

게임공학과 회의록

학장

회의명		학과 회의					
일시		2024년 3월 21일 (목요일) 17:00					
장소		제1정 산학협력회의실					
의안		학과 현안 다수					
토의내용 요지		1. 게임학부 업무 분담안 2. 입시결과 분석보고회 3. 2026년 입시전형계획 의견 제출 4. 위촉사정관 5. 비교과프로그램 - 게임챌린지 진행 계획					
합의사항		1. 게임공학과 교수 업무 분담 - 입시 분야는 조미경 학장 담당하여 진행 (학장업무와 병행) 2. 입시결과 분석보고회 - 학장/학과장 참여 3. 입시 전형계획은 초안대로 진행 (일반고 교과 18, 특성화고 교과 9, 인재전형 3) - 증원하여 정원이 35명이 될 경우 다시 논의 4. 위촉사정관은 ICT융합대학 4명 추천으로 변경되어 게임그래픽학과 서미라 교수로 추천하는 것을 설명 5. 비교과 프로그램 - 게임챌린지 * 행사 관련 예산 확보 및 행사 운영 방법 기획: 강영민 * 학생 공모전 준비: 이승욱					
이견사항		없음					
참석 현황	참석 대상자	5	참 석 자 서 명	성명	서명 / 인	성명	서명 / 인
	참석자			조미경		강영민	
	불참자			신원		배재환	
불참 내역				이승욱			
작성자		소속 :		게임공학과	직위(직급) :	학과장	성명(서명/인) : 강영민

회의자료

안건 1. 2024년 학과 주요 업무 분담 계획(案)

	게임공학과	게임그래픽학과
학과장	강영민(게임그래픽학과)	강영민(게임그래픽학과)
입시전담	조미경(게임공학과)	강영민(게임그래픽학과)
홈페이지	강영민(게임그래픽학과)	윤장원(게임그래픽학과)
공모전 준비	이승욱(게임공학과)	윤장원(게임그래픽학과)
취업전담	배재환(게임공학과)	해당없음
현장실습	배재환(게임공학과)	해당없음
캡스톤디자인	서미라(게임그래픽학과)	해당없음
고교생 체험/연계프로그램	강영민(게임그래픽학과)	이종표(게임그래픽학과)
LINC사업 대응	신원(게임공학과)	이종표(게임그래픽학과)
교과과정	신원(게임공학과)	서미라(게임그래픽학과)

안건 2. 입시분석 보고회

1. 행사명: 2024학년도 입시결과 분석보고회
2. 일시: 2024.3.28.(목) 10:00
3. 장소: 대학본부·경영관 1층 106호
4. 참석대상: 각 단과대학 학장, 학과(부)장, 교학팀장
- ※ 학과별 반드시 1명 참석(대체 참석 가능)

안건 3. 2026년 전형계획

<본부안>

모집단위	정원 (정원내)	모집인원 (정원내)	수시(정원내)						
			학생부교과			학생부종합		실기/실적	계
			면접	일반고 교과	특성화고 교과	창의인재 전형	소프트웨어 인재전형	실기 전형	
게임 공학과	30	30	-	22	5	-	3	-	30
게임 그래픽	30	30	-	22	5	-	3	-	30

<학부의견(案)>

모집단위	정원 (정원내)	모집인원 (정원내)	수시(정원내)						
			학생부교과			학생부종합		실기/실적	계
			면접	일반고 교과	특성화고 교과	창의인재 전형	소프트웨어 인재전형	실기 전형	
게임 공학과	30	30	-	18	9	-	3	-	30
게임 그래픽	30	30	-	18	9	-	3	-	30

안전 4. 위촉사정관

봉사업적 평가 “가” 적용

현재 위촉 사정관 - 조미경 / 강영민 (40시간 온라인 교육 부담) - 연임하지 않는 것으로 신청할 예정

위촉사정관 추천 원하는 교수님 추천 예정

안전 5. 학과 비교과 프로그램

게임챌린지 2회 대회 (게임공학과/게임그래픽학과 참여) - 참가 분야 결정

* 대회경비: 450만원 (상금 400만원, 운영경비 50만원)

안전 6. 플레이스테이션 활용 방안

1안 스톨먼 실 활용 - 보안 시설 확보 필요

2안 게임 동아리에 제공하여 관리하게 하는 방법 - 분실/도난 위험