OPEN
공공누리
공공저작물 자유이용허락

발간등록번호
11-B552644-000509-01

게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선방안 연구

KOCCA
한국콘텐츠진흥원

A Study on Overseas Cases of the Game Institute and the Improvement of Education

KOCCA23-49

2023

OPEN
공공누리
공공저작물 자유이용허락

발간등록번호
11-B552644-000509-01

게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선방안 연구

KOCCA
한국콘텐츠진흥원

A Study on Overseas Cases of the Game Institute and the Improvement of Education

2023

KOCCA23-49

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선 방안 연구” 의 결과보고서로 제출합니다.

2024년 02월 27일

연구/조사기관 : 주식회사 지투엠파트너스

연구/조사책임자 : 허 건(주식회사 지투엠파트너스 수석연구원)

연구원 : 유다혜(주식회사 지투엠파트너스 책임연구원)

이형범(주식회사 지투엠파트너스 책임연구원)

신홍섭(주식회사 지투엠파트너스 선임연구원)

유기원(주식회사 마이클컴퍼니 수석연구원)

이자춘(주식회사 마이클컴퍼니 수석연구원)

요약문

2023

KOCCA23-49

요 약 문

제1장 서론

1. 연구 범위

본 연구는 게임인재원의 중장기 발전방안 마련을 목적으로 실시, ‘해외사례 조사’, ‘교육과정 개선 방안 마련’, ‘조직 및 운영체계 개선 방안 마련’, ‘학사관리제도 수립’의 세부 과업으로 구성되었다.

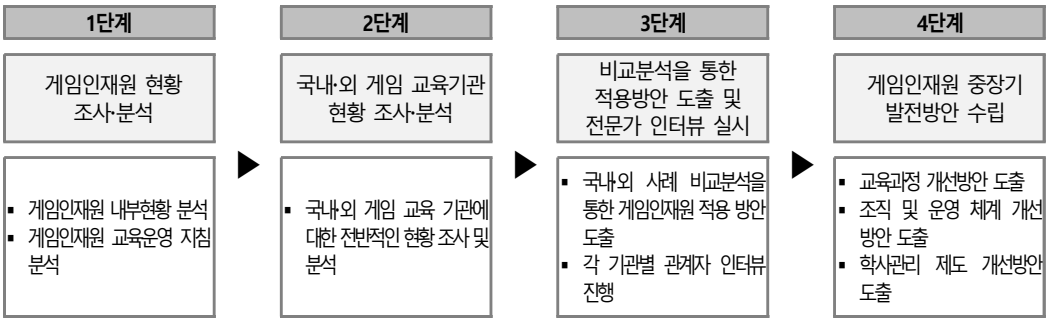
<표 1> 연구 범위

구분		내용
연구 목표		▪ 해외 유사사례 검토 및 교육 개선 방안 연구를 통한 게임인재원 중장기 발전 방안 마련
연구 범위	A. 해외사례 조사	▪ 해외 주요국가 게임 교육기관의 조직체계, 교수진 구성 등에 대한 비교 분석 및 현황 정리 ▪ 해외 우수 교육기관과 게임인재원의 상호교류 및 협력방안 제시
	B. 교육과정 개선 방안마련	▪ 국내·외 우수 게임 교육기관의 교육 커리큘럼에 대한 현황 조사 ▪ 이해관계자 및 전문가 인터뷰를 통한 교육 커리큘럼 분석 및 개선 방안 제시 ▪ 유사 교육기관 벤치마킹을 통한 교육과정 개선 모델 수립
	C. 조직 및 운영체계 개선 방안 마련	▪ 유사 교육기관 벤치마킹 - 교원 근무조건 등 검토 ▪ 게임인재원 전담 조직체계(안) 제시
	D. 학사관리제도 개선 방안 수립	▪ 게임인재원 교육운영지침 검토 및 분석 ▪ 학사관리제도 개정 및 신설을 위한 이해관계자 인터뷰 및 간담회 ▪ 유사 교육기관 벤치마킹을 통한 학사관리 규정(안) 제시

2. 연구 방법

본 연구는 (1)게임인재원 현황 조사·분석, (2)국내·외 게임 교육기관 현황 조사·분석, (3)비교분석을 통한 적용 방안 도출 및 인터뷰 실시, (4)게임인재원 중장기 발전 방안 수립 단계로 수행하였다.

<표 3> 연구 방법



제2장 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석

1. 개요

게임인재원 내부 현황 분석은 (1) 조사분야 및 범위, 조사 방향성 설정・분석 항목 선정, (2) 게임인재원 교육운영지침 및 전반적 현황 분석, (3) 게임인재원 정체성 확립을 위한 시사점 도출의 단계로 진행하였다.

2. 분석 결과

‘교육운영 지침’, ‘학생 및 교수진 현황’, ‘전공별 교육과정’, ‘실습 및 프로젝트 과정’, ‘정체성 확립’의 주요 이슈별 현황 분석을 실시하였으며, 분석 시사점을 도출하였다.

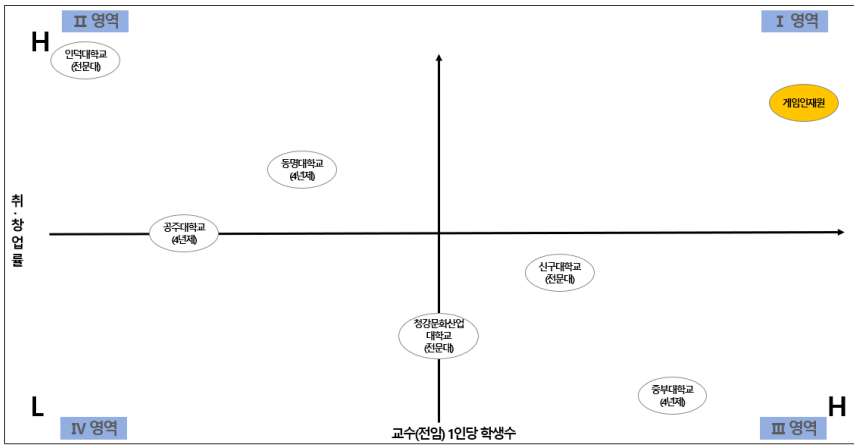
<표 4> 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석 결과

구분	게임인재원 운영 현황 및 교육과정	
①교육운영지침 분석		
교육과정 관련 지침	**교육 목적**	▪ 게임인재원의 총칙은 한국콘텐츠진흥원 사업의 일환으로 게임인재원 운영 사항을 규정함을 목적으로 하고 있지만 대학교의 교육운영지침은 개별 대학교의 교육 이념에 입각한 교육 목적을 명시 ▪ 게임인재원의 뚜렷한 정체성 확립 및 차별화된 기관 운영을 위해서는 게임인재원 교육 목적을 명확히 할 필요가 있음
	휴학	▪ 대학교의 교육운영지침에서는 다양한 유형의 휴학에 관한 규정이 명시 ▪ 게임인재원에서는 정식적으로 군입대·임신·출산 휴학 이외에는 휴학을 허용하고 있지 않으나 경제적 여건 등 교육생의 현황을 고려하여 휴학의 범위를 확장할 필요가 있음
	평가	▪ 대학교의 교육운영지침에서는 ‘자체평가’에 관한 규정이 명시되어 있음 ▪ 교수와 교육생의 관계를 긍정적으로 유지하고 악의적인 문제가 발생하지 않도록 대학교의 ‘자체평가’ 규정과 같이 ‘강의 만족도 조사’, ‘강사 만족도 조사’ 등의 세부적인 규정을 규정하는 것이 필요함
교수진 관련 지침	▪ 교수진 관련 지침에서는 학생들의 강사평가에 따라 전임교수의 위촉기간 연장 및 외래강사 교체를 결정한다고 명시되어 있음 ▪ 단지 학생들의 평가만으로 전임교수와 외래교수의 해임 여부를 결정하는 것은 교권 하락 등과 같은 문제를 발생시킬 수 있기 때문에, 학생들에 의한 교수진 평가 외에, 교육생, 취·창업 성과 등 다양한 평가 방법을 고려하는 것이 적절하다고 판단됨	
②학생 및 교수진 현황 분석		
학생 현황	▪ 전년도와 비교하여 게임인재원의 교육생은 2022년 4기 입학생 56명에서 2023년 입학생 106명으로 총 50명 증가함	
교수진 현황	▪ 교수진 인원은 전체 전임교수 6명, 외래교수 49명으로 구성되어 있으며, 강의 중인 외래교수는 22명인 것으로 확인됨	
③전공별 교육과정 분석		

구분	게임인재원 운영 현황 및 교육과정
게임기획학과	▪ 게임기획학과는 공통과정과 반별(기획 A과정, 기획 B과정) 세부과정으로 분리하여 운영
게임아트학과	▪ 게임아트학과는 게임아트에 있어 기본이 되는 필수교육 과정인 공통과정과, 게임아트 분야별 고급교육 과정인 2D아트 전공과 3D아트 전공으로 분류하여 교육 과정을 운영
게임프로그래밍학과	▪ 게임프로그래밍학과는 공통과정과 더불어 클라이언트 프로그래밍 위주의 3D그래픽스 프로그래밍 과정과 네트워크 프로그래밍 세부 전공으로 나뉘며, 1학년 후반부터 세부 전공을 선택할 수 있도록 교육과정이 설계
④실습 및 프로젝트 과정 분석	
1년차	▪ 1년차 과정은 과목당 2-4주 정도의 게임제작 단기 프로젝트를 진행함
2년차	▪ 2년차 과정은 1년 장기 팀프로젝트를 통한 현장 중심형 게임제작 전문교육을 진행함
⑤정체성 확립	
위상분석	▪ 포지셔닝 분석(위상분석) 결과 게임인재원은 취·창업률과 교수(전임) 1인당 학생수기 상위권인 Ⅰ영역에 있는 것으로 나타남 ▪ Ⅰ영역에 포함된 전문대학교와 4년제 대학교는 없었으며, 대체적으로 Ⅱ·Ⅲ·Ⅳ 영역에 골고루 분포하고 있는 것으로 확인됨 ▪ 결과적으로 게임인재원이 취·창업률과 전임교원 1인당 학생 수 부문에서 전문대학교 4년제 대학교보다 우위에 있는 것으로 확인됨 ▪ 행정직원 1인당 학생 수에 대한 분석 결과, 대학(원)과 비교하여 게임인재원이 학생 수 대비 행정직원이 적은 것으로 나타남(대학의 경우 게임 학과가 아닌 대학 전체의 행정 직원과 재학생 수를 바탕으로 결과를 산출한 점 등을 고려하여 결과 해석에 유의할 필요가 있음

대학명	행정직원 1인당 학생수	t점수	비고
청강문화산업대학교(전문대학교)	29.19명(3357/115)	43.59	상위권
게임인재원	46명(138/3)	45.68	
중부대학교(4년제 대학교)	82.51명(15924/193)	50.22	중위권
동명대학교(4년제 대학교)	90.45명(14200/157)	51.20	
신구대학교(전문대학교)	92.55명(6108/66)	51.46	
인덕대학교(전문대학교)	101.52명(5888/58)	52.58	하위권
공주대학교(4년제 대학교)	123.17명(26358/214)	55.27	

* z=편차(점수-평균치)/표준편차, t=10z+50



제3장 국내·외 교육기관 사례 조사

1. 개요

국내・외 게임 교육기관 조사 대상을 선정하기 위해 게임 관련 학과를 운영하고 있는 국내・외 교육기관 Pool을 구축하였다. 이 중 현업 및 프로젝트 중심으로 교육과정을 운영하는 기관, 한국 교육기관과 교류・협력을 활발히 진행하는 기관, 게임인재원과 해외 교류・협력을 검토 중인 기관 여부를 검토, 게임인재원 관계자 의견을 반영하여 최종 조사 대상을 선정하였다.

최종 조사 대상은 '카네기멜론 대학교 ETC(미국)', 'Enjmin(프랑스)', '청강문화산업대학교(한국)', '유타대학교(미국)'으로 선정하였으며, 각 기관에 대해 ①기관 개요, ②비전 및 교육 목표, ③수업료 및 비용, ④재학생 및 졸업생 현황, ⑤직원 및 교수진 현황(운영 조직), ⑥교육과정, ⑦학사제도, ⑧학생 지원, ⑨타 기관의 교류・협력 사항에 대해 조사하였다.

2. 조사 결과

각 교육기관의 현황 분석 결과를 바탕으로, '개설 과정', '교육 목표', '커리큘럼', '교육 내용', '프로젝트 및 실습 활동', '학생 지원', '교류・협력', '유학생 요건' 관점에서 각 특징을 정리하고 시사점을 도출하였다.

<표 7> 국내·외 교육기관 사례 조사 결과

구분	카네기멜론대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
개설 과정	▪ 엔터테인먼트 기술 석사(MET) 과정	▪ 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN) ▪ 디지털 전문가 석사 과정(IDE) ▪ 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공)	▪ 전문학사과정(게임콘텐츠스쿨) ▪ 전공심화과정(차세대게임콘텐츠학과)	▪ 게임학 학사(BSG) ▪ 게임학 석사(게임 아트', '게임 디자인', '게임 엔지니어링', '게임 제작', '기술 아트' 등 5가지 트랙 운영)

구분	카네기멜론대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
교육 목표	▪ 전문 직업을 위한 포괄적이고 학제간 교육 기회를 창출 ▪ 창의적인 리더 양성	▪ 전문 인력 양성 ▪ 기초 및 응용 연구 촉진 ▪ 재교육 ▪ 학생의 창업 지원 ▪ 국제 교류 촉진	▪ 교육을 통한 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시, 탄탄한 포트폴리오 구성 및 취업의 문을 넓히는 기회를 제공 ▪ 게임창작 생태계를 구축하는 차세대 게임 전문 인력양성	▪ 예술, 인문학, 사회 과학, 전산 연구 및 실습을 통합하는 새로운 학제간 정보학 분야에 기여 ▪ 학생들에게 선도적인 연구, 세계적 수준의 교육을 제공할 뿐만 아니라 "스튜디오 시뮬레이션" 프로젝트 과정을 통해 전문 게임 포트폴리오를 개발하고 향상할 수 있는 기회 제공
커리 큘럼	▪ (표준 커리큘럼) 1학기 이론 중심, 2~4학기 학제간 프로젝트 중심+선택 과목 ▪ (통합 Co-Op 과정) 4학기 중 한 학기는 기업에서 인턴십을 실시 ▪ (속성 석사 과정) 학부 과정과 연계, 학부 졸업 후 석사과정 이수 시 1학기 과정(이론)은 생략	<비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정> ▪ 전문화 과정으로, 이미 높은 수준의 역량을 보유한 학생을 대상으로 함 ▪ (1학기) 전문지식 공통 과목을 학습 ▪ (2학기) 전문 과정을 학습, 미니 프로젝트 실시 ▪ (3학기) 심층 팀 프로젝트 실시(실무에서의 게임 사전 제작에 해당) ▪ (4학기) 프로젝트 평가, 인턴십 과정(필수) <디지털 전문가 석사과정> ▪ 전문화 과정으로, 유관 분야 종사자(그래픽 디자이너 등), 석사학위 또는 RNCP 7레벨 국가 자격 소지자를 대상으로 함 ▪ 팀 프로젝트, 세미나, 워크샵 중심의	<전문학사과정> ▪ (1학년) 게임 개발 입문 과정 ▪ (2학년) 전문적인 게임 개발 과정 ▪ (3학년) 포트폴리오를 중심으로 취업과 창업 중심 과정 <전공심화과정> ▪ (1학기) 프로젝트 및 연구 중심 과정 ▪ (2학기) 포트폴리오 및 실무 중심 과정	<게임학 학사과정> ▪ (1-3학년) 이론 및 실습 중심의 교육을 실시 ▪ (4학년) 1년 동안 캡스톤Ⅰ·Ⅱ를 통해 다른 전공 학생들과 함께 프로젝트 수행 ▪ 게임 개발에 관련된 교과목 외에도 '게임조사', '비디오 게임의 윤리', '놀이의 미학과 철학' 등 학생들의 게임 개발 관련 견문을 넓히기 위한 강의가 다수 개설 <게임학 석사과정> ▪ 연구(논문)와 프로젝트 중심의 교육을 실시 ▪ 2-4학기에 필수로 프로젝트 실시
교육 내용	▪ (공통과목) 게임 개발을 위한 기술적 요소가 아닌 게임 개발 소양을 향상시키기 위한 교육을 주로 실시 ▪ (선택 과목 영역) 게임 디자인, 테마 엔터테인먼트, 인터랙티브 스토리텔링, 리더십 코스, 일반 과목으로 구성		<전문학사과정> ▪ (전공필수) 1학년의 경우 게임제작에 대한 기본적인 이해를 중심으로 교육과정이 운영되며, 2학년부터 게임크리틱, 캡스톤디자인 등 게임 개발 전문가 과정이 시작됨 ▪ (전공선택) 게임레벨디자인, 게임프로젝트, 게임시나리오, 게임 포트폴리오 등의 과목으로 구성	

구분	카네기멜론대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
		교육과정 구성 ▪ 인턴십 과정 의무 수료(4~6개월) <일반 컴퓨터 학사과정(게임 전공)> ▪ 온라인 위주의 수업 진행 ▪ 컴퓨터 개발, 미디어 및 예술적 요소 통합, 대화형 프로그램 디자인 및 제작, 전문화 등 4개 분야로 교과과정을 구성		
프로젝트 및 실습 활동	▪ 2~4학기에 실시하는 '학제 간 연구'는 이수 학점의 50% 이상을 차지, 각 프로젝트마다 스폰서 역할로 기업을 매칭	▪ 전체 4학기 중 1학기는 인턴십 과정이 필수 ▪ 2학기에는 전문 이론과 함께 미니 프로젝트를 실시, 3학기에는 팀 프로젝트를 진행하는 등 프로젝트 및 실습 비중이 높음	<전문학사과정> ▪ 모든 학생들은 2학년 2학기부터 마지막 학기까지 필수로 프로젝트 과정 실시	<게임학 학사과정> ▪ 캡스톤Ⅰ·Ⅱ 강의를 개설하여 각 게임 개발 전공 분야 학생들이 포함된 그룹을 형성하고 게임 산업 모델에 따라 게임을 제작 <게임학 학사과정> ▪ 전공필수는 아니지만 인턴십을 원하는 학생들 한해서 인턴십 과정을 실시
학생 지원	▪ (취업 지원) 센터를 통해 진로 상담, 이력서 검토 및 모의 면접, 인터뷰 방법 등을 지원 ▪ (펀드 지원) 재학생의 인턴십 및 프로젝트 경험을 위한 기부금 기반의 펀드 조성	▪ (게임 컨퍼런스) 매년 게임 컨퍼런스를 개최하여 재학생들과 게임 전문가와의 교류를 촉진하고 작업물·진로에 대한 멘토링을 제공	▪ (게임스튜디오) 게임콘텐츠스쿨 및 차세대게임콘텐츠학과 학생들에게 260석 규모의 게임 개발 스튜디오 제공 ▪ (청강게임컨퍼런스) 대학교가 주최하는 국내 유일의 최대 규모의 일반인이 참여할 수 있는 공개 게임 컨퍼런스 ▪ (경기게임상용화지원센터) 어려움을 겪고 있는 중소	▪ (게임 경력 설명 세션) 학생들의 인턴십 및 취업 지원을 시작하기 위해 알아야 할 사항에 대해 이야기하고 궁금한 사항에 대한 답변을 들을 수 있는 세션을 준비(세션은 '이력서', '포트폴리오', '지원 및 면접'으로 구분) ▪ (초청 강연) 게임에 관한 모든 것을 논의할 수 있는 시간을 제공 ▪ (연례 게이머의 밤) 매년 프라이드

구분	카네기멜론대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
			게임개발사들에게 게임품질 경쟁력 향상과 게임운영 및 마케팅 등 상용화 지원서비스를 제공 ▪ (청강게임크로니클) 게임콘텐츠스쿨의 학생 제작 게임을 발표하는 역사적인 행사	위크를 기념하는 'Gaymer Night'을 개최하여 학과 학생이 아닌 사람들에게도 참석할 수 있는 권한을 부여하여 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 학생들의 게임을 경험할 수 있게 함 ▪ (프로젝트 특강) 재학생 및 졸업생을 대상으로 개인 프로젝트 기술과 포트폴리오 향상시킬 수 있는 특강을 제공 ▪ (유타 게임 다이렉트) 학생들이 제작한 게임을 발표하고, 프로젝트 진행 상황에 대해 설명하는 프로그램으로 학생들이 자신의 노력을 확인해 볼 수 있는 기회를 제공
교류 협력	▪ (학생 파견) 협력 대학의 학생을 카네기멜론 대학교 ETC에 6개월 간 파견, 심화 교육과정을 이수(4개월 이론+2개월 실무) (서강대학교) ▪ (공동 연구) 카네기멜론 대학교 연구자를 초청하여 인공지능 기술 관련 워크숍 진행, 공동연구센터 설립을 추진 (서울대학교)	▪ (공동 과정 개설) 타 대학·기관과의 협약을 통해 공동 교육 과정 개설, 공동 학위 취득을 가능하게 함 (독일 퀼른 게임 연구소, 중국 창춘 지린 애니메이션 연구소, 멕시코 ITESM) ▪ (인적 교류) 학생·교사 교류(독일, 프랑스, 스페인, 한국 KAIST) ▪ (R&D 협력) 타 대학과 협력하여 기업의 R&D를 지원	▪ 청강문화산업대학교는 미국, 덴마크, 싱가포르, 베트남, 인도네시아, 일본, 중국, 핀란드 등 8개 국가의 12개 대학교와 교류·협력 진행 중 ▪ 교류·협력프로그램은 교수, 학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍, 여름/겨울 캠프, 단기 연수, 특강, 공모전, 프로젝트 등임	▪ (교류·협력 유형) 유타대학교의 교류·협력은 교직원 활동, 파트너십, 해외학습, Hinckley 인턴십, 글로벌 U 스토리로 구분 ▪ 현재까지 유타대학교는 209개 국가의 대학 및 기관과 교류·협력을 실시하였고, 105개 대학 및 기관과 국제 파트너십을 체결, 유타대학교의 1,629명의 교수진이 13,610번의 교류 활동에 참여
유학생 요건	▪ 유학생의 별도 요건은 없으며, 입학 요건을 따름	▪ 학사 또는 이와 동등한 학위 보유, 비디오 게임 업계에서 3년 이상	▪ (정시) 재외국민 및 외국인은 100% 서류전형	▪ 홈스쿨링 졸업생, GED 또는 HISET(검정고시)을 통해 고등학교

구분	카네기멜론대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
	▪ ibTOEFL 총 92점 이상, IELTS 최소 7.5 이상	경력을 쌓은 전문가 ▪ EQF 8레벨(학사 수준)을 증명 ▪ 프랑스어 B2 레벨을 증명	▪ 부모가 모두 외국인인 외국인 - 이중국적자 지원불가 ▪ 외국에서 우리나라 초중고등학교 교육에 상응하는 전 교육과정을 (12년 전 과정) 이수한 재외국민 및 외국인 - 이중국적자 지원 가능 - 국내 소재 외국인학교 출신자 지원불가 ▪ 새터민(북한이탈주민) - 통일부 장관이 고등학교 졸업 학력을 인정한 자	동등 자격을 취득한 지원자, 지역적으로 인증되지 않은 미국 고등학교 졸업자에 한해서 ACT/SAT 점수 필요 ▪ 영어권 외 국가의 지원자는 영어능력을 증명해야 함 ▪ TOEFL 80 이상, IELTS 6.5 이상, DUOLINGO 105 이상, ACT English score of 18 이상, SAT Reading score of 27 이상

제4장 이해관계자 인터뷰

1. 인터뷰 개요

가. 인터뷰 대상

게임인재원 이해관계자 인터뷰는 크게 교수진(4명), 운영사무국・운영위원회 및 내부직원(10명), 게임산업 종사자(게임인재원 현황을 잘 알고 있는 자에 한함, 7명), 게임인재원 교육생・졸업생(10명), 카네기멜론 대학교 ETC 재학생(2명), 게임인재원 졸업생 실무 선임(1명) 등 총 34인을 대상으로 하였다.

나. 인터뷰 내용

인터뷰는 기본적으로 게임인재원 현재 운영 현황 및 이슈사항, 향후 게임인재원 교육과정 및 운영 개선을 위해 필요한 사항에 대해 질의, 향후 게임인재원 교육 개선방안 수립에 참고하고자 하였다.

<표 8> 이해관계자 인터뷰 내용

구분	교수진	운영 관계자	게임산업 종사자	교육생·졸업생	카네기멜론 재학생	졸업생 실무 담당자
게임인재원 교육 목적 및 정체성	✓	✓		✓		
학사운영	✓	✓		✓		
학사관리제도	✓	✓		✓		
학생역량	✓	✓		✓		
교육효과	✓	✓	✓	✓		✓
교육과정 개선 사항	✓	✓	✓	✓		✓
학생 지원	✓	✓		✓		
해외 교류·협력	✓	✓	✓	✓	✓	
교수진		✓	✓			
산업계 필요 역량 및 필요 교육			✓			✓
카네기멜론 교육과정, 학생지원					✓	

2. 인터뷰 결과

인터뷰 주요 결과를 ① 게임인재원 운영・교육 목적 및 정체성, ② 학사 운영에 관한 사항, ③ 학사관리제도에 관한 사항, ④ 학생 역량, ⑤ 교육 효과, ⑥ 교육과정 개선 사항, ⑦ 학생지원에 관한 사항, ⑧ 해외 교류・협력에 관한 사항, ⑨ 교수진에 관한 사항, ⑩ 만족도 조사에 관한 사항, ⑪ 카네기멜론 대학교 교육과정, ⑫ 카네기멜론 대학교 학생지원에 관한 사항으로 분류하여 정리, 시사점을 도출하였다.

<표 9> 이해관계자 인터뷰 주요 결과

주요 이슈	인터뷰 결과
① 게임인재원 운영·교육 목적 및 정체성	▪ 게임인재원의 목적은 교육생들의 취·창업이 아닌 게임 인재를 양성하는 것임 ▪ 게임인재원만의 정체성이 모호함
② 학사 운영에 관한 사항	▪ 교수와 교육생의 만족도를 높이기 위해 우선적으로 개선이 필요한 항목으로 '교육생 탈락 제도 도입, '만족도 조사 개선, '교수 권리 및 재량권 개선' 등이 있음
③ 학사관리제도에 관한 사항	▪ 학사관리제도에 기관의 운영 및 교육 목적을 명확히 고지할 필요가 있음 ▪ 게임인재원 운영 및 교육 목적에 적합한 학사관리제도 개편이 필요함
④ 학생 역량	▪ 게임인재원의 목적에 부합하도록 교육생 선발 기준을 높이고, 보다 높은 수준의 교육을 실시해야 학생 실무 역량을 높일 수 있음
⑤ 교육 효과	▪ 게임인재원이 교육생들의 취·창업을 목적으로 하는 교육기관은 아니나, 대학교 혹은 민간 학원에서 교육하지 않는 인재원만의 차별화된 게임 개발 교육이 필요함
⑥ 교육과정 개선 사항	▪ 난이도가 높은 게임 개발 교육도 중요하지만 부가적으로 게임 개발 관련 기본지식을 쌓을 수 있는 방법을 강구해야 함 ▪ 게임 시장에서 요구하는 AI 교육 및 융합인재 교육이 필요함
⑦ 학생지원에 관한 사항	▪ 취업을 위한 지원보다는 게임 인재를 양성하기 위한 게임 전문가들과의 교류 및 해외 게임 개발 경험 지원이 필요함
⑧ 해외 교류·협력에 관한 사항	▪ 해외 교류·협력의 목적을 분명히 하는 것이 중요하고, 목적에 부합하는 프로그램을 구성해야 함 ▪ 해외 교류·협력의 물리적 비용, 인원 선발, 홍보 등 다양한 사항들이 면밀히 고려되어야 함
⑨ 교수진에 관한 사항	▪ 전문적인 교수진 확보를 위해 교수진 보수의 상승이 필요함 ▪ 강사평가 개선, 교권과 재량권을 높이기 위한 제도가 필요함 ▪ 전임교원의 외래교수 섭외를 위해 외래교수 Pool을 구성할 필요가 있음
⑩ 만족도 조사에 관한 사항	▪ 만족도 조사 문항의 의미가 광범위함 ▪ 2차 만족도 조사에서 1차 만족도 조사 건의 사항이 반영되었는지 여부를 확인할 수 있는 문항 등 문항 구성의 세분화가 필요함
⑪ 카네기멜론 대학교 교육과정	▪ 게임인재원과 유사한 실무 및 프로젝트 중심의 교육과정을 운영하고 있으나 다양한 유형의 프로젝트 구성, 기업과 연계된 프로젝트 운영이 가장 큰 특징임 ▪ 게임인재원도 기업 연계 프로그램 구성이 필요함을 도출함
⑫ 카네기멜론 대학교 학생지원	▪ 졸업생 및 기업과의 네트워크, 관련 조직이 재학생의 사회 진출을 지원함 ▪ 졸업생과 기업과의 네트워크, 별도 취업 지원 부서 구성이 필요함을 도출

제5장 교육 과정 개선

1. 교육 과정 개선 개요

게임인재원 교육 과정 개선은 ①게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 →② 교육 과정 개선 방향성 도출→③ 교육 과정 개선 모델 수립 순으로 진행하였다. 더불어 세부 교과목 개선안과 해외 교류·협력 방안을 제시하였다.

2. (1단계) 게임인재원 교육 목표 및 정체성 정립

게임인재원의 교육 목표 및 정체성을 정립하기 위해 정부 정책, 한국콘텐츠진흥원의 인재 양성 방향, 게임인재원의 사업 목적, 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성, 이해관계자 인터뷰 결과, 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력을 분석하였다.

최종적으로 게임인재원의 교육 목표 및 정체성을 '전문 인력 양성', '신산업 특화·융복합 인력 양성', '재교육을 통한 현장 인력 양성'으로 선정하였다.

<표 10> 교육 과정 개선 1단계 – 게임인재원 교육 목표 및 정체성 정립

분석 내용	분석 결과
정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성	▪ '게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)', '문화체육관광부 업무계획(2023)'에서 강조하고 있는 인재 양성 방향성을 분석, 주요 키워드를 도출 ▪ 주요 키워드 '네트워크 강화', '환경변화 반영', '해외 연계', '기업 협력', '신기술', '교육생 지원', '현장형 교육', '취·창업 지원'을 도출
한국콘텐츠 진흥원의 인재 양성 방향	▪ 한국콘텐츠진흥원의 중장기 경영전략에서는 전략과제 '융복합 미래인재 양성'을 통해 인재 양성의 방향성을 제시
게임인재원의 사업 목적	▪ 게임인재원의 사업 목적은 '게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임인재 배출'로 정의
타 유사기관의 교육 목표 및 정체성	▪ 게임 분야 교육 기관, 콘텐츠 분야 교육 기관의 교육 목표 및 기관 정체성을 분석 ▪ 타 유사기관의 교육목표에서는 '전문(핵심) 인력(직업) 양성', '학제간 융합·통합', '대외 활동 및 해외 교류', '프로젝트 과정' 등을 공통적으로 강조
이해관계자 인터뷰 결과	▪ 게임 산업의 인재 발굴 및 핵심인재 양성, 미래 산업 선도 인재 양성 등을 언급 ▪ 게임인재원이 취업률 등 주요 성과가 뛰어나긴 하나, 취업을 위한 기관으로서의 정체성은 적절하지 않다는 의견이 제시 (내부 관계자) ▪ 게임인재원 운영·교육 목적은 '실무 능력 향상', '게임 개발 능력 향상', '게임 인재 양성', '게임 개발 전문 인력 양성'이라는 의견을 제시 (재학생 및 졸업생) ▪ 관련 고등학교·대학교·민간 학원에서 배울 수 없는 전문 지식의 교육을 통해 전문 인력을 양성하는데 게임인재원의 교육 목적 및 정체성이 있음 (외부 전문가)

전문 인력 양성

신산업 특화·융복합 인력 양성

재교육을 통한 현장 인력 양성

3. (2단계) 교육 과정 개선 방향성 도출

‘홍보/선발/입학’, ‘교육 과정 운영’, ‘실습·프로젝트 과정’, ‘해외 교류·협력’, ‘학생 지원’ 관점에서의 교육 과정 개선 방향성을 도출하였다.

<표 11> 교육 과정 개선 2단계 – 교육 과정 개선 방향성 도출

관점	개선 방향성
홍보/선발/입학	▪ 입학 전 프리스쿨의 교육 비중 향상, 기존 온라인 강의(에듀코카 등)를 활용하여 입학생의 역량 향상 지원 필요 ▪ 입학 홍보 강화를 통한 우수 지원자 확보 필요
교육 운영 – 교육 과정 운영	▪ 게임인재원의 재교육 기능을 강화 ▪ 정부 정책을 반영한 향후 인력 양성 방향성 설정, 이를 위한 교육 과정 개설·개편 필요 ▪ 교육생 평가 방법 개선, 제적 요건 강화를 통해 교육 참여 동기 및 교육생 역량 강화 필요
교육 운영 – 실습·프로젝트 과정	▪ 프로젝트 수업 및 발표회, 기타 행사 등에 기업 전문가·외부 전문가 참여 확대 필요 ▪ 기업 참여를 위한 기업 유인 방안(지원사업 선정 시 가점 부여 등) 필요
교육 운영 – 해외 교류·협력	▪ 사례조사 및 인터뷰 결과를 바탕으로 게임인재원과 해외 기관의 교류·협력 방식을 ‘학생 교류(파견)’, ‘공동 프로젝트 진행’, ‘교육과정 교류’로 구성
학생 지원(취업, 창업 등)	▪ 직업기초능력 교육, 인적 교류 및 취·창업 기회 확대 지원, 졸업생 대상 지속적 모니터링 실시 ▪ 취업 컨설팅, 게임 개발사 대상 인력 Pool 제공 등의 체계적인 취업 지원 필요 ▪ 기존 콘텐츠진흥원의 창업 지원 사업과 연계, 전담 멘토 지정 등 창업 지원 필요

4. (3단계) 교육 과정 개선 모델 수립

게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립, 교육 과정 개선 방향성 도출 결과를 바탕으로 향후 게임인재원의 교육 과정 개선모델을 수립하였다.

<표 12> 교육 과정 개선 3단계 – 게임인재원 교육 과정 개선모델 수립



5. 교과목 개선안

현재 게임인재원이 운영 중인 교과목에 신기술을 접목하여 교육 과정 개선 방안을 제시하기 위해 관련 정부 정책 분석, 타 기관의 교육 과정 분석, 이해관계자 및 전문가 인터뷰를 실시하였다. 이를 통해 **교육이 필요한 유망 분야로 '가상현실(VR)', '확장현실(XR)', '인공지능(AI)', '콘솔'을 선정하였다.**

해당 분야를 게임인재원의 교과목에 접목하기 위해 이와 관련된 타 기관의 유사 교육 과정을 분석하여 교과목 개선안을 제시하였다.

<표 13> 게임인재원 교과목 개선안

구분	분야	과목명	세부 내용
게임기획학과	VR	가상현실게임 디자인 (개정 과목)	▪ 본 과목은 가상현실 (VR) 기술과 그 기술을 활용하여 형성되는 가상세계를 대상으로 한다. 먼저 VR의 기술적, 미디어적 측면에서 시작하여 VR 기술을 바탕으로 한 다양한 응용을 공부하고, VR기술로 디자인한 **가상세계의 사회적, 심리학적, 문화적, 기술적 특성**을 다룬다.
	XR	XR/게임콘텐츠기획 (개정 과목)	▪ **가상현실콘텐츠 제작을 위한 아이디어를 발상하고 세계관에 기반한 공간과 오브젝트의 도출 및 상호연관 관계의 확립**을 통하여 구체화된 스토리텔링 프로세스를 설계하는 능력을 함양한다.
게임아트학과	AI	AI 퍼포먼스 캡쳐 I (개정 과목)	▪ Rokoko Smart Suit , Xsens 등 **자이로 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 배우 혹은 출연자의 행동을 CG 기반의 콘텐츠에 적용**하는 실습 과목이다.
	AI	AI 퍼포먼스 캡쳐 II (개정 과목)	▪ OptiTrack 등 광학 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션 (Virtual Production) 등 **CG와 실사를 접목**하는 콘텐츠 제작한다.
	AR/VR	AR/VR 스튜디오 (신설 과목)	▪ Unity 3D 등의 게임엔진 및 CG 그래픽을 활용하여 **스마트폰 및 각종 AR 디바이스에 적용되는 AR/MR 콘텐츠 제작**을 실습한다.
	XR	XR 게임 스튜디오 (신설 과목)	▪ 유저와의 상호작용이 중요한 **모바일 게임을 학생들이 직접 제작하는 실습** 과목으로, 수업 중 XR 디바이스 등 뉴테크놀로지 활용을 권장한다.
	AI	가상인간 스튜디오 (신설 과목)	▪ 퍼포먼스 모션캡쳐 데이터뿐만 아니라 인공지능 및 데이터 분석을 통해 **가상인간 (Virtual Being)을 활용한 공연 및 콘텐츠 제작**을 실습한다.
	콘솔	게임캐릭터 연구 (개정 과목)	▪ 기획안에 따라 캐릭터가 갖는 고유의 특성을 분석하고, 그에 적합한 캐릭터를 이미지화하는 방법을 공부한다. ▪ 유형별 캐릭터 디자인, 캐릭터의 성격에 따른 해부학적 이해, 해당 게임의 컨셉에 적합한 캐릭터 디자인에 대해 학습한다. ▪ 실제 게임상 캐릭터 구현에 있어 발생하는 기술적 한계를 현명하게 해결하고, 효과적인 캐릭터 컨셉 아트를 제작하는 능력을 키운다. ▪ 기획안의 세계관을 바탕으로 무드 페인팅 방법 및 효과적인 세부 레벨 시각화 방법을 익힌다. ▪ 게임 상의 배경 에셋 및 레벨을 구현함에 있어 나타나는 기술적 한계와 특성을 이해하고 이를 고려하여 효과적으로 의도한 느낌을 전달할 수 있는 컨셉 아트 제작 능력을 배양한다.

구분	분야	과목명	세부 내용
			▪ **차세대 콘솔 게임 캐릭터 구성에 있어서, 기획부터 제작**까지 구체적인 방법론을 통하여 구현한다. 또한 실무에서 사용하는 패션 의상 제작 프로그램을 통한 융합적 연구를 구상한다.
프로그래밍 학과	VR	가상현실 (신설 과목)	▪ 게임 제작에 활용되는 다양한 가상현실 관련 기술과 그 원리를 소개한다. 사용자 인터페이스, 입체영상, 가상현실, 증강현실 등의 최신 기술을 바탕으로 한 **미래 지향적 게임 모습을 제시하고, 구현 기술을 고찰**해 본다.
	AI	게임인공지능 (신설 과목)	▪ 본 교과목에서는 게임 진행의 기본인 **유한상태기계(Finite State Machine)에 대해 공부**하며 게임에서 많이 볼 수 있는 **움직이는 물체의 달아나기, 찾기, 배회하기, 도피하기, 장애물 피하기, 숨기, 벽 피하기, 집단행동 등의 알고리즘을 공부**한다.
	VR	가상현실프로그래밍I (신설 과목)	▪ 이 교과목은 **가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발**에 대한 소개와 실습을 다룬다. 강의 내용은 개발 환경, 애플리케이션 프레임워크, 언리얼 엔진의 블루프린트 비주얼 스크립팅 등을 포함한다.
	VR	가상현실 프로그래밍II (신설 과목)	▪ **가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발에서의 심화된 주제**를 다룬다. 다루는 주제는 언리얼 엔진에서의 C++ 프로그래밍, HDMD와 모션 컨트롤러 사용, 상호작용, 순간이동, 가상 공간에서의 UI, 인버스 키네마틱스, 로코모션 등을 포함한다.
공통과목	콘솔	Playstation (신설 과목)	▪ **콘솔게임과 관련하여 학생들이 즐겁게 놀면서 게임에 대해 깊이 있게 공부**할 수 있도록 지원한다.
	AI	인공지능 (신설 과목)	▪ 인공지능의 기본적인 개념부터 최신 이론까지 전반적인 이론을 살펴보고 게임 개발에 사용되는 여러 기법들을 소개한다. 실습을 통하여 개념을 이해하고 게임에서는 **어떻게 인공지능이 사용되고 응용되는지**에 대한 다양한 예제들을 통하여 이런 기법들을 학습한다.
	AR·VR	AR·VR 기반 모니터링 및 훈련(신설 과목)	▪ 게임 엔진을 이용하여 **스마트팩토리의 가상 모니터링 및 가상훈련을 위한 AR/VR 콘텐츠 제작 기술을 학습**하고 이를 기반으로 지역사회 기여를 위한 다양한 현안들을 실제 모델링 하여 가상환경 형태로 구축한다. 나아가 엔진과 외부 동작 센서 연동을 통해 아이디어를 구현할 수 있도록 한다.
	VR	가상현실게임(신설 과목)	▪ 가상 현실의 기술 및 발전현황을 살펴보고, 컴퓨터비전기술, 원격현실감, 혼합현실감, 멀티모달 인터페이스 등을 이용한 가상현실형 게임시스템을 소개한다. 실제로 **HMD, 무선 Game Pad 등을 활용한 가상현실 환경을 구현**해 봄으로써 미래지향적 게임환경을 경험한다. ▪ 체감형 게임,기능성 게임들의 원리에 대해 학습한다.
	VR	가상현실 기술 실습 (신설 과목)	▪ **4차산업혁명 분야의 꽃인 가상현실 기술 분야를 공부**하면서 관련 게임 제작을 실습한다.

6. 해외 교류·협력 방안

향후 게임인재원과 해외의 게임 교육 기관의 교류·협력 방안을 수립하기 위해 타 유사 교육기관, 대학 등의 해외 교류·협력 방안을 조사, 분석하였다. 분석 결과 타 기관에서는

해외 교류·협력 방식으로 국제 행사 참관, 국제 대회·축제 개최, 교육 과정 교류, 학생 교류, 공동제작 워크숍, 해외 연수 및 활동 지원 등을 실시하는 것으로 나타났다.

게임인재원 현황 및 교육생 등 이해관계자의 요구 분석, 타 기관의 해외·교류 협력 현황 분석 결과를 바탕으로 향후 게임인재원의 해외 교류·협력 방식을 제안, 실행 가능성을 고려하여 단기·중기·장기별 도입 방안을 수립하였다.

<표 14> 게임인재원 해외 교류·협력 방식 제안

구분	해외교류·협력 유형	수혜 대상	내용
단기 (2024년)	해외에서 개최하는 국제 게임 행사 참가	소수의 게임인재원 재학생	▪ 국내뿐만 아니라 해외에서 개최하는 국제 게임 행사에 참여하여, 여러 국가의 게임을 체험하면서 학생들의 견문을 넓힐 수 있으며, 나아가 국제 게임 행사를 해외 교육기관과 교류·협력을 위한 접촉의 장으로 활용 가능 ▪ 2024년 중국 게임쇼(차이나 조이-7월), 일본 게임쇼(도쿄 게임쇼-9월) 등 해외에서 개최되는 게임쇼 및 국내 게임쇼(지스타-11월)에서 게임인재원 졸업작품 전시 및 해외 교육기관, 게임기업과 교류
	프로젝트 결과물 교류	게임인재원 재학생 전원	▪ 게임인재원과 해외 교류·협력 기관 양측에서 산출된 게임을 상호 교류하여 해외 학생들의 게임을 경험할 수 있는 기회 제공
중기 (2025년-2027년)	교육과정 교류	다수의 게임인재원 재학생	▪ 게임인재원과 해외 교류·협력 기관 양측의 교육과정을 상호 교류하여 각 기관의 우수한 교육과정을 통해 학생들의 게임 개발 역량을 높일 수 있음
	공동 프로젝트 수행	다수의 게임인재원 재학생	▪ 내국인으로 구성된 팀 프로젝트에서 접할 수 없는 다양한 문제들을 경험하고 해결함으로써 차별화된 역량을 높일 수 있음 ▪ 외국 학생들과 협업을 통해 글로벌 의사소통 능력을 향상시킬 수 있음
장기 (2027년 이후)	학생 교류	소수의 게임인재원 재학생	▪ 게임 개발 관련 선진·글로벌 시스템이나 기술에 대한 장기간(3개월~2년) 교육을 통해 선진·글로벌 게임 개발 역량 경쟁력 제고 ▪ 해외 우수 교육기관과의 학생 교류를 통해 게임인재원 교육생에게 동기부여 및 신입생 선발 모집에 긍정적인 영향을 줄 수 있음
	교수 교류	게임인재원 교수진 및 재학생	▪ 게임인재원 및 해외 교류·협력 기관의 교수가 상대 교류·협력 기관의 학생들을 교육함으로써, 새로운 해외 교육 내용과 게임 개발 기술들을 습득할 수 있음 ▪ 교수 교류를 통해 해외 대학의 교육과정 벤치마킹 및 게임인재원 교육과정에 도입 가능

제6장 운영 체계 개선

1. 개요

게임인재원 운영 체계를 개선하기 위해 세부 과업 ‘조직 및 운영체계 개선’, ‘교원 관리운영 방안 수립’, ‘교원 보수체계 개선’을 실시하였다.

‘조직 및 운영체계 개선’은 현재 게임인재원 업무 현황을 분석하고, 타기관의 조직·운영체계를 벤치마킹하여 향후 게임인재원 운영 조직 방향성을 설정, 이에 따라 향후 조직 개선(안)을 수립하였다.

‘교원 관리 운영 방안 수립’은 현재 게임인재원 교원의 임용 및 근무조건을 분석하고, 교원 관리에 관한 대학 등의 지침 및 유사 기관 현황을 분석하였다. 이를 바탕으로 게임인재원 임용 및 근무조건 개선안을 도출하였다.

‘교원 보수체계 분석’은 현재 게임인재원 교원의 보수체계를 분석하고, 유사 교육기관의 사례를 분석하였다. 이를 통해 게임인재원 현행 체계와 유사사례를 비교 분석, 보수체계 개선안(1~4안)을 도출하였다.

2. 조직 및 운영체계 개선

게임인재원의 전담조직 및 운영체계 개선을 위해 현재 게임인재원의 업무 현황, 게임인재원 규모 확대 현황, 관계자 인터뷰 결과를 분석하였다. 유사 기관으로는 영화진흥위원회의 ‘한국 영화 아카데미’, 한국콘텐츠진흥원의 ‘뉴콘텐츠 아카데미’를 선정, 각 기관의 운영 조직, 운영 인력 수, 예산, 교육생 수를 조사·분석하였다. 유사 기관의 현황을 게임인재원과 비교 분석한 결과, 타 기관 대비 게임인재원의 예산, 교육생 수 대비 운영 인력이 매우 적음을 도출하였다.

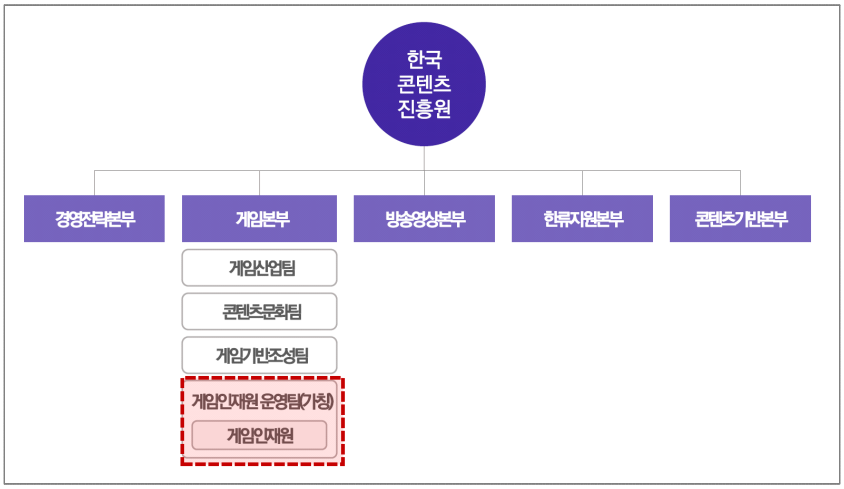
<표 15> 게임인재원 및 타 유사 기관의 운영 인력 비교 분석 결과

구분	운영인력 수	예산	교육생 수	운영인력 1인당 예산	운영인력 1인당 교육생 수
게임인재원	3명	49.85억 원	240명	16.62억 원	80.00명
한국영화아카데미	10명	88.35억 원	108명	8.84억 원	10.80명
뉴콘텐츠아카데미	6명	91.11억 원	80명	15.19억 원	13.33명

뿐만 아니라 본 연구에서 제시한 교육 모델 적용을 위해서는 추가적인 업무 및 인력이

필요하게 됨에 따라, 향후 추가적인 전담 인력 투입이 필요함을 도출하였다.

본 연구에는 향후 게임인재원의 규모 확장, 별도 팀 단위로 운영 조직을 운영하는 타 기관의 사례, 현재 게임인재원 운영 조직인 게임기반조성팀의 타 사업 및 업무 등을 고려하여 별도 조직(팀)을 구성하여 체계적인 운영 조직을 구축하는 방식을 제안하였다. 이는 현재 게임기반조성팀과는 별도로 게임인재원 운영을 위한 별도 팀을 게임본부 산하에 신설하여 운영하는 방안이다.



[그림 1] 게임인재원 운영 조직(안)

3. 교원 관리 운영 방안 수립

게임인재원 교원의 위촉 및 근무조건 개선을 위해 현행 자격 조건, 근무조건 현황을 분석하고, 관련 규정(「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」), 타 유사 기관의 현황을 분석하였다. 게임인재원 현황과 관련 규정, 유사 기관의 현황을 비교 분석한 결과, 교원의 위촉 조건 중 요구 경력 연수의 하향 조정이 필요하고, 교원 재임용 시 심사 기준의 개선이 필요함을 도출하였다.

첫 번째로 교원 위촉 시 요구하는 경력 연수와 관련하여, 현재 게임인재원이 요구하는 교원 경력 연수는 관련 지침 및 타 기관에 비해 높은 수준이며 인터뷰에서도 현재 채용 조건으로 교원을 구하는 것이 쉽지 않다는 의견이 제시되었다. 이에 따라, 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」에서 명시하고 있는 '조교수'의 필요 경력 연수를 준용, 게임인재원의 교원 요구 경력 연수를 하향 조정하였다. 또한 최종학력이 전문학사학위 미만인 개발자가 존재하는 게임 업계 특성을 반영하여 별도 학위를 요구하지 않는 교원 자격 요건을 신설하였다.

<표 16> 교원 관리 운영 방안 수립 – 교원 위촉 개선안 수립

현행	개선(안)
▪ 게임관련 학과 박사학위 취득 후, 1년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임관련 학과 박사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 1년 이상인 자
▪ 게임관련 학과 석사학위 취득 후 5년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임관련 학과 석사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 2년 이상인 자
▪ 게임관련 학과 학사학위 취득 후 8년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임관련 학과 학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 4년 이상인 자
▪ 게임관련 학과 전문학사학위 취득 후 10년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임관련 학과 전문학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 7년 이상인 자
-	▪ 게임 개발 실무경력과 교육경력 연수의 합이 10년 이상인 자

두 번째로 교원 재임용 조건과 관련하여, 유사기관에서는 재임용 시 강사평가 결과, 근무성적, 개선 노력, 징계 여부 등을 종합적으로 고려하나 게임인재원은 교육생들의 만족도 조사 결과만을 활용하고 있어 개선이 필요함을 도출하였다. 따라서 기존 강사평가 결과를 포함하여 다양한 관점에서 교원을 평가, 이를 재임용의 근거로 활용할 수 있도록 교원 평가 개선안을 수립하였다.

<표 17> 교원 관리 운영 방안 수립 – 교원 평가 방식 개선

현행	개선(안)
▪ 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되는 강사평가를 통해 1년 단위로 연장 ▪ 강사평가 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체	▪ 강사평가의 기준을 구체화 - 강사평가 결과(기존 만족도조사 문항 개선) - 강의계획서, 평가계획서, 성적 등 제출 시간 준수 여부 - 출결관리 - 강사평가 결과 개선 노력 - 게임인재원 발전기여도 - 징계 등 처분사항

4. 교원 보수체계 개선

게임인재원 교원의 보수체계를 개선하기 위해 현행 보수체계를 분석, 인터뷰를 통해 주요 이슈를 도출하고, 유사 기관에서의 교원(강사) 보수 수준과 보수체계를 조사·분석하였다. 게임인재원 현행 보수체계와 유사 기관 사례를 비교 분석하여 개선 방향성을 도출하고, 개선안 1~4안을 제시하였다. 각 개선안에 대해서는 공인노무사의 자문을 받아 도입 가능성과 관련 법령에 저촉되지 않는지 여부를 확인하였다.

게임인재원과 유사 기관 사례 비교 분석 결과, ① 최대 근무 인정시간, ② 시간당 단가, ③

강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화, ④강의 준비 시간의 인정 관점에서의 이슈가 있는 것으로 확인되었다.

<표 18> 교원 보수체계 개선 – 게임인재원과 유사 사례 비교 분석 결과

관점	분석 결과
①최대 근무 인정 시간	▪ 게임인재원은 월 36시간, 대학 36~72시간, 뉴콘텐츠 아카데미 최소 35~41.5시간, 한국영화아카데미 36시간 이상 수준으로 타 기관 대비 월 최대 근무 인정 시간이 적은 것으로 나타남. 이에 따라 월 최대 근무 인정 시간(강의 시간)의 확대가 필요함을 도출 ▪ 게임인재원 교원의 근로자성을 배제하기 위해 근무시간을 60시간 미만으로 조정, 근로기준법 적용을 일부 배제하는 방안도 검토 필요(공인노무사 의견)
②시간당 단가	▪ 게임인재원의 교원 강의료는 한국콘텐츠진흥원이 운영하는 유사 교육기관인 뉴콘텐츠 아카데미의 시간당 강의료 20만 원과 비교했을 때 50% 수준, 유사 기관인 한국영화아카데미의 시간 당 강의료 15만 원과 비교했을 때도 보수가 낮은 수준 ▪ 유사 직종 대비 보수가 매우 낮음을 도출, 향후 우수 교원 확보에 경쟁력을 가질 수 있도록 시장 단가에 근접한 보수액 설정이 필요
③강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화	▪ 다수의 대학에서는 이론 강의, 실험/실습, 실기 강의, 특별 강의 등 강의 유형에 따라 그 단가를 다르게 책정 ▪ 게임인재원의 강의 단가 또한 강의 특성에 따라 단가에 차등을 주는 방법이 필요 ▪ **노무사 검토 결과, 강의 및 강의 외 활동을 구분하여 보수의 차등 지급이 가능하며, 근로기준법에 위배되지 않을 것으로 판단**
④강의 준비 시간의 인정	▪ 법원 판결, 각 대학의 학칙에서는 강의 준비 시간의 근로 인정 여부에 대해 서로 다른 입장을 취하고 있음 ▪ 보수 산정에 있어 강의 준비 시간 포함 여부에 대해서는 신중한 접근이 필요 ▪ **노무사 검토 결과, 강의 준비시간을 근로시간으로 인정하여 급여를 지급하는 것도 가능할 것으로 보이나, 강의 준비시간을 어느 정도까지 근로시간으로 인정할 것인지에 대한 명확한 기준 수립이 필요**

앞서 도출한 이슈사항을 바탕으로 보수체계 개선안 1~4안을 수립하였다.

<표 19> 교원 보수체계 개선 – 개선안 1~4안

구분	1안	2안	3안	4안
①강의·멘토링 인정 시간	65시간 → 80시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 12시간)	현행 유지 (월 최대 65시간)	65시간 → 74시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 월 6시간)	65시간 → 59시간 (강의 36시간, 멘토링 등 23시간)
②시간당 단가	현행 유지	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원
③강의·강의 외 교수 활동 단가 차별화	현행 유지	강의 150,000원 멘토링 등 120,000원 (강의의 80%)	강의 150,000원 멘토링 등 75,000원 (강의의 50%)	현행 유지
④강의 준비 시간의 인정	12시간	현행 유지 (인정 안함)	한학기 당 12시간	현행 유지 (인정 안함)
월 최대 급여	**800만 원**	**880만 원**(강의 기간) **780만 원**(프로젝트 기간)	**760만 원**(강의 기간) **600만 원**(프로젝트 기간)	**885만 원**

제7장 교육운영지침 개선

1. 개요

게임인재원 교육운영지침 개선은 (1) 교육운영지침 관련 규정 및 가이드라인 분석, (2) 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석, (3) 현재 게임인재원 교육운영지침 검토 및 분석, (4) 교육운영지침 개선안 수립의 순서로 진행하였다.

첫 번째 교육운영지침 관련 규정 및 가이드라인 분석에서는 교육기관의 학사 관리 제도와 관련된 상위 규정 및 가이드라인인 「고등교육법」, 「전문대학 학사편람」, 「평가인정 학습과정 운영지침」을 분석하여 교육운영지침 내 명시가 필요한 사항에 대해 확인하였다. 두 번째 타 기관의 학사관리 제도 분석에서는 게임인재원과 유사 기관인 영화진흥위원회의 '한국영화아카데미' 학칙, 국내 대학교 학사관리 규정, 평생교육시설의 학사관리 규정을 분석하였다.

세 번째 현재 게임인재원 교육운영지침 검토 및 분석은 앞단계에서 분석한 관련 지침 및 타기관의 사례를 비교 분석하여 개선방향성을 도출하였다.

네 번째 교육운영지침 개선(안) 도출에서는 개선방향성을 바탕으로 개선안을 수립, 기존 조항 중 보완이 필요한 사항과 조항 신설이 필요한 사항을 도출하였다.

2. 교육운영지침 개선 결과

교육운영지침과 관련한 상위 규정과 타기관의 지침을 게임인재원의 교육운영지침과 비교 분석한 결과, 인터뷰 결과 개선이 필요한 사항은 다음과 같다.

<표 20> 교육운영지침 개선 – 개선방향성 수립

구분	주요 내용
인터뷰 결과	▪ (교수진) 장학금 분리 지급(우수 교육생, 생계 곤란자) 필요, 학사경고를 받은 교육생은 학비(교육비) 납입 필요, 단계별 진급 시험을 통한 탈락 규정 마련 필요, 전과제도·출결 제도에 대해 지침에 명확히 기재되어야 함 ▪ (운영위원회·운영사무국·내부직원) 입학생 선발 기준 강화, 탈락 제도, 휴학·복학 요건 확대, 강의 만족도 조사 적절성 검토 필요, 교원 상벌 지침·규정 등 교원 관리를 위한 지침 필요 ▪ (재학생 및 졸업생) 프리스쿨 강화 등 입학생 선발 제도 강화, 장학금 및 포상 제도 필요, 산학협력 활성화를 위한 제도
「고등교육법」 및 대학 학칙 비교 분석 결과	▪ (대학 학칙 대비 게임인재원 교육운영지침에서 누락된 사항) 교원의 교수시간, 학칙 개정 절차 ▪ (게임인재원 교육운영지침에서 보완이 필요한 사항) ① 입학 및 재·편입학, 휴·복학, 모집단위 간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계, ② 교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리
'한국영화	▪ (정원 및 학과편성에 관한 사항) 학과 편성의 세부사항을 지침에 반영 필요

구분	주요 내용
아카데미' 학칙 비교 분석 결과	▪ (시험 성적을 바탕으로 다음 학기 진급 결정) 학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 여부를 결정하는 규정 마련 필요 ▪ (포상(장학금 등) 및 징계, 교수지도에 관한 사항) 포상 및 학업 동기 증진의 목적으로 장학금을 지급·관련 규정을 마련할 필요 ▪ (기관 전담 인력 및 조직 구성·운영에 관한 사항) 기관 운영을 위한 업무 위탁과 관련한 규정 필요, 해당 규정에 업무 위탁의 범위, 위탁서 지정 및 운영에 관한 사항 명시 필요
「평가인정 학습과정 운영 지침」 및 평생교육기관 지침 비교 분석 결과	▪ (강의평가에 관한 사항) 강의평가에 대한 별도 규정을 마련하여 강의평가의 실시 기간, 문항 구성, 강의평가 결과의 활용 등에 관한 사항을 명시할 필요 ▪ (수업관리 및 운영에 관한 사항) 수업의 실시 방법이나 비대면 방식의 수업 실시 조건에 대해 명시할 필요 ▪ (휴강 및 보강에 관한 사항) 정기 휴강(법정공휴일, 근로자의 날), 방학에 따른 휴강 뿐만 아니라 교원의 부득이한 사정에 따른 휴강과 보강에 대한 내용을 명시해야 함 ▪ (시험에 관한 사항) 시험의 유형 및 시험 출제, 시험 채점 등 시험 시행에 대한 규정을 구체적으로 명시할 필요 ▪ (부정행위에 관한 사항) 부정행위에 따른 징계사항을 반영할 필요 ▪ (인턴십 등 현장실습에 관한 사항) 게임인재원 교육운영지침 제20조에서 명시한 기업현장교육(인턴십)의 학점 부여 주체를 게임인재원 또는 교원으로 변경하는 방향으로 수정이 필요

개선 방향성을 바탕으로, 게임인재원 교육운영지침 개선(안)을 수립한 결과는 다음과 같다.

<표 21> 교육운영지침 개선 – 개선(안)

구분		개선 내용
제1장 총칙	제1조 목적	(기존 내용 유지)
	제2조 적용범위	(기존 내용 유지)
	제3조 운영위원회 설치 및 구성	(기존 내용 유지)
	제4조 운영조직	(신설) 게임인재원의 '운영 총괄 조직-운영 위탁'의 운영 체계에 관한 사항, 민간위탁에 관한 사항, 위탁 업무의 범위에 관한 사항을 규정
	제5조 위치	(기존 내용 유지)
제2장 입학	제6조 입학 시기	(기존 내용 유지)
	제7조 정원 및 학과편성	
	제8조 입학자격	
	제9조 입학허가	
	제10조 입학전형	
제3장 학제, 교육일정, 수업일수	제11조 학제	(기존 내용 유지)
	제12조 교육일정	
	제13조 수업일수 및 시간	
제4장 교육과정, 과정이수, 평가, 출결, 학사경고 및 수료	제14조 교육과정	(기존 내용 유지)
	제15조 수업	(신설) 수업의 방식(대면 또는 현장실습, 이론 또는 프로젝트), 비대면 수업 실시 조건에 대한 사항을 규정
	제16조 평가 및 성적	(기존 내용 보완) 평가(시험)의 구분 및 방법, 평가(시험) 출제, 채점 방법에 관한 사항을 추가
	제17조 부정행위	(신설) 부정행위 종류(대리 출석, 시험 중 부정행위, 기타 성적에 영향을 주는 부정행위 등), 부정행위에 따른 징계 사항을 규정

구분		개선 내용
	제18조 진급	(신설) 전과목 평점, 출석점수 바탕 차기 학기 진급/재수강 여부 결정에 관한 사항을 규정
	제19조 결석, 지각 및 조퇴	(기존 내용 유지)
	제20조 출석인정	(기존 내용 유지)
	제21조 학사경고	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 학사경고 사항 내용을 포함
	제22조 수료 및 증서교부	(기존 내용 유지)
	제23조 조기수료	(기존 내용 유지)
	제24조 기업현장교육(인턴십)	(기존 내용 보완) 기존 내용 '학점은 업체의 평가로 대신한다' → 학점(성적)은 교육생, 참여 업체가 작성한 인턴십일지, 관련 자료 등을 담당 교수가 종합적으로 검토하여 최종 학점(평가)을 산출하는 내용으로 변경
제5장 자퇴, 징계, 제적 및 학과 이동	제25조 자퇴	(기존 내용 유지)
	제26조 징계	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 징계 사항 내용을 포함
	제27조 제적	(기존 내용 유지)
	제28조 학과이동	(기존 내용 유지)
제6장 휴강·보강	제29조 휴강·보강	(기존 내용 보완) 공휴일, 방학 기간 외 교원의 사정 등으로 인한 휴강과 이에 따른 보강에 대한 내용을 추가
제7장 휴학	제30조 휴학	(기존 내용 보완) 군입대, 임신, 출산 등 외 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 요건을 추가
	제31조 휴학기간	(기존 내용 보완) 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 시 최대 휴학 기간에 관한 사항을 추가
	제32조 휴학절차 등	(기존 내용 유지)
제8장 장학·포상	제33조 장학 및 포상에 관한 사항	(신설) 학과별 성적 우수자, 교수가 추천한 교육생 등을 대상으로 한 장학금 지급, 대외 활동 수상에 따른 장학금 지급에 관한 사항을 추가
제9장 국내외 연수 및 행사 참관	제34조 대상	(기존 내용 유지)
	제35조 연수생 선발	
	제36조 해외연수	
제10장 전임교수 및 외래교수	제37조 전임교수의 자격 및 선임	(기존 내용 유지)
	제38조 외래교수의 자격 및 위촉	
	제39조 전임교수 및 외래교수 근무조건 및 자격요건	
	제40조 교원의 징계, 해임 등	(신설) 교원의 징계 사유·해임에 관한 사유, 징계 및 해임에 대한 사항을 추가
제11장 강의평가	제41조 강의평가 목적	(신설) 강의평가의 목적 및 실시에 관한 사항을 추가
	제42조 강의평가 시기 및 방법	(신설) 강의평가(교육 만족도 조사) 실시 시기(학기 중 1회, 학기말 1회)와 실시 방법에 관한 사항을 추가
	제43조 강의평가 결과의 활용	(신설) 강의평가 결과를 바탕으로 한 교원 평가, 교원 교체 등에 관한 사항을 추가
제12장 시설 및 기자재 사용	제44조 시설사용	(기존 내용 유지)
	제45조 기자재 및 소프트웨어 사용	
제13장 저작권의 귀속	제46조 저작권의 귀속	(기존 내용 유지)
제14장 보칙	제47조 운영지침 개정절차	(신설) 교육운영지침 개정 시 사전 공고, 위원회 협의, 위원장 보고, 인재원 교육생 공포 등 개정절차에 관한 사항을 추가

제8장 만족도 조사 개선

1. 개요

게임인재원의 만족도 조사 개선은 (1) 게임인재원 만족도 조사 현황 분석, (2) 타 기관의 만족도 조사 현황 분석, (3) 개선 방향성 도출, (4) 개선안 수립의 단계로 진행되었다.

첫 번째 게임인재원 만족도 조사 현황 분석에서는 중간 만족도 조사(1차)와 학기말 만족도 조사(2차)의 각 문항 및 점수 측정 방식에 대해 분석하였다.

두 번째 타 기관의 만족도 조사 현황 분석에서는 대학교 및 유사 교육기관 등 총 10개 기관에서 실시하고 있는 만족도 조사 방법 및 문항에 대해 조사·분석하였다.

세 번째 개선 방향성 도출에서는 게임인재원과 타 기관의 만족도 조사를 비교 분석하여 '문항 구성'과 '척도' 관점에서의 개선 방향성을 도출하였다.

네 번째 개선안 수립에서는 강의 만족도와 운영 만족도를 측정할 수 있는 만족도 조사 개선안을 제시하였다.

2. 만족도 조사 개선 결과

게임인재원과 타 기관의 만족도 조사 주요 문항 구성과 척도를 비교 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 22> 게임인재원-타 기관 만족도 조사 비교 분석 결과

구분		게임인재원	수원대학교	전남대학교	호남대학교	아르떼아카데미	강원도립대학교 평생교육원	국가평생교육진흥원	우송대학교	한경국립대학교	한국공학대학교	단국대학교
1차 (중간)	교육 만족도	-	-	-	-	-	-	-	8문항 (5점척도)	9문항 (5점척도)	4문항 (5점척도/서술형)	1문항 (5점척도)
	강사 만족도	-	-	-	-	-	-	-	6문항 (5점척도)	4문항 (5점척도)	-	-
	교육의 유용성	-	-	-	-	-	-	-	2문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	-	-
	기관/프로그램 추천 의향	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	-	-
	전체 만족도	1문항 (서술형)	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	-
	종합의견 및 개선사항	2문항 (서술형)	-	-	-	-	-	-	-	2문항 (서술형)		2문항 (서술형)
2차	대학(기관)	-	-	-	3문항	-	-	-	-	-	-	-

구분		게임 인재원	수원 대학교	전남 대학교	호남 대학교	아르떼 아카데미	강원도립 대학교 평생교육원	국가평생 교육진흥원	우송 대학교	한경국립 대학교	한국공학 대학교	단국 대학교
(학기 말)	이념 만족도				(5점 척도)							
	교육 만족도	1문항 (5점 척도)	7문항 (5점 척도)	5문항 (5점 척도)	7문항 (5점 척도)	6문항 (5점 척도)	1문항 (5점척도)	-	8문항 (5점 척도)	9문항 (5점척도)	4문항 (5점척도)	7문항 (5점 척도)
	교육운영 만족도 (교육행정, 교육지원 등)	1문항 (5점 척도)	9문항 (5점 척도)	11문항 (5점 척도)	2문항 (5점 척도)	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	5문항 (10점 척도)	-	-	-	-
	교육환경 만족도 (시설, 보안, 접근성 등)	1문항 (5점 척도)	7문항 (5점 척도)	5문항 (5점 척도)	7문항 (5점 척도)	6문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	5문항 (10점 척도)	-	-	-	2문항 (5점 척도)
	강사 만족도	1문항 (5점 척도)	-	9문항 (5점 척도)	-	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	-	5문항 (5점 척도)	4문항 (5점 척도)	-	3문항 (5점 척도)
	인적 환경 만족도	-	-	-	4문항 (5점 척도)	-	-	-	-	-	-	-
	상담 및 각종 활동(교과 외) 지원 만족도	-	8문항 (5점 척도)	12문항 (5점 척도)	5문항 (5점 척도)	-	-	-	-	-	-	-
	대학(기관) 생활 만족도	-	4문항 (5점 척도)	-	7문항 (5점 척도)	-	-	-	-	-	-	-
	홍보활동 및 이미지 만족도	-	-	6문항 (5점 척도)	-	-	-	-	-	-	-	-
	교육의 유용성	-	-	-	-	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	12문항 (10점 척도)	2문항 (5점 척도)	1문항 (5점 척도)	2문항 (5점 척도)	1문항 (5점 척도)
	전반적 만족도	-	-	3문항 (5점 척도)	-	2문항 (5점척도)	-	1문항 (10점 척도)		1문항 (5점 척도)	1문항 (5점 척도)	1문항 (5점 척도)
	기관/프로그램 추천 의향	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	1문항 (5점 척도)	-	-	-
	종합의견 및 개선사항	1문항 (서술형)	-	-	-	2문항 (서술형)	-	13문항 (10점 척도)	-	2문항 (서술형)	1문항 (서술형)	2문항 (서술형)
	1차 강의평가 반영	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점 척도)

비교 분석 결과를 바탕으로 만족도 조사의 '문항 구성' 및 '척도' 관점에서의 개선 방향성을 도출하였다.

<표 23> 만족도 조사 개선 방향성 도출

구분	주요 이슈	개선 방향성
문항 구성	▪ 설문 항목과 문항 구성이 타 교육기관 만족도 조사에 비해 적음	▪ 설문 항목 및 문항 확대 ▪ 1차 설문 요구사항 반영 정도를

구분	주요 이슈	개선 방향성
	▪ 1차 설문의 요구사항들이 반영되었는지 확인하는 문항 부재	묻는 문항을 추가
척도	▪ 대부분 5점 척도를 활용 ▪ 만족도 조사 결과를 교수의 재계약 여부 결정에 활용, 세분화된 정량 척도 필요	▪ 모든 객관식 문항을 리커트 7점 척도로 측정

강의(교원)에 대한 만족도와 게임인재원(콘텐츠진흥원, 운영사무국 등 운영관계자)의 운영 만족도에 대한 조사 문항을 분리, 만족도 조사 개선안을 수립하였다.

<표 24> 만족도 조사 개선안(강의 만족도)

구분		문항	척도
공통 설문 (1-2차)	교육 과정	▪ 교육과정은 학문적 사회적 수요에 부합하는 교과목들로 구성되어 있다고 생각하십니까?	7점 척도
		▪ 수업목표, 성적평가 기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 전공 교육과정을 통하여 전문적인 역량을 습득할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 보조자료 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였다고 생각하십니까?	
		▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 수업내용을 보충하거나 이해하는데 도움이 되었다고 생각하십니까?	
		▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 생각합니까?	
		▪ 교육의 학습 분량이 적절하였다고 생각하십니까?	
		▪ 전공과목의 한 강좌 당 학생 수는 적당하였다고 생각하십니까?	
	교수진	▪ 교수님과의 상담은 학생 수요에 맞추어 적절하게 운영되고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님과의 상담은 학교생활과 학업수행 및 진로선택에 도움이 된다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 전문성을 갖추고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 수업 준비를 철저히 하고, 수업에 열정적으로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 실무와 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변해 주었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제와 시험을 공정하게 평가하고 충실한 피드백을 제공한다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 취업 및 장래 계획(취업, 창업 등)에 관심이 높다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 인격과 권리를 존중해준다고 생각하십니까?	
		▪ 성별 간에 차별 없이 학생들을 동등하게 대한다고 생각하십니까?	
		▪ 상담 시 친절하고 적극적인 자세로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 우리 인재원의 교수진에 대해서 전반적으로 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님의 목소리 크기, 말의 빠르기, 행동 언어 등이 적합하다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 휴.결강이 없었습니까? - 휴.결강이 없었던 경우(7점)	

구분		문항	척도
		- 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우(4점) - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)	
		▪ 교수님은 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 준수하고 있다고 생각합니까?	
	기타	▪ 본 강의와 관련하여 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형
		▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?	
2차 설문	기관 생활	▪ 현재의 교우관계에 만족한다고 생각하십니까?	7점 척도
		▪ 현재의 사제 관계에 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 주변 사람들에게 게임인재원 입학을 추천할 의향이 있습니까?	
	교육 유용성	▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 본 과정을 통해 게임 개발 전문성과 역량이 향상되었다고 생각하십니까?	
		▪ 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?	
	욕구와 기대에 부합	▪ 본 과정의 교육내용이 내가 기대한 방향과 일치한다고 생각하십니까?	
		▪ 참여하신 프로그램이 본인의 교육욕구와 기대에 만족스러웠습니까?	
	기타	▪ 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었습니까?	
		▪ 개설희망과정, 추천강사, 교육운영 전반 의견 등에 대해 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형

<표 25> 만족도 조사 개선안(운영 만족도)

구분	문항	척도
전문강사 지원	▪ 과정별 강사운영 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	7점 척도
	▪ 교육생 출결체크 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강사별 수업시수관리가 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 커리큘럼에 따른 교육보조재료 준비 지원이 적절했다고 생각하십니까?	
교육시설 관리	▪ 교육시설이 청결하게 유지 관리되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수강생 규모 대비 교육시설 규모는 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강의실에 기자재(전자칠판, 컴퓨터, 프로그램 등 첨단 기자재 포함), 냉·난방기 등 시설이 잘 갖추어져 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수업 진행에 필요한 장비가 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 프리스쿨 기간 동안 필요한 장비들이 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육시설에 장비 유지보수 전담인력이 적절하게 배치되어 있다고 생각하십니까?	
교육과정 운영	▪ 교육생 안전관리가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 학생 인원을 적절하게 모집한다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 졸업프로젝트, 성과발표, 전시, 특강, 졸업식 등의 행사 지원이 적절하게 이루어졌다고 생각하십니까?	
	▪ 과정별 온라인/오프라인 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
	▪ 학기별 프로젝트, 발표회 등 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
기타업무	▪ 게임인재원 홍보활동이 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 만족도 조사가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
교직원 태도	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 적절한 서비스를 제공한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 친절하게 답한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 신속하게 답한다고 생각하십니까?	

