▣ 게임VR학부 교육과정

교과	구분	학년	학기	교과목명	학점	이론	실습	비고
학부 공통	기초	1학년	1학기	콘텐츠기획과스토리텔링	3	2	1	
				원화디자인과발상	3		3	
				대학생활과진로설계 I	0	1		전필(Pass/Fail)
			2학기	기초프로그래밍	3	1	2	
				디지털드로잉	3		3	
				대학생활과진로설계 II	1	1		전필(Pass/Fail)

▶ 게임VR학부 게임콘텐츠전공 교육과정

교과	구분	학년	학기	교과목명	학점	이론	실습	비고
전공 교육 교과	핵심	2학년	1학기	게임기획과스토리텔링	2	2		
				3D캐릭터모델링	3		3	
				게임일러스트	3		3	
				게임캐릭터디자인	3		3	
				객체지향프로그래밍	3		3	
				초급 게임프로그래밍 I	3		3	
				전공탐구와진로개발 I	0	1		전필(Pass/Fail)
			2학기	게임배경디자인	3		3	
				그래픽툴활용콘텐츠디자인	3		3	
				3D게임캐릭터디자인 I	3		3	
				게임툴활용콘텐츠제작	3		3	
				초급게임프로그래밍 II	3		3	
				전공탐구와진로개발 II	1	1		전필(Pass/Fail)
	심화	3학년	1학기	디지털캐릭터애니메이션	3		3	
				3D게임캐릭터디자인 II	3		3	
				비주얼게임프로그래밍	3		3	
				중급게임프로그래밍	3		3	
				게임제작캡스톤디자인	3		**3**	전필
				전공심화와경력개발 I	0	1		전필(Pass/Fail)
			2학기	게임UI그래픽디자인	3		3	
				기능성게임프로그래밍	3		3	
				고급게임프로그래밍	3		3	
				게임콘텐츠제작캡스톤디자인	3		3	
				게임작품제작캡스톤디자인	3		3	전필
				전공심화와경력개발 II	1	1		전필(Pass/Fail)
	응용	4학년	1학기	포트폴리오제작	3	1	2	
				독립게임제작캡스톤디자인	3	0	3	
				취업준비와사회진출 I	0	1		전필(Pass/Fail)
			2학기	게임디자인경영	2	2		
				취업연계프로젝트	2		2	
				취업준비와사회진출 II	1	1		전필(Pass/Fail)
대학 특성화 교과	SW융합 과정	1학년	1학기	기초게임엔진	3	1	2	전필
			2학기	AI와콘텐츠개발론	3	1	2	전필
		4학년	1학기	네트워크프로그래밍	3		3	
			2학기	AI프로그래밍	3		3	
	산학 실무 과정	3학년	1/2 학기	융합캡스톤디자인 I	3		3	
				융합캡스톤디자인 II	3		3	
				스타트업인규베이징	3		3	
				창업실습	3		3	(Pass/Fail)
				산업체현장실습 I	3		3	계절제(Pass/Fail)
				산업체현장실습 II	3		3	계절제(Pass/Fail)
				산업체현장실습 III	3		3	계절제(Pass/Fail)
		4학년	1/2 학기	창업현장실습	15		15	(Pass/Fail)
				현장실습 I	15		15	학기제(Pass/Fail)
				현장실습 II	15		15	학기제(Pass/Fail)

*** 졸업에 필요한 전공이수 요건**

- 전공 교육교과에서 40학점 이상 이수(대학 특성화교과의 SW융합교과와 산학실무과정은 전공 졸업이수학점 40학점에 미포함)

- 교육과정표의 필수과목은 반드시 이수(SW융합교과는 전공 졸업이수학점 40학점에는 미 포함되나 반드시 이수하여야 함