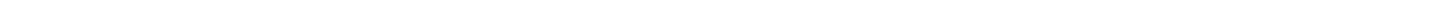


1. 게임학과-게임 및 디지털콘텐츠전문가 CDR의 목표

CDR 목표	본 디지털콘텐츠전문가 CDR의 목표는 최근 디지털 콘텐츠의 트렌드와 요구사항을 분석하여 새로운 디지털 콘텐츠를 기획하고 구현할 수 있는 역량을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.
CDR 대상직업군	게임 QA 게임 PD 게임 기획자 게임 시나리오 작가 디지털콘텐츠 개발자 디지털콘텐츠 기획자 디지털콘텐츠 QA 플랫폼 QA 콘텐츠 서비스 기획자 컴퓨터 프로그래머 UI개발자



2. 게임학과-게임 및 디지털콘텐츠전문가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>스마트기기의 대중화로 인한 게임 수요의 증가로 기존 온라인게임 중심의 사업체가 모바일게임 위주로 재편되면서 모바일게임 관련 인력수요는 꾸준히 증가할 것으로 전망된다. 온라인게임 역시 수출지역이 다변화되고 있는 상황이며, 이에 따른 인력 수요 증가가 기대되는 상황이다.</p> <p>이러한 상황을 고려해 볼 때 게임산업 관련 종사자 수는 매출액 대비 큰 폭의 증가세는 아니나 꾸준한 증가세는 이어갈 것으로 전망된다.</p> <p>직종별 구성비를 살펴보면, '그래픽디자인'이 19.9%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '게임프로그래밍개발'17.9%, '경영관리'11.1%, '게임 기획'9.8%, '게임 운영자 및 QA'8.7%, '고객센터(CS)'5.2%순으로 나타났다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>원활한 업무수행을 위해 추가적으로 필요한 인력의 직급별 수요를 알아본 결과, 전체적으로 '사원급'(44.3%)과 '대리급'(28.6%)에 대한 수요가 높게 나타났다. 게임운영자 및 품질관리, 고객지원 직종의 경우 '사원급'수요가 높은 반면, 게임 PD의 직종에서는 '부/차장급 이상'에 대한 수요가 상대적으로 높았다.</p> <p>조사대상 업체 중 '추가인력이 필요하다'는 업체 (172개사)의 추가 인력 수요는 총 1058명 정도로 직종별로는 '컴퓨터 프로그래머'(27.1%)와 '그래픽 디자이너'(18.3%)에 대한 수요가 가장 많은 것으로 나타났다.</p> <p>직종별 인력수요 전망에 대해서는 전체적으로 '변화가 없을 것'이라는 의견이 57.7%로 다수인 반면, '증가할 것'28.7%, '감소할 것'13.6%로 낙관적 전망이 비관적 전망보다 다소 높은 비율로 나타났다. 직종별로도 큰 차이 없이 '변화가 없을 것'이라는 전망이 다수이며, '증가할 것'이라는 낙관적 전망은 컴퓨터 프로그래머(43.9%) 및 기획(39.5%)직종에서 상대적으로 높은 비율을 보였다.</p>

3. 게임학과-게임 및 디지털콘텐츠전문가 CDR 교육과정

학년	학기	게임학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	멀티미디어콘텐츠디자인(3/4) 기초프로그래밍(3/3) 게임학개론(2/2) IT환경변화및디지털라이프이해(3/3)	멀티미디어콘텐츠디자인(3/4) 기초프로그래밍(3/3)	
	2	게임수학(3/3) 콘텐츠서비스디자인I(3/4) 객체지향프로그래밍(3/3) 컴퓨터그래픽실습(3/3)	콘텐츠서비스디자인I(3/4) 객체지향프로그래밍(3/3) 컴퓨터그래픽실습(3/3)	
2 학 년	1	콘텐츠서비스디자인II(3/4) 3D애니메이션(3/3) 게임기획및분석(3/3) 모바일게임프로그래밍(3/3)	콘텐츠서비스디자인II(3/4)	
	2	한일문화코드와디지털스토리텔링(3/3) 게임소프트웨어디자인I(3/4) 데이터베이스(3/3) 기획서작성및프리젠테이션(3/3) 윈도우즈프로그래밍(3/3)	게임소프트웨어디자인I(3/4) 기획서작성및프리젠테이션(3/3)	

학년	학기	게임학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	게임소프트웨어디자인II(3/4) 콘텐츠비즈니스(3/3) 게임알고리즘(3/3) 전공과창업(게임)(1/1)	게임소프트웨어디자인II(3/4) 콘텐츠비즈니스(3/3)	
	2	고급게임소프트웨어디자인 I (3/3) 캐릭터디자인I(3/3) 디지털스토리텔링(3/3) 전공과취업(게임)(1/1)	디지털스토리텔링(3/3)	
4 학 년	1	고급게임소프트웨어디자인 II (3/3) 캐릭터디자인II(3/3) 기능성게임(3/3) 산업현장인턴십I(3/3)		
	2	창업프로젝트(3/3) 산업현장인턴십II(3/3) 게임성평가프로젝트(2/2)		

학년	학기	게임학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			
	2			
			33/38	

4. 게임학과-게임 및 디지털콘텐츠전문가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p><u>관련 IT 사이트 검색, 교수 면담, 선배와의 대화</u></p>	<p><u>전공 내 스터디 모임, CDR관련 스터디 모임, 튜터링 제도, 전문가 초청 세미나, 취업경력센터 취업특강, 졸업작품 전시</u></p>
교외	<p><u>공모전 및 경진대회 참가, 관련 세미나 참석, 인턴십, 자격증 취득, 해외 연수</u></p>	<p><u>공모전 참가, 인턴십, 졸업 작품 전시</u></p>