목 차

제1장 서론 ····· 1

제1절 연구 범위 ····· 1

제2절 연구 방법 ····· 2

제2장 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석 ····· 4

제1절 개요 ····· 4

제2절 교육운영지침 분석 ····· 6

제3절 게임인재원 학생 및 교수진 현황 분석 ····· 10

제4절 전공별 교육과정 분석 ····· 15

제5절 실습 및 프로젝트 과정 분석 ····· 23

제6절 정체성 확립 ····· 24

제7절 소결 ····· 27

제3장 국내·외 교육기관 사례 조사 ····· 30

제1절 국내·외 사례 조사 개요 ····· 30

제2절 카네기멜론 대학교 ETC ····· 32

제3절 프랑스 Enjmin ····· 51

제4절 청강문화산업대학교 ····· 83

제5절 유타대학교 ····· 92

제6절 소결 ····· 112

제4장 이해관계자 인터뷰 ····· 117

제1절 개요 ····· 117

제2절 교수진 인터뷰 결과 ····· 129

제3절 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 결과 ····· 139

제4절 게임산업 종사자 인터뷰 결과 ····· 152

제5절 교육생/졸업생 인터뷰 결과 ····· 161
제6절 카네기멜론 재학생 인터뷰 결과 ····· 175
제7절 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 결과 ····· 180
제8절 소결 ····· 183

제5장 교육 과정 개선 ····· 206
제1절 개요 ····· 206
제2절 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 ····· 207
제3절 교육 과정 개선 방향성 도출 ····· 212
제4절 교육 과정 개선모델 수립 ····· 220
제5절 교육과정 개선 방안 수립 ····· 229
제6절 해외 기관과의 교류·협력 방안 ····· 234
제7절 소결 ····· 241

제6장 운영 체계 개선 ····· 247
제1절 개요 ····· 247
제2절 조직 및 운영체계 개선 ····· 248
제3절 교원 관리운영 방안 수립 ····· 254
제4절 소결 ····· 273

제7장 교육운영지침 개선 ····· 284
제1절 개요 ····· 284
제2절 (1단계) 학사관리 제도 관련 규정 및 가이드라인 분석 ····· 285
제3절 (2단계) 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석 ····· 288
제4절 (3단계) 현재 교육운영지침 검토 및 분석 ····· 292
제5절 (4단계) 교육운영지침 개선안 수립 ····· 303
제6절 소결 ····· 310

제8장 만족도 조사 개선 ····· 319
제1절 개요 ····· 319
제2절 게임인재원 만족도 조사 문항 ····· 320
제3절 타 대학 만족도 조사 문항 ····· 321
제4절 개선 방향성 도출 ····· 341
제5절 개선안 도출 ····· 351
제6절 소결 ····· 355

표 목 차

<표 1-1> 연구 범위 ····· 1
<표 1-2> 연구 방법 ····· 2
<표 2-1> 게임인재원 내부 현황 분석 프로세스 ····· 4
<표 2-2> 게임인재원 교육운영지침 ····· 7
<표 2-3> 교수진 관련 지침 ····· 9
<표 2-4> 교육생 현황(4기-5기) ····· 10
<표 2-5> 졸업생 현황(1기-3기) ····· 12
<표 2-6> 교수진 현황 ····· 13
<표 2-7> 게임인재원 학기별 과정 ····· 15
<표 2-8> 게임인재원 1년차 교육운영 계획 ····· 15
<표 2-9> 게임기획학과 커리큘럼 ····· 16
<표 2-10> 게임기획학과 과목별 세부 내용 ····· 16
<표 2-11> 게임아트학과 커리큘럼 ····· 18
<표 2-12> 게임아트학과 과목별 세부 내용 ····· 18
<표 2-13> 게임프로그래밍학과 커리큘럼 ····· 20
<표 2-14> 게임프로그래밍학과 과목별 세부 내용 ····· 21
<표 2-15> 포지셔닝 분석 개요 ····· 24
<표 2-16> 게임인재원 및 6개 대학교 취·창업률 비교 ····· 24
<표 2-17> 게임인재원 및 6개 대학교 교수(전임) 1인당 학생 수 비교 ····· 25
<표 2-18> 게임인재원 및 6개 대학교 행정직원 1인당 학생 수 비교 ····· 25
<표 2-19> 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석 종합 ····· 27
<표 3-1> 사례조사 대상 Pool ····· 30
<표 3-2> 카네기멜론 대학교 ETC 교육 미션 및 비전 ····· 33
<표 3-3> 엔터테인먼트 기술 센터(ETC) 수업료 및 비용 ····· 33
<표 3-4> 카네기멜론 대학교 ETC 졸업생 현황 ····· 34
<표 3-5> 카네기 멜론 교수진 ····· 35

〈표 3-6〉 카네기멜론 대학교 ETC 표준 커리큘럼 ·····35
〈표 3-7〉 카네기멜론 대학교 ETC 1학기 필수 교과목 ·····36
〈표 3-8〉 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ①게임디자인 영역 ·····38
〈표 3-9〉 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ②테마 엔터테인먼트 영역 ·····39
〈표 3-10〉 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ③인터랙티브 스토리텔링 영역 ·····41
〈표 3-11〉 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ④리더십 코스 영역 ·····41
〈표 3-12〉 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ⑤일반 과목 영역 ·····42
〈표 3-13〉 카네기멜론 대학교 학사제도 ·····45
〈표 3-14〉 카네기멜론 대학교 ETC 학생 지원 프로그램 ·····47
〈표 3-15〉 카네기멜론 교류협력(대학) 세부내용 ·····47
〈표 3-16〉 카네기멜론 교류협력(부설기구, 기업 등) 세부내용 ·····49
〈표 3-17〉 Enjmin 교육 목표 ·····51
〈표 3-18〉 Enjmin 수업료 및 장학금 ·····52
〈표 3-19〉 Enjmin 졸업생 현황 ·····53
〈표 3-20〉 Enjmin 교수진 구성 ·····53
〈표 3-21〉 Enjmin 석사 과정(JMIN) 운영 개요 ·····54
〈표 3-22〉 Enjmin 학기별 중점 교육 사항 (JMIN 석사 과정) ·····54
〈표 3-23〉 세부 전공별 인재 양성 유형 (JMIN 석사 과정) ·····55
〈표 3-24〉 Enjmin 석사과정 교과목 현황 ·····55
〈표 3-25〉 Enjmin 게임 석사 M2 교육 과정 ·····62
〈표 3-26〉 Enjmin 디지털 전문가 석사 과정 운영 개요 ·····67
〈표 3-27〉 Enjmin 디지털 전문가 석사 과정(IDE) 세미나 및 인턴십 ·····67
〈표 3-28〉 Enjmin 디지털 전문가 석사 교육 과정 ·····68
〈표 3-29〉 Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 운영 개요 ·····70
〈표 3-30〉 Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 교육과정 ·····70
〈표 3-31〉 Enjmin 대학교 및 연구소 교류협력 세부내용 ·····81
〈표 3-32〉 Enjmin 교류협력(부설기구, 기업 등) 세부내용 ·····82
〈표 3-33〉 청강대학교 게임콘텐츠스쿨 교육 미션 및 비전 ·····85
〈표 3-34〉 청강문화산업대학교 재학생 및 졸업생 ·····85
〈표 3-35〉 청강문화산업대학교 직원 및 교수생 ·····86

〈표 3-36〉 청강문화산업대학교 수업료 및 비용 ·····86
〈표 3-37〉 청강문화산업대학교 전문학사과정 커리큘럼 ·····87
〈표 3-41〉 유타대학교 게임학과 교육 목표 ·····94
〈표 3-50〉 타기관 현황 분석 종합 ·····112
〈표 4-1〉 교수진 인터뷰 운영 개요 ·····117
〈표 4-2〉 교수진 인터뷰 대상자 ·····117
〈표 4-3〉 교수진 인터뷰 질의 내용 ·····117
〈표 4-4〉 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 운영 개요 ·····119
〈표 4-5〉 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 대상자 ·····119
〈표 4-6〉 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 질의 내용 ·····120
〈표 4-7〉 게임 산업 종사자 인터뷰 운영 개요 ·····121
〈표 4-8〉 게임산업 종사자 인터뷰 대상자 ·····122
〈표 4-9〉 게임산업 종사자 인터뷰 질의 내용 ·····122
〈표 4-10〉 교육생·졸업생 인터뷰 운영 개요 ·····123
〈표 4-11〉 교육생/졸업생 인터뷰 대상자 ·····124
〈표 4-12〉 교육생/졸업생 인터뷰 질의 내용 ·····124
〈표 4-15〉 카네기멜론 대학교 ETC 재학생 인터뷰 질의 내용 ·····126
〈표 4-18〉 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰 질의 내용 ·····127
〈표 4-19〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영 · 교육 목적 ·····129
〈표 4-20〉 교수진 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 게임인재원의 경쟁력 ·····129
〈표 4-21〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 학사운영의 장 · 단점 ·····130
〈표 4-22〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 학사운영의 개선사항 ·····131
〈표 4-23〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점 ·····132
〈표 4-24〉 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침 ·····132
〈표 4-25〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이 ·····133
〈표 4-26〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량 ·····133
〈표 4-27〉 교수진 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 게임인재원의 역량 ·····134
〈표 4-28〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생들의 취업 및 창업 ·····134
〈표 4-29〉 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계 ·····135
〈표 4-30〉 교수진 인터뷰 수행 결과_교육생들의 강좌 개설 관련 요구사항 ·····135

〈표 4-31〉 교수진 인터뷰 수행 결과_커리큘럼 순서 ·····135
〈표 4-32〉 교수진 인터뷰 수행 결과_필요한 교육과정 개선 사항 ·····136
〈표 4-33〉 교수진 인터뷰 수행 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입 ··136
〈표 4-34〉 교수진 인터뷰 수행 결과_교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원 137
〈표 4-35〉 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력 활동에 따른 학사 과정 조정의 필요성 ·····137
〈표 4-36〉 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항 ·····137
〈표 4-37〉 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향 ·····138
〈표 4-38〉 교수진 인터뷰 수행 결과_외래교수 채용 ·····138
〈표 4-39〉 운영관계자 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적 ·····139
〈표 4-40〉 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관 대비 게임인재원의 경쟁력 ·····139
〈표 4-41〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 정체성 ·····140
〈표 4-42〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 학사운영의 장·단점 ·····141
〈표 4-43〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 학사운영의 개선사항 ·····141
〈표 4-44〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점 ·····143
〈표 4-45〉 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침 ·144
〈표 4-46〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이 ·····144
〈표 4-47〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량 ·····145
〈표 4-48〉 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관 대비게임인재원의 역량 ·····145
〈표 4-49〉 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관 교육생 대비 게임인재원 교육생들의 역량 ·····146
〈표 4-50〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육생들의 취업 및 창업 ·····146
〈표 4-51〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계 ·····147
〈표 4-52〉 운영관계자 인터뷰 결과_필요한 교육과정 개선 사항 ·····147
〈표 4-53〉 운영관계자 인터뷰 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입 ····148
〈표 4-54〉 운영관계자 인터뷰 결과_교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원 ·148
〈표 4-55〉 운영관계자 인터뷰 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항 ·····149
〈표 4-56〉 해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향 ·····150
〈표 4-57〉 운영관계자 인터뷰 결과_전임교수 채용 ·····150
〈표 4-58〉 운영관계자 인터뷰 결과_외래교수 채용 ·····150
〈표 4-59〉 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교원 임금 ·····151
〈표 4-60〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정의 적절성 ·····152

〈표 4-61〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원의 교육목적 ·····152
〈표 4-62〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정의 개선사항 ·····153
〈표 4-63〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임 개발 직종에 요구되는 역량 및 자격 요건 ·····154
〈표 4-64〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육 ·····155
〈표 4-65〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성 155
〈표 4-66〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 출신과 타 기관 출신의 개발자의 역량 차이 ····156
〈표 4-67〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사 ·····156
〈표 4-68〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교원 자격요건의 적합성 ·····157
〈표 4-69〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 전임교원 위촉 제도 ·····158
〈표 4-70〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 전임교원 근무조건 개선 필요사항 158
〈표 4-71〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_해외 교류·협력 기관 선정 및 프로그램 운영의 고려 사항 159
〈표 4-72〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안 ·····160
〈표 4-73〉 게임산업 종사자 인터뷰 결과_해외 교류·협력이 교육생들에게 줄 수 있는 효과 ·····160
〈표 4-74〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적 ·····161
〈표 4-75〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적과 입학 목적과의 부합성 ···161
〈표 4-76〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 게임인재원의 경쟁력 162
〈표 4-77〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 정체성 ·····163
〈표 4-78〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점 163
〈표 4-79〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이 164
〈표 4-80〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량 ·····165
〈표 4-81〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 게임인재원의 역량 ··165
〈표 4-82〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 출신과 타 기관 출신의 개발자의 역량 차이 166
〈표 4-83〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취·창업과의 관계 167
〈표 4-84〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_실무에서 교육 프로그램 적용 정도 ·····167
〈표 4-85〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트) ·····168
〈표 4-86〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_2년차 과정(장기 프로젝트) ·····169
〈표 4-87〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_만족도 조사의 적절성 ·····170
〈표 4-88〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도 ·····170
〈표 4-89〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_만족도 조사 개선점 ·····170
〈표 4-90〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입 ·171

〈표 4-91〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램 ··171
〈표 4-92〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원 ····172
〈표 4-93〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 행사 참관 및 연수 지원 ·····173
〈표 4-94〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 교류·협력 프로그램으로 늘어지는 취업 ·····173
〈표 4-95〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항 ·····173
〈표 4-96〉 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_교육생의 실무역량을 높일 수 있는 해외 교류 · 협력 프로그램 ···174
〈표 4-97〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_역량을 높여준 강의 ·····175
〈표 4-98〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_프로젝트 강의 비중 및 방식 ·····175
〈표 4-99〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_프로젝트 수업 지도 방식 ·····176
〈표 4-100〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_취·창업 지원 ·····176
〈표 4-101〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_인턴십 프로그램 기간 및 방식 ·····177
〈표 4-102〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_인터십 프로그램 기업의 규모 및 수준177
〈표 4-103〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형 ····178
〈표 4-104〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_해외 교류·협력 프로그램 장·단점 ·178
〈표 4-105〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_교환 학생(게임인재원)이 갖추어야 할 역량 ·····178
〈표 4-106〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_교환 학생(게임인재원) 선발 조건 ·····179
〈표 4-107〉 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_효과적인 해외 교류·협력 프로그램 ·179
〈표 4-108〉 교환 학생(게임인재원)에게 필요한 지원 ·····179
〈표 4-109〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정의 적절성 ·180
〈표 4-110〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육목적 ·····180
〈표 4-111〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 개선점 ·····180
〈표 4-112〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 개선점 ·····181
〈표 4-113〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 외 필요한 교육 ·····181
〈표 4-114〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_타 교육기관 출신과의 역량 차이 181
〈표 4-115〉 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_게임인재원 출신 채용의향 ·····182
〈표 4-116〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합① - 게임인재원 운영·교육 목적 및 정체성 ·183
〈표 4-117〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합② - 학사운영 ·····185
〈표 4-118〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합③ - 학사관리제도 ·····188
〈표 4-119〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합④ - 학생 역량 ·····189
〈표 4-120〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑤ - 교육 효과 ·····191

〈표 4-121〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑥ - 교육과정 개선 사항 ·····193
〈표 4-122〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑦ - 학생지원 ·····196
〈표 4-123〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑧ - 해외 교류·협력 ·····197
〈표 4-124〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑨ - 교수진 ·····200
〈표 4-125〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑩ - 만족도 조사 ·····202
〈표 4-126〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑪ - 교육과정(카네기멜론) ·····202
〈표 4-127〉 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑫ - 학생지원(카네기멜론) ·····203
〈표 5-1〉 교육 과정 개선 프로세스 ·····206
〈표 5-2〉 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 시 고려사항 ·····207
〈표 5-3〉 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성 ·····208
〈표 5-4〉 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성 조사·분석 결과 ·····209
〈표 5-5〉 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력 ·····211
〈표 5-6〉 교육 과정 개선 방향성 도출 - 주요 이슈의 구성 ·····212
〈표 5-7〉 교육 과정 개선 방향성 도출 - 국내·외 교육기관 사례조사 결과 ·····212
〈표 5-8〉 교육 과정 개선 방향성 도출 - 이해관계자 인터뷰 결과 ·····213
〈표 5-9〉 게임인재원 교육 과정 개선모델 ·····220
〈표 5-10〉 '실습 및 프로젝트 과정에 기업 연계 확대' 세부 추진 방안 ·····221
〈표 5-11〉 '기업의 참여 유인 방안 수립' 세부 추진 방안 ·····222
〈표 5-12〉 '학생 교류(파견)' 세부 추진 방안 ·····222
〈표 5-13〉 '공동 프로젝트' 세부 추진 방안 ·····223
〈표 5-14〉 '신산업 분야 교육과정 교류' 세부 추진 방안 ·····224
〈표 5-15〉 '실무 역량 교육' 세부 추진 방안 ·····225
〈표 5-16〉 '네트워킹 행사 확대' 세부 추진 방안 ·····226
〈표 5-17〉 '졸업생 모니터링' 세부 추진 방안 ·····227
〈표 5-18〉 '졸업생·교육생과 기업 간 취업 연계' 세부 추진 방안 ·····227
〈표 5-19〉 '창업 지원' 세부 추진 방안 ·····228
〈표 5-20〉 교육과정 개선 방안 수립 프로세스 ·····229
〈표 5-21〉 게임 교육 필요 분야 도출 - 타 대학 교육과정 분석 결과 ·····229
〈표 5-22〉 게임 교육 필요 분야 도출 - 이해관계자 인터뷰 결과 ·····230
〈표 5-23〉 유명 교육 분야 관련 게임인재원 교육 운영 현황 ·····230

〈표 5-26〉 해외 기관과의 교류·협력 방 수립 프로세스 ·····234
〈표 5-27〉 게임인재원 해외 교류·협력 프로그램 ·····234
〈표 5-28〉 타 기관 해외 교류·협력 프로그램 ·····235
〈표 5-30〉 카네기멜론 대학교 ETC 석사과정 및 프랑스 Enjmin 석사과정 등록금 현황 ·238
〈표 5-31〉 미국 동부지역 파견·장학사업의 체류비 지원 현황 ·····238
〈표 5-32〉 미국 동부지역 기숙사 비용 현황 ·····239
〈표 5-33〉 프랑스 파견·장학사업의 체류비 지원 현황 ·····239
〈표 5-34〉 프랑스 기숙사 비용 현황(파리 외 지역) ·····239
〈표 5-35〉 카네기멜론 대학교 ETC 지원 금액 산출 ·····240
〈표 5-36〉 프랑스 Enjmin 지원 금액 산출 ·····240
〈표 5-37〉 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 결과 ·····241
〈표 5-38〉 게임인재원 교육 과정 개선모델 ·····243
〈표 6-1〉 운영 체계 개선 연구 절차 ·····247
〈표 6-2〉 게임인재원 사업 주요 업무 영역 ·····248
〈표 6-3〉 게임인재원 교육생, 교원 등 규모 확대 ·····249
〈표 6-4〉 게임인재원 예산 및 교육생 수 현황 (2020~2023) ·····249
〈표 6-5〉 한국영화아카데미 운영 조직 업무 현황 ·····250
〈표 6-6〉 뉴콘텐츠아카데미 운영 조직 및 업무 현황 ·····251
〈표 6-7〉 게임인재원 및 타 유사기관의 운영인력 비교 분석 결과 ·····252
〈표 6-8〉 교원 임용 및 근무조건 개선 프로세스 ·····254
〈표 6-9〉 게임인재원 교원 채용에 관한 사항 ·····254
〈표 6-10〉 교원 및 조교의 자격기준(대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정) ·····255
〈표 6-11〉 유사 교육기관 교원 채용 조건 및 근무 조건 ·····256
〈표 6-12〉 유사 교육기관 교원 재임용 심사표 ·····257
〈표 6-13〉 교원 임용 및 근무조건 개선안① 교원 경력 연수 하향 조정 ·····258
〈표 6-14〉 교원 임용 및 근무조건 개선안② 교원 평가 방식 개선 ·····259
〈표 6-15〉 교원 보수체계 개선 프로세스 ·····259
〈표 6-16〉 게임인재원 전임교수 및 외래교수 근무조건 ·····260
〈표 6-17〉 강의시간 및 강의시간 외 근무시간의 인정 – 타 대학 사례 ·····261
〈표 6-18〉 뉴콘텐츠 아카데미 교원 근무조건 ·····262

〈표 6-19〉 한국영화아카데미 교원 근무조건 ·····263
〈표 6-20〉 코딩 아카데미 강사 근무조건 ·····263
〈표 6-21〉 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 최대 근무 인정 시간 관점 ·····265
〈표 6-22〉 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 시간당 보수 관점 ·····266
〈표 6-23〉 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화 관점 266
〈표 6-24〉 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화 관점 267
〈표 6-25〉 교원 보수체계 개선안 1~4안 주요 특징 ·····268
〈표 6-26〉 교원 1인당 월별 평균 강의시간 현황 ·····268
〈표 6-27〉 교원의 교육지도 활동내역(2023.12) ·····269
〈표 6-28〉 교수자의 멘토링 소요시간 - 타 교육기관 사례 ·····269
〈표 6-29〉 교원 1인당 멘토링 시간(학생 1인당 1학기 9시간 멘토링 가정) ·····270
〈표 6-30〉 조직 및 운영체계 개선 1단계 - 업무 현황 분석 ·····273
〈표 6-31〉 조직 및 운영체계 개선 2단계 - 타기관 현황 분석 ·····274
〈표 6-32〉 조직 및 운영체계 개선 3단계 - 게임인재원 및 타 유사기관 비교 분석 및 운영 방향성 도출 274
〈표 6-33〉 조직 및 운영체계 개선 4단계 - 조직 개선(안) 수립 ·····275
〈표 6-34〉 교원 관리 방안 수립 1단계 - 현행 교원 위촉 및 근무조건 현황 분석 ·····275
〈표 6-35〉 교원 관리 방안 수립 2단계 - 관련 지침 및 유사사례 조사·분석 ·····276
〈표 6-36〉 교원 관리 방안 수립 3단계 - 교원 위촉 개선안 수립 ·····277
〈표 6-37〉 교원 관리 방안 수립 3단계 - 교원 평가 방식개선 ·····277
〈표 6-38〉 교원 보수체계 개선 1단계 - 현행 보수체계 분석 ·····278
〈표 6-39〉 교원 보수체계 개선 2단계 - 유사 사례 조사(근무시간 관점) ·····278
〈표 6-40〉 교원 보수체계 개선 2단계 - 유사 사례 조사(교원의 시간당 단가 관점) ·····279
〈표 6-41〉 교원 보수체계 개선 3단계 - 현행·유사사례 비교 분석 ·····279
〈표 6-42〉 교원 보수체계 개선 4단계 - 개선안 1~4안 도출 ·····280
〈표 7-1〉 학사관리 제도 개선 프로세스 ·····284
〈표 7-2〉 「고등교육법」 시행령 제4조 학칙에 관한 사항 ·····285
〈표 7-3〉 전문대학 학사편람 - 학칙에 기재하여야 할 사항 ·····285
〈표 7-4〉 「평가인정 학습과정 운영지침」 학사운영에 관한 사항 ·····287
〈표 7-5〉 한국영화아카데미 학칙 ·····288
〈표 7-6〉 대학교 학사관리 규정 ·····289

〈표 7-7〉 평생교육시설 학사관리 규정 ·····291
〈표 7-8〉 게임인재원 학사관리제도 개선사항(이해관계자 인터뷰 의견) ·····292
〈표 7-9〉 「고등교육법」상 학칙에 관한 사항-게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과 292
〈표 7-10〉 '한국 영화 아카데미' 학칙-게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과 ·····294
〈표 7-11〉 타 인재원 운영 규정 - 업무 위탁에 관한 사항 ·····297
〈표 7-12〉 「평가인정 학습과정 운영지침」-게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과 ·298
〈표 7-13〉 인턴십 등 현장실습에 대한 성적 부여 방식 - 대학 사례 ·····302
〈표 7-14〉 게임인재원 교육운영지침 개선 방향성 도출 ·····303
〈표 7-15〉 게임인재원 교육운영지침 개선 방향성 도출 ·····307
〈표 7-16〉 교육운영지침 개선 1단계 - 학사관리 제도 관련 규정 및 가이드라인 분석 ···310
〈표 7-17〉 교육운영지침 개선 2단계 - 타 기관 현황 분석(한국영화아카데미) ·····311
〈표 7-18〉 교육운영지침 개선 2단계 - 타 기관 현황 분석(대학교) ·····312
〈표 7-19〉 교육운영지침 개선 2단계 - 타 기관 현황 분석(평생교육기관) ·····314
〈표 7-20〉 교육운영지침 개선 3단계 - 현재 교육운영지침 검토 및 분석 ·····314
〈표 7-21〉 교육운영지침 개선 4단계 - 게임인재원 교육운영지침 개선(안) 도출 ·····315
〈표 8-1〉 만족도 조사 개선 프로세스 ·····319
〈표 8-2〉 게임인재원 중간 만족도 조사 문항 ·····320
〈표 8-3〉 게임인재원 학기말 만족도 조사 문항(2022년 기준) ·····320
〈표 8-4〉 수원대학교 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항 ·····321
〈표 8-5〉 수원대학교 - 교육과정 및 강의 만족도 문항 ·····322
〈표 8-6〉 수원대학교 - 상담 및 각종 활동 지원 만족도 문항 ·····322
〈표 8-7〉 수원대학교 - 대학생활 만족도 문항 ·····322
〈표 8-8〉 전남대학교 만족도조사 문항(2022) ·····323
〈표 8-9〉 호남대학교 - 대학 이념 관련 만족도 조사 문항 ·····325
〈표 8-10〉 호남대학교 - 교육 관련 만족도 조사 문항 ·····325
〈표 8-11〉 호남대학교 - 교육환경 관련 만족도 조사 문항 ·····326
〈표 8-12〉 호남대학교 - 학교 만족도 조사 문항 ·····326
〈표 8-13〉 아르떼 아카데미 - 교육내용 관련 만족도 조사 문항 ·····327
〈표 8-14〉 아르떼 아카데미 - 교육강사 관련 만족도 조사 문항 ·····327
〈표 8-15〉 아르떼 아카데미 - 교육환경 관련 만족도 조사 문항 ·····328

〈표 8-16〉 아르떼 아카데미 - 운영체계 관련 만족도 조사 문항 ·····328
〈표 8-17〉 아르떼 아카데미 - 교육의 유용성 만족도 조사 문항 ·····329
〈표 8-18〉 아르떼 아카데미 - 전반적 만족도 조사 문항 ·····329
〈표 8-19〉 강원도립대학교 평생교육원 만족도 조사 문항 ·····330
〈표 8-20〉 국가평생교육진흥원 - 프로그램 참여 선택 고려 정도 관련 조사 문항 ·····330
〈표 8-21〉 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항 ·····331
〈표 8-22〉 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항 ·····331
〈표 8-23〉 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항 ·····332
〈표 8-24〉 국가평생교육진흥원 - 전반적 만족도 조사 문항 ·····332
〈표 8-25〉 국가평생교육진흥원 - 프로그램 개선사항 관련 조사 문항 ·····332
〈표 8-26〉 국가평생교육진흥원 - 정책사업에 대한 인식 조사 문항 ·····333
〈표 8-27〉 우송대학교 - 수업 방법 문항 ·····334
〈표 8-28〉 우송대학교 - 수업 내용 문항 ·····335
〈표 8-29〉 우송대학교 - 과제물 및 성적 평가 문항 ·····335
〈표 8-30〉 우송대학교 - 성취도 문항 ·····335
〈표 8-31〉 우송대학교 - 기타 문항 ·····336
〈표 8-32〉 한경국립대학교 - 공통 항목 문항 ·····336
〈표 8-33〉 한경국립대학교 - 강의 중심 문항 ·····337
〈표 8-34〉 한경국립대학교 - 실습 중심 문항 ·····338
〈표 8-35〉 한국공학대학교 - 중간평가(1차) ·····338
〈표 8-36〉 한국공학대학교 - 기말평가(2차) ·····339
〈표 8-37〉 단국대학교 - 1차 강의평가 ·····339
〈표 8-38〉 단국대학교 - 2차 강의평가(이론과목, 이론+설계, 토론+세미나 유형) ·····340
〈표 8-39〉 1차 만족도 조사 비교분석 ·····341
〈표 8-40〉 2차 만족도 조사 비교분석 ·····343
〈표 8-41〉 만족도 조사 개선안 ·····351
〈표 8-42〉 콘진원, 운영사무국 업무 현황 ·····353
〈표 8-43〉 콘진원, 운영사무국 만족도 조사 ·····354
〈표 8-44〉 타기관 현황 분석 종합 ·····355
〈표 8-45〉 만족도 조사 개선안 ·····358

그 림 목 차

[그림 2-1] 4기 학과별 학력 비율 (%) ····· 11
[그림 2-2] 5기 학과별 학력 비율 (%) ····· 11
[그림 2-3] 1-3기 교육생 수료율, 취업률, 창업률 현황 (%) ····· 13
[그림 2-4] 1-3기 교수진 현황 ····· 14
[그림 2-5] 포지셔닝 분석 ····· 26
[그림 3-1] 국내·외 사례 조사 개요 ····· 31
[그림 3-2] Enjmin 게임 석사과정 M1 교육 커리큘럼 ····· 55
[그림 3-3] Enjmin 게임 석사과정 M2 교육 커리큘럼 ····· 62
[그림 6-1] 영화아카데미 운영 조직도 ····· 250
[그림 6-2] 뉴콘텐츠 아카데미 운영 조직 ····· 251
[그림 6-3] 게임인재원 운영 조직(안) ····· 253

제1장 서론

2023

KOCCA23-49

제1장 서론

제1절 연구 범위

본 연구는 해외사례 조사, 게임인재원의 교육과정 · 조직 및 운영 체계 · 학사관리제도의 개선 방안 수립을 통한 게임인재원 중장기 발전 방안 마련을 연구 범위로 하고 있다. 해외사례 조사에서는 국내·외 교육기관의 현황 정리·분석을 통해 ①교육 목표, ②교육 과정, ③프로젝트 및 실습 활동, ④학생 지원, ⑤교류 협력 관점에서 각 기관별 특징을 정리, 시사점을 도출하였다. 교육과정 개선 방안 마련 부분에서는 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 확립, 교육 과정 개선 모델 수립, 전공별 교육 과정 개선 방안 수립, 해외 기관과의 교류·협력 방안 등을 도출하였다. 조직 및 운영체계 개선 방안 마련 부분에서는 게임인재원의 조직 및 운영 체계 검토·분석, 전담 조직 체계 수립 방안, 교원 관리 운영 방안 수립 등을 도출하였다. 마지막 학사관리제도 개선 방안 수립 부분에서는 학사관리 제도 관련 규정 및 가이드라인 분석과 타 기관의 학사관레 제도 현황 분석, 현재 게임인재원의 학사관리 제도 검토 및 분석을 통해 학사관리 규정 개선안을 도출하였다.

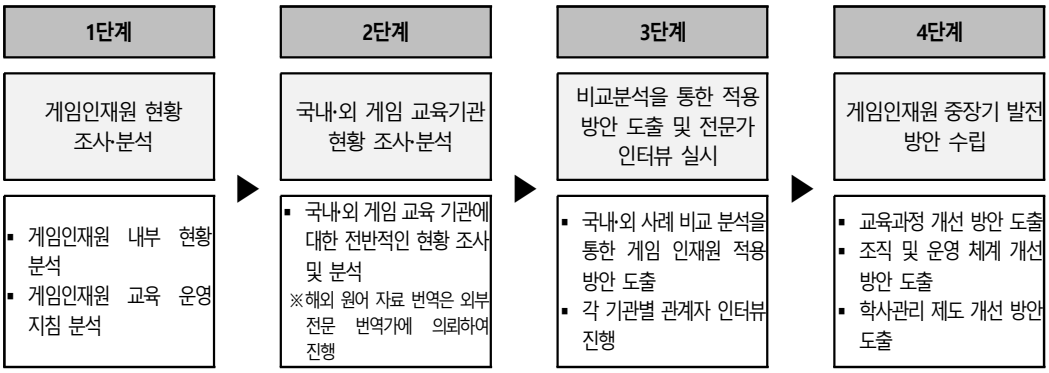
<표 1-1> 연구 범위

구분		내용
연구 목표		▪ 해외 유사사례 검토 및 교육 개선 방안 연구를 통한 게임인재원 중장기 발전 방안 마련
연구 범위	A. 해외사례 조사	▪ 해외 주요 국가 게임 교육기관의 조직체계, 교수진 구성 등에 대한 비교 분석 및 현황 정리 ▪ 해외 우수 교육기관과 게임인재원의 상호교류 및 협력방안 제시
	B. 교육과정 개선 방안 마련	▪ 국내·외 우수 게임 교육기관의 교육 커리큘럼에 대한 현황 조사 ▪ 이해관계자 및 전문가 인터뷰를 통한 교육 커리큘럼 분석 및 개선 방안 제시 ▪ 유사 교육기관 벤치마킹을 통한 교육과정 개선 모델 수립
	C. 조직 및 운영체계 개선 방안 마련	▪ 유사 교육기관 벤치마킹 - 교원 근무조건 등 검토 ▪ 게임인재원 전담 조직체계(안) 제시 - 교원 근무조건 및 자격요건 기준 마련 - 전담조직 및 교육 운영체계 등 관리 운영방안 제시
	D. 학사관리제도 개선 방안 수립	▪ 게임인재원 교육운영지침 검토 및 분석 ▪ 학사관리제도 개정 및 신설을 위한 이해관계자 인터뷰 ▪ 유사 교육기관 벤치마킹을 통한 학사관리 규정(안) 제시

제2절 연구 방법

본 연구는 (1)게임인재원 현황 조사·분석, (2)국내·외 게임 교육기관 현황 조사·분석, (3)비교분석을 통한 적용 방안 도출 및 인터뷰 실시, (4)게임인재원 중장기 발전 방안 수립 단계로 연구를 수행하였다.

<표 1-2> 연구 방법



제2장 게임인재원 운영 현황 및 교육과정 분석

2023

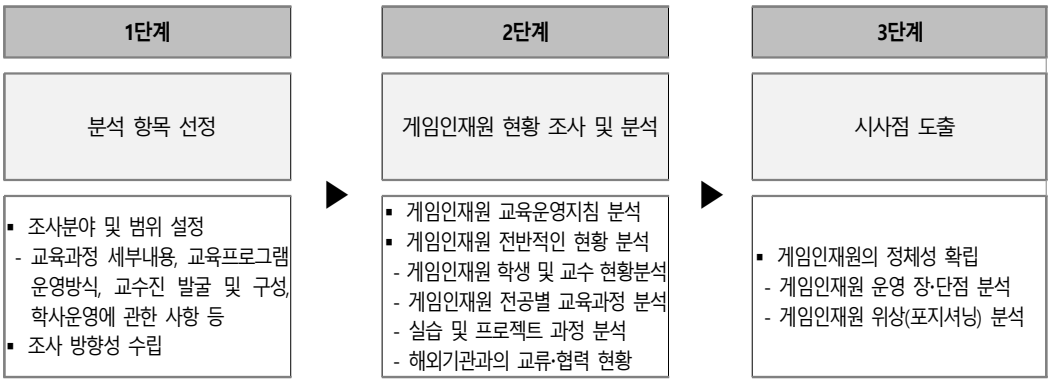
KOCCA23-49

제2장 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석

제1절 개요

게임인재원 내부 현황 분석은 (1) 조사분야 및 범위 설정, 조사 방향성을 수립하여 내부 현황 분석 항목을 선정하고, (2) 게임인재원 교육운영지침, 학생 및 교수 현황, 전공별 교육과정 현황, 실습 및 프로젝트 과정 현황, 해외기관과의 교류·협력 현황 등 게임인재원 전반적인 현황 조사와 분석을 실시한 후, (3) 게임인재원의 정체성 확립을 위한 게임인재원 운영 장·단점 도출 및 게임인재원의 위상(포지셔닝) 분석을 실시하였다.

<표 2-1> 게임인재원 내부 현황 분석 프로세스



게임인재원은 2019년 8월 정부 주도하에 설립된 게임 교육기관으로 게임 기업에서 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용 트렌드에 적합한 게임 인재를 배출하기 위한 목적으로 운영되고 있다. 게임인재원의 교육 기간은 총 2년으로 첫해에는 게임개발자에게 필요한 기본교육과 단기 과제(프로젝트)를 진행하며, 2년차에는 게임개발 과제(프로젝트)와 기업 직무실습(인턴십)을 통한 현장 중심의 교육을 실시하고 있다. 특히 개원 초기부터 교육 방향을 현장 맞춤형으로 설정하고 차별화된 교육을 시행하여 교육생들이 졸업 후 실무에 바로 투입되어 기업이 원하는 업무를 수행할 수 있도록 하고 있다.[1)]

문화체육관광부는 정부 국정과제인 'K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산' 과 관련하여, 게임인재원 운영을 확대하고 분원 설립을 추진하고 있다. 게임인재원은

1) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(https://www.kocca.kr/kocca/subPage.do?menuNo=204949)

2019년 8월 26일 제1캠퍼스 개원을 시작으로 제2캠퍼스까지 개관하여 운영되고 있으며, 연 선발인원을 65명에서 120명으로 확대하였다. 게임인재원 졸업생들에 대한 업계의 높은 수요를 고려해 2026년 개원을 목표로 게임인재원 분원 설립도 추진 중에 있다.[2)]

2) 문화체육관광부 블로그(https://blog.naver.com/mcstkorea/223198685998)

제2절 교육운영지침 분석

1. 교육과정 관련 지침

게임인재원의 교육과정과 관련된 교육운영지침은 ‘제2장 입학’, ‘제3장 학제, 교육일정, 수업일수’, ‘제4장 교육과정, 과정이수, 평가, 출결, 학사경고 및 수료’, ‘제5장 자퇴, 징계, 제적 및 학과이동’, ‘제6장 휴강’, ‘제7장 휴학’, ‘제8장 국내외 연수 및 행사 참관’으로 분류된다<표 2-2 참조>.

교육운영지침 제2장에서는 ‘제5조(입학시기)’, ‘제6조(정원 및 학과 편성)’, ‘제7조(입학자격)’, ‘제8조(입학허가)’, ‘제9조(입학전형)’의 내용을 포함하고 있다. 해당 장에서는 전공별로 자격조건과 입학전형에 대해 제시하고 있지만, 2차 전형 프리스쿨에 대한 자세한 설명은 없는 것으로 확인되었다.

교육운영지침 제3장에서는 ‘제10조(학제)’, ‘제11조(교육일정)’, ‘제12조(수업일수 및 시간)’의 내용을 포함하고 있다. 해당 장에서는 게임인재원 프로그램의 교육일정이 타 게임 개발 교육기관에 비해 다소 빠듯하게 구성되어 있는 것이 특징이다.

교육운영지침 제4장에는 ‘제13조(교육과정)’, ‘제14조(평가 및 성과)’, ‘제15조(결석, 지각 및 조퇴)’, ‘제16조(출석인정)’, ‘제17조(학사경고)’, ‘제18조(수료 및 증서교부)’, ‘제19조(조기수료)’, ‘제20조(기업현장교육(인턴십))’의 내용을 포함하고 있다. 전반적으로 교육과정, 평가 및 성과, 출결 사항, 학사경고 등의 지침은 대학교(원)의 운영지침과 유사하나, 1년 동안 팀 프로젝트가 진행되는 교육 일정 상 조기 수료자로 인해 발생될 수 있는 문제에 대처할 수 있는 방안 수립이 필요한 것으로 보인다.

교육운영지침 제5장에서는 ‘제21조(자퇴)’, ‘제22조(징계)’, ‘제23조(제적)’, ‘제24조(학과이동)’의 내용을 포함하고 있다. 해당 장의 ‘학과이동’ 부분에서 학과이동을 희망하는 교육생은 전체 교육과정이 50%를 넘지 않는 시점에서 전임교수진에 의해 학과이동이 결정된다고 명시되어 있지만, 학과이동을 위해 어느 정도 지식수준을 요구하는지 정확하게 명시되지 않아 학과 이동을 하려는 원생들에게 혼란을 줄 수 있을 것으로 판단된다.

교육운영지침 제6장에서는 ‘제25조(휴강)’의 내용을 포함하고 있다. 해당 장에서는 정기 휴강(법정공휴일, 방학 등)에 대해 명시하고 있으나, 교수진 사정이나 천지지변 등과 같은 예측이 어려운 휴강에 대한 명시가 되어있지 않다.

교육운영지침 제7장에서는 ‘제26조(휴학)’, ‘제27조(휴학기간)’, ‘제28조(휴학절차 등)’의 내용을 포함하고 있다. 해당 장에서는 군입대・임신・출산 휴학에 대한 내용을

명시하고 있지만 일반 휴학에 관한 명시는 없다.

교육운영지침 제8장에서는 국내외 연수 및 행사 참관과 관련하여 '제29조(대상)', '제30조(연수생 선발)', '제31조(해외연수)'의 내용을 포함하고 있다. 해당 장에서는 연수 및 행사 참관 허용 가능 기간, 국가, 기관 등 좀 더 명확하게 제시할 필요가 있다.

전체적으로 게임인재원의 교육운영지침은 적절하게 필요한 내용을 중심으로 잘 구성되어 있다고 판단되나 포괄적인 교육운영지침으로 이해하기 어려운 부분이 존재한다. 따라서 각 학칙별 세칙을 구성하여 세밀하게 명시할 필요가 있다.

다음으로 대학교의 교육운영지침과 비교하여 수정·보완이 필요한 사항에 대해 분석하였다. 첫째, 교육운영지침 총칙은 한국콘텐츠진흥원 사업의 일환으로 게임인재원 운영 사항 규정을 목적으로 하고 있지만 대학교의 교육운영지침은 개별 대학교의 교육 이념에 입각한 교육 목적을 명시하고 있다. 게임인재원의 뚜렷한 정체성을 가지고 차별화된 기관 운영을 위해서는 게임인재원 교육 목적을 명확히 할 필요가 있다.

둘째, 대학교의 교육운영지침에서는 휴학의 유형을 세부적으로 구분하여 별도 규정으로 명시하고 있다. 게임인재원에서는 정식적으로 군입대·임신·출산 휴학 이외에는 휴학을 허용하고 있지 않으나 게임인재원의 이해관계자들의 혼란 및 피해를 최소화하기 위해 장기간의 입원, 가족 부양 등 부득이한 사유로 인한 휴학에 대해 명시할 필요가 있다.

셋째, 대학교의 교육운영지침에서는 '자체평가'에 관한 규정을 명시하고 있다. 게임인재원 또한 대학교의 자체평가와 같이 만족도 조사를 진행하고 있어 이에 대한 규정 마련이 필요하다. 대학교의 교육운영지침 중 '자체평가' 항목과 같이 '강의 만족도 조사', '강사 만족도 조사' 등의 세부적인 규정이 필요하다고 판단된다.

<표 2-2> 게임인재원 교육운영지침

구분	주요 내용
제2장 입학	▪ 입학 시기는 3월을 원칙으로 고졸(졸업예정자) 이상 또는 동등한 자격을 갖춘 자에게 입학 자격을 수여함 ▪ 게임 기획(디자인)학과 입학자격은 1) 게임 기획서를 작성할 수 있는 자, 2) 게임 기획에 대해 일정 소양을 지니고 있는 자로 한정함 ▪ 게임 아트(그래픽)학과 입학자격은 1) 회화, 조소, 색채학 등 미술에 대한 기본소양과 자질을 갖춘 자, 2) 창의력 및 그것을 구체적으로 표현할 수 있는 능력을 갖춘 자로 한정함 ▪ 게임 프로그래밍학과 입학자격은 1) 프로그래밍 언어에 대한 지식을 갖춘 자, 2) 수학이나 물리 등의 기초 학문에 대해 기본 소양을 갖춘 자로 한정함 ▪ 입학전형은 1차 전형 : 서류 전형, 2차 전형 : 프리스쿨로 구성됨

구분	주요 내용
제3장 학제, 교육일정, 수업일수	▪ 게임인재원의 정규과정 학제는 2년 8학기를 기본으로 운영하며 1년차는 기본교육과정, 2년차는 프로젝트 과정으로 운영함 ▪ 수업일수는 주 5일, 1일 수업 시수는 6시간, 한 학기는 12주 이상의 수업을 원칙으로 함 ▪ 프로젝트 과정은 별도 교육계획을 통해 진행하도록 한다.
제4장 교육과정, 과정이수, 평가, 출결, 학사경고 및 수료	▪ 게임인재원의 교육과정은 실무운영위원회를 통해 매 기수 종료 전 다음 기수의 연간 교육 운영 계획을 수립하고, 해당 학기 시작 전까지 교육과정을 확정하여 공고함 ▪ 평가는 과목별 절대평가를 실시하는 것을 원칙으로 하며, 과제평가, 출석 상황 및 학습 태도를 반영하여 산출함 ▪ 정규 출석 시간은 오전 10시를 원칙으로 함(정규 출석 시간 이후의 출석은 지각으로 간주하며 출석 이후 귀가 및 이탈 시에는 조퇴로 간주) ▪ 지각과 조퇴는 각 2회 당 1회 결석으로 처리함 ▪ 학사경고는 1) 전 과목 평점이 70점(C) 미만(낙제점)인 자(성적경고), 2) 해당 학기 내 출석이 90% 미만인 자(출석경고), 3) 불성실한 수업 태도로 강사의 강의활동이나 타교육생의 학습활동을 방해한 자(수업경고)에게 함 ▪ 교육과정에 의한 소정의 과정을 이수하고 제10조 학제에 의한 교육기간이 경과한 자에 한하여 졸업증명서를 교부함으로서 수료를 인정함 ▪ 조기수료는 기본 교육과정 중 50% 이상의 학점을 취득하고, 1) 게임 관련 업체의 입사 결정을 받은 자, 2) 게임 관련 업체를 창업한 자, 3) 기타 실무운영위원회가 인정한 자에 한에 인정함 ▪ 기업현장교육(인턴십)은 기본 교육과정 중 50% 이상을 이수하고 국내외 게임 관련 업체에서 기업현장교육을 받은 교육생에 한하여 학점을 부여하며, 학점은 업체의 평가로 대신함(1일 8시간, 주당 40시간을 초과하지 않는 범위에서 최소 8주 이상 실시하는 기준으로 운영할 수 있음)
제5장 자퇴, 징계, 제적 및 학과이동	▪ 자퇴하고자 하는 자는 자퇴예정일 7일 전에 자퇴원을 제출해야 함 ▪ 징계의 종류는 주의조치, 학사경고, 제적으로 구분함 ▪ 학과이동을 원하는 교육생은 전체 교육과정이 50%를 넘지 않는 시점에 신청할 수 있으며, 신청사유의 타당성을 검토한 후 전임교수진에서 결정함(복수전공으로 인정하지 않음)
제6장 휴강	▪ 정기 휴강은 1) 법정공휴일, 2) 근로자의 날로 한정함 ▪ 방학은 정기 휴강으로 간주하며 기간은 1주 이내로 함
제7장 휴학	▪ 군입대, 임신·출산 등 부득이한 사유로 휴학을 하려는 교육생은 휴학원을 제출하여 휴학할 수 있음 ▪ 휴학절차 등 세부적인 사항 및 휴학·복학과 관련한 예외적인 사항에 대해서는 실무운영위원회에서 결정함
제8장 국내외 연수 및 행사 참관	▪ 국내외 연수 대상은 1) 교육성과 및 성적이 우수한 자. 2) 성실하고 품행이 단정한 자로서 조건에 만족한 자, 3)해외에서 개최된 공모전 또는 전시회 출품자 한에서 선정 ▪ 해외연수는 교육적 목표가 분명한 해외의 학회, 전시회 및 장·단기 게임 교육과정을 대상으로 함

2. 교수진 관련 지침

게임인재원의 교수진과 관련된 교육운영지침은 '제9장 전임교수 및 외래교수'로, 세부 지침은 '제32조(전임교수의 자격 및 선임)', '제33조(외래교수의 자격 및 위촉)', '제34조(전임교수, 외래교수 근무조건 및 자격요건)'로 구성되어 있다. 해당 장에서는 학생들의 강사평가에 따라 전임교수의 위촉기간 연장 및 외래강사 교체를 결정한다고 명시되어 있다<표 2-3 참조>. 해당 지침은 단지 학생들의 평가만으로 전임교수와 외래교수의 해임 여부를 결정하는 것은 교수 재량권 축소과 같은 문제를 발생시킬 수 있다. 학생들에 의한 교수진 평가 외에, 개발 성과, 논문 성과 등 다양한 평가 방법을 고려하는 것이 적절하다고 판단된다.

<표 2-3> 교수진 관련 지침

구분	주요 내용
제9장 전임교수 및 외래교수	▪ 게임인재원의 전임교수는 공개모집 방식으로 선임한다. ▪ 전임교수는 담당 분과의 숙련기능과 소양을 갖추고 각자에 부여된 기술적, 행정적 업무를 효율적으로 수행할 수 있어야 한다. ▪ 전임교수는 정규교육 및 연구에 관한 사항을 관장하고 외래교수의 섭외 및 관리, 각 분과별 학생지도를 담당한다. ▪ 전임교수의 경우 위촉기간은 최초 2년으로 진행하며 강사평가를 통해 1년 단위로 연장한다. ▪ 강사평가는 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되며 전체 평균 70점미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체된다. ▪ 교육운영위원회의 심의를 통해 해촉할 수 있다. ▪ 게임인재원의 전문성 함양을 위해 각 분과별 전임교수는 교과과정 상 필요한 외래교수를 섭외한다. ▪ 외래교수는 국내외 학계 및 산업계 등에 종사하는 자로서 특정한 과목의 교육 및 연구를 위하여 시간제로 1년 내에서 한시적으로 위촉하는 교원에 해당된다. ▪ 외래교수는 전임교수가 지정한 강의를 주어진 교육 시수에 맞춰 진행한다. ▪ 게임인재원의 전임교수 및 외래교수는 다음 각 호 중 어느 하나의 조건을 충족하여야 한다. 가. 게임관련 학과 박사학위 취득 후 1년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자 나. 게임관련 학과 석사학위 취득 후 5년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자 다. 게임관련 학과 학사학위 취득 후 8년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자 라. 게임관련 학과 전문학사학위 취득 후 10년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자

제3절 게임인재원 학생 및 교수진 현황 분석

1. 학생 현황 분석

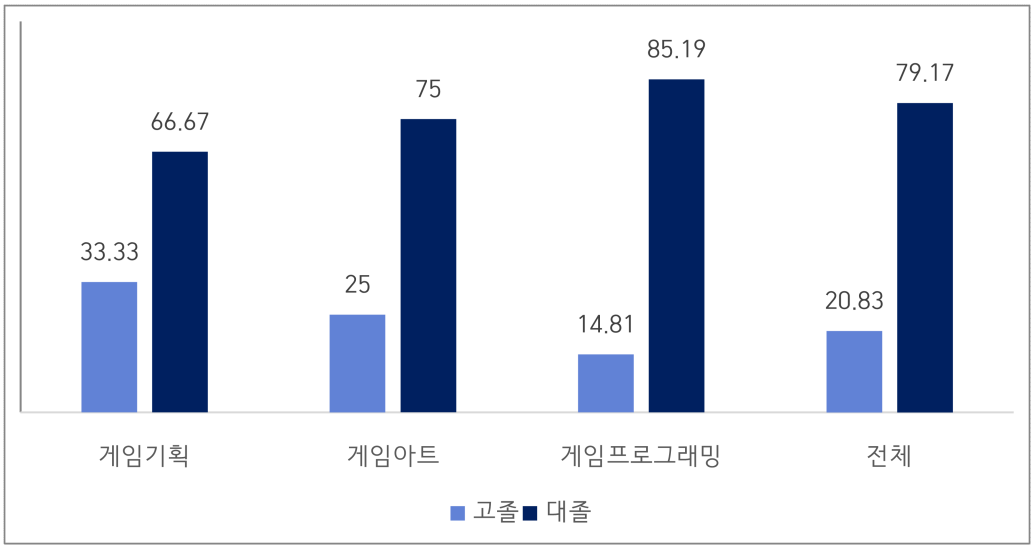
1) 교육생

현재 게임인재원의 교육생은 23년 8월 31일 3기 졸업생의 수료를 끝으로, 4기 교육생과 5기 교육생으로 구성되어 있다. 4기 교육생은 총 56명으로 게임기획전공 11명, 게임 아트 전공 15명, 게임 프로그래밍 전공 30명이 입학을 하였다. 전체 4기 원생 중에 게임기획전공 교육생 2명, 게임아트 교육생 4명, 게임프로그래밍 교육생 3명의 자퇴생과 게임 아트 전공의 조기 수료자(취업) 1명을 제외한 46명이 교육 프로그램을 이수하고 있다. 5기 입학자 인원은 제2캠퍼스 개관으로 확대되었다. 5기 입학생은 게임기획 29명, 게임아트 27명, 게임 프로그래밍 50명으로 총 106명이 입학을 하였다. 현재 교육 프로그램을 이수하고 있는 교육생은 게임기획전공 6명, 게임아트 전공 4명, 게임프로그래밍 전공 3명의 자퇴생을 제외한 93명이 교육 프로그램을 이수하고 있다<표 2-4 참조>.

<표 2-4> 교육생 현황(4기-5기)

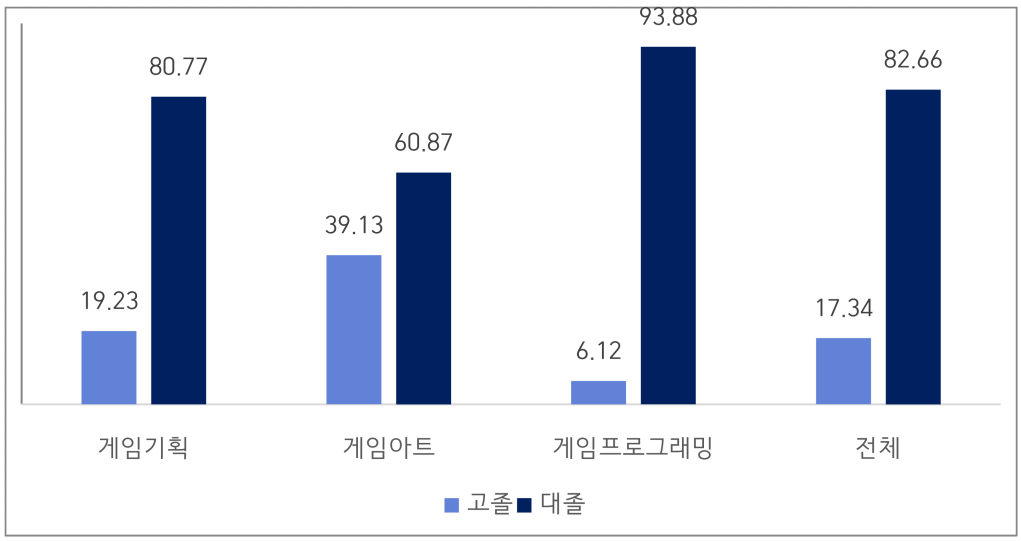
구분	전공	등록자	(조기)졸업자	취업자	창업자	자퇴	제적
4기 (22.09.05-24.08.31)	게임 기획	11명	..	..	..	2명	..
	게임 아트	15명	1명	1명	..	4명	1명
	게임 프로그래밍	30명	..	..	..	3명	..
	소계	56명	1명	1명	..	9명	1명
5기 (23.03.06-25.02.28)	게임 기획	29명	..	..	..	6명	..
	게임 아트	27명	..	..	..	4명	..
	게임 프로그래밍	50명	..	..	..	3명	..
	소계	106명	..	..	..	13명	..

다음으로 학과별 교육생 최종학력 비율은 다음과 같다. 4기의 학과별 학력 비율은 모든 전공에서 대학교 졸업생(게임기획-66.67%, 게임아트-75%, 게임프로그래밍-85.19%)이 가장 많은 것으로 확인되었다. 최종학력이 고등학교 졸업인 교육생의 비율은 게임기획학과가 33.33%로 가장 높았으며, 게임아트학과 25%, 게임프로그래밍학과 14.81% 순으로 확인되었다. 전체 교육생 최종학력 비율은 고등학교 졸업 20.83%, 대학교 졸업 79.17%로 확인되었다[그림 2-1 참조].



[그림 2-1] 4기 학과별 학력 비율 (%)

5기의 학과별 학력 비율도 모든 전공에서 대학교 졸업생(게임기획-80.77%, 게임아트-60.87%, 게임프로그래밍-93.88%)이 가장 많은 것으로 확인되었다. 최종학력이 고등학교 졸업인 교육생의 비율은 게임아트학과가 39.13%로 가장 높았으며, 게임기획학과 19.23%, 게임프로그래밍학과 6.12% 순으로 나타났다. 전체 교육생 최종학력 비율은 고등학교 졸업 17.34%, 대학교 졸업 82.66%로 확인되었다[그림 2-2 참조].



[그림 2-2] 5기 학과별 학력 비율 (%)

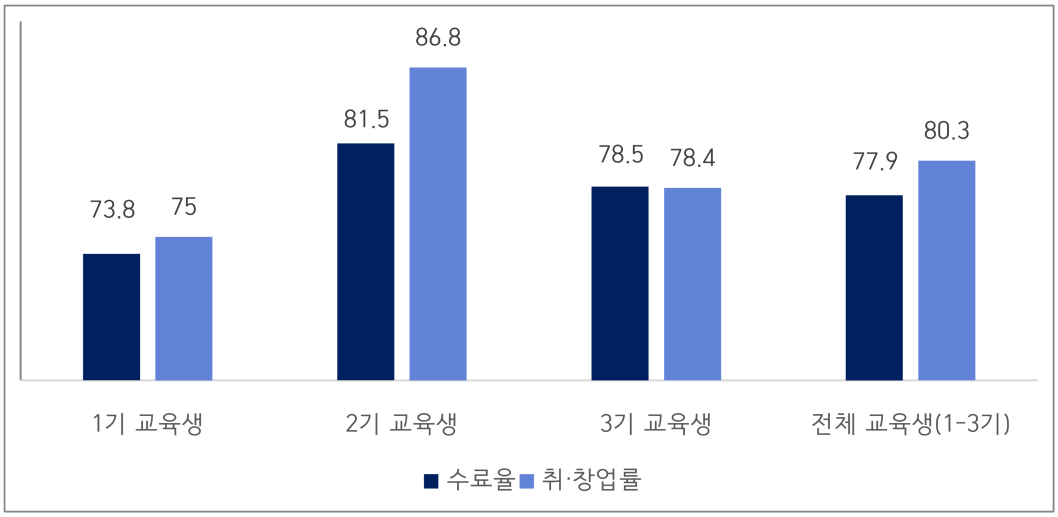
2) 졸업생

현재까지 23년 8월 게임인재원 3기 원생 졸업을 마지막으로 1기-3기 원생들이 졸업을 하였다. 1기 졸업생은 게임기획전공 18명, 게임아트전공 17명, 게임 프로그래밍 전공 13명으로 모두 48명이 졸업한 것으로 확인되었다. 2기 졸업생은 게임기획전공 16명, 게임아트전공 21명, 게임프로그래밍전공 16명으로 모두 58명이 졸업한 것으로 확인되었다. 3기 졸업생은 게임기획전공 13명, 게임아트전공 15명, 게임프로그래밍전공 23명으로 모두 51명이 졸업한 것으로 확인되었다<표 2-5 참조>.

<표 2-5> 졸업생 현황(1기-3기)

구분	전공	등록자	(조기)졸업자	취·창업자	자퇴	제적
1기 (19.08.26-21.08.31)	게임 기획	21명	18명	17명	1명	-
	게임 아트	23명	17명	10명	5명	2명
	게임 프로그래밍	21명	13명	9명	7명	1명
	소계	65명	48명	36명	13명	3명
2기 (20.09.07-22.08.30)	게임 기획	19명	16명	16명	3명	-
	게임 아트	23명	21명	17명	2명	-
	게임 프로그래밍	23명	16명	13명	7명	-
	소계	62명	53명	46명	12명	-
3기 (21.10.04-23.08.31)	게임 기획	16명	13명	12명	3명	-
	게임 아트	19명	15명	15명	4명	-
	게임 프로그래밍	30명	23명	13명	7명	-
	소계	65명	51명	40명	14명	-

1기-3기 교육생의 수료율, 취업률, 창업률을 비교해 본 결과, 2기 교육생 수료율(81.5%)과 취·창업률(86.8%)이 가장 높은 것으로 확인되었다. 반면에 1기 교육생 수료율(73.8%)과 취·창업률(75.0%)은 가장 낮은 것으로 확인되었다. 3기 교육생 수료율(78.5%)과 취·창업률(78.4%)은 중간 수준에 머무는 것으로 확인되었다. 결론적으로 1기-3기 전체 교육생의 수료율은 77.9%, 취·창업률은 80.3%로 확인되었다[그림 2-3 참조].



[그림 2-3] 1-3기 교육생 수료율, 취업률, 창업률 현황 (%)

2. 교수진 현황 분석

게임인재원의 전임교수는 게임기획 전공 2명, 게임아트 전공 2명, 게임프로그래밍 전공 2명 총 6명으로 구성되어 있다. 현재 게임인재원의 6명의 모든 전임교수는 강의에 참여하고 있는 것으로 확인되었다.

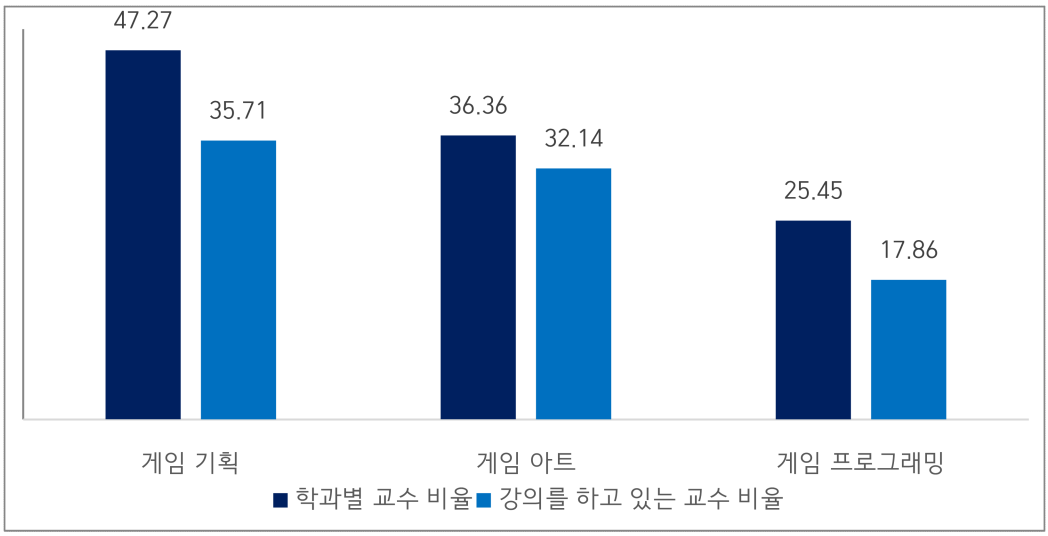
게임인재원의 외래교수는 게임기획 전공 21명, 게임아트 전공 15명, 게임프로그래밍 전공 8명, 게임기획 및 아트 전공(2개 전공 강의) 1명, 게임기획 및 프로그래밍 전공(2개 전공 강의) 2명, 게임기획, 아트 및 프로그래밍 전공(3개 전공 강의) 2명으로 총 44명으로 구성되어 있다. 현재 강의를 맡고 있는 외래교수는 게임기획 전공 8명, 게임아트 전공 7명, 게임 프로그래밍 전공 3명, 게임기획 및 아트 전공(2개 전공 강의) 1명, 게임기획 및 프로그래밍 전공(2개 전공 강의) 2명, 게임 기획, 아트 및 프로그래밍 전공(3개 전공 강의) 1명으로 총 22명으로 구성되어 있다<표 2-6 참조>.

<표 2-6> 교수진 현황

구분	게임기획	게임아트	게임 프로그래밍	게임기획, 게임아트	게임기획, 게임 프로그래밍	게임기획, 게임아트, 게임 프로그래밍	소계
전임교수	2명	2명	2명	..	..	..	6명
강의 중 (전임교수)	2명	2명	2명	..	..	..	6명

구분	게임기획	게임아트	게임 프로그래밍	게임기획, 게임아트	게임기획, 게임 프로그래밍	게임기획, 게임아트, 게임 프로그래밍	소계
외래교수	21명	15명	8명	1명	2명	2명	49명
강의 중 (외래교수)	8명	7명	3명	1명	2명	1명	22명

다음으로 학과별 외래교수 비율은 게임기획 전공이 가장 많고, 게임 프로그래밍 전공이 가장 적은 것으로 확인되었다. 세부적으로 게임기획 전공 47.27%(혼합 전공 교수 포함), 게임아트 전공 36.36%(혼합 전공 교수 포함), 게임프로그래밍 전공 17.85%(혼합 전공 교수 포함)로 확인되었다. 강의를 담당하고 있는 외래교수의 비율도 게임기획 전공 교수가 가장 많았고, 게임프로그래밍 전공 교수가 가장 적은 것으로 확인되었다. 세부적으로 게임기획 전공 35.71%(혼합 전공 교수 포함), 게임아트 전공 32.14%(혼합 전공 교수 포함), 게임프로그래밍 전공 17.86%(혼합 전공 교수 포함)로 확인되었다[그림 2-4 참조].



[그림 2-4] 1-3기 교수진 현황

제4절 전공별 교육과정 분석

게임인재원은 총 8학기 전일제로 운영되며, 1~4학기에는 기초・일반・고급・심화학습의 이론 과정, 5~8학기에는 프로젝트 실습 과정을 진행하고 있다.

<표 2-7> 게임인재원 학기별 과정

구분	과목 수	설명	비고
1학기	4~7과목	(기초학습) 게임 개발에 필요한 기초 지식 학습	미니프로젝트(2주)
2학기	6~7과목	(일반학습) 기초 지식을 바탕으로 일반 과정 학습	미니프로젝트(3주)
3학기	2~5과목	(고급학습) 실무에 활용될 수 있는 고급 기술 학습	
4학기	2~5과목	(심화학습) 게임 개발에 필요한 전문 지식 학습	미니프로젝트(4주)
5학기	-	(프로젝트) 실무 경험을 위한 현장 실습 및 졸업 작품전을 위한 팀 프로젝트 중점 진행	
6학기	-		
7학기	-		
8학기	-		
졸업	졸업 작품 발표 및 전시		

1년차(1~4학기)에서는 게임개발자 기초 능력 배양을 위한 실무교육을 진행하며, 학과별 기초교육과 3개 학과 통합 미니 프로젝트를 진행한다.

<표 2-8> 게임인재원 1년차 교육운영 계획

구분	내용
학과별 기초교육	게임개발자의 기본 소양 및 기초 능력 배양을 위한 전임교수 주도의 기초 공통교육・실습, 개별 면담, 외래교수 강의 및 특강 진행
3개 학과 통합 미니 프로젝트	게임제작 워크플로우 학습을 위한 학과 통합 프로젝트팀 구성 및 협업・역할 분담을 통한 게임 개발

2년차(5~8학기)에는 팀 프로젝트를 통해 현장 중심형 게임제작 전문교육을 실시한다. 팀 프로젝트는 ①프로젝트 기획안 발표를 통한 팀 구성으로 프로젝트 운영, ②제작 기간 동안 협업 및 역할 분담을 통한 게임 제작 워크플로우 학습, ③1팀(1~10인) 1게임 개발 목표로 집중적인 팀워크를 발휘할 수 있도록 구성, ④분야별 전문가 멘토링을 통한 실무역량 강화 및 프로젝트 완성도 제고의 특징을 갖고 있다.

1. 게임기획학과

게임기획학과는 공통과정과 반별(기획 A과정, 기획 B과정) 세부과정으로 분리하여 운영되고 있다.

<표 2-9> 게임기획학과 커리큘럼

구분	게임기획학과	
	기획 A 과정	기획 B 과정
커리큘럼(공통)	게임 기획 개론, 게임의 이해, 보드게임 디자인, 콘텐츠 디자인 기초, 시스템 디자인 기초, 2D 게임 그래픽의 이해, 게임 사운드 디자인, 시나리오 디자인 기초, 유니티 기초, 아이디어를 표현하는 스피치 실무, 시스템 디자인, 게임 UI 디자인, 퀘스트 디자인, 유니티 3D, 3D 게임 그래픽의 이해	
커리큘럼(세부)	유니티 기조, 콘텐츠 디자인, 밸런스 디자인과 VBA, 게임 라이브 서비스, 언리얼 블루프린트	메타버스 서비스 기획, FMOD 사운드 디자인, 유니티 2D, 콘텐츠 디자인(심화), 밸런스 디자인과 액셀, 뉴미디어 연출의 이해, 사업화 전략과 기획

<표 2-10> 게임기획학과 과목별 세부 내용

구분	과목명	세부 내용
공통	게임 기획 개론	▪ 게임 기획의 기본 요소와 재미 요소 설계 과정을 학습한다. ▪ 발표와 토론을 통해 기획자의 기본 소양을 높인다.
	게임의 이해	▪ 고전 명작 게임과 게임 디자인이 잘된 게임들을 분석하여 장르별 이해도를 높인다. ▪ 기획자로서 재미를 표현하는 방식을 학습하여 프로젝트 기획와 연계한다.
	보드게임 디자인	▪ 다양한 보드게임을 플레이하고 재미 요소를 파악한다. ▪ 보드게임 역기획, 새로운 보드게임 기획을 통해 게임 규칙 설계 능력을 높인다.
	콘텐츠 디자인 기초	▪ 콘텐츠 디자인의 정의와 설계 과정을 학습한다. ▪ 캐릭터, 배경, 아이템 등 게임 내 구성요소에 대한 간단한 기획을 실습해 본다.
	시스템 디자인 기초	▪ 시스템 디자인의 설계 과정을 학습한다. ▪ 장르별 시스템 디자인과 논리적인 기획서 작성방법을 습득한다.
	2D 게임 그래픽의 이해	▪ 포토샵의 기본적인 기능을 습득하고 실습을 진행한다. ▪ 게임 그래픽의 제작과 2D 게임 제작 공정의 이해도를 높인다.
	게임 사운드 디자인	▪ BGM, SFX 등 게임 사운드를 구성하는 요소에 대해 이해한다. ▪ 사운드포지를 활용하여 사운드 제작과 믹스에 대해 학습한다.
	시나리오 디자인 기초	▪ 게임 내 네러티브 디자인에 대한 이해도를 높인다 ▪ 퀘스트 동선과 공간 디자인에 대한 실습을 진행한다.
	유니티 기초	▪ Unity3D로 모바일 플랫폼에서의 게임 개발을 학습한다. ▪ Unity의 기초적인 인터페이스와 사용법을 습득한다.
	아이디어를 표현하는 스피치 실무	▪ 스피치 교정을 통해 발표 능력을 키운다. ▪ 효과적인 언어 전달 방법을 학습한다.
	시스템 디자인	▪ 시스템 디자인의 설계 과정을 학습한다.

구분	과목명	세부 내용
		▪ 시스템 디자인과 논리적인 기획서 작성방법을 습득한다.
	게임 UI 디자인	▪ 포토샵의 기본적인 기능을 습득하고 실습을 진행한다. ▪ 게임 UI 그래픽의 제작과 2D 게임 제작 공정의 이해도를 높인다.
	퀘스트 디자인	▪ 게임 내 네러티브 디자인에 대한 이해도를 높인다. ▪ 퀘스트 동선과 공간 디자인에 대한 실습을 진행한다.
	유니티 3D	▪ Unity 3D로 창의적인 게임을 개발을 학습한다. ▪ Unity 3D 게임을 만들어보면서 3D 게임 제작 방법을 습득한다.
	3D 게임 그래픽의 이해	▪ 3D 모델링의 기초 과정부터 텍스쳐 작업 과정을 이해한다. ▪ 3D 모델링에 대한 전반적인 개발과정을 학습한다.
기획 A과정	콘텐츠 디자인	▪ 콘텐츠 디자인의 정의와 설계 과정을 학습한다. ▪ 캐릭터, 배경, 아이템 등 게임 내 구성요소에 대한 기획을 실습해 본다.
	밸런스 디자인과 VBA	▪ 데이터 테이블 작성법을 학습한다. ▪ 밸런스 개념을 확립하고 시뮬레이션을 작성한다.
	게임 라이브 서비스	▪ 게임 비즈니스 모델에 관해 학습한다. ▪ 라이브 서비스 프로세스에 대한 이해도를 높인다.
	언리얼 블루프린트	▪ 블루프린트 환경에 대한 이해도를 높인다. ▪ 3D 슈팅 게임을 개발한다.
기획 B과정	메타버스 서비스 기획	▪ 메타버스 플랫폼에서의 서비스 기획에 대한 이해도를 높인다. ▪ 메타버스 콘텐츠 제작 방법을 학습한다.
	FMOD 사운드 디자인	▪ 적응형 사운드 편집툴인 FMOD를 학습한다. ▪ 유니티3D 와 연동하여 동적인 사운드 제작 방법을 습득한다.
	유니티 2D	▪ Unity 3D로 창의적인 게임을 개발을 학습한다. ▪ Unity 2D 게임을 만들어보면서 2D 게임 제작 방법을 습득한다.
	콘텐츠 디자인(심화)	▪ 콘텐츠 디자인의 실무 진행과정을 학습힌다. ▪ 팀프로젝트를 통해 콘텐츠 기획 문서를 완성한다.
	밸런스 디자인과 액셀	-
	뉴미디어 연출의 이해	▪ 뉴미디어 콘텐츠의 과거를 통해 현재 트렌드를 파악한다. ▪ 편집툴을 활용한 영상 콘텐츠를 제작한다.
	사업화 전략과 기획	▪ 게임을 사업화하는 과정을 학습한다. ▪ 사업화에 필요한 관리/운영하는 실무 능력을 습득한다.

2. 게임아트학과

게임아트학과는 게임아트에 있어 기본이 되는 필수교육 과정인 공통과정과, 게임아트 분야별 고급교육 과정인 2D아트 전공과 3D아트 전공으로 분류하여 교육과정을 운영하고 있다.

<표 2-11> 게임아트학과 커리큘럼

구분	게임아트학과	
	2D 과정	3D 과정
커리큘럼(공통)	게임 미술 기초/기본, 컨셉 아트: 기초/기본, 3D 펀더멘탈, 셰이더(기초/중급), 패럴랙스 2D 아트(기초/기본), 3D 게임 모델링	
커리큘럼(세부)	3D 게임 아트: 고급(모델링/텍스처링), 컨셉 아트: 고급, 3D 게임 엔진: 고급, 패럴랙스 2D 아트(중급/고급), 컨셉 아트: 중급/고급 등	패럴랙스 2D 아트: 인공지능, 게임 애니메이션 I, II, 게임UI I, II 등

<표 2-12> 게임아트학과 과목별 세부 내용

구분	과목명	세부 내용
공통과정	게임미술 기초	▪ 게임 아트 제작의 기본이 되는 드로잉의 기초를 공부한다. ▪ 선의 강약, 면의 명암 구성 등의 자유로운 표현 기법을 배운다. ▪ 대상물에 대한 관찰력과 표현력, 공간과 사물과의 관계를 파악할 수 있는 능력을 키운다. ▪ 전통적 조소 재료를 이용한 입체적 조형물 제작 기법에 대해 기본을 배운다.
	3D 펀더멘탈	▪ 게임 아트 구성요소 중 대부분을 차지하고 있는 3디 오브젝트에 대한 기본 개념을 익힌다. ▪ 3D 제작 툴의 다양한 기본 기능들을 이용한 효과적인 에셋 제작 방법을 배운다. ▪ 단계적 실습을 통해 간단한 3D 오브젝트를 만들 수 있다.
	셰이더 기초/중급/고급	▪ 현재의 게임 비주얼의 효과 중 머터리얼이 차지하는 비중과 중요성에 대해 이해한다. ▪ 실시간 렌더링 재질 중 가장 진보적인 물리기반 렌더링(PBR) 머터리얼에 대해 이해한다. ▪ 스크립트 등을 통해 다양한 PBR 재질을 제작하고, 그 적용 방법을 학습한다. ▪ Albedo, Incandescence, Parallax 등의 개념에 대해 이해하고, 효과적인 적용 방법을 학습한다. ▪ 의상, 헤어 등 캐릭터의 디테일을 표현하는 고급 테크닉을 배우고, Substance Painter, Blender 등을 활용한 텍스처 제작 기법을 배운다.
	퍼스펙티브 2D 아트 기초/기본/중급/고급	▪ 차세대 게임아트를 구현하기 위하여 최신기술을 적용한 아트 제작기법들을 연구/적용한다. ▪ 그리즈펜슬을 활용한 양방향 시점의 2D아트 에셋을 제작한다. ▪ AI를 활용한 아트 창작 능력을 함양한다.
	게임 미술 기본	▪ 구조적 아이디어를 시각적으로 표현할 수 있는 방법을 학습한다. ▪ 실기를 통해 원하는 형태의 모형을 입체적으로 제작할 수 있는 능력을 키운다. ▪ 전통적인 제작방식 [정밀 묘사 및 조소]과 디지털 제작방식의 차이를 이해한다.
	컨셉 아트: 기본	▪ 게임 전체의 분위기를 결정짓는 배경 컨셉 이미지 제작 방법을 배운다. ▪ 게임 기획안에 부합하는 이미지를 제작할 수 있도록 아이디어를 전개하고, 이를 실습을 통해 시각적으로 구현하는 방법을 배운다. ▪ 기획에 부합하는 캐릭터 컨셉 아트를 효과적으로 표현하는 방법을 배운다. ▪ 아이디어 구상에서부터 세계관 설정, 디테일의 표현, 최종 컨셉 이미지를 완성하기까지 각 단계를 체계적으로 실습한다.
	3D 게임 모델링	▪ 게임 에셋 모델링 방법에 대해 배운다.

구분	과목명	세부 내용
		▪ 면의 흐름을 파악하고 다양한 기법을 통해 효과적인 모델링 방법을 익힌다. ▪ 스컵팅(Sculpting)을 통해 세부적인 표현 방법을 익히고, 리토폴로지(Retopology) 기능을 이용해 게임에 적합한 모델을 제작할 수 있게 한다. ▪ Non-Destructive 방법을 이해하고 Node를 모델링에 활용하는 법을 배운다.
	게임 인터페이스 제작	▪ 제작 과정에서의 사용자 인터페이스의 종류와 구성 요소를 파악한다. ▪ 파악된 구성 요소의 제작 순서와 흐름의 구조를 이해하기 위한 시퀀스 과정을 공부한다. 이를 통해 작업의 규모를 산정하고, 체계적인 작업 과정을 구축할 수 있게 한다.
	특강: 게임 이펙트	▪ 게임에서 사용되는 다양한 이펙트의 종류와 용도를 파악하고, 이를 직접 제작하여 게임에 적용시키는 과정을 진행한다. ▪ 각 엔진의 특성에 따라 상이하게 적용되는 이펙트의 효과를 이해하고, 각종 툴을 이용한 이펙트를 제작, 게임에 적용한다.
	컨셉아트: 기초	▪ 비디오 게임 아트에서 컨셉 아트가 가지는 다양한 의미에 대해 이해한다. ▪ 문자 단계의 기획 아이디어를 시각화하기 위한 방법을 공부한다. ▪ 아이디어/러프 스케칭, 무드 페인팅, 아트 에셋 제작을 위한 드로잉 등 각 목적에 부합하는 컨셉아트를 효과적으로 표현하기 위한 기초를 익힌다.
2D	인공지능·패럴랙스2D 아트: 중급/고급	▪ 차세대 게임아트를 구현하기 위하여 최신기술을 적용한 아트 제작 기법들을 연구/적용한다. ▪ 그리즈펜슬을 활용한 양방향 시점의 2D아트 에셋을 제작한다. ▪ AI를 활용한 아트 창작능력을 함양한다.
	컨셉아트: 중급/고급	▪ 기획안에 따라 캐릭터가 갖는 고유의 특성을 분석하고, 그에 적합한 캐릭터를 이미지화하는 방법을 공부한다. ▪ 유형별 캐릭터 디자인, 캐릭터의 성격에 따른 해부학적 이해, 해당 게임의 컨셉에 적합한 캐릭터 디자인에 대해 학습한다. ▪ 실제 게임상 캐릭터 구현에 있어 발생하는 기술적 한계를 현명하게 해결한 효과적인 캐릭터 컨셉 아트를 제작하는 능력을 키운다. ▪ 기획안의 세계관을 바탕으로 무드 페인팅 방법 및 효과적인 세부 레벨 시각화 방법을 익힌다. ▪ 게임 상의 배경 에셋 및 레벨을 구현함에 있어 나타나는 기술적 한계와 특성을 이해하고 이를 고려하여 효과적으로 의도한 느낌을 전달할 수 있는 컨셉 아트 제작 능력을 배양한다.
	게임 UI/UX	▪ 리깅(Rigging)의 의미와 역할에 대해 이해하고, 인버스 키네매틱(Inverse Kinematics) 포워드 키네매틱(Forward Kinematics) 등의 캐릭터 애니메이션의 기본 설정을 배운다. ▪ 3디 모델에 자연스러운 움직임을 추가하는 기술을 익힌다. ▪ 기존 2차원 애니메이션의 태생적 한계인 스프라이트 방식의 부자연스러움과 용량의 한계를 극복한 스파인 툴에 대해 학습한다.
	게임 애니메이션	▪ 제작 과정에서의 사용자 인터페이스의 종류와 구성 요소를 파악한다. ▪ 파악된 구성 요소의 제작 순서와 흐름의 구조를 이해하기 위한 시퀀스 과정을 공부한다. 이를 통해 작업의 규모를 산정하고, 체계적인 작업 과정을 구축할 수 있게 한다.
	3D 게임 아트: 고급(모델링/텍스처링)	▪ 게임 에셋 제작 전반에 대한 과정을 명확하게 이해하고, Zbrush 혹은 Blender 등을 활용한 디테일 표현법에 대해 학습한다. ▪ 게임 엔진에 기반한 PBR 머터리얼과 그에 맞는 텍스처를 적절히 활용하여

구분	과목명	세부 내용
		스타일라이즈드 Stylized (캐주얼) 및 NPR (None Photo Realistic) 부터 Photogrammetry (극사실주의) 까지 다양한 스타일의 에셋 제작 방법을 익힌다. ▪ Substance Painter, Quixel Mixer, Marvelous Designer 등의 다양한 툴을 사용하여 높은 퀄리티의 텍스처를 효과적으로 제작하는 방법에 대해 학습한다.
	3D 게임 엔진: 고급	▪ 게임 제작에 필요한 에셋 제작 고급 테크닉에 대해 학습한다. ▪ 레벨 디자인에 대해 이해하고 게임엔진을 이용하여 효과적으로 에셋을 배치할 수 있다. ▪ 기획에 기반한 다이오라마(Diorama) 제작과 대규모의 배경 레벨 구성 과정을 단계별로 공부한다. ▪ 라이팅과 다양한 효과를 통해 효과적으로 씬을 구성할 수 있다. ▪ 좌표계를 이용한 멀티 셰이더 등의 스크립트 기능을 포함, 다양한 기술들을 활용하여 넓은 구역과 큰 규모의 에셋을 효과적으로 표현하는 방법을 익힌다.
3D	패럴렉스 2D 아트:인공지능 I, II	-
	게임 애니메이션 I, II	▪ 리깅(Rigging)의 의미와 역할에 대해 이해하고, 인버스 키네매틱(Inverse Kinematics) 포워드 키네매틱(Forward Kinematics) 등의 캐릭터 애니메이션의 기본 설정을 배운다. ▪ 3D 모델에 자연스러운 움직임을 추가하는 기술을 익힌다. ▪ 기존 2차원 애니메이션의 태생적 한계인 스프라이트 방식의 부자연스러움과 용량의 한계를 극복한 스파인 툴에 대해 학습한다.
	게임 UI I, II	▪ 제작 과정에서의 사용자 인터페이스의 종류와 구성요소를 파악한다. ▪ 파악된 구성 요소의 제작 순서와 흐름의 구조를 이해하기 위한 시퀀스 과정을 공부한다. 이를 통해 작업의 규모를 산정하고, 체계적인 작업 과정을 구축할 수 있게 한다.
	3D 게임 아트: 고급(모델링/텍스처링)	▪ 게임 에셋 제작 전반에 대한 과정을 명확하게 이해하고, Zbrush 혹은 Blender 등을 활용한 디테일 표현법에 대해 학습한다. ▪ 게임 엔진에 기반한 PBR 머터리얼과 그에 맞는 텍스처를 적절히 활용하여 스타일라이즈드 Stylized(캐주얼) 및 NPR(None Photo Realistic)부터 Photogrammetry(극사실주의)까지 다양한 스타일의 에셋 제작 방법을 익힌다. ▪ Substance Painter, Quixel Mixer, Marvelous Designer 등의 다양한 툴을 사용하여 높은 퀄리티의 텍스처를 효과적으로 제작하는 방법에 대해 학습한다.

3. 게임프로그래밍학과

게임프로그래밍학과는 공통과정과 더불어 클라이언트 프로그래밍 위주의 3D그래픽스 프로그래밍 과정과 네트워크 프로그래밍 세부 전공으로 나뉘며, 1학년 후반부터 세부 전공을 선택할 수 있도록 교육과정이 설계되어 있다.

<표 2-13> 게임프로그래밍학과 커리큘럼

구분	게임프로그래밍학과
1학기	프로그래밍 기초, 자료구조 및 알고리즘 I, 게임 수학 I, 컴퓨터 구조, 디지털 모델링 기초, Win32

구분	게임프로그래밍학과
	API, 유니티 3D, 게임학 개론
2학기	객체지향 프로그래밍, Direct 2D, 게임 수학 II, 자료구조 및 알고리즘 II, 디지털 모델링 중급
3학기	Modern C++ I, 3D 그래픽스 프로그래밍, 3D 게임 수학, 시스템 프로그래밍, 디지털 모델링 고급
4학기	Modern C++ II, 3D 그래픽스 엔진 제작, 쉐이더 프로그래밍, 네트워크 프로그래밍, 상용엔진 그래픽스

<표 2-14> 게임프로그래밍학과 과목별 세부 내용

구분	과목명	세부 내용
1학기	프로그래밍 기초	▪ 게임 제작 프로그래밍의 가장 기초가 되는 C언어를 이해하고 변수, 함수, 제어문, 논리 구조, 메모리 등을 다루는 방법을 실습한다. ▪ 학습 내용을 바탕으로 C console application 기반의 간단한 게임을 제작한다.
	Win32 API	▪ Microsoft Windows OS 환경에 대해서 이해하고, 윈도 생성, 메시지 핸들링, 프로시저와 쓰레드 등의 윈도 프로그래밍에 대한 기본을 학습한다. ▪ WinAPI의 GDI를 사용해서 윈도 환경의 그래픽스 게임을 제작한다.
	자료구조 및 알고리즘 I	▪ 컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 해결하기 위해 체계적으로 생각하는 방법을 학습한다. ▪ 대표적인 문제들에 대한 다양한 자료구조를 배우고, 수학적인 분석을 통하여 효율적인 알고리즘 개념을 익히며 학습한 바를 바탕으로 직접 설계, 구현한다. (배열, 링크드리스트, 스택/큐, 트리, 소트, RSA, 길찾기 알고리즘 등)
	게임 수학 I	▪ 게임을 만들기 위해서 필요한 기초적인 수학적 지식을 학습한다. ▪ 사칙연산부터 다항함수, 함수의 그래프, 확률, 통계 등을 거쳐 미적분 기초 이전까지, 벡터/행렬 제외한 고교과정의 수학이 주 내용이며 간단한 물리도 다룬다.
	컴퓨터 구조	▪ 전자공학 개론부터 논리 회로, 현대 컴퓨터의 구조까지를 학습한다. ▪ 프로그래밍 언어 고급 과정을 위한 사전 지식을 학습하는 것이 목적이다.
	디지털 모델링 기초	▪ 3D 그래픽스의 기초적인 선수과목으로, Blender로 간단한 모델링을 제작한다. ▪ Vertex부터 시작해서 Face, Normal vector, Material, Rendering까지 3D 그래픽스 리소스 제작의 기본적인 개념을 학습한다.
	유니티 3D	▪ 상용엔진인 유니티3D의 구조와 그 사용 방법을 익힌다. ▪ 초보자를 대상으로 가장 간단한 상용 엔진을 이용한 게임 제작을 학습하는 것이 목적이다.
	게임학 개론	▪ 일반적인 게임학 개론을 예비 프로그래머의 시야에 맞춰 제공한다. ▪ 게임에 대한 이해를 통해 추후 개발 커뮤니케이션을 매끄럽게 하고, 다양한 게임의 형태와 요소, 메카닉스의 이해를 통해 응용력을 키운다. ▪ 게임 프로그래머를 위해 게임 전반에 대한 이해를 높이기 위한 것이 목적이다.
2학기	객체지향 프로그래밍	▪ C++을 이용해서 OOP의 기본을 학습하고, RTS 장르의 간단한 게임 제작을 통해서 OOP의 개념을 확립한다. ▪ C#, Java 등의 언어와의 비교를 통해서 OOP에 익숙해질 수 있도록 한다.
	자료구조 및 알고리즘 II	▪ 컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 해결하기 위해 체계적으로 생각하는 방법을 학습한다. 대표적인 문제들에 대한 다양한 알고리즘 기법을 익히고, 수학적인 분석을 통하여 효율적인 알고리즘 개념을 학습하며 이를 바탕으로 직접 설계, 구현한다. (그래프, STL, A-Star 길찾기 알고리즘 등 자료구조/알고리즘의 심화 구성)

구분	과목명	세부 내용
	게임 수학 II	▪ 3D 그래픽스 엔진을 만들기 위한 수학적 지식을 학습한다. 미적분 기초, 벡터/행렬, 사원수 등 실제 그래픽스 엔진과 쉐이더에서 필요한 내용으로 구성되어 있다.
	Direct 2D	▪ 2D 그래픽스 프로그래밍의 기본적인 부분을 Microsoft의 Direct2D를 이용해서 학습한다. ▪ 이후 구축된 라이브러리와 툴로 2D 게임 제작 프로젝트를 진행한다.
	디지털 모델링 중급	▪ 1학기의 디지털 모델링 기초에 이어서 3D 그래픽스의 본격적인 내용을 학습하고, 3DS Max와 Blender로 간단한 모델링을 제작한다. ▪ Rigging 및 Animation까지의 내용을 다루며 이후 3학기와 4학기에서 그래픽스 엔진을 만들기 위한 기반이 된다.
3학기	3D 그래픽스 프로그래밍	▪ 3D 그래픽스 프로그래밍의 기본적인 개념을 확립한다. ▪ 벡터, 행렬, 사원수 등의 수학과 기하, 변환, 카메라, 빛, 텍스쳐 등의 요소를 학습한다. ▪ 기본적인 램버트 조명 모델부터 시작해서 PBR이전까지의 전통적인 렌더링 모델을 학습하고, 3D데이터를 ASE포맷으로 로드해서 간단한 3D그래픽스 엔진 데모를 제작한다.
	Modern C++	▪ 2학기의 OOP(C++) 과목의 후행 과목으로 C++98의 RTTI 이후 2011부터의 심화된 C++에 대해서 학습한다. (C++11, C++14, C++17 등) ▪ 타입 추론(Range based for등)부터 C++ 2x에 포함 예정인 reflection까지를 주제로 한다.
	3D 게임 수학	▪ 2학기에 이어서 3D 그래픽스 엔진을 만들기 위한 수학적 지식을 학습한다. ▪ 미적분 기초, 벡터/행렬, 사원수 등 실제 그래픽스 엔진과 쉐이더에서 필요한 내용으로 구성되어 있다. ▪ 렌더몽키 등을 통해서 쉐이더 코드를 작성함으로서, 학습한 수학적 원리를 구현해 본다.
	시스템 프로그래밍	▪ 1학기의 컴퓨터 구조, Windows Programming에 이어서 프로세스, 쓰레드, 메모리 등의 본격적인 시스템 프로그래밍을 학습한다. ▪ 이후 4학기의 네트워크 프로그래밍으로 이어지는 내용으로 구성되어 있다.
	디지털 모델링 고급	▪ 2학기의 디지털 모델링 중급에 이어서 Blender의 사용법을 습득한다. ▪ 3D 그래픽스 모델링의 모든 내용을 다루며, 3학기와 4학기의 그래픽스 엔진을 만들기 위한 필수적인 과목이다. ▪ 3D그래픽스 프로그래밍 과목과 연동하여, 엔진 데모에 필요한 리소스를 제작한다. ▪ 또한 상용엔진인 Unity3D와 연동, 배경 에셋 구매, 배치 방법 등을 학습한다.

