

게임기획(Game Design Micro Degree)

[1] 전공소개

구 분	내 용	
인 재 상	창의융합 능력과 팀워크 역량을 바탕으로 실제 사용자가 즐길 수 있는 게임을 기획하고 설계 할 수 있는 실무 능력을 갖춘 기획자	
전공능력	게임 기획 능력 · 창의적 융합 능력 · 팀 미션 수행 능력	
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 기획자의 실무 능력을 확보하기 위한 게임 요소 설계, 레벨 디자인 등의 수행 능력 ■ 게임의 본질을 깊이 있게 이해하고 게임 시장 트렌드를 읽고 예측할 수 있는 시장 이해능력 ■ 세부 게임 요소들의 디테일한 설계 및 제작을 위한 기획 가이드라인 이해 ■ 실제 게임 개발을 통해 개발-사용자반응-설계반영 사이클을 경험, 실무 프로젝트 능력 확보 	
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실감미디어의 핵심인 게임 콘텐츠의 기획 능력 습득을 목표로 한다. ■ 게임 개발을 위한 아이디어, 소재개발을 포함한 구체적인 게임 기획 능력을 학습한다. 	
진로분야 및 자격증	진로분야	자격증
	게임/실감미디어 개발자	-
	게임/실감미디어 제작자	-
	융합 콘텐츠 기획자	-

[2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
게임 기획 능력	정의	게임 기반 콘텐츠가 최적의 효과를 내기 위해서 필수적인 효과적인 스토리텔링, 상호작용적 재미/매력 요소, 보상체계 등을 기획하고 개발하는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 협업 환경에서의 소통을 위한 리터러시, 통용되는 언어를 습득/ 구사할 수 있다.
창의적 융합 능력	정의	게임 분야 콘텐츠의 트렌드를 파악하고 개성적인 표현 능력의 향상
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 미디어 분야의 신기술 전환기에 게임 기술 기반 콘텐츠로 새로운 영역을 개척하기 위한 사고 융합 태도 및 능력을 구현한다.
팀 미션 수행 능력	정의	지역 사회 문제, 지역 콘텐츠 등 실생활과 밀접한 다양한 이슈를 게임을 활용하여 해결할 수 있는 참여적 형태의 적극적 콘텐츠 생산 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 메타버스로 대표되는 실감미디어 분야 사용자 참여를 이끌어 내고 다양한 사회적 미션을 플랫폼 내에서 수행할 수 있는 문제 해결 능력을 함양한다.

[3] STAR 전공능력 범주모델 연계

STAR 전공능력 범주모델	전공능력	게임 기획 능력	창의적 융합 능력	팀 미션 수행 능력
지식이해 및 학습능력		●	●	●
문제파악 및 해결능력		●	●	●
현장적응 및 실무능력		●	●	●
창의융합 및 혁신능력		○	●	●



[4] 진로분야 연계

진로분야	전공능력		
	게임 기획 능력	창의적 융합 능력	팀 미션 수행 능력
게임/실감미디어 개발자	●	●	●
게임/실감미디어 제작자	●	●	●
융합 콘텐츠 기획자	◐	◐	◐

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	실감미디어 영역의 향후 발전 방향에 대한 예측 및 수용도 파악	게임 하드웨어, 소프트웨어 간 연동 기술, 콘텐츠 표현 기술, 인터랙션 구성 기술	융합 프로젝트에 참여, 본인의 의사를 표현하고, 역할을 수행하고, 창의적인 팀 작업을 수행하는 자세
실무	현업에서 사용되는 용어 및 개발 파이프라인에 대한 실질적 이해도 향상	신속하게 기획, 어셋을 프로젝트 공간에 표현하는 기술	공통의 목표를 수행하기 위한 창의적 아이디어 발상 및 조율
심화	게임 다양한 분야 중 본인의 적성과 특성화 가능한 전문 지식 습득	게임 플랫폼에 대한 이해 및 빌더를 사용한 적용 기술 습득	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	게임 콘텐츠 기획 능력 함양을 위한 개론 습득	기존 표현 영역에 대한 분석 및 게임 변형에 대한 아이디어	사용자 참여형 인터랙션이 가능한 미션 설계를 위한 협력 마인드

