**게임일반과정**

■ 게임기획( Game Design )과정

• 과정소개

본 과정은 게임기획(Design)의 기본개념과 실무 활용기법을 학습하여, 게임 개발 및 퍼블리싱에 필요한 컨텐츠의 개발 및 평가에 대한 실무 능력을 갖추는 과정입니다. 게임 소재/아이디어 도출 방법을 시작으로, 브레인 스토밍, 아이디어의 문서화, 세부적인 게임디자인(컨텐츠 플로우 디자인, 레벨 디자인, UI 구성, 게임 콘텐츠 평가) 등의 문서화 방법과 팀 별 프로젝트를 수행함으로써 팀 내 커뮤니케이션 경험 등에 대한 완벽한 프로젝트의 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장에서 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업과의 프로젝트 공동 수행, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄 협력 또한 팀 별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 게임 디자이너 소양 교육 | 3주 | -게임 디자인 정의  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 디자이너의 역할에 대한 교육  -게임 디자인 세부 파트의 구분  -게임 장르별 디자인의 구분  -게임 디자인 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 게임 디자이너 세부 분야 교육 | 4주 | -공통 교육 : 아이디어 도출, 브레인 스토밍 훈련  -세계관, 스토리/시나리오 전개, UI 디자인, 시스템 디자인, 레벨 디자인, 컨텐츠 전개/유지/보수 등의 세부 분야 별 구분 및 순환 교육  -게임 디자인 세부 분야와 다른 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 초급 디자이너 교육( 기본 기술 교육 ) | 5주 | -디자인 각 단계별 문서 작성에 대한 교육/세부 분야별 순환 교육  -디자인 파트에 사용되는 다양한 툴 관련 교육  -세부 분야별 필요한 타 파트와의 실무 커뮤니케이션을 위한 교육  -전체 디자인 문서 통합 작성 테스트 ( 개인별 )  -세부 분야 팀 구성을 통한 전체 디자인 문서 통합 작성 테스트  -역기획서 작성을 통한 분석력 교육 |
| 중급 디자이너 교육( 타 파트와의 협업 교육 ) | 8주 | -공통 사항 : 디자인 팀 구성  -개체 지향 디자인 교육  -세부 파트 별 상호간의 피드백을 통한 디자인 훈련  -타 파트와의 피드백을 통한 디자인 훈련  -데이터( 아트, 프로그래밍 파트 등을 위한 ) 디자인 교육 |
| 고급 디자이너 교육( 게임 개발 중, 후반 프로세스에서의 협업 ) | 8주 | -3D 엔진 활용 교육 ( UDK, Unity3D 등 )  -개체 지향 디자인과 3D 엔진을 활용한 실무 디자인 교육  -다양한 플랫폼(PC, IPhone, Console) 별 게임 디자인 실무 교육 |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |
| 프로젝트 실습 | 10주 | -아트 파트와 프로그래밍 파트를 통합한 개발팀 구성 및 프로젝트 진행  -개인별 희망 세부 분야 참여  -PD, PM의 담당 교수 참여 및 과정 공개 교육 병행 |