제5절 실습 및 프로젝트 과정 분석

게임인재원에서는 모든 학과에서 1년차 과정은 과목당 2-4주 정도의 게임제작 단기 프로젝트, 2년차 과정은 1년 장기 팀 프로젝트를 통해 현장 중심형 게임제작 전문교육이 진행된다. 장기 팀프로젝트에서는 기획전공 교육생들의 프로젝트 기획안 발표를 통해 팀이 구성되며, 학생들은 제작 기간 동안 협업 및 역할 분담을 통한 게임제작 워크플로우 학습하게 된다. 장기 프로젝트 팀원은 1-10인으로 구성되며, 1게임 개발 목표로 집중적인 팀워크를 발휘할 수 있도록 구성된다.

제6절 정체성 확립

1. 게임인재원 포지셔닝 분석(위상 분석)

본 연구는 게임인재원과 게임 관련 학과를 운영하고 있는 대학교들을 비교하여 현재 게임인재원의 위상을 확인하기 위해 포지셔닝(위상) 분석을 실시하였다. 비교 대상은 게임학과를 운영하고 있는 전문대학교, 4년제 대학교를 대상으로 설정하였다. 전문대학교는 '청강문화산업대학교', '인덕대학교', '신구대학교', 4년제 대학교는 '중부대학교', '동명대학교', '공주대학교'를 대상으로 취업률과 교수(전임) 1인당 학생 수, 행정직원 1인당 학생 수를 분석하였다.

<표 2-15> 포지셔닝 분석 개요

대학 선정	게임학과를 운영하고 있는 전문대학교(3개), 4년제 대학교(3개)	
지표	취업률 (최근 3년 자료)	(건강보험직장가입자+해외취업자+농림어업종사자+개인창작활동종사자+1인(창)사업자+프리랜서)/{졸업자-(진학자+입대자+취업불가능자+외국인유학생+건강보험 직장가입 제외 대상자)}] × 100
	교수(전임) 1인당 학생 수	교육생 수/전임교원 수
	행정직원 1인당 학생 수	교육생 수/행정직원 수

게임인재원과 전문대학교(3개), 4년제 대학교(3개)의 취업률을 비교한 결과, 취업률은 게임인재원이 가장 높은 것으로 확인되었으며, 중부대학교가 다음 상위권을 차지한 것으로 확인되었다. 중위권에서는 신구대학교, 청강문화산업대학교, 동명대학교 순으로 취・창업률이 높게 나타났고, 하위권에서는 공주대학교, 인덕대학교 순으로 높은 것으로 확인되었다.

<표 2-16> 게임인재원 및 6개 대학교 취창업률 비교

대학명	취업률	t점수	비고
게임인재원	80.3%	53.37	상위권
중부대학교(4년제 대학교)	74%	52.26	
신구대학교(전문대학교)	73.5%	52.17	중위권
청강문화산업대학교(전문대학교)	66.4%	50.91	
동명대학교(4년제 대학교)	49.4%	47.91	
공주대학교(4년제 대학교)	46.5%	47.40	하위권
인덕대학교(전문대학교)	38.5%	45.99	

* z=편차(점수-평균치)/표준편차, t=10z+50

게임인재원과 전문대학교(3개), 4년제 대학교(3개)의 교수(전임) 1인당 학생 수를 비교한 결과, 교수(전임) 1인당 학생 수 순위는 인덕대학교, 게임인재원 순으로 교수(전임) 1인당 학생

수가 적은 것으로 확인되었다. 중위권 순위에서는 동명대학교, 공주대학교, 신구대학교 순으로 교수(전임) 1인당 학생 수가 적은 것으로 확인되었다. 마지막으로 하위권에서는 청강문화산업대학교, 중부대학교 순으로 교수(전임) 1인당 학생 수가 적은 것으로 확인되었다.

<표 2-17> 게임인재원 및 6개 대학교 교수(전임) 1인당 학생 수 비교

대학명	교수(전임) 1인당 학생 수	t점수	비고
인덕대학교(전문대학교)	10.25명(41/4)	43.60	상위권
게임인재원	23명(138/6)	48.50	
동명대학교(4년제 대학교)	24명(168/7)	48.89	중위권
공주대학교(4년제 대학교)	27.4명(137/5)	50.19	
신구대학교(전문대학교)	28.75명(115/4)	50.71	
청강문화산업대학교(전문대학교)	35.4명(779/22)	53.27	하위권
중부대학교(4년제 대학교)	39.5명(158/4)	54.84	

* z=편차(점수-평균치)/표준편차, t=10z+50

행정직원 1인당 학생 수를 분석한 결과, 비교 대상 대학 대비 게임인재원이 행정직원 1인당 학생 수가 적은 것으로 나타났다. 게임인재원은 행정직원 1인당 학생 수가 약 46명, 비교 대상 대학은 약 29~123명 수준인 것으로 분석되었다. 그러나 해당 분석 결과는 게임인재원과 대학의 운영체계 및 운영조직의 차이, 대학의 경우 게임 학과가 아닌 대학 전체의 행정 직원과 교육생 수를 바탕으로 결과를 산출한 점 등을 고려하여 결과 해석에 유의할 필요가 있다.

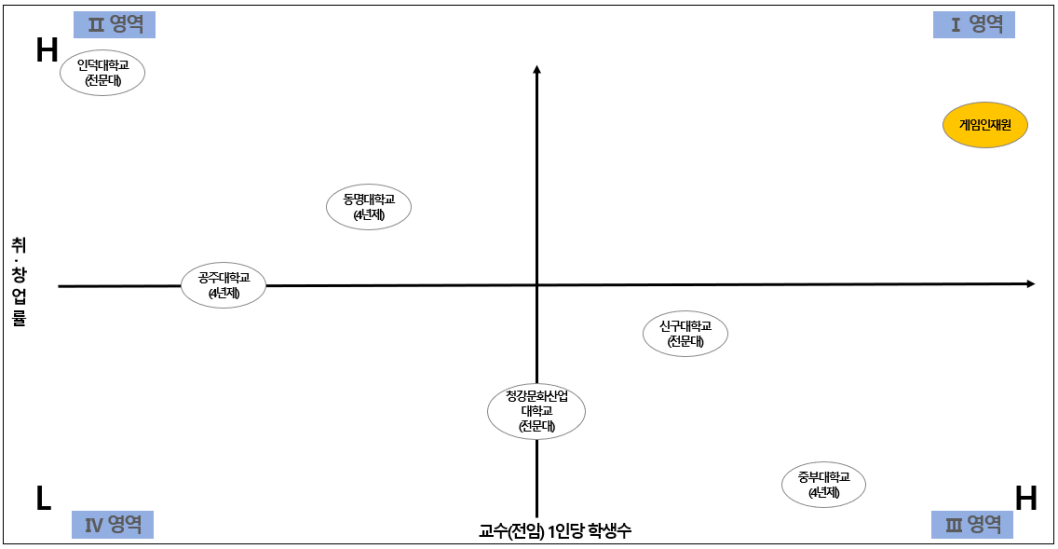
<표 2-18> 게임인재원 및 6개 대학교 행정직원 1인당 학생 수 비교

대학명	행정직원 1인당 학생수	t점수	비고
청강문화산업대학교(전문대학교)	29.19명(3357/115)	43.59	상위권
게임인재원	46명(138/3)	45.68	
중부대학교(4년제 대학교)	82.51명(15924/193)	50.22	중위권
동명대학교(4년제 대학교)	90.45명(14200/157)	51.20	
신구대학교(전문대학교)	92.55명(6108/66)	51.46	
인덕대학교(전문대학교)	101.52명(5888/58)	52.58	하위권
공주대학교(4년제 대학교)	123.17명(26358/214)	55.27	

* z=편차(점수-평균치)/표준편차, t=10z+50

포지셔닝 분석(위상분석)에는 '취·창업률'과 '전임교원 1인당 학생 수' 지표를 활용하였다. 포지셔닝 분석(위상분석) 결과 게임인재원은 취·창업률과 교수(전임) 1인당 학생 수 모두 상위권인 Ⅰ영역에 있는 것으로 확인되었다. 반면에, Ⅰ영역에 포함된 전문대학교와 4년제 대학교는 없었으며, 대체적으로 Ⅱ·Ⅲ·Ⅳ 영역에 골고루 분포하고 있는 것으로 확인되었다. 결과적으로 게임인재원이 취·창업률과 전임교원 1인당 학생 수 부문에서 전문대학교, 4년제 대학교보다 우위에 있는 것으로 확인되었다. 포지셔닝 분석 요약은 아래의

그림과 같다.



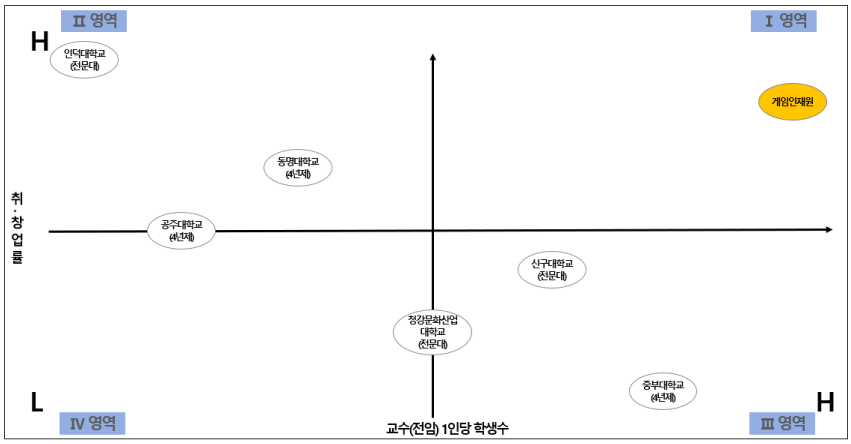
[그림 2-5] 포지셔닝 분석

제7절 소결

본 연구는 게임인재원 운영 현황 및 교육과정 분석을 통해 게임인재원의 교육운영지침 한계 및 시사점을 도출하였으며, 포지셔닝(위상) 분석을 통해 4년제 대학교, 전문대학교와 비교하여 게임인재원이 어떤 포지션에 위치하는지 확인하였다<표 2-19 참조>.

<표 2-19> 게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석 종합

구분	게임인재원 운영 현황 및 교육과정	
①교육운영지침 분석		
교육과정 관련 지침	**교육 목적**	▪ 게임인재원의 총칙은 한국콘텐츠진흥원 사업의 일환으로 게임인재원 운영 사항을 규정함을 목적으로 하고 있지만 대학교의 교육운영지침은 개별 대학교의 교육 이념에 입각한 교육 목적을 명시되어 있음 ▪ 게임인재원의 뚜렷한 정체성을 가지고 차별화된 기관 운영을 위해서는 게임인재원 교육 목적을 명확히 할 필요가 있음
	휴학	▪ 대학교의 교육운영지침에서는 휴학을 세부적으로 구분하여, 휴학 유형에 따른 지침이 명시되어 있음 ▪ 게임인재원에서는 정식적으로 군입대·임신·출산 휴학 이외에는 휴학을 허용하고 있지 않으나, 장기간의 입원, 가족 부양 등 부득이한 사유로 인한 휴학의 경우 게임인재원의 이해관계자들의 혼란 및 피해를 최소화하기 위한 목적으로 운영될 필요가 있음
	평가	▪ 대학교의 교육운영지침에서는 '자체평가'에 관한 규정이 명시되어 있음 ▪ 교수와 교육생의 관계를 긍정적으로 유지하고 악의적인 문제가 발생하지 않도록 대학교의 '자체평가' 학칙과 같이 '강의 만족도 조사', '강사 만족도 조사' 등의 세부적인 학칙을 규정하는 것이 필요함
교수진 관련 지침	▪ 교수진 관련 지침에서는 학생들의 강사평가에 따라 전임교수의 위촉기간 연장 및 외래강사 교체를 결정한다고 명시되어 있음 ▪ 단지 학생들의 평가만으로 전임교수와 외래교수의 해임 여부를 결정하는 것은 교권 하락 등과 같은 문제를 발생시킬 수 있기 때문에, 학생들에 의한 교수진 평가 외에, 교육생, 취·창업 성과 등 다양한 평가 방법을 고려하는 것이 적절하다고 판단됨	
②학생 및 교수진 현황 분석		
학생 현황	▪ 전년도와 비교하여 게임인재원의 교육생은 2022년 4기 입학생 56명에서 2023년 입학생 106명으로 총 50명 증가함	
교수진 현황	▪ 교수진 인원은 전체 전임교수 6명, 외래교수 49명으로 구성되어 있으며, 강의 중인 외래교수는 22명인 것으로 확인됨	
③전공별 교육과정 분석		
게임기획학과	▪ 게임기획학과는 공통과정과 반별(기획 A과정, 기획 B과정) 세부과정으로 분리하여 운영하고 있음	
게임아트학과	▪ 게임아트학과는 게임아트에 있어 기본이 되는 필수교육 과정인 공통과정과, 게임아트 분야별 고급교육 과정인 2D아트 전공과 3D아트 전공으로 분류하여 교육 과정을 운영하고 있음	
게임프로그래밍학과	▪ 게임프로그래밍학과는 공통과정과 더불어 클라이언트 프로그래밍 위주의 3D그래픽스 프로그래밍 과정과 네트워크 프로그래밍 세부 전공으로 나뉘며, 1학년 후반부터 세부 전공을 선택할 수 있도록 교육과정이 설계되어 있음	

구분	게임인재원 운영 현황 및 교육과정
	④실습 및 프로젝트 과정 분석
1년차	▪ 1년차 과정은 과목당 2-4주 정도의 게임제작 단기 프로젝트를 진행함
2년차	▪ 2년차 과정은 1년 장기 팀프로젝트를 통한 현장 중심형 게임제작 전문교육이 진행함
	⑤정체성 확립
위상분석	▪ 포지셔닝 분석(위상분석) 결과 게임인재원은 취업률과 교수(전임) 1인당 학생수가 상위권인 Ⅰ영역에 있는 것으로 나타남 ▪ Ⅰ영역에 포함되는 전문대학교와 4년제 대학교는 없었으며, 대체적으로 Ⅱ·Ⅲ·Ⅳ 영역에 골고루 분포하고 있는 것으로 확인됨 ▪ 결과적으로 게임인재원이 취·창업률과 전임교원 1인당 학생 수 부문에서 전문대학교, 4년제 대학교보다 우위에 있는 것으로 확인됨 

제3장 국내·외 교육기관 사례조사

2023

KOCCA23-49

제3장 국내·외 교육기관 사례 조사

제1절 국내·외 사례 조사 개요

국내·외 교육기관의 우수사례를 참고하여 게임인재원의 교육 개선 방안을 도출하기 위해 국내·외 사례조사를 실시하였다. 본 연구는 국내・외 사례 조사를 실시하기 앞서 게임학과를 보유하고 있는 대학(교)을 대상으로 Pool을 구성하였다. 사례조사 대상 Pool은 해외 대학(교) 6곳, 국내 대학(교) 2곳으로 구성되었다.

<표 3-1> 사례조사 대상 Pool

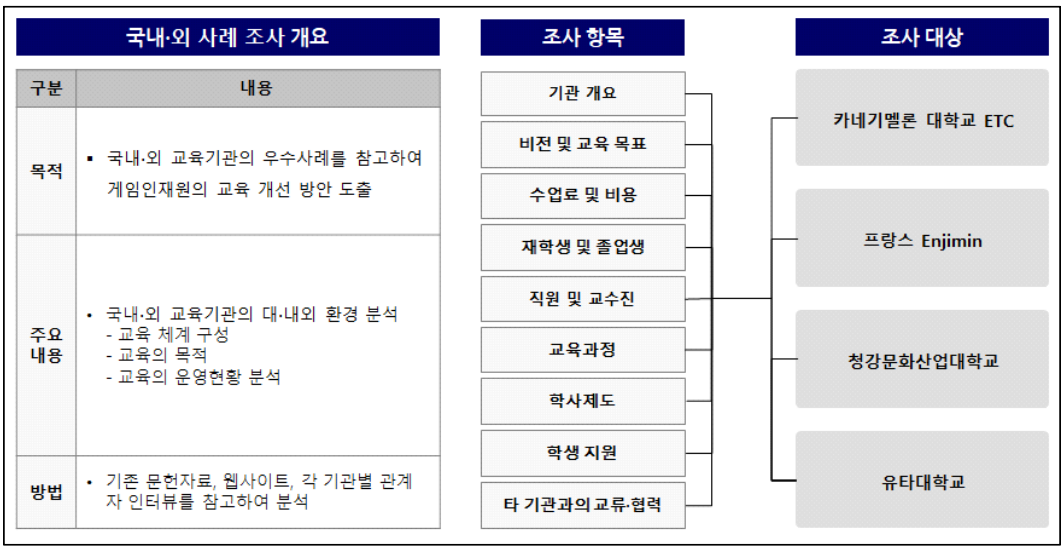
구분	대학명	과정/학과	국가
해외	카네기멜론 대학교 (Carnegie Mellon University)	엔터테인먼트 기술 석사과정	미국
	엔지민 대학교 (Enjmin University)	비디오 게임 및 인터렉티브 미디어 석사과정	프랑스
	유타 대학교 (Utah University)	엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과	미국
	서던캘리포니아 대학교 (Southern California University)	인터랙티브 미디어학과	미국
	드렉셀 대학교 (Drexel University)	디지털 미디어학과	미국
	우스터 폴리테크닉 대학 (Worcester Polytechnic Institute)	인터렉티브 미디어 게임개발학과	미국
국내	청강문화산업 대학교	게임콘텐츠스쿨	한국
	상명대학교	게임학과	한국

사례조사 기관은 게임인재원과 유사하게 현업 및 프로젝트 중심으로 교육과정을 운영하고, 한국 기관과 교류・협력을 활발히 하는 기관 및 게임인재원과 해외 교류・협력을 검토 중인 기관에 대한 게임인재원 관계자 의견을 반영하여 조사 대상을 선정하였다. 최종적으로 사례조사 대상 해외 기관은 카네기멜론 대학교, 엔지민 대학교, 유타 대학교가 선정되었고, 국내 기관은 청강문화산업 대학교가 선정되었다.

카네기멜론 대학교의 엔터테인먼트 기술 센터는 미국에서 게임 개발 관련 상위 등급에 머무르고 있으며, 엔지민 대학교는 게임으로 특화된 교육기관으로 다양한 국제화 프로그램을 운영 중이다. 해당 학교들은 실무 중심의 교육과정을 운영하며, 게임인재원은 카네기멜론 대학교 및 엔지민 대학교와 해외 교류・협력 방안을 검토 중이다. 유타대학교의 경우 국내

인천광역시 연수구 송도국제도시에 아시아 캠퍼스를 보유하고 있으며, 서울대학교, 서강대학교와 같은 대학교뿐만 아니라 E-스포츠 산업 기업인 디알엑스 등 다양한 기관들과 교류·협력을 실시하고 있다. 국내 사례조사 기관으로 선정된 청강대학교는 실무 및 프로젝트 중심의 교육과정으로 게임인재원과 교육과정이 유사하며, '청강게임컨퍼런스', '청강게임 크로니클' 등 학생 게임 개발 역량을 높이기 위한 다양한 행사를 진행하고 있다.

최종적으로 본 연구는 카네기 멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin, 청강문화산업대학교, 유타 대학교를 조사 대상으로 선정하였고, 각 기관별 기관 개요, 비전 및 교육 목표, 수업료 및 비용, 재학생 및 졸업생, 직원 및 교수진, 교육과정, 학사제도, 학생 지원, 타 기관과의 교류·협력 등에 대해 조사하였다.



[그림 3-1] 국내·외 사례 조사 개요

제2절 카네기멜론 대학교 ETC

1. 기관 개요

카네기멜론 대학교는 미국 펜실베이니아주 피츠버그시에 위치한 최상위권 사립 연구중심 종합대학으로, 국제적으로 공인된 최상위 연구 중심 대학이다. 2023년 기준 공과대(Carnegie Institute of Technology), 예술대(College of Fine Arts), 인문사회과학대(Dietrich College of Humanities and Social Sciences), 정보시스템&공공정책대(Heinz College of Information System and Public Policy), 자연과학대(Mellon College of Science), 정보대학(School of Computer Science), 테퍼 경영대(Tepper School of Business) 등 7개 단과대학에 학부 및 대학원 과정이 운영되고 있다. 개설 학과는 정보시스템학과, 예술경영학과, 공공정책 경영학과, 정보기술학과, 인터랙션 디자인과, HCI, 엔터테인먼트 공학과 등으로 구성되어 있으며, 학제간 연구를 위한 다수의 프로그램이 준비되어 있다. 특히 철학과, 영문과, 화학공학과, 기계공학과 등의 전공들은 카네기멜론 특유의 학제간 연구와 실용적 응용을 통해 특성화, 차별화를 이루어 내고 있으며, 취업 지원 및 창업 교육이 뛰어난 것으로 알려져 있다.

카네기멜론 대학교의 엔터테인먼트 기술 센터(ETC)는 다양한 분야에 적용되는 인터랙티브 엔터테인먼트를 위한 최고의 전문 대학원 프로그램을 운영하고 있으며, 컴퓨터 과학부와 미술대학의 합작 투자로 2년제 엔터테인먼트 기술 석사(MET) 학위를 부여하고 있다. 카네기멜론 대학교 ETC 엔터테인먼트 기술석사 학생들은 리더십&혁신, 인터랙티브 스토리텔링, 테마 엔터테인먼트, 게임 디자인 등의 선택 과목들을 수강할 수 있다. ETC 학생의 40%는 과학 기술 전공 출신이며, 40%는 예술 관련 전공 출신, 이외 다양한 전공 출신의 학생들도 구성되어 있다[3].

게다가 카네기멜론 대학교에서는 학부생 대상의 IDeAte(통합 디자인, 예술 및 기술 네트워크)라는 4가지 코스를 제공하여, 모든 학부생에게 '게임 디자인'을 포함한 '애니메이션 및 특수효과', '미디어 디자인' 등 10여 가지의 부전공을 이수할 수 있게 도움을 주고 있다[4]. 뿐만 아니라 게임개발에 관심이 있는 고등학생들을 위한 6주 과정의 국립 고등학교 게임 아카데미(NHSGA) 프로그램을 개설하여 진행하고 있으며, 해당 프로그램은 엔터테인먼트 기술 석사(MET) 대학원 프로그램에서 사용되는 패러다임을 공유하며, 심층적인 전통적인 수업, 강의 및 토론과 결합된 실습 팀 프로젝트의 혁신적인 조화에 중점을 두고 있다[5].

---

3) https://www.etc.cmu.edu/learn/students/

4) https://ideate.cmu.edu/about/index.html

2. 비전 및 교육 목표

카네기멜론 대학교 ETC의 미션은 프로젝트 중심 학습, 도제식 교육, 지역사회 참여 및 업계 협력을 통해 학생들이 전문 직업을 준비할 수 있도록 포괄적이고 학제간 교육 기회를 창출하는 것이며, 교육 비전은 학생들을 즐겁게 하고, 교육하고, 변화시키고, 영감을 주는 모범적인 경험을 상상하고 구축하는 창의적인 리더 양성이다.

<표 3-2> 카네기멜론 대학교 ETC 교육 미션 및 비전

미션	프로젝트 중심 학습, 도제식 교육, 지역사회 참여 및 업계 협력을 통해 학생들이 전문 직업을 준비할 수 있도록 포괄적이고 학제간 교육 기회를 창출 The ETC MISSION is to create inclusive and interdisciplinary educational opportunities that prepare students for professional careers through project-centric learning, conservatory instruction, community engagement, and industry collaboration.
비전	학생들을 즐겁게 하고, 교육하고, 변화시키고, 영감을 주는 모범적인 경험을 상상하고 구축하는 창의적인 리더 양성 The ETC VISION is to shape students into creative leaders who imagine and build exemplary experiences to entertain, educate, transform, and inspire.

* 자료: 카네기멜론 대학교 ETC 홈페이지 (https://www.etc.cmu.edu/learn/mission/)

3. 수업료 및 비용

엔터테인먼트 기술 센터(ETC) 대학원 수업료는 1년 55,612달러이다. 이외에 학생활동비, 생활비(주택, 식비), 도서 및 소모품, 건강보험, 개인 및 기타, 여행수당, 교통비, 기술료 등 다양한 비용이 부가된다. 일시불로 납부하기 어려운 학생들은 등록금을 월별로 분할하여 납입할 수 있으며, 학생 대출을 지원하고 있다.[6)]

<표 3-3> 엔터테인먼트 기술 센터(ETC) 수업료 및 비용

(단위: $)

구분	1년	봄학기	가을학기
수업료	55,612	27,806	27,806
학생활동비	238	119	119
생활비-주택	12,570	6,285	6,285
생활비-식비	7,542	3,771	3,771
도서 및 소모품	2,212	1,106	1,106
건강 보험	2,816	2,816	
개인 및 기타	3,528	1,764	1,764
여행수당	1,500	750	750
교통비	256	128	128

5) https://www.cmu.edu/pre-college/academic-programs/game-academy.html

6) https://www.cmu.edu/sfs/financial-aid/index.html

(단위: $)

구분	1년	봄학기	가을학기
기술료	460	230	230
합계	86,734	44,775	41,959

4. 재학생 및 졸업생

현재 카네기멜론 ETC의 재학생은 2023년-2025년 졸업 예상 학생을 포함하여 모두 140명이다. 연도별 졸업생은 2001년 8명, 2002년 15명, 2003년 19명, 2004년 25명, 2005년 37명, 2006년 46명, 2007년 55명, 2008년 74명, 2009년 54명, 2010년 63명, 2011 74명, 2012년 92명, 2013년 98명, 2014년 93명, 2015년 77명, 2016년 70명, 2017년 70명, 2018년 72명, 2019년 78명, 2020년 67명, 2021년 73명, 2022년 40명, 2023년 90명으로 모두 1,390명이다.[7)]

<표 3-4> 카네기멜론 대학교 ETC 졸업생 현황

년도	인원
재학생(2023년-2025년 졸업예정자)	140명
2001년 졸업생	8명
2002년 졸업생	15명
2003년 졸업생	19명
2004년 졸업생	25명
2005년 졸업생	37명
2006년 졸업생	46명
2007년 졸업생	55명
2008년 졸업생	74명
2009년 졸업생	54명
2010년 졸업생	63명
2011년 졸업생	74명
2012년 졸업생	92명
2013년 졸업생	98명
2014년 졸업생	93명
2015년 졸업생	77명
2016년 졸업생	70명
2017년 졸업생	70명
2018년 졸업생	72명
2019년 졸업생	78명
2020년 졸업생	67명
2021년 졸업생	73명
2022년 졸업생	40명
2023년 졸업생(1학기)	90명

7) https://www.etc.cmu.edu/learn/alumni/

5. 카네기멜론 ETC 직원 및 교수진

카네기멜론 대학교 ETC의 직원은 모두 16명으로 수석 개발자, 커리어 컨설턴트, 이사, 수석 연구 프로그래머/분석가/기술 전문가, 언론 편집장 등 다양한 분야의 전문가들로 구성되어 있다. 직원들은 개인의 역할에 따라 학생부, 정보기술, 학생 서비스, 재정감독 등 전반적인 학교 행정에 관한 지원을 하고 있다.

카네기멜론 대학교 ETC 교수진은 조교수(Assistant Teaching Professional) 6명, 부교수(Associate Teaching Professional) 4명, 정교수(Teaching Professional) 7명, 특수 학부 교수(Special Faculty) 3명, 겸임교수(Adjunct Faculty) 7명, 실무 석좌 교수(Distinguished Professor of the Practice) 2명으로 구성되어 있다.[8)]

<표 3-5> 카네기 멜론 교수진

년도	인원
조교수(Assistant Teaching Professional)	6명
부교수(Associate Teaching Professional)	4명
정교수(Teaching Professional)	7명
특수 학부 교수(Special Faculty)	3명
겸임교수(Adjunct Faculty)	7명
실무 석좌 교수(Distinguished Professor of the Practice)	2명

6. 교육 과정

카네기멜론 대학교 ETC의 교육 과정은 4학기로 구성되어 있으며, 1학기는 이론 중심, 2~4학기에는 학제간 프로젝트(Interdisciplinary Project) 중심의 교육과정을 운영하고 있다. 표준 커리큘럼에 따른 이수학점은 189~198학점이며, 이중 학제간 연구 과정이 전체 학점의 약 54~57%를 차지하고 있다.

<표 3-6> 카네기멜론 대학교 ETC 표준 커리큘럼

학기 구분	표준 커리큘럼	학점
1학기	ETC의 기초(Fundamentals of the ETC)	9
	즉흥 연기(Improvisational Acting)	9
	비주얼 스토리텔링(Visual Storytelling)	12
	가상세계 구축(Building Virtual Worlds)	24
	합계	**54**
2학기	학제간 연구 I(Interdisciplinary Project I)	36
	선택 과목	9~12
	합계	**45~48**

8) https://www.etc.cmu.edu/learn/faculty-staff/

학기 구분	표준 커리큘럼	학점
3학기	학제간 연구 II(Interdisciplinary Project II)	36
	선택 과목	9~12
	합계	**45~48**
4학기	학제간 연구 III(Interdisciplinary Project III)	36
	선택 과목	9~12
	합계	**45~48**

변형 과정으로 '통합 Co-Op 과정(Integrated Co-Op)', '속성 석사 과정(Accelerated Master's Program)'이 있다. '통합 Co-Op 과정'은 2년차 과정(3학기 또는 4학기)에서 한 학기 동안 학교 수업 대신 기업에서 산학협력 활동을 수행하는 일종의 인턴십 활동이다. '속성 석사 과정'은 카네기멜론 대학교에서 학부 과정을 마치고 속성 석사 프로그램을 통해 ETC 석사 과정에 입학한 학생이 1학기 과정은 생략하고, 2학기 프로젝트 과정부터 시작하는 교육과정이다.

1학기 필수 교과목의 가장 큰 특징은 팀 프로젝트 과목인 '가상세계 구축'을 제외하면 게임 개발 언어 등 게임 개발을 위한 기술적 요소가 아닌 게임 개발을 위한 소양을 향상시키기 위한 교육을 주로 실시한다는 점이다. 이를 위해 'ETC의 기초' 교과목에서 엔터테인먼트 기술 분야의 전반적 사항을 학습하고, '즉흥 연기' 교과목에서 협동과 아이디어 개발의 방식을 학습, '비주얼 스토리텔링'에서는 디지털 미디어의 제작 방식과 스토리텔링에 대해 학습한다. 팀 프로젝트 교과목인 '가상세계 구축'은 프로토타입을 개발하기 위한 공동 프로젝트로, 프로젝트 결과물을 가지고 학기말 전시회를 실시한다. 해당 교과목을 수강하기 위한 조건으로 학생들은 게임 개발을 위한 역량 - ①3D 모델링, ②고품질 2D 아트 기술, ③프로그래밍 기술, ④음악 및 음향 효과 능력 중 하나를 보유하고 있어야 한다.

<표 3-7> 카네기멜론 대학교 ETC 1학기 필수 교과목

교과목 명	세부 내용
ETC의 기초 (Fundamentals of the ETC)	▪ ETC의 기초는 엔터테인먼트 기술 분야의 폭과 특수성을 다룹니다. 이 과정의 주요 초점은 해당 분야와 관련된 디자인 및 개발 측면에 대한 공유된 학제간 어휘를 만들고 확립하는 것입니다. 마찬가지로, 학생들이 다양한 관점에서 자신의 아이디어를 효과적으로 전달할 수 있도록 프레젠테이션 기술이 강조됩니다. 또한 ETC 프로젝트에 직접 적용할 수 있는 프로젝트 관리 기법을 탐구합니다. 학기 내내 ETC 교수진과 업계 전문가들은 엔터테인먼트 기술과 관련된 역사적 맥락과 경험적 참고자료를 제공할 것입니다. 학생들은 자신의 전문 네트워크를 형성하고 경험이 어떻게 참여하고 정보를 제공하는지에 대한 근본적인 이해를 구축할 수 있는 기회를 갖게 됩니다.
즉흥 연기	▪ 이 코스는 팀 구성을 촉진하고 학생들이 다른 사람들과 함께 일할 때 자신의 억제력을

교과목 명	세부 내용
(Improvisational Acting)	극복하도록 격려하기 위해 즉흥적 연기 기술을 익히게 됩니다. 이 과정에서 학생들은 앙상블로 함께 작업하는 방법, 극적인 주제나 아이디어를 개발하는 방법, 무대에서 불확실한 순간에 빠르고 자신감 있게 대응하는 방법, 무엇이 필요한지에 대한 학생들의 인식을 높이는 방법을 배우게 됩니다. 이 과정에서 학생들은 무대에 올라 연주 능력을 향상시키는 즉흥 연주 기술과 연습을 소개하고 훈련합니다. 학생들은 즉흥 연주, 준비 운동, 편집 방지, 공간과 시간 탐구의 규칙을 배우게 됩니다.
비주얼 스토리텔링 (Visual Storytelling)	▪ 학생들은 디지털 형식에 적용되는 영화 제작 언어와 감독의 기술을 배웁니다. 미장센, 시각적 스토리텔링, 연속성 스타일 취재, 시간적 및 공간적 몽타주 이론, 배우 연출 및 시각적 사고 등의 측면은 뉴미디어 디렉터의 팔레트에 필수적입니다. 드라마, 다큐멘터리, 독립 영화는 물론 광고, 뮤직 비디오, 실험 주제 등 모든 형태의 디지털 영화 제작에 대해 논의합니다. 강의, 낭독, 상영, 웹포스팅, 토론, 집필, 제작 과제 등을 통해 영화이론과 미학의 기본 원리와 어휘를 배우게 됩니다. 이러한 기본 아이디어를 이해하면 새로운 미디어를 만드는 데 있어, 보다 비판적인 시각을 개발하는 데 도움이 됩니다.
가상세계 구축 (Building Virtual Worlds)	▪ 이 과정은 학제간 팀이 신속하게 프로토타입을 갖춘 몰입형 대화형 가상 세계를 구축하는 프로젝트입니다. 이 과정에서는 세계 건설, 환경 디자인, 비선형 스토리텔링 및 관련 주제를 다룹니다. 학생들은 최첨단 인터페이스 하드웨어와 함께 모델링 도구, 페인트 도구, 사운드 처리 도구 및 Unity 게임 엔진을 사용합니다. 학기말에는 캠퍼스에서 전시회를 열어 Carnegie Mellon 커뮤니티에 수업 프로젝트를 선보입니다. 이 과정의 목표는 다양한 재능, 배경, 관점을 가진 학생들을 모아서 혼자서는 할 수 없는 일을 함께 하도록 하는 것입니다. 이 과정은 주로 ETC 대학원생을 대상으로 하지만 때로는 강사의 특별 허가를 받아 다른 학생도 참여할 수 있습니다. 참여하려면 학생들은 3D 모델링, 고품질 2D 아트 기술, 프로그래밍 기술 또는 독창적인 음악 및/또는 음향 효과를 작곡하고 녹음하는 능력 중 하나를 갖추어야 합니다. 핵심은 이 과정에 "아이디어를 가진 사람"이 없다는 것입니다. 모든 사람은 자발적으로 아이디어를 창조해야 합니다. 이 과정은 실습 과정이고 시간이 많이 걸리지만 대부분의 학생들은 해당 과정을 매우 성취감 있고 재미있다고 생각합니다. 우리는 예술가에게 프로그래밍을 가르치거나 엔지니어에게 그림 그리는 법을 가르치려고 하지 않습니다. 우리는 모두가 공동 프로젝트를 진행하기 위해 이미 능숙한 작업을 수행하는 팀을 구성합니다. 수업 시간에는 정규 강의, 그룹 프로젝트 전시/비평, 초청 강의 및 세계 창조를 돕기 위해 고안된 워크샵이 포함됩니다. 귀하의 그룹과 협력하는 ETC에서는 상당한 교실 외 시간이 필요하며, ETC가 아닌 학생은 학기가 시작되기 전에 교수진에게 연락하여 수업 시간이 얼마나 필요한지 명확하게 확인해야 합니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

카네기멜론 대학교 ETC 과정에서 이수학점의 50% 이상을 차지하고 있는 '학제간 연구' 교과목은 서로 다른 분야의(interdisciplinary) 학생들이 팀을 구성하여 플레이가 가능한 프로토타입을 제작하는 프로젝트 교과목이다. 프로젝트는 한 학기 동안 진행되며, 학생, 교수진, 고객사 대표(스폰서)를 중심으로 팀이 구성된다. 해당 교과목은 실제로 작동하는 것을 제작하는데 중점을 두며, 학생들이 다양한 기술과 감성을 가진 다양한 구성원과 함께 작업하는데 목표로 두고 있다. 한 프로젝트 당 2명의 교수를 프로젝트 강사(Project Instructor)로 배정하며, 프로젝트 당 학생 수는 1~5인으로 자유롭게 구성할 수 있다. '학제간

연구’ 교과목의 가장 큰 특징 중에 하나는, 프로젝트에 스폰서 역할로서 기업이 매칭된다는 것이다. 프로젝트는 스폰서 기업의 비즈니스와 관련된 엔터테인먼트 기술 문제에 초점을 맞춰 기획, 진행된다. 현재 등록되어 있는 스폰서는 ‘XBOX 360’, ‘ROBLOX’, ‘SONY Interactive Entertainment’ 등의 게임 회사뿐만 아니라 ‘마이크로소프트’, ‘페이스북’, ‘인텔’ 등의 IT 기업, ‘아마존’, ‘록히드 마틴’, ‘제너럴 모터스’ 등의 일반 기업, ‘미국 약사 재단’ 등 비영리재단이 포함되어 있다.

카네기멜론 대학교 ETC의 선택 과목(Elective Course)은 학생이 자신의 전문성을 개발하기 위해 가장 적합한 과정을 이수하는 것으로, 교수진 및 교직원과 협력하여 선택 과목을 결정・수강하도록 하고 있다. 선택 과목 영역은 ‘게임 디자인(ETC Game Design Electives)’, ‘테마 엔터테인먼트(ETC Themed Entertainment Electives)’, ‘인터랙티브 스토리텔링(ETC Interactive Storytelling Electives)’, ‘리더십 코스(Leadership Courses)’, ‘일반 과목(General Electives)’의 5가지로 구성되어 있다.

<표 3-8> 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ①게임디자인 영역

교과목 명	세부 내용
게임디자인 기초 (Game Design Fundamentals)	▪ 게임의 목표, 장애물, 결정, 규칙 및 상호작용, 플레이어 중심의 디자인에 대해 학습합니다.
게임 디자인 소개 (Introduction to Game Design)	▪ 이 과정은 학생들에게 전문 게임 디자이너의 방법과 책임에 대한 교육과 실제 경험을 제공합니다. 과제는 대규모 스튜디오부터 인디 게임에 이르기까지 다양한 작업 환경은 물론 다양한 종류의 게임 디자인 작업을 시뮬레이션합니다. 게임 디자인에 대한 사전 지식은 필요하지 않으며 이 수업에는 코딩이 포함되지 않습니다. 수업의 실질적인 초점은 디지털 엔터테인먼트에 있지만 교육에는 대상 청중이나 목적(예: 변형 게임, 교육용 게임 등)에 관계없이 유용한 게임 디자인 방법이 포함됩니다.
게임 개발 이슈 연구: XR 디자인 (Research Issues in Game Development: Designing for XR)	▪ 확장 현실(또는 XR)은 가상 현실, 증강 현실, 혼합 현실과 같은 관련 기술로 생성된 가상 환경을 의미합니다. 이들 각각은 현실 세계에 대한 우리의 인식을 향상시키거나 대체할 수 있는 다양한 수준의 몰입감을 유지하는 공간적 경험을 생성하며 각각 고유한 장점과 한계를 가져옵니다. 소비자급 XR 장치를 쉽게 사용할 수 있게 되면서 비디오 게임 회사는 콘텐츠를 제작하고 있지만 표준이 거의 존재하지 않는 매체를 적절하게 설계해야 하는 과제에 직면해 있습니다. 수업에서는 이러한 기술을 더 잘 이해하고, 이러한 플랫폼을 차별화하는 기능과 한계를 검토하고, 이러한 환경이 "실제"라고 믿도록 우리 두뇌를 속이는 방법과 기술을 탐구합니다. 학생들은 게임을 플레이하고 이러한 플랫폼용으로 출시된 앱을 탐색하며 이를 분석하여 사용자를 위한 콘텐츠 디자인에 대한 모범 사례를 발견합니다. 학생들은 새로운 XR 콘텐츠를 제작하여 이러한 학습 내용을 적용하게 됩니다. 학생들은 팀을 구성하여 자신만의 게임 스튜디오를 구성하여 디자인 문제를 해결하고 자신만의 게임을 만들게 됩니다. 이들 팀은 실무 개발에 참여하며 아티스트, 프로그래머, 디자이너, 프로듀서 등의 역할을 맡게 됩니다. 모든 분야의 학생들의 참여를 권장합니다.

교과목 명	세부 내용
게임디자인, 프로토타입과 제작 (Game Design, Prototyping and Production)	▪ 이 과정은 공동 작업 환경에서 비디오 게임을 개발하는 방법을 배웁니다. 이 과정에서는 게임 디자인 및 메커니즘, 신속한 프로토타입 제작, 반복적인 디자인 프로세스 및 프로젝트 관리의 기본 원칙을 다룹니다. 이 수업에서는 인구 통계, 경제 모델, 예산 및 마케팅을 포함하여 게임 디자인에 영향을 미치는 업계의 비즈니스 측면을 검토합니다. 학생들은 협업 팀을 구성하여 자신만의 "게임 스튜디오"를 형성하여 디자인 문제를 해결하고 자신만의 게임을 만들게 됩니다. 이들 팀은 실무 개발에 참여하며 아티스트, 프로그래머, 디자이너, 프로듀서 등의 역할을 맡게 됩니다. 모든 학과의 학생들의 참여를 권장합니다.
게임 디자이너를 위한 프로그래밍 (Programming for Game Designers)	▪ 게임 디자인은 프로그래밍, 예술, 글쓰기, 디자인, 엔지니어링, 심리학 등 다양한 분야의 교차점에 있습니다. 이 과정에서는 프로그래밍에 대한 실용적인 접근 방식과 이를 사용하여 더 나은 게임 디자이너가 되는 방법을 다룹니다. 개인 및 공동 프로젝트를 통해 학생들은 프로그래밍 도구, 데이터 작업 기술, 팀 작업 방법 및 프로토타입 전략을 배웁니다. 이 과정은 프로그래밍 역량을 함양하고자 하는 비프로그래머를 대상으로 합니다.
레벨 디자인 소개 (Introduction to Level Design)	▪ 이 과정은 전문적인 3D 게임 개발에 대한 진지한 열망을 가진 게임 제작자를 대상으로 하며, 비디오 게임 레벨 디자인의 도구, 기술 및 철학에 대한 실질적인 경험을 제공합니다. Unreal 5.1과 같은 전문가급 도구를 사용하여 학생들은 실제 전문 게임 개발 환경과 상황을 모델링하는 특정 설계 제약 조건을 사용하여 개별적으로 게임 레벨을 만듭니다. 개발 수준에 대한 그룹 비평은 학기 내내 진행되며 때로는 업계 스튜디오의 게스트 디자이너가 참여합니다. 또한 학생들은 핵심 실습 커리큘럼을 넘어 자신이 선택한 레벨 디자인 영역을 연구하여 동료들과 공유하게 됩니다.
레트로 게임 랩 (Retro Game Lab)	▪ 이 과정에서는 학생들이 초기 아케이드 기계 및 관련 엔터테인먼트 장치를 탐색, 해킹 및 재설계하여 게임 디자인 및 실제 컴퓨팅 기술을 성장시키도록 합니다. 디지털 시대 이전에는 엔터테인먼트 아케이드가 다양한 전자 기계 장치를 주로 사용하였고, 카니발, 미드웨이, 박람회의 전통을 바탕으로 대화형 인터페이스는 사용자에게 새로운 방식으로 탐색하고 플레이하도록 유도했습니다. 이는 1930년대 핀볼의 인기가 폭발적으로 증가하고 결국 1970년대 후반에 비디오 게임 아케이드가 부상하는 결과를 가져왔습니다. 이 과정에서 우리는 이러한 디자인과 놀이의 전통을 토대로 초기 엔터테인먼트 아케이드에 대한 새롭고 대안적인 이해를 추구합니다. 이 과정은 학생들이 Spring Carnival에서 대중에게 공개할 작동하는 전자 기계 게임을 만드는 것을 목표로 합니다.
게임 사운드 (Game Sound)	▪ 상용 게임 엔진(예: Unreal) 및 대화형 오디오 미들웨어(예: FMOD 또는 WWISE)를 사용하여 학생들은 대화형 오디오를 디자인, 생성, 편집 및 샘플 비디오 게임 프로젝트를 구현합니다. 업계 초청 연사가 학생 작업에 대한 통찰력과 관점을 제공하고 진로에 대한 조언을 제공할 것입니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

<표 3-9> 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ②테마 엔터테인먼트 영역

교과목 명	세부 내용
사용자 경험 및 테마파크 디자인	▪ 학생들은 테마 엔터테인먼트 산업의 역사를 연구하고 전체 테마 엔터테인먼트 경험을 창출하는 데 관련된 개념화, 디자인, 구축, 관리 및 전달을 포함한 주요 단계를 연구합니다.

교과목 명	세부 내용
(Guest Experience and Theme Park Design)	이 수업에서는 전체 고객 경험을 창출하는 것의 중요성에 중점을 둘 것입니다. 스토리와 스토리텔링에 대한 토론에서는 프랜차이즈 스토리와 오리지널 스토리의 다양한 측면을 다룰 것입니다. 또한 수업에서는 건축과 기술의 역할과 전반적인 고객 경험을 향상시키기 위해 이들이 어떻게 제작되는지 살펴볼 것입니다. 엔터테인먼트 산업의 모든 단계에서 요구되는 모든 분야와 높은 전문적 표준에 걸친 의사소통과 협업의 중요성을 탐구합니다. 창의성 관리, 위험 감수, 팀 지원 및 신뢰 문화 조성, 프레젠테이션 기술 개발, 가치 있는 동료 평가 제공 등의 과정이 모두 커리큘럼의 일부가 될 것입니다. 학생들은 다양한 짧은 과제, 연구 및 프레젠테이션을 개별적으로 완료하게 됩니다. 학생들은 또한 다양한 분야와 배경으로 구성된 팀에서 일하게 됩니다. 과제에는 기존 테마파크에서의 경험 평가가 포함됩니다.
경험 디자인 (Experience Design)	▪ 경험 디자인은 위치 기반 엔터테인먼트(LBE) 학생들에게 대화형 사용자 기반 경험 디자인 영역 내에서 지식과 경험을 제공하기 위한 과목입니다. 이 실습 수업에서는 프로젝트가 물리적 환경을 구축하지 않고도 사용자 경험, 스토리텔링 및 조명 영역을 탐색할 수 있도록 사전 구축된 테마 세트 내에서 경험을 개발합니다. 하드웨어 및 도구 지식도 이러한 프로젝트를 통해 얻을 수 있습니다. 수업에는 연구 분야와 관련된 특정 이론, 원리 및 도구에 대한 강의와 워크샵을 허용하는 정기적인 회의 시간이 있습니다. 그런 다음 학생들은 특정 테마 기반 프로젝트를 개별적으로 또는 팀 단위로 작업하여 수업에서 다루는 개념을 탐구합니다.
다크 라이드 디자인 (Dark Ride Design)	▪ 어드밴스드 게임 스튜디오(Advanced Game Studio)는 한 학기 길이의 비디오 게임 개발 프로젝트입니다. 목표는 학생들에게 더 완전히 실현되고 세련된 게임을 디자인하고 전달할 수 있는 기회를 제공하고 다른 배경과 분야의 팀 동료들과 함께 실제적인 작업 경험을 제공하는 것입니다. 학생들은 관심과 능력에 따라 팀으로 나뉘고 초기 개념에서 최종 제품에 이르기까지 개발의 모든 단계를 거쳐 게임을 진행합니다. 가상 및 증강 현실 시스템을 포함하여 많은 플랫폼을 사용해야 할 것입니다. ▪ 다크 라이드 디자인은 LBE(Location Based Entertainment) 학생들에게 다크 라이드 경험을 디자인하는 영역 내에서 지식과 경험을 제공하기 위한 것입니다. 이 수업은 180도 투사 공간에 표시되는 테마 여행을 하고, 모션 베이스에서 가이드 된 차량의 사용을 탐구하고 경험을 증대시키기 위해 트리거 된 사운드, 조명 및 4D 효과를 활용합니다. 학생들은 수업에서 다루는 개념을 탐구하기 위해 특정 테마 프로젝트를 기반으로 팀 내에서 작업할 것입니다. UX 디자이너, 일반 및 하드웨어 프로그래머, 3D 디지털 환경 아티스트, 사운드 디자이너 및 게임 디자이너에게 적합합니다.
지역 기반 엔터테인먼트 컨셉 개발(Concept Development for Location-Based Entertainment)	▪ 이 수업에서는 아이디어의 시초를 완전한 형태의 프로젝트 프레젠테이션으로 전환하는 사고 과정과 결과물에 대해 논의합니다. 우리는 LBE 경험에 대한 실제 "요약"(과제)을 취하고 팀으로 협력하여 이를 요구 사항에 맞는 완전한 개념으로 바꾸고 거기에 도달하는 사고 과정과 의사 소통 기술을 시연하는 연습을 할 것입니다. 이 수업은 창의적인 과정과 초기 프로젝트 개발에 관심이 있는 모든 사람에게 적합합니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

<표 3-10> 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ③인터랙티브 스토리텔링 영역

교과목 명	세부 내용
텔레비전 각본 작성 (Writing for Television)	▪ 이 수업은 극적인 글쓰기 배경을 가지고 있고 텔레비전을 위해 특별히 글쓰기를 탐구하기를 원하는 학생들에게 적합합니다. 우리는 먼저 텔레비전 글쓰기, 대본 읽기, 장면 쓰기, 그리고 최고의 매체 시청의 기본 구성 요소를 조사하는 것으로 시작합니다. 우리는 각 학생이 학기 말까지 스펙 대본을 쓸 쇼를 선택합니다. 수업은 강의와 글쓰기 연습의 조합입니다. 주제는 다음을 포함합니다: 어떻게 한 시간 동안의 텔레비전이 작동하는지, 어떻게 그것이 청중을 감정적으로 조종하는지, 텔레비전에서 장르가 작동하는지, 왜 특정 장르가 지배하는지, 어떻게 두 페이지의 작은 구성 요소로 전체 길이의 이야기가 만들어지는지 배우게 됩니다. 이 과정은 워크숍으로 진행됩니다. 우리는 글쓰기에 대해 이야기하는 것이 아니라 글쓰기를 합니다. 과제는 빈번하고 중요합니다. 강의 등록은 강사의 허락에 의해서만 이루어집니다. 수강을 원하는 학생들은 수업에 등록해야 하고 모두는 처음에 대기자 명단에 올려집니다. 등록 주가 끝나면 강사는 대기자와 인터뷰하고 수강생을 결정합니다.
신흥 기술 분야의 창의적 스토리텔링 (Creative Storytelling for Emerging Technologies)	▪ 이 과정에서 학생들은 디지털 시대에 맞게 디자인된 내러티브를 만드는 기술을 탐구합니다. 선형 및 비선형 내러티브, 단일 및 다중 스레드 플롯, 대화형 스토리텔링 등을 탐구합니다. 이 과정을 통해 학생들은 다양한 미디어 플랫폼에서 몰입형 내러티브를 전달하기 위한 필수 기술을 배우고 이러한 기술을 활용하여 다양한 방법으로 스토리에 생명을 불어넣는 최선의 방법을 발견합니다. AI로 강화된 스토리 개발 및 사전 시각화와 같은 방법을 통합하여 학생들은 스토리텔링 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 이러한 접근 방식이 디지털 세계를 어떻게 형성하는지 이해하게 됩니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

<표 3-11> 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ④리더십 코스 영역

교과목 명	세부 내용
ETC 코스 GA (ETC Course GA)	▪ 개발 스튜디오에서 처음 6개월 동안 받을 수 있는 창의적인 프로덕션 경험을 재현하기 위해 설계된 과정입니다. 수업 주제는 대화형 경험(게임 및 위치 기반)의 개발에 초점을 맞출 것이지만 대부분의 주제는 다양한 유형의 프로덕션 및 리더십에 적용될 수 있습니다. 강의 계획서는 한 학기를 반영하며 여러분의 학기 프로젝트에 맞춰질 것입니다. 주제, 예 및 과제는 수업 프로젝트와 직접적으로 관련될 것입니다. 이 때문에 토론에 참여하는 것이 과정의 중요한 구성요소가 될 것입니다 - 여기에는 프로젝트 세부 사항, 어려움, 문제 및 성공을 수업과 공유하는 것이 포함됩니다. 프로듀서를 지망하고 있거나 팀이 어떻게 협력하고 어떻게 그들을 이끌어나가는지에 대해 포괄적으로 이해하고 싶다면 해당 과목이 여러분을 위한 강의가 될 것입니다. 이 과정의 목표는 학생들에게 게임 제작의 세계를 소개하고 그들이 그 분야에 대한 포괄적인 지식을 얻을 수 있도록 돕는 것입니다. 과정의 마지막에는 프로듀서의 기본적인 역할과 책임을 이해하게 될 것입니다. 여러분은 다음을 할 수 있을 것입니다: 전체 프로젝트 일정을 설계하고 구축하고 팀 역할과 책임을 수립하며, 표준 산업 이정표와 이를 적용하는 방법을 이해하고, 의사소통을 용이하게 하고, 가시성을 제공하며, 외부 고객과의 기대를 관리합니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

<표 3-12> 카네기멜론 대학교 ETC 선택과목 현황 - ⑤일반 과목 영역

교과목 명	세부 내용
게임 엔진의 이해 (Understanding Game Engines)	▪ 이 과정은 Unity(이 과정에서 주로 사용되는 도구)와 같은 게임 엔진을 사용하여 콘텐츠를 만드는 방법을 배우고자 하는 비프로그래머를 대상으로 합니다. 이 과정에서는 개체, 입력, 움직임, 상호 작용, 물리, UI, 2D 및 3D 아트, 애니메이션, 사운드 등 게임 엔진의 기본 구성 요소와 기능, 그리고 그 뒤에 숨겨진 용어와 이론을 탐구합니다. 학생들은 수업 중에 이러한 개념의 원리를 배우고, 안내된 코딩 연습을 통해 게임 프로젝트를 구축하는 실제 경험을 쌓은 다음, 배운 내용을 과제 작업에 적용하여 프로젝트를 완료합니다. 이 과정에는 전제 조건이 없지만 일반적인 코드 개념(변수, 루프, 조건문)에 대한 기본적인 이해가 권장됩니다.
게임 스튜디오 심화 (Advanced Game Studio)	▪ 게임 스튜디오 심화(Advanced Game Studio)는 한 학기 동안 진행되는 비디오 게임 개발 프로젝트 과정으로, 학생들은 완전히 구현되고 세련된 게임을 설계 및 제공하고 다양한 배경과 분야의 사람들과 함께 실제 작업 경험을 쌓게 됩니다. 학생들은 학제간 팀의 일원으로 활동하여 특정 과제와 일련의 조건을 다루는 게임을 만듭니다. 각 팀은 초기 컨셉 디자인부터 프로토타입 제작, 플레이 테스트, 개선, 최종 전달까지 개발 라이프사이클의 모든 단계를 담당합니다. 프로젝트에는 프로그래머, 아티스트, 애니메이터, 사운드 디자이너, 프로듀서 등이 사용할 수 있는 역할이 있습니다. 게임 개발 경험이 있는 학생의 지원을 권장합니다.
ETC 가상 제작: 조명 (ETC Virtual Production: Lighting)	▪ 영화 및 TV 제작은 현대적인 스토리텔링을 실현하기 위해 실제 세트와 배우, 배우 및 의상을 결합하는 방향으로 나아가고 있습니다. 이 수업은 전통적인 영화 조명의 기초를 가르치는 실습 워크숍으로 시작하여 이러한 기술을 사용하고 Maya 및 Unreal 5와 같은 가상 도구를 사용하여 적용하는 방법으로 진행됩니다.
고급 외관 개발: 질감의 두 세계(Advanced Look Development: The Two Worlds of Texture)	▪ 이 수업에서는 학생들에게 의미 있는 세부 사항에 초점을 맞춰 3D 게임이나 애니메이션 자산을 위한 텍스처와 재료를 만드는 전략을 제공합니다. 많은 텍스처 생성 응용 프로그램은 아티스트에게 매력적인 재료 네트워크를 생성하는 효율적인 방법을 제공합니다. 기술적인 절차를 숙달하는 것이 필수적이지만, 우리는 보다 탄탄한 시각적 스토리텔링 경험을 만들기 위해 기술 뒤에 숨은 예술과 의도에 대한 더 깊은 이해를 적용할 것입니다. 이 과정은 속도를 늦추고 실제 모델에 닿는 붓의 미세한 지점까지 초점을 맞춰 학생들에게 예술과 의도에 집중할 수 있는 환경을 제공합니다. 학생들은 실제 모델 페인팅을 사용하여 작은 디오라마, 캐릭터 및 소품을 페인팅합니다. 다음으로 텍스처 페인팅 소프트웨어를 사용하여 창작자를 디지털 방식으로 재현하고 향상시킵니다. 이 과정은 학생들이 물리적 모델 페인팅의 예술적 원리를 적용하여 디지털 3D 측면에서 기술적 텍스처 생성 기술을 안내하도록 장려하기 위해 고안되었습니다.
즉흥 연기II (Improvisational Acting II)	▪ 즉흥연기I의 후속과정으로, 이전 과정을 바탕으로 수업이 진행됩니다. 이 과정은 즉흥 연기 기술을 사용하여 팀 구축을 촉진하고 학생들이 다른 사람들과 함께 일할 때 자신의 억제력을 극복하도록 격려합니다. 이 과정에서 학생들은 앙상블로 함께 작업하는 방법, 극적인 주제나 아이디어를 개발하는 방법, 무대에서 불확실한 순간에 빠르고 자신감 있게 대응하는 방법, 무엇이 필요한지에 대한 학생들의 인식을 높이는 방법을 배우게 됩니다. 이 과정은 학생들에게 연주 능력을 향상시키는 즉흥 연주 기술과 연습을 소개하고 훈련합니다. 학생들은 즉흥 연주, 준비 운동, 편집 방지, 공간과 시간 탐구의

교과목 명	세부 내용
	규칙을 배우게 됩니다.
디지털 아트 스튜디오 A (Digital Art Studio A)	▪ 이 수업에서 학생들은 강사의 도움으로 고안된 프로젝트와 자기주도 학습을 통해 자신이 선택한 예술 및 디자인 분야를 탐구하게 됩니다. 수업은 모든 기술 수준의 학생들에게 강력하고 적극적인 학습과 발견을 장려하는 환경에서 기술을 연습하고 기본 설계 원칙을 프로젝트에 적용할 수 있는 환경 역할을 합니다. 포트폴리오 자료를 작업하고, 특정 기술과 실무를 향상시키거나, 예술과 미학 전반에 대한 이해를 심화시키기에 좋은 과정입니다.
디지털 아트 스튜디오 B (Digital Art Studio B)	▪ 이 수업에서 학생들은 강사의 도움을 받아 고안된 프로젝트와 자기 주도 학습을 통해 자신이 선택한 예술 및 디자인 분야를 탐구하게 됩니다. 수업은 모든 기술 수준의 학생들에게 강력하고 적극적인 학습과 발견을 장려하는 환경에서 기술을 연습하고 기본 설계 원칙을 프로젝트에 적용할 수 있는 환경 역할을 합니다. 포트폴리오 자료를 작업하고, 특정 기술과 실무를 향상시키거나, 예술과 미학 전반에 대한 이해를 심화시키기에 좋은 과목입니다.
Maya 소개 (Introduction to Maya)	▪ 해당 과정은 Autodesk Maya 2023 입문 수업입니다. 학생들은 Maya의 복잡한 인터페이스와 도구 세트를 마스터하게 됩니다. 3D 모델링/애니메이션에 대한 사전 경험은 필요하지 않습니다. Maya 입문에서는 주로 애플리케이션 자체의 능숙한 사용에 중점을 두고, 두 번째로는 모델링 및 애니메이션과 같은 개인 기술 세트를 연마하는 데 중점을 둡니다. Maya 및 기타 3D 응용 프로그램이 내부적으로 작동하는 방식을 더 잘 이해하기 위해 모든 주요 3D 모델링 패키지에 사용되는 기본 방법론에 대해 심층적으로 논의합니다. 학생들에게는 모델링, 애니메이션, 텍스처링 및 리깅 분야의 소규모 프로젝트가 할당됩니다. 논의되는 대부분의 기술은 현재 비디오 게임 산업에서 사용하도록 맞춰져 있습니다.
애니메이션의 IDeATe 특별한 주제: 애니메이션 제작을 위한 2중 리깅 (IDeATe Special Topics in Animation: Bipedal Rigging for Animation Production)	▪ 애니메이션 리깅(Animation Rigging) 과목에서는 컴퓨터 애니메이션 형식을 구동하기 위한 디지털 뼈대 및 제어 시스템을 구축하는 프로세스를 탐구합니다. 이 과정에서는 컴퓨터 애니메이션, 영화 및 게임 제작을 위해 표현력이 풍부하고 완벽하게 표현된 캐릭터를 만드는 데 필요한 핵심 기술과 개념을 조사합니다. 리깅 기본부터 시작하여 다양한 캐릭터 유형의 동기 부여된 움직임과 표현을 전달하는 데 필요한 다양한 시스템과 방법을 통해 교과과정이 진행됩니다. 특정 핵심 주제에는 운동학, 관절 방향, 구동 키, 직접 연결, 공간 전환, 수정 블렌드 모양, 사용자 정의 속성 및 그래픽 사용자 인터페이스(GUI), 스키닝 및 변형이 포함됩니다. 또한 교과과정에서는 표현식, Python 및 MEL을 포함하여 리그 생성을 위한 스크립팅 방법에 대한 소개를 제공합니다. 학생들은 애니메이션 영화 및 게임 제작을 위한 제작 표준을 충족하는 귀중한 도구는 물론 리그 제작의 모든 수준에서 복잡한 문제를 해결하는 데 필요한 개념적 프레임워크를 제공받게 됩니다. 컴퓨터 애니메이션의 예술적, 기술적 측면에 관심이 있는 사람이라면 누구나 등록할 수 있습니다. Maya/3D 애니메이션에 대한 이전 경험이 선호됩니다.
테크니컬 캐릭터 애니메이션 (Technical Character Animation)	▪ 테크니컬 캐릭터 애니메이션(Technical Character Animation)은 캐릭터 애니메이션의 기본 개념과 "The Illusion of Life"에 대해 심도 있게 다룹니다. 이 과정은 체중, 균형 및 진정성을 보여주는 신체 역학의 기초를 구축하는 데 중점을 둡니다. 전략적으로 설계된 일련의 모듈을 통해 학생들은 볼 바운스부터 시작하여 고급 블록, 스플라인 및 폴리싱 작업 흐름에 이르기까지 애니메이션의 12가지 원칙을 익히게 됩니다. 이 과정은 학생들에게 FX, 영화, 게임 업계의

교과목 명	세부 내용
	애니메이터들이 수행하는 움직임의 예술을 접할 수 있도록 고안되었습니다.
영화 및 게임 예술의 고급 파이프라인 주제 (Advanced Pipeline Topics for Film and Game Art)	▪ 이 과정은 학생들에게 기술 예술 및 CG 예술 제작 파이프라인의 고급 측면과 시각적으로 훌륭하고 진정성이 담긴 가상 세계를 생생하게 구현하는 기술을 접할 수 있도록 고안되었습니다. 일련의 모듈과 그룹 프로젝트를 통해 학생들은 디지털 조각, 룩 개발 및 Visual FX와 관련된 최신 컴퓨터 그래픽 기술을 연구하고 가르치는 방법을 배웁니다. 각 모듈에는 전통적인 파이프라인 아티스트와 기술 아티스트 모두를 위한 작업이 포함되어 있어 다양한 학생들이 수업에 참여할 수 있습니다. 이 수업에서는 다양한 도구와 기술을 배경으로 하는 연구, 전통 예술, 스토리텔링의 중요성을 강조합니다. 그룹 프로젝트는 실시간 및 영화 스튜디오 파이프라인을 에뮬레이트하는 다양한 분야의 팀이 설계, 발표 및 실행하는 기술 세트 전반에 걸친 공동 작업이 될 것입니다.
고급 디지털 조형물 (Advanced Digital Sculpture)	▪ 이 과정에서는 디지털 조형물 및 캐릭터 제작 기술에 대해 더욱 깊이 있게 알아볼 수 있습니다. 학생들은 포트폴리오 품질의 3D 캐릭터 조형물을 만들기 위해 자기 주도적으로 수업에 참여해야 합니다. 한 학기 동안 우리는 해부학, 포즈, 세계 구축 및 언어 형태를 통한 스토리텔링을 공부합니다. 기술 학습 목표에는 토폴로지 최적화, PBR 워크플로, UDIMS 사용 및 기타 고급 워크플로가 포함됩니다. 이 과정은 강사와 일대일로 매주 메모, 그리기, 실습 시연 및 피드백을 제공하는 데 중점을 둡니다.
이펙트 애니메이션을 통한 IDeATe 스토리텔링 (IDeATe Storytelling Through Effects Animation)	▪ 이 과정에서는 시각 효과 및 3D 애니메이션에 사용하기 위한 사실적인 디지털 소품의 모델링, 텍스처링 및 렌더링을 위한 고급 기술을 다룹니다. 학생들은 Maya에서 일련의 고품질 모델을 만들고 Substance 3D Painter로 텍스처링한 다음 Maya의 Arnold 렌더러에서 렌더링합니다. 이 수업에서는 프로젝트 구성, 표면 모델링 기술, 매우 상세한 텍스처링 워크플로우, 색상 공간 관리, 룩 개발 및 일부 조명을 다룹니다. 과정이 끝나면 학생들은 3D 자산을 사진으로 원활하게 합성하고 턴테이블을 렌더링하여 작품을 발표하게 됩니다.
IDeATe 인플레이터블 (IDeATe Inflatables)	▪ 이 과정에서 학생들은 부드러운 소재로 만든 조각 및 팽창형 형태의 디자인, 제작 및 창의적 응용을 탐구합니다. 풍선은 열기구, 비행선과 같은 초기 발명품부터 메이시스 추수감사절 퍼레이드, 매우 독창적인 건축 구조, 현대 미술품에 이르기까지 풍부한 역사를 가지고 있습니다. 학생들은 공기로 부풀리기, 재료로 채우기, 견고한 구조로 지지하기 등 다양한 방법을 사용하여 유연하고 평평한 재료를 3차원 형태로 바꾸는 기술을 배웁니다. 또한 건축의 기본 도구인 재봉틀 사용법도 배웁니다. 패턴화는 기존 패턴으로 작업하고 자신만의 패턴을 디자인하고 만드는 것을 포함하여 광범위하게 탐구됩니다. 학생들은 손에 잡을 수 있는 물체부터 몸을 지탱할 수 있는 물체까지 다양한 규모로 작업하게 됩니다. 그들은 개별적으로 협력적인 팀으로 일할 것입니다. 프로젝트는 실험, 독서, 슬라이드 및 맥락 탐색을 통해 정보를 받게 됩니다.

* 출처: https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search

7. 학사제도

카네기멜론 대학교 학사제도의 카테고리는 ‘대학’, ‘직원 및 교수진’, ‘학생’, ‘지원’, ‘수업’, ‘대학 간 교류’, ‘대학 외 사업’, ‘학교 운영’, ‘잠재고객 및 동문

참여 관리', '안전 및 보안', '연구', '예술적 자산', '경비 및 비용', '기업 윤리 및 행동 강령', '이해 상충 정책'으로 구분할 수 있다. 카네기멜론 대학교의 학사제도는 대학 수업 외에도 대학 간 교류와 대학 외 사업에 관한 제도를 명시하고 있는 것이 특징이다.

<표 3-13> 카네기멜론 대학교 학사제도

구분	내용	
대학	▪ 역사적 기록 — 대학 ▪ 기관 의장 ▪ 전문 조직의 회비 ▪ 대학 재정 자산 관리에 대한 책임 ▪ 내부 컨설팅 활동에 대한 특별 서비스 지급	▪ 검증성명서 ▪ 공소시효(학부, 석사, 박사) ▪ 카네기 멜론 상표 사용 정책 ▪ 수업료 및 비용 조정
직원 및 교수진	▪ 처리 임명 및 임기 ▪ 임명 - 사서 및 기록 보관인 ▪ 임명 - 연구 교수 ▪ 임명 - 특별 교수 ▪ 임명 - 교육 트랙 ▪ 임명 – 사서 및 기록관 ▪ 명예 교직원 직원 ▪ 교수 휴직 및 휴가 ▪ 유급휴가	▪ 가족 및 의료 휴가법 ▪ 명예 교직원 직원 ▪ 임원 보상 ▪ 교수 휴가 ▪ 강사의 영어 능력 평가 및 인증 ▪ 직원을 위한 유연한 근무 시간 ▪ 교육 트랙 교수진에게 단계적 은퇴 옵션을 제공하는 정책 ▪ 종신 교수의 은퇴 옵션 ▪ 공공 서비스 휴가 ▪ 여름 급여 ▪ 상표 사용권자를 위한 직장 행동 강령
학생	▪ 학생 권리 ▪ 학생 정학/자퇴 필수 정책 ▪ 학생 장학금 및 세금 ▪ 편입 학점 평가 및 배정 ▪ 동문 ▪ 학생 복학	▪ 건강 보험 — 학생 ▪ 건강 보험 이동성 및 책임법(HIPAA) ▪ 예방접종 — 학생 ▪ 박사과정 학생 신분(DSS) ▪ 석사 학생 공소시효
지원	▪ 지원 프로그램 ▪ 평등한 고용 기회/적극적 조치	▪ 프로그램, 활동 및 시설의 아동 보호에 관한 정책
수업	▪ 강좌 회의(학부) ▪ 학생 과제물 보관	▪ 시험 ▪ 평가
대학 간 교류	▪ 대학 간 및 대학 등록 PCHE(피츠버그 고등 교육 협의회) 지침	
대학 외 사업	▪ 대학이 관리하는 새로운 자회사, 계열사, 합작 투자 또는 비법인 활동 설립	
학교 운영	▪ 기부 정책 ▪ 지불 카드 승인 정책	▪ 개인용 차량 운송
잠재고객 및 동문 참여 관리	▪ 잠재고객 관리 및 동문 참여 관리 정책	
안전 및 보안	▪ AIDS ▪ 알코올 및 약물 정책 ▪ 치명적인 무기	▪ 금융 서비스 현대화법 ▪ 정보 보안 ▪ 지적재산권 정책

구분	내용	
	▪ 무질서한 행위 ▪ 긴급(임시) 대학 폐쇄 ▪ 환경 보건 및 안전 ▪ 카네기멜론 대학교 정보보안 프로그램 개요	▪ 국제 비즈니스 여행 ▪ 산전 방사선 노출 정책 ▪ 성희롱 정책(임시) ▪ 법적 구속력이 있는 약속 및 문서에 대한 서명 권한 ▪ 금연 캠퍼스 정책 ▪ 재산피해
연구	▪ 연구 중 위법 행위 혐의 ▪ 연구에 있어서 재정적 이해 상충 요건 준수	▪ 연구 대상 ▪ 제한된 연구 ▪ 연구 제안: 정부, 기업 및 재단
예술적 자산	▪ 예술적 자산 컬렉션	▪ 선물 수락, 계산 및 보고 정책
경비 및 비용	▪ 비즈니스 및 대학 여행경비 규정	▪ 후원 프로그램 비용 청구 정책 ▪ 자산 회계 정책
기업 윤리 및 행동 강령	▪ 기업 윤리 및 행동 강령	▪ 표현의 자유
이해 상충 정책	▪ 이사회/임원/주요 직원 ▪ 이사회 투자 위원회 ▪ 후원 프로그램에 대한 비용 이전 정책	▪ 교수진별 컨설팅 ▪ 학부생에 대한 합의에 의한 친밀한 관계 정책

8. 학생 지원

카네기멜론 대학교 ETC의 학생 지원은 크게 ‘취업 지원’과 ‘펀드 지원’으로 구성되어 있다. 취업 지원은 재학생과 졸업생, 기업을 대상으로 하며 펀드 지원은 비영리 프로젝트에 관심이 있는 재학생을 지원 대상으로 한다.

‘취업 지원’은 재학생과 졸업생이 직업 탐색, 체험 학습 고용주 및 기회와의 연결을 통해 직업 및 삶의 잠재력을 최적화할 수 있도록 경력 및 전문 개발 센터(Career&Professional Development Center, CPDC)를 통해 운영되는 프로그램이다. 경력 및 전문 개발 센터(CPDC)는 경력 컨설턴트와 고용주 관계 팀으로 구성된 24명이 운영하고 있으며, 경력 컨설턴트 팀은 학업 부서와 협력하여 재학생과 졸업생에게 ‘진로탐색 상담’, ‘이력서 검토 및 모의면접’, ‘인터뷰 및 네트워크 학습 방법’, ‘고용주 관계 및 개발’ 등을 지원한다. 기업 대상으로는 고용주 관계 팀이 ‘캠퍼스 내 채용’, ‘이벤트 및 파트너십 기회’를 통해 모든 고용주와 협력하여 관계를 발전시킨다[9]. 구체적인 지원 내용으로는 ‘Shake’라는 대학 온라인 채용 시스템을 통해 학생들이 등록한 이력서를 기업이 확인할 수 있는 서비스를 제공하고, 대학의 취업 박람회 및 이벤트・워크숍에 기업이 참여하도록 기회를 제공한다.

9) https://www.cmu.edu/career/employers/index.html

또한 ‘Creative Good Fund’라는 펀드 프로그램을 통해 재학생의 프로젝트 경험과 인턴십을 지원하고 있다. 해당 프로그램에서 지원하는 인턴십은 대학, 교수진, 졸업생으로 구성된 위원회를 통해 기부금을 모집하여 펀드를 조성하고, 이를 통해 재학생이 비영리 조직의 인턴십 활동 및 프로젝트 경험을 쌓을 수 있도록 지원하고 있다.

<표 3-14> 카네기멜론 대학교 ETC 학생 지원 프로그램

취업 지원	▪ (재학생 및 졸업생 대상) 진로탐색 상담, 이력서 검토 및 모의 면접, 인터뷰 및 네트워크 방법 학습, 고용주 관계 개발 ▪ (기업 대상) 대학 자체 온라인 채용 시스템 활용 권한 부여, 캠퍼스 내 채용, 대학 취업 박람회 및 이벤트·워크샵 참여 기회 제공
펀드 지원	▪ (‘Creative Good Fund’ 운영) 재학생이 비영리 조직에서 인턴십 및 프로젝트 경험을 쌓을 수 있도록 기부금 기반의 펀드 조성

9. 타 기관과의 교류·협력

가. 대학과의 협력

카네기멜론 대학교 ETC는 국내 대학교 및 공공기관과 게임 관련 우수인력양성을 위해 교류협력을 체결하고 있다. 카네기멜론 대학교는 국내 대학교와 교직원 교환, 학생교환, 공동연구, 공동연구 프로젝트 등의 교류협력을 실시하였고, 공공기관과 대학원 과정을 공동 개설하여 프로젝트 중심의 수업을 진행하였다. 카네기멜론 대학교 ETC와 국내 대학교 및 공공기관의 교류협력에 대한 세부 내용은 다음의 표와 같다.

<표 3-15> 카네기멜론 교류협력(대학) 세부내용

년도	협력기관	내용
2007년	카이스트	▪ 카이스트와 카네기멜론 대학교는 양교의 학위를 동시에 받는 복수학위제 시행에 합의 ▪ 교직원 교환, 학생 교환, 복수학위제, 공동 연구 등 교육, 연구 분야, 교환 프로그램 시행에 협약 ▪ 양교는 협약에 따라 ①강의 공동연구 및 협약 내용 준수를 위한 상호 교원 교환, ②매년 5명의 학부 및 대학원과정 학생 상호 교환, ③박사과정 학생에 대한 복수학위제 시행, ④공동연구 프로젝트 진행과 공동 컨퍼런스 개최를 추진 ▪ 4년간의 박사학위 프로그램 과정 중 2년씩 상대 대학에서 교육받게 됨 ▪ 양교의 이수 요건을 충족한 학생은 카이스트와 카네기멜론 대학교에서 별도의 학위를 수여 받게 됨 ▪ 이 제도 시행을 위해 영어로 수업을 하고 양교는 화상 회의 기술을 이용하여 강의를 공유
2009년	한국콘텐츠진흥원	▪ 해외 게임개발 문화와 프로세스 이해를 통한 글로벌 인재 양성을 위해 미국 카네기멜론 대학교 ETC와 공동으로 스토리텔링에 기반한 게임

년도	협력기관	내용
		디자인 과정을 개설 ▪ 장소: 카네기멜론 대학(9일 일정) ▪ 목표 - 해외 게임개발 문화와 프로세스 이해를 통한 글로벌 마인드 함양 - 해외 게임사 참관을 통한 글로벌 네트워크 형성 - 국제 컨퍼런스 참가를 통한 선진기술 및 최신 트렌드 정보 획득 ▪ 특징 - 워크샵 개념의 다양한 실습을 통한 효과적인 게임 디자인 방법 모색 - 스토리 중심의 게임 디자인을 위한 방법론 학습 및 사례연구 - 시뮬레이션 기능을 강화한 교육용 게임에 대한 고찰 - 미국 게임 회사 방문: 연수 기간 중 1-2일
2009년	한국콘텐츠진흥원	▪ 카네기멜론 대학교 ETC, 휴먼컴퓨터 인터렉션 연구소와 석사과정을 개설하고 국비장학생을 모집 ▪ 게임, 영화, 애니메이션을 비롯한 3D 영상 콘텐츠 등 엔터테인먼트 산업과 전자, 통신 등의 최신 기술을 접목하여 프로젝트 중심의 수업을 진행하여, 현장 밀착형 인재를 배출 ▪ 콘텐츠 관련 전공 대학졸업자(졸업예정자) 또는 동등한 학력을 겸비한 한국 국적자로, 영어성적이 기준점 이상이면 지원 가능 ▪ 최종 선발인원은 12명 내외로 등록금의 50%를 국비로 지원
2008년	고려대학교	▪ 넥슨(대표 권준모·강신철), 한국게임산업진흥원, 미국 카네기멜론대학교와 '글로벌 게임개발 우수인력 양성 프로그램'을 개설 ▪ 넥슨 게임 트랙을 개설하여, 고려대 정보통신대학 학부생들을 대상으로 실시함, 총 7학기 동안 게임 관련 전공 과목을 수강하고, 8학기째인 4학년 2학기에는 넥슨이나 한국게임산업진흥원에서 학점 인정 인턴십 과정을 진행 ▪ 한국게임산업진흥원 인턴십 이수자는 카네기멜론 대학교에서 1년 6개월 코스의 석사과정에 무시험 진학이 가능하며 한국게임산업진흥원에서 학비 50%를 지원 ▪ 넥슨 인턴십 이수자는 입사가산점이 부여, 넥슨 취업에 유리
2009년	연세대학교	▪ 연세대 언론홍보영상학부와 미국 카네기멜론 대학교는 글로벌 게임인재 양성을 위한 교육과 연구에 대한 MOU를 체결 ▪ 2009년부터 매년 3명의 학생(부전공/복수/이중 전공학생 포함)을 선발하여 CMU-ETC 석사과정에 유학생으로 파견 ▪ 선발된 학생은 1년 반 동안의 CMU-ETC 석사과정으로 파견되기 전에 한국게임산업진흥원 아카데미에서 6개월 인턴을 거치게 되며, 학비의 1/2을 장학금으로 받게 됨
2022년	서강대학교	▪ 서강대학교와 카네기멜론 대학교는 정보통신기술 분야 국내 석박사 재학생 등을 대상으로 해외 최고 수준의 대학에서 인공지능 등 주요 기술 분야 맞춤형 현지 교육을 제공하는 사업 진행 ▪ 사업은 최종 30명을 선발하고 6개월 동안 카네기멜론 대학교 현지에서 인공지능 분야 심화 교육과정으로 진행됨 ▪ 4개월간의 이론 교육과, 이론을 실제 적용하는 2개월간의 실무 프로젝트로 구성됨 ▪ 사업에는 카네기멜론 대학교 대학원 내 컴퓨터공학과, 소프트웨어연구소 등 소속 교수·연구진이 직접 참여

년도	협력기관	내용
2023년	서울대학교	▪ 서울대학교는 미국 카네기멜론 대학교 연구자 12명을 초청하여 사회문제 해결을 위한 인공지능(AI) 기술에 대한 주제로 4일간 워크숍 진행 ▪ 해당 워크샵에서는 ①생활·건강·로봇, ②윤리·사회, ③문화·미디어, ④교육 등 네 가지 사회분야를 중심으로 미래 AI 기술의 발전 방향에 대해 논의 ▪ 서울대학교에서는 카네기멜론 대학교를 비롯한 국제 연구교육기관과 첨단 융합 공동연구센터 설립을 추진 중
2014	싱가포르 국립대학(NSU) 컴퓨팅 학부	▪ 카네기멜론 대학교(엔터테인먼트 기술 석사)와 인터랙티브 디지털 미디어 동시학위 프로그램 운영 ▪ (개요) 싱가포르 국립대학의 커뮤니케이션 및 미디어 컴퓨팅 학사(BComp) 학위를 취득(3.5년)하고, 카네기멜론 대학교의 엔터테인먼트 기술 석사(MET) 학위를 취득(1.5년)할 수 있도록 하는 패스트 트랙 프로그램, 매년 20여 명의 학생이 해당 과정에 참여(기준을 충족하는 학생은 국가 장학 제도를 활용하여 전액 장학금을 지원받을 수 있음) ▪ (과정) 싱가포르 국립 대학의 학사 과정은 4년제 BComp 과정과 동일하나, 논문 또는 졸업 프로젝트(Final Year Project, FYP)가 필수적이며, 카네기멜론 대학교의 석사 과정은 게임 개발과 관련된 이론 교육과 더불어 학제간 프로젝트를 이수해야 함(가상 세계 구축(프로젝트), 시각적 스토리, 게임 디자인, ETC 기초, 즉흥 연기, ETC 학제간 프로젝트 Ⅰ, Ⅱ), ETC 과정 기반 모듈)

나. 부설기구, 기업과의 협력 등

카네기멜론 대학교는 게임 연구 및 개발을 강화하기 위해 변형 게임 센터(Center for Transformational Play, CTP)를 설립하였으며, 한국게임산업진흥원, GameDev Qatar, Simcoach Games사, Disney Research 등과 협력·협약하여 다양한 프로그램을 만들어 게임 개발 인재 양성에 힘을 쓰고 있다. 카네기멜론 교류협력(부설기구, 기업 등)에 관한 세부내용은 다음의 표와 같다.