[6] 직무수준 별 교육과정

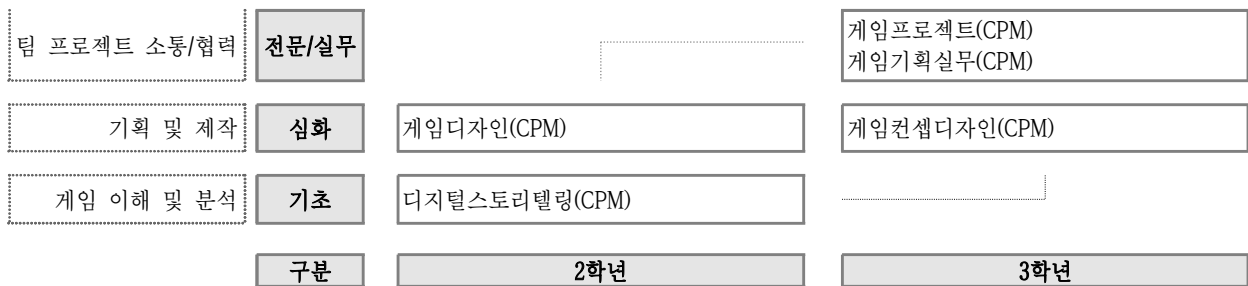
직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		게임 기획 능력	창의적 융합 능력	팀 미션 수행 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	게임프로젝트	◐	●	◐	4	4	2
실무	게임기획실무	●	◐	◐	4	4	2
심화	게임컨셉디자인	◐	◐	●	4	3	3
	게임디자인	●	◐	◐	5	3	2
기초	디지털스토리텔링	●	◐	◐	4	4	2

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	게임 기획 능력	창의적 융합 능력	팀 미션 수행 능력
게임/실감미디어 개발자	전문		게임프로젝트	
	실무	게임기획실무		
	심화	게임디자인		게임컨셉디자인

진로분야	직무수준	게임 기획 능력	창의적 융합 능력	팀 미션 수행 능력
게임/실감미디어 제작자	기초	디지털스토리텔링		
	전문		게임프로젝트	
	실무	게임기획실무		
	심화	게임디자인		게임컨셉디자인
융합 콘텐츠 기획자	기초	디지털스토리텔링		
	전문		게임프로젝트	
	실무	게임기획실무		
	심화	게임디자인		게임컨셉디자인
	기초	디지털스토리텔링		

[8] 교육과정 이수체계



※ 진로분야: 게임/실감미디어 개발자(C), 게임/실감미디어 제작자(P), 융합 콘텐츠 기획자(M)

[9] 교육과정 이수기준

구분	이수기준		이수구분	
	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	필수	선택
마이크로전공	12학점 이상	3학점	0학점	12학점

[10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
1	1	선택	16861	디지털스토리텔링	Digital Storytelling	3	3	기초	4	4	2	게임콘텐츠학과
2	1	선택	16858	게임컨셉디자인	Game Concept Design	3	3	심화	4	3	3	게임콘텐츠학과
	2	선택	16857	게임디자인	Game Design	3	3	심화	5	3	2	게임콘텐츠학과
3	1	선택	16856	게임기획실무	Game Design Project	3	3	실무	4	4	2	게임콘텐츠학과
	2	선택	16860	게임프로젝트	Game Project	3	3	전문	4	4	2	게임콘텐츠학과



[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
게임 콘텐츠 학과	전문 (442)	게임프로젝트 사이버 공간과 게이머 사이의 원활한 상호 작용, 몰입, 목표성취 등 여러 목적을 구현 하기 위한 인간의 기본적인 심리에 관하여 공부하며 이를 게임에 응용할 수 있는 소양 을 배양한다.	Game Project Students will study the basic principles of h uman psychology and implement them in di verse ways involving the active interaction between the cyber space and the game pla yer, immersion, goal achievement. They will develop these basic skills and apply them t o games.
		게임기획실무 사이버 공간과 게이머 사이의 원활한 상호 작용, 몰입, 목표성취 등 여러 목적을 구현 하기 위한 인간의 기본적인 심리에 관하여 공부하며 이를 게임에 응용할 수 있는 소양 을 배양한다.	Game Design Project Students will study the basic principles of h uman psychology and implement them in di verse ways involving the active interaction between the cyber space and the game pla yer, immersion, goal achievement. They will develop these basic skills and apply them t o games.
	심화 (532)	게임디자인 좋은 게임을 만들기 위하여 사용자에게 다 가갈 수 있는 캐릭터, 시나리오, 이벤트, 퀘 스트, 동영상, 아이템 등 재미있는 게임 소 재에 대한 분석, 적용 방법 등을 학습하고, 팀별로 주제를 정하여 작성, 발표하므로 게 임 소재의 활용법과 중요성을 익힌다.	Game Design This course provides the basic contents de sign of game. Students study and practice s uch as characters, scenario, events, quests, moving pictures, items, etc. By analyzing a nd discussing the various topics relevant to game contents design, students will acquire the basic skills to advance to the level of creative contents designer of game.
		게임컨셉디자인 창의적인 아이디어 발상법을 학습하고 여러 장르의 게임 기획에 적용한다.	Game Concept Design Study about creative thinking and technique s for developing ideas, and apply them to various kind of game planning.
	기초 (442)	디지털스토리텔링 모든 콘텐츠의 기초라 할 수 있는 스토리텔 링을 배 워 인문학적 소양의 함양과 함께 삶을 돌아보고 재 구성하는 창의적인 스토 리텔러를 양성한다.	Digital Storytelling Storytelling is the basics of all contents. Th rough learning storytelling, students develop knowledge in humanities and broaden creati vity: they retrospect and reconstitute life.