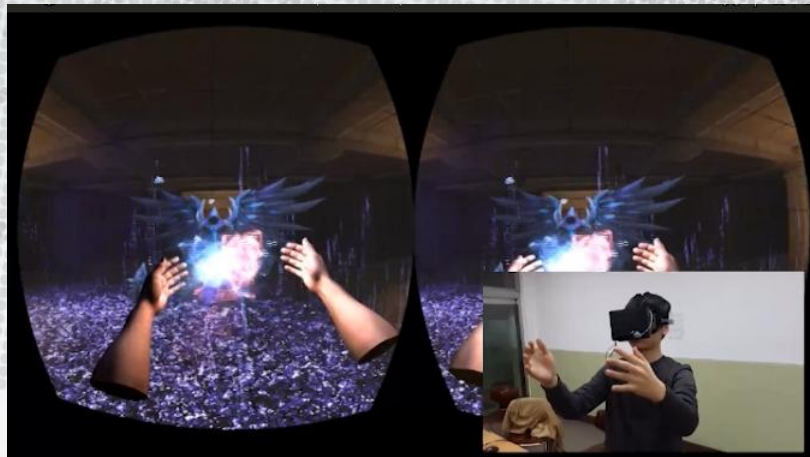
직종별 취업자수(건)



졸업자 중 대부분이 개발(일반SW/게임) 및 QA/CS/GM 분야 등
IT 관련기업으로 진출함

프로젝트 결과물

가상현실

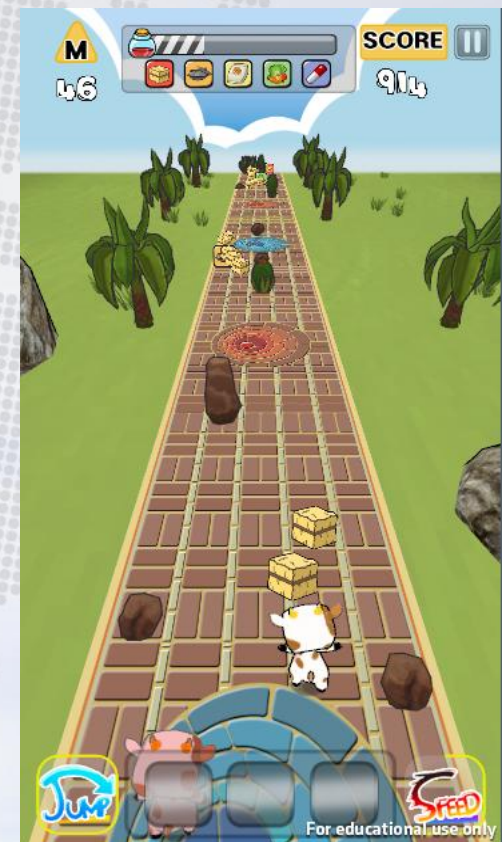


MMORPG



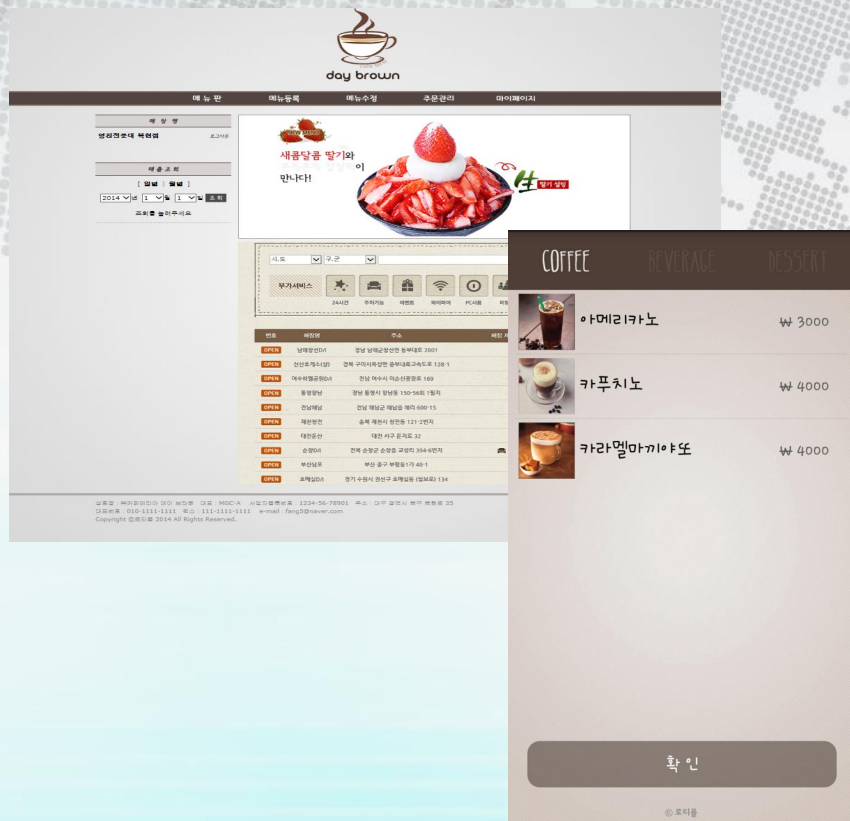
프로젝트 결과물

모바일 게임



프로젝트 결과물

응용프로그램



G C전공 대외활동



GIF 해커톤 대회 우수상 수상



진로직업 체험 박람회 학교대표 전시

이브와 ICT 멘토링 은상 등 수상

대구디지털산업진흥원과 게임QA 인력양성교육



스타크래프트 리마스터 관련 인터뷰

“오래된 명작 다시 즐기고 싶은 욕구가 리마스터 유행 불리”

■ 최민우 영진전문대 교수

“유저 의견 듣고 지속적 개선해야 성공”

최민우 영진전문대 스마트게임콘텐츠과 교수 <사진>는 “블리자드가 한국에서 스타크래프트 리마스터를 발표했다는 것은 그만큼 한국에서 스타크래프트의 위상이 굳건하다는 것을 보여준다”고 말했다.



계 한 일”이라며 “동일한 게임에 더 나은 그래픽,