<표 3-16> 카네기멜론 교류협력(부설기구, 기업 등) 세부내용

구분	내용
'Center for Transformational Play (변형 게임 센터) 설립 (2022)	▪ (개요) 2022년 카네기멜론 대학교 컴퓨터 과학 대학에서는 게임 연구 및 개발을 강화하기 위해 '변형 게임 센터(Center for Transformational Play, CTP)'를 설립 ▪ (참여 학과) CTP는 카네기멜론 대학교 내의 인간-컴퓨터 상호작용 연구소(Human-Computer Interaction Institute, HCII), 정보시스템&공공정책대(Heinz College of System and Public Policy), 예술대(College of Fine Arts), 통합 디자인, 예술&기술 프로그램(Integrative Design, Arts, and Technology, IDeATe[10]) 네트워크, 신경과학 연구소(Neuroscience Institute), 특히 엔터테인먼트 기술 센터(Entertainment Technology Center, ETC)의 교수진, 학생 및 직원과 협력함 ▪ (주요 활동 계획) ①세미나, 워크숍, 디자인 세션, 게임의 밤 등의 행사 등을 통한 교류·협력, ②게임의 변형적 성격에 대한 연구 진행, ③게임을 제작하고, 게임 개발과 디자인 분야에 전문성을 향상, ④카네기멜론 대학교에서 진행한 연구를 홍보 ▪ (외부 협력 계획) 게임 디자인 회사(Simcoach Games 등), 고등학생 대상 인턴 프로그램 등

구분	내용
글로벌 게임 인재 양성을 위한 업무협약(2008)	▪ (개요) 한국게임산업진흥원과 카네기멜론 대학교 ETC가 협약을 통해 다양한 커리큘럼과 트레이닝 프로그램을 운영, 글로벌 비전과 역량을 갖춘 인력을 양성 ▪ (참여대학) 고려대학교, 연세대학교, 한국예술종합대학 등 ▪ (주요 내용) 국내 대학에 개설되는 게임 관련 코스 및 진흥원 게임아카데미에서의 트레이닝 과정을 수료한 후 카네기멜론대학교 과정에 진학하여 석사 학위를 받게 되는 프로그램
가상 게임 개발 대회 Game Qode 주최	▪ (개요) CMU-Q가 GameDev Qatar와 협력하여 학생부터 업계 전문가까지 참가자들을 초대하는 카타르 최초 가상 게임 개발 대회를 개최 ▪ (주요 내용) 성장이라는 주제를 가지고 일주일 이내에 작동하는 게임을 제출 ▪ 중등부, 고등부, 대학부, 전문부 4파트로 대회를 구성하여 각 파트 우승자를 선정
Carnegie Mellon University와 Simcoach Games사 협력 (2022)	▪ (개요) 게임 디자인에 관심이 있는 고등학생들에게 현장 교육을 제공하고 게임 디자인, 개발 및 제작 분야의 첫 번째 경력을 제공 ▪ (주요 내용) 고등학생 프로그램 참가자는 스튜디오 환경에서 일하고 직원으로 간주되며 그에 따라 보상을 받음 ▪ Simcoach는 대학 엔터테인먼트 기술 센터(ETC)의 John Balash와 협력하여 채용 및 홍보를 위해 그들을 지역 학교와 연결 ▪ 첫 6주 프로그램 동안 40명의 학생이 Simcoach 사무실에서 4명으로 구성된 팀으로 플레이어 교육을 목표로 하는 게임을 계획, 디자인 업무 실시
Disney Research와 Carnegie Mellon University 협력 (2016)	▪ (개요) Disney Research와 카네기멜론 대학교의 협력으로 RFID 태그를 사용하여 대화형 게임과 컨트롤러 저가 제품을 개발 ▪ (주요 내용) 컴퓨터 화면에 게임을 표시하고 음향 효과를 재생하는 틱택토 보드를 포함하여 시스템 기능을 시연하기 위해 여러 가지 대화형 장난감 개발 ▪ 음악을 믹싱하는데 사용할 수 있는 물리적 오디오 제어 보드와 움직임이 화면에 애니메이션으로 표시되는 장난감 우주선 개발 ▪ 값싼 RFID 태그를 거의 모든 것에 부착할 수 있으므로 이 시스템을 사용하여 대화형 스토리북을 만들 수 있음

* 자료: 카네기멜론 대학교 보도자료(2022.12.15.), ‘Carnegie Mellon University Launches Center for Transformational Play’

10) 카네기멜론 대학교의 IDeATe는 모든 대학의 학생들에게 대학 전체의 예술 및 기술 교육을 제공하는 네트워크로, 애니메이션 및 특수 효과. 창의 산업을 위한 기업가정신, 게임 디자인, 지능형 환경, 학습 미디어, 미디어 디자인, 물리 컴퓨팅, 사운드 디자인 분야의 집중 교육을 실시함

제3절 프랑스 Enjmin

1. 기관 개요

Enjmin은 프랑스 남서부의 도시 앙굴렘을 거점으로 2001년에 설립된 프랑스 국립 게임 대학교이다. Enjmin에서는 게임 인재 양성과 관련한 학위 과정으로 '비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN)'과 '석사 후 과정-전문 석사 학위(IDE)'을 운영하고 있다. 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정의 전공은 '게임 디자인', '게임 아트', '사운드 디자인', 'UX/UI 디자인', '게임 프로그래밍', '프로젝트 관리'로 구성되어 있다. 모든 전공 학생은 6개월간의 인턴 의무 교육을 포함하여 2년간 학위 과정을 이수해야 한다. 석사 후 과정(IDE)은 IT, 애니메이션, 일러스트레이션 등의 전문 분야 레벨 1 자격 보유자를 대상으로 프로그램이 진행되며, 3개의 미니 프로젝트(프로젝트당 2주)와 팀 프로젝트(6-8주)로 실습 위주의 교육과정으로 진행된다. 교육과정은 프랑스 파리에서 진행되며, 최소 4개월의 인턴 의무 교육을 포함하여 15개월간 진행된다.

Enjmin은 Conservatory of Arts and Trades(CNAM)의 일부이며, 라 로셸과 푸아티에 대학뿐만 아니라 수많은 시청각 및 게임 분야의 기업과 제휴관계에 있다.

2. 비전 및 교육 목표

Enjmin의 교육 목표는 졸업생들이 게임 및 디지털 산업의 다양한 분야에 진출할 수 있는 올바른 기술을 갖추고 학위를 취득할 수 있도록 교육을 제공하는 데 있으며, 구체적으로 5개의 교육 목표를 제시하고 있다. 5개의 교육 목표는 ① 전문 인력 양성, ② 기초 및 응용 연구 촉진, ③ 재교육, ④ 학생의 창업 지원, ⑤ 국제 교류 촉진이며, 세부 내용은 다음과 같다.

<표 3-17> Enjmin 교육 목표

- 미래 산업 전문가, 연구원, 예술가를 최고 수준으로 양성
- 인터랙티브 미디어의 근간이 되는 과학 및 기술 분야의 기초 및 응용 연구를 육성
- 이미 시청각 부문에 종사하고 있고 새로운 커리어로 자격을 취득하고자 하는 사람들에게 새로운 기회를 제공
- 학생들이 창업을 하거나 디지털 미디어 작품을 만드는데 필요한 자금을 구할 수 있도록 지원
- 대화형 디지털 미디어를 통해 전문 예술가와 연구자 간의 국제 교류를 촉진

* 자료: Enjmin 홈페이지 (https://enjmin-en.cnam.fr/cnam-enjmin-home-1036394.kjsp?RH=1487090762878&RF=1542115982160)

3. 대학원 수업료 및 장학금

비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정의 등록금은 유럽 국적의 학생(유럽 연합 회원국, 유럽 경제 지역, 모나코, 안도라 또는 스위스)은 프랑스 정부의 장학금 지급으로 연간 €335(석사 과정 수업료 €243와 생활 기여금 €92)으로 저렴한 편이고, 사회적 기준에 따라 CROUS 장학금을 받을 수 있으며, 프랑스 다른 지역에서 '학위'를 취득하는 학생의 경우 이동 재정 지원을 받을 수 있다. 반면에 유럽 국적의 학생이 아닌 경우 프랑스 정부의 2/3 등록금 지원을 제외한 연간 €3,770을 납부해야 한다. 유럽 국적이 아닌 Enjmin 학생은 CROUS 장학금, 외국인 학생을 위한 Erasmus+ 이동성 장학금 , 프랑스 고등 교육 연구부 장학금 또는 외국인 학생을 위한 프랑스 유럽 및 외무부 장학금 중 하나에 지원할 수 있다.

<표 3-18> Enjmin 수업료 및 장학금

구분		유럽 국적 학생	유럽 국적이 아닌 학생
비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN)	등록비	€335 (석사 과정 수업료 €243 + 생활 기여금 €92)	€3,770
	장학금	CROUS 장학금, 이동 재정 지원(앙굴렘 외 지역 학생)	CROUS 장학금, 외국인 학생을 위한 Erasmus+ 이동성 장학금 , 프랑스 고등 교육 연구부 장학금 또는 외국인 학생을 위한 프랑스 유럽 및 외무부 장학금 택 1
석사 후 과정- 전문 석사 학위(IDE)	등록금	전일제(Full time)-12,500€ 계속 교육(Continuing education)-14,950€ (전문화 계약의 일부로 고용주가 비용을 지불하고 보수를 받는 교육)	

4. 재학생 및 졸업생

Enjmin 대학원 재학생은 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN) 학생 55명, 석사 후 과정(IDE) 학생 25명으로 확인되었다. Enjmin 대학원에서 가장 최근에 졸업한 졸업생의 6개월 후 현황은 졸업생의 50%가 정규직으로 취직, 나머지 50%는 기간제 일자리 취직 또는 자영업을 운영하는 것으로 확인되었다. 임원으로 재직 중인 졸업생은 1/3 정도인 것으로 나타났다.

<표 3-19> Enjmin 졸업생 현황

구분	졸업 후(6개월 후) 현황	전체 졸업생 현황
정규직	50%	30%
기간제 계약 또는 자영업	50%(비디오 게임 분야 62%)	70%
임원	1/3	2/3

5. 직원 및 교수진

비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN)의 교수진은 Cnam, University of La Rochelle, University of Poitiers 및 인터랙티브 디지털 미디어 분야의 전문가들로 구성되어 있다. 해당 석사과정의 교수진은 '팀 프레젠테이션', '게임 디자인', '프로젝트 관리', '프로그램 작성', '시각 디자인', '사운드 및 음악 디자인', '인체공학(사용자 인터페이스)' 전공 교수로 구분되며, 개별 전공에 따라 학업관리자 및 전문관리자 혹은 관리자 및 디렉터로 구분되어 있다. 석사 후 과정(IDE)의 교수진은 교육 코디네이터 2명으로 구성되어 있다.

<표 3-20> Enjmin 교수진 구성

과정	전공	구성
비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN)	팀 프리젠테이션	프로젝트 및 인턴십 관리자(1명), 아트 및 크리에이티브 디렉터(1명)
	게임 디자인	학업 관리자(1명), 전문 관리자(1명)
	프로젝트 관리	학업 관리자(1명), 전문 관리자(1명)
	프로그램 작성	학업 관리자(1명), 전문 관리자(1명)
	시각 디자인	학업 관리자(1명), 전문 관리자(1명)
	사운드 및 음악 디자인	학업 관리자(1명), 전문 관리자(1명)
	인체공학(사용자 인터페이스)	학업 관리자(2명), 전문 관리자(1명)
석사 후 과정(IDE)	구분 없음	교육 코디네이터(2명)

6. 교육 과정

가. 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN)

비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정은 전문 실무에서 활용하기 위한 초기 교육, 지식을 보완하기 위한 전문 분야를 주로 다루고 있다. 전문 교육 중심이기 때문에, 게임 개발이나 디지털 미디어 분야에 있어 높은 수준의 지식을 갖고 있는 학생들을 대상으로 교육을 진행한다.

<표 3-21> Enjmin 석사 과정(JMIN) 운영 개요

구분	내용
학과 개요	▪ 석사 과정에서 이루어지는 수업은 초기 교육 또는 직무 시 습득한 지식을 보완하는 일종의 전문화 과정임 ▪ 해당 과정은 게임 제작 또는 디지털 시청각물 제작에 기본적으로 필요한 지식을 이미 높은 수준으로 확보하고 있는 학생들을 대상으로 함
평가	▪ 모든 교과과정은 수행 평가 및 학기말 시험 시 필기시험 및 구두시험을 통해 평가됨

Enjmin 석사 과정(JMIN)의 교육과정은 총 4학기로 구성되고, 고학년으로 올라갈수록 프로젝트 교육에 중점을 두고 있으며, 4학기에 인턴십을 실시하고 있다. 세부적인 내용은 다음의 표와 같다.

<표 3-22> Enjmin 학기별 중점 교육 사항 (JMIN 석사 과정)

학기 구분	중점 교육 내용
1학기	6개의 공통 과목을 학습, 학생들이 디지털 인터랙티브 미디어 제작에 참여하는 다양한 이해관계자의 전문지식을 이해하는데 목적을 둠
2학기	전문 과정을 학습하고, 플레이가 가능한 작품을 제작하는 미니 프로젝트 실시
3학기	심층 팀 프로젝트 진행
4학기	프로젝트 평가, 최소 4~6개월 동안 인턴십(또는 연구실 활동) 실시

2학기에 진행하는 미니 프로젝트는 최소 3명의 학생으로 팀이 구성되며, 4개월 동안 진행된다. 이때 제작하는 프로젝트(게임)는 ① 별도의 설명이 없이도 사용자가 10분 이내에 플레이 방법을 이해하도록 제작해야 하며, ② 기술적인 관점에서 볼 때 너무 복잡하지 않고, 상호작용이 가능하도록 구성되어야 한다. 최종 결과물은 전문가 및 교수로 구성된 심사위원에게 발표, 평가를 받는다.

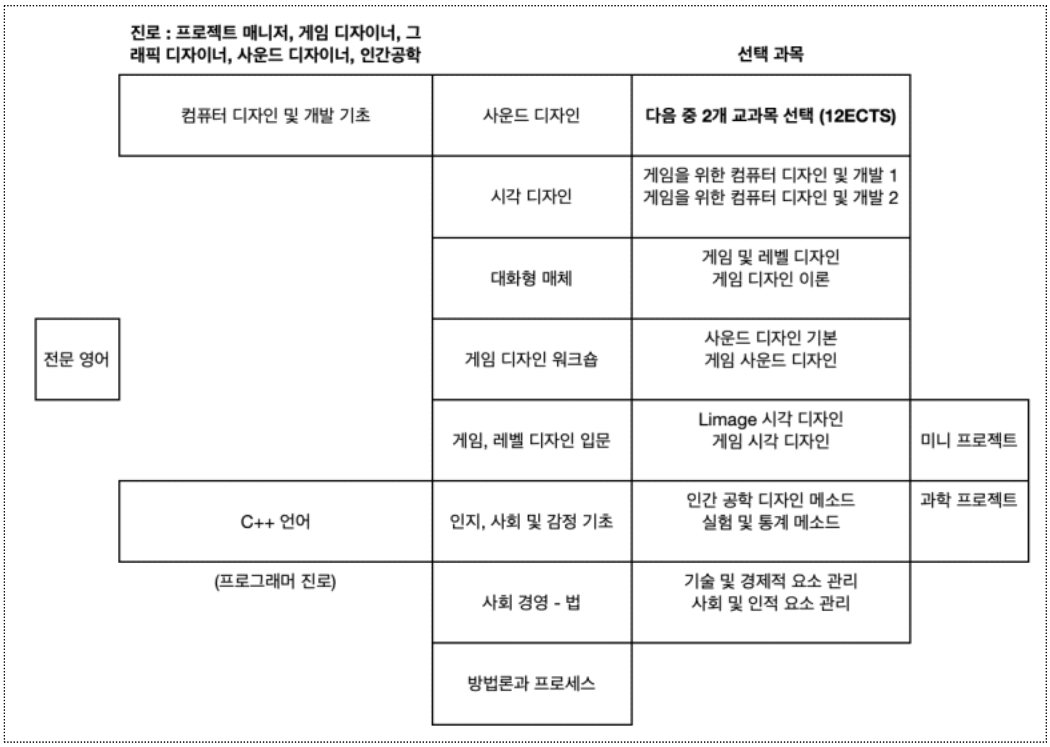
3학기에 진행하는 프로젝트는 실무에서의 '게임 사전 제작'에 해당하는 프로젝트이다. 해당 프로젝트는 프로젝트 관리자 1명, 게임 디자이너 2명, 그래픽 아티스트 2명, 사운드 디자이너 1명, 프로그래머 2명, 인체공학자 1명으로 팀을 구성하며, 5개월 동안 프로젝트를 진행한다. 프로젝트 결과물은 업계 전문가, 교직원으로 구성된 심사위원단에게 총 3번 발표하고 평가받게 된다.

비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정의 세부 전공은 게임 디자인, 프로젝트 매니지먼트, 그래픽 디자인, 사운드 디자인, 프로그래밍으로 구성되어 있으며, 각 세부 전공별 인재 양성 유형을 제시하고 있다<표 3-23 참조>.

<표 3-23> 세부 전공별 인재 양성 유형 (JMIN 석사 과정)

세부 전공	인재 양성 유형
게임 디자인	게임 디자이너, 레벨 디자이너
프로젝트 매니지먼트	프로젝트 매니저
그래픽 디자인	그래픽 아티스트, 애니메이터, 모델러, 아트 디렉터
사운드 디자인	사운드 디자이너
프로그래밍	프로그래머, 엔진 프로그래머, 게임플레이 프로그래머

Enjmin 석사 과정(JMIN)의 1년차 M1의 커리큘럼은 두 가지 프로젝트 과목을 포함한 총 25가지 강좌가 개설되어 있다[그림 3-2 참조].



[그림 3-2] Enjmin 게임 석사과정 M1 교육 커리큘럼

Enjmin 석사 과정(JMIN)의 1년차 M1의 25가지 강좌에 대한 세부 내용은 다음의 표와 같다.

<표 3-24> Enjmin 석사과정 교과목 현황

구분	내용
전문 영어, 6ECTS[11]	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 '사운드 디자인' 전공 학생을 제외한 모든 전공 학생에게 사운드 인지, 어쿠스틱 기초와 시청각 분석 입문 과정을 제시한다. 해당 교과목은 게임 제작

구분	내용
	플로우 내에서 사운드 디자이너의 역할을 이해하고, 시청각 편집의 기본 기술을 다룰 수 있도록 가르친다. 석사 과정에서는 이론 교육이 실습 과제로 이어지며, 게임 시퀀스의 사운드 편집 그룹 과제를 수행한다. 학사의 경우 기존에 존재하는 게임에 음향을 넣는 실습을 진행하며, 이를 기반으로 이론 수업을 진행한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 연구 중인 주제에 관련한 수행 평가를 통한 구두 표현 과제 평가 [총점수의 20%], 주어진 주제에 관한 최종 구두 표현 과제 평가 [총점수의 40%], 양어 개인 필기시험 : 게임 전문 분야를 다루는 주제 분석 및 논증 [총점수의 40%] ▪ 2차 : 1차와 동일
컴퓨터 디자인 및 개발 기초, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 모든 전공을 대상(프로그래밍 전공 제외)으로 컴퓨터 및 프로그래밍 기초 학습 **평가 방법** ▪ 1차 : 수업 중 '프로세싱' 과제 제출 및 객관식 퀴즈 수행 ▪ 2차 : 1차와 동일
C++ 언어, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 프로그래머를 위한 C++ 보강. 해당 수업은 모든 비프로그래머가 받지 않는 모든 프로그래밍 수업과 병행하여 진행되며, 프로그래머만 대상으로 한다. 이러한 구분은 모든 학생에게 유익하다. 프로그래머와 다른 전공자 간의 프로그래밍의 수준의 편차가 크기 때문이다. 해당 수업은 스탠퍼드의 C++ 교과목에서 영감을 받아 구성되어 프로그래밍 언어의 주요 부분을 다루며, 최적화 개념에 집중한다. C++ 학생들의 수준에는 제법 큰 편차가 존재하는데, 지식 공유를 장려하기 위해 서로 다른 수준의 학생들이 짝을 이룬다. 이 수업은 이론 학습 평가를 위한 객관식 퀴즈 및 실습을 포함하며, 해당 학습 주간 동안 Windows 콘솔 대상 아스키(ASCII) 게임 개발을 수행한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 수업 중 콘솔 게임 과제 제출 및 객관식 퀴즈 수해 ▪ 2차 : 1차와 동일한 콘솔 게임 과제 제출
사운드 디자인, 3ECTS	**내용** ▪ 모든 학업 과정 : 사운드 인지, 어쿠스틱 기초, 시청각 분석 입문. 효과음, 공간화. ▪ Unity 3D 오디오 통합 **평가 방법** 석사 : 1차 ▪ 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] ▪ 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] 2차 ▪ 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] ▪ 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] 학사 : 1차 ▪ 게임 속 사운드 통합 개인 실습 수행 : 20% ▪ 오디오 구현 사후 분석 및 그룹 평가 : 20% ▪ 지식 최종 시험 : 40%

구분	내용
	▪ 전문 위원 : 오디오 통합 미션 평가 : 20% 2차 ▪ 이론 시험 100%
시각 디자인, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 모든 게임 직업을 지닌 사람에게 게임 분야 시각 디자인의 중요도와 제작 단계에서의 영향을 평가하도록 한다. 해당 교과목은 시청각 작품 분석에 필요한 개념과 방법, 게임 속 이미지, 애니메이션 분야를 이해하기 위한 요소를 확립하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 그룹 또는 개별 과제물 평균 점수 ▪ 2차 : 시청각물 이해에 관한 필기시험
대화형 매체, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목에서는 여러 대화형 장치에 관한 연구와 분석, 디지털 또는 아날로그 미디어 실습을 진행한다. 그리고 사람, 기계, 시스템, 사용자 경험 그리고 컴퓨터 아키텍처 간의 인터랙션 개념을 탐구한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 수행 평가 [총점수의 100%] ▪ 2차 : 사례 연구 개인 분석 [총점수의 100%]
게임 디자인 워크숍, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목에서는 여러 대화형 장치에 관한 연구와 분석, 디지털 또는 아날로그 미디어 실습을 진행한다. 그리고 사람, 기계, 시스템, 사용자 경험 그리고 컴퓨터 아키텍처 간의 인터랙션 개념을 탐구한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 학기 말 개별 미니 게임 제출 ▪ 2차 : 개별 미니 게임 제출
게임, 레벨 디자인 입문, 3ECTS	**내용** ▪ 교과목은 게임 디자인 주요 개념(의도, 경험, 게임플레이, 챌린지) 소개로 시작해 레벨 디자인(구상, 장애물, 난이도 곡선, 드라마틱 곡선, 아키텍처, 주변 환경 내레이션, 상호작용)으로 이어진다. 이후 수업은 게임의 장르 규범 및 게임플레이 분석 방식으로 이어진다. 이러한 개념은 개별 및 팀 과제를 통해 적용된다. **평가 방법** ▪ 1차 : 그룹 또는 개별 과제물 평균 점수 [100%] ▪ 2차 : 제시된 게임에 관한 게임플레이와 레벨 디자인 개별 분석을 10p 분량 보고서와 10분 길이의 발표 결론 영상 제출
인지, 사회 및 감정 기초, 3ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 미래의 게임 전문가들에게 심리학과 신경과학에 관한 기초적인 지식을 제공하여, 플레이어들의 행동을 보다 잘 이해하고 제대로 예상할 수 있도록 한다. 해당 수업은 인간 인지 기능에 대한 이론적 지식과 함께 게임 또는 대화식 미디어 분야에서의 응용 예시를 제공한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개인 필기시험(50%), 수행 평가 (50%) (Xavier RETAUX 실습 평가) ▪ 2차 : 필기시험
사회 경영 - 법, 3ECTS	**학습 목표** 해당 교과목을 통해 다음을 발견할 수 있다. ▪ 개인, 소속 그룹, 레퍼런스 그룹 과 조직 간의 복잡한 상호 작용.

구분	내용
	▪ 사람과 그룹의 지도 및 촉진과 관련된 모든 활동의 기준이 되는 인간적, 사회적 차원, 조직 운영의 여러 측면에 관한 이해, 습득한 지식을 미래의 직업 활동에서 사용할 수 있도록 하는 기술 ▪ 지식 재산권 입문 **평가 방법** ▪ 개별 필기시험을 통해 두 파트에 대한 지식 평가 점수를 얻을 수 있다. [최종 점수 25% + 75% 분배]
방법론과 프로세스, 6ECTS	**내용** ▪ 게임 프로젝트 관리 활용을 목적으로 기본 개념, 메소드와 특수 도구를 식별하도록 한다. (배경, 시장, 연속 프로젝트 관리, 프로젝트 관리를 위한 자료 작성, 게임 디자인 오버뷰 워크숍) ▪ 소프트웨어 공학에서 발생한 애자일 메소드를 학제적 대상(프로그래머, 예술가, 게임 디자이너, 인간 공학, 프로젝트 매니저)에게 활용할 수 있는 절차를 마련하여 게임 및 디지털 인터랙티브 미디어 분야에서 이를 활용할 수 있도록 한다. ▪ 미니 애자일 게임 접근을 통한 최초 적용을 수행하여, 단기적으로 석사 1학년 미니 프로젝트 그룹 작업에서 이를 활용할 수 있도록 한다. ▪ 구상 프로젝트의 규모(팀 규모, 개발 단계, 노력, 시간, 비용의 분배) 결정을 위해 게임 관련 직업, 조직의 다양한 구조를 인지한다. ▪ 시장 운영과 관련하여 방법론과 도구를 적용하는 1차 가정을 설계한다. ▪ 창작물의 '제품'과 '시장' 읽기에서 실용적이고 유용한 시각을 제공하여 기업뿐만 아닌 제품의 생명 주기를 결정하도록 한다. **평가 방법** ▪ 지식 평가 점수를 얻기 위한 개별 필기시험 [총점수의 60%] ▪ 스크럼 도구 활용을 통한 석사 1학년 미니 프로젝트 그룹 작업 수행 [총점수의 40%]
게임을 위한 컴퓨터 디자인 및 개발, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 게임 프로그래밍과 관련한 주요 문제를 다루도록 한다. (이미지 합성, 공간 기하학, 물리학, 네트워크). ▪ 쉬운 단계에서 이러한 개념을 조작하도록 하고, 처음 보는 단순한 엔진에서는 C++ 코드를 직접 조작하고, 시장의 엔진에서는 고급 도구를 조작한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 수업 중 객관식 퀴즈, 프로젝트 제출 [총점수의 60%], 객관식/일반 시험 [총점수의 40%] ▪ 2차 : 프로젝트 개선 및 숙달되지 않은 개념에 대한 문헌 통합 보고서 제출
게임을 위한 컴퓨터 디자인 및 개발2, 9ECTS	**내용** ▪ C++ 프로그래밍, 적절한 데이터 구조 선택 능력. ▪ 고급 및 일반 데이터 구조 조작. ▪ 공간 기하학 기초 수립. ▪ 게임 엔진 조작 및 간단한 프로토타입 제작. ▪ 문서를 찾고 온라인에서 얻은 정보를 상황에 맞게 적용할 수 있는 능력. **평가 방법** ▪ 1차 : 수업 중 객관식 퀴즈, 프로젝트 제출 [총점수의 60%], 객관식/일반 시험 [총점수의 40%] ▪ 2차 : 프로젝트 개선 및 숙달되지 않은 개념에 대한 문헌 통합 보고서 제출
게임 및 레벨 디자인, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 게임 디자이너에게 게임 또는 대화형 미디어의 관념화, 구상,

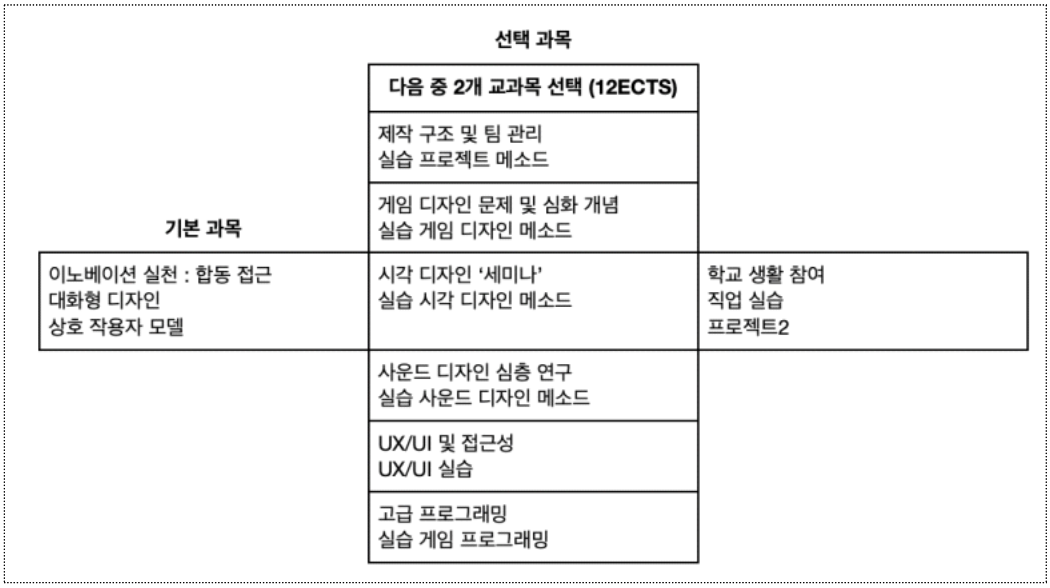
구분	내용
	프로토타이핑 단계와 연관된 게임 디자인과 레벨 디자인을 제안한다. ▪ 교수진은 게임 및 레벨 디자인과 연관된 역할, 활동, 능력과 학문 분야를 명시하는 것으로 시작해, 게임 구상의 학제적 특성을 다루는데, 그중에서도 특히 프로세스와 커뮤니케이션 주제를 다룬다. ▪ 교수진은 디자인, 게임 디자인, 레벨 디자인에서 파생된 기술과 개념 전체를 소개하고 적용할 수 있도록 한다. ▪ 이 교과목은 또한 전문가들의 포스트모템을 통해 현시점 게임 디자이너가 처한 직업 환경을 최초로 경험하는 것을 제안한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개인 창작 프로젝트 ▪ 2차 : 지문으로부터 게임 프로젝트 디자인 및 프로토타이핑/피치 사전 제공, 프로젝트 소개, 추적 프로세스, 선택 프로세스의 심층 분석, 플레이어블 프로토타입을 포함란 10p 분량 보고서 작성. 보고서 내용을 종합하는 10분 분량의 영상 함께 제출.
게임 디자인 이론, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 게임 구상과 관련한 이론적, 실제적 지신 전반을 다룬다. 이 수업에서는 형식적인 시스템 개념, 게임 규칙을 소개하고, 게임 및 비디오 게임의 성질에 대한 질문을 던지며, 물리적 게임(보드게임, 탈출 게임)의 제작과 관련한 개념에 입문하도록 한다. 교과목은 게임 시스템과 균형, 게임 디자인과 관련한 상호 작용자 개념, 시스템 공학 원리, 레벨 프로시저 생성 원칙 그리고 게임 디자인의 형식화 도구를 다룬다. 끝으로, 수업에서는 다양한 학문적 관점에서의 게임 디자인 연구(정보기술, 사회학, 심리학) 및 연구 방법론을 다루고, 게임 구상에 유용한 학술적 지식을 소개한다(동기 이론). **평가 방법** ▪ 1차 : 그룹 제출 형식화 및 디자인 작업물의 평균 점수 ▪ 2차 : 주어진 게임 디자인에 관한 주제를 다루는 10p 내외 분량의 개인 작업물, 이론 및 여러 실전 적용 지식에 관한 요약본 포함, 이때 비교 분석과 자료 내용을 종합하는 5분 분량의 영상도 함께 제출
사운드 디자인 기본, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 사운드 디자이너에게 게임 혹은 대화형 미디어의 대화형 시청각 장면의 분석 방법을 소개한다. ▪ 이 수업은 대화형 프로젝트의 사운드 디자인에 동원되는 다양한 측면을 이해하고 실전에 적용하도록 한다. 그리고 음향 차트 작성과 산업 상황을 기반으로 사후 프로젝트 분석을 수행하도록 한다. ▪ 해당 교과목은 게임 오디오에서 가장 자주 등장하는 오디오 디지털 변환 기능을 비롯한 음성 생성의 기본 원리를 다룬다. ▪ 이론 수업으로 시작해 개별 또는 집단 실습 과제로 이어진다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 또는 그룹으로 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%], 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] ▪ 2차 : 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%]
게임 사운드 디자인, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 사운드 디자이너에게 게임 내 동적 음향에 특화된 컴퓨터 아키텍처를

구분	내용
	비롯하여 산업 게임 전용 사운드 엔진의 비교를 다룬다. 더불어 대화형 음악 작곡의 다양한 측면을 이해하고 실천하도록 하며, 대화형 음향 작업의 기본 원리를 가르친다. 해당 교과목은 이론 수업으로 시작해 개별 또는 집단 실습 과제로 이어진다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 또는 그룹으로 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%], 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] ▪ 2차 : 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%]
Limage 시각 디자인, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 시각 디자이너가 게임 그래픽 작업을 부분적으로 실습할 수 있도록 한다. ▪ 이 수업은 정해진 주제에 따라야 하는 배경/캐릭터 디자인으로 시작된다. ▪ 수업은 뒤이어 특정 대상 및 미디어를 겨냥하는 영화나 게임의 트레일러 제작을 다룬다. ▪ 그리고 디지털 애니메이션 도구에 대한 복습으로 마무리된다. (Maya, 3DS Max, Blender, Zbrush 등) **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 또는 그룹 실습 과제 평균 점수 ▪ 2차 : 개인 실습 과제 평가
게임 시각 디자인, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 시각 디자이너가 실시간으로 제약을 받는 게임 이미지와 애니메이션을 분석하고, 다양한 방법을 통해 영상을 제작할 수 있도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 그룹 또는 개별 제출 과제 평균 점수 ▪ 2차 : 실습 과제 제출
인간 공학 디자인 메소드, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 미래의 게임 인간 공학 전문가에게 플레이어의 사용자 경험 최적화에 필요한 도구를 자유롭게 다루도록 한다. 이는 곧 팀과 프로젝트 내에서 인간 공학의 위치를 확립하고 사용자 중심 설계 방법을 다루는 것을 의미한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 실습 과제 평균 점수, 자율 작업 (학습 및 연구) ▪ 2차 : 개별 필기시험
실험 및 통계 메소드, 9ECTS	**학습 목표** ▪ 사용자 행동을 이해하고 예측하는 것은 디지털, 대화형 상품의 구상에 있어 중요한 요소가 되었다. 이 교과목은 미래의 전문가들이 데이터 수집에 기반한 엄밀한, 경험론적인 연구 절차를 익혀 분석과 해석에 적용하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 필기시험 ▪ 2차 : 개별 필기시험
기술 및 경제적 요소 관리, 9ECTS	**학습 목표** 이 전문 교과목은 다양한 데이터의 심층 연구를 목적으로 한다. ▪ 프로젝트 관리, 조직 및 관리 방법론, 품질 절차 및 프로세스, 문서 관리, 리스크 관리 ▪ 대학에서 가르치는 방법과 기업 제작 방식의 현실

구분	내용
	▪ 학교에서 가르치는 방법들에 따른 여러 제작 방법의 적합성과 '석사 2학년 미니 프로젝트' 수행. **평가 방법** 1. 두 데이터 묶음의 관계에 관한 작업 일지' 작성 (요약 노트, 전문성 논의, 역량 포트폴리오 등) 최종 점수의 70% : ▪ 전문가들의 기여와 2학기 미니 프로젝트 운영에 있어 프로젝트 디자인 전공 실험 간의 관계 ▪ 전문가들의 기여와 프로젝트 디자인 전공에서의 '역량 포트폴리오' 성장(1학년에서 습득한 능력의 특성과 2학년에서 배우게 될 능력) 간의 관계. 해당 문서는 최대 20p 분량으로 한다. 2. '설득을 위한 5분' 영상 제작 (체계적 증언, 전문가 인터뷰, 스토리텔링, 논증 등) 최종 점수의 30% ▪ 예시 : « 다음을 대상으로 한다. » - 프로젝트 디자인 석사 1학년 입학생 - 석사 1학년 인턴십 요청을 위한 기업 담당자 - 전문가에게 Enjmin 프로젝트 디자인 전공을 소개
사회 및 인적 요소 관리, 9ECTS	**학습 목표** 해당 교과목은 다음을 목표로 한다. ▪ 기업 전략과 경쟁 환경에 대한 이해 : 참여자, 시장 - 고객/필요/대상 분석, 경쟁 -기업의 유형학 - 대화형 미디어 기억의 경제 모델과 다양한 작업 방향 ▪ 프로덕션 전단계의 프로젝트 관리 방법 및 도구 사용 ▪ 전문적 소통을 위한 다양한 접근 방식 도입 **평가 방법** 1차 : 짝을 지어 다음의 지시 사항을 반영하여 특정 회의에서의 프레젠테이션 시뮬레이션을 구현 : ▪ 최종 점수의 70% : - 배경 : 2학년 프로젝트팀이 구성된 이후 처음 진행하는 회의 중 하나를 소개 - 길이 : 제작 시각 매체 포함 30분 공동 프레젠테이션 - 청중 : 학생들이 돌아가며 그룹 발표 시 평가자는 프레젠테이션의 가상 청중의 역할을 함 ▪ 최종 점수의 30% : - 평가자에게 다음의 문서를 제출 : 프레젠테이션 계획 및 발표 후 자료 일체 전달 2차 : 동일 내용 개별 제출
미니 프로젝트, 3ECTS	**내용** ▪ 이 교과목은 학생들에게 1, 2학기에 교육받은 내용을 학술적, 연구적 관점에서 최초로 실전에서 사용할 수 있도록 한다. ▪ 습득 : 습득한 지식 및 능력을 10분 분량의 플레이어블 인터랙티브 경험 모델 구현에 사용한다. 이 프로젝트의 수행을 위해서는 최소 3인의 팀을 꾸려야 한다. 이 작업은 그룹 창작 작업 방법의 습득과, 앞선 교과목에서 배운 무수한 특수 도구의 활용을 가능하게 한다.
과학 프로젝트, 3ECTS	**내용** ▪ 이 교과목은 학생들에게 1, 2학기에 교육받은 내용을 학술적, 연구적 관점에서 최초로 실전에서 사용할 수 있도록 한다. ▪ 습득 : 습득한 지식과 능력의 다음과 같은 적용 - 기술 또는 연구 문제의 학술적 연구

구분	내용
	- 인턴 또는 개인 작업 수행 ▪ 앞선 교과목에서 배운 특정 전문 작업 방법 및 학술적 방법을 습득하도록 한다.

Enjmin 석사 과정(JMIN)의 2년차 M2의 커리큘럼은 학교 생활 참여, 직업 실습, 프로젝트 과목을 포함한 총 18가지 강좌가 개설되어 있다[그림 3-3 참조].



[그림 3-3] Enjmin 게임 석사과정 M2 교육 커리큘럼

Enjmin 석사 과정(JMIN)의 2년차 M2의 18가지 강좌에 대한 세부 내용은 다음의 표와 같다.

<표 3-25> Enjmin 게임 석사 M2 교육 과정

구분	내용
이노베이션 실천 : 합동 접근, 3ECTS	**내용** ▪ 미래 전망 관련 도구 입문 ▪ 특정 주제를 정해 해당 도구를 활용 및 '생체 실험' ▪ 최소 세 개의 목적에 기반을 둔 전망 접근법 확보 ▪ 관점의 변화 및 새로운 아이디어 개발 ▪ 협업으로 이노베이션 창출 ▪ 변화의 장애물 처리 **평가 방법** ▪ 1차 : 합동 작업 수행 : 발표 [총점수의 40%], 공동 작업물 제작 [총점수의 60%] ▪ 2차 : 사례 연구 개별 분석
대화형 디자인,	**학습 목표**

11) ECTS는 유럽 대학의 이수학점 단위를 말한다.

구분	내용
9ECTS	▪ 이 유닛은 학생들을 게임의 인습적인 틀에서 벗어나도록 하는 것을 목표로 하며, 두 개의 워크숍을 포함한다. '도시 속 게임성' 워크숍은 4-5일의 기간 동안 의미론적, 물리적으로 도시에 위치한 게임을 구현하는 것을 목적으로 한다. 이 워크숍은 아트스쿨 학생들과 함께 고민하고 실험하는 경험을 제공하는 것을 목적으로 두기도 한다. '스마트 용품' 워크숍에서는 물리적 대화형 장치를 개발한다. 이를 위해 한편으로는 FabLab의 리소스를 사용하며, 또 한편으로는 Arduino의 기술과 소프트웨어를 활용한다. 이 프로그램은 학생들이 대화형 장치로의 접근성을 키우도록 한다. 각 워크숍은 명시, 구현, 제출의 과정을 포함한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 수행 평가 [전체 점수의 100%] ▪ 2차 : 사례 연구 개별 분석 [전체 점수의 100%]
상호 작용자 모델, 6ECTS	**내용** ▪ 사용자 행동 모델링의 쟁점을 이해한다. ▪ 온라인/오프라인 모델링 목적의 차이점을 인지한다. ▪ 특정 필요에 대응하기 위해 상황의 적절한 특성을 활용하는 사용자 모델을 정의 ▪ 사용자 모델 연구 후 대화형 장치의 운용 개선 정의 **평가 방법** ▪ 1차 : 여러 실습 과제 평균 점수 (점수의 100%) ▪ 2차 : 상호작용자 모델의 견지에서 게임 개별 연구(의무). 10p 분량의 보고서 제출 및 10분 길이의 분석 내용 결론 소개 발표 영상 제출.
제작 구조 및 팀 관리, 6ECTS	**내용** ▪ 프로젝트 매니저가 석사 2학년 사전 제작 프로젝트 규정에 필요한 절차를 정하고 구현 : 경제 모델에 관련한 개념 강화, 재정 지원(프로젝트/기업)과 게임의 경제 모델 구분, 가장 널리 사용되는 모델 및 해당 모델의 디자인과 게임 제작 결과 소개 ▪ 석사 2학년 사전 제작 프로젝트의 경제 모델에 대체 적용이 가능한 시나리오 구성을 목적으로 한 최소 두 개의 워크숍 진행 ▪ 유명한 게임(예 : 스페이스 인베이더)에 다른 경제 모델을 적용했을 시, 디자인에 미치는 영향은? 그룹 발표 및 질의 형태로 진행 ▪ 'Free to Play' 유형 게임을 통한 응용. 상품의 수명 주기 강조, 디자인 특성, F2P 제작 조직, 게임 및 자료 예시 ▪ 석사 2학년 프로젝트 사전 제작 발표 시 심사 위원과 업계 종사자인 청중을 사로잡기 위한 준비 도입. 이때 서론, 엘리베이터 피치, 설명(기능, 고유 강점, 버티컬 슬라이스, 등), 티저, 영상 편집, 아트 및 기술 디렉팅, 경제 모델(프리미엄(premium), 프리미엄(freemium), 에피소드별, 초기 액세스 등)과 같은 주요 요소들을 소개하여 적합성과 진지함을 납득시키도록 한다. ▪ 사전 제작 6개 프로젝트와 연관하여 프로젝트 매니저가 모든 결정을 내릴 수 있도록 3가지 주제에 따라 워크숍 진행 ▪ 여러 파트너와의 관계를 위해서는 어떤 계약 장치를 도입해야 하나? (팀 내 비디오 구성 단계 및 사업체와의 게임 상업화 단계에서) ▪ 해당 직업의 법적 활용 사례는? ▪ 프로젝트 매니저의 권리와 의무는? ▪ 기업가 '법률 생존 키트'를 위한 장치 도입 : ▪ 온라인 미니-모듈 시리즈 수강(거버넌스, 계약 등) ▪ 계약 관계 초기 시행 : 의향서 그룹 작성 **평가 방법**

구분	내용
	▪ 1차 : 수행 평가 – 실습 과제 제출 [전체 점수의 100%] : - 두 파트로 구성된 '그룹 성숙도 평가표'라는 제목의 양식을 사용한 개별 필기시험 파트1은 10개 기준에 따라 그룹의 활성화를 평가하는 매트릭스를 보유한다. 이 총괄 평가를 위해서는 프로젝트팀 구성원의 의견을 취합해야 하는데, 이는 프로젝트 사후 분석을 통한다. [총점수의 30%], 파트2는 프로젝트 운영에 관한 심도 있는 성찰을 하게 하는 두 개의 항목을 포함한다. 첫 번째 항목은 네 개의 논평 작성을, 두 번째 항목은 두 개의 개선 방향을 정하도록 한다. [총점수의 70%] ▪ 2차 : 주어진 주제에 대한 개별 결과물 제작
실습 프로젝트 메소드, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다 **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여 ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨
게임 디자인 문제 및 심화 개념, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 해당 교과목의 목적은 게임 디자인과 레벨 디자인의 메소드 전체를 다룸과 동시에, 게임 디자인의 새로운, 최신 주제를 다룬다. 교과목은 산업 게임 디자인 기술을 주제로 한 강의를 제공하며, 대규모 게임 디자인과 관련된 문제, 체계화 기술, 게임 디자인의 형식화, 레벨 디자인, 게임 디자인과 재정 지원의 연관성 입문을 다룬다. (예 : 재정 지원을 위한 문서 작성, 게임 디자인과 경제 모델 간의 연관성) ▪ 그와 병행하여 수업은 매년 새롭게 바뀌는 게임과 관련한 최신 주제를 다룬다. (예 : 트위치 통합, 트랜스미디어, 오픈 월드, 대화형 내레이션, 시리어스 게임, 유비쿼터스 게임) **평가 방법** ▪ 1차 : 10p 내외의 개별 포트폴리오로 습득하였거나 습득 중에 있는 역량을 종합적으로 정리한 문서 [50%] 그리고 개별 및 그룹 작업물 포트폴리오 해설을 포함한 5분 길이의 영상 [50%] ▪ 2차 : 20p 내외의 개별 포트폴리오로 습득하였거나 습득 중에 있는 역량을 종합적으로 정리한 문서, 개별 및 그룹 작업물 포트폴리오 해설을 포함한 5분 길이의 영상
실습 게임 디자인 메소드, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다 **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여. ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨.
시각 디자인 '세미나', 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 다양한 세미나(아트 디렉팅, 가상 및 증강 현실, 다른 시각 예술-영화, 만화 등-과의 접목)를 통해 시각 디자이너에게 대화형 디지털 매체 속 이미지의 여러 측면에 접근하도록 한다 **평가 방법** ▪ 1차 : 여러 실습 과제의 평균 점수(점수의 100%) ▪ 2차 : 주어진 특정 주제에 관한 작업물 제출

구분	내용
실습 시각 디자인 메소드, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여. ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨.
사운드 디자인 심층 연구, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 해당 교과목은 3D 음향, 가상 현실 또는 증강 현실 믹싱 및 마스터링, 로컬리제이션, 게임을 위한 전문 렌더링 포맷과 같은 고급 요소를 다룬다. 해당 교과목은 3D 지도 구현과 같은 동전 공간에서의 음향 디자인의 여러 가지 측면을 이해하고 실습하도록 한다. 이론 수업으로 시작하여 개별 및 그룹 실습 과제로 이어진다. **평가 방법** ▪ 1차 : 그룹 또는 개별로 수행한 하나 이상의 오디오 개발 상황 [총점수의 40%], 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] ▪ 2차 : 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구 [총점수의 40%], 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%]
실습 사운드 디자인 메소드, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여. ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨.
UX/UI 및 접근성, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 디지털 포용은 모두가 제공된 디지털 상품 또는 서비스를 사용할 수 있도록 보장해야 한다. 접근성은 이러한 의도를 운영하는데 있어 하나의 분과를 이루며, 여러 형태와 단계에 따라 편차가 발생할 수 있다. 해당 교과목은 디자이너, 상품 또는 디지털 서비스 개발자가 모든 사용자를 위한 이해관계, 쟁점과 원리를 이해하는 데 필요한 모든 지식과 기술을 제공한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 실습 과제 제출 ▪ 2차 : 1차와 동일함
UX/UI 실습, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여. ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨.
고급 프로그래밍, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 이 교과목은 학생들이 게임 개발의 보다 특수한 측면에 집중할 수 있도록 한다. 이 과정에서 다양한 강의가 이루어지며, 응용 주제는 물론 기본 주제를 고루 다룬다. **평가 방법**

구분	내용
	▪ 1차 : 최종 시험(70%), 수행 평가 시 실습 과제 제출(30%) ▪ 2차 : 숙달되지 않은 개념에 대한 문헌 통합 보고서 제출
실습 게임 프로그래밍, 6ECTS	**학습 목표** ▪ 해당 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다. **평가 방법** ▪ 1차 : 해당 교과목에 포함된 프로젝트 진행 전반에 걸쳐 여러 차례의 평가 및 교류를 통해 최종 점수를 부여. ▪ 2차 : 1차와 동일하지만 더 엄격한 심사위원과 한 번의 심사로 진행됨.
학교 생활 참여, 2ECTS	**내용** ▪ 점수 획득으로 이어지는 활동 목록은 다음과 같다. - 전시회, 포럼, 고등학교 행사 등에서의 학교 소개 - 외부 개방일 참여 - 학급 임원 또는 학교 위원회 선출 - 학교를 알리는 대회에 참가 - 학교 협회 참여 - 튜토링(학술을 목적으로 학생 간 진행 또는 외국인 학생 지원) ▪ 해당 목록은 완전한 것이 아니며, 학교 활동, 이벤트 또는 학생의 제안에 따라 변경될 수 있다. **평가 방법** ▪ 점수 획득 시스템이 도입되었으며, 매년 학교 및 학생들의 활동에 따라 검토될 예정이다. 특정 활동을 수행 중인 학생 또는 봉사, 선출, 직업 활동, 운동, 일정 수준 이상의 예술 활동, 군 복무, 자원 소방대원, 시민 의무 수행 등에 해당하는 학생은 해당 교과목을 이수할 수 있다. 석사 2년 기간 동안 10점을 채우면 된다.
직업 실습, 22ECTS	**내용** ▪ 해당 교과목은 학생들에게 제작 또는 연구 업계에서의 실습이 가능하도록 한다. ▪ 습득 : 석사 전반에 걸쳐 습득한 지식 및 기술의 실전 활용. (게임 또는 대화형 디지털 매체의 개발 및 연구) ▪ 해당 실습은 최소 88일의 참석을 요구한다(616시간에 해당하며 최대 924시간을 넘길 수 없다). 학기 중 2월 말에서 3월 초에 시작되어 8월 말일까지 진행한다. ▪ 일정표는 매년 명시된다.
프로젝트2, 6ECTS	**내용** ▪ 해당 교과목은 학생들이 최초로 가장 현실적인 조건에서의 게임 제작을 수행하도록 한다. ▪ 습득 : 사회 전반에 걸쳐 습득한 지식 및 기술의 실전 활용. 투자 유치를 목적으로 전문 위원 앞에서 독창적인 게임을 선보이게 된다. 해당 교과목은 게임 프로덕션의 실제 상황을 경험하도록 한다. 다양한 구성으로 꾸려진 팀은 각 전공 요소를 하나씩 포함해야 하며, 게임 디자인, 시각 디자인, 프로그래밍 중 두 개 요소를 포함해야 한다. 요소 별로 미니 스튜디오를 구성한다.

나. 디지털 전문가 석사 과정(게임, 문화 및 커뮤니케이션을 위한 디지털 인터랙티브 경험을 갖춘 게임 디자이너 석사 과정, IDE)

Enjmin의 IDE 석사과정은 그랑제콜 인증[12]을 받은 고블랭 대학교(GOBELINS)[13]와 협력하여 RNCP 레벨[14] 7 수준의 교육을 제공하고 있다. RNCP 레벨 7은 석사 학위 수준에 해당한다. 교육 대상은 비디오 게임의 원리와 기술을 활용하여 미디어 콘텐츠를 만들고자 하는 디지털 전문가이며, 학생들은 트랜스미디어 픽션, 광고 게임, 박물관 인터랙티브 설치, 소셜 및 게임 등을 실현하고 디자인하기 위한 교육을 받게 된다. 고블랭 대학교와의 협력 과정이기 때문에 수업은 고블랭 대학교가 위치한 파리에서 진행된다<표 3-26 참조>.

<표 3-26> Enjmin 디지털 전문가 석사 과정 운영 개요

구분	내용
학과 개요	▪ 바칼로레아+6에 해당하는 게임, 문화 및 커뮤니케이션을 위한 디지털 플레이풀 인터랙티브 경험을 갖춘 게임 디자이너 석사 과정(MS IDE)은 디지털 전문가를 대상으로 하며 게임 원리 및 기술을 활용하여 플레이풀한 새로운 매체를 만드는 것을 목적으로 함
대상	▪ 지원 대상 : 그래픽 디자이너, 컴퓨터 엔지니어, 시나리오 작가/감독, 제작자, 사운드 디자이너, UX 디자이너 ▪ 엔지니어 석사 학위 또는 컴퓨터, 그래픽 아트, 디지털 디자인, 시청각, 애니메이션, 일러스트레이션 분야 레벨7에 해당하는 RNCP(국가 자격 공인) 자격증 소지자 ▪ VAPP(직업 및 개인 역량 검증)를 통한 특별 자격 부여 가능
평가 방법	▪ 학위는 학위위원회의 승인을 통해 부여함 - 각 교과목에서 최소 8점 획득 - 평균 점수 최소 12점 획득 - 프로젝트 수행 - 인턴십

Enjmin의 IDE 전문 석사과정은 팀 프로젝트, 세미나, 워크샵 중심으로 교육과정이 구성되어 있다. 비디오 게임 디자인 및 제작 세미나, 스마트 객체 설계 및 개발 세미나, 시나리오 세미나 등이 있으며 최소 4개월~최대 6개월 동안 인턴십 과정을 의무적으로 이수해야 한다<표 3-27 참조>.

<표 3-27> Enjmin 디지털 전문가 석사 과정(IDE) 세미나 및 인턴십

구분	내용
비디오 게임 디자인	▪ 게임디자인과 레벨 디자인의 기초를 습득

12) 그랑제콜(grandes écoles)이란 프랑스의 고급 전문기술 양성 교육기관으로, 성적과 무관하게 진학할 수 있는 프랑스의 일반 국립대학과는 달리 엄격한 선발과정을 거쳐 소수 정예의 학생을 선발하고 있다. 프랑스에는 약 250개의 대학이 그랑제콜 인증을 보유하고 있다.

13) 비주얼 아트 전문학교로 그래픽 아트, 애니메이션, 비디오, 디지털 디자인, 비디오 게임 전공 등이 있다.

14) 프랑스의 RNCP(Répertoire National des Certifications Professionnelles, 국가전문인증총람)란 분야별 전문 교육 기관이나 대학의 직업과정, 전문 자격증의 수준을 나타내는 척도이다. 레벨 1(기초적인 지식의 숙련에 해당하는 단계)부터 레벨 8(박사학위 수준)까지 구성되어 있다.

구분	내용
및 제작 세미나	▪ 예술적 방향과 일러스트레이션, 3D 그래픽, 인간공학의 기초 ▪ 게임 엔진을 사용하여 '게임 잼'15) 모드에서 게임 컨셉 개발
스마트 객체 설계 및 개발 세미나	▪ 예술과 연계된 사물에 적용되는 UX 디자인 접근 방식을 습득 ▪ 풍부한 상호작용성(이미지 합성, 가상 또는 증강 현실, 촉각 센서) 설계 및 생성
시나리오 세미나	▪ 선형 스크립트 및 대화형 내레이션(스토리텔링) ▪ 인터랙티브 시나리오에 적합한 오리지널 세계관의 디자인 및 스타일화, 캐릭터 디자인 ▪ 사운드 디자인, 인터랙티브 사운드 디자인 ▪ 모션 디자인 기초
인턴십	▪ 디지털 개발, 시뮬레이션 및 실험 위주 인턴십 실시 ▪ 의무 과정으로 최소 4개월, 최대 6개월 동안 진행(4~9월 사이)

Enjmin의 IDE 전문 석사과정 커리큘럼의 세부 설명은 다음의 표와 같다.

<표 3-28> Enjmin 디지털 전문가 석사 교육 과정

구분	내용
게임 디자인 세미나 – 게임 잼, 7ECTS	**내용** ▪ 이론 수업(게임 디자인, 레벨 디자인, 창작) ▪ 재미있고, 혁신적인 디지털 인터랙티브 경험의 개념 및 구현 **평가 방법** ▪ 게임 디자인, 대화형 시나리오, 시각 및 음향 아트 디렉팅을 포함한 재미있는 인터랙티브 경험 공동 프로젝트 구상 자료 작성
트랜스미디어 세미나와 대화형 내레이션, 7ECTS	**내용** ▪ 이론 수업 (내레이션 디자인, 시각 및 음향 아트 디렉팅) ▪ 주어진 주제를 다루는 서술적 게임 창작 워크숍 **평가 방법** ▪ 게임 디자인, 대화형 시나리오, 시각 및 음향 아트 디렉팅을 포함한 재미있는 인터랙티브 경험 공동 프로젝트 구상 자료 작성
게임-설치 연결 세미나, 7ECTS	**내용** ▪ 이론 수업 (UX 디자인, 하이브리드 게임 제작, FabLabs) ▪ 주어진 주제에 관한 하이브리드 게임 설계 워크숍 **평가 방법** ▪ 시니어 디자이너에게 한정된 시간 내에 발표 또는 문서로 새로운 디자인 소개하며 관념화, 새로운 게임 콘셉트 구상을 위한 자신의 방법 설명. 제한된 시간 내에 게임 구상 워크숍 한 개 이상 수행(게임 잼, 해커톤)
심층 연구 프로젝트 적용, 2ECTS	**내용** 선택 수업 및 워크숍(2개 옵션) ▪ 3D 파이프라인 및 최적화 ▪ 그래픽 셰이더 ▪ 프로그래밍 프로시저 ▪ 게임 테크노 웹 ▪ 비프로그래머를 위한 프로그래밍 노드 **평가 방법** ▪ 직접 선택했거나 워크숍 교육자가 선택한 옵션에 맞는 과제 제출 또는

15) 게임 잼(Game Jam)이란 24~72시간 동안 비디오 게임을 개발하는 대회이다.

구분	내용
게임과 트랜스미디어의 경제, 7ECTS	**내용** ▪ 이론 수업(제작, 수익화, 소통) ▪ 실습 워크숍(게임 콘셉트, 오퍼튜니티 피치) **평가 방법** ▪ 게임 또는 디지털 인터랙티브 경험 투자자 발표(피치) ▪ 소통 전략 발표 및 디지털 플레이풀 인터랙티브 경험을 다루는 공동 프로젝트 소개
팀 프로젝트, 15ECTS	**내용** 목표 : ▪ 디지털 인터랙티브 경험 구현 감독 ▪ 프로젝트팀 구성 ▪ 창작 프로젝트팀 관리 내용 ▪ 다른 교과목에서 습득한 역량을 통합해 주는 공동 프로젝트 수행 ▪ 전문 강사를 통한 프로젝트 코칭 ▪ 프로젝트 중간 및 최종 심사 평가 ▪ 대화형 플레이풀 인터렉티브 경험 제작물 또는 사전 제작물에 대한 개별 회고 분석 (사후 분석)
업체 실습, 30ECTS	**내용** 학습 목표 ▪ 대화형 디지털 경험 구현 감독 ▪ 프로젝트의 지속적 개선 감독 ▪ 대화형 플레이풀 경험 제작 업체에서의 4-6개월 상근직 근무 ▪ 연구 프로젝트 코칭 및 지원 평가 ▪ 자신의 직업 전망의 변화(기술적, 방법론적, 업종적)와 관련하여 개별 연구 작업 작성(전문 논문).

다. 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공)[16]

Enjmin의 일반 컴퓨터 학사과정은 게임 및 디지털 미디어 개발의 적용되는 컴퓨터 과학의 주요 영역(개발, 프로그래밍, 네트워크, 멀티미디어, 시스템, 기계 아키텍처, 소프트웨어 엔지니어링, 정보 시스템, 산업 시스템) 교육과정으로, 실습 위주로 구성되어 있다. 100% 온라인 학습 과정이나, 기본 이론을 학습한 뒤 3개월 동안 비디오·멀티미디어 게임 스튜디오에서 학습하게 되며, 자신의 연구(논문)을 위해 매년 2주 동안은 앙굴렘에서 관련 수업을 이수해야 한다.

입학 및 편입 조건은 학년(L1~L3[17])마다 상이하다. L1의 과정을 수강하기 위해서는 과학 분야의 바칼로레아(baccalauréat scientifique)[18], DEAU[19], 프랑스 또는 외국의 졸업장을

16) 자료: ENJMIN 홈페이지(https://enjmin.cnam.fr/formations/licence-informatique-jeux-video/programme/)
17) 프랑스의 학사 과정은 3년으로, L1(1학년), L2(2학년), L3(3학년)로 구성되어 있다.

보유해야 한다. Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 운영 개요에 관한 설명은 <표 3-29>과 같다.

<표 3-29> Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 운영 개요

구분	내용
학과 개요	▪ Cnam의 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공)은 3년 간 기업에서 진행되는 학사 실습 과정으로, 앙굴렘에 위치한 Cnam-Enjmin에서의 학습을 포함 ▪ 해당 과정은 문화 및 창작 산업(게임, 멀티미디어 스튜디오 또는 대기업의 실감형 기술부서 내 프로그래머의 역량을 갖추는 것을 목적으로 함 ▪ 해당 과정 이수를 통해 컴퓨터 석사 진학이 가능함
교육 방식	▪ 해당 학사 과정의 수업은 모두 디지털 교육 환경을 통한 온라인으로 진행함 ▪ 비동기 학습이 시행되며, 학생들은 본인의 학습 리듬에 맞춰 제안된 콘텐츠를 읽으며 학습함 ▪ 학습 지도자가 개인 작업의 규칙적인 진행 및 학생 그룹의 활성화를 지원함 ▪ 수업은 매년 학습 지도자들이 학생들의 피드백을 반영하여 구상 및 개선, 다만 교육 중에는 교수와 학생 간 교류가 이뤄지지 않음
진로 및 직업 전망	▪ (진학) 관련 대학원에서 승인을 받는다면, 컴퓨터 석사 관련 진학이 가능함. Cnam-Enjmin 석사 과정으로의 자동 진학은 불가함, 석사 시험을 보는 것 또한 당연히 가능함 ▪ (취업) 해당 과정이 개설된 지 3년이 되지 않았기에, 졸업생들에 관한 통계 조사가 이뤄지지 않음
평가 방법	▪ 학습과정은 네 가지 요소로 구성 ▪ 컴퓨터 개발(운영 체제, 컴퓨터 기기 아키텍처, 프로그래밍 언어) ▪ 미디어 및 예술적 요소 통합(음향, 시각 요소 디자인 및 통합, 교과와 관련된 이론 및 수학 기초) ▪ 대화형 프로그램 디자인 및 제작(프로그래밍 도구 및 엔진, 게임 디자인, 프로젝트 관리) ▪ 전문화(영어, 문서 및 구두 커뮤니케이션, 개별 및 합동 작업 방식) ▪ 교과목은 수시 평가(개별 및 그룹 과제, 지식 평가)를 거쳐 이수. 이수를 위해서는 아래의 조건 충족 및 학위 위원회의 승인이 필요함 ▪ 각 교과목에서 7/20점 이상 획득 ▪ 학년 평균 10/20점 이상 획득 ▪ 실습 경험 학점 이수

Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 커리큘럼의 세부 설명은 다음의 표와 같다.

<표 3-30> Enjmin 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공) 교육과정

교육과정 명	세부내용
	내용
컴퓨터를 위한 수학 도구(조합론, 확률, 순서, 불 대수), 6ECTS	1. 일반 사항 ▪ 집합, 원소, 집합-부분, 함수, 집합-연산 2. 계수 ▪ 집합-기수, 유한 집합, 열거 가능 집합

18) 바칼로레아는 프랑스의 수능 시험으로, 일반 분야, 기술직 분야, 전문직 분야로 구성되어 있으며 일반 분야는 과학(Scientifique), 경제학 및 사회과학(Économiques et Sociales), 문학(Littéraire)으로 구성되어 있다.

19) 대입 시험을 치르지 않고 대학에 준하는 교육을 받을 수 있는 제도로, 학사 학위와 동등하게 인정된다.

교육과정 명	세부내용
	▪ 배열, 조합, 순열, 이항 정리 3. 조합 확률 ▪ 시행, 사건, 확률 분포, 조건부 확률, 독립성, 반복 시도. 4. 관계 ▪ 동치 관계. ▪ 순서 관계, 하세 다이어그램, 최대 원소, 최소 원소, 가장 큰 원소, 가장 작은 원소 5. 불 대수 ▪ 격자, 부울 대수, 스톤의 정리 ▪ 부울 함수, 분리 기준형 ▪ 부울 방정식 시스템 ▪ 합성 : 접점 사슬, 게이트 ▪ 수식 간소화, 카르노 맵 매소드, 합의 메소드 ▪ 유클리드 나눗셈, 소수, 최대공약수, 최소공배수, 베주 유도체) 7. 논리 ▪ 명제 논리 ▪ 명제, 연결자, 명제 형태 ▪ 술어, 정량자 ▪ 재귀, 재귀적 정의 **평가 방법** ▪ 1, 2차 시험
C# 프로그래밍 : 기본 개념, 6ECTS	**내용** ▪ 컴퓨터 응용 및 프로그램 개념 입문. 프로그래밍의 여러 언어 개요. 통사론, 의미론, 컴파일링. 기본 유형, 배열 유형. 참조 및 할당. 입출력. 제어 구조(조건문, 반복문). 서브 프로그램(함수, 프로시저 및 메소드). 예외. 일부 기본 알고리듬 구현 **평가 방법** ▪ 1차 : 프로그래밍 연습(성냥 게임, 틱택토, 블랙잭) 20%, 팀 프로젝트 발표(텍스트 롤플레잉 게임) 40%, 사후 프로젝트 분석 수행(시각 스튜디오 설치, 알고리즘) 20% ▪ 2차 : 이론 시험
C# 프로그래밍 : 객체 지향 프로그래밍, 6ECTS	**내용** ▪ 클래스와 객체 개념 연구. 참조 개념과 그래프 참조. 확장, 재정의 또는 특수화를 통한 상속 및 프로그래밍. 일반화, 재사용, 다형성과 일반성. 재귀성 : 재귀 메소드와 재귀 데이터 구조. 인터페이스와 예외. **평가 방법** ▪ 1차 : 프로그램 자가 평가 및 동료평가(421 게임, 생명 게임), 사후 프로젝트 구두 및 필기 분석(객체 지향 프로그래밍 용어집 작성, GitHub 도입 등) 40%, 그룹 프로젝트 : 온라인 카드 게임 제작 60% ▪ 2차 : 이론 시험
기계 아키텍처, 4ECTS	**내용** ▪ 기계 아키텍처 입문. 외부 및 내부 아키텍처 개념. 정보 및 숫자 인코딩. 어셈블리어, 단일 프로세서 : 데이터 경로, 명령어, 주소, 동기 및 비동기 시퀀싱. 마이크로 머신과 마이크로 프로그래밍 개념. 메모리 계층 구조 관리 : 캐시 개념. 입출력 시스템 : 입출력 프로그램, 채널 모드, 입출력 프로세서. 주변 장치 컨트롤러. 일시 중단 시스템 **평가 방법** ▪ 1차 : 기계 아키텍처 주요 개념에 관한 해설 영상 제작 20%. 특정 제약에 따른 기계 설정(개별 수행) 40%. 이론 시험 40%

교육과정 명	세부내용
	▪ 2차 : 기계 아키텍처에 관한 10p 분량 논문 작성
운영 체제 원리 및 작동 방식, 4ECTS	**내용** ▪ 기계 아키텍처 기본 개념 ▪ 실행 기능 : 프로그램 프로덕션 라인, 프로세스, 스케줄링, Linux 프로세스 예시 ▪ 페이지화, 가상 메모리 ▪ 파일 관리 시스템 : 파티션, 파일, 디렉터리, 디스크 할당 ▪ 보호 : 저장, 접근 권한 ▪ Linux 및 Windows 시스템 예시, 실습에 필요한 명령어 예시 **평가 방법** ▪ 1차 : 가상 기기 도입, 부팅 프로세스 및 스케줄링 전력을 다루는 실습(1인 또는 2인) 수행 ▪ 2차 : 2차와 동일 + 지식 평가
작업 및 협업 도구 메소드 입문, 4ECTS	**내용** ▪ '학습법 학습'을 가능하게 하는 학습 과정 인식(개별 및 기업 중심) ▪ '통합' 병행 기초의 발견(왕복 차트, 경험 공유, REVE 메소드 : 기업 실무 경험 회수, 협동 학습) ▪ 동기 및 비동기 커뮤니케이션 애플리케이션 활용 ▪ 다른 교과목 주제에 따라 작업의 '전문화된' 커뮤니케이션 도구를 동기에게 제안 ▪ 게임 '직업' 사이트 자료 조사 수행 ▪ 수강생, 최근 채용된 직업인, 실습 기업의 매니저를 상대로 한 프로덕션 프로세스를 위한 '행동 지침' 식별 ▪ '스크럼' 애니메이션 도구를 권장 대상으로 식별하여 학사 협업 그룹 또는 기업 업무팀 내 가치 증가 ▪ 하나 또는 다수의 작업 단계를 선택하여 GTD 메소드 다섯 단계를 적용(라이선스 협력 그룹 혹은 기업 업무팀) ▪ '포모도로' 시간 관리 기술을 직접 적용한 작업 실험 ▪ '과학 포스터' 기술 적용하여 특정 주제 발표 ▪ 프로그래밍 또는 다른 연구 분야에서 '기술 감시'를 본인 또는 동기에게 적용(예 : 모든 형태로 학습을 장려하는 'THOT' 사이트) ▪ 터크만 모델 실험에 적합한 작업 상황 식별 ▪ '자택 근무' 및 '비대면 교육'에 관한 자료 조사 진행 **평가 방법** ▪ 1. 1학년 및 이후 학년 '작업 일지' 형식화, 작성 및 발표 (최종 점수의 60%) ▪ 2. 교육진, 기업 튜터, 직업인 등을 상대로 한 지난 한 해의 경험 및 작품 평가를 위해 동기 입학자와 '그룹 프로젝트' 구상 (최종 점수의 40%)
시각 디자인, 6ECTS	**내용** ▪ 수업은 5개 모듈로 나눠지고, 각 모듈은 3-4세션으로 구성된다. ▪ 모듈1 : 이미지 합성 입문 ▪ 모듈2 : 공간 좌표 ▪ 모듈3 : 3D 이미지 재작 ▪ 모듈4 : 그래픽 파이프라인 복습 ▪ 모듈5 : 시청각 그래머 및 영상 입문 **평가 방법**
사운드 디자인, 3ECTS	**내용** ▪ 모든 과정 : 음향 인식, 어쿠스틱 기초, 시청각 분석. 효과음, 공간화.

교육과정 명	세부내용
	▪ 학사 과정 : Unity 3D 오디오 통합 **평가 방법** ▪ 석사 과정 ▪ 1차 - 개별 또는 그룹으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] - 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] ▪ 2차 - 개별적으로 Reaper 타입의 도구를 사용하여 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 구현 [총점수의 40%] 개별 필기시험을 통해 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수를 획득 [총점수의 60%] ▪ 학사 과정 ▪ 1차 - 게임 사운드 통합 실습 개별 수행 : 20% - 오디오 제작 경험 및 그룹 평가 : 20% - 지식 최종 평가 : 40% - 전문 위원 : 연간 미션 오디오 통합 평가 : 20% ▪ 2차 - 이론 시험 100%
게임 입문 및 레벨 디자인, 3ECTS	**내용** ▪ 교과목은 게임 디자인 주요 개념(의도, 경험, 게임플레이, 챌린지) 소개로 시작해 레벨 디자인(구상, 장애물, 난이도 곡선, 드라마틱 곡선, 아키텍처, 주변 환경 내레이션, 상호작용)으로 이어진다. 이후 수업은 게임의 장르 규범 및 게임플레이 분석 방식으로 이어진다. 이러한 개념은 개별 및 팀 과제를 통해 적용된다. **평가 방식** ▪ 1차 : 개별 및 그룹 제출 과제들의 평균 [100%] ▪ 2차 : 게임플레이 개별 분석 및 게임 디자인 레벨에 관한 10p 보고서 및 10분 길이의 발표 결론 영상 제출
게임 구상 워크숍, 3ECTS	**평가 방식** ▪ 1차 : 학기말 미니 게임 개별 제출 ▪ 2차 : 미니 게임 개별 제출
기업 실무 경험, 15ECTS	-
심화 프로그래밍, 6ECTS	**내용** ▪ C++ 프로그래밍 - 제어 구조 - 컴파일 / 링크 편집 - 객체 지향 프로그래밍(OOP) - 메모리 관리 / 포인터 - 일반 프로그래밍 (템플릿, STL) ▪ 생산 패턴 - 타입오브젝트, 팩토리, 싱글톤 ▪ 행동 패턴 - 상태, 명령, 이터레이터 ▪ 시퀀싱 패턴

교육과정 명	세부내용
	- 게임 루프, 업데이트 ▪ 조직 패턴 - 컴포넌트, 널, 서비스, 옵서버 - 엔티티 구성 요소 시스템 ▪ 고급 구상 - 언리얼 엔진, C++ 블루프린트 노출 - 비동기/멀티스레딩 - 마샬링, 매크로 등 **평가 방식** ▪ 1차 : 이론/일반 개념의, 수업 초기 단계에서 경우 객관식 퀴즈로 평가하여 기초 지식을 검증한다. 가이드 프로젝트의 여러 활동 가운데 일부는 동료평가로 진행된다(평가표 포함 단위 테스트). ▪ 2차 : 지식 평가를 통해 평가한다.
디지털 엔터테인먼트 프로젝트 관리, 4ECTS	**내용** ▪ 1학년 활동 및 습득 기술에 기반하여, 개별 및 그룹 레퍼런스를 구축하는데, 이때 2학년 프로젝트팀을 구성하는 것을 주목표로 둔다. ▪ 프로젝트 관리 연구소(PMI)와 프로젝트 관리 지식 체계(PMBOK)에서 정한 5가지 범주에 따라 프로젝트 관리 절차를 도입하고 소개한다. ▪ 프로젝트 론칭/개시/초기화에 필요한 프로세스를 도입하고, 1단계를 뒤이은 방침에서 승인된 바에 따라 사전 구성된 그룹을 기반으로 프로젝트의 초기 비전 및 피치를 개발한다. ▪ 초기에 정의된 프로젝트 범위에 맞춰 계획 편집을 허용한다. ▪ 계획의 보완 및 본격적인 제작 작업을 수행할 수 있도록 프로세스 식별 및 각 그룹 프로젝트의 운영에 맞는 개별 루틴에 기반한 작업 구조를 도입한다. ▪ 초기 프로세스에서 발생한 주요 자료를 업데이트하고, 전용 협업 도구를 통해 프로젝트를 개발하고, 주기적인 위험 분석을 통해 적절한 예방 및 복구 조치를 하여 예정된 전략을 집행한다. ▪ 프로젝트의 원활한 진행을 위해 EVM(Earned Value Management)식 접근을 통한 관련성과 지표를 활용하여 비용, 시간, 품질을 초기 목표 및 계약 내용에 부합하도록 관리한다. ▪ 프로젝트의 정상 가동을 주기적으로 시각화할 수 있는 조직적 루틴 속에서 예산, 시간, 콘텐츠 기준과 관련하여 앞서 작성한 여러 프로세스 및 주요 자료를 업데이트한다. ▪ 제작 종료 및 프로젝트 마감 시 진행 상황을 업데이트하여 (성능 지표 및 기타 프로세스) 초기 비전과 최종 결과 간의 차이를 측정한다. 이때 제작한 애플리케이션의 안정성과 정상 작동을 확보해야 하며, 생산물의 측면(콘텐츠 관리 및 기술 제약)은 물론 프로젝트적 측면(시간 및 비용 관리, 관련 제약)에 중점을 둔 발표를 통해 프로젝트 전반을 재현한다(절차, 진단 및 메트릭, 기능적 결과). **평가 방법** ▪ 1학년 개별 '전문 작업 일지(디지털)' 형식화, 작성 및 발표 (40%) ▪ 그룹 프로젝트별 '프로젝트팀 러닝 문서' 작성 (40%) ▪ 프로젝트 팀별 '데모' 구성 및 프로젝트 발표 진행 (20%)
스마트폰과 태블릿 프로그래밍 구현, 6ECTS	**내용** 스마트폰 프로그래밍 : 안드로이드 시스템 및 자바 언어 프로그래밍 학습. ▪ 개발 환경 및 주요 도구 설정(디버깅, 프로파일러, Logcat 활용, adb, 시뮬레이터 센서 시뮬레이션 등) ▪ 활동 및 수명 주기 프로그래밍. 기본 및 고급 그래픽 인터페이스 정의. ▪ 안드로이드 시스템의 인텐트 구현 정의. 애플리케이션 간 상호운용성 접근.

교육과정 명	세부내용
	▪ 병행 프로그래밍 기본 개념. ▪ 단순 서비스 프로그래밍(명령 중심 서비스) 및 수명 주기 관련 주요 메소드. ▪ HTTP 네트워크 연결 구현. ▪ BroadcastListener 정의 및 구현. ▪ 데이터의 기기 저장. 모바일 기기에 저장된 로컬 SQLite 데이터베이스 구현. ▪ 기기의 물리 센서 사용, 위치 추적 메커니즘, 카메라 사용 등 **평가 방법** ▪ 필기시험 : 안드로이드 프로그램 분석 및 제작 ▪ 소요 시간 : 3시간 ▪ 허용 문서 : 손 글씨로 쓴 A4용지 1장(양면 사용 가능)
컴퓨터 네트워크 기본 원칙, 6ECTS	**내용** ▪ 네트워크 및 통신 기초 - 네트워크 개념, 정보 표현, 인터페이스 개념. 코딩과 디지털화, 상호연결. ▪ 아키텍처 개념 - 링크 프로토콜 상세 연구, 오류 수정 개념. 계층 아키텍처 개념, TCP/IP 모델, 아키텍처 입문. ▪ 로컬 네트워크 - 정의, 일반 개념(토폴로지, 접근 메소드, 케이블링). IEEE 모델, 접근 메소드 개념. CSMA/CD 및 CSMA/CA 프로토콜 상세 연구. ▪ 네트워크 상호연결 - 상호연결 아키텍처, 용어. 브리지와 라우터 개념. 라우팅 기초 접근. ▪ 인터넷과 TCP/IP 네트워크 - 네트워크 라우팅 구조, 인터넷 메커니즘. 라우터, 프로토콜 및 라우팅 테이블. IP, ICMP 및 TCP 프로토콜. DNS, DHCP 개념. ▪ 네트워크 기본 서비스 - 클라이언트-서버 메커니즘. WEB과 HTML, HTTP. 전자 메일(SMTP). **평가 방법** ▪ 지식 평가와 각 수업 과제를 통한 80점 획득. 그룹 프로젝트(네트워크상의 PC/모바일 멀티플레이어 게임 제작)를 통한 20점 획득. ▪ 2차 : 지식 평가 시험
게임 미들웨어 심화 과정, 6ECTS	**내용** ▪ 실시간 3D 엔진 ▪ 미들웨어를 통한 씬 생성 및 PC 설정 ▪ 네트워크 및 전용 크로스 플랫폼 설정 ▪ 프로젝트 완료, 최적화, 디버깅, 폴리싱 **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 또는 그룹 과제 : 70%, 미션 : 전문가 대상 그룹 발표 (최종 게임) 30% ▪ 2차 : 전문가 피드백 반영하여 개선한 게임 다시 제출
동적 사운드 설계, 3ECTS	**내용** ▪ 모듈1 : 컴퓨터 아키텍처 및 게임 전용 사운드 엔진 비교 ▪ 모듈2 : 대화형 사운드 디자인 **평가 방법** ▪ 한 가지 이상의 오디오 개발 상황을 개별 또는 그룹으로 수행 [총점수의 40%] ▪ 개별 필기시험을 통해 보다 개별적인 지식 평가 및 간단한 문제 해결 점수 획득 [총점수의 60%]

교육과정 명	세부내용
게임 3D 캐릭터 구상, 3ECTS	**내용** ▪ 해당 교과목은 두 개의 단계를 지닌다. 첫 수업에서는 3D 모델링과 최적화(폴리곤, 스컬프팅, 리토폴리지, 베이크 등)을 다룬다. **평가 방법** ▪ 1차 : 쿼드와 폴리곤 모델링 과제 제출 : 10%, 리토폴리지, 베이킹 과제 제출 : 40% (동료 평가), 최종 객관식 퀴즈 : 50% ▪ 2차 : 이론 시험 100%
게임 및 레벨 디자인 적용, 3ECTS	**내용** ▪ 이 교과목은 다음과 같은 네 가지 주제에 관한 이론 교육을 포함한다. - 게임 디자인과 레벨 디자인의 기술 자료 - 모바일 게임 디자인 - 멀티플레이어 게임 디자인과 레벨 디자인 - 심화 레벨 디자인 ▪ 이 개념들은 개별 및 그룹 과제를 통해 다뤄진다. **평가 방법** ▪ 1차 : 개별 또는 그룹 제출 과제들의 평균 [100%] ▪ 2차 : 보충 시험은 학기 중에 다룬 내용과 관련한 논문과 해설을 포함한 분석 영상으로 진행한다.
인간-기계 상호작용, 인터페이스 디자인 및 사용자 경험, 6ECTS	**내용** IHM(인간-컴퓨터 상호작용) 총론 및 역사 ▪ 1. 인간 - 시각, 색깔 - 독해, 가독성 - 기억, 행동 ▪ 2. 기계 - 상호작용 장치 - 그래픽 인터페이스 소프트웨어 - 라이브러리 예시 : X 윈도우즈 (C), TkInter (파이썬), 자바 FX (자바) ▪ 3. 상호작용 - 구상 - 프로토타이핑 - 평가 ▪ 4. 게임에 적용 배경 - 프로젝트 **평가 방법** ▪ 1차 : 이론 시험 30%, 과제 제출 및 동료 평가 40%, 그룹 프로젝트 전문위원 평가 30% ▪ 2차 : 이론 시험
기업에서의 실무 경험, 17ECTS	-
수학 분석 기초, 4ECTS	**내용** ▪ 1단계 : 수열의 정의 및 유용성. 인구수 계산 예시. 가상 세계 인구 창출 응용. ▪ 2단계 : 수열의 적용. 수열 합산, 극한의 개념. 가상 세계 인구 식량 보급 관련 응용. ▪ 3단계 : 기계 및 경제 분야 속 미분 개념의 적용. 차량 속도 및 가속도 관련 응용. ▪ 4단계 : 미분 방정식 개념 이해. 질량-스프링 시스템, 구슬 자유 낙하, 욕조 물 채우기 예시. 기계 및 공급 관련 응용.

교육과정 명	세부내용
	평가 방법 ▪ 최종 시험은 수학 문제 풀이를 다룬다. ▪ 태도 점수가 최종 점수에 추가될 수 있다. (교과목 과제 및 애플리케이션 제출)
플레이어와 그의 시장, 6ECTS	**내용** 수업은 6단계로 구성된다. ▪ 1단계 : 대화형 디지털 매체 : 정의와 역사, 게임의 역사, 상품에서 서비스로의 진화 ▪ 2단계 : 게임 애널리틱스 입문 : 무엇인가? 어디에 사용되는가? 어떤 게임 관련 직업에 사용되는가? 특정 게임 메트릭 소개 및 몇몇 적용 예시. ▪ 3단계 : 측정 메소드 및 메트릭 : 게임 경험 및 플레이어 프로필 정의, 메트릭 선택. 게임플레이(데이터 마이닝)와 관련한 메트릭 소개, 게임 밖 메소드. ▪ 4단계 : 데이터 도구 및 시각화 : 도구 및 통합 설명(Google 애널리틱스, Unity GameAnalytics, UDK) 및 데이터 시각화 예시. ▪ 5단계 : 게임 생산 모델 : 콘텐츠 생산 모델 비교 : 시청각에서 비디오게임으로, 참여자와 가치사슬. 생산과 재정 지원 예시. ▪ 6단계 : 플레이어 : 누가 게임을 하는가 : 플레이어의 사회적, 경제적 분류, 프랑스와 세계의 게임 시장, 미래의 게임 **평가 방법** ▪ 시험(지식 평가). 교과목에서 수행한 작업물을 대상으로 한 발표 진행.
정보기술 프로젝트 진행, 6ECTS	**내용** 수업에서 다루는 주제 ▪ 프로젝트 진행 입문, 기업의 운영 ▪ 프로젝트의 재정적 측면, 투자수익률(ROI) 계산 ▪ 정보기술 프로젝트의 진행 및 여러 단계 : 타당성 조사부터 개발 및 테스트까지 ▪ 비용 평가, 일정, 퍼트 차트, 간트 차트 ▪ 위험 관리 ▪ ITIL 입문 ▪ 프로젝트의 인적 측면(진행 및 교대 지원) ▪ 애자일 방법론(XP, 스크럼) ▪ 프로젝트 예시 ▪ 프로젝트 관리 ▪ PMBOK 프로세스와 PMI 인증. 프로젝트와 튜토링 : ▪ 학기 전반에 걸쳐 학생들은 튜토링 프로젝트에 기반한 자료를 작성한다. 이 프로젝트에는 지도 교육이 동원된다. 대면 수업 학생 ▪ 학생들은 학기 초 실제 사례에 기반한 주제를 제안해야 하며, 교사의 승인을 받아야 한다. 제안 프로젝트는 일반적으로 완벽히 적합한 산업적 특성을 가져야 하며, 초기 연구 단계에 이미 제대로 된 규모를 갖추어야 한다. (예 : 헬프데스크 개정, 지식 베이스 작성, ERP 개발, 비즈니스 인텔리전스 시스템 도입 등) 주제의 성격은 다양한 응용 분야에서 가져올 수 있다. 몇 번의 첫 세션에서 2명에서 5명의 학생으로 구성된 프로젝트 그룹을 구성한다. (개별 프로젝트를 진행하는 것 또한 가능하다.) 각 그룹은 학기 전반에 걸쳐 상태 분석, 프로젝트 설명, 목적, 프로세스 개발, 제약, 위험, 솔루션 선택, 비용 평가, 일정, 퍼트, 간트 다이어그램, 재무 분석, 정보기술 아키텍처에 관한 챕터를 포함한 자료를 작성한다. 해당 자료는 대략적인 사전 조사이자 실제 프로젝트의 일부 상세 조사에 해당한다. 설계 및 프로그래밍 과정은 교육 및 연구에 포함하지 않는다.