**게임일반과정**

■ 게임 아트 과정

• 과정소개

본 과정은 게임 아트(Art)의 각 세부 분야별 실무 능력을 학습하여, 아트 파트 구성원으로서의 게임 리소스 제작뿐만 아니라, 컨텐츠의 영감을 시각화 하는 창조적 리더의 능력을 갖추는 과정입니다. 기본적인 미술에 대한 소양을 시작으로, 각종 관련 툴의 사용, 전체 프로젝트에서의 각 단계별 아티스트의 참여 과정, 팀 별 프로젝트를 수행함으로써 팀 내의 다른 파트와의 커뮤니케이션 경험 등에 대한, 완벽한 게임 프로젝트의 아트파트로서 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장에서 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업프로젝트 참여, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄협력 기업에 맞춤취업을 지원합니다. 또한 팀별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동 개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 미술과 게임 아티스트 | 6주 | -공통 사항 : 도형 및 정물 드로잉, 인체(손, 얼굴, 골격, 입체, 동세), 공간표현, 색감, 질감, 동작 표현 등의 기초 미술 교육  -게임 아트의 정의  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 아티스트의 역할에 대한 교육  -게임 아트 파트의 구분 ( 원화, 모델링, 맵핑, 에니메이션, SFX, 라이트&카메라웍 등 )  -게임 장르별 아트파트의 구분  -게임 아트 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육  -게임 아트 세부 분야(대상 표현, 동작 표현, 공간 표현, 효과 표현, 단순화 표현, UI 등) 정의 |
| 게임 아티스트 세부 분야 교육 ( 기본 기술 교육 ) | 10주 | -공통 사항 : 아트 팀 구성 및 팀 내 각 분야별 순환 교육. 각종 툴 사용 교육 ( 포토샵, 3D Max 등 ). 원화 및 3D 작업 동시 교육  -세계관 안에서의 캐릭터, 코스튬, 에니메이션 표현  -세계관 안에서의 사물(기계, 도구 등) 및 에니메이션 표현  -배경으로 세계관 표현 ( Background )  -서술된 효과의 시각화 ( Effects )  -복잡한 서술의 단순화 표현 ( Icon )  -시각화를 통한 사용자들의 접근 유도 교육 ( UI )  -상호 작용을 위한 게임 아트 교육  -게임 아트 이외의 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 고급 게임 아티스트 교육 ( 게임 개발 중, 후반 프로세스의 협업 ) | 12주 | -3D 엔진 활용 교육 ( UDK, Unity3D 등의 엔진에 작업물의 상호작용 테스트 과정. 프로그래밍 파트의 도움 없이 직접 프로젝트 제작 진행 )  -아트 파트 리더 교육 |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |
| 프로젝트 실습 | 10주 | -디자인 파트와 프로그래밍 파트를 통합한 개발팀 구성 및 프로젝트 진행  -개인별 희망 세부 분야 참여  -아트파트 리더로서의 담당 교수 참여 및 과정 공개 교육 병행 |

**게임일반과정**

■ 게임프로그래밍과정

• 과정소개

본 과정은 게임 프로그래밍의 기본 개념인 C/C++/C#언어등의 활용과 빠르게 바뀌어가는 기술에 대한 실무 기술을 학습하여, 성공적인 프로젝트의 완성을 이끄는 능력을 갖추는 과정입니다. 프로그래밍 언어 교육을 시작으로, 개발과 디버깅의 효과적인 방법론, 다양한 플랫폼( PC, Mac, iOS, Android, Console )을 위한 프로그래밍, 팀 별 프로젝트 수행을 통한 원활한 커뮤니케이션 경험 등에 대한 완벽한 프로젝트의 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장으로 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업과의 프로젝트공동 수행, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄협력 기업에 맞춤취업을 지원합니다. 또한 팀 별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 게임 프로그래머 소양 교육 | 6주 | -공통 사항 : C++/C#언어 및 각종 스크립트 언어 기본 교육  -일반 프로그래밍과 게임 프로그래밍의 정의  -개체 지향 프로그래밍의 교육  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 프로그래밍의 역할에 대한 교육  -게임 프로그래밍 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육  -기본 프로그래밍 및 네트워크 프로그래밍 기본 교육 |
| 초급 게임 프로그래머 교육( 기본 기술 교육 ) | 8주 | -타 파트의 데이터를 활용한 프로그래밍 교육  -상용 엔진(UDK, Unity3D, Shiva3D 등)을 활용한 데이터 주도적 설계 교육  -개인 별 소규모 프로젝트의 설계 및 평가  -상용 엔진을 활용한 개인 별 소규모 프로젝트 개발 및 관련 기술 교육 |
| 중급 게임 프로그래머 교육  ( 실무 프로젝트 개발 경험 ) | 8주 | -공통 사항 : 프로그래밍 팀 구성( 사용 기술 별 구성 )  -상용 엔진을 활용한 소규모 싱글 플레이 프로젝트 진행  -전체 목표 프로젝트의 공통 기술 교육과 개발 동시 진행  -타 파트와의 협업을 통한 게임의 완성도 향상 교육  -코드의 유지 보수 및 피드백에 대한 예측 설계 교육  -다수의 프로그래머들간의 코딩 협업을 위한 방법 교육 |
| 고급 게임 프로그래머 ( 고급 프로그래밍 ) | 6주 | -각 플랫폼 별 소규모 프로젝트 진행 ( Mac, iOS-IPhone/IPad등, Android, Console )  -디버깅 및 문제 해결 능력 교육  -컨텐츠의 업데이트를 위한 프로그래밍 방식 교육  -기존 프로젝트에 네트워크 구현 교육 ( 서버/클라이언트 ) |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |
| 프로젝트 실습 | 10주 | -디자인 파트와 아트 파트를 통합한 개발팀 구성 및 프로젝트 진행  -개인별 희망 세부 분야 참여  -PM, PD로서의 담당 교수 참여 및 과정 공개 교육 병행 |