최 교수는 이번 스타크래프트 리마스터 출시에 대해 “여전히 PC방 인기 게임 순위 10위 안에 있는 스타크래프트가 리마스터를 출시했다는 소식은 나를 포함한 동시대에 게임을 즐겼던 많은 게임 유저들의 가슴을 설레

더 완벽한 완성도로 돌아온 것을 보면 블리자드가 유저들의 니즈(요구)를 정확히 파악한 것으로 본다”고 말했다.

스타크래프트 리마스터 흥행 여부에 대해 최 교수는 “게임을 적극적으로 즐기는 유저들을 조사해보면 항상 새로운 게임을 원하는 것 같지만 꼭 그렇지는 않다. 오래된 명작 게임을 다시 즐기고 싶은 욕구는 계속 남아 있고, 이것이 게임 업계에 리마스터 유행을 불러온 것”이라고 분석했

다. 그는 새로운 게임을 익힐 시간이 부족한 30~40대에게 스타크래프트가 좋은 여가 놀이가 될 것으로 예상했다.

최 교수는 “완성도가 떨어지고 유저들의 의견을 반영하지 않으면 리마스터를 출시했을 때 실패하는 경우가 많다. 이번 스타크래프트 리마스터도 블리자드가 지속적으로 유저들의 의견을 듣고 패치를 통해 게임을 개선하는 노력이 필요하다”고 말했다. 유승진기자 ysj1941@yeongnam.com



G/C전공 전공반은

가장 인기있는 주제를 가지고

프로그래밍을 제대로 공부



정말 제대로 한번 해볼 사람

꿈과 열정 있는 사람 지원!!!



Q&A

감사합니다.



포켓몬 고
함 만들어봐요~~!!