교육과정 명	세부내용
	비대면 수업 학생 ▪ 각 학생은 학기 전반에 걸쳐 프로젝트 자료를 작성하며 온라인 수업을 병행한다. **평가 방법** 대면 수업 학생 ▪ 1차 : 수시 평가 - 최종 점수의 1/4에 해당하는 발표 - 최종 점수의 1/4에 해당하는 필기시험 - 최종 점수의 1/2에 해당하는 프로젝트 자료(2차 평가에도 반영) ▪ 2차 : - 최종 점수의 1/2에 해당하는 시험 - 최종 점수의 1/2에 해당하는 프로젝트 자료 비대면 수업 학생 - 프로젝트 자료 배점 계수 2 - 필기시험 배점 계수 1 ▪ 최종 점수는 위 두 점수의 가중 평균으로 한다. ▪ 1차 시험에 결석했을 시 2차 필기시험을 칠 수 있다.
사이버보안 : 기준, 목적 및 전개, 6ECTS	**내용** 1. 디지털 사회의 주요 보안 쟁점 [VL2] ▪ 생태계 설명 : 핵심 이해 관계자, 보안 및 직업(국가 중요 시설, 산업, 건강, 금융 등) ▪ 디지털 신원(개인 정보 보호) ▪ 경제, 지정학적 지능 : 주요 위협, 행동 지침 등 ▪ 규범적, 법적 및 법률적 의무 개요(RGS, ANSSI 승인, LPM, ISO, CNIL, CLUSIF 등) 2. 업무 연속성 : [VL3] ▪ 정보 시스템(ICS, ISS) ▪ 정보 보완 관리 시스템(ISMS, ISO 2700) ▪ 보안 사고 ▪ 보안 사고의 수명 주기 : 감시(탈신, 보호), 경보, 감지 및 대응(처리, 격리, 수용) ▪ 사고 대응(절차, 에스컬레이션 등 3. 기업 내 보안 구조 및 관련 직업 : ▪ 이해 관계자 및 책임자 : 외부(고객, 납품업자, 보험사 등), 내부(직원, 계약업체 등) ▪ 내부 이해 관계자 및 CISO: IT 부서, 인사부, CFO, 마케팅 ▪ 보안 거버넌스 : 규범적 프레임워크(ISO 27001, ISO 22301, ISO 27035) 4. 보안 구현 ▪ 조직적 측면 : 위험 분석 (방법 개요) ▪ 위험 분석에서 ISMS 및 보안 스키마까지 ▪ 정보 시스템 승인을 목적으로 한 FEROS 시트 작성을 위한 위험 분석 방법의 심층 탐구 ▪ 배치 : 보안 프로젝트, 제품 및 서비스 ▪ 보안 환경 유지, CISO 및 SECOPS : 운영 절차 정의
전문 영어 (학사 레벨), 6ECTS	**내용** ▪ 유닛1 화상 회의에서 효율적으로 소통하기 ▪ 유닛2 성공적으로 발표하기 ▪ 유닛3 경력 변화에 대처하기 ▪ 유닛4 직장 구하기 : 고려해야 할 몇 가지 중요한 요소 ▪ 유닛5 세상의 문을 열기

교육과정 명	세부내용
	평가 방법 ▪ 참여 점수 : 교사 점수(교과목 발표 및 필기 과제 참여, H5P 과제 등). 발표 점수는 80점까지 받을 수 있다(유닛 40점, CV 18점, 발표 22점). ▪ 프로젝트 발표 점수(프로젝트 최종 영어 발표) : 발표에 대한 전문 의원 점수에 해당하는 최대 20점의 점수(역동성, 유연성, 그룹 내 파트 분배, 질의응답 등). 위원 점수를 받기 위해서는 반드시 '발표 영상'을 제출해야 한다.
신호 처리 및 이미지 분석, 5ECTS	**내용** 신호 처리 ▪ 스펙트럼 분석 ▪ 디지털 이미지 입문 ▪ 이미지 개선 및 세그맨테이션 이미지 처리 ▪ 이미지 처리에서의 수학적 형태학 이미지 시퀀스 분석 ▪ 게임 내 움직이는 물체 감지 입문 ▪ 기본 메소드 : 평균, 중앙값 ▪ 통계 메소드 : 가우시안, 가우시안 혼합 **평가 방법** ▪ 3개 시험(학습 과정별). 학기 말 최종 미션과 연관된 수행 점수를 통해 추가(보너스) 점수를 받을 수 있다.
고급 이미지 총론, 6ECTS	**내용** **제1부 : 3D 캐릭터** ▪ 이 수업의 첫 번째 파트는 2학년 과정의 교과목 USRS4Q를 뒤잇는다. 캐릭터 모델링과 텍스쳐링 후 이어지는 해당 수업은 캐릭터를 게임 엔진에서의 사용까지 이끄는 데 필요한 단계를 기술하고 적용하는 것에 있다. 여기서 외관을 위한 스키닝, 관절을 위한 리깅, 대화형 모드에서의 활용을 위한 애니메이션 생성 및 분할, 모션 캡처 리터칭, 그리고 게임 엔진 통합을 다룬다. ▪ 이론은 PowerPoint 프레젠테이션으로, 실습은 Blender 실제 적용 과제를 통한다. 세션 진행 및 콘텐츠는 논리적이고 연속적으로 발전한다. **제2부 : 실시간 렌더링 및 셰이더** ▪ 이 수업 두 번째 파트의 학습 목표는 실시간 렌더링 엔진이 어떻게 작동하는지를 이해하는 것이다. 이를 위해 렌더링 파이프라인의 여러 단계, 셰이더의 종류, 셰이더 개발에 필요한 수학 개념을 다룬다. ▪ 수업의 최종 목표는 셀 셰이딩 또는 카툰 렌더링을 구현하기 위한 일련의 셰이더를 개발하는 것이다. (예시 : 마블의 왓 이프...? 또는 젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드) **평가 방법** ▪ UE 이수를 위해 다수의 개별 과제가 필요하다. - 3D 캐릭터 애니메이션의 경우, 일부 과제가 평가 대상이 되기도 함. 최종 미션에서는 두 가지(각 수업 부분에 한 가지씩) 제약 조건을 두어 최종 교과목 평가를 완성한다. ▪ 실시간 렌더링과 셰이더 파트의 경우 : - 객관식 퀴즈를 통해 매 수업 내용을 자체적으로 평가한다. - 각 과제에 제출된 영상을 학생들이 서로 평가한다. - 다음을 포함한 채점 과제를 수업 종료 시에 제출해야 한다. : - 과제 결과를 보여주는 비디오 - 작업 과정, 결과 및 겪은 문제를 설명하는 글

교육과정 명	세부내용
데이터베이스, 6ECTS	**내용** ▪ 개요 : 구조화된 데이터와 비구조화된 데이터. 데이터베이스와 빅데이터. MySQL 및 MongoDB 문서 참조. ▪ 1단계 : 관계형 데이터베이스. SQL 쿼리 특성 및 데이터 조작. ▪ 2단계 : 비관계형 데이터베이스. SQL 쿼리 특성 및 MongoDB 조작. ▪ 3단계 : 애플리케이션 개발. 멀티플레이어 게임에서의 MySQL과 MongoDB 데이터 접근을 위한 API 사용. ▪ 4단계 : 데이터베이스 설계. 엔터티 및 관계별 개념적 모델링. 관계형 및 비관계형 스키마. ▪ 5단계 : SQL 고급 쿼리. 조인 및 서브 쿼리. **평가 방법** ▪ 2 실습 과제 (개별 과제와 팀 과제) ▪ 이론 시험
업체 실습, 15ECTS	-

7. 학생 지원

Enjmin에서는 학생들과 비디오 게임 산업의 핵심 관계자와 함께 매년 Enjmin 게임 컨퍼런스(EGC)를 개최하고 있다. 컨퍼런스는 발표자에 따라 영어나 프랑스어로 진행되며, ‘게임 아트’, ‘사운드 디자인’, ‘게임 디자인’ 등 학생과 직접적으로 관련된 테마로 구성된다. 게임 컨퍼런스의 목표는 프랑스 및 국제 비디오 게임 전문가들과 학생들 간의 특권적인 교류를 만드는 것이다. 게임 컨퍼런스를 통해 전문가들은 자신의 경험을 공유할 수 있고, 학생들은 조언을 받을 수 있다. 게임 컨퍼런스의 장점은 특정 기술 및 창의적 문제를 다룰 뿐만 아니라 해당 직업에 대한 각자의 배경과 비전에 대해 논의하고 해당 분야의 문제와 발전에 대해 성찰할 수 있다는 점이다

8. 타 기관과의 교류·협력

가. 대학 및 연구소와의 협력

Enjmin은 7개 국가의 연구소 및 대학교와 교류・협력을 하고 있다. Enjmin(프랑스), 쾰른 게임 연구소(독일), U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital(스페인)의 세 기관은 학생 및 교사 교류를 진행하고 있다. Enjmin은 창춘 지린 애니메이션 연구소(중국) 및 Universidad ORT Uruguay(우루과이) 등과의 협력 계약 체결을 통해 대학원 과정을 진행하고 있으며, 한국과학기술원(한국)과 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey(멕시코) 등의 기관과 공동 프로젝트를 실시하고 있다.

해외 유학생의 입학 요건은 ①Cnam-Enjmin의 입시 절차 완료(학사 학위 또는 이와 동등한 학위 보유, 비디오 게임 업계에서 3년 이상 경력을 쌓은 전문가가 지원 가능), ②EQF 레벨 6[20] 이상 증명, ③프랑스어 B2 레벨[21] 증명이다.

<표 3-31> Enjmin 대학교 및 연구소 교류협력 세부내용

국가	기관명	내용
독일	쾰른 게임 연구소 (Technische Hochschule Köln)	▪ 2016년에 체결된 기본 계약을 통해 교육, 연구, 과학 및 기술 문화 보급 분야에서 TH Köln(CGL)과 Cnam(Cnam-Enjmin)을 연결 ▪ 디지털 인터랙티브 게임 및 미디어 석사 학위와 해당 MA 디지털 게임 분야의 공동 학위 취득 가능 ▪ 기관 및 산업 파트너를 하나로 묶는 유럽 컨소시엄의 일환으로 CGL과 Cnam-Enjmin은 Ubisoft Entertainment SA(프랑스) 및 U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital(스페인)과 함께 2020년 제안 요청에 참여
중국	창춘 지린 애니메이션 연구소	▪ Cnam-Enjmin은 길림 연구소와 협력 계약 체결을 통해 앙굴렘에서 영어로 진행되는 "게임 및 인터랙티브 미디어 석사" 과정을 개설할 예정 ▪ 각 프로모션마다 20명의 중국인 학생을 모집
스페인	U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital	▪ U-tad와 Cnam-Enjmin은 Technische Hochschule Köln 및 Ubisoft Entertainment SA와 함께 교육, 훈련, 청소년 및 스포츠를 위한 유럽 연합 프로그램과 관련하여 제안 요청(2020) ▪ 유럽 연합의 세 국가(독일, 프랑스, 스페인) 간에 학생과 교사의 교류
멕시코	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey(ITESM)	▪ FICOL(French Community Financing Facility)이 프랑스 개발청(AFD)의 프로젝트 요청의 일환으로 광역 앙굴렘 도시 공동체와 멕시코의 Zapopán 자치단체는 "ConFluencia Creativa"라는 이름의 협력 프로젝트를 수립 ▪ 2021-2022학년도에 예정된 Tec de Monterrey 건축, 예술 및 디자인 학교 내 이미지 전담 프랑스의 두 명문 학교와 공동 "창의적 미디어" 석사 학위 개설
우루과이	Universidad ORT Uruguay	▪ 2019년에 Cnam-Enjmin은 ORT와 협력 계약을 체결하여 2019-2020학년도 시작 시, 매년 한 학기 동안 우루과이 학생들과 교류
한국	문화기술대학원 – 한국과학기술원 (KAIST)	▪ 2016년 한국 기관과 체결한 협력 협약은 박사과정 학생의 국제적 교류 및 공동 연구실을 설립하는 것을 목표로 하고 있음 ▪ 2018년 현장 임무를 통해 Cnam-Enjmin은 현지 비디오 게임 산업과의 연계를 구축하여 인큐베이터 프로젝트의 국제 네트워크를 중심으로 협력할 수 있게 됨
캐나다	퀘벡 대학교(UQAC)-애니메이션 및 디자인 디지털 예술 학교	▪ UQAC와 Cnam-Enjmin은 교육 협력 및 공동 연구 프로젝트 측면에서 이러한 파트너십을 확장하기 위해 협력하고 있음

20) 유러피언 퀄리피케이션 프레임워크(European Qualifications Framework, EQF)는 교육 수준을 판단하는 척도로써, 레벨 1~레벨 8로 구성되어 있다. 레벨 6은 학사 수준이다.

21) DELF B2는 프랑스어 독립구사 단계로 약 550~650시간의 실용학습을 요한다.

나. 부설기구, 기업과의 협력 등

Cnam-Enjmin에서는 학생들의 게임 스튜디오 설립을 지원하는 인큐베이션 프로그램을 실시하고 있다. 인큐베이션 프로그램은 참여한 학생들에게 물질적 지원(부지, 기계, 기본 서비스) 제공, Cnam 인큐베이터 워크숍을 통한 자문 지원, Grand Angoulême technopole 지원을 제공한다. 현재까지 Cnam-Enjmin의 인큐베이션 프로그램을 통해 3개의 회사가 앙굴렘에 설립되었으며, 학교와 기업의 협업을 통해 17개의 일자리를 창출하였다.

<표 3-32> Enjmin 교류협력(부설기구, 기업 등) 세부내용

기관명	내용
Seed by Seed 스튜디오	▪ Seed by Seed 스튜디오는 긍정적인 가치를 전달하는 혁신적이고 비폭력적인 비디오 게임을 개발하고 출판 ▪ 이 회사는 협동조합(SCOP)으로 조직되어 있으며, 스튜디오 내에서 모든 사람에게 예술적, 인간적으로 발전할 수 있는 공간을 제공
Kalank	▪ Kalank은 증강 현실에 대한 개념적, 기술적 전문 지식으로 Snapchat 및 Facebook 필터를 활용하여 수백만 명의 사람들이 게임 순간을 공유할 수 있게 프로그램을 개발 ▪ Kalank 팀은 Yves Saint Laurent 및 King과 같은 여러 회사와 협력하여 증강 현실 프로그램을 개발
Ebim 스튜디오	▪ Ebim studio는 프랑스의 독립 스튜디오로, 가상 현실과 증강 현실에 초점을 맞춘 비디오 게임과 디지털 대화형 미디어를 개발 중 ▪ 3명의 개발자로 구성되어 있으며, 초기 화면 공유를 통해 디버깅을 하면서 원격으로 개발을 시작했지만, ENJMIN의 지원을 받아 회사를 설립

다. R&D 협력

Enjmin은 기업 등 외부 기관과의 협력을 통해 R&D 프로젝트를 진행하고 있다. R&D 프로젝트에는 Enjmin의 재학생(석사, 박사)이 참여하여 지원하며, 푸아티에 대학(Poitiers University), EESI(Ecole européenne supérieure de l'image, 유럽고등이미지학교) 등과 협력하고 있다. 주요 연구 분야는 ① 인간-기계 상호작용을 위한 첨단 시스템 및 장치, ② 게임 디자인의 원리와 도구, 게임 적용, ③ 트랜스미디어 게임과 유비쿼터스 게임, ④플레이어와 적응형 게임의 심리적, 사회학적 모델, ⑤ 대화형 사운드를 위한 방법 및 도구, ⑥ 게임과 장애 등이다.

제4절 청강문화산업대학교

1. 기관 개요

청강문화산업대학교는 2/3/4년제 전문대학으로 2, 3년제 전문학사 과정과 4년제 학사학위 전공심화과정을 운영 중이다. 전문학사 과정은 ‘융합콘텐츠스쿨’, ‘만화콘텐츠스쿨’, ‘애니메이션스쿨’, ‘게임콘텐츠스쿨’, ‘패션뷰티스타일스쿨’, ‘푸드스쿨’, ‘공연예술스쿨’ 등 7개의 스쿨로 이루어져 있다. 게임과 관련된 전문학사 과정은 ‘융합콘텐츠스쿨’과 ‘게임콘텐츠스쿨’로 구분된다. 융합콘텐츠스쿨은 2021년 신설된 스쿨로 게임을 전문적으로 언리얼 엔진(Unreal Engine)을 중심으로 한 3D그래픽 프로덕션을 통해 산업과 동반한 콘텐츠 개발 인재로 성장시키는 스쿨이며, 만화/게임/애니메이션 등 다양한 스쿨 전공을 융합한 시스템이다.

게임 개발에 집중된 전문학사 과정인 ‘게임콘텐츠스쿨’은 게임의 기획, 프로그래밍, 그래픽, QA 및 운영, e스포츠까지 게임산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현한다. 프로젝트 중심의 교육을 통해 재학 중 2회 이상의 게임을 제작하는 경험을 쌓으며 게임제작과 QA, 게임운영 등 게임산업의 다양한 영역을 학습할 수 있다. 유니티와 언리얼 등 최신 게임엔진을 기반으로 교육을 실시하고 VR/AR, 인공지능 등 차세대 기술을 적용한 게임 제작을 위한 교육을 하고 있다. 프로젝트 교육으로 제작된 게임은 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시되어 탄탄한 포트폴리오를 구성할 수 있다.

전문학사 마친 후 진학할 수 있는 학사학위 전공심화과정의 ‘차세대게임콘텐츠학과’는 게임 분야의 초격차 전문인력 및 융합인재 양성 교육을 비전으로 게임창작 생태계 구축을 위한 차세대 게임 전문 인력양성을 목표로 게임 전분야 과정을 교육과정 내에 포함하여 운영되고 있다. 특히 프로젝트 중심 교육을 통해 게임 콘텐츠 크리에이터 교육을 강화하고 있으며, 게임 교육의 주체로서 지역사회 교육수요자의 전문성 향상을 추진하고 있다. 그리고 국내 최대 규모의 게임스튜디오 CCRC를 활용한 차세대 게임을 개발하기 위한 환경을 제공하고, 산학협력 모델 구축과 취창업 지원을 위한 사업을 지속적으로 개발하고 있다. 또한 학생들과 함께 실무형 산학 교육 체계 및 연구체계를 구축하여 학생역량 성취를 위한 교육과정 편성과 운영을 통해 프로젝트 경험을 확장 시키고 있다.[22)]

22) 청강문화산업대학교 홈페이지(https://www.ck.ac.kr/)

2. 비전 및 교육 목표

청강대학교는 피드백을 교육활동 중심에 두고 개별 학생에게 집중하며 그들의 성장을 도모하는 방식으로 ‘Only one, Only the best’의 대학이 되었다. 청강의 야심은 아직 한국에 존재한 적 없는 대체 불가능한 학교가 되는 것이다. 이러한 교육 목표를 달성하기 위해 청강문화산업대학교는 ‘CK VISION 2023’을 통해 여섯 가지 운영 비전을 제시하였다.[23] 청강문화산업대학교의 여섯 가지 운영 비전은 다음과 같다.

첫째, ‘대체 불가능’이다. 청강의 모토는 ‘Only one, Only the best’이다. 이는 콘텐츠 분야 3개 스쿨을 중심으로 청강을 추격하는 다른 대학들이 많지만, 그 대학들에 추격을 불허하는 것에 집중하는 게 아니라 추격하더라도 대체되지 않는 학교가 되는 것이 청강의 모토라는 것이다. 즉, 어떤 대학을 추격하는 것이 초점이 아니라, 지금부터 다른 대학에 의해 대체되지 않는 학교가 되는 것이 목표여야 한다는 것이다.

둘째, ‘대체 불가능한 성장’이다. 대체 불가능한 곳이 된다는 것은 구성원이 탁월하게 성장할 수 있도록 각각의 탁월함을 돌보는 곳이 된다는 것을 의미한다. 청강은 탁월해지고자 하는 구성원의 성장을 탁월하게 돌보는 곳일 때 완전히 대체 불가능한 곳이 된다는 것이다.

셋째, ‘대체 불가능한 성장을 돌봄’이다. 교수자들이 학생 한명 한명에게 집중하고 밀착하여 빠르게 피드백을 주며 성장 과정을 모니터링하고 맞춤형으로 성장 과정을 설계하고 제안하는 이 방식이 한 사람 한 사람의 성장을 돌보는 것이고 이런 돌봄은 대체 불가능한 것이 된다는 것이다.

넷째, ‘대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌봄’이다. 문화산업대학에서 대체 불가능한 학교가 된다는 것은 학생들이 대체 불가능한 창작자로 성장한다는 것을 의미한다. 대체 불가능한 창작자로의 성장이란 이런 인식과 테크네/기예의 도약을 의미하며, 이런 창작자들의 작품이 남들보다 탁월한 것이 아니라 ‘Only one, Only the best’로서의 작품이 된다는 것이다.

다섯째, ‘대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌보는(=도약이 일어나는) 활동’이다. 인식/테크네 지평의 확장은 피드백을 통해 달성되지 않는다. 지평의 확장은 구체적인 만남과 만남을 통한 레퍼런스의 확장으로 가능해진다. 따라서 청강의 학생들이 탁월한 교수자의 피드백을 넘어 세상 바깥의 ‘현상’과 ‘고수’들을 만나고 그들과의 만남을 통해 인식과 테크네의 확장을 경험할 수 있게 해야 한다는 것이다.

---

23) [CK VISION 2023]

여섯째, ‘대체 불가능한 창작자로의 성장을 돌보는 활동이 일어나는 생태계’ 이다. 대체 불가능한 테크네/인식의 지평이 확장되며, 자기가 경험하고, 확장된 것을 끊임없이 토론하며 나누고 보태는 곳을 생태계라고 할 수 있다. 한 명 한 명이 고립적으로 도약하는 것이 아니라 서로의 도약이 서로를 부추기며 연쇄적인 활동이 일어나는 곳이 생태계이다. 그렇기에 개별자들의 도약이 모여 교류하는 ‘콘퍼런스/포럼’ 이 바로 대체 불가능한 창작자들의 교류처로서의 학교이다. 이런 점에서 다음 단계의 청강은 학습소를 넘어 포럼이 되어야 한다는 것이다<표 3-33 참조>.

<표 3-33> 청강대학교 게임콘텐츠스쿨 교육 미션 및 비전

미션	교육을 통한 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시, 탄탄한 포트폴리오 구성 및 취업의 문을 넓히는 기회를 제공
비전	게임창작 생태계 구축하는 차세대 게임 전문 인력양성

* 자료: 청강문화산업대학교 게임스쿨 홈페이지 (https://www.ck.ac.kr/school-department/game/school)

3. 재학생 및 졸업생

2023년 청강문화산업대학교 전문학사과정의 게임콘텐츠스쿨 재학생은 779명, 전공심화과정의 차세대게임콘텐츠학과 재학생은 59명인 것으로 확인되었다. 전문학사과정의 게임콘텐츠스쿨 최근 3년 졸업생 인원은 2020년도 193명, 2021년도 158명, 2022년도 200명으로 확인되었다. 전공심화과정의 차세대게임콘텐츠학과는 2023년부터 개설되어 졸업생이 없는 것으로 확인되었다<표 3-34 참조>.

<표 3-34> 청강문화산업대학교 재학생 및 졸업생

구분	기준연도	과정(학과)	인원
재학생	2023	전문학사과정 (게임콘텐츠스쿨)	779명
		전공심화과정 (차세대게임콘텐츠학과)	59명
졸업생	2022	전문학사과정 (게임콘텐츠스쿨)	200명
졸업생	2021	전문학사과정 (게임콘텐츠스쿨)	158명
졸업생	2020	전문학사과정 (게임콘텐츠스쿨)	193명

4. 직원 및 교수진

2023년 청강문화산업대학교 전문학사과정 게임콘텐츠스쿨의 교수진은 22명으로 구성되어 있다. 세부적으로 게임콘텐츠스쿨의 교수진은 게임 기획 전공 교수 5명, 게임 프로그래밍 전공 교수 5명, 게임 그래픽 전공 교수 8명, 게임 QA 및 운영 전공 교수 3명으로 구성되어 있다. 더불어 3D, 디지털스컬프팅, 게임창작 프로젝트 강의를 전담하고 있는 교수 1명으로 구성되어 있다<표 3-35 참조>.

<표 3-35> 청강문화산업대학교 직원 및 교수생

전공	교수 인원	총 인원
게임 기획	5명	22명
게임 프로그래밍	5명	
게임 그래픽	8명	
게임 QA 및 운영	3명	
기타(3D, 디지털스컬프팅, 게임창작프로젝트)	1명	

5. 청강대학교 수업료 및 비용

청강문화산업대학교 전문학사과정 게임콘텐츠스쿨의 수업료 및 비용은 타 대학과 동일하게 입학금과 수업료로 구성된다. 연도별로 입학금과 수업료를 살펴보자면, 2023년도와 2021년도의 입학금은 322,220원으로 동일하였고, 2022년도 입학금은 229,000으로 확인되었다. 최근 3년간 수업료는 1학년 6,958,000원, 2학년/3학년 6,850,000원으로 동일하였다<표 3-36 참조>.

<표 3-36> 청강문화산업대학교 수업료 및 비용

기준연도	과정(학과)	학년	입학금	수업료
2023년	전문학사과정 (게임콘텐츠스쿨)	1학년	322,000원	6,958,000원
		2학년	해당없음	6,850,000원
		3학년	해당없음	6,850,000원
2022년		1학년	229,000원	6,958,000원
		2학년	해당없음	6,850,000원
		3학년	해당없음	6,850,000원
2021년		1학년	322,000원	6,958,000원
		2학년	해당없음	6,850,000원
		3학년	해당없음	6,850,000원

6. 교육 과정

청강문화산업대학교의 전문학사과정의 각 학년을 수료하기 위해서는 40학점 이상의 학점을 이수해야 한다. 1학년 교육과정은 게임 제작의 이해, 게임컨셉 기획서 작성, 게임 작동구조와 원리, 객체지향 프로그래밍, 게임프로그램 구조, 게임배경 및 캐릭터 컨셉아트 기초, 3D 게임 애니메이션 제작 기초, 디지털 스컬프팅, 게임 마케팅, 게임 QA 기초 등 게임 개발 입문과정의 교과목으로 구성되어 있다. 2학년 교육과정은 게임 크리틱, 게임데이터의 설계, 게임시나리오, 게임 엔진 프로그래밍 응용, 게임 이펙트 제작, 게임 알고리즘, 게임 음악 작곡법, 게임 네트워크 프로그래밍, 게임기획 크리틱 등 전문적인 게임 개발 교과목으로 구성되어 있다. 3학년 교육과정은 쉐이더 프로그래밍, 게임 데이터베이스, 게임 운영 서비스 분석 등의 전공 수업과 함께 게임 프로그래밍 포트폴리오부터 취업과 창업을 위한 프로젝트 그리고 성공적인 프로젝트를 위한 문제 해결 등 취업에 좀 더 중점을 두고 있다<표 3-37 참조>.

<표 3-37> 청강문화산업대학교 전문학사과정 커리큘럼

이수 구분	1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기
전공 필수	CKpathfinder		게임크리틱2-1	게임크리틱2-2	게임크리틱3-1	게임크리틱3-2
	게임제작의이해			XR콘텐츠제작 프로젝트 (캡스톤디자인)	취업과창업을 위한차세대게임 창작프로젝트 (캡스톤디자인)	취업과창업을 위한차세대게임 포스트프로덕션 (캡스톤디자인)
					성공적인 프로젝트를위한 문제해결	
전공 선택	게임사례분석	게임프로젝트 입문	게임레벨디자인 기초	게임레벨디자인 기초	게임인공지능 설계	게임시스템기획 포트폴리오
	게임기획과 콘텐츠	아이디어발상과 훈련	게임기획크리틱	게임기획크리틱	게임경제와수학	게임콘텐츠기획 포트폴리오
	게임작동구조와 원리	게임장르의 이해	게임데이터의 설계	게임테이터의 설계	취업과창업을 위한게임 비지니스모델	게임연출기획
	XR콘텐츠의 이해	게임기획과 게임엔진	페이퍼 프로토타이핑	페이퍼프로토 타이핑	2D게임 그래픽연출	게임기획 실무연구
	게임컨셉기획서 작성	게임스토리텔링	게임시나리오	게임시나리오	3D 게임애니메이션 연출	게임원화 포트폴리오
	인체조소-두상	게임시스템 기획서작성	게임캐릭터설계	게임캐릭터설계	3D게임그래픽 연출	2D게임그래픽 포트폴리오
	디지털페인팅 기초	게임콘텐츠 기획서작성	제스쳐드로잉 기초	제스쳐드로잉 기초	게임이펙트연출	3D게임그래픽 포트폴리오
	기초드로잉	인체조소-전신	게임배경 컨셉아트심화	게임배경 컨셉아트심화	리얼타임 영상제작	게임영상제작과 편집

이수 구분	1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기
	2D게임리소스 제작기초	디지털페인팅 기초	게임캐릭터 컨셉아트심화	게임캐릭터컨셉 아트심화	게임그래픽엔진 심화	시스템 프로그래밍
	3D모델링기초	배경드로잉	게임GUI기초	게임GUI기초	게임 데이터베이스	클라우드 프로그래밍
	객체지향 프로그래밍기초	게임캐릭터 컨셉아트기초	3D게임 애니메이션제작	2D게임 애니메이션제작	쉐이더 프로그래밍	게임프로그래밍 포트폴리오
	게임프로그램 구조	게임배경 컨셉아트기초	게임그래픽 엔진기초	3D게임배경 제작	소프트웨어 테스팅툴활용	게임운영QA 포트폴리오
	e스포츠입문	2D게임 리소스제작심화	게임프로그래밍 고급	3D게임캐릭터 제작	커뮤니티 매니지먼트	게임운영서비스 분석
	엑셀활용	3D게임 애니메이션 제작기초	객체지향 프로그래밍심화	3D게임 애니메이션제작	게임음악편곡법	게임QA실무
	게임비즈니스 입문	3D게임캐릭터 제작기초	게임엔진 프로그래밍응용	게임이펙트제작		게임사운드 제작실습
	게임과음악	3D게임배경 제작기초	게임그래픽 프로그래밍기초	응용연기와 모션캡쳐		
	게임프로젝트 입문	디지털스컬프팅	게임QA 프로그래밍기초	게임그래픽엔진 기초		
		인체드로잉	e스포츠운영	게임프로그래밍 고급		
		객체지향 프로그래밍고급	게임성분석	객체지향 프로그래밍심화		
		게임엔진 프로그래밍기초	게임TC제작	게임엔진 프로그래밍응용		
		게임네트워크 기초	소프트웨어 테스팅	게임그래픽 프로그래밍기초		
		윈도우 프로그래밍	2D게임 애니메이션제작	게임네트워크 프로그래밍		
		게임자료구조	3D게임배경제 작	게임알고리즘		
		게임마케팅	3D게임 캐릭터제작	게임QA 프로그래밍기초		
		보드게임기획	게임네트워크 프로그래밍	e스포츠운영		
		게임운영기초	게임음악작곡법	게임성분석		
		게임QA기초	게임이펙트제작	게임TC제작		
		게임사운드기초	응용연기와 모션캡쳐	소프트웨어 테스팅		
			게임알고리즘	게임음악작곡법		

청강문화산업대학교 차세대게임콘텐츠학과 전공심화과정의 교육과정은 1년 과정이며, 1학기에는 연구중심, 2학기에는 실무중심으로 구성된다. 교양 선택 과목은 1학기 게임콘텐츠 인문학, 2학기 게임 콘텐츠 주제발표로 각 1개씩 구성되어 있으며, 전공선택은 학기별 5개

과목이 구성되어 있다<표 3-38 참조>.

<표 3-38> 청강문화산업대학교 전공심화과정 커리큘럼

구분	이수구분	1학년 1학기	1학년 2학기
차세대게임콘텐츠학과	교양선택	게임콘텐츠인문학	게임콘텐츠주제발표
	전공선택	차세대게임프로젝트	게임포트폴리오
		게임기획연구	게임기획실무
		게임그래픽연구	게임그래픽실무
		게임프로그래밍연구	게임프로그래밍실무
		게임QA비즈니스연구	게임QA비즈니스실무

7. 학사제도

청강문화산업대학교의 학사제도에서 학사운영과 관련된 제도는 '수업연한과 재학연한', '학년, 학기, 수업일 및 휴업일', '입학(신입학, 편입학, 재입학)', '휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과', '교과 및 수업', '성적평가, 진급, 졸업', '규율과 상벌', '장학금', '직제', '부속기관'으로 구분할 수 있다<표 3-39 참조>.

<표 3-39> 청강문화산업대학교 학사제도

구분	내용	
제2장 수업연한과 재학연한	▪ 수업연한(제5조)	▪ 재학연한(제6조)
제3장 학년, 학기, 수업일 및 휴업일	▪ 학년(제7조) ▪ 학기(제8조)	▪ 수업일수(제9조) ▪ 휴업일(제10조)
제4장 입학(신입학, 편입학, 재입학)	▪ 입학시기(제11조) ▪ 입학자격(제12조) ▪ 입학지원절차(제13조) ▪ 입학전형(제14조) ▪ 대학 입학전형 공정관리위원회(제15조)	▪ 입학허가(제16조) ▪ 입학취소(제17조) ▪ 편입학(제18조) ▪ 전과(제19조) ▪ 재입학(제20조) ▪ 등록(제21조)
제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과	▪ 휴학(제22조) ▪ 복학(제22조의2) ▪ 자퇴(제23조)	▪ 제적(제24조) ▪ 전과(제24조의2)
제6장 교과 및 수업	▪ 교육과정(제25조) ▪ 기타교육과정(제25조의2) ▪ 특별과정운영(제26조) ▪ 시간제등록생 운영(제26조의2) ▪ 학점은행제(제26조의3) ▪ 전공심화과정(제26조의4)	▪ 외국대학과의 교육과정 공동운영(제27조의2) ▪ 교과이수단위(제28조) ▪ 계절수업(제28조의2) ▪ 실습학기제(제28조의3) ▪ 학점 및 교과이수 인정(제28조의4)

구분	내용	
	▪ 학위학위 전공심화과정 운영(제26조의5) ▪ 계약에 의한 학과의 설치 운영(제26조의6) ▪ 교육과정의 연계운영(제27조)	▪ 학사학위 전공심화과정 교과이수단위(제28조의5) ▪ 집중수업(제28조의6) ▪ 수업(제29조) ▪ 교수시간(제29조의2)
제7장 성적평가, 진급, 졸업	▪ 평가시험(제30조) ▪ 성적(제31조) ▪ 진급(제32조) ▪ 성적의 취소(제33조) ▪ 학사경고(제34조)	▪ 졸업, 수료, 취소(제35조) ▪ 학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료(제35조의2) ▪ 명예학위 수여(제35조의3) ▪ 유급(제36조)
제9장 규율과 상벌	▪ 규율(제45조) ▪ 포상(제46조)	▪ 징계(제47조)
제11장 장학금	▪ 장학금(제50조)	▪ 장애학생 지원(제50조의2)
제13장 직제	▪ 교직원(제53조) ▪ 직제(제54조)	▪ 학과 통폐합(제54조의1)
제14장 부속기관	▪ 부속기관(제55조)	▪ 학교기업(제14장의1)

8. 학생지원

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨 및 차세대게임콘텐츠학과의 학생지원은 크게 네 가지로 구분된다. 첫째, ‘게임스튜디오(Game Studio)’이다. 게임콘텐츠스쿨 및 차세대게임콘텐츠학과 학생들은 260석 규모의 게임개발 스튜디오에서 교수와 함께 졸업작품, 산학프로젝트, 상용화 프로젝트를 진행하고 있다. 프로젝트에 참여하는 3학년 및 전공심화 학생 모두에게 스튜디오의 개인 및 팀 작업공간을 제공하여 게임개발에 몰입할 수 있는 환경을 제공하고 있다.

둘째, ‘청강게임컨퍼런스(CGC, Chungkang Game Conference)’이다. 청강게임컨퍼런스는 대학교가 주최하는 국내 유일의 최대 규모를 자랑하며 일반인이 참여할 수 있는 공개 게임 컨퍼런스이다. 게임의 기획, 프로그래밍, 그래픽, QA, 운영 및 e스포츠 등 다양한 트랙으로 진행되며 스쿨 교수, 우수한 성과를 낸 재학생, 게임 업체에 종사 중이고 역량 높은 졸업생, 현업 전문가와 같은 트랙별 전문가를 초빙하여 게임 관련 신기술, 게임개발 테크닉, 게임 제작 포스트모템, 비즈니스 사례 등을 소개하는 자리이다.

셋째, ‘경기게임상용화지원센터(GTOS)’이다. 경기게임상용화지원센터는 어려움을 겪고 있는 중소 게임개발사들에게 게임품질 경쟁력 향상과 게임운영 및 마케팅 등 상용화 지원서비스를 제공하기 위해 설립되었다. 학생들은 경기게임상용화지원센터(GTOS)를 통해

다양한 신작 게임을 테스트하고 게임QA 실무를 익힐 수 있다.

넷째, ‘청강게임크로니클(Chungkang Game Chronicle)’이다. 청강게임크로니클은 23년째 이어져 오고 있는 게임콘텐츠스쿨의 학생 제작 게임을 발표하는 역사적인 행사이다. 현업에 종사 중인 졸업생들과 게임업체 전문가들을 초청하여 재학생들이 제작한 게임을 외부에 선보이게 된다. 재학생들은 프로젝트 수업을 통해 개발한 게임을 소개하고 시연하는 자리를 갖게 되며, 졸업생 및 산업체 전문가들은 소개한 게임들에 대한 크로니클을 진행하는 한편 현장에서 학생들을 스카우트하여 취업까지 연계되고 있다.

9. 타 기관과의 교류·협력

청강문화산업대학교는 미국, 덴마크, 싱가포르, 베트남, 인도네시아, 일본, 중국, 핀란드 등 8개 국가의 12개 대학교와 교류・협력을 실시하고 있다. 교류・협력을 하고 있는 프로그램은 교수・학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍, 여름/겨울 캠프, 단기 연수, 특강, 공모전, 프로젝트 등 다양하게 진행되고 있다<표 3-40 참조>.

<표 3-40> 청강문화산업대학교 타 기관과의 교류·협력

2023. 7. 18 기준

체결기관	국가	체결일	체결내용
Bloomfield College	미국	2016.06.15	교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍 진행
VIA University College	덴마크	2017.01.16	애니메이션 분야 교육과정 교류 및 학생 교환 프로그램 운영
Nanyang Polytechnic	싱가포르	2017.09.11	애니메이션, 게임분야에 대한 교육프로그램 교류 및 학생 교환프로그램 운영
HUTECH University	베트남	2018.01.23	교육과정 교류 및 3+1, 2+2 학생교류
The Sages Inst. International	인도네시아	2018.01.25	교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍 진행 청강-Sages Winter/Summer Camp 운영
Hong Bang International university	베트남	2018.06.14	교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍 진행
Ton Duc Thang University	베트남	2018.06.14	교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍 진행
Thu Dau Mot University	베트남	2018.09.13	교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍 진행
재정경제대학교	베트남	2019.05.03	학생 및 교수진 교류, 단기워크숍, 공동 프로그램 운영
리츠메이칸대학교	일본	2019.08.22	푸드스쿨과 리츠메이칸대학교 매니지먼트학부간 교육과정 교류 및 단기 연수프로그램, 특강 등 진행
길림애니메이션대학교	중국	2020.04.06	교수, 직원 특강 및 워크숍, 공동프로젝트 추진 교환학생, 동하계캠프, 국제공모전 등
Alto University	핀란드		온라인 게임잼(공동 게임 개발 및 게임 프로젝트 완성) 진행. (MOU 체결 없이 2021년부터 매년 진행 중)

제5절 유타대학교

1. 기관 개요

유타 대학교는 미국 유타 주의 플래그쉽 대학으로 주도(州都)이자 최대도시인 솔트레이크 시티에 위치한 4년제 대학이다. 미국 서부에서 가장 오래된 대학 중 하나로 190개 이상의 다양한 학위과정을 제공하고 있다. 2014년에 인천 송도국제도시에 유타 대학교 아시아 캠퍼스가 설립된 이래로 국내에서 인지도가 많이 늘어난 대학이다. 유타대학교 아시아 캠퍼스의 모든 학생들은 유타대학교 학위를 취득하게 되며, 한국 유타대학교에서 임명된 자격을 갖춘 교수진으로부터 지도와 멘토링을 받게 된다. 학부생들은 한국 유타대학교 아시아 캠퍼스에서 3년, 유타주 솔트레이크시티 캠퍼스에서 1년을 공부하게 된다. 대학원생들은 또한 학위를 마치기 위해 아시아 캠퍼스에서 1년, 솔트레이크시티 캠퍼스에서 1년을 보내게 된다.

유타대학교 게임 개발과 관련된 학과는 프린스턴리뷰에서 발표한 게임학과 전공 학부 1위, 대학원 2위에 랭크되어 있고, 스토리 제작부터 기술 개발 등 협업 중심의 교육과정을 제공한다. 유타대학교의 게임학과는 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과로 미국 게임 관련 학과 가운데 최고로 평가받고 있다. 유타대학교 게임학과는 전기컴퓨터공학과 교수와 영화영상학과 교수들이 스토리 제작부터 게임개발, 디자인 설계, 판매 전략까지 게임산업에 관한 전 과정을 가르친다. 학생들은 오락과 건강, 중·고교 학습용 게임 등을 직접 설계하고 제작하는 기술을 배우며 컴퓨터공학과 비디오게임, 3D애니메이션 등 학제 간 융합을 통한 다양한 강의를 듣게 된다. 특히 협업이 강조되는 게임 전공 교육과정은 스토리 제작부터 게임 프로그램 개발에 이르기까지 학생들이 팀을 이뤄 진행된다. 학생들은 졸업 전까지 하나의 게임을 출시해야 한다. 재학생들의 게임 역량을 높이기 위해 게임 전공 실습실에 졸업생들이 제작한 게임을 설치하여 재학생들에게 선배들이 만든 게임을 경험할 수 있게 하고 있다.

유타대학교의 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과는 학사과정과 석사과정으로 구분된다. 게임학 학사(Bachelor of Science in Games) 학위는 전문 게임 산업이나 시뮬레이션, 에듀테인먼트, 시각화 등 관련 분야에서 경력을 쌓기를 희망하는 학생들을 위해 특별히 마련되었으며, 학생들이 점점 더 복잡해지는 환경에서 경쟁하고 준비하도록 고안되었다. 게임학 학사(BSG)는 엔터테인먼트 소프트웨어, 게임 기반 학습 환경, 전문 업무 훈련 도구, 건강을 위한 게임, 과학적 협력 또는 기타 개발에 적용할 수 있는 기술을 학생들에게 준비시킨다. 이 학위는 수학과 계산 기술에 대한 기술적 기초, 디지털 플레이 가능한 경험의 설계 및 제작에 대한 핵심 지식, 기술 감독, 도구 개발 및 전반적인 게임 설계를 위해 학생들을

준비시키는 전문화 옵션을 제공한다.

석사과정은 프로그램의 전체 2년 동안(가을과 봄 학기에만) 학생들이 함께 지내는 코호트 모델로 설계되었다. 학생들은 5가지 가능한 트랙(게임 아트, 게임 디자인, 게임 엔지니어링, 게임 제작 또는 기술 아트) 중 하나에 지원하고 자신의 전문 분야에 초점을 맞춘 일련의 과정을 수강하게 된다. 또한 게임 디자인, 신속한 프로토타이핑, 사전 제작 및 최종 프로젝트를 포함한 다른 트랙의 학생들과 함께 일련의 수업도 듣게 된다.[24)]

2. 비전 및 교육 목표

유타대학교는 '탁월한 사회적 영향력을 지닌 미국의 상위 10위 내의 대학'이 되는 것을 비전으로 두고 있으며, 혁신과 협업, 지역사회 참여 및 봉사라는 네 가지 가치를 유산으로 성장해 온 교육기관이다. 유타대학교의 교육 목표는 학생들이 자신만의 열정과 독특한 재능을 찾도록 도와주며 지역사회와 국가, 더 나아가 전 세계에 봉사할 수 있도록 학문과 경험을 전달하는 것이다.

유타대학교는 목표를 달성하기 위해 여섯 가지 약속을 제시하였다. 첫째, '선도하겠다는 약속'이다. 유타대학교는 다양성이 번창하는 공평하고 포용적인 캠퍼스의 국가 모델이 되는 것을 목표로 주(state, 州)의 최대 고용주로서 경제에 기여하며, 문화재를 관리하는 국가 관리인 역할을 하고 있다.

둘째, '교육에 대한 헌신'이다. 유타대학교는 학생들의 평생 수입을 늘리고, 사회적 이동성을 향상시키며, 학생들이 더 행복하고 건강하게 만족스러운 삶을 살 수 있도록 돕기 위한 것에 중점을 둔다. 유타대학교는 배움을 통해 평생의 성공을 장려하고 있다.

셋째, '연구에 대한 헌신'이다. 유타대학교는 사람들의 생명을 연장하고 개선하는 획기적인 연구와 중요한 발견을 포함하여 주 공립 대학 학술 연구 3분의 2 규모의 연구 성과를 내고 있다. 유타대학교는 혁신하고 생명을 개선하며 세상을 변화시키고 있다.

넷째, '봉사하겠다는 약속'이다. 유타대학교의 사회적 영향력은 이웃 파트너십, 자원봉사 프로젝트, 학제간 봉사 팀, 공공 정책에 대한 기여, 건강 자선 진료, 커뮤니티 센터, 예술 및 문화 경험, 유타의 번영을 돕는 수많은 기관, 센터 및 프로그램을 포함하여 광범위하게 확장된다. 유타대학교는 유타의 사회적, 경제적, 문화적 구조에 자리 잡고 있으며 모범적인 공립 대학으로서의 책임을 다하고 있다.

---

24) 유타대학교 공식 홈페이지(https://www.utah.edu/)

다섯째, ‘환자 치료에 대한 헌신’이다 유타대학병원은 주(state, 州) 전역에 걸쳐 5개 병원과 12개 지역사회 보건 센터에 23,000명 이상의 전문가로 구성되어 있으며, 해당 지역의 의사, 간호사, 약사, 치료사 및 기타 의료 전문가 대다수를 교육하고 있다.

여섯째, ‘자매 기관과의 통합에 대한 약속’이다. 유타대학교는 유타 고등 교육 시스템(USHE)의 리더십을 지원하고 고등 교육 및 공립 교육 분야의 자매 기관과 협력하고 있다. 이러한 통합 교류 방식은 자매 기관과의 더 큰 이익을 위해 고유한 교육적 강점을 공유함으로써 유익한 영향을 극대화시킨다<표 3-41 참조>.[25]

<표 3-41> 유타대학교 게임학과 교육 목표

▪ 예술, 인문학, 사회 과학, 전산 연구 및 실습을 통합하는 새로운 학제간 정보학 분야에 기여 ▪ 학생들에게 선도적인 연구 대학에서 세계적 수준의 교육을 제공할 뿐만 아니라 "스튜디오 시뮬레이션" 프로젝트 과정을 통해 전문 게임 포트폴리오를 개발하고 향상할 수 있는 기회 제공

3. 재학생 및 졸업생

유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과는 1기를 시작으로 현재 14기까지 모두 714명의 학생들이 등록하였다. 기수별 인원은 1기에는 19명으로 소수였지만, 최근 개별 기수 인원을 50명에서 많게는 70명까지 수용하고 있다. 유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 인원의 특징은 초기 기수에서 게임 프로그래밍을 전문적으로 하는 인원이 가장 많았지만 기수가 높아질수록 게임 원화에 특화된 인원이 많아진 것이다<표 3-42 참조>.

<표 3-42> 유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링 학과 재학생 및 졸업생

분반	과정(인원)	기수 인원	전체 인원
1기	게임 제작(5명)	19명	714명
	게임 원화(6명)		
	게임 프로그래밍(8명)		
2기	게임 제작(7명)	27명	
	게임 원화(7명)		
	게임 프로그래밍(13명)		
3기	게임 제작(6명)	20명	
	게임 원화(2명)		
	게임 프로그래밍(12명)		
4기	게임 제작(15명)	47명	
	게임 원화(14명)		
	게임 프로그래밍(18명)		
5기	게임 제작(14명)	57명	

25) 유타대학교 공식홈페이지(https://www.utah.edu/)

분반	과정(인원)	기수 인원	전체 인원
	게임 원화(18명)		
	게임 프로그래밍(25명)		
6기	게임 제작(13명)	51명	
	게임 원화(15명)		
	게임 프로그래밍(23명)		
7기	게임 제작(15명)	66명	
	게임 원화(25명)		
	게임 프로그래밍(24명)		
	미확인(2명)		
8기	게임 제작(0명)	52명	
	게임 원화(4명)		
	게임 프로그래밍(0명)		
	미확인(48명)		
9기	게임 제작(0명)	63명	
	게임 원화(0명)		
	게임 프로그래밍(0명)		
	미확인(63명)		
10기	게임 제작(0명)	72명	
	게임 원화(0명)		
	게임 프로그래밍(0명)		
	미확인(72명)		
11기	게임 제작(0명)	55명	
	게임 원화(0명)		
	게임 프로그래밍(0명)		
	미확인(55명)		
12기	게임 제작(0명)	75명	
	게임 원화(0명)		
	게임 프로그래밍(0명)		
	미확인(75명)		
13기	게임 제작(16명)	61명	
	게임 원화(28명)		
	게임 프로그래밍(17명)		
14기	게임 제작(13명)	49명	
	게임 원화(23명)		
	게임 프로그래밍(16명)		

4. 직원 및 교수진

유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에 소속된 교수는 모두 35명이다. 소속된 교수는 정교수 14명, 겸임교수 2명, 강사 17명, 게임즈에 소속된 타학과 교수 2명으로 구성되어 있다. 유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 게임사업부 직원은 모두 13명으로 확인되었다<표 3-43 참조>.

<표 3-43> 유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링 학과 직원 및 교수진

전공	교수 인원	총 인원
정교수	14명	48명
겸임교수	2명	
강사	17명	
게임즈에 소속된 타학과 교수	2명	
게임사업부 직원	13명	

5. 수업료 및 비용

유타대학교의 수업료는 학점이수 시간에 따라 가격이 결정된다. 유타대학교에 입학하는 모든 학부생은 입학금($125.00)이 부과된다. 수업료 수수료는 모든 학생을 대상으로 학기당 $30 부과된다. 아울러 유타 지역 거주자 학생은 유타 외 지역에 거주하고 있는 학생보다 수업료가 약 2배 정도 저렴하다. 세부적인 유타대학교 수업료 현황은 아래 표와 같다.

<표 3-44> 유타대학교 수업료 및 비용

구분	유타 지역 거주자 학생			유타 외 지역 거주자 학생		
시간	수업료	수수료	총액	수업료	수수료	총액
1	$1,956.44	$442.07	$2,398.51	$5,201.76	$442.07	$5,643.83
2	2,941.67	455.23	3,396.90	6,994.32	455.23	7,399.55
3	3,926.90	468.39	4,395.29	8,686.88	468.39	9,155.27
4	4,912.13	481.55	5,393.68	10,429.44	481.55	10,910.99
5	5,897.36	494.71	6,392.07	12,172.00	494.71	12,666.71
6	6,882.59	507.87	7,390.46	13,914.56	507.87	14,422.43
7	7,867.82	521.03	8,388.85	15,657.12	521.03	16,178.15
8	8,853.05	534.19	9,387.24	17,399.68	534.19	17,933.87
9	9,838.28	547.35	10,385.63	19,142.24	547.35	19,689.59
10	10,823.51	560.51	11,384.02	20,884.80	560.51	21,445.31
11	11,808.74	573.67	12,382.41	22,627.36	573.67	23,201.03
12	12,793.97	578.09	13,372.06	24,369.92	578.09	24,948.01
13	13,779.20	582.51	14,361.71	26,112.48	582.51	26,694.99
14	14,764.43	586.93	15,351.36	27,855.04	586.93	28,441.97
15	15,749.66	591.35	16,341.01	29,597.60	591.35	30,188.95
16	16,734.89	595.77	17,330.66	31,340.16	595.77	31,935.93
17	17,720.12	600.19	18,320.31	33,082.72	600.19	33,682.91
18	18,705.35	604.61	19,309.96	34,825.28	604.61	35,429.89
19	19,690.58	609.03	20,299.61	36,567.84	609.03	37,176.87
20	20,675.81	613.45	21,289.26	38,310.40	613.45	38,923.85
21	21,661.04	617.87	22,278.91	40,052.96	617.87	40,670.83
22	22,646.27	622.29	23,268.56	41,795.52	622.29	42,417.81
23	23,631.50	626.71	24,258.21	43,538.08	626.71	44,164.79

구분	유타 지역 거주자 학생			유타 외 지역 거주자 학생		
시간	수업료	수수료	총액	수업료	수수료	총액
24	24,616.73	631.13	25,247.86	45,280.64	631.13	45,911.77
25	25,601.96	635.55	26,237.51	47,023.20	635.55	47,658.75

6. 교육과정

유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 학부생은 1학년 30학점, 2학년 30학점, 3학년 32학점, 4학년 30학점, 총 122학점을 이수해야 졸업이 가능하다. 학부생 학기별 교육과정에는 전공필수 과목이 1-2개 포함되며, 학기마다 지정된 파트의 선택과목을 선택하여 학점을 이수할 수 있다<표 3-45 참조>.

<표 3-45> 유타대학교 학부 교육과정

이수구분	가을학기	봄학기
1년차 (30학점)	▪ 프로그래밍 I (전공, 3학점) ▪ 게임조사(전공, 3학점) ▪ 정량적 추론 입문(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점)	▪ 프로그래밍II(전공, 3학점) ▪ 디지털 콘텐츠(전공, 3학점) ▪ 중급 글쓰기(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점)
2년차 (30학점)	▪ 에셋 파이프라인(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점)	▪ 게임윤리(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점) ▪ 선택과목(공통, 3학점)
3년차 (32학점)	▪ 게임개발(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점)	▪ 대체게임 개발(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점)
4년차 (30학점)	▪ 캡스톤 I (전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 연합코스(연합과정, 3학점) ▪ 연합코스(연합과정, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점)	▪ 캡스톤II(전공, 3학점) ▪ 전공선택(전공, 3학점) ▪ 연합코스(연합과정, 3학점) ▪ 연합코스(연합과정, 3학점) ▪ 일반선택(공통, 3학점)

유타대학교 대학원(석사) 교육과정은 2년 과정이며, 총 40학점 이수 프로그램으로 구성되어 있다. 대학원 과정에서는 '게임 아트', '게임 디자인', '게임 엔지니어링', '게임 제작', '기술 아트' 등 5가지 트랙을 운영하고 있다. 1년차에는 전공필수 6학점 및 실습과정 4학점을 이수해야 한다. 2년차에는 전공필수 3학점, 전공선택 3학점, 실습과정 4학점을 이수해야 한다<표 3-46 참조>.

<표 3-46> 유타대학교 대학원 교육과정

이수구분	가을학기	봄학기
1년차 (30학점)	▪ 전공과목(3학점) ▪ 전공과목(3학점) ▪ 레피드 프로토타이핑(4학점)	▪ 전공과목(3학점) ▪ 전공과목(3학점) ▪ 프로젝트Ⅰ(4학점)
2년차 (30학점)	▪ 전공과목(3학점) ▪ 전공선택(3학점) ▪ 프로젝트Ⅱ(4학점)	▪ 전공과목(3학점) ▪ 전공선택(3학점) ▪ 프로젝트Ⅲ(4학점)

유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 학부 및 대학원 교과목 세부 내용은 아래 표와 같다<표 3-47 참조>.

<표 3-47> 유타대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 교과목(학부 및 대학원)

교과목 명	세부 내용
게임조사 (Survey of Games)	▪ 이 과정은 우리 문화에서 게임의 문화적, 예술적, 경제적, 사회적 측면을 비판적으로 살펴봅니다. 주로 비디오 게임에 초점을 맞춘 이 과정은 다양한 이론적 관점을 통해 게임의 여러 측면을 검토합니다. 우리는 게임에 대한 학문적 관심과 산업계의 관심이 높아지고 있는 분야를 다루며, 게임의 예술적, 디자인적 측면을 탐구할 것입니다. 우리는 또한 업계 표준과 게임 산업이 어떻게 운영되는지 탐구할 것입니다. 학생들은 비디오 게임 공부 방법을 배우는 것 외에도 다양한 학술 및 산업 디자인 문서 작성을 연습합니다. 이를 위해 우리는 자체 디자인을 시도하기 전에 다양한 장르의 게임을 탐색할 것입니다.
디지털 콘텐츠 제작 (Digital Content Creation)	▪ 게임 산업에서 사용되는 디지털 콘텐츠 제작 기술과 소프트웨어에 대한 실무적인 지식을 습득하면서 예술과 디자인의 기본 원리를 바탕으로 공통 언어를 확립하도록 설계되었습니다. 2D 및 3D 소프트웨어 응용 프로그램의 입문 기술을 예술 및 디자인 이론의 관점을 통해 탐구합니다. 이전의 디지털 콘텐츠 제작 경험은 필요하지 않습니다. 본 과정은 강의와 실습으로 구성됩니다. 강사는 매주 프레젠테이션, 예제 및 짧은 데모를 제공하여 지원 예제와 함께 핵심 개념을 소개합니다. 실습에서 강사 또는 보조 교사는 핵심 개념을 실제로 적용하는 방법을 보여줍니다. 학생들은 하나의 실습 섹션에 등록해야 합니다.
게임 디자인 입문 (Introduction to Game Design)	▪ 이 과정은 컨셉 개발, 디자인 분해, 비디지털 게임 제작을 통한 프로토타입 제작에 중점을 두고 학생들에게 게임 디자인의 실용적인 기초를 제공합니다. 물리적 프로토타입 제작, 플레이 테스트 및 반복을 통해 학생들은 게임 아이디어를 게임 피치, 디자인 문서 및 게임 디자인으로 변환하는 방법을 배웁니다. 학생들은 중요한 게임, 이야기, 기타 미디어에 존재하는 놀이를 분석하고 인식합니다. 본 과정은 강의와 실습으로 구성됩니다. 강사는 콘텐츠 전문가로서 매주 프레젠테이션과 예제를 제공하여 지원 예제와 함께 핵심 개념을 소개합니다. 실습에서 학생들은 핵심 개념을 개별적 혹은 그룹으로 실습합니다.
게임 아트 소개 (Intro to 3D Game Art)	▪ 이 과정에서 학생들은 다양한 워크플로우와 소프트웨어 애플리케이션을 사용하여 게임용 자산을 생성함으로써 3D 모델링 및 디지털 조각의 기초를 배웁니다. 이론을 실습하여 3D 모델링 및 디지털 조각에 대한 기초 지식을 확립하는 프로젝트 기반 과정입니다. 이 과정을 이수한 학생들은 업계 표준과 모범 사례를 바탕으로 게임에 준비된 자산을 만드는 방법을 실무적으로 이해하게 됩니다.
특별 주제 (Special Topics)	-
자산 파이프라인	▪ 이 과정에서는 전체 게임 아트 파이프라인과 자산 제작 파이프라인과 팀 파이프

교과목 명	세부 내용
(Asset Pipeline)	라인이라는 두 가지 메타 수준의 상호 의존성을 다룹니다. 이 과정은 EAE 1050-디지털 콘텐츠 제작에서 배운 실용적인 지식을 확장하고 학생들이 해당 지식을 게임 자산 파이프라인의 상호 의존성에 적용할 수 있도록 합니다. 이 과정은 팀 프로젝트 기반이며 학생들은 게임 업계에서 사용되는 소프트웨어 패키지를 사용하여 자산 설계, 개발 및 제작 역량을 입증합니다.
비디오 게임의 윤리 (Ethics in Videogames)	▪ 비디오 게임은 사회에 어떤 영향을 미치나요? 플레이어와 소비자로서 우리에게는 어떤 특별한 책임이 있으며 일상 업무에서 윤리 이론을 어떻게 사용할 수 있습니까? 이 수업에서 우리는 다양한 윤리 이론을 배우고 토론하며, 윤리적 문제에 대해 추론하는 데 게임이 할 수 있는 역할을 검토합니다. 학생들은 또한 게임을 지불하고 분석하며 게임에 내재된 가치와 정치에 대해 논의합니다.
놀이의 미학과 철학 (Aesthetics and Philosophy of Play)	▪ 이 과정은 게임과 놀이의 철학을 탐구합니다. 게임의 가치는 무엇인가? 게임은 예술의 형태인가? 장난스럽다는 것은 무엇인가? 인간의 삶에서 놀이의 역할은 무엇인가? 해결된 특정 문제에는 게임에서 좌절 난이도의 역할, 게임이 전달할 수 있는 것, 놀이와 창의성 사이의 관계가 포함될 수 있습니다. 수업은 전통적인 강의자료뿐만 아니라 수업 중 놀이를 통한 탐구, 게임 디자인 연습, 학생 디자인 플레이 테스트 등을 포함한 혼합 형식으로 진행됩니다.
게임을 위한 스토리크래프트 (Storycrafting for Games)	▪ 이 과정에서 학생들은 게임의 맥락에서 스토리텔링에 대한 실험적인 접근 방식뿐만 아니라 전통적인 서사 이론, 플롯, 캐릭터 개발, 대화 및 세계 창조에 대한 이해를 발전시키게 됩니다. 대화형 스토리텔링, 알고리즘 스토리텔링, 공동 스토리 구성에 특히 주의를 기울일 것입니다.
게임 사용자 연구 소개 (Intro to Games User Research)	▪ 이 과정은 학생들에게 게임 사용자 조사 및 플레이 테스트를 소개하기 위해 고안되었습니다. 학생들은 방법 선택, 데이터 생성, 개발 팀에 피드백 전달 등을 포함하여 게임을 테스트하는 방법을 배웁니다. 사회학, 인류학, 심리학 연구 방법에 대한 이론적 배경을 가지고 있습니다. 이것은 실시간 개발에서 게임을 만드는 팀과 짝을 이루는 경우 가장 효과적인 실습형 실습 수업입니다. 수업 구조는 강의와 워크숍으로 구성됩니다. 강의는 주제나 연구 방법을 소개하고, 워크숍은 학생들에게 소그룹으로 방법을 실습할 수 있는 기회를 제공합니다. 이 과정을 성공적으로 마치면 연구 방법, 데이터 활용 능력, 현재 시장과 게임 산업에 맞게 상황에 맞게 정보를 제공한 결과에 대한 지식을 보여주는 게임 사용자 연구 포트폴리오가 탄생하게 됩니다.
게임 사용자 인터페이스 디자인 소개 (Intro to Game User Interface Design)	▪ 이 과정은 비디오 게임의 사용자 인터페이스, 메뉴 시스템 및 아이콘 디자인에 대한 실제 경험과 지식을 제공하도록 고안되었습니다. 수업의 대부분은 2D 자산을 디자인하는 데 사용됩니다. 소프트웨어/프로그램/앱 디자인에 대한 일부 응용 프로그램에 대해 논의할 예정이지만 주로 게임용 UI에 중점을 둘 것입니다.
레벨 디자인 (Level Design)	▪ 이 과정에서 학생들은 주요 문학/멀티미디어, 지상 위치 및 가상 공간을 포함하는 메타버스 외부의 공간과 테마를 연구하고 분석합니다. 학생들은 공간 인식 이론을 기반으로 의도적 디자인을 플레이 가능한 레벨로 성장하게 됩니다. 강의, 시연, 플레이 테스트로 구성된 프로젝트 기반 과정입니다.
모바일 게임 디자인 (Mobile Game Design)	▪ 모바일 게임은 도달 범위, 영향력 및 경제적 중요성 측면에서 게임 산업의 중요한 부문을 나타냅니다. 이 과정에서는 이 부문이 어떻게 운영되고 성공을 달성하는 방법에 중점을 둘 것입니다. 학생들은 현재 모바일 플랫폼의 기능과 제약을 고려하는 게임 경험을 디자인하는 방법을 배웁니다. 또한 모바일 게임 산업(예: 수익화, 무료 플레이), 사용자 인터페이스 디자인, 게임 사용자 연구(예: A/B 테스트)를 수행할 것입니다. 학생들은 소규모 팀으로 소규모 모바일 게임을 제작하게 됩니다.

교과목 명	세부 내용
게임용 애니메이션 (Animation for Games)	▪ 이 과정에서 학생들은 게임 엔진의 제약 내에서 미학을 다루면서 애니메이션의 12가지 원리를 배우고 실습합니다. 이 과정은 캐릭터 이동 및 신체 역학에 중점을 둡니다. 주제에는 게임 엔진에 대한 애니메이션 준비 및 구현, 상태 머신 로직, 애니메이션 대상 변경, 모션 캡처 및 편집이 포함됩니다. 이 과정을 성공적으로 이수한 학생들은 개별 프로젝트를 통해 애니메이션 이론과 실제 적용에 대한 탄탄한 기초를 갖추게 됩니다.
게임용 리깅 (Rigging for Games)	▪ 이 과정은 업계 표준 응용 프로그램을 사용하여 애니메이션용 3D 모델을 리깅하는 기술과 과학에 대한 심층적인 연구입니다. 학생들은 인간, 생물, 무생물 등 다양한 캐릭터에 대한 맞춤형 애니메이션 장비를 만드는 개념과 기술을 이해하게 됩니다. 추가 주제에는 얼굴, 의복 및 기타 캐릭터 구성 요소와 같은 하위 집합이 포함됩니다. 학생들이 다양한 핵심 개념과 기법을 활용하여 문제 해결과 창의성을 통해 기능 제어 인터페이스 시스템을 설계하고 제작하는 프로젝트 기반 과정입니다. 작업 및 기타 절차를 자동화하기 위해 스크립팅이 사용됩니다.
게임을 위한 절차적 아트 (Procedural Art for Games)	▪ 이 과정에서 학생들은 디지털 제작 도구(예: Houdini)를 사용하여 유연하고 동적인 자산을 생성하며, 이를 실시간 그래픽 엔진에 구현하는 절차적 및 규칙 기반 시스템을 소개합니다. 학생들은 기술 아트 파이프라인을 평가하고 절차 시스템으로 분해하여 자산 파이프라인에서 배운 기술 언어를 적용합니다. 이 과정은 학생들에게 예술과 기술이 혼합된 공간에서 실험할 수 있는 기회를 제공하는 프로젝트 기반 과정입니다.
비디오 게임 및 Machinima용 3D 모델링 (3D Modeling for Video Games and Machinima)	▪ 머시니마(Machinima), 비디오 게임 및 애니메이션용 캐릭터에 초점을 맞춘 3D 게임 엔진의 자산 디자인 및 제작 파이프라인을 소개합니다. 비디오 게임 업계에서 두드러지는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지의 사용을 사용자의 관점에서 보여주고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명합니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 실험실에서의 일대일 교육을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
3D 캐릭터 제작 (3D Character Production)	▪ 이 과정은 캐릭터 모델링 이후 캐릭터 파이프라인을 학습하기 위한 다음 단계입니다. 이는 학제간 프로젝트 중심 과정이며 커리큘럼에는 컴퓨터 그래픽, 해부학, 스크립팅, 디자인, 조각, 기계 및 드로잉에 이르는 다양한 주제가 포함됩니다. 학생들은 또한 UV 디자인, 다중 텍스처 맵 생성, 캐릭터 리깅, 블렌드 셰이프, 포즈 및 렌더링에 대한 전문 산업 기술과 개념을 배우게 됩니다.
3D 캐릭터 제작 II (3D Character Production II(3D Character Production II)	▪ 3D 디지털 캐릭터에 대한 디자인 및 제작 파이프라인에 이어 3D 캐릭터 제작을 확장합니다. 여성 캐릭터를 디자인하고 제작하는 데 중점을 둘 것입니다. 학생들은 zBrush, Maya, Photoshop 등 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용하게 됩니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자의 관점에서 시연되고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 수업 시간 동안 짧은 강의, 프로젝트 시연, 일대일 교육을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
게임을 위한 환경 예술 (Environmental Art for Games)	▪ 이 과정에서는 컨셉부터 게임 엔진 통합까지 전체 정적 환경 아트 파이프라인을 다룹니다. 강의는 기초 과정에서 다루는 예술 및 기술 주제를 기반으로 하고 상황에 맞게 설명합니다. 대규모 게임 제작의 렌즈를 통해 실시간 3D 환경에서 예술 및 디자인 이론을 탐구합니다. 이는 강의, 라이브 시연, 그룹 비평으로 구성된 프로젝트 기반 과정입니다. 학생들은 이론 중심의 프로젝트 기반 과정을 완료하는 데 필요한 도구에 능숙할 것으로 예상됩니다.
게임을 위한 환경 예술 II(Environmental Art for Games II)	▪ 이 과정은 게임을 위한 환경 미술 I에서 배운 이론, 도구 및 기술을 발전시킵니다. 문서화, 프레젠테이션, 예술적 및 기술적 작업흐름의 구현을 통해 학생들은 현대 게임 엔진에서 살아있고 숨쉬며 역동적인 환경을 제공하는 기술을 개발합니다. 이 과정에서 학생들은 초기 컨셉부터 포트폴리오를 위한 최종 게임 준비 장면까지 게임 환경을 살펴봅니다. 개인 프로젝트와 주간 그룹 비평으로 구성된 프로젝트 기반 코스입니다.

교과목 명	세부 내용
단단한 표면 모델링 (Hard Surface Modeling)	▪ 이 강의는 하이 폴리 모델링에 중점을 두고 머시니마, 게임 및 CG를 위한 사실적인 하드 표면을 만들기 위한 자산 디자인 및 제작 파이프라인을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 Maya 및 z Brush와 같이 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용하게 됩니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자의 관점에서 시연되고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 실험실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략이 포함된 프로젝트 기반 수업입니다.
단단한 표면 모델링 II(Hard Surface Modeling II)	▪ 이 프로젝트 기반 과정은 학생들에게 하이 폴리 모델링에 중점을 둔 머시니마 게임 및 CG를 위한 사실적인 하드 표면을 만들기 위한 자산 설계 및 제작 파이프라인을 시연하도록 지시합니다. 학생들은 Maya 및 zBrush와 같은 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용하게 됩니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자의 관점에서 시연되고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 연구실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
디지털 피규어 조각 (Digital Figure Sculpting)	▪ 이것은 그래픽 기술과 사실적인 인물 조각을 혼합한 학제간 프로젝트 중심 과정입니다. 코스 커리큘럼은 컴퓨터 그래픽, 해부학, 스크립팅, 디자인, 조각, 기계 및 드로잉 코스에서 파생됩니다. 학생들은 3D 프린팅을 포함한 엔터테인먼트 예술 및 엔지니어링 산업에서 전문적으로 사용되는 복잡한 그래픽 시스템과 기술을 배우게 됩니다.
디지털 피규어 조각 II(Digital Figure Sculpting II)	▪ 디지털 피규어 조각(Digital Figure Sculpting)은 예술과 공학이 혼합된 하이브리드 클래스입니다. 학생들은 인간의 모습을 디지털 방식으로 조각하게 됩니다. 제스처, 형태 및 비율에 중점을 둡니다. 학생들은 주로 zBrush를 사용하게 됩니다. xBrush는 사용자의 관점에서 시연되고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 이 과정은 기술 아트 디렉터와 헌신적인 아티스트 모두를 대상으로 진행됩니다. 학생들은 전통적인 (점토) 인물 조각 수업과 유사하게 인체 해부학을 배우게 됩니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 연구실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
모션 캡처 (Motion Capture)	▪ 이 과정은 사전 제작, 성능, 데이터 수집 및 후반 제작을 포함하는 모션 캡처(Mocap) 파이프라인에 중점을 둡니다. 학생들은 영화 및 비디오 게임 프로젝트를 위해 준비된 스토리보드와 애니매틱스를 만듭니다. 이것은 고급 하드웨어 및 소프트웨어 기술을 활용하는 모션 디자인의 공동 프로젝트 기반 과정입니다.
인터랙티브 머시니마 (Interactive Machinima)	▪ 이 과정은 학제간 팀에서 머시니마를 제작하는 데 필요한 기술을 다루는 프로젝트 중심 수업입니다. 학생들은 스토리보드 작성부터 후반 작업, 게임 엔진으로 단편 애니메이션 제작까지 전체 과정에 참여하게 됩니다.
3D 텍스처링 (Texturing for 3D)	▪ 머시니마, 게임, CG를 위한 사실적이고 양식화된 텍스처 맵을 만들기 위한 텍스처 디자인 및 제작 파이프라인을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 Maya, Photoshop, ZBrush, Mudbox, CrazyBump, xNormal, Quixel, Toolbag 및 UE4와 같은 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용합니다. 이러한 소프트웨어 엔지니어의 관점. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 연구실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
3D 텍스처링 II (Texturing for 3D II)	▪ 이 과정에서는 3D I을 위한 텍스처링에서 습득한 이론, 도구 및 기법을 발전시킵니다. 절차적 노드 기반 도구를 사용하여 학생들은 다양한 재료의 텍스처 패턴을 식별하고 정의하는 연습을 하고 물리적으로 정확한 표면을 작성합니다. 강의, 라이브 시연, 페어 프로그래밍으로 구성된 프로젝트 기반 과정입니다.
디지털 페인팅 (Digital Painting)	▪ 믿을 수 있는 개체를 달성하기 위한 특정 기술을 소개합니다. Adobe Photo Shop과 같은 디지털 페인팅 시스템을 사용하는 프로젝트 기반 과정에서 학생들은 여러 프로젝트를

교과목 명	세부 내용
	경험하게 됩니다.
게임 컨셉 아트 (Concept Art for Games)	▪ 이 과정은 컨셉 아트 제작의 기본 사항, 즉 프로젝트의 시각적 디자인과 아트 방향을 안내하는 데 사용되는 아트워크를 소개하기 위해 고안되었습니다. 학생들은 환경, 캐릭터, 전반적인 시각 디자인 이론 및 개념을 탐구하는 연습을 완료합니다. 프로젝트는 전통적 매체와 디지털 매체에 구현된 다양한 기술을 통해 완성될 것입니다.
게임 컨셉 아트II (Concept Art for GamesII)	▪ 컨셉 아트 프로세스의 탐구 확장을 위한 과목입니다.
전통적인 게임 개발 (Traditional Game Development)	▪ 이 과정에서는 다양한 이론적 관점을 통해 비디오 게임과 게임의 여러 측면을 검토합니다. 이 과정은 게임 디자인을 소개하고 아마추어와 전문가 모두 비디오 게임 개발 뒤에 있는 다양한 역할을 조사합니다. 학생들은 게임 디자인 이론의 기초를 연구하고 이를 2D 게임 프로젝트에 통합합니다. 학생들은 이미지 편집 및 기타 기본적인 컴퓨터 기술에 익숙해야 합니다. 학생들은 완전한 기능을 갖춘 비디오 게임을 만들기 위해 팀으로 작업하면서 다양한 역할을 맡게 됩니다.
대체 게임 개발 (Alternative Game Development)	▪ 이 과정의 학생들은 상업용 게임을 넘어 모드, 웹 게임과 같은 사용자 및 커뮤니티 제작 콘텐츠의 영역을 매핑하고 에듀테인먼트를 포함한 비디오 게임의 대체 용도를 매핑하면서 비디오 게임의 현대적이고 대안적인 개발 기술과 프로세스를 검토합니다. 해당 과목에서는 학생들이 팀을 구성하게 되며 다양한 업계 역할을 탐구하고 함께 비디오 게임을 만들 수 있는 기회를 제공합니다.
고급 게임 애니메이션 (Advanced Game Animation)	▪ 이 고급 수업은 애니메이션과 물리학의 기본 보편적 원리를 기반으로 합니다. 이 과정은 캐릭터 이동 및 신체 역학에 중점을 둡니다. 초기 핵심 학습과 연습을 마친 학생들은 모션 캡처 애니메이션 및 편집, 얼굴 애니메이션, 연기, 단편 애니메이션 또는 게임 엔진 구현과 같은 관련 주제를 자유롭게 탐구할 수 있습니다. 이 과정을 성공적으로 이수한 학생들은 애니메이션 원리에 대한 확실한 이해를 보여주는 포트폴리오 준비 작품을 만들게 됩니다.
고급 3D 모델링 (Advanced 3D Modeling)	▪ 이 수업은 EAE 3600 3D 모델링 과정에서 배운 모델링 기술의 연속입니다. 이 수업에서는 학생들에게 3D 모델링 프로세스의 보다 복잡한 기술과 이론을 가르치기 위해 강의와 실습을 모두 제공합니다. 효율적인 모델링, 깔끔한 토폴로지 및 가장자리 흐름의 중요성이 강조될 내용의 일부입니다.
캡스톤 I (Capstone I)	▪ 이 과정은 EAE 학생들에게 학업 경력 전반에 걸쳐 배운 기술을 테스트하고 탐색할 수 있는 장소와 경험을 추상화하는 데 도움이 되는 장소를 제공합니다. 학생들은 비디오 게임을 제작하면서 다양한 분야의 산업 모델을 따릅니다. 코스 직원은 프로젝트에서 기술적이고 창의적인 제작자 역할을 하며 학생들은 모든 엔지니어링, 창의적 및 관리 직책을 맡습니다. 게임은 현재 세대의 상업용, 인디 및 진지한 게임에서 볼 수 있는 것과 범위와 디자인이 유사할 것입니다.
캡스톤 II (Capstone II)	▪ EAE 학생들에게 학문적 경력 전반에 걸쳐 배운 기술을 테스트 및 탐구하고 경험을 추상화하는 데 지침을 제공할 수 있는 경험을 제공합니다. 다양한 분야의 그룹에서 작업하면서 학생들은 처음부터 비디오 게임을 구축하고 산업 모델을 따르게 됩니다. 코스 직원은 프로젝트에서 기술적이고 창의적인 제작자 역할을 하며 학생들은 모든 엔지니어링, 창의적 및 관리 직책을 맡습니다. 게임은 Xbox Live 또는 Play Station Network와 같은 현세대 콘솔 다운로드 서비스에서 제공되는 게임과 범위 및 디자인이 유사합니다.
인턴십(Internship)	▪ 인턴십 프로그램(IP)은 인턴십에 대한 학점 취득에 관심이 있는 학생들을 위해 고안되었습니다. 과제는 학생들이 인턴십 경험과 목표에 대해 의도적으로 생각할 수 있도록 구성되었습니다.