**게임 프로페셔널 과정**

■ 게임기획( Game Design )과정

• 과정소개

본 과정은 게임기획(Design)의 기본개념과 실무 활용기법을 학습하여, 게임 개발 및 퍼블리싱에 필요한 컨텐츠의 개발 및 평가에 대한 실무 능력을 갖추는 과정입니다. 게임 소재/아이디어 도출 방법을 시작으로, 브레인 스토밍, 아이디어의 문서화, 세부적인 게임디자인(컨텐츠 플로우 디자인, 레벨 디자인, UI 구성, 게임 콘텐츠 평가) 등의 문서화 방법과 팀 별 프로젝트를 수행함으로써 팀 내 커뮤니케이션 경험 등에 대한 완벽한 프로젝트의 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장에서 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업과의 프로젝트 공동 수행, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄 협력 또한 팀 별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 게임 디자이너 소양 교육 | 2주 | -게임 디자인 정의  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 디자이너의 역할에 대한 교육  -게임 디자인 세부 파트의 구분  -게임 장르별 디자인의 구분  -게임 디자인 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 게임 디자이너 세부 분야 교육 | 4주 | -공통 교육 : 아이디어 도출, 브레인 스토밍 훈련  -세계관, 스토리/시나리오 전개, UI 디자인, 시스템 디자인, 레벨 디자인, 컨텐츠 전개/유지/보수 등의 세부 분야 별 구분 및 순환 교육  -게임 디자인 세부 분야와 다른 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 초급 디자이너 교육( 기본 기술 교육 ) | 4주 | -디자인 각 단계별 문서 작성에 대한 교육/세부 분야별 순환 교육  -디자인 파트에 사용되는 다양한 툴 관련 교육  -세부 분야별 필요한 타 파트와의 실무 커뮤니케이션을 위한 교육  -전체 디자인 문서 통합 작성 테스트 ( 개인별 )  -세부 분야 팀 구성을 통한 전체 디자인 문서 통합 작성 테스트  -역기획서 작성을 통한 분석력 교육 |
| 중급 디자이너 교육( 타 파트와의 협업 교육 ) | 4주 | -공통 사항 : 디자인 팀 구성  -개체 지향 디자인 교육  -세부 파트 별 상호간의 피드백을 통한 디자인 훈련  -타 파트와의 피드백을 통한 디자인 훈련  -데이터( 아트, 프로그래밍 파트 등을 위한 ) 디자인 교육 |
| 고급 디자이너 교육( 게임 개발 중, 후반 프로세스에서의 협업 ) | 8주 | -3D 엔진 활용 교육 ( UDK, Unity3D 등 )  -개체 지향 디자인과 3D 엔진을 활용한 실무 디자인 교육  -다양한 플랫폼(PC, IPhone, Console) 별 게임 디자인 실무 교육 |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |

**게임 프로페셔널 과정**

■ 게임 아트 과정

• 과정소개

본 과정은 게임 아트(Art)의 각 세부 분야별 실무 능력을 학습하여, 아트 파트 구성원으로서의 게임 리소스 제작뿐만 아니라, 컨텐츠의 영감을 시각화 하는 창조적 리더의 능력을 갖추는 과정입니다. 기본적인 미술에 대한 소양을 시작으로, 각종 관련 툴의 사용, 전체 프로젝트에서의 각 단계별 아티스트의 참여 과정, 팀 별 프로젝트를 수행함으로써 팀 내의 다른 파트와의 커뮤니케이션 경험 등에 대한, 완벽한 게임 프로젝트의 아트파트로서 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장에서 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업프로젝트 참여, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄협력 기업에 맞춤취업을 지원합니다. 또한 팀별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동 개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 미술과 게임 아티스트 | 2주 | -공통 사항 : 도형 및 정물 드로잉, 인체(손, 얼굴, 골격, 입체, 동세), 공간표현, 색감, 질감, 동작 표현 등의 기초 미술 교육  -게임 아트의 정의  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 아티스트의 역할에 대한 교육  -게임 아트 파트의 구분 ( 원화, 모델링, 맵핑, 에니메이션, SFX, 라이트&카메라웍 등 )  -게임 장르별 아트파트의 구분  -게임 아트 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육  -게임 아트 세부 분야(대상 표현, 동작 표현, 공간 표현, 효과 표현, 단순화 표현, UI 등) 정의 |
| 게임 아티스트 세부 분야 교육( 기본 기술 교육 ) | 10주 | -공통 사항 : 아트 팀 구성 및 팀 내 각 분야별 순환 교육. 각종 툴 사용 교육 ( 포토샵, 3D Max 등 ). 원화 및 3D 작업 동시 교육  -세계관 안에서의 캐릭터, 코스튬, 에니메이션 표현  -세계관 안에서의 사물(기계, 도구 등) 및 에니메이션 표현  -배경으로 세계관 표현 ( Background )  -서술된 효과의 시각화 ( Effects )  -복잡한 서술의 단순화 표현 ( Icon )  -시각화를 통한 사용자들의 접근 유도 교육 ( UI )  -상호 작용을 위한 게임 아트 교육  -게임 아트 이외의 파트와의 협업에 대한 교육 |
| 고급 게임 아티스트 교육 ( 게임 개발 중, 후반 프로세스의 협업 ) | 10주 | -3D 엔진 활용 교육 ( UDK, Unity3D, Shiva3D 등의 엔진에 작업물의 상호작용 테스트 과정. 프로그래밍 파트의 도움 없이 직접 프로젝트 제작 진행 )  -아트 파트 리더 교육 |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |

**게임 프로페셔널 과정**

■ 게임프로그래밍과정

• 과정소개

본 과정은 게임 프로그래밍의 기본 개념인 C/C++/C#언어등의 활용과 빠르게 바뀌어가는 기술에 대한 실무 기술을 학습하여, 성공적인 프로젝트의 완성을 이끄는 능력을 갖추는 과정입니다. 프로그래밍 언어 교육을 시작으로, 개발과 디버깅의 효과적인 방법론, 다양한 플랫폼( PC, Mac, iOS, Android, Console )을 위한 프로그래밍, 팀 별 프로젝트 수행을 통한 원활한 커뮤니케이션 경험 등에 대한 완벽한 프로젝트의 시작과 끝을 경험할 수 있습니다. 이러한 모든 교육은 실무현장으로 요구되는 맞춤교육으로 진행되며, 기업과의 프로젝트공동 수행, 현장전문가 지도, 기업연수 및 인턴쉽으로 실무경험을 쌓게 한 후 산·학 컨소시엄협력 기업에 맞춤취업을 지원합니다. 또한 팀 별 상용화 게임프로젝트를 수행함으로써 우수한 작품은 기업과 공동개발이나 독립개발사를 창업할 수 있도록 지원합니다.

• 교육내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교육과정 | 기간 | 주요교육내용 |
| 게임 프로그래머 소양 교육 | 2주 | -공통 사항 : C++/C#언어 및 각종 스크립트 언어 기본 교육  -일반 프로그래밍과 게임 프로그래밍의 정의  -개체 지향 프로그래밍의 교육  -게임 전체 개발 프로세스에서의 게임 프로그래밍의 역할에 대한 교육  -게임 프로그래밍 파트와 다른 파트와의 협업에 대한 교육  -기본 프로그래밍 및 네트워크 프로그래밍 기본 교육 |
| 초급 게임 프로그래머 교육( 기본 기술 교육 ) | 6주 | -타 파트의 데이터를 활용한 프로그래밍 교육  -상용 엔진(UDK, Unity3D, Shiva3D 등)을 활용한 데이터 주도적 설계 교육  -개인 별 소규모 프로젝트의 설계 및 평가  -상용 엔진을 활용한 개인 별 소규모 프로젝트 개발 및 관련 기술 교육 |
| 중급 게임 프로그래머 교육  ( 실무 프로젝트 개발 경험 ) | 8주 | -공통 사항 : 프로그래밍 팀 구성( 사용 기술 별 구성 )  -상용 엔진을 활용한 소규모 싱글 플레이 프로젝트 진행  -전체 목표 프로젝트의 공통 기술 교육과 개발 동시 진행  -타 파트와의 협업을 통한 게임의 완성도 향상 교육  -코드의 유지 보수 및 피드백에 대한 예측 설계 교육  -다수의 프로그래머들간의 코딩 협업을 위한 방법 교육 |
| 고급 게임 프로그래머 ( 고급 프로그래밍 ) | 6주 | -각 플랫폼 별 소규모 프로젝트 진행 ( Mac, iOS-IPhone/IPad등, Android, Console )  -디버깅 및 문제 해결 능력 교육  -컨텐츠의 업데이트를 위한 프로그래밍 방식 교육  -기존 프로젝트에 네트워크 구현 교육 ( 서버/클라이언트 ) |
| PM, PD 고급 수료 과정 | 2주 | -PM과 PD의 구분 교육  -전체 게임 개발 프로세스의 교육  -일반 자원 관리와 게임 개발 자원 관리 교육 |