교과목 명	세부 내용
특별 주제 (Special Topics)	▪ 이 강좌는 일회성 강좌, 비정기 강좌 및 실험 강좌를 모두 포함합니다. 학생들은 학점을 취득하기 위해 하나 이상의 특별 주제 과목을 수강할 수 있습니다.
독립 연구 (Independent Study)	▪ 이 과정을 통해 학생들은 교수진의 승인과 감독을 받아 특정 주제에 대해 독립적인 연구를 수행할 수 있습니다.
우등 논문/프로젝트 (Honors Thesis/Project)	▪ 우등 학위를 취득하는 우등 프로그램 학생으로 제한됩니다.
게임 디자인 (Game Design)	▪ 이 과정은 MEAE 학위(일반적으로 첫 학기에 수강)에 필요하며 게임 메커니즘, 제작 프로세스 및 게임 이론에 중점을 두고 게임에 대한 유희적 접근 방식에 중점을 둡니다. 학생들은 게임 역사, 신화, 게임 개발의 현재 관행을 다루는 작품을 읽습니다.
레벨 디자인 (Level Design)	▪ 게임 디자인 및 제작의 최종 단계에 초점을 맞춘 이 과정은 특정 게임 장르의 게임 디자인 및 콘텐츠 측면을 탐색하고 분석하기 위해 이전 학기에서 논의한 게임에 대한 서사적 접근 방식을 통합합니다. 학생들은 장르 발전, 전통, 궤적에 대해 배우게 됩니다. 학생들은 게임 비평 외에도 사후 분석을 수행하고 작성하는 방법을 배웁니다.
게임 디자인을 위한 종이 프로토타이핑 (Paper Prototyping for Game Design)	▪ 이 과정은 아날로그 자료를 사용하여 게임 메커니즘을 개발하고 평가하는 데 초점을 맞춘 학문적이고 엄격한 디자인 중심의 경험을 제공합니다. 비디오 게임 및 테이블탑 게임의 전통을 바탕으로 학생들은 저렴한 구성 요소와 빠른 반복을 사용하여 리소스 시스템, 공간 레이아웃, 사회적 역학, 사용자 인터페이스 등에서 재미를 찾는 방법을 배웁니다. 이 수업은 강의와 실습 디자인 활동을 결합하여 수업에서 배운 종이 프로토타이핑 기술을 연습합니다.
게임 윤리 (Ethics in Games)	▪ 어떤 것이 옳거나 그르다는 것은 무엇을 의미합니까? 이 수업에서 학생들은 윤리에 대한 여러 철학적 관점(예: 칸트의 정언 명령, 공리주의, 사회 계약 이론)을 배우고 게임이 윤리적 추론을 위한 도구로서 수행할 수 있는 역할을 이해합니다. 또한 학생들은 게임이 개인과 사회에 미칠 수 있는 영향을 분석하는 방법, 게임에 내재된 가치와 정치의 광범위한 의미, 디지털 엔터테인먼트가 일반 사용자는 물론 업계 전문가에게 복잡한 윤리적 문제를 제기하는 방식을 이해합니다.
진지한 게임 (Serious Games)	▪ 이 대학원 과정은 목적을 가지고 진지한 게임/게임을 탐구합니다. 이 과정은 VR/AR, 모바일, 치료 게임 등 다양한 주제에 중점을 둘 수 있습니다.
실험적인 게임 플레이 (Experimental Gameplay)	▪ 이 과정에서 학생들은 소규모 실험 게임을 빠르게 개발함으로써 새로운 형태의 게임플레이를 탐구하고, 조사하고, 발견하게 됩니다. 학생들은 7일 이내에 개별적으로 게임을 디자인하고 개발해야 하며, 한 학기 동안 여러 게임을 개발하게 됩니다. 강의는 수업 시간에 논의된 미리 결정된 주제와 제한 사항을 기반으로 합니다. 수업 세션은 토론, 플레이 테스트 세션(학생 게임 및 현재 사용 가능한 기타 게임) 및 프레젠테이션을 번갈아 가며 진행됩니다.
게임 디자인의 내러티브 (Narrative in Game Design)	▪ 이 과정은 비디오 게임과 인터랙티브 미디어의 맥락에서 다양한 스토리텔링 이론과 방법을 탐구합니다. 학생들은 다양한 게임을 플레이하고 분석할 뿐만 아니라 자신의 게임 프로젝트를 위한 내러티브 디자인 및 구성을 연습합니다.
게임 사용자 연구 (Games User Research)	▪ 이 과정은 학생들에게 게임 연구에서 사용자 조사 방법을 실제로 적용하는 경험을 제공합니다. 이 수업은 라이브 개발 과정에서 게임과 함께, 추진력이 있고 스스로 동기를 부여받는 학생들과 짝을 이룰 때 가장 잘 작동합니다. 매주 학생들에게는 독서 과제가 주어지며 토론할 준비를 하고 수업에 참석해야 합니다. 이 과정에는 4가지 실습 기반

교과목 명	세부 내용
	평가가 있습니다.
게임 사용자 인터페이스 디자인 (Game User Interface Design)	▪ 이 과정은 비디오 게임용 사용자 인터페이스 디자인에 대한 실질적인 경험과 지식을 제공하도록 고안되었습니다. 수업은 실습으로 진행되며 평가는 실습을 기반으로 이루어집니다. 학생들은 게임 엔진(예: 블루프린트를 사용하여 기본 UI 위젯을 구현하는 능력)에 대한 기본적인 지식과 기본 2D 자산 생성 소프트웨어(예: Photoshop, Illustrator, InDesign)에 대한 지식을 갖추고 있어야 합니다. 이 수업은 게임 개발과 함께 결합될 때 가장 잘 작동하므로 학생들은 라이브 개발에서 작동하는 사용자 인터페이스를 만들게 됩니다. 매주 수업은 세미나 형식을 따릅니다. 이는 학생들이 권장 읽기 자료를 완료하고 수업에 보여줄 사용자 인터페이스 자료를 준비한 후 수업에 참석해야 함을 의미합니다. 수업에서는 그 주에 배운 원리에 대해 토론하고 해당 원리가 사용자 인터페이스 디자인에 어떻게 적용되었는지 발표하게 됩니다. 이 수업은 참여 중심 수업이므로 학생들은 각 수업에 참석하고 토론에 참여해야 합니다.
게임 시스템 설계 (Game Systems Design)	▪ 이 과정에서는 학생들에게 게임에서 복잡한 시스템 프레임워크를 구축하고 균형을 맞추는 데 필요한 스크립팅 및 이론을 소개합니다. 교과 과정은 스프레드시트, 스크립팅 및 게임 시스템 모델링 도구(예: Machinations)를 활용하여 MMO, RTS 및 CCG와 같은 시스템 중심 장르 내에서 수치 기반 게임 동작을 시작하고 모델링하는 데 중점을 둡니다. 학생들은 복잡한 경제, 플레이어 진행 상황, 레벨링 시스템, 전투 메커니즘, 타임라인, 하위 게임, 수익 창출 계획 등을 구축하게 됩니다.
신속한 프로토타이핑 (Rapid Prototyping)	▪ 이 과정은 게임 개발의 프로토타이핑 단계에 초점을 맞춘 입문 프로젝트 기반 과정입니다. 학기 동안 학생들은 소규모 팀에서 짧은 시간 내에 비디오 게임의 프로토타입을 개발하는 작업을 합니다. 각 개발 주기에는 제약이 따르며, 학생들은 학제간 팀 작업으로 인해 발생하는 새로운 문제를 극복하기 위해 게임 디자인 이론을 실습합니다.
게임 스튜디오 (Game Studio)	▪ 학생들은 중간 규모의 팀에서 협력하여 게임을 디자인하고 개발합니다. 학생 작업 시간의 대부분은 디자인, 제작, 플레이 테스트에 사용됩니다. 이 과정에서는 학생들이 개발한 게임을 제출해야 합니다.
고급 게임 스튜디오 I(Advanced Game Studio I)	▪ 학생들은 대규모 팀에서 석사 게임 프로젝트를 디자인하고 개발하는 데 협력합니다. 이 코스는 Advanced Game Studio II 이후 이어지는 2개 과정 중 첫 번째 코스입니다.
고급 게임 스튜디오 II(Advanced Game Studio II)	▪ 학생들은 대규모 팀에서 석사 게임 프로젝트를 디자인하고 개발하는 데 협력합니다. 이 과정은 Advanced Game Studio I에서 시작된 2개 과정 중 두 번째 코스입니다. 학생들은 이 과정의 일부로 석사 게임 프로젝트를 게시해야 합니다.
게임 아트 I (Game Arts I)	▪ 이 과정은 학생들에게 현재 개발 파이프라인과 워크플로를 사용하여 비디오 게임 스튜디오 내에서 작업하는 관점에서 게임용 아트워크를 만드는 기본 사항을 소개하도록 고안되었습니다. 해당 과정은 프로젝트 기반 과정입니다.
게임 아트 II (Game Arts II)	▪ 이 과정에서는 3D 애니메이션 소프트웨어 프로그램에서 캐릭터를 애니메이션화하는 데 필요한 도구와 기술을 소개합니다. 여기에는 3D 환경에서 전통적인 애니메이션 기술을 적용하기 위한 전략을 보여주는 데 중점을 두고 있습니다.
게임 아트 III (Game Arts III)	▪ Game Arts III은 최신 게임 엔진 내에서 아티스트가 사용할 수 있는 실시간 렌더링 도구에 중점을 둡니다. 이러한 기술 도구는 미적 관점을 통해 탐구되어 현재 게임 렌더링 파이프라인 및 기술에 대한 실질적인 지식을 제공합니다. 베이크된 조명, 프로브, 전역 조명, 광선 추적 및 후처리를 포함하는 확립된 조명 도구 세트와 새로운 접근 방식을 심도 있게 다룹니다. AAA 게임 제작에 사용되는 다양한 접근 방식의 미적 특성과 기술적 영향을 분석하기 위해 수업 중 비평과 토론이 사용됩니다. 이 과정을 성공적으로 이수한 학생들은 개별 프로젝트를 통해 다양한 조명 도구와 실제 적용 경험에 대한 탄탄한

교과목 명	세부 내용
	기초를 갖게 됩니다.
게임 아트 IV (Game Arts IV)	▪ 이 과정은 시각적 게임 디자인에서 식별 가능한 예술적 기술의 개발을 강조합니다. 미래 목표의 관점에서 개인의 스튜디오 기술 개발이 강조됩니다. 분석과 비평은 플레이어의 기대와 관련된 산업, 역사적, 현대적 방향을 탐구합니다.
게임용 애니메이션 소개(Introduction to Animation for Games)	▪ 이 과정에서는 게임 엔진의 제약 내에서 미학을 다루면서 애니메이션의 12가지 원칙을 강조합니다. 이 과정은 캐릭터 이동 및 신체 역학에 중점을 둡니다. 수업 주제에는 게임 엔진에 대한 애니메이션 준비 및 구현, 상태 머신 로직, 애니메이션 대상 변경, 모션 캡처 및 편집이 포함됩니다. 이 과정을 성공적으로 이수한 학생들은 개별 프로젝트를 통해 애니메이션 이론과 실제 적용에 대한 탄탄한 기초를 갖추게 됩니다.
게임 프로그래밍을 위한 C++ (C++ for Game Programming)	▪ 이것은 초급 마스터 레벨 게임 프로그래밍 과정입니다. C++ 재교육/검토 섹션으로 시작하여 다음을 포함한 언어에 대해 논의합니다. 소스 코드 관리 기술; 프로그래밍 기초; 기본 메모리 관리 모델. 이후 C++를 사용하여 다음을 포함하여 고성능 게임 엔진 코드를 작성하는 방법을 심층적으로 탐구합니다. 효율적인 메모리 조작; C++ 언어 구조의 성능 균형; 템플릿과 컨테이너를 게임 엔진에서 사용할 수 있고 사용해야 하는 경우 다양한 데이터 구조의 숨겨진 비용; 과정이 끝나면 학생들은 특히 비디오 게임 엔진을 대상으로 하는 고성능 코드를 작성하는 데 C++를 사용하는 방법과 이유를 이해하게 됩니다.
게임공학 I (Game Engineering I)	▪ 학생들은 게임 엔진 구축에 적용되는 특정 주제를 학습합니다. 주제에는 게임 수학, 게임 데이터 구조 및 알고리즘, 자산 데이터베이스 시스템, 게임 파이프라인 프로세스, 업계에 공통적인 디자인 패턴, 업계에서 사용되는 디버깅 시스템이 포함됩니다.
게임 엔지니어링 II (Game Engineering II)	▪ 이 과정은 게임 엔지니어링 I(EAE 6310)의 후속 과정이며 프로젝트 중심입니다. 학생들은 주어진 게임 엔진을 분석하고, 이를 게임 공학 I에서 구축한 게임 엔진에 적용하며, 이를 2D 게임 엔진에서 기능적인 3D 게임 엔진으로 확장함으로써 선택된 주제를 학습합니다. 학습 주제에는 3D 그래픽, 고성능 컴퓨팅, GPU/병렬 프로그래밍, 하위 수준 알고리즘 분석, 크로스 플랫폼 개발 및 메모리 관리가 포함됩니다.
게임 엔지니어링 III (Game Engineering III)	▪ 이 고급 과정에서는 업계 표준 게임 엔진 내에서 기술을 개발할 게임플레이 프로그래밍 주제를 자세히 다룹니다. 우리는 게임플레이 개발의 이론과 주제를 논의하는 동시에 전문 게임 개발자가 사용하는 도구와 기술에 대한 숙달을 얻습니다. 일련의 게임플레이 프로토타입 과제를 통해 다양한 게임플레이 시스템과 구현과 관련된 디자인 결정을 살펴봅니다.
기술 예술 I (Technical Art I)	▪ MAYA, MAYA Embedded Language(MEL), Python을 활용한 툴 스크립팅 강좌입니다. 학생들이 미술 자산 파이프라인의 효율성을 높이기 위해 여러 도구를 코딩하는 프로젝트 기반 과정입니다. MAYA 환경에서 MEL과 함께 특정 Python을 사용하여 학생들은 게임 개발과 관련된 미술 자산 파이프라인의 많은 프로세스를 자동화하는 도구를 만듭니다.
기술 예술 II (Technical Art II)	▪ MVN 시스템과 Autodesk Motionbuilder를 통해 모션 캡처(MoCap)를 활용하는 프로젝트 기반 과정입니다. MoCap 시스템과 Motion Builder를 사용하여 학생들은 MoCap 시스템에 포함된 기술을 배우고, MoCap 세션을 지시하고, 다양한 기술을 사용하여 모션 데이터를 준비하며, Motion Builder를 사용하여 모델과의 연관성을 만들고, 모션 데이터와 모델을 게임 엔진을 구축합니다.
기술 예술 III (Technical Art III)	▪ Tech Art III에서는 C++의 입문 프로그래밍 개념, 컴퓨터 그래픽 프로그래밍을 위한 수학, 셰이더 프로그래밍 기술을 다룹니다. 학생들은 GPU에 수학적 기하학을 로드하고, 그래픽 파이프라인을 설정하고, 선형 대수학 및 기본 조명 기술을 통해 기하학의 모양을 사용자 정의합니다.
기술 예술 IV (Technical Art IV)	▪ 학생들은 기술을 탐구하고 지금까지의 학습 과정을 통해 배운 예술적 기초를 바탕으로 구축할 수 있는 기회를 갖게 됩니다. 포트폴리오 프리젠테이션, 브랜딩에 대한 중요한

교과목 명	세부 내용
	연구에 참여하고, 예술과 기술 사이의 가교로서 중요한 위치를 수용하면서 품질과 숙달을 높이고 다른 사람들의 생산성을 높이는 새로운 개인 프로젝트를 만들 것입니다.
게임 제작 I (Game Production I)	▪ 게임 제작 I은 비디오 게임 개발과 관련된 제작자가 수행하는 다양한 작업을 학생들에게 교육하고 준비시키기 위해 3개로 구성된 코스 중 첫 번째 과정입니다. 세 가지 과정 모두 이론, 실습, 수행에 중점을 둡니다. 첫 번째 과정인 게임 제작 I은 게임 제작에 대한 개론입니다.
게임 제작 II (Game Production II)	▪ 게임 제작 II는 비디오 게임 개발과 관련된 제작자가 수행하는 다양한 작업에 대해 학생들을 교육하고 준비하기 위해 3개로 구성된 코스 중 두 번째 과정입니다. 세 가지 과정 모두 이론, 실습, 수행에 중점을 둡니다. 두 번째 과정은 게임의 예술과 콘텐츠 제작에 중점을 둡니다.
게임 제작 III (Game Production III)	▪ 게임 제작 III은 비디오 게임 개발과 관련된 제작자가 수행하는 다양한 작업에 대해 학생들을 교육하고 준비시키기 위해 3개로 구성된 코스 중 세 번째 과정입니다. 세 가지 과정 모두 이론, 실습, 수행에 중점을 둡니다. 세 번째 과정은 게임의 기술 제작에 중점을 둡니다.
비디오 게임 및 Machinima를 위한 3D 모델링 (3D Modeling for Video Games and Machinima)	▪ Machinima, 비디오 게임 및 애니메이션의 캐릭터에 초점을 맞춘 3D 게임 엔진의 자산 디자인 및 제작 파이프라인을 소개합니다. 비디오 게임 업계에서 두드러지는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지의 사용을 사용자의 관점에서 보여주고 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명합니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 실험실에서의 일대일 교육을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
3D 캐릭터 제작 (3D Character Production)	▪ 이 과정은 EAE 3600-3D 캐릭터 모델링 이후 캐릭터 파이프라인을 학습하기 위한 다음 단계입니다. 이는 학제간 프로젝트 중심 과정이며 커리큘럼에는 컴퓨터 그래픽, 해부학, 스크립팅, 디자인, 조각, 기계 및 드로잉에 이르는 다양한 주제가 포함됩니다. 학생들은 또한 UV 디자인, 다중 텍스처 맵 생성, 캐릭터 리깅, 블렌드 셰이프, 포즈 및 렌더링에 대한 전문 산업 기술과 개념을 배우게 됩니다.
게임을 위한 인공지능(Artificial Intelligence for Games)	▪ 엔지니어를 위한 고급 전문화 과정으로, 컴퓨터 게임 디자인에 사용되는 전통적 인공지능(AI) 기술과 현대적 인공지능(AI) 기술을 모두 살펴봅니다. 우리는 게임 플레이 기술과 플레이어를 위한 타겟 경험을 생성하는 AI 에이전트의 설계를 살펴볼 것입니다. 이 과정은 일반적인 AI뿐만 아니라 일반적인 알고리즘, 데이터 구조 및 표현에 대한 논의로 시작됩니다. 여기에서 우리는 컴퓨터 게임 디자인의 맥락 내에서 캐릭터 움직임, 경로 찾기, 의사결정, 전략, 전술, 학습 및 창의성에 대한 주제를 다룰 것입니다.
게임 비즈니스 (Business of Games)	▪ 이 수업에서 학생들은 현대 비디오 게임 회사를 만들고 운영하는 기본 사항을 배우면서 역사적인 비즈니스 모델에 대해 자세히 알아볼 것입니다. 여기에는 비디오 게임 산업의 현재 환경과 현재 게임 개발 팀과 프로젝트에 영향을 미치는 문제에 대한 이해가 포함됩니다. 이 수업은 학생들이 현재 실제 프로젝트와 역사적 프로젝트에 대해 연구하고 산업 중심 사업 계획 수립과 함께 분석을 제시하는 참여도가 높은 수업입니다. 일반적으로 업계의 비즈니스 측면을 심층적으로 살펴보고 현대 동향을 조사하고 비디오 게임의 미래 방향과 비즈니스 기회를 예측합니다.
게임을 위한 환경 예술(Environmental Art for Games)	▪ 이 과정에서는 학생들에게 현재 게임 업계에서 사용되는 것과 유사한 제작 파이프라인을 사용하여 게임용 환경 예술을 계획하고 제작하는 방법을 소개합니다. 학생들은 Maya, Mudbox, ZBrush, Agisoft, Photoshop, CrazyBump, xNormal, Quixel, Toolbag 및 Unreal Engine 4와 같은 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용하게 됩니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자의 관점과 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 연구실에서의 일대일 교육 등의 교육

교과목 명	세부 내용
	전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
단단한 표면 모델링 (Hard Surface Modeling)	▪ 학생들에게 하이 폴리 모델링에 중점을 두고 머시니마, 게임 및 CG를 위한 사실적인 하드 표면을 만들기 위한 자산 디자인 및 제작 파이프라인을 소개합니다. 학생들은 Maya 및 ZBrush와 같은 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용하게 됩니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자 관점에서 사용되고 소프트웨어 패키지에서 설명됩니다. 짧은 강의, 프로젝트 시연, 연구실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
디지털 형상 조각 (Digital Figure Sculpting)	▪ 디지털 형상 조각(Digital Figure Sculpting)은 디지털 조각 응용 분야에서 실행되는 인체 형상을 관찰하고 연구하는 것입니다. 학생들은 골격 메쉬 주위에 주요 표면 구조를 구축하여 인체 해부학을 이해하는 고전적인 접근 방식을 배웁니다. 이 수업에는 인체 해부학, 조각 또는 관련 소프트웨어에 대한 사전지식이 필요하지 않습니다. 해당 과목은 인간의 근육 그룹을 기반으로 하는 더 작은 하위 프로젝트로 분류되는 프로젝트 기반 과정입니다. 이 과정을 마친 학생들은 자신의 포트폴리오에 완벽하고 현실적인 인간 형상을 남길 것입니다.
캐릭터 디자인 (Character Design)	▪ 이 수업에서 학생들은 엔터테인먼트 및 관련 산업의 캐릭터를 디자인하는 데 사용되는 기본 기술, 창의적인 시각적 프로세스를 배우고 개발합니다. 연습과 과제에는 특정 예술 스타일과 장르를 고수하는 그럴듯하고 기억에 남는 캐릭터를 디자인하는 것뿐만 아니라 전문 게임 아티스트의 사례와 기술을 분석하는 것도 포함됩니다.
3D용 텍스처링 (Texturing for 3D)	▪ 머시니마, 게임, CG를 위한 사실적이고 양식화된 텍스처 맵을 만들기 위한 텍스처 디자인 및 제작 파이프라인을 학생들에게 소개합니다. 학생들은 Maya, Photoshop, ZBrush, Mudbox, CrazyBump, xNormal, Quixel, Toolbag 및 UE4와 같은 비디오 게임 업계에서 널리 사용되는 고급 그래픽 소프트웨어 패키지를 활용합니다. 이러한 소프트웨어 패키지는 사용자의 관점 및 소프트웨어 엔지니어의 관점에서 설명됩니다. 이 수업은 짧은 강의, 프로젝트 시연, 실험실에서의 일대일 교육 등의 교육 전략을 포함하는 프로젝트 기반 수업입니다.
인턴십(Internship)	▪ 인턴십 프로그램(IP)은 인턴십에 대한 학점 취득에 관심이 있는 대학원생을 위해 고안되었습니다. 과제는 학생들이 인턴십 경험과 목표에 대해 의도적으로 생각할 수 있도록 구성되었습니다.
특별 주제 (Special Topics)	▪ 이 강좌 번호는 일회성 강좌, 비정기 강좌 및 실험 강좌를 수용하는 데 사용됩니다. 학생들은 학점을 얻기 위해 하나 이상의 특별 주제 과목을 수강할 수 있습니다.
독립 연구 (Independent Study)	▪ 이 과정을 통해 학생들은 교수진의 승인과 감독을 받아 특정 주제에 대해 독립적인 연구를 수행할 수 있습니다.
석사 프로젝트 시간 (Master's Project Hours)	▪ 논문연구

7. 학사제도

유타대학교의 학사제도에서 학사운영과 관련된 제도는 '일반 정책', '일반 관리 및 운영', '인적자원', '학문', '연구 및 창의적인 임무 운영'으로 구분할 수 있다<표 3-48 참조>[26].

<표 3-48> 유타대학교 학사제도

구분	내용	
파트 1 일반 정책	▪ 대학 규정에 관한 정책 ▪ 의회 규칙 ▪ 캠퍼스 내 총기류 ▪ 직장 및 학업 환경에서의 폭력 ▪ 이해 상충 ▪ 대학 연설 정책 ▪ 대학 폐쇄 ▪ 대학 기록 보관소	▪ 대학연혁 ▪ 캠퍼스 보안 ▪ 대학 차별 금지 정책 ▪ 대학 프로그램 또는 대학 내에서 개최되는 프로그램에 참여하는 미성년자의 안전 ▪ 관계에서 요구되는 전문적 경계 ▪ 학대 행위
파트 3 일반 관리 및 운영	▪ 금융섹션 ▪ 조달 부분 및 사업운영	▪ 시설 ▪ 안전과 보안
파트 5 인적자원	▪ 정의 ▪ 고용	▪ 혜택 ▪ 보상
파트 6 학문	▪ 학술 단위 및 학술 거버넌스- 교수진, 위원회 및 학술 상원의 역할 ▪ 학술 상원 및 상원 위원회: 구조 기능, 절차 ▪ 대학 위원회 및 대학 교육 과정 정책 검토 위원회	▪ 학문의 자유, 학문적 고충, 학문의 자유 및 교수 권리에 관한 상원 위원회의 기능 및 절차 ▪ 상원 통합 청문회 위원회의 기능 및 절차 ▪ 대학도서관 ▪ 교육/교과 과정 정책 ▪ 학부 ▪ 재학생
파트 7 연구 및 창의적인 임무 운영	▪ 연구 부정행위에 대한 정책 ▪ 특허 및 발명 ▪ 저작권 정책: 저작물 및 관련 저작물의 소유권 ▪ 대학 교직원 영리 기업 ▪ 보안 허가 ▪ 인간 대상 연구에 대한 기관의 재정적 이해 상충 ▪ 수출 통제 규정 준수	▪ 캠퍼스 내 및 캠퍼스 외부 활동에 대한 오버헤드 ▪ 박사후 연구원 수당 보충 ▪ 박사과정 수당 보충 ▪ 저작권 정책: 저작문의 복사 ▪ 저작권 정책: 저작물의 공연 또는 전시 ▪ 학술 또는 과학 출판물의 저자 결정 ▪ 대학 연구 위원회

26) https://regulations.utah.edu/info/policyList.php#generalpolicies

8. 학생지원

유타대학교의 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에 대한 학생지원은 크게 네 가지 지원으로 구분된다. 첫째, ‘게임 경력 설명 세션’이다. 유타 대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에서는 일련의 토론을 통해 학생들이 게임 업계에서 인턴십 및 취업지원을 시작하기 위해 알아야 할 사항에 대해 이야기하고 궁금한 사항에 대한 답변을 할 수 있는 세션을 준비한다. 해당 세션은 ‘이력서’, ‘포트폴리오’, ‘지원 및 면접’으로 구분된다.[27)]

둘째, ‘초청 강연’이다. 유타 대학교 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에서는 다양한 게임 전문가를 초청하여 게임이 중요한 이유, 모든 사람을 위한 게임을 만드는 방법을 포함한 게임에 관한 다양한 주제를 논의할 수 있는 시간을 제공하고 있다[28)].

셋째, ‘연례 게이머의 밤’이다. 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에서는 매년 프라이드 위크를 기념하는 ‘Gaymer Night’를 개최한다. 해당 행사는 학과 학생이 아닌 사람도 참석할 수 있도록 권한을 부여하여 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 학생들의 게임을 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있다.[29)]

넷째, ‘프로젝트 특강’이다. 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과에서는 재학생 및 졸업생을 대상으로 개인 프로젝트 기술과 포트폴리오 향상시킬 수 있는 특강을 제공하고 있다. 해당 특강은 학생들이 실무에서 수행해야 할 프로젝트 유형부터 팀을 구성하는 방법까지 학생들에게 유익한 정보를 자세하게 제공한다.[30)]

다섯째, ‘유타 게임 다이렉트’이다. 유타 게임 다이렉트는 2023년 처음으로 시작되었으며, 연말에 학생들이 제작한 게임을 발표하고, 프로젝트 진행 사항에 대해 설명하는 프로그램이다. 해당 프로그램은 라이브 스트림 및 오프라인으로 참여할 수 있으며, 학생들의 노력을 확인해 볼 수 있는 기회를 제공한다.[31)]

---

27) https://games.utah.edu/news/game-career-info-sessions/

28) https://games.utah.edu/news/its-in-the-cards-the-creative-business-of-making-top-mobile-games/

29) https://games.utah.edu/news/4th-annual-gaymer-night/

30) https://games.utah.edu/news/give-yourself-an-internship-how-to-make-the-most-of-your-summer/

31) https://games.utah.edu/news/utah-games-direct-2023/

9. 타 기관과의 교류·협력

유타대학교의 타 기관과 교류·협력은 '교직원 활동', '파트너십', '해외학습', 'Hinckley 인턴십', '글로벌 U 스토리'로 구분된다. 현재까지 유타대학교는 209개 국가의 대학 및 기관과 교류·협력을 실시하였고, 105개 대학 및 기관과 국제 파트너십을 체결하였다. 그 결과, 유타대학교의 1,629명의 교수진이 13,610번의 교류 활동에 참여하였다[32]. 유타대학교의 '2018년-2019년 통계 보고서'에서 제시한 유타대학교 교류·협력 체결기관 및 교환프로그램 학생 수 현황은 아래 표와 같다.

<표 3-49> 유타대학교 교환프로그램 학습 학생 수(2018-2019)

체결기관	국가	유타대학교 → 타 대학교 교환 인원	타 대학교 → 유타대학교 교환 인원
Aarhus University	덴마크	-	2
Akita International University	일본	1	2
American College of Greece	그리스	1	-
BI Norwegian Business School	노르웨이	-	2
Charles III de Madrid University	스페인	1	1
Christian-Albrechts University Kiel	독일	-	2
Doshisha University	일본	6	3
Griffith University	호주	-	-
Heidelberg University	독일	1	-
Hong Kong University of Science Technology	홍콩, 중국	2	-
Kansai Gaidai University	일본	-	-
Keele University	영국	-	-
Ludwig Maximilians University	독일	-	-
MCI Management Center Innsbruck	오스트리아	-	1
Nankai University	중국	-	-
National Taiwan University	대만	-	2
Nelson Mandela Metropolitan University	남아프리카	-	-
Pforzheim University	독일	1	2
Polytechnic School of the University of Sao Paulo	브라질	-	-
Seoul National University	대한민국	-	2
Sogang National University	대한민국	-	2
Swansea University	영국	-	-
Tsinghua University	중국	3	1
University Grenoble Alpes	프랑스	1	1
University of Chile	칠레	-	-
University of East Anglia	영국	1	1
University of Oviedo	스페인	2	2

32) https://inventory.global.utah.edu/index.php?searchType=activitySearch&countries%5B%5D=CTRY000262&keyword=#show

체결기관	국가	유타대학교 → 타 대학교 교환 인원	타 대학교 → 유타대학교 교환 인원
University of Sydney	호주	6	2
University of the Americas Puebla	멕시코	3	-
University of Waikato	뉴질랜드	3	3
VU University Amsterdam	네덜란드	5	2
Waseda University	일본	4	1
Yonsei University	대한민국	-	2

제6절 소결

각 교육기관의 현황 분석 결과를 바탕으로, ①교육 목표, ②교육 과정, ③프로젝트 및 실습 활동, ④학생 지원, ⑤교류 협력 관점에서 각 기관별 특징을 정리, 시사점을 도출하였다.

<표 3-50> 타기관 현황 분석 종합

구분	카네기멜론 대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
개설 과정	▪ 엔터테인먼트 기술 석사(MET) 과정	▪ 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정(JMIN) ▪ 디지털 전문가 석사 과정(IDE) ▪ 일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공)	▪ 전문학사과정(게임콘텐츠스쿨) ▪ 전공심화과정(차세대게임콘텐츠학과)	▪ 게임학 학사(BSG) ▪ 게임학 석사(게임 아트', '게임 디자인', '게임 엔지니어링', '게임 제작', '기술 아트' 등 5가지 트랙 운영)
교육 목표	▪ 전문 직업을 위한 포괄적이고 학제간 교육 기회를 창출 ▪ 창의적인 리더 양성	▪ 전문 인력 양성 ▪ 기초 및 응용 연구 촉진 ▪ 재교육 ▪ 학생의 창업 지원 ▪ 국제 교류 촉진	▪ 교육을 통한 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시, 탄탄한 포트폴리오 구성 및 취업의 문을 넓히는 기회를 제공 ▪ 게임창작 생태계 구축하는 차세대 게임 전문 인력양성	▪ 예술, 인문학, 사회 과학, 전산 연구 및 실습을 통합하는 새로운 학제간 정보학 분야에 기여 ▪ 학생들에게 선도적인 연구, 세계적 수준의 교육을 제공할 뿐만 아니라 "스튜디오 시뮬레이션" 프로젝트 과정을 통해 전문 게임 포트폴리오를 개발하고 향상할 수 있는 기회 제공
커리 큘럼	▪ (표준 커리큘럼) 1학기 이론 중심, 2~4학기 학제간 프로젝트 중심+선택 과목 ▪ (통합 Co-Op 과정) 4학기 중 한 학기는 기업에서 인턴십을 실시 ▪ (속성 석사 과정) 학부 과정과 연계, 학부 졸업 후 석사 과정 이수 시	<비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사과정> ▪ 전문화 과정으로, 이미 높은 수준의 역량을 보유한 학생을 대상으로 함 ▪ (1학기) 전문지식의 공통 과목을 학습 ▪ (2학기) 전문 과정을 학습, 미니	<전문학사과정> ▪ (1학년) 게임 개발 입문 과정 ▪ (2학년) 전문적인 게임 개발 과정 ▪ (3학년) 포트폴리오를 중심으로 취업과 창업 중심 과정 <전공심화과정>	<게임학 학사과정> ▪ (1-3학년) 이론 및 실습 중심의 교육 실시 ▪ (4학년) 1년동안 캡스톤 I·II를 통해 다른 전공 학생들과 함께 프로젝트 수행 ▪ 게임 개발에 관련된 교과목 외에도

구분	카네기멜론 대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
	1학기 과정(이론)은 생략	프로젝트 실시 ▪ (3학기) 심층 팀 프로젝트 실시 (실무에서의 게임 사전 제작에 해당) ▪ (4학기) 프로젝트 평가, 인턴십 과정 (필수)	• (1학기) 프로젝트 및 연구 중심 과정 • (2학기) 포트폴리오 및 실무 중심 과정	
교육 내용	▪ (공통과목) 게임 개발을 위한 기술적 요소가 아닌 게임 개발 소양을 향상시키기 위한 교육을 주로 실시 ▪ (선택 과목 영역) 게임 디자인, 테마 엔터테인먼트, 인터랙티브 스토리텔링, 리더십 코스, 일반 과목으로 구성	<디지털 전문가 석사 과정> ▪ 전문화 과정으로, 유관 분야 종사자 (그래픽 디자이너 등), 석사 학위 또는 RNCP 7레벨 국가 자격 소지자를 대상으로 함 ▪ 팀 프로젝트, 세미나, 워크샵 중심의 교육과정 구성 ▪ 인턴십 과정 의무 수료(4~6개월) <일반 컴퓨터 학사 과정(게임 전공)> ▪ 온라인 위주의 수업 진행 ▪ 컴퓨터 개발, 미디어 및 예술적 요소 통합, 대화형 프로그램 디자인 및 제작, 전문화 등 4개 분야로 교과과정을 구성	<전문학사과정> ▪ (전공필수) 1학년의 경우 게임 제작에 대한 기본적인 이해를 중심으로 교육과정이 운영되며, 2학년부터 게임크리틱, 캡스톤 디자인 등 게임 개발 전문가 과정이 시작됨 ▪ (전공선택) 게임레벨디자인, 게임 프로젝트, 게임시나리오, 게임 포트폴리오 등의 과목으로 구성	'게임조사', '비디오 게임의 윤리', '놀이의 미학과 철학' 등 학생들의 게임 개발 관련 견문을 넓히기 위한 강의를 다수 개설 <게임학 석사과정> ▪ 연구(논문)과 프로젝트 중심의 교육을 실시 ▪ 2-4학기에 필수로 프로젝트 실시
프로젝트 및 실습 활동	▪ 2~4학기에 실시하는 '학제 간 연구'는 이수 학점의 50% 이상을 차지, 각 프로젝트마다 스폰서 역할로 기업을 매칭	▪ 전체 4학기 중 1학기는 인턴십 과정이 필수 ▪ 2학기에는 전문 이론과 함께 미니 프로젝트를 실시, 3학기에는 팀 프로젝트를 진행하는 등 프로젝트 및 실습 비중이 높음	<전문학사과정> ▪ 모든 학생들은 2학년 2학기부터 마지막 학기까지 필수로 프로젝트 과정 실시	<게임학 학사과정> ▪ 캡스톤 I·II 강의를 개설하여 각 게임 개발 전공 분야 학생들이 포함 그룹을 형성하고 게임 산업 모델에 따라 게임 제작 <게임학 학사과정>

구분	카네기멜론 대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
				▪ 전공필수는 아니지만 인턴십을 원하는 학생들 한에서 인턴십 과정을 실시
학생 지원	▪ (취업 지원) 센터를 통해 진로 상담, 이력서 검토 및 모의 면접, 인터뷰 방법 등을 지원 ▪ (펀드 지원) 재학생의 인턴십 및 프로젝트 경험을 위한 기부금 기반의 펀드 조성	▪ (게임 컨퍼런스) 매년 게임 컨퍼런스를 개최하여 재학생들과 게임 전문가와의 교류를 촉진하고 작업물·진로에 대한 멘토링을 제공	▪ (게임스튜디오) 게임콘텐츠스쿨 및 차세대게임콘텐츠학과 학생에게 260석 규모의 게임개발 스튜디오 제공 ▪ (청강게임컨퍼런스) 대학교가 주최하는 국내 유일의 최대 규모의 일반인이 참여할 수 있는 공개 게임 컨퍼런스 ▪ (경 기 게 임 상 용 화 지 원 센 터) 어려움을 겪고 있는 중소 게임 개발사들에게 게임품질 경쟁력 향상과 게임운영 및 마케팅 등 상용화 지원서비스를 제공 ▪ (청강게임크로니클) 게임콘텐츠스쿨의 학생이 제작한 게임을 발표하는 역사적인 행사	▪ (게임 경력 설명 세션) 학생들의 인턴십 및 취업 지원을 시작하기 위해 알아야 할 사항에 대해 이야기하고 궁금한 사항에 대한 답변을 들을 수 있는 세션을 준비 (세션은 '이력서', '포트폴리오', '지원 및 면접'으로 구분) ▪ (초청 강연) 게임에 관한 모든 것을 논의할 수 있는 시간을 제공 ▪ (연례 게이머의 밤) 매년 프라이드 위크를 기념하는 'Gaymer Night'을 개최, 학과 학생이 아닌 사람도 참석할 수 있는 권한을 부여하여 엔터테인먼트 아트 엔지니어링학과 학생들의 게임을 경험할 수 있는 기회를 제공 ▪ (프로젝트 특강) 재학생 및 졸업생을 대상으로 개인 프로젝트 기술과 포트폴리오 향상시킬 수 있는 특강 제공 ▪ (유타 게임 다이렉트) 학생들이 제작한 게임을 발표하고, 프로젝트 진행 사항에 대해 설명하는 프로그램으로 학생들의 노력을 확인해 볼 수 있는 기회를 제공

구분	카네기멜론 대학교 ETC	프랑스 ENJMIN	청강문화산업대학교	유타대학교
교류 협력	▪ (학생 파견) 협력 대학의 학생을 카네기멜론 대학교 ETC에 6개월 간 파견, 심화 교육 과정을 이수(4개월 이론+2개월 실무) (서강대학교) ▪ (공동 연구) 카네기멜론 대학교 연구자를 초청하여 인공지능 기술 관련 워크숍 진행, 공동연구센터 설립 추진 (서울대학교)	▪ (공동 과정 개설) 타 대학·기관과의 협약을 통해 공동 교육 과정 개설, 공동 학위 취득이 가능함 (독일 퀼른 게임 연구소, 중국 창춘 지린 애니메이션 연구소, 멕시코 ITESM) ▪ (인적 교류) 학생·교사 교류(독일, 프랑스, 스페인, 한국 KAIST) ▪ (R&D 협력) 타 대학과 협력하여 기업의 R&D를 지원	▪ 청강문화산업대학교는 미국, 덴마크, 싱가포르, 베트남, 인도네시아, 일본, 중국, 핀란드 등 8개 국가의 12개 대학교와 교류·협력 진행 중 ▪ 교류·협력프로그램은 교수학생 및 교육과정 교류, 공동워크숍, 여름/겨울 캠프, 단기 연수, 특강, 공모전, 프로젝트 등임	▪ (교류·협력 유형) 유타대학교의 교류·협력은 교직원 활동, 파트너십, 해외 학습, Hinckley 인턴십, 글로벌 U 스토리로 구분 ▪ 현재까지 유타대학교는 209개 국가의 대학 및 기관과 교류·협력을 실시하였고, 105개 대학 및 기관과 국제 파트너십을 체결, 유타대학교의 1,629명의 교수진이 13,610번의 교류 활동에 참여
유학생 요건	▪ 유학생의 별도 요건은 없으며, 입학 요건을 따름 ▪ ibTOEFL 총 92점 이상, IELTS 최소 7.5 이상	▪ 학사 또는 이와 동등한 학위 보유, 비디오 게임 업계에서 3년 이상 경력을 쌓은 전문가 ▪ EQF 8레벨(학사 수준)을 증명 ▪ 프랑스어 B2 레벨을 증명	• (정시) 재외국민 및 외국인은 100% 서류전형 • 부모가 모두 외국인인 외국인 이중국적자 지원 불가, 외국에서 우리나라 초중고등학교 교육에 상응하는 전 교육과정을(12년 전 과정) 이수한 재외국민 및 외국인 이중국적자 지원 가능 • 국내 소재 외국인학교 출신자 지원불가 • 새터민(북한이탈주민) 통일부 장관이 고등학교 졸업 학력을 인정한 자	• 홈스쿨링 졸업생, GED 또는 HISET(검정고시)을 통해 고등학교 동등 자격을 취득한 지원자, 지역적으로 인증되지 않은 미국 고등학교 졸업자에 한해서 ACT/SAT 점수 필요 • 영어권 외 국가의 지원자는 영어 능력을 증명해야 함 • TOEFL 80 이상, IELTS 6.5 이상, DUOLINGO 105 이상, ACT English score of 18 이상, SAT Reading score of 27 이상

제4장 이해관계자 인터뷰

2023

KOCCA23-49

제4장 이해관계자 인터뷰

제1절 개요

1. 교수진 인터뷰 개요

게임인재원 현황 분석 및 현재 주요 이슈 사항을 도출, 향후 게임인재원의 교육과정 개선을 위해 게임인재원 교수진을 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 주요 질의 사항은 '게임인재원의 교육목적 및 정체성', '학사 운영', '학사관리 제도', '학생 역량', '교육 효과', '교육과정 개선 사항', '학생 지원', '해외 교류·협력' 등으로 구성하였다.

<표 4-1> 교수진 인터뷰 운영 개요

인터뷰 목적	▪ 게임인재원 현재 운영 현황 및 주요 이슈 사항 도출, 향후 게임인재원 교육과정 개선을 위한 기초 자료로 활용
인터뷰 내용	▪ 게임인재원의 교육목적 및 정체성, 학사운영, 학사관리제도, 학생역량, 교육효과, 교육과정 개선 사항, 학생 지원, 해외 교류협력 등에 관한 사항
인터뷰 실시 및 결과 분석 방법	▪ 교수별 1:1 심층 인터뷰 진행→주요 이슈별 의견 정리→주요 키워드 도출→필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

교수진 인터뷰는 게임인재원 전임교수 4인을 대상으로 진행하였다.

<표 4-2> 교수진 인터뷰 대상자

일시	대상(참여인원)
12.8(금)	게임인재원 A 전임교수(1명)
12.13(화)	게임인재원 B 전임교수(1명)
12.13(화)	게임인재원 C 전임교수(1명)
12.27(수)	게임인재원 D 전임교수(1명)

인터뷰의 주요 내용은 ① 게임인재원의 교육목적 및 정체성, ② 학사운영, ③ 학사관리제도, ④ 학생역량, ⑤ 교육효과, ⑥ 교육과정 개선 사항, ⑦ 학생 지원, ⑧ 해외 교류·협력으로 구성되었으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-3> 교수진 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
게임인재원의 교육목적 및 정체성	▪ 게임인재원의 운영·교육 목적이 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 게임인재원을 사설 게임교육기관 및 대학(전문대학 포함)의 게임 관련 학과의 교육 프로그램과 비교했을 때 어떤 차이가 있고, 타 기관 대비 경쟁력이 있는 부분은 무엇이라고 생각하십니까?

구분	주요 내용
	▪ 현재 게임인재원의 정체성은 무엇이라고 생각하십니까?
학사운영	▪ 운영사무국이 게임인재원의 학사운영을 담당하면서 나타나는 장·단점은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 학사운영에 있어 개선사항이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?
학사관리제도	▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침에서 수정·보완되어야 하는 부분은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침과 타유사기관, 대학교의 지침을 비교했을 때, 게임인재원의 교육운영지침에 도입이 필요한 사항은 무엇이라고 생각하십니까?
학생역량	▪ 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 교육생의 학업적 역량의 차이가 있습니까? ▪ 게임인재원 교육 프로그램을 모두 이수한 교육생들이 실무에 바로 투입할 수 있는 역량을 가지고 있다 생각하십니까? ▪ 게임인재원의 교육 프로그램은 대학교(원)와 사설 게임교육기관과 비교하여 학생들의 역량을 어느 정도 수준까지 성장시킬 수 있다고 생각하십니까? ▪ 대학교(원) 및 게임 교육기관 출신과 비교하여 게임인재원 교육생들의 역량은 어느 정도 수준이라고 생각하십니까?
교육효과	▪ 게임인재원의 교육 프로그램을 통해 교육생들의 게임 관련 능력이 향상되었다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 졸업생들은 대부분 본인이 원하는 곳에 취업을 하거나 원하는 분야에 창업을 하는 편입니까? ▪ 게임인재원 프로그램이 교육생들의 취·창업에 큰 영향을 미치고 있다 생각하십니까?
교육과정 개선 사항	▪ 교육 만족도 조사 결과, 교육생들의 건의 사항에 강좌 개설 관련 의견이 가장 많은 것으로 나타났습니다. 현재 프로그램의 강좌 개설 운영에 있어 교육생들의 요구사항을 반영하고 있다 생각하십니까? ▪ 교육 만족도 조사 결과, 2년이라는 교육 기간 대비 이수해야 하는 과목 수나 과제가 많아 마감 기한 내에 제출하기 위해 급하게 프로젝트를 완성하느라 프로젝트의 완성도를 높이지 못했다는 의견이 다수 제기되었습니다. 이론 과정과 프로젝트 과정 이수 기간의 조정이 필요하다고 생각하십니까? ▪ 교육 만족도 조사 결과, 커리큘럼 순서에 대한 지적 의견이 제기되었습니다. 현재 운영되고 있는 커리큘럼에 대해 어떻게 생각하십니까? 또는, 커리큘럼 순서나 이수 체계의 조정이 필요하다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 교육과정에서 개선이 필요한 사항이 있다면 말씀해 주세요.
학생 지원	▪ 사설 게임 교육기관에서는 학생들이 원하는 기업에 취업시키기 위해, 학생들이 취업하고자 하는 기업 유형별 취업반을 개설하여 기업 맞춤형 교육을 실시하고 있습니다. 사설 게임 교육기관에서 실시하고 있는 취업 지원과 유사한 취업 지원 서비스를 게임인재원에 도입하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까? ▪ 교육과정을 이수한 미취업자들 대상으로 인턴십 프로그램을 시범 운영하고 있는데, 교육생과 기업의 연계에 있어서 필요한 지원이 있습니까? ▪ 이 밖에 교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
해외 교류·협력	▪ 현재 2년(8학기)의 교육과정을 운영하고 있는 게임인재원이 해외 교류·협력(해외 대학 파견, 해외 기관 인턴십 등)을 운영할 경우 학사 운영에 지장이 있을 것이라 생각하십니까? 해외 교류·협력 활동 참여 시 교육 일정 조정이 필요하다고

구분	주요 내용
	생각하십니까? (해외 교류 협력 활동 참여시 이수 학기를 늘리는 등) ▪ 해외 교류협력을 위한 해외 대학교 및 기관을 선정, 프로그램을 운영하는데 있어 고려해야 할 사항은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 해외 교류협력이 학생들에게 어떤 도움이 될 것으로 생각하십니까?

2. 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 개요

게임인재원 현황 분석 및 현재 주요 이슈 사항을 도출, 향후 게임인재원의 교육과정 개선 및 운영 개선을 위해 게임인재원 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원을 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 주요 질의 사항은 '게임인재원의 교육목적 및 정체성', '학사 운영', '학사 관리 제도', '학생 역량', '교육 효과', '교육과정 개선 사항', '학생 지원', '해외 교류·협력', '교수진' 등으로 구성하였다.

<표 4-4> 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 운영 개요

인터뷰 목적	▪ 게임인재원 현재 운영 현황 및 주요 이슈 사항 도출, 향후 게임인재원 교육과정 및 운영 개선을 위한 기초자료로 활용
인터뷰 내용	▪ 게임인재원의 교육목적 및 정체성, 학사운영, 학사관리제도, 학생역량, 교육효과, 교육과정 개선 사항, 학생 지원, 해외 교류협력, 교수진 등에 관한 사항
인터뷰 실시 및 결과 분석 방법	▪ 관계자별 1:1 또는 1:N 심층 및 서면 인터뷰 진행→주요 이슈별 의견 정리→주요 키워드 도출→필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

운영사무국 관계자 3인, 운영위원회 6인, 내부직원 1인을 대상으로 인터뷰를 진행하였다.

<표 4-5> 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 대상자

일시	대상(참여인원)
12.5(화)	H 협회 관계자(1명)
12.11(월)	G 대학교 Y 교수(1명)
12.11(월)	Z 게임 개발 회사 K 대표(1명)
12.12(화)	한국콘텐츠진흥원 담당자(1명)
12.13(수)	게임인재원 운영사무국 담당자(3명)
12.18(월)	N 게임 회사 P 대표(1명)
12.21(목)	한국콘텐츠진흥원 담당자 관계자
서면 인터뷰	게임 개발 회사 J 실장

인터뷰의 주요 내용은 ① 게임인재원의 교육목적 및 정체성, ② 학사운영, ③ 학사관리제도, ④ 학생역량, ⑤ 교육효과, ⑥ 교육과정 개선 사항, ⑦ 학생 지원, ⑧ 해외 교류·협력, ⑨ 교수진으로 구성하였으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-6> 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
게임인재원의 교육목적 및 정체성	▪ 게임인재원의 운영·교육 목적이 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 게임인재원을 사설 게임 교육기관 및 대학(전문대학 포함)의 게임 관련 학과의 교육 프로그램과 비교했을 때 어떤 차이가 있고, 타 기관 대비 경쟁력이 있는 부분은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원의 정체성은 무엇이라고 생각하십니까?
학사운영	▪ 운영사무국이 게임인재원의 학사 운영을 담당하면서 나타나는 장·단점은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 학사운영에 있어 개선사항이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?
학사관리제도	▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 하는 부분은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침과 타 유사 기관, 대학교의 지침을 비교했을 때, 게임인재원의 교육운영지침에 도입이 필요한 사항은 무엇이라고 생각하십니까?
학생역량	▪ 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 교육생의 학업적 역량의 차이가 있습니까? ▪ 게임인재원 교육 프로그램을 모두 이수한 교육생들이 실무에 바로 투입할 수 있는 역량을 가지고 있다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원의 교육 프로그램은 대학교(원)와 사설 게임 교육기관과 비교하여 학생들의 역량을 어느 정도 수준까지 성장시킬 수 있다고 생각하십니까? ▪ 대학교(원) 및 게임 교육기관 출신과 비교하여 게임인재원 교육생들의 역량은 어느 정도 수준이라고 생각하십니까?
교육효과	▪ 게임인재원의 교육 프로그램을 통해 교육생들의 게임 관련 능력이 향상되었다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 졸업생들은 대부분 본인이 원하는 곳에 취업을 하거나 원하는 분야에 창업을 하는 편입니까? ▪ 게임인재원 프로그램이 교육생들의 취·창업에 큰 영향을 미치고 있다 생각하십니까?
교육과정 개선 사항	▪ 교육 만족도 조사 결과, 교육생들의 건의 사항에 강좌 개설 관련 의견이 가장 많은 것으로 나타났습니다. 현재 프로그램의 강좌 개설 운영에 있어 교육생들의 요구사항을 반영하고 있다고 생각하십니까? ▪ 교육 만족도 조사 결과, 2년이라는 교육 기간 대비 이수해야 하는 과목 수나 과제가 많아 마감 기한 내에 제출하기 위해 급하게 프로젝트를 완성하느라 프로젝트의 완성도를 높이지 못했다는 의견이 다수 제기되었습니다. 이론 과정과 프로젝트 과정 이수 기간의 조정이 필요하다고 생각하십니까? ▪ 교육 만족도 조사 결과, 커리큘럼 순서에 대한 지적 의견이 제기되었습니다. 현재 운영되고 있는 커리큘럼에 대해 어떻게 생각하십니까? 또는, 커리큘럼 순서나 이수 체계의 조정이 필요하다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 교육과정에서 개선이 필요한 사항이 있다면 말씀해 주세요.
학생 지원	▪ 사설 게임 교육기관에서는 학생들이 원하는 기업에 취업시키기 위해, 학생들이 취업하고자 하는 기업 유형별 취업반을 개설하여 기업 맞춤형 교육을 실시하고 있습니다, 사설 게임 교육기관에서 실시하고 있는 취업 지원과 유사한 취업 지원 서비스를 게임인재원에 도입하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까? ▪ 교육과정을 이수한 미취업자들 대상으로 인턴십 프로그램을 시범 운영하고 있는데, 교육생과 기업의 연계에 있어서 필요한 지원이 있습니까?

구분	주요 내용
	▪ 이 밖에 교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
해외 교류·협력	▪ 현재 2년(8학기)의 교육과정을 운영하고 있는 게임인재원이 해외 교류·협력(해외 대학 파견, 해외 기관 인턴십 등)을 운영할 경우 학사 운영에 지장이 있을 것이라 생각하십니까? 해외 교류·협력 활동 참여 시 학사 과정의 조정이 필요하다고 생각하십니까? (해외 교류 협력 활동 참여시 이수 학기를 늘리는 등) ▪ 해외 교류·협력을 위한 해외 대학교 및 기관을 선정, 프로그램을 운영하는데 있어 고려해야 할 사항은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 해외 교류·협력이 학생들에게 어떤 도움이 될 것으로 생각하십니까?
교수진	▪ 현재 전임교수를 공개모집 방식으로 채용하고 있는데, 전임교수 채용 심사위원 구성 및 평가는 어떠한 방식으로 이루어지고 있습니까? 아울러, 전임교수 채용과 관련해서 개선되어야 할 사항이 있다면 말씀해 주세요. ▪ 외래교수 모집 방식은 전임교수의 섭외로 진행되고 있는데, 개인의 능력과는 별개로 전임교수의 친분에 의해 채용되는 등과 같은 채용에 관한 문제점은 없습니까? 이 외에 외래교수 채용과 관련해서 개선되어야 할 사항이 있다면 말씀해 주세요. ▪ 전임교수의 경우 강의 외에 멘토링, 프로젝트지도, 교육생 상담, 진로지도 등 다양한 업무를 수행하고 있어 대부분의 전임교수가 임금이 지급되는 최대 근무 시간을 초과한다고 하는데, 이러한 문제를 해결하기 위한 해결 방안은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원 전임교수 및 외래교수의 강사료는 시간당 10만원으로 2022년 6월 기준 국공립 강사 강의료 평균 89,400원, 사립대 강사 강의료 56,400원보다 높은 수준인데, 게임인재원 전임교수 및 외래교수 강사료는 어느 수준이 적당하다고 생각하십니까?

3. 게임 산업 종사자 인터뷰 개요

현재 게임 산업계에서 요구하는 인재 요건과 필요한 교육 등을 도출하여 향후 게임인재원 교육과정 개선에 반영하기 위해 게임 산업 종사자를 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 주요 질의 사항은 '게임인재원 교육과정에 대한 의견', '산업계 필요 역량 및 필요 교육', '교육효과', '게임인재원 교원의 근무조건 및 자격요건', '해외 교류·협력' 등으로 구성하였다.

<표 4-7> 게임 산업 종사자 인터뷰 운영 개요

인터뷰 목적	▪ 실제 게임 산업계에서 요구하는 인재 요건, 필요 역량, 필요 교육에 대한 의견을 수집, 향후 게임인재원 교육과정 개선을 위한 기초자료로 활용
인터뷰 내용	▪ 게임인재원의 교육과정에 대한 의견, 산업계 필요 역량 및 필요 교육, 교육효과, 게임인재원 교원의 근무조건 및 자격요건, 해외 교류·협력에 관한 사항 등
인터뷰 실시 및 결과 분석 방법	▪ 1:1 심층 및 서면 인터뷰 진행→주요 이슈별 의견 정리→주요 키워드 도출→필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

게임인재원에 대한 사전지식이 있는 게임산업 종사자를 대상으로 섭외, 사전에 인터뷰 질의서를 배포한 뒤 심층 인터뷰를 진행하였다<표 4-8 참조>.

<표 4-8> 게임산업 종사자 인터뷰 대상자

일시	대상(참여인원)
12.12(화)	P 게임회사 K팀장(1명)
서면 인터뷰	C 게임회사 K팀장(1명)
서면 인터뷰	M 게임회사 K이사(1명)
서면 인터뷰	U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J이사(1명)
서면 인터뷰	S 게임회사 K개발자(1명)
서면 인터뷰	L 게임회사 L피디(1명)
서면 인터뷰	N 게임회사 Y팀원(1명)

인터뷰의 주요 내용은 ① 게임인재원 교육과정에 대한 의견, ② 산업계 필요 역량 및 필요 교육, ③ 교육효과, ④ 게임인재원 교원(전임교수, 외래교수) 근무조건 및 자격요건, ⑤ 해외 교류·협력으로 구성하였으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-9> 게임산업 종사자 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
게임인재원 교육과정에 대한 의견	▪ 귀하가 재직하고 계신 회사의 신입 게임 개발자 선발 요건, 신입 게임 개발자 역량 등을 고려했을 때, 게임인재원의 교육과정은 게임 개발자를 양성하는데 적절하다고 생각하십니까? ▪ 실무진의 요구에 부합하는 인재를 양성하기 위해 게임인재원이 어떤 교육목적을 가지고 기관을 운영, 교육을 진행해야 한다고 생각하십니까? ▪ 실제 게임 산업계와 게임 개발 환경을 비추어 보았을 때, 게임인재원의 교육과정에서 개선이 필요한 부분은 무엇입니까?
산업계 필요 역량 및 필요 교육	▪ 현재 게임개발사에서 게임 기획자, 게임 그래픽 디자이너, 게임 프로그래머에게 요구하는 역량, 자격 요건은 무엇입니까? ▪ 현재 게임인재원 전공별 교육과정 외에, 실무를 수행하는데 필요한 교육이 있다면 말씀해 주시겠습니까?
교육효과	▪ 게임인재원에서는 1년차(1학기-4학기)에 이론 강의 및 미니 프로젝트, 2년차(5학기 -8학기)에는 프로젝트 위주로 교육과정을 운영하고 있습니다. 게임인재원의 교육과정 및 교육연수가 실무에 바로 투입할 수 있는 개발자를 양성하기에 적절하다고 생각하십니까? ▪ 현업에서 게임인재원 출신의 개발자와 함께 프로젝트를 진행한 경험이 있으십니까? 경험이 있다면, 게임인재원 출신 개발자와 대학교(원), 사설 게임 교육기관 출신 개발자의 역량 차이에 대해 설명해 주시겠습니까? ▪ 게임인재원의 교육과정을 수료한 개발자를 채용하실 의향이 있으십니까? 그 이유는 무엇입니까?
게임인재원 교원(전임교수, 외래교수) 근무조건 및 자격요건	▪ 게임인재원 교원의 역할 및 자격요건은 아래와 같습니다. 게임인재원의 교육과정 운영과 효율적인 학사운영을 하는데 있어, 해당 교원 자격요건이 적합하다고 생각하십니까?

구분	주요 내용
	▪ 현재 게임인재원 전임교수의 위촉기간은 최초 2년이며, 이후 강사평가를 통해 1년 단위로 연장됩니다(평균 70점 미만시 교육운영위원회 개최를 통해 교체). 외래교수는 전임교수 섭외하에 특정한 과목의 교육 및 연구를 위하여 시간제로 1년 내에서 한시적으로 위촉됩니다. 프로젝트 수업이 많은 게임인재원의 특성을 고려하였을 때, 현재 교원 위촉 사항에 대해 어떻게 생각하십니까? ▪ 게임인재원 전임교수는 학사업무에 지장을 주지 않는 범위에서 겸직이 가능하고, 학사 전반에 대해 자율성을 가지며 정규교육·학사운영에 관한 사항을 관장하고 있습니다. 전임 교수의 근무조건에서 효율적인 게임인재원 학사운영을 위해 추가되거나 개선되어야 할 근무조건은 무엇이라고 생각하십니까?
해외 교류·협력	▪ 현재 게임인재원에서는 게임 분야의 우수 교육기관(카네기멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin 등)과의 교류·협력을 계획하고 있습니다. 협력 대상 대학교 및 기관을 선정, 프로그램을 운영하는데 있어 고려해야 할 사항은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 해외 우수 교육기관에 게임인재원의 원생을 파견하여 학위 과정을 수료하는 것 외에, 실무 역량을 기르는데 필요한 교류·협력 프로그램은 무엇이라 생각하십니까? ▪ 해외 교류·협력이 원생들에게 어떤 도움이 될 것으로 생각하십니까?

4. 교육생/졸업생 인터뷰 개요

게임인재원 교육 대상인 교육생 및 졸업생 대상으로 게임인재원 현황 분석 및 현재 주요 이슈 사항을 도출, 향후 게임인재원의 교육과정 개선 및 운영 개선을 위해 인터뷰를 실시하였다. 주요 질의 사항은 '게임인재원 교육목적 및 정체성', '학사관리제도', '학생 역량', '교육효과', '교육과정 개선 사항', '만족도 조사', '학생 지원', '해외 교류 · 협력'에 관한 사항 등으로 구성하였다.

<표 4-10> 교육생·졸업생 인터뷰 운영 개요

인터뷰 목적	▪ 게임인재원 현재 운영 현황 및 주요 이슈 사항 도출, 향후 게임인재원 교육과정 및 운영 개선을 위한 기초자료로 활용
인터뷰 내용	▪ 게임인재원의 교육목적 및 정체성, 학사관리제도, 학생역량, 교육효과, 교육과정 개선 사항, 만족도 조사, 학생 지원, 해외 교류·협력에 관한 사항
인터뷰 실시 및 결과 분석 방법	▪ 1:1 또는 1:N 심층 인터뷰 진행 → 주요 이슈별 의견 정리 → 주요 키워드 도출 → 필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

교육생 인터뷰 대상자는 현재 학과 대표를 맡고 있는 교육생으로 구성되었고, 졸업생 인터뷰 대상자는 각 학과별로 창업, 대기업 취업, 중소기업 취업한 졸업생을 대상으로 구성되었다. 교육생/졸업생 인터뷰는 사전에 인터뷰 질의서를 배포한 뒤 심층 인터뷰를 진행하였다<표 4-11 참조>.

<표 4-11> 교육생/졸업생 인터뷰 대상자

구분	일시	대상(참여인원)
교육생	01.11(목)	5기 프로그래밍학과 A교육생
	01.11(목)	4기 프로그래밍학과 B교육생
	01.15(월)	4기 아트학과 C교육생
	01.15(월)	5기 기획학과 D교육생
	01.15(월)	4기 기획학과 E교육생
졸업생	01.10(수)	2기 프로그래밍학과 F졸업생(창업)
	01.10(수)	1기 기획학과 G졸업생(소기업 취직)
	01.11(목)	1기 기획학과 졸업생(대기업 취직)
	01.12(금)	2기 기획학과 I졸업생(창업)
	01.19(금)	2기 아트학과 J졸업생(중견기업 취직)

인터뷰의 주요 내용은 ① 게임인재원의 교육목적 ② 정체성, ③ 학사관리제도, ④ 학생역량, ⑤ 교육효과, ⑥ 교육과정 개선 사항, ⑦ 만족도 조사, ⑧ 학생 지원, ⑨ 해외 교류・협력으로 구성되었으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-12> 교육생/졸업생 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
게임인재원의 교육목적	▪ 게임인재원의 운영·교육 목적이 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 교육생들은 어떠한 목적을 가지고 게임인재원에 입학을 합니까? 그리고 교육생들의 입학 목적과 게임인재원의 운영·교육 목적이 부합한다고 생각하십니까?
정체성	▪ 게임인재원은 사설 게임 교육기관 및 대학(전문대학 포함)의 게임 관련 학과의 교육프로그램과 비교했을 때 어떤 차이가 있고, 기관 및 대학 대비 게임인재원의 경쟁력은 무엇이라고 생각합니까? ▪ 현재 게임인재원의 기관 정체성은 무엇이라고 생각합니까?
학사관리제도	▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침에서 수정·보완되어야 하는 부분은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원의 교육운영지침과 타유사기관, 대학교의 지침을 비교했을 때, 게임인재원의 교육운영지침에 도입이 필요한 사항은 무엇이라고 생각하십니까?
학생역량	▪ 함께 수업을 수강한 교육생 중 최종학력이 고등학교인 교육생과 대학교에서 게임 관련된 전공을 졸업한 교육생의 학업적 역량의 차이가 있다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 교육 프로그램은 모든 교육생의 실무적 역량을 높일 수 있다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원의 교육 프로그램은 대학교(원)와 사설 게임 교육기관과 비교하여 학생들의 역량을 어느 정도 수준까지 성장시킬 수 있다고 생각하십니까? ▪ 대학교(원) 및 사설 게임 교육기관 출신과 비교하여 게임인재원 교육생들의 능력·역량의 차이가 있다고 생각하십니까?
교육효과	▪ 게임인재원의 교육 프로그램을 통해 교육생들의 게임 관련 능력이 향상되었다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 프로그램이 교육생들의 취·창업에 큰 영향을 미치고 있다 생각하십니까? ▪ 게임인재원의 교육과정을 통해 습득한 내용이 향후 현업(취업, 창업)에 얼마나 적용될 것 같다고 생각하십니까?

구분	주요 내용
교육과정 개선 사항	▪ 1년차 이론 수업 및 미니 프로젝트가 적절하게 운영되고 있다 생각하십니까? 개선되어야 할 점이 있다면 말씀해 주세요 ▪ 2년차 장기 프로젝트 수업이 적절하게 운영되고 있다 생각하십니까? 개선되어야 할 점이 있다면 말씀해 주세요. ▪ 게임인재원 교육과정에서 개선할 점이 있다면 말씀해 주세요.
만족도 조사	▪ 현재 만족도 조사의 방식 및 문항이 강의 또는 교수진을 평가, 게임인재원을 개선하는데 적절하다고 생각하십니까? ▪ 학생들이 성실하게 만족도 조사에 임하고 있습니까(교육생)? ▪ 학생들이 성실하게 만족도 조사에 임하였습니까(졸업생)? ▪ 만족도 조사에 대해 개선돼야 할 점이 있다면 말씀해 주세요.
학생 지원	▪ 사설 게임 교육기관에서는 학생들을 원하는 기업에 취업시키기 위해, 학생들이 취업하고자 하는 기업 유형별 취업반을 개설하여 기업 맞춤형 교육을 실시하고 있습니다. 사설 게임 교육기관에서 실시하고 있는 취업 지원과 유사한 취업 지원 서비스를 게임인재원에 도입하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까? ▪ 현재 게임인재원에서는 교육과정을 이수한 미취업자들 대상으로 인턴십 프로그램을 시범 운영하고 있는데, 교육생과 기업의 연계에 있어서 필요한 지원이 있습니까? ▪ 이 밖에 교육생의 취창업 지원을 위해 필요한 교육 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
해외 교류·협력	▪ 게임인재원에서 진행하는 해외 참관 및 연수 지원에 참가한 경험이 있습니까? 있으시다면, 해당 프로그램의 만족도나 개선할 점에 대해 말씀해 주세요. ▪ 해외 교류·협력(해외 대학 파견, 해외 기관 인턴십 등)시 예상한 취업 시기보다 늦어질 수 있는데 여기에 대한 교육생들의 생각은 어떻습니까? ▪ 현재 게임인재원에서는 게임 분야의 우수 교육기관(미국 카네기멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin 등)과의 교류·협력을 계획하고 있습니다. 협력 대상 대학교 및 기관을 선정, 프로그램을 운영하는데 있어 고려해야 할 사항은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 해외 우수 교육기관에 게임인재원의 교육생을 파견하여 학위 과정을 수료하는 것 외에, 실무 역량을 기르는데 필요한 교류·협력 방안은 무엇이 있겠습니까?

5. 카네기멜론 재학생 인터뷰 개요

카네기멜론 대학교 ETC의 교육과정, 학생 지원, 해외 교류・협력 현황, 향후 게임인재원과 카네기멜론의 해외 교류・협력 방안 마련을 위해 카네기멜론 대학교 ETC 재학생을 대상으로 인터뷰를 진행하였다<표 4-13 참조>.

<표 4-13> 카네기멜론 대학교 ETC 재학생 인터뷰 운영 개요

운영 목적	▪ 카네기멜론 대학교 ETC 재학생을 대상으로 카네기멜론 대학교 ETC의 교육과정, 학생 지원, 해외 교류·협력 등을 질의하여 연구자료로 활용
운영 내용	▪ (인터뷰 주요 내용) 카네기멜론 대학교 ETC의 교육과정, 학생 지원, 해외 교류·협력
결과 분석 방법	▪ 주요 이슈별 의견 정리→주요 키워드 도출→필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

인터뷰 대상자는 카네기멜론 대학교 ETC 홈페이지에서 제공하고 있는 재학생 정보를 활용하여 선정하였고, 사전에 인터뷰 질의서를 배포한 뒤 심층 인터뷰를 진행하였다<표 4-14 참조>.

<표 4-14> 카네기멜론 대학교 ETC 재학생 인터뷰 대상자

일시	대상(참여인원)
01.26(금)	카네기멜론 대학교 ETC S 재학생(1명)
서면인터뷰	카네기멜론 대학교 ETC J 재학생(1명)

인터뷰의 주요 내용은 ① 교육과정, ② 학생 지원, ③ 해외 교류·협력으로 구성되었으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-15> 카네기멜론 대학교 ETC 재학생 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
교육과정	▪ 귀하의 학교(카네기멜론)에는 학생들의 취·창업을 위해 어떤 지원을 하고 있습니까? ▪ 귀하의 학교(카네기멜론) 인턴십 프로그램의 기간과 방식은 어떠합니까? ▪ 귀하의 학교에서 진행하는 인턴십 프로그램에 참여하는 기업의 규모 및 수준은 어떠합니까?
학생 지원	▪ 사설 게임 교육기관에서는 학생들이 원하는 기업에 취업시키기 위해, 학생들이 취업하고자 하는 기업 유형별 취업반을 개설하여 기업 맞춤형 교육을 실시하고 있습니다, 사설 게임 교육기관에서 실시하고 있는 취업 지원과 유사한 취업 지원 서비스를 게임인재원에 도입하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까? ▪ 교육과정을 이수한 미취업자들 대상으로 인턴십 프로그램을 시범 운영하고 있는데, 교육생과 기업의 연계에 있어서 필요한 지원이 있습니까? ▪ 이 밖에 교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
해외 교류·협력	▪ 현재 귀하의 학교에서는 어떤 유형의 해외 교류·협력 프로그램을 운영하고 있습니까? ▪ 재학 중 귀하의 학교(카네기멜론)에서 진행한 해외 기관과의 교류·협력 프로그램에 참여한 적이 있습니까? 참여한 적이 있다면, 해당 프로그램의 장점과 개선이 필요한 점은 무엇이었습니까? 참여한 적이 없다면, 교류·협력 프로그램에 참여하였던 주변 학생의 경험에 비추어 말씀해 주세요. ▪ 한국의 게임인재원 학생이 귀하의 학교(카네기멜론)에 교류·협력 학생으로 가게 된다면, 갖춰야 할 역량은 무엇이라고 생각하십니까? ▪ 한국의 게임인재원과 귀하의 학교(카네기멜론)가 교류·협력 하게 된다면, 어떠한 조건 및 기준으로 교류·협력 학생을 선발해야 한다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원과 귀하의 학교(카네기멜론)가 교류·협력 프로그램을 진행할 때, 어떤 방식의 프로그램을 어떻게 진행하는 것이 효과적일 것이라고 생각하십니까? (교육과정 교류, 공동 프로젝트, 교수·학생 교류 등) ▪ 귀하의 학교(카네기멜론)의 유학생에게 필요한 지원은 무엇이라고 생각하십니까?

6. 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰 개요

게임인재원 졸업생 실무 선임의 의견을 수집하여 게임인재원의 교육과정, 산업계 필요 역량 및 필요 교육, 교육효과에 대한 의견을 분석하여 게임인재원 졸업생의 역량 및 교육효과에 관한 현황 파악, 필요한 정책 및 지원 방안을 도출하기 위해 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰를 진행하였다<표 4-16 참조>.

<표 4-16> 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰 운영 개요

운영 목적	▪ 게임인재원 졸업생 실무 선임 대상으로 게임인재원의 교육과정, 산업계 필요 역량 및 필요 교육, 교육효과 등을 질의하여 연구자료로 활용
운영 내용	▪ (인터뷰 주요 내용) 게임인재원의 교육과정, 산업계 필요 역량 및 필요 교육, 교육효과
결과 분석 방법	▪ 주요 이슈별 의견 정리→주요 키워드 도출→필요 정책 및 지원 프로그램 발굴

인터뷰 대상자는 K 게임사에 재직하고 있는 게임인재원 졸업생의 선임으로 K 게임사의 협조하에 섭외되었으며, 사전에 인터뷰 질의서를 배포한 뒤 심층 인터뷰를 진행하였다<표 4-17 참조>.

<표 4-17> 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰 대상자

일시	대상(참여인원)
01.31(수)	K 게임사 A(1명)

인터뷰의 주요 내용은 ①교육과정, ②산업계 필요 역량 및 필요 교육, ③교육효과로 구성되었으며 구체적인 질의 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-18> 게임인재원 졸업생 실무 선임 인터뷰 질의 내용

구분	주요 내용
교육과정	▪ 귀하가 재직하고 계신 회사의 신입 게임 개발자 선발 요건, 신입 게임 개발자 역량 등을 고려했을 때, 게임인재원의 교육과정은 게임 개발자를 양성하는데 적절하다고 생각하십니까? ▪ 실무진의 요구에 부합하는 인재를 양성하기 위해 게임인재원이 어떤 교육목적을 가지고 기관을 운영하고 교육해야 한다고 생각하십니까? ▪ 실제 게임 산업계와 게임 개발 환경을 비추어 보았을 때, 게임인재원의 교육과정에서 개선되어야 하는 점은 무엇입니까?
산업계 필요 역량 및 필요 교육	▪ 현재 게임개발사에서 게임 기획자, 게임 그래픽 디자이너, 게임 프로그래머에게 요구하는 역량, 자격 요건은 무엇입니까? ▪ 현재 게임인재원 전공별 교육과정 외에, 실무를 수행하는데 필요한 교육이 있다면

구분	주요 내용
	말씀해 주시겠습니까?
교육효과	▪ 게임인재원에서는 1년차(1학기-4학기)에 이론 강의 및 미니 프로젝트, 2년차(5학기-8학기)에는 프로젝트 위주로 교육과정을 운영하고 있습니다. 게임인재원의 교육과정 및 교육연수가 실무에 바로 투입할 수 있는 개발자를 양성하기에 적절하다고 생각하십니까? ▪ 게임인재원 출신 개발자와 대학교(원), 사설 게임 교육기관 출신 개발자의 역량 차이에 대해 설명해 주시겠습니까? ▪ 게임인재원의 교육과정을 수료한 개발자를 채용하실 의향이 있으십니까? 그 이유는 무엇입니까?

제2절 교수진 인터뷰 결과

1. 게임인재원의 교육목적 및 정체성

가. 게임인재원 운영·교육 목적

교수진 인터뷰의 게임인재원 운영·교육 목적과 관련된 질의에서는 게임인재원의 운영·교육 목적이 취·창업률을 높이는 것이 아닌 게임 개발 인재를 발굴하고 육성하는 데 있다는 공통된 의견이 나왔다. 아울러 게임인재원의 교육과정이 게임 개발을 다시 배우는 재교육이라는 응답이 나왔다<표 4-19 참조>.

<표 4-19> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영 · 교육 목적

게임인재원 운영 · 교육 목적	
게임인재원 A 전임교수	▪ (게임인재원 포지션) 게임인재원의 포지션은 명확함, 취업률보다는 핵심인재 양성이 더 중요하다고 봄 ▪ (게임인재원 교육 목적) 게임인재원 교육 목적의 하나는 인재원에 와서 게임 개발을 다시 배우는 재교육임
게임인재원 B 전임교수	▪ (게임인재원 운영 목적) 게임인재원의 정체성은 고급인재 및 글로벌 인재를 창출하는 것에 있음(기획과 한정)
게임인재원 C 전임교수	▪ (게임인재원 운영 목적) 본 교수가 생각하는 콘텐츠진흥원의 목적은 취·창업이 아니며, 숨은 인재를 발굴 및 발굴된 인재를 사회에 진출할 수 있도록 돕는 것임
게임인재원 D 전임교수	▪ (게임인재원 운영 목적) 인재원은 국가에서 미래 산업의 인재를 육성하기 위해서 만든 기관으로 미래 게임 산업을 선도할 인재를 양성한다는 목적을 가지고 있음

나. 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

교수진 인터뷰의 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력과 관련된 질의에서는 첫째, 국가의 지원을 통해 교육생들이 무료로 교육을 받을 수 있다는 것이고, 둘째, 이론과정을 최소로 한 프로젝트 및 실무 위주의 교육과정이며, 셋째, 타 기관에 비해 많은 학습량이 게임인재원의 경쟁력이라는 의견이 제시되었다.

<표 4-20> 교수진 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력	
게임인재원 A 전임교수	▪ (프로젝트 중심) 대학, 학원에서 가르칠 수 있는 것은 한계가 있음. 게임인재원은 프로젝트 중심이기 때문에, 현업에서 할 수 없는 것도 경험할 수 있고, 가장 중요한 것은 시뮬레이션을 할 수 있다는 점임. 실무에 투입했을 때 협업 역량, 경험이 중요한데 학원에서는 이런 교육을 시켜주지 못함, 게임인재원은 판교에 위치하다 보니 현업 강사진 확보, 위치에 있어 강점이 있음
게임인재원 C 전임교수	▪ (국비지원 및 많은 학업량) 가장 명확한 경쟁력은 무료라는 것임, 그리고 학원은 학생 수 유지가 중요해서 어려운 걸 시키지 않음, 따라서 친목을 위한 분위기가

타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력	
	조성되어 있으며, 공부하는 분위기 형성이 안되는 경우가 대부분임, 인재원은 공부를 시키는 것에만 집중하고 매우 학습량이 많아 중도탈락하는 학생도 있음
게임인재원 D 전임교수	▪ (게임 개발 실무에 특화) 대학교의 경우, 직업 기술 학교처럼 중요한 것만 가르치는 것이 아닌 더 폭넓게 사고할 수 있는 사람으로 만들기 위한 기관인 것 같음, 학원의 경우 기계식으로 개인이 필요한 부분만 요점적으로 가르치는 기관임, 반면에 게임인재원의 경우 대학교처럼 폭넓은 지식을 가르치지 않고, 학원처럼 중요한 부분만 가르치는 것이 아닌 게임에 특화하여 실무에 필요한 기술 및 교육을 하는 곳임

2. 학사운영

가. 게임인재원 학사운영의 장·단점

교수진 인터뷰의 게임인재원 학사운영의 장·단점과 관련된 질의에서는 과거 인재원 비용 지출이나 교직원 출결 관련된 업무 처리는 운영사무국에서 실시하였으나 현재는 누가 이러한 업무를 하는지 모르는 상황이기 때문에 이와 관련해서 업무 처리를 하지 않고 있는 상황이며, 시간표 작성 및 외래 교수 섭외 등 교수진이 하지 않아도 될 일들을 하고 있다는 의견이 있었다<표 4-21 참조>.

<표 4-21> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 학사운영의 장 · 단점

게임인재원 학사운영의 장 · 단점	
게임인재원 C 전임교수	▪ (운영사무국 권한의 부재) 운영사무국이 비용 지출이나 출결 관련해서 권한을 가지고 있을 때 좀 더 유연한, 운영이 가능했고 서로 신뢰할 수 있어 좋았음, 그러나 현재는 이러한 권한이 누구한테 있는지 모름
게임인재원 D 전임교수	▪ (해결되어야 할 사항) 교수가 안 해도 될 일들을 교수가 하는 경우가 있음, 예를 들자면, 시간표 작성, 외래 교수 섭외 등, 그 외에 인재원 청소 및 쓰레기통 등 운영사무국에서 해결해야 할 사항들이 있음

나. 게임인재원 학사운영의 개선사항

교수진 인터뷰의 게임인재원 학사운영의 개선사항과 관련된 질의에서는 '트렌드에 적합한 교육환경 개선', '인재원 개방 시간 연장', '취업·창업센터 설립', '교육생 게임 개발 전시회', '한국콘텐츠진흥원과 게임인재원 교수진의 소통', '의사소통 라인', '시수 개선', '교원 임금 상승', '게임인재원 홍보비 확대 및 교육생 입학 기준', '교수 권리 및 재량권', '강사 만족도 조사 척도 및 대처', '핵심성과지표 개선' 등의 의견이 있었다<표 4-22 참조>.

<표 4-22> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 학사운영의 개선사항

게임인재원 학사운영의 개선사항	
게임인재원 A 전임교수	▪ (교원 임금) 인재원 전임교수는 학원처럼 강의만 하면 되는 것이 아니라, 강사 교육도 따로 있고, 아트학과에서는 매년 교육과정을 업데이트하고 교육과정의 질 향상을 위해 노력하고 있기 때문에, 학원 강사보다 높은 임금이 요구됨 ▪ (홍보비) 홍보비가 1,000만원 밖에 되지 않고, 전반적인 경쟁력/수준이 매우 낮은 편임, 학생의 편차 이전에, 지원자가 적음, 홍보가 강화해야 된다고 생각함,
게임인재원 B 전임교수	▪ (트렌드에 맞는 교육환경) 강의실 말고도 게임 테스트를 할 수 있는 공간 확보가 필요함, 여러 가지 VR이나 XR이나 비전 프로도 출시하는 시점이고, 콘텐츠의 하드웨어가 바뀌는 시대이기 때문에 교육 환경 개선이 필요 ▪ (인재원 개방시간) 인재원을 24시간 개방을 하여 강의 외에 시간에 프로젝트를 할 수 있는 환경을 만들어 주어야 함, 현재는 정시 출근, 정시 퇴근 형태를 유지 중임 ▪ (취업·창업센터) 대학교와 같이 취업·창업센터 운영을 통한 학생지원이 필요함 ▪ (전시회) 졸업 프로젝트 수행 시 자체적으로 작품 전시회를 개최하지만 제도적으로는 미비함. 파트별로 혹은 기수별로 함께할 수 있는 자리가 필요함 ▪ (탈락 제도) 교육과정에 시험과 같은 동기부여를 줄 수 있는 제도가 필요함, 탈락 제도는 특정 평가를 통과하지 못한 학생에게 경고나 퇴출 등의 제한을 주고, 통과한 학생에게는 동기부여와 함께 시너지 효과를 주는 효과를 얻을 수 있음
게임인재원 C 전임교수	▪ (교수진과의 소통) 2학기 부터 '강사 만족도 조사'를 통해 학생들에게 설문을 했었는데 설문지 문항에 대한 내용을 교수진과 논의한 적도 없고 공유하지 않았음, 콘텐츠진흥원과 교수진과의 소통이 부족함 ▪ (강사 만족도 조사) 강사 만족도 조사 풀을 다시 만들어야 함, 만족도 조사 70점 미만의 강사는 교체되는데 척도의 '보통이다'가 60점임 ▪ (의사소통 라인) 의사소통 라인이 비효율적임, 콘텐츠진흥원에서 외래교수에게 직접 연락할 수 있지만 불필요한 단계를 거침(코카→사무국→전임교수→외래교수) ▪ (시수 개선) 현재 게임인재원 1시수가 3시간이고, 하루 2시수(오전, 오후 총 6시간), 주 5일 수업인데, 학생들 입장에서 수업(3시간)을 소화하기 벅차고 학습할 시간이 많이 부족함, 따라서 다양한 시간대 시수의 과목 제도 도입이 시급함(1시간 30분, 2시간, 3시간), 해당 제도가 도입이 되면 전체 강의 시수는 줄기 때문에, 교원들의 강의료를 올리더라도 전체 예산은 비슷할 것으로 판단됨
게임인재원 D 전임교수	▪ (정보공유, 교수 권리 및 재량권) 사업 처리 관점에서 콘텐츠진흥원은 게임인재원을 사업의 일환으로 생각하기 때문에, 게임인재원의 교수들을 사업에 속해 있는 고용된 사람들이라고 생각하는 것 같음, 콘텐츠진흥원은 다양한 정보들을 교수들과 공유를 하고, 교수들의 권리 및 재량권을 높여줄 필요가 있음 ▪ (만족도 조사 척도 수정) 학생 만족도 조사 결과 60점 미만 2번이면 교수가 해임되는 제도는 유지하되, 현재 인재원에서 사용하고 있는 척도는 수정되어야 함('보통이다'가 60점) ▪ (만족도 조사에 대한 대처) 학생 만족도 조사에서 나오는 불만 사항에 대해 교수 재량으로 대처할 수 있게 해야 함, 게다가 이러한 만족도 조사의 내용은 교수진만 보게 만들어야 함(대학교에서는 만족도 점수는 공개하지만 자세한 내용은 교수만 확인할 수 있게 함) ▪ (핵심성과지표) 게임인재원의 운영 목적은 게임 개발 인재를 양성한다는 것인데 취업률을 KPI(핵심성과지표)로 보면 안됨

3. 학사관리제도

가. 게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점

교수진 인터뷰의 게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점과 관련된 질의에서는 '외래교수 섭외 및 Pool', '교육생 탈락 제도', '기업 협업 프로젝트', '성과를 내기 위해 만들어진 것이 아닌 관리를 위한 교육운영지침' 등의 의견이 있었다<표 4-23 참조>.

<표 4-23> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점

게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점	
게임인재원 A 전임교수	▪ (기업 협업 프로젝트) 게임인재원에는 기업과 협업하는 프로젝트가 거의 없음, 1학년 매학기 마다 미니 프로젝트를 진행하고, 대외 수상하는 것도 미니 프로젝트임, 졸업 작품은 대부분 수상하지 못함, 그러나 미니 프로젝트는 기업 취업에 도움이 되지 않음, 프로젝트가 제대로 운영되기 위해서는 기업을 연계한 프로젝트 지원이 더 필요함
게임인재원 B 전임교수	▪ (외래교수 섭외) 전임교수가 외래교수를 섭외함, 외래교수의 전문성을 판단해야 하는데 한계가 있음, 외래교수 섭외 풀이 필요함
게임인재원 C 전임교수	▪ (탈락 제도) 역량이 떨어지는 학생들이 너무 많이 입학함, 프리스쿨로 인성이나 가능성을 판단하는 것은 불가능함, 따라서 현재의 출결/성적 통산 학사경고 3회 이상이면 제적을 하는 것 외에, 단계별 진급 시험 제도화가 필요, 재입학까지 막을 필요까지는 없기 때문에 탈락 규정이 필요함(과학기술정보통신부의 '42 서울' 프로그램에서는 단계를 나누어 통과를 하지 못하면 다음 단계로 가지 못하는 교육체계임)
게임인재원 D 전임교수	▪ (정비 부족 및 단순히 관리를 위해 만들어진 지침) 인재원의 교육운영지침은 굉장히 정비가 안 된 부분이 많음(전과제도나 출결 등), 게다가 교수가 성과를 내거나 학생들을 잘 가르칠 수 있도록 구성된 것이 아닌 단순히 게임인재원 관리를 위해 만들어진 것이라는 느낌을 받음

나. 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침

교수진 인터뷰의 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침과 관련된 질의에서는 '장학금 및 학사경고', '게임 인재원 교육생의 능력을 보여주기 위한 행사', '팀 프로젝트, 강의, 협력·교류 등 교육에 필요한 Pool 부족' 등의 의견이 있었다<표 4-24 참조>.

<표 4-24> 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침

타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침	
게임인재원 A 전임교수	▪ (게임 인재원 교육생의 능력을 보여주기 위한 행사) 해외 대학과 비교하면 인재원에 비어있는 부분이 너무 많음, 인재원은 네트워킹이 거의 없음, 네트워크는 학생 모집, 졸업생 취업 연계에 있어 중요함, 카네기멜론 대학교는 부트캠프 작업물을 가지고 쇼, 페스티벌 형식의 행사를 운영하여 관계자를 초청함, 인재원은 거의 20년이

타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침	
	되었는데도, omecoing day 같은 네트워크 행사가 없음, 박람회나 컨퍼런스에 참여할 수 있도록 하는 지원도 필요함 ▪ (팀 프로젝트, 강의, 교류협력 등의 pool) 팀원 구성하는데 pool이 매우 적음, 카네기멜론 대학교는 프로그래머가 부족하다면 학부생들을 데려와서라도 팀을 구성함, 프로젝트 중에도 수업을 들을 수 있는데, 게임인재원은 원하는 강의를 듣지 못하는 구조임, 이를 위해서는 프로젝트실, 강의실, 편의시설 등 구조가 모두 바뀌어야 함, 카네기멜론 대학교에는 타 대학의 교수, 석사, 박사와 연계하여 수업을 들을 수 있는 체계가 있음(3, 4년제는 인턴제로 구성하는 등)
게임인재원 C 전임교수	▪ (장학금 및 학사경고) 성적 우수자에 대한 장학금과 경제적으로 도움이 필요한 학생에 대한 장학금을 분리해서 지급, 학사경고인 경우 학비를 내도록 했으면 함

4. 학생역량

가. 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

교수진 인터뷰 중 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이와 관련된 질의에서는 게임인재원 교육생의 최종학력에 따라 학업적 역량의 차이는 거의 없다는 의견들이 대부분이었다. 아울러 최종학력에 상관없이 대부분의 교육생들이 기본/기초가 부족하기 때문에, 기본적인 커리큘럼에 집중된 교육이 필요하다는 의견이 있었다<표 4-25 참조>.

<표 4-25> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이	
게임인재원 A 전임교수	▪ (학생 역량 차이 및 커리큘럼) 4년제 대학 졸업 여부와 상관없이 기본/기초가 부족함, 전공자/비전공자에 따라 기능적 교육면에서 큰 차이는 없음, 기본적인 커리큘럼을 구성해 놓고(학생의 수준에 따라 조정하는 것이 아닌, 산업 트렌드에 따라 수정) 운영해야 하지 않을까 생각됨
게임인재원 C 전임교수	▪ (학생 역량 차이) 전공자라 하더라도 비전공자 보다 학업 능력이 떨어지는 경우도 있고 고졸이지만 네오플 경력직을 통과한 학생도 있음, 개인 차가 너무 커서 판단할 수 없음

나. 게임인재원 졸업생의 실무 역량

교수진 인터뷰 중 최종학력에 따른 졸업생 실무 역량 차이와 관련된 질의에서는 프로그래밍 전공을 기준으로 졸업생 실무 역량의 양극화는 심하다는 의견이 제시되었다.

<표 4-26> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량

게임인재원 졸업생의 실무 역량	
게임인재원 C 전임교수	▪ (실무 역량) 인재원 프로그래머를 한정으로 이야기하자면 양극화가 심함, 역량이 높은 학생들은 원하는 곳에 입사를 하지만 역량이 낮은 학생들은 중견 이상의 회사를 입사하려고 졸업 후에도 계속 코딩 테스트 공부만 하고 있는 상황임

다. 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

교수진 인터뷰 중 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량과 관련된 질의에서는 게임인재원은 실무자 출신 교수가 직접 강의를 진행하기 때문에 현업에 적합하고 대학 수준의 이상의 교육을 제공하고, 이론 외에도 실습이나 프로젝트 등 실무적 역량을 향상시킬 수 있는 교육을 제공하고 있다는 의견이 제시되었다<표 4-27 참조>.

<표 4-27> 교수진 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량	
게임인재원 C 전임교수	▪ (게임인재원의 실무적 역량) 대학은 게임 관련 전공을 졸업하면 여러 가지 전시나 행사에 참여하거나 교내의 작품 전시 등의 행사를 학교 차원에서 지원을 해주는 편임, 게임인재원은 특히나 현장에 계신 업계 출신 및 개발자 출신 교수님들께서 직접 강의를 해주시기 때문에 대학 수준 이상의 그리고 또 현업에 더 맞는 교육을 제공해 줌, 이러한 이유에서 게임인재원은 이론 외에도 실습이나 프로젝트 개발들이 더 활성화되어 있음, 결론적으로 대학생들은 포트폴리오를 잘 만들 수는 있겠지만 게임인재원 교육생들은 실질적으로 현장에 투입됐을 때 역량이 훨씬 뛰어나다고 볼 수 있음

5. 교육효과

가. 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업

교수진 인터뷰의 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업과 관련된 질의에서는 게임 개발 산업에서의 창업은 비용 및 시간적 측면에서 위험 요소가 크며, 90%가 실패를 하고 실패에 대한 모든 것을 교육생이 감내해야 한다는 의견이 있었다<표 4-28 참조>.

<표 4-28> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생들의 취업 및 창업

게임인재원 교육생들의 취업 및 창업	
게임인재원 B 전임교수	▪ (교육생 창업) 창업이 비용적인 측면이나 금방 할 수 있는 것이 아니기 때문에 실패하는 경우가 90% 정도이며, 실패했을 때 학생들이 모든 것을 감내해야 하는 상황임

나. 게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

교수진 인터뷰의 게임인재원 프로그램과 교육생들의 취・창업과의 관계와 관련된 질의에서 게임인재원은 교육생들의 취・창업을 목적으로 교육하지 않으며, 게임인재원에서 취・창업을 위한 과정 개설이 필요가 없을 것이라는 의견이 제시되었다<표 4-29 참조>.

<표 4-29> 교수진 인터뷰 수행 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계	
게임인재원 C 전임교수	▪ (게임인재원과 취창업의 관계) 게임인재원의 교육과정이 취업 및 창업에 영향을 주겠지만 취업 및 창업을 목적으로 교육하진 않음, 상용 엔진 6개월 과정 양산형 프로그래머 지망생들을 배출하는 국비 지원 학원은 지금도 많음, 게임인재원까지 취업 및 창업을 위한 과정을 만들 필요가 있을까 싶음

6. 교육과정 개선 사항

가. 교육생들의 강좌 개설 관련 요구사항

교수진 인터뷰의 교육생들의 강좌 개설 관련 요구사항과 관련된 질의에서는 한 두 명의 게임인재원 교육생의 요구로 강좌를 개설하는 것은 적절하지 않다는 의견이 제시되었다<표 4-30 참조>.

<표 4-30> 교수진 인터뷰 수행 결과_교육생들의 강좌 개설 관련 요구사항

교육생들의 강좌 개설 관련 요구사항	
게임인재원 C 전임교수	▪ (강좌개설의 필요성) 해당 요구사항은 대체적으로 역량이 낮은 학생들이 제시한 것임, 대학에서도 신청한 학생 수가 미달이면 폐강인 것으로 알고 있는데, 한 두명의 학생을 대상으로 강좌를 개설해야 하는지 의문임

나. 커리큘럼 순서

교수진 인터뷰의 커리큘럼 순서 관련 요구사항과 관련된 질의에서는 모든 학생의 게임 개발 관련 지식수준이 다르기 때문에, 모든 학생이 만족하는 커리큘럼을 만들기에는 한계가 있고, 커리큘럼을 따라오기 힘든 교육생은 개별적으로 공부해야 한다는 의견을 받았다<표 4-31 참조>.

<표 4-31> 교수진 인터뷰 수행 결과_커리큘럼 순서

커리큘럼 순서	
게임인재원 C 전임교수	▪ (커리큘럼의 적합성) 개인적으로 학생의 태도의 문제로 생각됨, 학생들의 게임 개발 지식이 다르기 때문에, 모든 학생에게 적합한 커리큘럼을 만들 수 없음, 따라가기 힘든 수업은 학생이 개별적으로 공부를 해야 하는 것이 적합하다고 생각함. 모든 학생에게 득이 되는 방향으로 수업하는 것이 옳다고 생각함

다. 필요한 교육과정 및 개선 사항

교수진 인터뷰의 필요한 교육과정 개선사항과 관련된 질의에서는 게임 개발 현업에서 원활한 소통을 하기 위해서는 본인의 전공 외에 다른 전공에 대한 이해가 있어야 하기 때문에 융합인재를 양성해야 하며, 기업 연계 프로그램 관련 기업에 제약을 두면 안된다는 의견이 있었다<표 4-32 참조>.

<표 4-32> 교수진 인터뷰 수행 결과_필요한 교육과정 개선 사항

필요한 교육과정 및 개선 사항	
게임인재원 B 전임교수	▪ (융합인재) 현업에서 팀원과의 원활한 소통하기 위해서는 다른 파트도 이해하고 있어야 되기 때문에, 게임기획학과에서는 융합인재를 기획하고 있음 ▪ (기업 연계프로그램 제약) 제도적으로 학생과 기업 연계 프로그램에서 제약이 있으면 안됨, 제약이 많으면 기업에서도 연계 프로그램을 하려고 하지 않음

7. 학생 지원

가. 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

교수진 인터뷰의 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입과 관련된 질의에서는 취업을 위한 맞춤형 교육이 게임인재원의 목적과는 부합되지 않지만, 이러한 서비스를 교수진이 아닌 담당 직원을 개별적으로 고용을 한다면 적절할 것이라는 의견이 있었다<표 4-33 참조>.

<표 4-33> 교수진 인터뷰 수행 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입	
게임인재원 C 전임교수	▪ (맞춤형 교육 서비스) 인재원의 교육목적과는 부합되지 않음, 그러한 교육생들을 위해 전임교수와 별도로 해당 서비스를 제공하는 담당 직원을 따로 고용하는 것은 찬성임, 해당 사설 게임 교육 기관에서 스카우트 하는 것을 추천함

나. 교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

교수진 인터뷰의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원과 관련된 질의에서는 공용 컴퓨터를 사용하는 특강 실습실의 개설이 필요하고, 특강 및 부족한 교육을 지원해야 한다는 의견이 나왔다<표 4-34 참조>.

<표 4-34> 교수진 인터뷰 수행 결과_교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원	
게임인재원 C 전임교수	▪ (실습실) 2학년 특강 시에 필요한 실습 환경이 없음, 공용 컴퓨터를 사용하는 특강을 위한 실습실이 필요함 ▪ (특강 및 교육) 상용 엔진 특강을 2학년 올라가서 초반 한 달 정도 집중적으로 했으면 좋겠음, 추가적으로 서버 쪽에 진로를 희망하는 학생들을 위해 데이터베이스 특강과 AWS 교육도 지원해 주고 싶음

8. 해외 교류 · 협력

가. 해외 교류 · 협력 활동에 따른 학사 과정 조정의 필요성

교수진 인터뷰의 해외 교류·협력 활동에 따른 학사 과정 조정의 필요성과 관련된 질의에서는 교육생이 해외 교류 협력 활동을 위해 이수 학기를 늘리는 것은 문제를 유발할 수 있다는 의견이 제시되었다<표 4-35 참조>.

<표 4-35> 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력 활동에 따른 학사 과정 조정의 필요성

해외 교류 · 협력 활동에 따른 학사 과정 조정의 필요성	
게임인재원 C 전임교수	▪ (이수 학기 조정) 해외 교류·협력을 위해 이수 학기를 늘이는 것은 기수가 바뀌는 경우가 발생하기 때문에 현재 과정과 맞지 않음

나. 해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항

교수진 인터뷰의 해외 교류·협력을 위해 고려되어야 할 사항과 관련된 질의에서는 '해외 교류·협력 이후 국내 취업 의무화', '한국 게임산업 기여를 위한 제도', '외국어 문제 및 해외 교류·협력 홍보' 등의 의견이 제시되었다<표 4-36 참조>.

<표 4-36> 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항

해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항	
게임인재원 A 전임교수	▪ (한국 게임 산업에 기여) 국비로 유학을 지원한다 하더라도, 학생이 완전히 해외에서 정착하지 않도록 몇 년 후 다시 한국에 돌아오겠다는 제도를 만들어야 함 ▪ (선순환 구조 형성) 해외 협력을 기대하고 입학, 역량 향상에 있어 동기부여를 할 수 있지만, 단순히 해외 협력 교류에 참여하기 위해 입학하는 등 악용 문제가 발생할 수 있음, 해외 교류 협력을 통한 선순환 구조 형성이 필요함
게임인재원 B 전임교수	▪ (국내 취업 의무화) 과거 국비 지원 후 몇 년간은 국내 취업 의무에 대한 제약이 있었으나, 인재원에서는 그런 제약이 없었으면 좋겠음, 제약이 있으면 해외에서 쌓았던 경험들이 모두 소용없게 됨
게임인재원 D 전임교수	▪ (외국어 및 홍보) 현재 게임인재원 교육생 중에서 해외 교류·협력에 적합한 교육생은 거의 없음, 해외 교류·협력을 위해 외국인과 소통하는 데 지장이 없을 정도의 언어 능력이 필요하기 때문에, 해외 교류·협력을 위해 외국어 가능 학생들을 선발한다는 홍보가 필요함

다. 해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향

교수진 인터뷰의 해외 교류・협력이 교육생에 미치는 영향과 관련된 질의에서는 국내에서 게임을 개발하기 위해 구성된 팀의 커뮤니케이션 능력을 배우기에는 한계가 있지만, 해외 교류 ・ 협력을 통해 교육생들이 외국인과 소통할 수 있기 때문에, 국내에서 접하기 어려운 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있다는 의견이 제시되었다<표 4-37 참조>.

<표 4-37> 교수진 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향

해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향	
게임인재원 B 전임교수	▪ (커뮤니케이션 능력) 게임 개발은 팀원 간의 커뮤니케이션이 중요하지만 국내에서는 한계점이 있음, 해외에 가면 외국인과 커뮤니케이션해야 하기 때문에 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있음, 게다가 국내에서 접하기 어려운 정보들을 습득할 수 있음

9. 교수진

가. 외래교수 채용

교수진 인터뷰의 외래교수 채용과 관련된 질의에서는 현재 게임인재원의 교원의 임금은 시간당 10만 원으로 대학교 강사 대비 높은 금액을 받고 있지만, 민간 게임학원에 비해 낮고, 임금이 낮기 때문에 전임 교수가 외래 교수를 섭외하기 어렵다는 의견을 받았다. 이를 해결하기 위해서는 외래교수 Pool을 만들어야 한다는 의견이 제시되었다<표 4-38 참조>.

<표 4-38> 교수진 인터뷰 수행 결과_외래교수 채용

외래교수 채용	
게임인재원 C 전임교수	▪ (임금 및 섭외) 외래교수 섭외는 전임교수가 하는데, 페이도 다른 사설 교육 기관에 비해 낮은 편이고 교수를 구하는 것이 쉽지 않음, 게다가 강사 만족도 조사를 실시하여 만족도 수치가 낮게 나온 강사를 교체하기 때문에 외래교수 섭외가 어려움
게임인재원 D 전임교수	▪ (임금 및 섭외) 외래교수는 전임교수가 선임하는 것이 옳다고 생각함, 그러나 페이가 너무 적기 때문에 섭외하기가 힘듦, 페이를 대학교 기준이 아닌 게임 학원이나 게임 회사 임금을 기준으로 하는 것이 옳음, 아울러 콘텐츠진흥원에서 Pool을 만들고, 해당 Pool에서 전임 교수가 외래교수를 섭외하는 방식으로 이루어져야 함

제3절 운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 결과

1. 게임인재원의 교육목적 및 정체성

가. 게임인재원 운영·교육 목적

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 게임인재원 운영·교육 목적과 관련된 질의에서는 첫째, “게임 관련 학과 고등학교, 대학교 출신의 졸업생이 취업하기에는 게임 개발과 관련된 지식이 부족하여, 부족함을 채우기 위해 설립”, “게임 학원이나 게임 대학에서 배울 수 없는 수준의 교육을 바탕으로, 전 세계에서 인정받을 수 있는 게임을 만드는 인재를 키워 내는 것” 이라는 의견이 제시되었다<표 4-39 참조>.

<표 4-39> 운영관계자 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적

게임인재원 운영 · 교육 목적	
H 협회 관계자	▪ (게임인재원 설립 목적) 게임 관련 학과 고등학교, 대학교 출신의 졸업생이 취업하기에는 게임 개발과 관련된 지식이 부족하여, 부족함을 채우기 위해 게임인재원이 설립된 것 같음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (게임인재원 운영 목적) 게임 학원이나 게임 대학에서 배울 수 없는 수준의 교육을 바탕으로, 전 세계에 인정받을 수 있는 게임을 만드는 인재를 키워 내는 것임

나. 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력과 관련된 질의에서는 게임인재원의 경쟁력이 타 게임교육기관과 비교하여 비슷하다는 의견이 가장 많았지만, 게임 개발 장비 및 인프라 면에서 경쟁력이 높다는 의견이 있었다. 아울러 게임인재원은 현업에 가까운 교육을 실시하고 있다는 장점을 가지고 있지만 대학과 학원의 커리큘럼과 교육과정이 대동소이하다는 의견이 있었다<표 4-40 참조>.

<표 4-40> 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (경쟁력 수준) 지인이 인재원 교육생들은 좀 더 우수한 프로젝트와 우수한 실력, 기량을 보여줄 것이라고 기대했는데, 타 게임 교육기관 학생들과 수준이 비슷하거나, 조금 더 높다라는 이야기를 했음, 이러한 이야기를 들었을 때 이론보다는 실기에 비중을 더 두고, 좀 더 타이트한 교육과정이 필요하다는 생각이 듦
N 게임 회사 P 대표	▪ (게임인재원 차별성) 게임인재원이 대학교를 따라가려는 느낌이 있음, 차별성이 거의 없어져 버린 느낌임, 초창기 게임개발학과 대학교 교수님들 중에 게임 기술에

타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력	
	대해 잘 모르는 분들이 많았지만, 요즘 교수님들은 현업에 계시던 분들이 많이 이직을 하셔서 교수님들도 게임에 대해 잘 아심, 이러한 면에서 봤을 때는 지금 뭔가 학교하고 차별성이 거의 없어진 느낌
게임 개발 회사 J 실장	▪ (현업에 가까운 교육) 게임인재원이 프로젝트와 실무 위주의 수업으로 청강문화산업대학을 제외한 대부분의 게임 교육기관보다 현업에 가까운 교육을 하고 있다는 장점을 가지고 있지만, 짧은 학제와 교육수준, 지원 등으로 인해 청강문화산업대학의 하위 레벨 수준에 머무르는 것이 단점임 ▪ (명확하지 않은 차별성) 인재원이 다른 교육기관과 어떤 차별성을 가지는지 추상적으로 말하는 사람은 있지만, 구체적으로 어떻게 할 것인지에 대해 말하고 강하게 추진하는 사람이 없다는 것이 가장 큰 문제임
게임 개발 관계자	▪ (교육과정 및 커리큘럼 차별점) 게임인재원의 대학이나 민간 게임 학원과의 차이는 애매할 정도로 차이가 없음, 교육과정 및 커리큘럼이 대동소이함 ▪ (게임 개발 장비 및 인프라) 게임인재원은 게임 개발을 위해 필요한 장비 및 인프라와 관련해서 타 기관보다 경쟁력은 가지고 있음

다. 게임인재원 정체성

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 게임인재원 정체성과 관련된 질의에서는 국가 차원의 전혀 다른 두 개의 주무부처가 합동으로 게임 개발 인재를 양성하는 것이라는 의견이 있었으나 대부분의 응답자들에게 게임인재원 정체성에 대해 뚜렷하게 의견을 얻지 못하였다 <표 4-41 참조>.

<표 4-41> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 정체성

게임인재원 정체성	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (게임인재원 정체성 확립) 최근 국내 게임 산업의 성장세가 꺾였음, 이러한 상황 속에서는 취업도 필요하겠지만 게임 개발 창업 교육지원을 하여 정체성을 확립할 필요가 있음
G 대학교 Y 교수	▪ (대학원과의 비교) 게임인재원은 고등학교 졸업생 외에도 대학교(원), 직장 등 다양한 분야의 교육생이 많음, 그것이 게임인재원의 당위성임, 그러나 실무를 가르치는 게임인재원과 논문을 쓰는 것을 배우는 대학원과 비교를 통해 인재원의 정체성을 찾는 것은 맞지 않음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (어중간한 정체성) 학원과 게임학과를 운영하는 대학(청강문화산업대 등) 사이의 어중간한 모습임
H 협회 관계자	▪ (국가 차원의 두 개의 주무부처의 합동 프로젝트) 게임인재원의 정체성은 국가 차원의 전혀 다른 두 개의 주무부처(문화체육관광부, 교육부)가 합동으로 게임 개발 인재를 양성하는 것이라고 할 수 있음

2. 학사운영

가. 게임인재원 학사운영의 장·단점

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 게임인재원 학사운영의 장·단점과 관련된 질의에서는 '게임인재원의 부족함', '게임인재원의 적절성', '프로젝트 과정', '안정성 및 모험적 시도', '분산된 체계' 등의 의견들이 있었다<표 4-42 참조>.

<표 4-42> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 학사운영의 장·단점

게임인재원 학사운영의 장·단점	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (게임인재원의 부족함) 게임인재원은 이제 대학교의 모양새를 갖춰가고 있지만 부족한 부분이 당연히 많음
H 협회 관계자	▪ (게임인재원의 적절성) 게임인재원은 2년 동안 정부가 졸업한 학생들에게 학원같이 재교육 시키는 시스템이라 생각함, 이런 과정이 적절한 것인가 검토가 필요함
게임인재원 운영사무국 담당자	▪ (프로젝트 과정) 게임인재원은 1년이라는 시간 동안 프로젝트 과정을 운영하고 있는 유일무이한 기관임, 대학교나 학원은 더욱이나 프로젝트 기반의 수업이 어렵기 때문에, 1년 프로젝트 교육과정이 게임인재원의 특장점이지 않을까라는 생각을 함
N 게임 회사 P 대표	▪ (안정성 및 모험적 시도) 운영사무국이 학사운영을 하다보면, 운영사무국의 명분이나 책임이 있기 때문에, 대학교의 체계적이고 안정적인 틀을 따라야 하며 모범적인 시도를 할 수가 없음, 결론적으로 안정적이라는 장점을 가지고 있지만 새로운 시도가 어렵다는 단점이 있음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (분산된 체계) 교육 담당자가 교육에 집중할 수 있도록 지원해 주는 점은 좋지만 교육기관의 방향을 강력하게 리드하기에는 집중력이 분산된다는 단점이 있음

나. 게임인재원 학사운영의 개선사항

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 게임인재원 학사운영의 개선사항과 관련된 질의에서는 '교원, 교육생 선발', '교육생 인원', '특화반 개설', '인턴십', '해외 교류·협력', '만족도 조사', '커리큘럼', '캠퍼스 확장', '개방시간', '지원 인력', '교원 임금', '새로운 시도', '교수진 기회', '외부 특강 강사', '생활지원', '해외 게임 개발 경험', '위탁 운영의 한계', '교권의 추락', '졸업생 모니터링', '운영방법' 등에 관한 의견이 제시되었다<표 4-43 참조>.

<표 4-43> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 학사운영의 개선사항

게임인재원 학사운영의 개선사항	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (교원, 교육생 선발) 좋은 교수진을 모시고 학생들을 유입하려는 노력을 지속적으로 하고, 결과적으로 취창업과 같은 성과를 더 낼 수 있는 방향에 집중하는 게 좋다고 생각함
G 대학교 Y 교수	▪ (교육생 인원) 게임인재원 교육생 인원을 계속 늘리고 있는데, 늘리면 절대 안됨, 게임인재원을 쉬운 선택지로 생각할 수 있기 때문에, 어떻게든 지속적으로 줄여

게임인재원 학사운영의 개선사항	
	나가야함, ▪ (특화반 개설) 게임인재원에서 영어 특화반을 생성하여 글로벌 게임 인재 교육도 추가되면 게임 관련 습득력을 더 높일 수 있음, 청강대학이 시도하고 있지만 잘 안되고 있음, 인재원에서 소수의 글로벌 게임 인재 육성을 한다면 경쟁력이 있을 것이라 생각함
H 협회 관계자	▪ (인턴십) 게임인재원측에서 민간 기업에 인턴십을 강요하는건 적절하지 않음, 인재원에서 교육 시켜야 될 것을 민간 기업에서 비용을 들이면서까지 교육 시킬 필요는 없음 ▪ (해외 교류·협력) 게임인재원이 왜 해외 교류·협력을 하려고 하는 이유를 모르겠음, 이미 중소벤처기업부 등의 기관에서 해외 교류·협력 프로그램을 실시하고 있음, 게임인재원(한국콘텐츠진흥원)은 기관의 본질에 맞는 정책을 추진해야 함 ▪ (게임인재원 정원) 코로나 이후 게임업계 일자리는 계속 줄어들고 있음, 인재원 정원이나 교육운영이 게임업계 수요에 맞는지 확인이 필요함
한국콘텐츠진흥원 담당자	▪ (만족도 조사) 교육운영지침에 교육 만족도 조사 70점 미만의 교원은 교체하기로 되어있으나 교원이 부족하여 교체하기 어려운 상황임, 다른 기관에서는 어떻게 운영되고 있는지 확인이 필요함 ▪ (커리큘럼) 청강대 커리큘럼을 벤치마킹하는 것도 좋을 것 같음, 현재 청강대는 개발 파트만 교육하는 것이 아닌 비즈니스, E-스포츠, 마케팅 등 교육을 하고 있음
게임인재원 운영사무국 담당자	▪ (캠퍼스 확장 및 교육생 정원 확대) 캠퍼스 확장과 교육생 정원 확대 시 교원도 캠퍼스를 옮겨 다니면서 수업을 해야 하고, 추가 인원 모집, 여러 기수의 행사가 겹치는 등 다양한 문제가 발생함, 확장으로 생겨난 문제들을 해결할 수 있는 방안이 필요함 ▪ (개방 시간) 현재 게임인재원 캠퍼스는 월세 내는 입주사이고, 오전 9시부터 저녁 10시까지 운영하는 것으로 계약이 되어 있음, 지하철 역과 멀고 10시만 되면 버스가 끊기는 상황에서 24시간 개방은 어려움, 올해 11월부터 8시 조기 오픈 시범 운행 중임, 콘텐츠진흥원 자체 건물이나 보안 직원 및 시설 관리인이 있지 않는 상태에서는 어려움 ▪ (지원 인력) 게임인재원의 업무가 늘어났는데, 주관기관(콘텐츠진흥원)의 담당자 수가 적은 것 같음, 운영사무국이 어떠한 요청을 하더라도 주관기관의 인력 문제로 늦어지는 경우가 발생함, 주관기관 인력을 늘리는 것이 필요함 ▪ (프로젝트 룸) 팀 프로젝트에 필요한 프로젝트 룸이 2개 밖에 없음, 8팀이 나눠서 사용하고 있는 중임, 프로젝트룸을 추가해야 할 필요가 있음
N 게임 회사 P 대표	▪ (교원 임금) 10년 전 게임아카데미 교원 시급이 10만 원이었음, 그 당시에도 하루 6시간 강의를 하면 연봉이 7천만 원이 넘었었는데, 물가 및 임금 상승률을 고려하여 임금을 상승시켜야 함 ▪ (새로운 시도) 게임인재원은 대학교나 민간 학원에서 시도할 수 없는 것을 해야 함, 게임과 관련된 기술 트렌드를 대학교나 학원보다 모험적인 시도가 필요하고, 학생들도 그것을 원함, 그러나 현재 인재원은 굉장히 안정적이고 깊이만 더하려고 하기 때문에 트렌드를 못 쫓아가는 단점이 있음 ▪ (교수진의 다양한 활동 보장 필요) 게임인재원 전임교원들도 대학교 교수와 같이 안식년 혹은 현업에서 다양한 활동을 할 수 있는 기회를 만들어 주어야 트렌드를 받아들이고 학생들에게 트렌드에 맞는 교육을 할 수 있음 ▪ (외부 특강 강사) 학생들이 게임산업의 트렌드를 쫓아갈 수 있도록 현업 전문가들의 외부 특강 강사 초청 및 튜터와 같은 기회를 만들어 주어야 함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (생활 지원) 학생들의 기숙사와 구내식당이 있어야 한다고 생각함

게임인재원 학사운영의 개선사항	
H 협회 관계자	▪ (해외 게임 개발 경험) 매년 3월 샌프란시스코에서 열리는 GDC 게임 디벨로프 컨퍼런스나 도쿄 게임쇼 게임스컴, 미국 파시스트, 부산 인디 커넥트 페스트벌 등과 같이 게임인재원 교육생들에게 해외 게임 개발을 경험할 수 있게 해주어야 함
	▪ (위탁 운영의 한계) 콘텐츠진흥원이 게임인재원을 운영해야 하나, 위탁 업체를 통해 게임인재원을 운영하기 때문에 전문적으로 게임인재원을 운영하기에는 구조적인 한계가 있음, 콘텐츠진흥원 직원을 확대하여 직접 관리하도록 해야 함 ▪ (교권의 추락) 현재 게임인재원 교수진의 교권이 매우 떨어져 있음, 콘텐츠진흥원과 교수진이 나서서 해결해야 함 ▪ (졸업생 모니터링) 게임인재원 졸업생들의 취업을 끝으로 모니터링을 하지 않음, 졸업 후에도 지속적인 모니터링과 하고 1년에 1번 정도 인재원 선후배 만남 행사를 만들어서 인재원 졸업생들의 근황을 확인하고 관계를 발전시키는 것이 필요함 ▪ (게임인재원의 수준을 높이기 위한 운영 방법) 게임인재원의 수준을 높이기 위해서는 학생들의 선발 기준을 높이고, 더 높은 강도의 교육이 필요함, 학생 탈락 제도도 나쁘지 않음

3. 학사관리제도

가. 게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점과 관련된 질의에서는 ‘교육기간’, ‘교육과정’, ‘강의 만족도 조사’, ‘멘토링 담당 교수’, ‘프로젝트 룸’, ‘재량권 부여’, ‘학생 탈락 제도’의 개선이 필요하다는 의견이 제시되었다<표 4-44 참조>.

<표 4-44> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점

게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점	
G 대학교 Y 교수	▪ (교육기간) 게임인재원은 2년 8학기 동안 풀타임으로 교육과정이 진행되기 때문에, 생업에 지장을 줄 수 있음, 군대·임신·출산 등 특수한 경우의 휴학만 허용하는 것이 아닌 모든 학생에 대해 휴학-복학 시스템을 만들어 학사 운영을 유동적으로 할 필요가 있음
H 협회 관계자	▪ (교육과정) 교수진 채용을 현업이나 산업계 현실에 적합한 기준으로 개편해야 함, 그러나 이러한 개편은 공급이 없어 우수한 교수진을 채용하는데 제약을 줄 수 있음, 적절한 합의점을 찾아야 함
한국콘텐츠진흥원 담당자	▪ (강의 만족도 조사) 강의 만족도 조사가 적절하게 잘 운영되고 있는지 확인이 필요하며, 현재는 리커트 5점 척도를 이용하여 조사되고 있지만 7점, 9점 등 어떤 방식으로 조사하는 것이 좋은지 확인이 필요함
게임인재원 운영사무국 담당자	▪ (멘토링 담당 교수) 멘토링 담당 교수님을 추가적으로 투입할 필요가 있음, 전임 교수님들이 책임감이 있으셔서 학습 부진 학생들을 나머지 공부도 시키고 소규모 워크샵을 개최하여 지속적으로 교육을 해주고 계시는데, 올해부터 캠퍼스와 학생들이 늘다 보니 많이 힘들어함
N 게임 회사 P 대표	▪ (재량권 부여) 교육과정이나 과정이수, 평가 부분의 차별화가 필요함, 이 부분에는 교수들이 경쟁력을 가지고 트렌드를 쫓아갈 수 있게 더 많은 재량권을 부여해 주어야 함 ▪ (교권) 자퇴, 징계, 제적과 관련한 사항은 학교처럼 운영되고 있음, 게임아카데미에서는 학생들이 교수님을 게임 업계 대선배로 생각하며, 하나라도 더 배우려는 마음이 컸는데,

게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점	
	지금은 규정으로 교수들의 재량권 및 교권이 약화된 느낌임 ▪ (학생 탈락 제도) 학생 탈락 제도에 관해서 찬성임, 교육과정에 못 따라 오는 학생은 어느 정도의 기회를 주지만 교수진이 최종적으로 이수하지 못 한다고 판단된 학생에 대해 탈락시키는 제도가 필요함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (기관의 목적성) 교육기관의 목적성을 확고히 하는 것이 필요함

나. 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침과 관련된 질의에서는 게임인재원이 대학원과정과 같은 수준의 교육을 위해 2년제, 3년제, 4년제 등의 교육시스템을 구축하는 것이 효과적일 것 같다는 의견이 제시되었다<표 4-45 참조>.

<표 4-45> 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침

타 게임교육기관에서 도입이 필요한 교육운영지침	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (교육 편제 개편) 게임인재원이 대학원 과정과 같은 수준의 교육을 제공하기 위해서는 교육생의 최저 학력이 고등학교 졸업임을 고려, 3년제·4년제 교육과정이 필요하다고 생각함. 3~4년제 교육과정이라면 학생들도 교육 내용을 더 잘 따라올 수 있을 것임

4. 학생역량

가. 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이와 관련된 질의에서는 '상호작용', '열정의 차이', '입학생 학력 제한' 등의 의견이 제시되었다<표 4-46 참조>.

<표 4-46> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (상호작용) 의사소통 또는 다른 사람과의 상호작용은 개인별로 차이가 나기 때문에, 이를 잘 향상시켜줄 수 있는 것이 뒷받침 된다면, 최종학력으로 역량을 판단하는 시각은 없어도 되지 않을까 싶음
N 게임 회사 P 대표	▪ (열정의 차이) 과거 게임아카데미에는 교육생 중에 고등학교 졸업 후 바로 입학한 어린 교육생들이 있었는데, 초반에는 조금 어려움이 있을지 모르지만 결국 한두 달 지나고 나면, 그 친구들이 훨씬 더 열정적이고 잘 따라옴, 최종학력에 따라 학업 성취도의 차이는 느낀 적이 전혀 없음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (입학생 학력 제한) 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 역량의 차이는 어느 정도 있을 수 있으며, 최소 4년제 이상 졸업자 대상으로 입학을 제한해야 한다고 생각함

나. 게임인재원 졸업생의 실무 역량

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 졸업생의 실무 역량에 대한 질의에서는 '교육기간', '새로운 프로그램 기법', '수준이 낮은 곳에 취업', '프리스쿨을 통한 역량 높은 교육생 선발' 등의 의견이 제시되었다<표 4-47 참조>.

<표 4-47> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량

게임인재원 졸업생의 실무 역량	
H 협회 관계자	▪ (게임업계) 게임인재원 교육생은 수료해도 게임업계에서 살아남기는 힘듦, 대략 5년 정도 지나야 페이가 올라가고, 정말 게임 개발을 즐기고 좋아하는 사람들 아니면 힘듦 ▪ (프리스쿨을 통한 역량 높은 교육생 선발) 게임인재원은 프리스쿨을 통해 게임 개발에 관한 기본적인 사전지식이 있는 학생들을 선발하기 때문에 역량의 차이는 없을 것으로 판단됨, 그러나 현재의 프리스쿨 운영은 어떻게 하는지 모르겠음
N 게임 회사 P 대표	▪ (새로운 프로그램 기법) 현재 교육과정 자체로 보았을 때, 전통적인 방식으로 PC 게임을 만드는 부분은 현업에서 바로 투입해도 경쟁력이 있을 만큼의 교육이라고 생각함, 다만 한 가지 아쉬운 점은 트렌드보다는 어떤 한 가지에 집중된 경향이 강함, 인재원에서도 다이렉트 엑스, PC 게임, 유니티 등 대학교나 학원에서 가르치는 프로그램 등 새로운 프로그램 기법을 가르쳐야 함.
게임 개발 회사 J 실장	▪ (수준이 낮은 곳에 취업) 게임인재원 졸업생들이 스타트업과 같은 수준이 낮은 회사라면 수료 후 실무에 즉시 투입이 가능하겠지만, 그 이상의 회사 투입은 어렵다고 생각함

다. 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰의 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량과 관련된 질의에서는 '게임인재원의 실무적 역량', '게임인재원의 가능성', '차별화된 방향성' 등의 의견이 제시되었다<표 4-48 참조>.

<표 4-48> 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량	
N 게임 회사 P 대표	▪ (게임인재원의 가능성) 게임인재원은 교육생들의 역량을 원하는 만큼 높일 수 있다고 생각함, 2년이라는 기간은 짧은 것이 아니고 교육의 밀도도 낮지 않기 때문에 원하는 결과를 만들어 낼 수 있다고 생각함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (차별화된 방향성) 청강대를 제외한 대부분의 게임 대학보다는 높은 수준으로 학생들의 역량을 높일 수 있지만, 단과로 비교하면 학원 수준보다 낮음, 다른 방향을 생각해야 함

라. 타 게임교육기관 교육생 대비 게임인재원 교육생들의 역량

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 타 게임교육기관 교육생 대비 게임인재원 교육생들의 역량과 관련된 질의에서는 '대학교 대비 게임인재원 교육생의 역량', '타 게임교육기관 대비 교육생의 역량'에 관한 의견이 제시되었다<표 4-49 참조>.

<표 4-49> 운영관계자 인터뷰 결과_타 게임교육기관 교육생 대비 게임인재원 교육생들의 역량

타 게임교육기관 교육생 대비 게임인재원 교육생들의 역량	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (대학교 대비 게임인재원 교육생의 역량) 프로그래머의 경우, 대학교 컴퓨터 공학과 출신 학생이 게임인재원 교육생보다 실력이 높음, 그러나 대학교에서 컴퓨터 공학을 전공하지 않았지만 프로그래밍을 준비한 사람과 게임인재원이나 게임아카데미에서 배운 사람하고 실력 차이는 없음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (타 게임교육기관 대비 교육생의 역량) 대부분의 게임 대학 출신보다는 살짝 높은 정도지만, 학원생들에 비하면 단과 실력은 매우 떨어지는 정도

5. 교육효과

가. 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업과 관련된 질의에서는 '취업하는 기업 규모', '해외 취업' 등의 의견이 제시되었다<표 4-50 참조>.

<표 4-50> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교육생들의 취업 및 창업

게임인재원 교육생들의 취업 및 창업	
G 대학교 Y 교수	▪ (취업하는 기업 규모) 게임을 잘 모르더라도 서울 중상위권 대학의 컴공과를 나오면 메이저 기업 공채로 들어가기 쉬움, 그러나 게임인재원의 학생들은 중소기업 취직 비율이 훨씬 높음
H 협회 관계자	▪ (해외 취업) 게임인재원 교육생들이 외국 회사에 취업을 지원하는 것은 반대임, 국가의 지원을 받고 국내 기업과 경쟁하는 회사에 취업하는 것은 적절하지 않음, 언어 교육도 필요하기 때문에 더 큰 비용이 발생함

나. 게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업과 관련된 질의에서는 '전시회 프로그램', '경쟁력', '창업', '소기업 취업' 등의 의견이 제시되었다<표 4-51 참조>.

<표 4-51> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (전시회 프로그램) 청강문화산업대학처럼 게임 전시회를 통해 게임 기업과 연계를 시켜 취업에 도움을 주어야 함
N 게임 회사 P 대표	▪ (경쟁력) 현재 게임인재원에서 가르치고 있는 기술만으로는 창업의 경쟁력이 없음, 창업을 하려면 남들이 안 하는 것, 새로운 것, 남들보다 앞서 있는 것 등 깊이가 덜하더라도 모험적인 시도가 가능해야 하는데, 인재원에서 가르치는 콘텐츠 내용만 가지고는 창업했을 때 경쟁력은 없음 ▪ (창업) 창업을 중심으로 인재원을 운영한다는 것은 위험하다고 생각됨, 좋은 창업 아이템이 있어서 상담을 받아보고, 본인의 판단에 의해서 창업을 하겠다는 교육생 대상으로의 지원은 긍정적임, 그러나 창업을 유도하는 것은 인재원에서 할 일은 아니라고 생각함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (소기업 취업) 게임인재원 교육생 대부분이 큰 회사로 취업하길 원하지만 대부분 매우 작고 불안한 회사부터 시작함

6. 교육과정 개선 사항

가. 필요한 교육과정 및 개선 사항

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업과 관련된 질의에서는 '선수과정', '프로젝트 과정 확대', '새로운 방식의 교육과정 개선' 등의 의견이 제시되었다<표 4-52 참조>.

<표 4-52> 운영관계자 인터뷰 결과_필요한 교육과정 개선 사항

필요한 교육과정 및 개선 사항	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (선수과정) 게임인재원은 대학교와 다르게 학생들 간의 수준이 다름, 선수과정 같은 교육과정을 개설하면 좋을 것 같음
N 게임 회사 P 대표	▪ (프로젝트 과정 확대) 교육과정에 학생들이 다양한 것을 만들어 볼 수 있는 기회를 제공해야 함, 이론 과정을 축소하고 프로젝트 과정을 대폭 확대하는 방향이 좋을 것 같음, 학생들의 궁금증은 다양해졌는데, 이론 수업이 많은 교육과정은 이를 반영하지 못함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (새로운 방식의 교육과정 개선) 게임인재원이 교육과정을 개선하기 위해 노력하고 있지만 역부족이라고 생각함, 지금은 배워야 하는 것들이 훨씬 많은 시대인데, 10여 년 전 게임아카데미 발상으로 교육과정을 개선하기는 힘듦, 지금보다 훨씬 수준 높고 강하게 추진하여야 함.
H 협회 관계자	▪ (프로젝트 과정 확대) 개인적으로 게임인재원 교육과정 중에 이론 과정을 없애고, 2년 내내 프로젝트 과정을 했으면 좋겠음, 그러기 위해서는 프리스쿨의 난이도를 높여, 역량 수준이 높은 교육생을 선발해야 함

7. 학생 지원

가. 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입과 관련된 질의에서는 '지향점', '게임인재원의 운영 목적 상실', '중요성이 낮은 지원' 등의 의견이 제시되었다<표 4-53 참조>.

<표 4-53> 운영관계자 인터뷰 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (지향점) 게임인재원은 학교를 지향해야지 학원을 지향하면 안됨, 학생들에게 취업을 위해 개인의 역량을 높일 수 있는 커뮤니케이션, 소통, 리더십 등의 교육을 시키는 것이 좋지, 취업만을 위한 기관이 되어서는 안됨
N 게임 회사 P 대표	▪ (게임인재원의 운영 목적 상실) 이러한 제도를 도입한다면 학원과 차별성이 전혀 없어짐, 게임인재원을 운영하는 목적은 영리 기업 등 영리를 추구하는 곳에서 할 수 없는 필요한 교육을 시키는 것인데, 그렇게 되면 목적을 상실하게 됨
게임 개발 회사 J 실장	▪ (중요성이 낮은 지원) 취업하고자 하는 기업 유형별 취업반을 개설은 나쁘지 않지만, 현재 게임인재원 교육과정이 대부분의 기업들이 원하는 방향으로 표준화 되어 있기 때문에 중요하게 생각할 필요는 없다고 보임.

나. 교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교육생들의 취업 및 창업과 관련된 질의에서는 '다양한 기회 지원', '졸업작품 품질 향상 지원', '해외 행사 참여' 등의 의견이 제시되었다<표 4-54 참조>.

<표 4-54> 운영관계자 인터뷰 결과_교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

교육생의 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원	
N 게임 회사 P 대표	▪ (다양한 기회 지원) 게임인재원이 교육생들을 위해 다양한 기회를 제공해 주어야 함, 게임인재원의 역할은 학원이나 학교에서 해줄 수 없는 기회를 적극적으로 만들어 주는 것임(대기업 게임 회사 직원, 게임인재원 출신 창업자 등과의 교류)
게임 개발 회사 J 실장	▪ (졸업작품 품질 향상 지원) 게임인재원 교육생의 졸업작품 퀄리티를 지금보다 두 배 이상 높이는 지원이 필요함, 이를 통해 많은 문제가 해결될 것임
H 협회 관계자	▪ (해외 행사 참여) 우리나라보다 훨씬 게임 강국이고 다양한 게임들을 많이 개발하는 북미나 유럽 국가의 경험을 많이 시켜야 함, 샌프란시스코에서 열리는 세계 게임 개발자 컨퍼런스는 세션이 천 개 정도 되며, 이 행사는 전 세계 개발자들이 모이기 때문에, 교육생들에게 값진 경험이 될 것임

8. 해외 교류·협력

가. 해외 교류·협력을 위해 고려되어야 할 사항

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 해외 교류·협력을 위해 고려되어야 할 사항과 관련된 질의에서는 '목적 확립', '지원', '커리큘럼', '취지 및 준비', '대기업과의 연계', '교수 교환', '부족한 교육과정 기간', '실무 위주의 교류' 등의 의견이 제시되었다<표 4-55 참조>.

<표 4-55> 운영관계자 인터뷰 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항

해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (목적확립) 타 기관과의 교류·협력의 목표, 대상, 목적, 프로그램 등이 분명해야 함, 그렇지 않으면 비효율적으로 운영될 확률이 높음
G 대학교 Y 교수	▪ (지원) 게임인재원 교육생들을 해외 대학에 유학을 보내기보다 학교 학생들 간의 소통을 지원하거나 공동프로젝트를 지원하는 것이 좋을 것 같음
게임인재원 운영사무국 담당자	▪ (커리큘럼) 학생이 여기서 실제로 했던 프로젝트 경험, 앞으로 본인이 하고 싶어 하는 프로젝트에 대해서 해외 기관과 연계하여 6개월 동안 별도 프로그램을 하는 것이 아니라 비슷한 커리큘럼으로 같이 진행할 수 있는 방향으로 추진하는 것이 좋을 것 같음
N 게임 회사 P 대표	▪ (취지 및 준비) 해외 교류 · 협력은 게임인재원의 취지에 맞지 않는다고 생각함, 인재 양성을 위한 해외 교류는 준비가 되었더라도 인재들을 어떻게 관리하고 그 인재들의 성과를 공유하는 부분은 현재 준비가 안 되어 있는 상태임 ▪ (대기업과의 연계) 대기업과의 연계 고려도 좋을 것이라 생각됨, 해외 교류 · 협력을 다녀온 교육생들을 대상으로 대기업과 연계하여 일정기간 동안 의무 근무를 하게 한다면, 상호 긍정적인 효과가 있을 듯함 ▪ (교수 교환) 게임인재원 교수를 교환하는 방식도 고려해 볼 수 있음, 해외와 커리큘럼 자체를 교환함으로써 교수에게도 좋은 기회가 될 것임
게임 개발 회사 J 실장	▪ (부족한 교육과정 기간) 현재 게임인재원의 교육과정은 해외 교류 협력이 없어도 부족한 기간이며, 적어도 교육과정이 4년 이상이어야 해외 교류 협력 진행이 가능하다고 봄
H 협회 관계자	▪ (실무 위주의 교류) 이론과정의 교류보다는 프로젝트나 인턴십 등 실무적인 교류 협력을 하는 것이 중요함, 특히 북미나 유럽 국가와 교류하는 것을 권장함

나. 해외 교류·협력이 교육생에 미치는 영향

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향과 관련된 질의에서는 '넓은 시야 및 경각심', '언어적 영역' 등의 의견이 제시되었다<표 4-56 참조>.

<표 4-56> 해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향

해외 교류 · 협력이 교육생에 미치는 영향	
N 게임 회사 P 대표	▪ (넓은 시야 및 경각심) 해외 교류 · 협력은 교육생들의 시야를 넓힐 수 있음, 해외에서는 국내에서 생각하지도 못한 분야를 다루고 있음, 교류 협력을 통해 새로운 접하여 경각심을 가지게 할 수 있고 트렌드를 경험해 볼 수 있음
게임 개발 회사 J 실장	▪ (언어적 영역) 교육생들의 시야를 넓이고 언어적 영역을 발전시킬 것으로 생각됨

9. 교수진

가. 전임교수 채용

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 전임교수 채용과 관련된 질의에서는 전임교수의 인원이 적다는 의견과 전임교원의 안식년, 해외 연수 등의 지원을 통해 실력 있는 전문가를 채용해야 한다는 의견이 제시되었다<표 4-57 참조>.

<표 4-57> 운영관계자 인터뷰 결과_전임교수 채용

전임교수 채용	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (전임교수 인원) 현재 학생 대비 전임교수 비율이 매우 적음, 능력 있는 전임교원을 채용하기 위해서는 대우를 더 높여야 함
N 게임 회사 P 대표	▪ (전임교수 혜택) 전임 교수 채용 방식 자체는 현재 체제가 맞다고 생각함, 다만 안식년 또는 해외 연수 제도를 만들어 전임교원의 장점을 부각시켜야 실력 있는 전문가들을 채용할 수 있음

나. 외래교수 채용

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 외래교수 채용과 관련된 질의에서는 '모집방법', '외래교수 섭외', '특강제도 도입', '교육자의 인재 풀', '보상' 등의 의견이 제시되었다<표 4-58 참조>.

<표 4-58> 운영관계자 인터뷰 결과_외래교수 채용

외래교수 채용	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (모집방법) 외래교수 채용을 전임교수가 하는 것은 게임인재원 사정상 어쩔 수 없지 않은가 생각이 듦, 그러나 추후에는 공개 모집할 필요가 있음
한국콘텐츠진흥원 담당자	▪ (외래교수 섭외) 외래교수 채용 기준이 너무 높아서 그런지 전임교수들이 섭외하기 힘들어 함
N 게임 회사 P 대표	▪ (특강제도 도입) 장기 및 일회성 외래교수를 채용하는 것보다 단기적으로 두 세 번의 특강을 하는 전문가를 모집하는 것이 좋을 것 같음, 외래교수는 겸직이기 때문에 시간 내는 일이 힘들고, 단기 특강은 호의적으로 생각하는 전문가들이 많을 것으로 생각됨

외래교수 채용	
게임 개발 회사 J 실장	▪ (교육자의 인재 풀) 게임인재원의 상황에서는 전임교원이 외래교원을 섭외하는 방식이 효율적임, 그러나 채용할 만한 교육자의 인재 풀이 매우 부족한 상태라는 것을 인지하여야 함
H 협회 관계자	▪ (보상) 외래교수 임금을 대학교 강사와 비교하면 안됨, 섭외가 어려운 것은 그만큼 외래교수에 대한 대우가 좋지 않기 때문임, 외래교수뿐만 아니라 모든 교수진에 대한 임금이 개선되어야 함 ▪ (외래교수 섭외 및 풀) 외래교수 섭외의 경우 전임교수에 의한 섭외가 아닌 콘텐츠진흥원에서 직접 섭외하면서 외래교수 섭외 풀을 관리해야 함

다. 게임인재원 교원 임금

운영사무국, 운영위원회 및 내부직원 인터뷰 중 게임인재원 교원 임금과 관련된 질의에서는 '임금 상승 필요', '전임 교원 임금', '실무자 및 경력자 채용' 등의 의견이 제시되었다 <표 4-59 참조>.

<표 4-59> 운영관계자 인터뷰 결과_게임인재원 교원 임금

게임인재원 교원 임금	
Z 게임 개발 회사 K 대표	▪ (임금 상승 필요) 교수진의 임금은 개선해야 할 부분이 많음, 게임인재원 교수들은 강의만 하는 대학교 시간강사와는 달리 강의 외에 학생들을 케어해야 하기 때문에, 시간당 10만원의 임금은 매우 낮다고 생각 함
게임 개발 회사 J 실장	▪ (실무자 및 경력자 채용) 대학 강사 수준의 교육은 교육의 질의 높지 않음. 현재 우리나라에서 게임 교육이 가능한 전문 교육자는 매우 극소수이며, 대학에서는 대부분 실무에서 밀려났거나 매우 짧은 경력을 가진 교육자를 강사로 채용하고 있음, 품질 좋은 강의를 위해서는 반드시 교수진에게 좋은 대우가 필수적임, 현재보다 임금을 더 높이는 것을 고려하는 것이 필요

제4절 게임산업 종사자 인터뷰 결과

1. 게임인재원의 교육과정에 대한 의견

가. 게임인재원 교육과정의 적절성

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 교육과정의 적절성 관련 질의에서는 ‘교육과정 적절성 및 교육생 제한’, ‘차별화된 교육과정’, ‘타 게임 교육기관과 교육과정 차이’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-60 참조>.

<표 4-60> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정의 적절성

게임인재원 교육과정의 적절성	
C 게임회사 K 팀장	▪ (교육과정 적절성 및 교육생 제한) 게임인재원의 교육생이 2년 동안을 충실하게 교육과정을 이수한다면, 게임인재원의 교육과정은 개발자 양성에 적절하다고 보여짐, 다만 아트학과와 프로그래밍학과의 경우 그래픽툴이나 프로그래밍에 대한 기초적인 능력이 있는 교육생으로 교육 대상을 제한해야 함
M 게임사 K 이사	▪ (차별화된 교육과정) 엔진을 사용하는 교육이 아닌 직접 엔진을 개발할 수 있도록 교육을 진행하여, 교육 내용을 게임 업계의 니즈에 부합시켜야 함
P 게임회사 K 팀장	▪ (타 게임 교육기관과 교육과정 차이) 다른 게임 교육기관과 비교해 봤을 때 특별한 차이는 없음(대학교나 민간 게임 교육기관 교육과정과 차이가 없음)
S 게임회사 K 개발자	▪ (데이터베이스, 알고리즘) 기본이 되어야 하는 데이터 구조, 데이터베이스, 알고리즘 등이 API나 MFC 보다 더 중요한 과목이라고 생각함
N 게임회사 Y 팀원	▪ (포트폴리오) 교육 프로세스 안에서 잘 다듬어진 포트폴리오 아웃풋이 나올 수 있다면, 충분한 경쟁력이 있을 수 있을 거라는 생각이 듦

나. 게임인재원의 교육목적

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 교육과정의 적절성 관련 질의에서는 ‘현업에 투입될 수 있는 인재’, ‘기본기의 중요성’, ‘최소한의 기본기’, ‘즉시 실무에 투입할 수 있는 교육’, ‘실무에서 요구하는 역량을 고려한 교육’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-61 참조>.

<표 4-61> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원의 교육목적

게임인재원의 교육목적	
C 게임회사 K 팀장	▪ (현업에 투입될 수 있는 인재) 단순히 과정을 수료한 사람을 배출하는 것이 아니라 과정을 마칠 때 확실하게 현업에 투입될 수 있는 인재를 양성하는 것을 목적으로 운영해야 함
M 게임사 K 이사	▪ (기본기의 중요성) 게임인재원은 기본기를 탄탄하게 가르쳐야 한다는 목적을 가져야 함, 업체에서 신입을 선발할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 기본기임(C/++언어, 알고리즘, 자료구조, 수학(행렬, 벡터) 등), 기본 과목들은 지식기반을 쌓는데 오랜 시간이 걸리기 때문에 가장 중요하면서도 쉽게 좌절하는 분야이기도 함
P 게임회사 K팀장	▪ (최소한의 기본기) 회사 입사 후 게임을 개발할 때 직원 간의 소통이 원활하도록 기초에 충실한 교육을 하여야 함

게임인재원의 교육목적	
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (즉시 실무에 투입할 수 있는 교육) 게임인재원에서는 OJT(직장 내 교육훈련) 기간을 짧게 하고, 즉시 실무에 투입 가능한 역량을 만드는 것을 교육 목적에 두어야 함
L 게임회사 L 피디	▪ (실무에서 요구하는 역량을 고려한 교육) 신입 개발자가 실제 실무에 투입되었을 때 어떤 역량을 요구하는지, 어떤 업무를 맡을 것인지에 대해 충분히 고려하여, 그에 맞는 교육 진행이 필요함
S 게임회사 K 개발자	▪ (기본 지식) 게임인재원의 프로그래머 교육 목적은 전공자 기준으로 프로그래밍 기본 지식을 충분히 습득하게 하는 것이 좋지 않을까 싶음
N 게임회사 Y 팀원	▪ (플로우 본질 교육) 게임 개발 플로우의 본질을 가장 먼저 교육을 해야 한다고 생각함, 단순 본인이 희망하는 직무에 대한 포트폴리오 제작에만 몰두한다고 해서 인재를 양성할 수 있다기보다 내가 왜 이걸 배워야 되고, 이것이 현업에 갔을 때 어떻게 연결되는 것인지 알려주는 것이 중요함

다. 게임인재원 교육과정의 개선사항

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 교육과정의 개선사항 관련 질의에서는 학력이 아닌 현업 중심으로 교수진 구성되어야 하며, 이론 중심이 아닌 현업 중심의 교육과정으로 구성되어야 한다는 의견이 나왔다. 아울러 '기본적인 실무 교육 및 기본적인 원리, 개념', '보편적인 개발 프로세스' 등의 의견이 제시되었다<표 4-62 참조>.

<표 4-62> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정의 개선사항

게임인재원 교육과정의 개선사항	
C 게임회사 K 팀장	▪ (현업 출신 중심의 교수진) 학력이 아닌 현업 중심으로 교수진이 구성되어야 하며, 이론 중심이 아닌 현업 중심의 교육과정으로 구성되어야 함
L 게임회사 L 피디	▪ (기본적인 실무 교육 및 기본적인 원리, 개념) 가장 기본적인 실무에 대한 교육이 강화되었으면 함, 엔진과 툴 위주의 교육보다는 기본적인 원리와 개념에 대한 교육이 중요함 ▪ (보편적인 개발 프로세스) 보편적인 개발 프로세스 교육이 있으면 좋을 것 같음
S 게임회사 K 개발자	▪ (이론교육) 전공자가 게임인재원의 교육과정을 받는다면 1년 차의 이론 과정의 대부분이 필요가 없게 느껴질 것이고, 비전공자가 게임인재원의 교육과정을 받는다면 이론 과정이 1년만 있는 것이 부족하다고 생각됨, 전체적으로 프로그래머 교육에서는 이론적인 부분이 더 강조되면 좋겠음
N 게임회사 Y 팀원	▪ 2년차 과정에서는 게임 개발사와 동일한 환경에서 실무자 출신 및 현업자가 팀 프로젝트 전문 교육을 하는 것이 더 좋을 것 같음

2. 학사운영

가. 산업계 필요 역량 및 자격 요건

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임 개발 직종에 요구되는 역량 및 자격 요건 관련 질의에서는 '확실한 포트폴리오', '프로그래머 인재에게 필요한 자식과 스킬', '기본적인 능력 및

기술’, ‘기본지식과 새로운 지식 습득 능력’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-63 참조>.

<표 4-63> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임 개발 직종에 요구되는 역량 및 자격 요건

게임 개발 직종에 요구되는 역량 및 자격 요건	
C 게임회사 K 팀장	▪ (확실한 포트폴리오) 본인의 포트폴리오가 확실해야 함, 자신이 할 수 있는 것이 무엇인지 명확하게 알려줄 수 있어야 함
M 게임사 K 이사	▪ (프로그래머 인재에게 필요한 자식과 스킬) 게임 프로그래머를 기준으로 지원하는 업무에 따라서 필요한 지식과 스킬이 다름, 게임 엔진의 렌더링 파트에 지원할 경우라면 DirectX11, 12, 혹은 OpenGL이나 Vulkan 등에 관한 사용경험 유무도 중요한 요소로 작용함, 현재 인재원 교육과정에서 이러한 강좌가 개설되어 있는 상황임
P 게임회사 K 팀장	▪ (기본적인 능력 및 기술) 게임 개발은 다른 사람들과 협업하는 활동이기 때문에, 가장 기본적으로 소통능력(사회적·인문학적 소양)을 키워야 됨, 기본적인 게임 개발 체계를 잘 익힐 수 있는 기술들이 필요함
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (기본 지식과 새로운 지식 습득 능력) 게임 개발에 관한 기본적인 지식과 새로운 지식을 찾아서 체화시키는 역량이 필요함
L 게임회사 L 피디	▪ (기획자 필요 능력 및 역량) 기획자는 논리적인 사고, 기본적인 문서 작성 및 스프레드 시트 활용 능력이 필요함, 추가로 가장 중요한 부분은 레퍼런스 게임 플레이 경험 및 응용 능력임 ▪ (아트 전문가 필요 능력 및 역량) 아트는 각 세부 영역에서의 기본기를 충분히 갖춰야 함 ▪ (프로그래머 필요 능력 및 역량) 프로그래머는 기본적인 코딩 실력과 기본 이론에 대한 개념을 숙지해야 함
S 게임회사 K 개발자	▪ (스펙 구현 능력) 게임 프로그래머에게 요구되는 역량은 기본적인 프로그래밍 스킬, 기획서를 바탕으로 기획자와의 커뮤니케이션을 통해 주어진 스펙을 정확하게 구현할 수 있는 능력임 ▪ (변화 대응 능력) 개발은 요구 스펙이 정적이지 않고 다른 분야에 비해 빠르게 변화하는 경우가 많아 변화에 대응할 수 있어야 함 ▪ (대응 능력) 기획자가 놓치는 예외를 캐치하여 대응할 수 있는 능력이 필요함
N 게임회사 Y 팀원	▪ (게임 기획자) 게임 기획자는 게임의 전반적인 스토리와 플레이를 담당하기 때문에 평소 다양한 게임을 많이 접해야 하며, 스토리에 적합한 네러티브를 가지고 접근을 할 줄 알아야 함, 유저 입장에서는 게임의 그래픽보다 우선순위로 재미를 우선시 하기 때문임 ▪ (게임 디자이너) 게임 그래픽 디자이너는 아트를 담당하기에 플레이어들에게 첫인상을 가장 먼저 심어줄 수 있는 포지션이라고 생각함, 그래픽 디자이너는 다양한 분야에 적용될 수 있음 ▪ (게임 프로그래머) 게임 프로그래머는 게임 기획서에 따른 기능 구현하는 역량이 있어야 하며, 구현뿐만 아니라 시스템 최적화 능력 또한 필요함

나. 게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육 관련 질의에서는 ‘게임 사업 전공’, ‘기본기 중심의 교육’, ‘맞춤형 교육’, ‘AI활용 게임 개발 능력’, ‘시스템 디자인 영역’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-64 참조>.

<표 4-64> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육

게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육	
C 게임회사 K 팀장	▪ (게임 사업 전공) 게임사에서는 제작 인력 뿐만 아니라 사업 역량이 있는 사업 PM도 필요로 하기 때문에 게임 사업 전공이 추가되면 좋을 것임
M 게임사 K 이사	▪ (기본기 중심의 교육) 기초교육에 대한 강화가 필요함, 기본기는 게임회사에서 가장 중요하게 보는 분야임, 수학의 행렬과 벡터 같은 부분은 클라이언트 개발자라면 당연히 알고 있어야 하는 사항이나, 실제 면접에서 제대로 답변을 못 하는 경우도 많음
P 게임회사 K 팀장	▪ (맞춤형 교육) 상업적으로 성공을 거둔 게임들은 어느 정도 정형화된 틀이 있음, 특정 회사에 취업하기로 생각한 교육생은 해당 틀에 맞춰서 성장하면 됨, 반면에 창업을 하겠다는 교육생은 게임 개발의 목표를 명확하게 설정하고, 목표에 적합한 교육이 필요하다고 생각됨
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (AI활용 게임 개발 능력) 최근 기획/아트/프로그래밍에서 AI를 활용한 업무 프로세스들이 빠르게 적용되고 있음, 이에 맞게 각 분야별로 현재 현업에서 AI를 활용한 업무가 어떻게 수행되고 있는지 노하우와 방법에 대한 교육이 필요함
L 게임회사 L 피디	▪ (시스템 디자인 영역) 기획 부분에서 시스템 디자인 영역을 인게임(전투)과 아웃게임 영역으로 분리하여, 심화 교육이 진행되면 좋을 것 같음
N 게임회사 Y 팀원	▪ (실무자 특강) 현업자 특강과 같은 시간을 갖는 것이 좋을 것 같음

3. 교육효과

가. 게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성 관련 질의에서는 '3년 교육과정 검토', '팀 프로젝트', '프로젝트 과정 기간', '이론 및 프로젝트 과정', '이론 보충 강의', '프로젝트 과정에서 경력자 주도' 등의 의견이 제시되었다<표 4-65 참조>.

<표 4-65> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성

게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성	
C 게임회사 K 팀장	▪ (3년 교육과정 검토) 게임인재원이 교육과정을 질적으로 어떻게 운영하는가에 따라서 다를 수 있겠지만 2년의 과정을 충실히 이행한다면 적절함, 가능하다면 3년 과정으로 마지막 년도는 게임회사에 인턴으로 투입해서 현업의 경험을 쌓게 하는 것도 좋을 것 같음
M 게임사 K 이사	▪ (팀 프로젝트) 게임인재원의 이론 교육만으로는 실무에 적용하기 힘들 수 있음, 그러나 인재원의 프로젝트는 3개 학과가 협업하는 방식으로 실제 게임회사에서 개발하는 방식과 거의 동일하게 구성되고 시행됨, 이 과정이 다른 교육기관과 가장 차별성 있는 부분이라고 생각함
P 게임회사 K 팀장	▪ (프로젝트 과정 기간) 게임인재원의 2년 과정은 적합하다고 생각함, 그러나 팀 프로젝트 1년 과정이 적절한 것인가는 의문임, 현재 회사에서 하나의 게임을 6-7년 째 개발하고 있는 중임 ▪ (이론 및 프로젝트 과정) 회사 동료들과 게임인재원에 대해 이야기를 나눴는데, 년수로 이론과정, 프로젝트과정을 나누는 것이 아닌, 1학기는 이론, 2학기는 실습, 3학기는 이론, 4학기 실습 과정으로 하는 것도 좋은 방법일 것 같다라는 의견이 있었음, 그러면 4개의 포트폴리오가 나올 수 있는 장점이 있음

게임인재원의 교육과정 및 교육연수의 적절성	
N 게임회사 Y 팀원	▪ (이론 보충 강의) 프로젝트 진행 중에도 이론에 대한 보충 강의가 있으면 좋을 것 같음 ▪ (프로젝트 과정에서 경력자 주도) 프로젝트 진행을 교육생이 아닌 경력자가 주도하는 등 현업과 비슷한 형태로 구성한다면 교육생의 실무 역량을 향상시키는데 더 도움이 될 것이라 생각함

나. 게임인재원 출신 게임 개발자와 타 게임 교육기관 출신의 개발자 역량 차이

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 출신 개발자와 타 기관 출신 개발자의 역량 차이에 관한 질의에서는 '대학교(원)과의 차이', '특별한 차이 없음', '노력의 차이' 등의 의견이 제시되었다<표 4-66 참조>.

<표 4-66> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 출신 게임 개발자와 타 게임 교육기관 출신의 개발자의 역량 차이

게임인재원 출신 게임 개발자와 타 게임 교육기관 출신의 개발자의 역량 차이	
P 게임회사 K 팀장	▪ (대학교(원)과의 차이) 게임인재원 졸업 발표회에 갔었는데, 사업자의 입장에서 교육생들의 작품이 기대하는 수준만큼은 아니었음, 그럼에도 불구하고 눈여겨봤던 게임들은 몇 개 있었음, 게임인재원 학생들이 만든 결과물과 대학원, 대학교 혹은 사설인 교육기관에서 만든 결과물과의 차이는 없었음
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (게임업에 대한 열의) 특별한 역량 차이는 없음, 개인적으로 게임인재원 교육생과 같이 2년 바짝 공부한 친구들이 게임업에 대한 열의가 높다고 생각함
N 게임회사 Y 팀원	▪ (노력의 차이) 공통적으로 게임과 게임 제작에 대해 고민하고 생각해 온 시간의 차이에 따라 역량이 다를 것으로 생각됨

다. 게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사 관련 질의에서는 '현업 경험 모색 필요', '우선적 충원 대상', '학력보다 실력으로 채용', '의지 및 마음가짐' 등의 의견이 제시되었다<표 4-67 참조>.

<표 4-67> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사

게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사	
C 게임회사 K 팀장	▪ (현업 경험 모색 필요) 게임인재원의 교육과정을 충실히 수료한 개발자라면 채용할 의향이 있음, 그러나 최근 신입사원 채용이 줄어들고 있어 어떤 방식으로든 현업 경험을 쌓을 수 있는 방법을 모색하는 것이 필요함
M 게임사 K 이사	▪ (우선적 충원 대상) 향후 회사에서 인력을 채용할 경우 가장 우선적으로 인재원 출신을 충원 대상으로 고려하고 있음
P 게임회사 K 팀장	▪ (학력보다 실력으로 채용) 학력보다는 실력이 우선이라고 생각하기 때문에, 출신에 상관없이 능력이 뛰어난 사람을 채용할 것임
U 응용 소프트웨어	▪ (의지 및 마음가짐) 게임을 만들고 싶은 의지가 있고, 2년을 투자한 사람들(게임인재원

게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사	
개발 및 공급회사 J 이사	교육생 포함)은 기본적으로 마음가짐이 되어 있다고 봄
L 게임회사 L 피디	▪ (기획 역량과 자질) 기획은 출신과 무관하게 역량과 자질이 있으면 채용할 의향이 있음 ▪ (프로그래머 및 아트 전공자) 프로그래머와 아트는 게임과 관련하여 특출나게 뛰어난 역량이 보이지 않다면, 되도록이면 전공자를 채용하고 싶음
N 게임회사 Y 팀원	▪ (팀 프로젝트 경험) 채용할 의사가 있음, 2년차 게임 개발사와 동일한 환경에서의 팀 프로젝트 경험이 현업에 많은 도움이 될 것 같다는 생각이 듦

4. 게임인재원 교원(전임교수, 외래교수) 근무조건 및 자격요건

가. 게임인재원 교원 자격요건의 적합성

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 교원 자격요건의 적합성 관련 질의에서는 '학위보다는 실적으로 채용', '기준의 모호성', '기관 벤치마킹', '게임 개발 경력' 등의 의견이 제시되었다<표 4-68 참조>.

<표 4-68> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 교원 자격요건의 적합성

게임인재원 교원 자격요건의 적합성	
C 게임회사 K 팀장	▪ (학위보다는 실적으로 채용) 게임 관련 학과 출신이 요구 조건으로는 적합하지 않아 보임, 현업에는 게임 관련 학과 출신이 많이 없음, 현업 경력 몇 년 이상이면 충분해 보이고 성공한 게임이 있으면 가산점을 주는 것도 좋을 것 같음
M 게임사 K 이사	▪ (기준의 모호성) 교원 자격요건의 게임 관련 학과 학위라는 부분은 모호함, 프로그래밍 학과를 기준으로 이공계, 전산계열 학과까지 포함하는 것이 옳음, 따라서 "게임 관련 학과"가 아닌 "게임 관련 유관 학과"가 좀 더 정확함
P 게임회사 K 팀장	▪ (기관 벤치마킹) 게임인재원 교원 자격요건은 대학교나 기관의 채용 요건을 많이 참조한 것 같음, 학위 수준에 따라 경력 요구되는 연수도 그렇고 특별히 문제가 있다 이렇게 생각되지는 않음
L 게임회사 L 피디	▪ (게임 개발 경력) 학위와 현업 경력은 실무자 양성에 있어서 완전히 성향이 다르다고 생각함, 개발 경력과 교육 경력에 차이를 두고, 개발 경력 쪽에 좀 더 초점을 맞춰야 한다고 생각함
S 게임회사 K 개발자	▪ (개발경력 또는 교육경력) 게임인재원에서 교육하는 내용과 학위 등 교원의 자격은 괴리가 있기 때문에, 석박사 학위 취득보다는 개발 경력 또는 교육 경력에 더 중점을 두는 것이 좋을 것 같음
N 게임회사 Y 팀원	▪ (개발경력 또는 교육경력) 개발 경력 및 교육 경력이 확실한 자라면 적합하다고 생각이 듦

나. 게임인재원 전임교원 위촉 제도

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 전임교원 위촉 제도 관련 질의에서는 '강사평가의 위험성', '전임교수 위촉 기간', '외래교수 비중' 등의 의견이 제시되었다<표 4-69 참조>.

<표 4-69> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 전임교원 위촉 제도

게임인재원 전임교원 위촉 제도	
M 게임사 K 이사	▪ (강사평가의 위험성) 전임교수에 대한 강사평가라는 부분이 심각하게 우려되는 부분임, 무언가 안전장치가 필요할 것으로 보임, 교육운영위원회를 통해서 1단계 안전장치를 두었다고는 하지만, 교육생들이 작정하고 전임교수의 교권을 추락시키는 것이 가능한 상황임, 학습권도 중요하지만 교수권도 중요하다고 봄, 강사평가의 질문 항목이 어떻게 구성되었느냐에 따라서 능력이나 의지가 출중한 교수님이라도 학생들과의 마찰이 생길 경우 교권을 잃을 수 있음
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (전임교수 위촉 기간) 전임교수의 위촉제도는 직업 지위가 상당히 불안해 보임, 좋은 인재가 지원할까 의문임, 최소 2년 + 2년 단위 연장은 되어야 하지 않을까 생각됨
L 게임회사 L 피디	▪ (외래교수 비중) 외래교수의 비중이 높은 것이 좋다고 생각함

다. 게임인재원 전임교원 근무조건 개선 필요사항

게임산업 종사자 인터뷰 중 게임인재원 전임교원 근무조건 개선 필요사항 관련 질의에서는 ‘겸직 금지 및 외래교수 활용’, ‘교원 임금 상승’, ‘능력 있는 교수를 모시기 위한 전임교수 겸직 장려’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-70 참조>.

<표 4-70> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_게임인재원 전임교원 근무조건 개선 필요사항

게임인재원 전임교원 근무조건 개선 필요사항	
C 게임회사 K 팀장	▪ (겸직 금지 및 외래교수 활용) 전임교수가 겸직이 가능할 경우 게임인재원에 시간 투자를 많이 하기가 쉽지 않을 가능성이 큼, 전임교수는 소수로 구성하고 겸직을 금지하는 제도가 좋다고 생각함, 그러나 전임교수의 보수는 현업 수준의 급여를 지급하고, 외래교수를 많이 활용하는 것이 적절할 것임
M 게임사 K 이사	▪ (교원 임금 상승) 인재원 전임교수뿐만 아니라 외래교수에 대한 임금과 처우를 향상시킬 필요가 있음, 현행 1시간당 10만 원으로는 좋은 교수진을 모실 수 없음, 일반 사설학원조차 20~30만 원을 시간당 임금으로 제안하고 있는데, 이 조건으로는 인재원 운영이 매우 어려울 것이며 앞으로 더욱 심화될 수 있음, 주로 팀장이나 실장급 인력에게 강의를 맡기게 되는데, 이들은 차라리 회사에서 야근수당으로 받는 돈이 더 많은 상황임, 앞으로 인재원이 더 발전하기 위해서는 이 부분을 반드시 현실화 시킬 필요가 있음
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (능력 있는 교수를 모시기 위한 전임교수 겸직 장려) 전임교수가 겸직이 가능한 것은 현업에 있는 좋은 분들을 교수로 모시기 위한 좋은 정책이라고 생각함, 전임교수가 외부 활동을 할 수 있도록 장려해야 함
N 게임회사 Y 팀원	▪ (인재원에 포커스 및 대우) 전임교수는 최대한 게임인재원에 많은 포커스가 맞춰져야 할 것 같음, 겸직이 가능하더라도 최대한 수업에 지장이 안 갈 수 있도록 해야 될 것이며, 그러기 위해서는 굳이 겸직을 하지 않더라도 대우를 충분히 해주어야 함

5. 해외 교류·협력

가. 해외 교류·협력 기관 선정 및 프로그램 운영의 고려 사항

게임산업 종사자 인터뷰 중 해외 교류·협력 기관 선정 및 프로그램 운영의 고려 사항 관련 질의에서는 '졸업생 대상의 교류·협력', '철저한 준비 및 제도화', '필요성 모호, 게임인재원 설립 목적과 괴리', '언어 장벽 및 물리적 비용' 등의 의견이 제시되었다<표 4-71 참조>.

<표 4-71> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_해외 교류·협력 기관 선정 및 프로그램 운영의 고려 사항

해외 교류·협력 기관 선정 및 프로그램 운영의 고려 사항	
C 게임회사 K 팀장	▪ (졸업생 대상의 교류·협력) 2년 과정이 빠듯한데, 해외 교류가 현실적으로 가능하고 효과가 있을지 모르겠음, 2년 과정 수료 후에 해외 교류는 고려해 볼 수 있을 것 같음
M 게임사 K 이사	▪ (철저한 준비 및 제도화) 교류, 협력의 방식이 가장 중요할 것임, 카네기멜론 대학교 및 Enjmin 2개의 학교 모두 대학원 과정으로 운영되고 있는 것으로 파악됨, 이 경우 수혜의 대상을 인재원 졸업생으로 한정할 것인지, 인재원 교육생을 대상으로 단기 연수(6개월) 형태로 운영을 할 것인지, 또한, 석사·박사학위 취득 후 현지에서 취업을 하는 것이 목적인지에 따라 판단 요소가 다름, 과거 비슷한 사업이 있었는데 "국고를 사용해서 교육 시킨 인재가 한국으로 돌아오지 않고 해외에서 취업했다"는 사실 때문에 그 사업이 사라진 것으로 알고 있음, 이 부분에 대한 대응 논리를 만들지 않으면 사업추진이 어려울 것으로 보임, 또한 수혜 대상자를 선정하는 투명한 절차도 필요할 것이며, 이들에 대한 수혜 범위(등록금, 생활비 일부 등)에 대한 대비가 필요함
P 게임회사 K 팀장	▪ (필요성 모호, 게임인재원 설립 목적과 괴리) 해외 교류·협력이 필요한 것인지 모호함, 초등학생이 중고등 커리큘럼을 배운다는 느낌이 있음, 교류 학생들이 잘 적응할지 의문임, 물론 해외 교류를 통해 게임인재원 학생들이 성장할 수도 있지만 게임인재원 설립 목적과는 괴리가 있지 않나 생각이 듦 ▪ (언어 장벽 및 물리적 비용) 해외 교류·협력에서 고려되어야 할 사항은 언어 장벽 및 물리적인 비용, 언어 교육부터 해외 체류비 등 다양함
S 게임회사 K 개발자	▪ (해외 취업) 개인적으로 해외 취업을 고려하지 않는 이상 크게 의미가 없을 것이라 생각이 듦
N 게임회사 Y 팀원	▪ (교육생 생활환경) 커리큘럼도 중요하겠지만, 해외 파견 유학생의 생활적인 환경에 있어서 잘 적응할 수 있도록 신경을 많이 써야 함

나. 실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안

게임산업 종사자 인터뷰 중 실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안 관련 질의에서는 '교수진 교류', '장기 프로젝트', '게임사 분위기 체험', '명확한 목표설정', '교류 학생 선발', '개발사 교류' 등의 의견이 제시되었다<표 4-72 참조>.

<표 4-72> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안

실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안	
M 게임사 K 이사	▪ (교수진 교류) 교수진에 대한 교류가 우선되면 어떨까 생각함, 6개월 단기 연수나 1년 정도의 기간 동안 해외에서 진행되는 수업을 인재원 교수들이 먼저 체험한다면, 향후 해외 교류·협력 방향 설정 도움이 될 것임
P 게임회사 K 팀장	▪ (장기 프로젝트) 장기 프로젝트를 실시해야 한다고 생각함, 기획 단계에서부터 논의를 치열하게 하고, 다시 만들고 또 수정을 하고 다시 만들고 이런 과정을 거쳐야 됨, 이러한 교류는 수료생 대상으로 실시되어야 함 ▪ (게임사 분위기 체험) 국비 장학생과 같이 수료 교육생을 해외로 파견하여 해외 게임사의 분위기를 체험할 수 있는 프로그램도 좋을 것 같음
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (명확한 목표설정) 해외 교류·협력이 실질적으로 학생들에게 어떤 도움이 될지 고려하고 명확한 목표를 설정하는 것이 핵심이라고 생각함, ▪ (교류 학생 선발) 어학/의사소통 역량이 있는 학생들만 파견하는 것이 필요함
L 게임회사 L 피디	▪ (개발사 교류) 가능하다면 현업 개발자나 메이저 개발사와의 교류가 있으면 도움이 될 것 같음
N 게임회사 Y 팀원	▪ (인턴십 시스템) 우수 교육기관이라면 "게임 업체와 협력도 되어있지 않을까"라는 생각을 해봄, 이러한 시스템을 이용하여 학생들 졸업 학기 인턴십 시스템 도입도 필요할 것 같음,

다. 해외 교류·협력이 교육생들에게 줄 수 있는 효과

게임산업 종사자 인터뷰 중 해외 교류·협력이 교육생들에게 줄 수 있는 효과 관련 질의에서는 '해외 취업 문제', '해외 선진 기술 도입 및 인적 네트워크 축적', '해외 인턴십을 통한 기회' 등의 의견이 제시되었다<표 4-73 참조>.

<표 4-73> 게임산업 종사자 인터뷰 결과_해외 교류·협력이 교육생들에게 줄 수 있는 효과

해외 교류·협력이 교육생들에게 줄 수 있는 효과	
C 게임회사 K 팀장	▪ (해외 취업 문제) 해외 교류·협력은 현업에서 크게 의미가 있어 보이지 않음, 게다가 해외 교육기관에서 성과를 거두더라도 해외 게임사로 진출을 생각하지, 국내 게임사로 진출을 우선 고려하지 않을 수 있음
M 게임사 K 이사	▪ (해외 선진 기술 도입 및 인적 네트워크 축적) 실제 한국 개발자가 해외업체에 취업하기 위해서는 국내에서 최소 3~5년 이상의 경력을 가져야만 지원 가능, 이 부분은 외국계 회사마다 조금씩 방침이 다르지만, 해외 교육기관을 통해 졸업하게 된다면 바로 현지에서 개발사에 취업하는 것이 가능하기 때문에 해외 선진 기술을 국내에 도입하고, 또한 그들과의 인적 네트워크를 쌓는다는 관점에서 매우 바람직한 사업이 될 수 있다고 생각함
U 응용 소프트웨어 개발 및 공급회사 J 이사	▪ (해외 인턴십을 통한 기회) 해외에 있는 게임사에 인턴십 기회가 주어진다면 더 많고 좋은 기회를 얻을 수 있다고 생각함
N 게임회사 Y 팀원	▪ (넓은 견문) 시장을 더 넓게 볼 수 있는 견문이 생길 수 있을 것 같음 ▪ (해외 유명 메이저 회사) 해외 유명 메이저 회사에 도전해 볼 수 있는 기회가 열릴 수 있지 않을까 생각이 듦, 졸업생들이 길을 잘 다져준다면 이후 후배들이 메이저 회사에 진출할 수 있는 기반이 생길 것 같음

제5절 교육생/졸업생 인터뷰 결과

1. 게임인재원의 교육목적

가. 게임인재원 운영·교육 목적

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 운영·교육 목적과 관련된 질의에서는 '실무 능력 향상', '게임 개발 능력 향상', '게임 인재 양성', '경험과 지식 증가', '게임 개발 전문 인력 양성', '실무 기술' 등의 의견이 제시되었다<표 4-74 참조>.

<표 4-74> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적

게임인재원 운영 · 교육 목적	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (실무 능력 향상) 실무에서 바로 일할 수 있는 능력을 만들어 주는 것을 목표로 함
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (게임 개발 능력 향상) 취업을 목적으로 중요한 것만 가르치는 것이 아닌 게임 개발 능력을 성장 시켜주는 것이 목적임
1기 기획학과 K졸업생	▪ (게임 인재 양성) 게임 인재를 양성하기 위한 것이 목적임
1기 기획학과 K졸업생	▪ (경험과 지식 증가) 게임인재원 운영-교육 목적은 게임의 흥미가 있는 사람들을 대상으로 적성에 대해서 경험하게 하고, 지식을 쌓게 하며, 실무에 들어가기 전에 준비를 도와주는 것임
1기 기획학과 H졸업생	▪ (게임 개발 전문 인력 양성) 게임 개발 전문 인력을 양성하는 것
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (실무 기술) 교육생들에게 실무 기술을 가르쳐 주는 것
2기 아트학과 J졸업생	▪ (게임 산업 인재 양성) 게임 산업 분야의 인재 양성

나. 게임인재원 운영·교육 목적과 교육생의 입학 목적의 부합

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 운영·교육 목적과 입학 목적과의 부합성 관련된 질의에서는 '단기적인 취업 목적과의 부적합', '취업과 게임 개발 역량의 적합성', '취업과 게임인재원의 목적의 적합성', '적성 여부 확인', '취업과 게임 인재 양성의 적합성', '부족한 공부와 게임인재원의 목적의 적합성' 등의 의견이 제시되었다<표 4-75 참조>.

<표 4-75> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 운영·교육 목적과 입학 목적과의 부합성

게임인재원 운영 · 교육 목적과 교육생의 입학 목적의 부합	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (단기적인 취업 목적과의 부적합) 짧은 기간 내에 취업하려고 하는 사람은 게임인재원과 맞지 않을 수 있음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (취업과 게임 개발 역량의 적합성) 취업을 목적으로 입학하는 교육생들이 많은 것 같음, 그러나 게임 개발 역량 향상이 목적인 게임인재원의 방향성은 취업과도 맞닿아 있다고 생각함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (취업과 게임인재원의 목적의 적합성) 게임 인재 양성도 취업에 영향을 주기 때문에 부합된다고 생각함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (적성 여부 확인) 입학생 대부분이 취·창업을 목적으로 게임인재원에 입학하지만,

게임인재원 운영 · 교육 목적과 교육생의 입학 목적의 부합	
	게임인재원을 통해 게임 개발이 적성에 맞는지 확인해 볼 수 있는 것 같음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (취업과 게임 인재 양성의 적합성) 취업을 목표로 게임인재원에 입학했지만, 본래 게임인재원 목적인 '게임 인재 양성'의 성과를 증명하기 위해서는 결국엔 필드에 취업이 잘 되어야 함, 이러한 맥락에서 둘의 목적이 어긋났다고 생각하지 않음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (부족한 공부와 게임인재원의 목적의 적합성) 게임인재원의 입학 목적이 취업보다는 게임 개발 관련 부족한 부분에 대한 학습이었음, 게임인재원의 목적과 부합함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (게임인재원 교육과정) 게임인재원의 교육과정에 프로젝트 과정이 포함되어 있기 때문에 취업 중심으로 교육이 이루어진다고 생각할 수 있음 ▪ (2년차 분위기) 2년차 후반부 시기가 되면 학생들 분위기가 취업이나 창업쪽으로 쏠리게 되기 때문에 취·창업에 학생들이 부담을 느끼게 되는 것 같음

2. 정체성

가. 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

교육생/졸업생 인터뷰 중 타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력과 관련된 질의에서는 '개인 장비 및 교육비', '실무 능력', '현업 경험 교수진, 풀타임 과정', '실무 위주 프로그램', '현업 경험 교수진 및 프로젝트 중심', '타 학과와의 협업' 등의 의견이 제시되었다<표 4-76 참조>.

<표 4-76> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력

타 게임교육기관(사설기관 및 대학교 등) 대비 게임인재원의 경쟁력	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (개인 장비 및 교육비) 개인 장비도 제공해 주고, 시설 면에서 오후 10시까지 운영한다는 점, 교육비가 무료라는 것이 경쟁력임
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (실무 능력) 타 기관에 비해 실무능력을 높일 수 있다는 것이 경쟁력임
1기 기획학과 K졸업생	▪ (현업 경험 교수진, 풀타임 과정) 현업 전문가에게 강의를 들을 수 있다는 게 가장 큰 메리트임, 그리고 2년 동안 쉬는 기간 없이 교육과정이 진행되기 때문에 교육에 집중하기 좋았던 것 같음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (실무 위주 프로그램) 2년 동안 실무 위주의 프로그램 과정이라 생각됨
1기 기획학과 H졸업생	▪ (현업 경험 교수진 및 프로젝트 중심) 대학교의 경우 필드 경험이 없는 교수님이 대부분이고, 이론 중심의 수업을 하지만, 게임인재원의 경우 필드 경험이 있는 교수님들이 대부분이고, 프로젝트 중심으로 교육이 진행됨
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (타 학과와의 협업) 타 학과 사람들과 협업하여 게임을 개발하는 것이 큰 경쟁력임
2기 아트학과 N졸업생	▪ (팀 프로젝트) 팀을 꾸려서 프로젝트를 하는 것임

나. 게임인재원 정체성

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 정체성과 관련된 질의에서는 '프로젝트 중심', '게임 업계 상위 1% 인재 양성', '압축과 집중', '대학과 학원의 정체성 부재', '실무

위주의 교육’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-77 참조>.

<표 4-77> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 정체성

게임인재원 정체성	
4기 아트학과 C교육생	▪ (프로젝트 중심) 학원의 경우 포트폴리오 중심이라면 게임인재원은 프로젝트 중심임
1기 기획학과 K졸업생	▪ (게임 업계 상위 1% 인재 양성) 방향성이나 정체성은 현재의 슬로건과 같이 '게임 업계 상위 1% 인재 양성'으로 유지해야 함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (압축과 집중) 게임인재원의 정체성은 두 가지로 구분될 수 있다고 생각함, 첫 번째는 2년 동안 빈틈없이 게임 개발에 집중할 수 있다는 것임, 두 번째는 과제나 프로젝트 등을 통해 실무적인 영역을 직접적으로 경험할 수 있다는 것임, 즉 압축과 집중이라고 할 수 있음 ▪ (대학과 학원의 정체성 부재) 오히려 대학교나 학원이 게임인재원의 정체성을 뒤따라 가고 있다는 생각이 듦
1기 기획학과 H졸업생	▪ (실무 위주의 교육) 게임인재원의 정체성은 실무 위주의 교육 프로그램임, 실제로 취업했을 때, 게임인재원에서 배운 것을 바탕으로 바로 작업할 수 있을 정도로 자세하게 교육을 실시함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (의사소통 프로세스) 실무에 적용할 수 있는 의사소통 프로세스를 가르치는 것

3. 학사관리제도

가. 게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 교육운영지침에서 수정・보완 되어야 할 점과 관련된 질의에서는 ‘출석 시스템’, ‘커리큘럼 구성’, ‘전임교수 연구 지원’, ‘탈락제도’, ‘프리스쿨 강화’, ‘교수진 보호 제도’, ‘장학금 및 포상제도’, ‘산학협력’, ‘조기 수료자’, ‘교수진 인원’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-78 참조>.

<표 4-78> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육운영지침에서 수정·보완 되어야 할 점

게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (출석 시스템) 출석 시스템 개편이 시급함, 과거에는 QR 시스템이었으나 지금은 수업마다 출석을 부르는데 10분 정도씩 시간이 소요됨
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (커리큘럼 구성) 입학하는 교육생들의 지식 수준이 다르기 때문에 커리큘럼이 조금 더 세세하게 나눠지고, 수준별로 반을 나누어 수준에 따른 커리큘럼 구성이 필요함 ▪ (전임교수 연구 지원) 전문적인 교육을 위해 전임교수의 연구 개발 지원이 필요함, 프로그래밍 관련해서 학생들도 공부를 할 때 영어 논문을 읽음, 따라서 전임교수님이 직접 연구를 하는 시간이 있었으면 좋겠음
4기 아트학과 C교육생	▪ (탈락제도) 학생들의 수준이 천차만별임, 수준이 높은 수업을 해야 하는데 따라오지 못하는 학생들이 있으니 강의 수준이 낮아지는 경우가 발생함, 입학 단계에서 따라오지 못할 학생들을 탈락시키는 것이 적합하다고 생각됨

게임인재원 교육운영지침에서 수정 · 보완 되어야 할 점	
	▪ (프리스쿨 강화) 프리스쿨로 교육생의 수준을 선별하는 것은 부족함, 개인의 역량 수준을 고려하여 입학생을 선발하는 제도가 필요함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교수진 보호 제도) 게임인재원이 공공기관에서 실시하는 사업이라 "학생들은 보호되지만, 교수진들이 보호받을 수 있는 제도가 없는 것이 아닌가"라는 생각이 들었음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (장학금 및 포상 제도) 교육생들의 동기부여를 위해 장학금 혹은 교육 포상 제도 등이 추가되었으면 좋겠음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (산학협력) 산학협력이 활발했으면 좋겠음, 산학협력을 맺은 기업에 취직할 때 게임인재원을 수료하면 가산점 부여, 장학금 지원 등의 제도가 있었으면 함
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (조기 수료자) 조기 수료자들 인원 충당에 대한 제도가 필요함, 장기 프로젝트 중간에 조기 수료자들이 있으면 남은 팀원이 해당 업무를 충당해야 하는 어려움이 발생함 ▪ (교수진 인원) 인재원 학생 인원 대비 교수진 인원이 너무 적음, 학생 15명에 교수진 인원 1명으로 인원을 늘릴 필요가 있음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (교통) 과거 인천에 거주하고 있는 동기생이 있었는데, 10시까지 공부를 하고 집에 가려는데, 집까지 가는 대중교통이 끊겨 갈 수 없는 상황이 있었음, 택시 타고 집까지 가기에는 무리가 있어 결국 동기 자취방에서 하루를 보냄

4. 학생역량

가. 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

교육생/졸업생 인터뷰 중 최종학력에 따른 학업적 역량 차이와 관련된 질의에서는 '최종학력에 따른 역량 차이', '개인의 역량', '역량 차이로 인한 문제', '교수님을 통한 역량 차이 극복', '개인의 노력', '학과별 최종학력에 따른 역량 차이' 등의 의견이 제시되었다<표 4-79 참조>.

<표 4-79> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이

게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (최종학력에 따른 역량 차이) 교육생들의 역량 차이는 존재하지만, 최종학력의 따라 역량 차이가 발생한다고 생각하지 않음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (최종학력에 따른 역량 차이) 차이가 있기는 함, 그러나 눈에 띄는 차이는 아님
4기 아트학과 C교육생	▪ (개인의 역량) 학력에 따라 학업적 역량의 차이는 없음, 그러나 못 따라 오는 학생들이 자퇴하는 경우가 종종 있음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (동급생 내 역량 차이) 같은 학년이어도 수준이 달라 "더 이상 교육 수준이 낮아지지 않았으면 좋겠다"라고 생각했음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (교수님을 통한 역량 차이 극복) 교수님이 모든 학생들이 이해할 수 있게 자세히 계속 설명을 해주셔서 교육생 학력 간의 차이는 느끼지 못함
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (개인의 노력) 초기에는 특히 학력에 따라 기초 지식이 있는 상태와 없는 상태에서는 확실히 역량의 차이가 날 수밖에 없고, 후반에 가면 갈수록 본인의

게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 학업적 역량 차이	
	노력 차이라고 생각함 ▪ (학과별 최종학력에 따른 역량 차이) 학과마다 최종학력에 따른 학업적 역량의 차이는 존재하는 것 같음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (소통 및 자세) 최종학력에 따라 눈으로 보여지는 능률의 차이는 있음, 그러나 결국 개인이 얼마만큼 팀들과 소통하고 주어지는 역할에 충실히 임했는지가 더 중요하게 작용하였음

나. 게임인재원 졸업생의 실무 역량

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 졸업생의 실무 역량과 관련된 질의에서는 "학생마다 노력이 다르기 때문에 개인차가 있다" 라는 의견이 제시되었다<표 4-80 참조>.

<표 4-80> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 졸업생의 실무 역량

게임인재원 졸업생의 실무 역량	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (개인차) 학생마다 노력이 다르기 때문에, 개인차가 있는 것 같음

다. 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

교육생/졸업생 인터뷰 중 타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량과 관련된 질의에서는 '능력 향상 기능', '역량 강화 목적', '대학·학원대비 게임인재원의 역량' 등의 의견이 제시되었다<표 4-81 참조>.

<표 4-81> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량

타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (능력 향상 가능) 게임인재원은 모든 학생의 능력을 향상시켜 줄 수 있다고 생각함, 그러나 모든 사람에게 맞춘 커리큘럼은 비효율적으로 운영되기 때문에, 커리큘럼 수준을 명확하게 잡고 운영하였으면 좋겠음
4기 아트학과 C교육생	▪ (역량 강화 목적) 대학교가 가장 학생들의 역량을 높일 수 있을 것 같고, 다음으로 게임인재원, 학원 순인 것 같음, 학원의 경우는 폴트폴리오를 만드는 것에만 집중되어 있고, 대학교과 게임인재원에서는 학생들의 역량 강화를 목적으로 교육을 진행함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (학원대비 게임인재원의 역량) 대학은 잘 모르겠으나, 사설 학원이 10점이면 게임인재원은 80~90점임
1기 기획학과 K졸업생	▪ (대학, 학원대비 게임인재원의 역량) 4년제 대학, 사설 게임 교육 기관에서 취업을 목적으로 제한된 학습을 한 사람들에 비해서 게임인재원의 역량이 훨씬 우수하다고 생각함
1기 기획학과 H졸업생	▪ (대학, 학원대비 게임인재원의 역량) 대학생의 경우 보통 학교에서 45-50% 정도 역량을 채우고, 학원에서 25-30% 정도 역량을 보충하여 70-80% 정도의 역량을 만들어 취업을 한다고 생각함, 게임인재원의 경우 70-80%까지 역량을 채워준다고 생각함

타 게임교육기관 대비 교육생들을 성장시킬 수 있는 게임인재원의 역량	
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (대학, 학원대비 게임인재원의 역량) 개인적으로 컴공과 대학 및 학원보다 게임인재원이 교육생들을 성장시킬 수 있는 역량이 높다고 생각함, 특히 학원의 경우 중구난방식으로 가르치거나 강사의 실력이 없는 사례가 많은 것 같음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (협업 환경 조성) 협업을 할 수 있는 환경을 만들어 주는 기관이 가장 교육생들을 성장시켜줄 수 있는 것 같음, 인재원이 가장 역량이 높고, 다음으로 학원, 대학교 순으로 높은 것 같음

라. 게임인재원 교육생과 타 게임교육기관 출신의 능력·역량 차이

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 교육생과 타 게임교육기관 출신의 능력·역량 차이와 관련된 질의에서는 '인재원 교육생 대비 대졸자 역량 우수', '대학교 실무 교육', '중간 순위의 인재원 교육생 역량', '상위 순위의 인재원 교육생 실무 역량', '게임인재원 교육생의 상위 실무 및 게임개발 능력', '학원생 대비 게임인재원 교육생 역량' 등의 의견이 제시되었다<표 4-82 참조>.

<표 4-82> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 교육생과 타 게임교육기관 출신의 능력·역량 차이

게임인재원 교육생과 타 게임교육기관 출신의 능력·역량 차이	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (인재원 교육생 대비 대졸자 역량 우수) 대학교에서 열심히 공부했을 경우 장기적으로 인재원의 교육생보다 대학교 출신의 학생들이 실무교육을 더 받았을 것으로 생각됨, 따라서 인재원 교육생보다 대학을 졸업한 사람이 능력이나 역량이 높다고 생각됨
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (대학교 실무 교육) 국비 학원의 경우 교육 수준이 낮다고 생각함, 그러나 대학교의 경우 교육과정 기간이 길기 때문에 실무에 필요한 교육을 받을 수 있다고 생각됨
4기 아트학과 C교육생	▪ (중간 순위의 인재원 교육생 역량) 학원<게임인재원<대학교 순으로 능력이나 역량이 높은 것 같음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (상위 순위의 인재원 교육생 실무 역량) 학원 출신의 사람들은 10점, 대학교는 50-60점 정도지만, 인재원 출신의 사람들의 실무 능력 및 역량은 80-90점이라고 생각함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (게임인재원 교육생의 상위 실무 및 게임개발 능력) 게임인재원 학생들을 다른 기관 학생과 비교하자면, 실무 능력이나 게임 개발 지식이 더 상위에 있을 수 밖에 없다고 생각됨
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (학원생 대비 게임인재원 교육생 역량) 개인적으로 4년제 대학교 졸업을 하더라도 낮은 수준의 교육으로 아무것도 모르는 상태라고 생각됨, 학원은 학생들에게 비슷한 포트폴리오를 만들게만 시키기 때문에 게임인재원 교육생의 역량이 가장 크다고 생각함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (유연한 사고) 인재원 졸업생들이 업무를 받아들이는 사고가 더 유연함, 학원이나 대학교 출신의 경우 개인적인 측면이 있었던 것 같음

마. 게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

교육생/졸업생 인터뷰 중 게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계와 관련된 질의에서는 '실무 위주의 교육', '대학교 졸업 후, 게임인재원 입학', '게임인재원 교육과 개인의 노력', '교육생의 목적, 인재원의 커리큘럼, 교수진과의 관계', '창업 교육 지원', '대학교 졸업 후, 게임인재원 입학', '주변 동료의 영향', '교수진을 통한 창업 준비' 등의 의견이 제시되었다.<표 4-83 참조>.

<표 4-83> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계

게임인재원 프로그램과 교육생들의 취 · 창업과의 관계	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (실무 위주의 교육) 실무적으로 탄탄하게 교육하기 때문에 취·창업에 큰 도움이 되는 것 같음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (대학교 졸업 후, 게임인재원 입학) 게임인재원의 프로그램은 취·창업에 큰 도움이 됨, 대학교를 졸업하였더라도 게임인재원의 프로그램을 이수한다면 더욱 도움이 될 것으로 판단됨
1기 기획학과 K졸업생	▪ (게임인재원 교육과 개인의 노력) 게임인재원 커리큘럼을 게으르지 않게 모두 따라가신 분들은 좋은 기업에 취업 성공함, 도움이 된다고 생각함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교육생의 목적, 인재원의 커리큘럼, 교수진과의 관계) 인재원 입학생의 대다수의 목적이 취업이며, 인재원의 커리큘럼 및 교수와의 관계 등이 취업에 유리하게 작용한다고 생각함 ▪ (창업 교육 지원) 교육생들의 창업을 돕기 위해 모든 교육생을 교육하기에는 무리가 있으니, 선택형 과목이나 특강 형식으로 개설하는 것이 좋을 것 같음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (대학교 졸업 후, 게임인재원 입학) 대학교 졸업 후 취업을 못하다가 게임인재원을 수료하고 취업을 함
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (주변 동료의 영향) 게임인재원 교육생 시절, 주변에서 본인의 게임을 만들고 싶어하거나 창업을 하고 싶다는 말들을 계속 듣다보니 창업쪽에 관심을 가지게 됨 ▪ (교수진을 통한 창업 준비) 창업 경험이 있는 교수님들에게 계속 여쭈어 조언을 들으면서 창업 준비를 했음

바. 실무에서 교육 프로그램 적용 정도

교육생/졸업생 인터뷰 중 실무에서 교육 프로그램 적용 정도와 관련된 질의에서는 '교육과 현업 적용', '교육 프로그램 100% 적용', '교육 프로그램 80-90% 적용', '교육 프로그램 85-90% 적용', '간접적 현업 적용' 등이 제시되었다.<표 4-84 참조>.

<표 4-84> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_실무에서 교육 프로그램 적용 정도

실무에서 교육 프로그램 적용 정도	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (교육과 현업 적용) 아직 취업을 하지 않았지만 인재원에서 배운 것을 현업에 그대로 적용시킬 수 있을 것 같지 않음, 인재원에서 학습한 것을 적용하는 방법은 현업에서 배울 수 있을 것 같음

실무에서 교육 프로그램 적용 정도	
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교육 프로그램 100% 적용) 100%라고 생각함, 처음 입사했을 때 어떻게 상위 수준의 툴을 쓸 수 있냐며 주변 동료 및 상사분들이 신기해 했음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교육 프로그램 80-90% 적용) 창업을 했기 때문에 인재원에서 배우지 않았던 부분들을 배워야 하는 것은 있었지만, 게임인재원에서 배운 것들 중에 80-90% 이상은 실무에 적용하고 있음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (교육 프로그램 85-90% 적용) 게임인재원에서는 실무에 바로 적용할 수 있는 기술들을 가르쳐주기 때문에 인재원에서의 학습 내용이 실무에 85-90% 정도 적용될 수 있다고 생각함
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (간접적 현업 적용) 직접적으로 도움이 되었다기보다는 간접적으로 게임인재원 프로젝트 때, 문제가 발생했던 상황들을 떠올리면서 현업에 적용하였음, 이러한 이유에서 게임인재원의 장점이 타 과와의 협업 프로젝트라고 생각함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (기술적인 측면) 기술적인 면에서 90% 정도는 적용된다고 생각함, 인재원에서 가르쳤던 기술이 현업에서는 안 사용하는 곳도 있지만 인재원에서의 교육을 통해 다른 지식을 습득하는 데 수월했음 ▪ (의사소통 측면) 팀 프로젝트를 통해 협업에서 중요한 다른 사람들과 의사소통, 지적을 인정하는 법을 배운 것 같음

5. 교육과정 개선 사항

가. 1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트)

교육생/졸업생 인터뷰 중 1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트)과 관련된 질의에서는 '준비 시간', '자주적으로 공부할 수 있는 환경', '시수 개편', '팀 구성', '교육하고 있는 프로그램', '프로젝트 프로세스', '미니 프로젝트 기간', '학과별 인원 배분', '이론 수업', '교수님에 따른 교육 및 방향 차이' 등의 의견이 제시되었다<표 4-85 참조>.

<표 4-85> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트)

1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트)	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (준비 시간) 1년차 프로젝트는 처음이고 사람마다 수준 차이가 있기 때문에, 준비시간을 더 주었으면 좋겠음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (자주적으로 공부할 수 있는 환경) 학생들이 자주적으로 공부를 할 수 있는 프로그램이 더 있었으면 좋겠음, 학생들이 스스로 공부할 수 있는 환경을 만들어 주어야 함 ▪ (시수 개편) 시수가 3시간씩 2개의 과목을 진행하는데 좀 더 세부적으로 시간을 나눠서 강의를 하는 것도 괜찮을 것 같음 ▪ (팀 구성) 현재 미니프로젝트 팀구성을 학생들에 의해 구성되지만, 랜덤으로 구성하는 것이 다양한 학습에 도움이 될 것 같음
4기 아트학과 C교육생	▪ (교육하고 있는 프로그램) 아트학과의 경우 현업에 아직 적용하고 있지 않은 신(新)식의 프로그램 중심의 수업을 하고 있음, 이러한 강의에 불만이 있던 학생들이 나간 것 같음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (프로젝트 프로세스) 전체적으로 적절했으며, 프로젝트 프로세스가 조금 더 매끈하게 개선되었으면 좋겠음

1년차 과정(이론수업+미니 프로젝트)	
1기 기획학과 H졸업생	▪ (미니 프로젝트 기간) 미니 프로젝트 기간이 1-2주 정도 여유가 있었으면 더 높은 퀄리티의 작품이 나왔을 것 같음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (학과별 인원 배분) 2기 때는 학과별 인원 배분이 제대로 안 돼서 좀 많이 힘들었음, 프로그래밍학과 인원을 기획학과와 거의 동일한 인원으로 배분하여 프로젝트 과정이 어려웠음 ▪ (이론 수업) 개인적으로 이론 수업이 굉장히 촉박했음, 3년 과정을 만들어서 이론과정을 늘리는 것도 좋은 방법이라고 생각함 ▪ (교수님에 따른 교육 및 방향 차이) 같은 학과지만 반별로 담당하는 교수님이 다르기 때문에, 같은 과목의 수업이더라도 수업이 전혀 다르거나 방향이 다른 부분이 있음, 학생들에게 혼란을 주지 않기 위해서 개선되어야 함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (유급) 개인적으로 1년차 과정은 적절했다고 판단됨, 그러나 이론 과정을 따라가지 못한 학생의 경우, 공부를 더 하기 위해 1년 유급하는 경우도 있음

나. 2년차 과정(장기 프로젝트)

교육생/졸업생 인터뷰 중 2년차 과정(장기 프로젝트)과 관련된 질의에서는 ‘팀 구성’, ‘팀원 간의 수준’, ‘교수님 멘토링’, ‘이론과정 증축, 프로젝트 단축’, ‘효율적인 시간 배분’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-86 참조>.

<표 4-86> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_2년차 과정(장기 프로젝트)

2년차 과정(장기 프로젝트)	
4기 아트학과 C교육생	▪ (팀 구성) 학생들이 팀을 구성하기는 하지만, 학생들이 인원의 문제로 팀 구성 자체에 불만족할 수 있다고 생각됨, 아트학과에서 자퇴하는 학생들이 많아 과에 인원이 없어서 장기 프로젝트 팀 구성이 프로그래밍학과 학생과 기획학과 학생들로만 구성된 팀도 있음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (팀원 간의 수준) 장기 프로젝트 팀원들 간의 수준이 맞지 않아 고생했었음, 이런 것이 개선될 수 있을지는 모르겠음, 수준이 낮은 팀에 교수님이 수준이 높은 교육생 한명을 추가 시켜주면 해당 교육생이 프로젝트 전반을 책임져야 하는 상황이 발생할 수 있음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (교수님 멘토링) 교수님의 장기 프로젝트 멘토링이 짧았음, 교수님들이 개인적으로 시간을 내서 진행하기는 하지만 학생 입장에서 멘토링 시간이 길었으면 좋겠음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (이론과정 증축, 프로젝트 단축) 개인적으로 프로그래밍학과는 장기 프로젝트 과정을 1년이 아닌 7-8개월로 잡고 1년차 과정을 늘리는 것이 좋다고 생각함, 한 학기 동안 이론과정을 몰아 배우는 것이 굉장히 힘들었음 ▪ (효율적인 시간 배분) 장기 프로젝트 과정에서 처음 2달 정도는 기획학과 교육생은 게임 기획을 해야 하기 때문에, 프로그래밍학과 교육생은 작업할 것이 없음, 효율적으로 시간이 활용되었으면 함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (포트폴리오) 2년차 과정에서 장기 프로젝트를 배움의 목적이 아닌 취업을 위한 포트폴리오를 만드는 과정으로 보여지는 것이 아쉬움 ▪ (멘토링) 2년차 장기 프로젝트 과정에서 멘토링 해주시는 교수님들이 다양했으면 좋겠음, 게임 개발에서는 개인의 성향에 따라 게임이 달라지기 때문에, 다양한 분들에게 조언을 받으면 더 많은 것을 배울 수 있음

6. 만족도 조사

가. 만족도 조사의 적절성

교육생/졸업생 인터뷰 중 만족도 조사의 적절성과 관련된 질의에서는 ‘개선된 만족도 조사’, ‘조사 내용 반영’, ‘강의 개선’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-87 참조>.

<표 4-87> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_만족도 조사의 적절성

만족도 조사의 적절성	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (개선된 만족도 조사) 현재 서술형으로 바뀌어서 적절하다고 판단됨
4기 아트학과 C교육생	▪ (조사 내용 반영) 만족도 조사의 내용이 실제로 반영되었다는 느낌을 받지 못했음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (강의 개선) 교수님들도 학생들의 다양한 피드백을 받아야 발전할 수 있기 때문에 만족도 조사가 필요하다고 생각됨

나. 교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도

교육생/졸업생 인터뷰 중 교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도와 관련된 질의에서는 ‘만족도 조사에 임하는 태도’, ‘적절한 태도’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-88 참조>.

<표 4-88> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도

교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도	
4기 아트학과 C교육생	▪ (만족도 조사에 임하는 태도) 대체적으로 학생들이 만족도 조사에 임하는 태도는 양호하다고 생각됨
1기 기획학과 K졸업생	▪ (만족도 조사에 임하는 태도) 수업을 열심히 해주셨던 교수님의 경우 교육생들이 성실하게 만족도 조사에 참여함
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (적절한 태도) 2기에서는 만족도 조사를 악의적으로 하지 않았음, 모두 보통 이상으로 평가했던 것 같음

다. 만족도 조사 개선점

교육생/졸업생 인터뷰 중 만족도 조사 개선점과 관련된 질의에서는 ‘명확한 의미의 문항’, ‘개선 방법’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-89 참조>.

<표 4-89> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_만족도 조사 개선점

만족도 조사 개선점	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (명확한 의미의 문항) 문항들이 너무 광범위한 의미를 지니고 있음, 조금 더 구체적인 문항으로 조사되었으면 좋겠음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (개선 방법) 학생들의 악의적인 만족도 조사 문제를 해결할 수 있는 방법 중 하나는 상·하위 특정 %를 제외하고 평가 점수를 산출하는 것임

7. 학생 지원

가. 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

교육생/졸업생 인터뷰 중 취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입과 관련된 질의에서는 ‘게임 개발 기술 교육에 집중’, ‘포트폴리오 강좌 추가’, ‘내실을 위한 교육에 집중’, ‘스터디 방식의 취업 준비’, ‘게임인재원 이미지’, ‘기술 습득에 집중’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-90 참조>.

<표 4-90> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입

취업하기를 희망하는 기업에 따른 맞춤형 교육 서비스 도입	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (게임 개발 기술 교육에 집중) 이러한 제도를 도입하기 보다는 다른 게임 개발 기술을 가르치는 것이 좋을 것 같음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (게임 개발 기술 교육에 집중) 특정 기업을 위한 반을 구성하는 것이 아니라 특정 기술을 배우기 위해 모인 반을 구성하는 것이 적절하다고 생각됨
4기 아트학과 C교육생	▪ (포트폴리오 강좌 추가) 이러한 제도는 학원을 너무 따라가는 느낌이 있음, 이러한 제도 보다는 게임인재원 과정에서 학생들의 포트폴리오 제작할 수 있는 강좌를 좀 더 만들어 주었으면 함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (내실을 위한 교육에 집중) 취업에는 도움이 될 수 있겠지만, 이러한 방식으로 취업하게 되면 2년 안에 퇴사할 확률이 높음, 내실을 다지는 교육이 필요함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (스터디 방식의 취업 준비) 개인적으로 게임인재원에서 특정 기업에 취업하기 위해 2년이라는 시간 동안 준비시키는 것은 부정적으로 생각됨, 이러한 것은 개별적으로 하거나 스터디 형태로 진행하는 것이 좋을 것 같음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (게임인재원 이미지) 이러한 제도의 교육은 필드에서 역량의 차이가 나기 때문에 게임인재원 이미지가 안 좋아질 것 같음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (기술 습득에 집중) 게임 개발과 관련된 기술들을 갈고 닦으면 어디든 취업할 수 있고, 개인적으로 창업할 수 있음, 해당 제도는 의미가 없는 것 같음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (단일화된 교육) 이러한 제도는 효율 면에서 좋을 수 있지만 단일화된 스타일로 배우는 것은 현업에서 큰 의미가 없는 것으로 판단됨 ▪ (높은 위험성) 특정 기업반을 개설해서 교육을 받았는데 해당 기업에 취업이 안되었을 경우 문제가 될 수 있음

나. 미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램

교육생/졸업생 인터뷰 중 미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램과 관련된 질의에서는 ‘인턴십 기업 규모’, ‘취업 도움’, ‘상위 과정’, ‘중소기업 인턴십’, ‘실무경험, 경력’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-91 참조>.

<표 4-91> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램

미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (인턴십 기업 규모) 기업의 규모와 상관없이 취업을 하고 싶은 수료생을 위한 인턴십 프로그램은 좋을 것 같음,

미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (취업 도움) 확실히 취업에 도움이 될 것 같아서 참여할 의향이 있음
4기 아트학과 C교육생	▪ (취업 도움) 다양한 조건을 따져봐야겠지만, 아트학과는 취업하기가 많이 힘들기 때문에 게임인재원에서 인턴십 프로그램을 만들어 준다면 많은 학생들이 참여할 것으로 생각됨
1기 기획학과 K졸업생	▪ (상위과정) 게임인재원의 목표가 취업이라면 인턴십을 하는 것이 좋은데, 인재원의 목표가 게임 업계 상위 1%를 만드는 것이라면 1년 심화 과정을 만드는 것도 괜찮은 방법이라고 생각함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (중소기업 인턴십) 굳이 대기업이 아니더라도 교육생들의 선호가 높을 것 같음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (실무경험, 경력) 회사입장에서 생각해 보면, 부담이겠지만 학생 입장에서는 실무를 경험할 수 있고 이력서에 한 줄이라도 쓸 수 있으니 좋을 것 같음, 대학교 산학협력 인턴십 시절 한달에 60-70만 원 정도 받으면서 인턴 활동을 하였음

다. 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

교육생/졸업생 인터뷰 중 취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원과 관련된 질의에서는 '멘토링', '교통비 및 식비', '모의 면접 프로그램', '동아리', '특강' 등의 의견이 제시되었다<표 4-92 참조>.

<표 4-92> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원

취·창업 지원을 위해 필요한 교육 지원	
4기 아트학과 C교육생	▪ (멘토링) 교수님의 포트폴리오 멘토링이 2년차부터가 아닌 1년차부터 진행했으면 좋겠음, 게임인재원 과정에서 개인적으로 포트폴리오를 만들 수 있는 여유가 없음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교통비 및 식비) 인재원 교육생들을 위한 교통비 및 식비가 지원되었으면 좋겠음, 정말 밥도 못 먹고 다니는 학생들이 많았음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (모의 면접 프로그램) 모의 면접 프로그램이 있으면 좋음, 2기 과정에서는 현업 전문가들 모셔서 모의 면접을 봤었음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (동아리) 학생들끼리 게임 개발을 할 수 있는 혹은 성장할 수 있는 동아리를 만들고 활동할 수 있게 지원을 하면 좋을 것 같음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (특강) 학생들을 위해 교수님들이 취·창업과 관련된 특강을 해주시면 좋을 것 같음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (선택 교육) 교육생 창업을 위해서 창업과 관련된 선택 교육이 필요함

8. 해외 교류 · 협력

가. 해외 행사 참관 및 연수 지원

교육생/졸업생 인터뷰 중 해외 행사 참관 및 연수 지원과 관련된 질의에서는 '국내 행상 참과', '교류 프로그램', '국내 행사 참관', '해외 행사 및 연수', '다수를 위한 프로그램', '교육생 동기부여' 등의 의견이 제시되었다<표 4-93 참조>.

<표 4-93> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 행사 참관 및 연수 지원

해외 행사 참관 및 연수 지원	
5기 프로그래밍학과 A교육생	▪ (국내 행사 참관) 부산 지스타 페스티벌에서 다양한 게임을 경험할 수 있음, 특히 게임 관련 교육 기관 사람들도 참가하여 다양한 이야기를 많이 할 수 있고 여러 게임도 체험할 수 있어서 좋았음 ▪ (교류 프로그램) 어떤 교류를 하느냐에 따라 달라질 것 같음, 관심 있는 기술 쪽이라면 할 것 같은데 그렇지 않으면 안 할 수도 있을 것 같음
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (국내 행사 참관) 해외 행사에는 참가하지 못하였으나 부산 지스타 페스티벌에 참가하여 다양한 게임을 경험해 봤는데, 도움이 되었음 ▪ (해외 행사 및 연수) 기회가 된다면 해외 행사 및 연수에 참여하고 있음, 현재 금전적으로 엄청 여유가 있는 편은 아니라서 기회가 된다면 참여를 꼭 해보고 싶음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (다수를 위한 프로그램) 많은 비용으로 소수의 교육생들이 혜택을 본다면 어떤 의미가 있는지 모르겠고, 너무 비효율적이라 생각됨
1기 기획학과 H졸업생	▪ (교육생 동기부여) 교육생들의 동기부여를 위해 좋을 것 같음
2기 아트학과 J졸업생	▪ (인재원의 강점) 해외에 나가서 경험을 할 수 있게 기회를 주는 것 자체가 인재원의 강점이라고 생각함

나. 해외 교류·협력 프로그램으로 늦어지는 취업

교육생/졸업생 인터뷰 중 해외 교류·협력 프로그램으로 늦어지는 취업과 관련된 질의에서는 '경험의 중요성' 등의 의견이 제시되었다<표 4-94 참조>.

<표 4-94> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 교류·협력 프로그램으로 늦어지는 취업

해외 교류·협력 프로그램으로 늦어지는 취업	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (경험 중요성) 취업이 늦어지더라도 해외에서 좀 더 다양한 경험을 하는 게 훨씬 더 도움이 된다고 생각함

다. 해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항

교육생/졸업생 인터뷰 중 해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항과 관련된 질의에서는 '역량을 높일 수 있는 프로그램 운영', '현실성 및 실용성' 등의 의견이 제시되었다<표 4-95 참조>.

<표 4-95> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항

해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항	
4기 아트학과 C교육생	▪ (역량을 높일 수 있는 프로그램 운영) 아트학과인 경우 단지 해외에서 공부한 경험이 취업에 큰 도움이 되지 않음, 학생들의 역량을 높일 수 있는 프로그램을 운영해야 함
1기 기획학과 K졸업생	▪ (현실성 및 실용성) 해외 교류 협력 프로그램이 있으면 좋을 것 같긴 한데, 현실적으로 어떤 도움이 될지 잘 모르겠음, 현실성과 실용성이 없다는 생각이 듦,

해외 교류 · 협력을 위해 고려되어야 할 사항	
	언어부터 고려되어야 함
2기 아트학과 J졸업생	▪ (해외 인턴십) 해외 인턴십 같은 경우 회사이기 때문에 위계관계가 형성이 되고 정보 격차가 생길 수 있음, 그 안에서 무언가를 얻기 위한 난이도는 너무 높다고 생각됨, 인턴십에 적응하다가 교류 기간이 끝날 것 같음 ▪ (공동 프로젝트) 공동 프로젝트의 경우 동등한 학생의 신분으로 어떻게든 소통과 노력을 하여 하나의 성과물을 만들기 때문에 좋을 것 같음 ▪ (외국어 능력 및 교류 특화 인재 선발) 인재원에서 교류 협력 기회를 제공할 교육생들의 외국어 능력을 어떻게 파악하고 어떻게 교육시켜야 할지 명확하게 기준을 정해야 함, 처음부터 교류 특화 전형으로 외국어가 가능한 교육생을 선발하는 방법도 있음

라. 교육생의 실무역량을 높일 수 있는 해외 교류 · 협력 프로그램

교육생/졸업생 인터뷰 중 교육생의 실무역량을 높일 수 있는 해외 교류 · 협력 프로그램과 관련된 질의에서는 '해외 인턴십', '교육생 전체를 위한 지원', '게임잼', '현업 위주의 프로그램' 등의 의견이 제시되었다<표 4-96 참조>.

<표 4-96> 교육생/졸업생 인터뷰 수행 결과_교육생의 실무역량을 높일 수 있는 해외 교류 · 협력 프로그램

교육생의 실무역량을 높일 수 있는 해외 교류 · 협력 프로그램	
4기 프로그래밍학과 B교육생	▪ (해외 인턴십) 일반적으로 학생들이 가고 싶어하는 기업에 인턴십을 가는 것이 가장 실무역량을 높일 수 있을 것 같음, 3개월 간 (대학원 수업 위주) 학생 교류도 다양한 것을 배울 수 있어 좋을 것 같음, 그러나 공동 프로젝트는 잘 모르겠음
4기 아트학과 C교육생	▪ (해외 인턴십) 해외 교류 협력을 하게 된다면, 해외 인턴십이 가장 교육생들의 실무역량을 높일 수 있는 프로그램이 될 것 같음, 개인의 역량으로 인턴십 기회를 얻기는 힘들지만, 게임인재원의 지원으로 갈 수 있는 기회가 생긴다면 좋을 것 같음
1기 기획학과 K졸업생	▪ (교육생 전체를 위한 지원) 해외 인턴십은 언어적인 문제로 큰 의미가 없을 것 같음, 해외 교류 협력 지원 비용으로, 전체 교육생들에게 해줄 수 있는 지원을 하는 것이 좋을 것 같음
1기 기획학과 H졸업생	▪ (게임잼) 해외 교류 협력 대학과 교차적으로 2박 3일 정도의 게임잼을 개최하면 다수의 교육생들이 참여할 수 있고 좋을 것 같음
2기 프로그래밍학과 F졸업생	▪ (현업 위주의 프로그램) 게임 개발에서 경험이 가장 중요하기 때문에, 인턴십, 공동 프로그램 등과 같이 현업 위주의 프로그램이 개설되었으면 좋겠음

제6절 카네기멜론 재학생 인터뷰 결과

1. 교육과정(카네기멜론)

가. 역량을 높여준 강의

카네기멜론 재학생 인터뷰 중교육과정 관련 질의에서는 ‘실무를 경험할 수 있는 프로젝트 교육과정’, ‘이론+프로젝트’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-97 참조>.

<표 4-97> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_역량을 높여준 강의

역량을 높여준 강의	
카네기멜론 S재학생	▪ (실무를 경험할 수 있는 프로젝트 교육과정) 카네기멜론 교육과정은 프로젝트 베이스로 실무를 어느 정도 많이 경험할 수 있는 커리큘럼임
카네기멜론 J재학생	▪ (이론+프로젝트) ‘Advanced Pipeline Topics for Film and Game Art ’ 수업이 가장 역량을 높여준 수업임, 해당 과목은 이론적 접근뿐만 아니라 한 학기 동안 팀 프로젝트를 통해 더욱 완성도 있고 심도 있게 작품을 완성해 나가는 수업임

나. 프로젝트 강의 비중 및 방식

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 프로젝트 강의 비중 및 방식 관련 질의에서는 ‘프로젝트 중심 교육과정’, ‘프로젝트 유형’, ‘첫 학기 프로젝트’, ‘클라이언트와 협업’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-98 참조>.

<표 4-98> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_프로젝트 강의 비중 및 방식

프로젝트 강의 비중 및 방식	
카네기멜론 S재학생	▪ (프로젝트 중심 교육과정) 프로젝트가 차지하는 부분이 70~80% 되고 나머지는 학생 본인이 선택하는 선택 수업임(1~2개 정도 수강 가능) ▪ (프로젝트 유형) 프로젝트는 세 가지로 분류됨, 학생이 프리젠테이션을 하여 팀원을 모으는 스튜던트 피치 프로젝트, 교수들이 피치를 해서 팀원을 모으는 교수 피치 프로젝트, 클라이언트와 교수가 계획하여 학생이 프로젝트를 진행하는 프로젝트로 구분됨
카네기멜론 J재학생	▪ (첫 학기 프로젝트) 교육과정에서 프로젝트가 굉장히 높은 비중을 차지함, 우선 첫 학기에 듣게 되는 4가지 과목 중 세 과목이 팀 프로젝트임, ▪ (클라이언트와 협업) 첫 학기 이후에는 클라이언트와 협업해 실제 실무와 같은 환경에서 일을 하게 됨, 이 때 팀과 상의해 일주일에 최대 36시간의 core hour를 정해 일을 하게 됨

다. 프로젝트 수업 지도 방식

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 프로젝트 수업 지도 방식 관련 질의에서는 ‘프로젝트 중심 교육과정’, ‘지도교수 지도’, ‘전체 교수 지도’, ‘클라이언트 미팅’ 등의 의견이

제시되었다<표 4-99 참조>.

<표 4-99> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_프로젝트 수업 지도 방식

프로젝트 수업 지도 방식	
카네기멜론 S재학생	▪ (프로젝트 중심 교육과정) 학교에서는 일주일에서 2주일에 한 번씩 정기 미팅을 권장하고 있고, 팀원들과 모여서 프로젝트 업무를 진행하는 것은 주 25시간 정도를 권장함, 하지만 지정된 스케쥴은 없고 학생과 교수가 개별적으로 스케쥴을 잡아야 함, 지도 교수님은 매주 개별 팀마다 목표로 하는 결과물에 얼마나 현실적으로 다가가고 있는지, 다음은 어떤 것을 해야 하는지 체크를 해주심
카네기멜론 J재학생	▪ (지도교수 지도) 2학기부터 실행되는 프로젝트는 굉장히 체계적으로 지도를 받게 됨, 지도 교수님과는 일주일에 한 번 정해진 시간에 미팅을 가지고, 진행 정도와 피드백을 받게 되며 앞으로, 나아갈 방향성을 잡음 ▪ (전체교수 지도) 한 학기의 1/4 시점, 1/2 시점(중간 발표), 파이널 발표를 하며 전체 교수진의 피드백과 보완해야 할 사항 등 자세한 지도를 받음 ▪ (클라이언트 미팅) 클라이언트와의 미팅도 일주일에 한 번 정해진 시간에 진행하게 됨

2. 학생 지원

가. 취·창업 지원

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 취·창업 지원 관련 질의에서는 ‘커리어 발전 팀’, ‘졸업생과의 네트워킹’, ‘워크샵 및 창업 관련 강의’, ‘기업 탐방’, ‘회사의 학과 방문 및 줌세션’, ‘교수님 지인’, ‘커리어 담당 직원’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-100 참조>.

<표 4-100> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_취·창업 지원

취·창업 지원	
카네기멜론 S재학생	▪ (커리어 발전 팀) 카네기멜론에서는 커리어 발전팀이 있음, 과 별로 한 명씩 상담원이 있으며, 학생들은 정기적으로 상담원과 상담이 가능함 ▪ (졸업생과의 네트워킹) 커리어 발전팀에서는 네트워킹이 잘 되어있음, 졸업생들을 모아서 후배들과의 자리를 만들어 줌 ▪ (워크샵 및 창업 관련 강의) 창업 관련해서는 워크샵과 강의를 지원하고 있음
카네기멜론 J재학생	▪ (기업 탐방) 관심이 있는 세 영역 Tech, Game, Location Based Entertainment를 정해 각 영역에 해당되는 회사를 탐방하고 선배들과 시간을 가짐, 여기에서 만난 선배들을 통해 직장을 얻기도 함 ▪ (회사의 학과 방문 및 줌세션) 학과에 회사가 방문하여 소개하는 경우도 있고, 줌 세션이 열리기도 함 ▪ (교수님 지인) 교수님의 지인이 구인하면 학생들에게 메일로 정보를 알려줌 ▪ (커리어 담당 직원) career 담당 직원분이 취·창업 관련 이메일, 이력서 리뷰, 모의 인터뷰, 취업 상담을 해줌

나. 인턴십 프로그램 기간 및 방식

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 취·창업 지원 관련 질의에서는 ‘교내 인턴십’, ‘개별적인 인턴십 섭외’, ‘인턴십 기간’, ‘교내 인턴십’, ‘CPT 인턴십’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-101 참조>.

<표 4-101> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_인턴십 프로그램 기간 및 방식

인턴십 프로그램 기간 및 방식	
카네기멜론 S재학생	▪ (교내 인턴십) 카네기멜론에는 게임 관련 리서치 연구 보조 인턴십이나 고등학생들 대상으로 진행하는 게임 개발 여름 학교 프로그램 인턴십이 있음 ▪ (개별적인 인턴십 섭외) 기업 인턴십은 학생들이 개별적으로 지원해서 인턴십을 해야 함, 교수들이나 졸업생 네트워킹으로 인턴십을 많이 가는 편임 ▪ (인턴십 기간) 인턴십은 대략 3개월 12주에서 15주 정도 진행함
카네기멜론 J재학생	▪ (개별적인 인턴십 섭외) 학교에서 지원해 주는 인턴십은 따로 없음, 학생 본인이 직접 회사에 지원하며 구직해야 함 ▪ (교내 인턴십) ETC의 경우 학기 인턴을 허용하고 있으나 첫 학기 이후로만 가능하며 최대 1학기만 가능함 ▪ (CPT 인턴십) 학생 비자로 공부하는 학생의 경우 원칙적으로는 학교 밖에서 일을 할 수 없음, 다만 CPT로 학점 이수를 받으면 인턴을 할 수 있음

다. 인터십 프로그램 기업의 규모 및 수준

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 인턴십 프로그램 기업의 규모 및 수준 관련 질의에서는 ‘인턴십 기업 규모’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-102 참조>.

<표 4-102> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_인터십 프로그램 기업의 규모 및 수준

인턴십 프로그램 기업의 규모 및 수준	
카네기멜론 S재학생	▪ (인턴십 기업 규모) 인턴십 기업 규모는 다양함, 작은 회사부터 큰 회사까지 학생들이 참여하는 인턴십마다 다름
카네기멜론 J재학생	▪ (인턴십 기업 규모) 학생들이 직접 일자리를 찾는 것이기 때문에 메타, 디즈니, 블리자드, 유니버셜 등 대기업이 있기도, 스타트업과 같은 작은 기업이 있기도 함

3. 해외 교류·협력

가. 운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형 관련 질의에서는 ‘학생 교류’, ‘학생 외 일반인 대상 프로그램’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-103 참조>.

<표 4-103> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형

운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형	
카네기멜론 S재학생	▪ (학생 교류) 게임 개발 관련 학과에서 자체적으로 운영하는 교류·협력 프로그램은 확인하지 못했으나, 선택과목에서 CMU 아프리카 캠퍼스 학생들이 강의를 듣는 것은 봄, 주변에서 해외 교류·협력을 하는 학생을 본 적은 없음
카네기멜론 J재학생	▪ (학생 외 일반인 대상 프로그램) 현재 카네기멜론 대학교에서는 AI 집중 교육프로그램이 있음, 석박사 학생 및 청년 프리랜서 대상으로 진행함

나. 해외 교류·협력 프로그램 장·단점

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 해외 교류・협력 프로그램 장・단점 관련 질의에서는 '게임 개발 기술' 등의 의견이 제시되었다<표 4-104 참조>.

<표 4-104> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_해외 교류·협력 프로그램 장·단점

해외 교류·협력 프로그램 장·단점	
카네기멜론 S재학생	▪ (게임 개발 기술) 미국이 한국보다 게임 개발 관련 시스템이나 기술들이 먼저 만들어지기 때문에, 한국 학생들이 미국에서 공부한다면 기술을 배워가는 측면에서 이득이 있을 것 같음

다. 교환 학생(게임인재원)이 갖추어야 할 역량

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 교환 학생(게임인재원)이 갖추어야 할 역량 관련 질의에서는 '외국어 능력 및 외국인 친화력', '외국어 능력, 게임 개발 지식 보유, 팀 프로젝트 역량' 등의 의견이 제시되었다<표 4-105 참조>.

<표 4-105> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_교환 학생(게임인재원)이 갖추어야 할 역량

교환 학생(게임인재원)이 갖추어야 할 역량	
카네기멜론 S재학생	▪ (외국어 능력 및 외국인 친화력) 최소한의 외국어로 의사소통할 수 있는 능력과 외국인과 친화력이 필요함
카네기멜론 J재학생	▪ (외국어 능력, 게임 개발 지식 보유, 팀 프로젝트 역량) 현지 영어 수업에 참여하고 잦은 발표를 감당할 수 있는 영어 구사 능력 보유자, 게임 개발/아트 관련 지식 보유자, 잦은 팀 프로젝트를 효율적으로 관리 및 완성할 수 있는 자가 적합함

라. 교환 학생(게임인재원) 선발 조건

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 교환 학생(게임인재원) 선발 조건 관련 질의에서는 '사전 지식 및 성장 로드맵', '본교 학생과 동일한 입학 조건' 등의 의견이 제시되었다<표 4-106 참조>.

<표 4-106> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_교환 학생(게임인재원) 선발 조건

교환 학생(게임인재원) 선발 조건	
카네기멜론 S재학생	▪ (사전 지식 및 성장 로드맵) 게임 개발과 관련된 역량이 특출나지 않아도, 사전 지식이 있고 성장 로드맵이 있는 사람을 선발해야 할 것 같음
카네기멜론 J재학생	▪ (본교 학생과 동일한 입학 조건) 서류 심사, 영어 면접, 토플 성적, (개발자의 경우) 프로그래밍 시험, 포트폴리오 등

마. 효과적인 해외 교류·협력 프로그램

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 효과적인 해외 교류·협력 프로그램 관련 질의에서는 '외국어 능력 및 외국인 친화력', '교류생에 맞춘 프로그램' 등의 의견이 제시되었다<표 4-107 참조>.

<표 4-107> 카네기멜론 재학생 인터뷰 수행 결과_효과적인 해외 교류·협력 프로그램

효과적인 해외 교류·협력 프로그램	
카네기멜론 S재학생	▪ (해외 교류·협력 프로그램 순위) 학생 교류를 통한 강의 및 공동 프로젝트가 가장 학생 간에 경쟁률이 높을 것 같고, 인풋 대비 가장 효과가 좋은 것은 교수 교류일 것 같음, 그러나 인턴십의 경우 카네기멜론 재학생에게도 쉽지 않음
카네기멜론 J재학생	▪ (교류생에 맞춘 프로그램) 협력 프로젝트의 기간에 따라 다를 것 같음, 약 6개월이라 생각한다면, 본교의 프로젝트 혹은 교육과정 교류보다는 교류생을 위한 프로젝트/수업과 교수 및 학생 간의 네트워킹, 피드백 세션을 여는 것이 효과적일 것 같음

바. 교환 학생(게임인재원)에게 필요한 지원

카네기멜론 재학생 인터뷰 중 교환 학생(게임인재원)에게 필요한 지원 관련 질의에서는 '숙식 지원', '재정 지원' 등의 의견이 제시되었다<표 4-108 참조>.

<표 4-108> 교환 학생(게임인재원)에게 필요한 지원

교환 학생(게임인재원)에게 필요한 지원	
카네기멜론 S재학생	▪ (숙식 지원) 숙식을 지원하는 것이 가장 좋을 것 같음, 교통비의 경우 의무적으로 등록금에 포함되기 때문에 무료로 이용할 수 있음, 학교 기숙사의 경우 학부생을 우선적으로 선발하여 대학원생이 활용하기에는 쉽지 않음
카네기멜론 J재학생	▪ (재정 지원) 카네기멜론은 해외 학생을 위한 재정 지원 및 장학금이 없다고 봐도 무방함, 재정 지원이 가장 필요하다고 생각이 듦

제7절 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 결과

1. 게임인재원 교육과정에 대한 의견

가. 교육과정의 적절성

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자(선임) 인터뷰 중 교육과정 관련 질의에서는 ‘현업과 유사한 팀 구성의 프로젝트’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-109 참조>.

<표 4-109> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정의 적절성

교육과정의 적절성	
K 게임사 A	▪ (현업과 유사한 팀 구성의 프로젝트) 현업과 같이 각 다른 파트 멤버들이 하나의 팀으로 구성되어, 프로젝트를 진행하는 것이 의미있는 것 같음

나. 교육목적

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 교육목적 관련 질의에서는 ‘환경변화 대처 능력 및 넓은 시야’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-110 참조>.

<표 4-110> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육목적

교육목적	
K 게임사 A	▪ (환경변화 대처 능력 및 넓은 시야) 게임인재원은 게임 개발과 관련하여 변화하는 환경에 대처할 수 있고, 넓은 시야를 가진 인재를 배출하는 것을 목적으로 교육하고 운영되어야 한다고 생각함

다. 교육과정 개선점

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 교육과정 개선점 관련 질의에서는 ‘변화하는 환경에 맞춘 수업’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-111 참조>.

<표 4-111> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 개선점

교육과정 개선점	
K 게임사 A	▪ (변화하는 환경에 맞춘 수업) 현재 게임 장르 플랫폼과 기술들이 굉장히 빠르게 변화하고 있는데, 변화에 맞춘 학습이나 토론이 이루어지는 수업들이 있으면 좋겠음(게임 플랫폼 및 기술)

2. 산업계 필요 역량 및 필요 교육

가. 게임 개발자에게 요구되는 역량 및 자격 요건

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 게임 개발자에게 요구되는 역량 및 자격 요건 관련 질의에서는 ‘커뮤니케이션 능력’, ‘문서작성 능력’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-112 참조>.

<표 4-112> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 개선점

게임 개발자에게 요구되는 역량 및 자격 요건	
K 게임사 A	▪ (커뮤니케이션 능력) 게임 기획자는 개발 팀과 게임 유저 등 다양한 사람들과 커뮤니케이션을 해야하기 때문에 커뮤니케이션 훈련이 잘 되어 있는 것이 중요함 ▪ (문서작성 능력) 기획파트에서 AI가 많은 것을 도와주고 있지만 기획자는 기획 문서를 작성해야 하기 때문에 논리정연하게 문서를 작성할 수 있는 능력이 있어야 함

나. 교육과정 외 필요한 교육

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 교육과정 외 필요한 교육 관련 질의에서는 ‘선택과목’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-113 참조>.

<표 4-113> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_교육과정 외 필요한 교육

교육과정 외 필요한 교육	
K 게임사 A	▪ (선택과목) 같은 게임 기획자지만 기획자마다 전문화하고 싶은 분야가 다를 수 있기 때문에, 도시건설, 스크린 플레이 연출 등 다양한 기술들을 공부할 수 있는 선택과목이 구성되었으면 좋겠음

3. 교육효과

가. 타 교육기관 출신과의 역량 차이

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 교육효과 관련 질의에서는 ‘선택과목’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-114 참조>.

<표 4-114> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_타 교육기관 출신과의 역량 차이

타 교육기관 출신과의 역량 차이	
K 게임사 A	▪ (논리적인 생각 및 대답) 개인마다 다르지만 회사 인터뷰를 하면서 느낀 것은 대체적으로 게임인재원 출신들이 논리적으로 생각하고 대답하는 훈련이 잘 되어있었음 ▪ (포트폴리오) 포트폴리오 면에서는 게임인재원, 대학교, 학원 출신들 수준이 대동소이하였음

나. 게임인재원 출신 채용의향

게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 중 게임인재원 수료생 채용 의향과 관련 질의에서는 ‘채용자의 능력을 고려하여 결정’ 등의 의견이 제시되었다<표 4-115 참조>.

<표 4-115> 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자 인터뷰 수행 결과_게임인재원 출신 채용의향

게임인재원 출신 채용의향	
K 게임사 A	▪ (지원자 능력) 채용할 의향이 있음, 특별히 대학교를 졸업한 지원자를 선호하지 않음, 지원자의 능력을 보고 선발할 것임

제8절 소결

본 연구는 교수진, 운영사무국, 운영위원회, 내부직원(한국콘텐츠진흥원 담당자), 게임산업 종사자, 게임인재원 교육생/졸업생, 카네기멜론 재학생, 게임인재원 졸업생 재직기업 담당자(선임) 등을 대상으로 이해관계자 인터뷰를 진행하였고, ① 게임인재원 운영·교육 목적 및 정체성, ② 학사운영, ③ 학사관리제도, ④ 학생역량, ⑤ 교육효과, ⑥ 교육과정 개선사항, ⑦ 학생 지원, ⑧ 해외 교류·협력, ⑨ 교수진, ⑩ 만족도 조사, ⑪ 교육과정(카네기멜론), ⑫ 교육지원(카네기멜론)에 관한 시사점을 도출하였다.

인터뷰 결과 주요 시사점은 다음과 같다. 게임인재원 운영·교육 목적 및 정체성 관련 질의를 통해 게임인재원은 교육생들의 취·창업을 목적으로 운영되는 것이 아닌 미래 게임 산업을 선도하고, 실무에 즉시 투입될 수 있는 인력을 양성하는 것에 목적을 두어야 한다는 시사점을 도출하였다. 게임인재원의 타 기관 대비 경쟁력은 모든 교육과정이 무료이고 타 기관에서 하기 힘든 프로젝트 과정을 1년간 진행한다는 점과 필요한 장비 및 인프라가 우수하다는 점이다. 그러나 게임인재원의 교육과정이 타 기관과 비교하여 차별성이 없어지고 있다는 문제가 제기되었다. 게임인재원의 정체성과 관련된 질의에서는 실무를 가르치는 게임인재원과 논문 연구를 하는 대학원의 정체성을 비교하는 것은 적절하지 않으며, 대학교와 민간 학원 중간의 위치라는 등의 명확하지 못한 답변을 얻었다. 결론적으로 게임인재원의 운영·교육 목적에 대해서는 명확한 방향성이 있지만 정체성의 부재가 문제점으로 판단된다.

<표 4-116> 이해관계자 인터뷰 결과 종합① - 게임인재원 운영·교육 목적 및 정체성

구분	주요 키워드	주요 내용
게임인재원의 운영·교육 목적	실무 능력 향상	▪ 게임인재원의 운영 목적은 미래 게임 산업을 선도할 숨은 인재를 발굴하여 사회에 진출할 수 있도록 도와주는 것임 ▪ 게임인재원의 운영 및 교육 목적은 교육생들의 취·창업이 최우선이 아니며, 게임 개발 핵심 인재를 양성하는데 두어야 함 ▪ 게임 개발과 관련된 지식이 부족하여 취업하기 힘든 게임 관련 학과 고등학교, 대학교 출신의 졸업생들을 대상으로, 부족함을 채우기 위해 게임인재원이 설립됨 ▪ 게임인재원은 기본기를 탄탄하게 가르쳐야 한다는 목적을 가져야 함 ▪ 게임인재원에서는 OJT(직장 내 교육훈련) 기간을 짧게 하고, 즉시 실무에 투입 가능한 역량을 만드는 것을 교육 목적에 두어야 함 ▪ 신입 개발자가 실제 실무에 투입되었을 때 어떤 역량을 요구하는지와 어떤 업무를 맡을 것인지에 대해 충분히 고려하여, 그에 맞춘 교육이 필요함 ▪ 실무에서 바로 일할 수 있는 능력을 만들어 주는 것을 목표로 함 ▪ 취업을 목적으로 중요한 것만 가르치는 것이 아닌 게임 개발 능력을 성장 시켜주는 것이 목적임 ▪ 게임 인재를 양성하기 위한 것이 목적임
	게임인재원 포지션	
	실무에서 요구하는 역량을 고려한 교육	
	게임 개발 능력 향상	
	게임 인재 양성	

구분	주요 키워드	주요 내용
	경험과 지식 증가 기본 지식 플로우 본질 교육 환경 변화 대처 능력 및 넓은 시야	▪ 게임인재원은 2년 동안 정부가 졸업한 학생들에게 학원과 같이 재교육 시키는 시스템이라 생각함, 이런 과정이 적절한 것인가 검토가 필요함 ▪ 게임에 흥미있는 사람들을 대상으로 적성에 대해서 경험하게 하고, 지식을 쌓게 하며, 실무에 들어가기 전에 준비를 도와주는 것이라 생각됨 ▪ 게임 개발 관련해서 전문 인력 양성하는 것 ▪ 교육생들에게 실무 기술을 가르쳐 주는 것 ▪ 게임인재원의 프로그래머 교육 목적은 전공자 기준의 프로그래밍 기본 지식을 충분히 습득하게 하는 것임 ▪ 게임 개발 플로우의 본질을 가장 먼저 교육해야 한다고 생각함, 단순 본인이 희망하는 직무 분야의 포트폴리오 제작에만 몰두한다고 해서 인재를 양성할 수 있다기보다 내가 왜 이것을 배워야 하고, 이것이 현업에 갔을 때 어떻게 또 연결되는 것인지에 대해 알려주는 것이 중요함 ▪ 게임인재원은 게임 개발과 관련하여 변화하는 환경에 대처할 수 있고, 넓은 시야를 가진 인재를 배출하는 것을 목적으로 교육 및 운영되어야 한다고 생각함
타 기관 대비 경쟁력	국비지원 및 많은 학업량 프로젝트 중심 경쟁력 수준 명확하지 않은 차별성 교육과정 및 커리큘럼 차별점 게임 개발 장비 및 인프라 현업 경험 교수진, 풀타임 과정 실무 위주 프로그램 타 학과의 협업	▪ 게임인재원의 경쟁력은 모든 교육과정이 무료라는 점과 프로젝트 중심의 많은 학습량의 교육을 실시한다는 것임 ▪ 게임인재원의 경우 대학교처럼 폭넓은 지식을 가르치지 않고, 학원처럼 중요한 부분만 가르치지 않지만 게임에 특화된 실무에 필요한 기술 및 교육을 함 ▪ 게임인재원은 대학이나 민간 게임 학원과 교육과정 및 커리큘럼이 대동소이함 ▪ 게임인재원은 게임 개발을 위해 필요한 장비 및 인프라와 관련해서 타 기관보다 경쟁력을 가지고 있음 ▪ 개인 장비도 제공해 주고, 시설 면에서 오후 10시까지 운영하는 것 및 교육비가 무료라는 것이 경쟁력임 ▪ 타 기관에 비해 실무능력을 높여주는 것이 경쟁력임 ▪ 현업에 계시는 분에게 바로 강의를 들을 수 있다는 것이 가장 큰 메리트임, 그리고 2년 동안 쉬는 기간 없이 교육과정이 진행되기 때문에 교육에 집중하기 좋았던 것 같음 ▪ 2년 동안의 실무 위주의 프로그램 과정이 경쟁력이라 생각됨 ▪ 대학교의 경우 필드 경험이 없는 교수님이 대부분이고, 이론 중심의 수업을 하지만, 게임인재원의 경우 필드 경험이 있는 교수님들이 대부분이고, 프로젝트 중심으로 교육이 진행됨 ▪ 타 학과 사람들과 협업을 하여 게임을 개발하는 것이 큰 경쟁력임 ▪ 팀을 꾸려서 프로젝트를 하는 것 큰 경쟁력임
게임인재원의 정체성	게임인재원 정체성 확립 대학원과의 비교 어중간한 정체성 국가 차원의 주무부처 합동 프로젝트 의사소통 프로세스	▪ 실무를 가르치는 게임인재원과 논문을 쓰는 것을 배우는 대학원의 비교를 통해 인재원의 정체성을 찾는 것은 맞지 않음 ▪ 학원과 게임학과를 운영하는 대학(청강문화산업대 등) 사이의 어중간한 모습임 ▪ 게임인재원의 정체성은 국가 차원의 전혀 다른 두개의 주무부처(문체부, 교육부)가 합동으로 게임 개발 인재를 양성하는 것이라고 할 수 있음 ▪ 실무에 적용할 수 있는 의사소통 프로세스를 가르치는 것임
게임인재원 운영 · 교육 목적과 교육생의 입학	단기적인 취업 목적과의 부적합 취업과 게임 개발	▪ 짧은 기간 내에 취업하려고 하는 사람은 게임인재원과 맞지 않을 수 있음 ▪ 취업을 목적으로 입학하는 교육생들이 많은 것 같음, 그러나 게임 개발 역량 향상이 목적인 게임인재원의 방향성은 취업과도 맞닿아 있다고 생각함

구분	주요 키워드	주요 내용
목적의 부합	역량의 적합성	▪ 게임 인재 양성도 취업에 영향을 주기 때문에 교육 목적과 부합된다고 생각함 ▪ 입학생 대부분이 취·창업을 목적으로 게임인재원에 입학하지만, 게임인재원을 통해 게임 개발이 적성에 맞는지 확인해 볼 수 있는 것 같음 ▪ 취업을 목표로 게임인재원에 입학했지만, 인재원 교육 목적인 '게임 인재 양성'의 성과를 증명하기 위해서는 졸업생의 취업도 중요함, 따라서 교육생과 인재원의 교육 목적이 어긋났다고 생각하지 않음 ▪ 게임인재원의 입학한 이유가 취업을 하려고 하기보다는 게임 개발 관련 부족한 부분을 공부하러 갔던 것임, 게임인재원의 목적과 부합함 ▪ 게임인재원의 프로세스에 프로젝트 과정이 포함되어 있기 때문에 취업 중심으로 교육이 이루어진다고 생각할 수 있음 ▪ 2년차 후반부 시기가 되면 학생들 분위기가 취업이나 창업으로 쏠리게 되기 때문에 인재원이 취·창업에 학생들이 부담을 느끼게 되는 것 같음
	취업과 게임인재원의 목적의 적합성	
	적성 여부 확인	
	취업과 게임 인재 양성의 적합성	
	부족한 공부와 게임인재원의 목적의 적합성	
	게임인재원 프로세스	
	2년차 분위기	

둘째, 학사운영 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 운영사무국의 위탁으로 게임인재원이 운영되고 있는 가운데, 업무에 대한 권한 및 처리 구분이 명확하지 않으며, 교수진이 하지 않아도 될 업무를 처리하는 일들이 발생한다는 지적이 있었다. 아울러 위탁 운영이기 때문에 안정적인 틀에서 업무를 처리하는 장점을 가지고 있지만 운영 측면에서 새로운 시도나 교육기관 방향에 맞는 강력한 리드가 부족하다는 의견이 있었다. 또한 학사운영 개선사항에서 교수와 교육생들의 만족도를 높이기 위해 가장 우선적으로 개선돼야 할 항목으로 교육생 탈락 제도, 강사 만족도 조사, 교수 권리 및 재량권 등의 다양한 의견들이 제시되었다. 특히 게임인재원의 교육운영지침은 "강사평가가 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되며, 강사는 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체된다." 라는 조항을 포함하고 있다. 이러한 조항은 대학교에서 실시되고 있는 제도이기는 하나, 대부분의 대학교에서는 평가 점수 3.5 미만인 겸임 및 외래교수를 대상으로 출강을 제한하고 있으며, 이외에 출강 제한이 아닌 교수법 프로그램을 이수하는 방식 등으로 제도를 운영하고 있다. 게임인재원의 해당 조항은 학생과 교수진 간의 불화 및 교수진의 교권 등의 문제를 유발할 소지가 있다고 판단된다.

<표 4-117> 이해관계자 인터뷰 결과 종합② - 학사운영

구분	주요 키워드	주요 내용
운영사무국 학사운영의 장·단점	운영사무국 권한의 부재	▪ 운영사무국의 권한이 바뀌었기 때문에 기존에 가지고 있던 권한이 누구한테 있는지 명확하지 않아 운영에 어려움이 있음 ▪ 운영사무국에서 해야 할 일들을 교수가 수행하는 경우가 있음 ▪ 운영사무국의 명분이나 책임이 있기 때문에, 대학교의 체계적이고 안정적인 틀을
	게임인재원의	

구분	주요 키워드	주요 내용
	적절성	따라야 하며 모험적인 시도를 할 수가 없음, 결론적으로 안정적이라는 장점을 가지고 있지만 새로운 시도가 어렵다는 단점이 있음
	안정성 및 모험적 시도	▪ 교육 담당자가 교육에 집중할 수 있도록 지원해 주는 점은 좋지만 교육기관의 방향을 강력하게 리드하기에는 집중력이 분산된다는 단점이 있음
	분산된 체계	▪ 운영사무국이 어떠한 요청을 하더라도 주관기관의 인력 문제로 늦어지는 경우가 발생함, 주관기관 인력을 늘리는 것이 필요함 ▪ 한국콘텐츠진흥원 직원을 확대하여 게임인재원 운영을 직접 관리하도록 해야 함
게임인재원의 학사운영 개선사항	트렌드에 맞는 교육환경	▪ 강의실 외 게임 테스트를 할 수 있는 공간 확보가 필요함
	인재원 개방시간	▪ 인재원을 24시간 개방하여 강의 외에 시간에 프로젝트를 할 수 있는 환경을 만들어 주어야 함
	취업·창업센터	▪ 대학교와 같이 취업·창업센터 운영을 통한 학생지원이 필요함
	전시회	▪ 졸업 프로젝트 수행 시 자체적으로 작품 전시회를 개최하지만 제도적으로는 미비함. 파트별로 혹은 기수별로 함께할 수 있는 자리가 필요함
	탈락 제도	▪ 탈락제도를 만들어 일정 수준을 달성하지 못한 교육생은 경고나 퇴출 등의 제한을 주는 것이 필요함
	의사소통 라인	▪ 게임인재원의 수준을 높이기 위해서는 학생들의 선발 기준을 높이고, 더 높은 강도의 교육이 필요함
	강사 만족도 조사	▪ 강사 만족도 조사 풀을 다시 만들어야 함, 교육생 만족도 조사에서 60점 미만 2번이면 교수가 해임되는 제도는 유지하되, 척도에 문제가 있음, 만족도 조사 70점 미만의 강사는 교체되는데 척도의 '보통이다'가 60점임
	시수 개선	▪ 의사소통 라인이 비효율적임, 한국콘텐츠진흥원 담당자에서 외래교수에게 직접 연락할 수 있지만 불필요한 단계를 거쳐야 하고, 한국콘텐츠진흥원 담당자와 교원들의 소통도 원활하지 못함
	홍보비 및 교육생 입학 기준	▪ 현재 게임인재원 1시수가 3시간이고, 하루 2시수(오전, 오후 총 6시간), 주 5일 수업인데, 학생들 입장에서 수업(3시간)을 소화하기 벅차고 학습할 시간이 많이 부족함, 따라서 다양한 시간대 시수의 과목 제도 도입이 시급함(1시간 30분, 2시간, 3시간), 해당 제도가 도입이 필요함
	교수 권리 및 재량권	▪ 게임인재원의 홍보비가 굉장히 적기 때문에 전반적으로 경쟁력/수준이 매우 낮은 편임, 지원자의 경쟁력을 높이기 위해서는 홍보가 강화해야 되어야 함
	핵심성과지표	▪ 한국콘텐츠진흥원 담당자는 게임인재원 교수를 사업의 일환으로 고용된 사람으로 인식하는 경향이 있고, 교수들과 소통이 적음, 교수들과 다양한 정보를 공유하고, 교수의 권리 및 재량권을 높여줄 필요가 있음
	교원, 교육생 선발	▪ 학생 만족도 조사에서 나오는 불만 사항에 대해 교수 재량으로 대처할 수 있게 해야 하고 교수진만 열람할 수 있도록 해야 함
	게임인재원 정원	▪ 게임인재원의 운영 목적에 적합하지 않게 취업률을 KPI(핵심성과지표)로 설정하는 것은 부적절
	특화반 개설	▪ 좋은 교수진 모시고 더 좋은 학생들을 유입하려는 노력을 통해 결과적으로 취·창업 등의 성과를 확대·확산해야 함
	인턴십	▪ 코로나 이후 게임업계 일자리는 계속 줄어들고 있음, 인재원 정원이나 교육 운영이 게임업계 수요에 맞는지 확인이 필요함 ▪ 게임인재원에서 소수의 글로벌 게임 인재 육성을 한다면 경쟁력이 있을 것이라 생각함 ▪ 게임인재원 측에서 민간 기업에 인턴십을 강요하는 것은 적절하지 않음 ▪ 이미 중소벤처기업부 등의 기관에서 해외 교류·협력 프로그램을 실시하고 있음, 게임인재원(한국콘텐츠진흥원)은 기관의 본질에 맞는 정책을 해야 함

구분	주요 키워드	주요 내용
	해외 교류·협력	▪ 게임인재원은 대학교나 게임 개인 개발 민간 학원에서 시도할 수 없는 것을 해야 함 ▪ 게임인재원 전임교원들도 대학교 교수와 같이 안식년 혹은 현업에서 다양한 활동을 할 수 있는 기회를 만들어 주어야 트렌드를 받아들이고 학생들에게 트렌드에 맞는 교육을 할 수 있음 ▪ 학생들이 게임산업의 트렌드를 쫓아갈 수 있도록 현업 전문가들의 외부 특강 강사 초청 및 튜터와 같은 기회를 만들어 주어야 함 ▪ 학생들의 기숙사와 구내식당이 있어야 함 ▪ 게임인재원 교육생들에게 해외 게임 개발을 경험할 수 있게 해주어야 함 ▪ 1년에 1번 정도 인재원 선후배 만남 행사를 만들어서 인재원 졸업생들의 근황을 확인하고 관계를 발전시키는 것이 필요함 ▪ 프로젝트 룸을 추가해야 할 필요가 있음 ▪ 멘토링 담당 교수님을 추가적으로 투입할 필요가 있음 ▪ 입학하는 교육생들의 지식수준이 다르기 때문에 커리큘럼을 좀 더 세분화하고, 수준별로 반을 나누는 등 수준에 따른 커리큘럼 구성이 필요함 ▪ 학생들의 수준이 천차만별임, 수준이 높은 수업을 해야 하는데 따라오지 못하는 학생들이 있으니, 강의 수준이 낮아지는 경우가 발생함, 입학 부분에서 따라오지 못할 학생들은 탈락시키는 것이 적합하다고 생각됨 ▪ 프리스쿨로 교육생의 수준을 선별하는 것은 부족함, 개인의 역량 수준을 고려하여 입학생을 선발하는 제도가 필요함 ▪ 기획자는 논리적인 사고, 기본적인 문서 작성 및 스프레드시트 활용 능력이 필요함, 추가로 제일 중요하게 생각하는 부분은 레퍼런스 게임 플레이 경험 및 응용 능력임 ▪ 아트는 각 세부 영역에서의 기본기가 충분히 갖춰야 함 ▪ 프로그래머는 기본적인 코딩 실력과 기본 이론에 대한 개념을 숙지해야 함 ▪ 게임 프로그래머에게 요구되는 역량은 기본적인 프로그래밍 스킬, 기획서를 바탕으로 기획자와의 커뮤니케이션을 통해 주어진 스펙을 정확하게 구현할 수 있는 능력을 기본으로 함 ▪ 개발은 요구 스펙이 정적이지 않고 다른 분야에 비해 빠르게 변화하는 경우가 많아 변화에 대응할 수 있어야 함 ▪ 게임 기획자는 게임의 전반적인 스토리와 플레이를 담당하기 때문에 평소 다양한 게임을 많이 접해야 하며, 스토리 같은 경우는 적합한 네러티브를 가지고 접근을 할 줄 알아야 함, 유저 입장에서는 게임의 그래픽보다도 우선순위로 재미를 우선시하기 때문임 ▪ 게임 그래픽 디자이너는 아트를 담당하기에 플레이어들에게 첫인상을 가장 먼저 심어줄 수 있는 포지션이라고 생각함, 그래픽 디자이너는 다양한 분야에 적용될 수 있음 ▪ 게임 프로그래머는 게임 기획서에 따른 기능 구현 역량이 있어야 하며, 구현 뿐만 아니라 시스템 최적화 능력 또한 필요함
	지원 인력	
	새로운 시도	
	교수진 기회	
	해외 게임 개발 경험	
	졸업생 모니터링	
	프로젝트 룸	
	멘토링 담당 교수	
	커리큘럼 구성	
	프리스쿨 강화	

셋째, 학사관리제도 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 현재 게임인재원의 학사관리제도는 대학교와 비교하여 운영 및 교육 목적을 위한 것이 아닌, 단순히 사업 측면에서 편리한 관리를 위해 만들어진 지침이고, 섬세하게 구성되지 않았다는 의견들이 있었다. 게다가 기관의 목적, 교육과정, 교육기간, 기업 협업 프로젝트 등 세부적인 검토 및

수정이 필요하다는 의견들이 있었다. 이어서 교육과정 및 교육시스템 관련한 다양한 Pool과 졸업생들의 작품을 알릴 수 있는 행사 등의 지침이 필요하다는 의견이 있었다. 결론적으로 게임인재원의 학사관리제도는 기관의 운영 및 교육 목적을 명확히 고지할 필요가 있으며, 해당 목적에 적합한 학사관리제도 개편이 필요할 것으로 보인다.

<표 4-118> 이해관계자 인터뷰 결과 종합③ - 학사관리제도

구분	주요 키워드	주요 내용
게임인재원의 교육운영지침 수정·보완 사항	기업 협업 프로젝트	▪ 미니 프로젝트는 기업 취업에 도움이 되지 않음, 프로젝트가 제대로 운영되기 위해서는 기업을 연계한 프로젝트 지원이 더 필요함 ▪ 게임인재원의 교육운영지침은 전과제도나 출결 등의 세부적인 정비가 필요하며, 교수가 성과를 낼 수 있는 지침으로 개정이 필요함 ▪ 특수한 휴학 제도만 허용하는 것이 아닌 모든 학생에 대해 휴학-복학 시스템을 만들어 학사 운영을 조금 유동적으로 할 필요가 있음 ▪ 교수진 채용을 현업이나 산업계 현실에 적합한 기준으로 개편해야 함 ▪ 강의 만족도 조사가 적절하게 잘 운영되고 있는지 확인이 필요함 ▪ 교육과정이나 과정이수, 평가 부분에서 교수들이 경쟁력을 가지고 트렌드를 쫓아갈 수 있게 더 많은 재량권을 부여해 주어야 함 ▪ 교육운영 지침에 교육기관의 목적성을 확고히 하는 것이 필요 ▪ 출석 시스템 개편이 시급함, 과거에는 QR 시스템이었으나 지금은 수업마다 출석을 부르는데 10분 정도씩 시간이 소요됨 ▪ 조기 수료자들 인원 충당에 대한 제도가 필요함, 장기 프로젝트 중간에 조기 수료자들이 있으면 남은 팀원이 해당 업무를 충당해야 하는 어려움이 발생함 ▪ 인재원 학생 인원 대비 교수진 인원이 너무 적음, 학생 15명에 교수진 인원 1명으로 인원을 늘릴 필요가 있음
	정비 부족 및 단순히 관리를 위해 만들어진 지침	
	교육기간	
	교육과정	
	기관의 목적성	
	출석 시스템	
	조기 수료자	
	교수진 인원	
게임인재원의 교육운영지침에 도입이 필요한 사항	장학금 및 학사경고	▪ 성적 우수자에 대한 장학금과 경제적으로 도움이 필요한 학생에게 장학금을 지급하고, 학사경고인 경우 학비를 내는 제도가 필요함 ▪ homecoming day 같은 네트워크 행사가 없음, 박람회나 컨퍼런스에 참여할 수 있도록 하는 지원이 필요함 ▪ 팀 프로젝트, 강의 Pool 구성, 프로젝트실, 강의실, 편의시설 등 구조 개선이 필요함 ▪ 2년제지만 3년제, 4년제 교육과정을 만들어 교육내용을 더 잘 따라올 수 있게 만들 필요가 있음(3, 4년제는 인턴제로 구성하는 등) ▪ 전문적인 교육을 위해 전임교수의 연구 개발 지원이 필요함, 프로그래밍 관련해서 학생들도 공부를 할 때 해외 논문을 읽음, 따라서 전임교수님이 직접 연구를 하는 시간이 있었으면 좋겠음 ▪ 게임인재원이 공공기관에서 실시하는 사업이라 학생들은 보호되지만, "교수진들이 보호받을 수 있는 제도가 없는 것이 아닌가"라는 생각이 들었음 ▪ 교육생들의 동기부여를 위해 장학금 혹은 교육상 포상 제도 같은 것이 추가되었으면 좋겠음 ▪ 산학협력이 활발했으면 좋겠음, 산학협력을 맺은 기업에 취직할 때 게임인재원을 수료하면 가산점 부여, 장학금을 지원받을 수 있도록 하면 좋을 것 같음
	행사 확대	
	팀 프로젝트, 강의 등의 pool	
	교육시스템	
	전임교수 연구 지원	
	교수진 보호 제도	
	장학금 및 포상 제도	
	산학협력	

넷째, 학생 역량 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 게임인재원 내의 교육생 최종학력에 따른 역량 차이는 크게 없는 것으로 확인되었다. 타 게임교육기관 대비 교육생의 역량은 인터뷰 응답자마다 의견 차이가 있었다. 대부분 대학교와 게임인재원의 출신 역량이 가장 높다는 의견이 가장 많았지만, 부족하다는 의견도 제시되었다. 결과적으로 게임인재원의 교육 목적과 부합하도록 교육생 선발의 기준을 높이고 보다 높은 수준의 교육을 실시하는 것이 학생들의 실무 역량을 높일 수 있을 것이라 판단된다.

<표 4-119> 이해관계자 인터뷰 결과 종합④ - 학생 역량

구분	주요 키워드	주요 내용
최종학력에 따른 교육생의 학업적 역량 차이	학생 역량 차이	▪ 게임인재원 교육생들은 최종학력에 상관없이 기본/기초가 부족함, 전공자/비전공자에 따라 기능적 교육 면에서도 큰 차이는 없음 ▪ 기본적인 커리큘럼을 구성하고(학생의 수준에 따라 조정하는 것이 아닌, 산업 트렌드에 따라 수정) 운영해야 함 ▪ 학력에 따른 차이보다는 의사소통 또는 다른 사람과의 상호작용에 따라 역량 차이가 있음 ▪ 게임인재원 교육생의 최종학력에 따른 역량의 차이는 어느 정도 있을 수 있으며, 최소 4년제 이상 졸업자 대상으로 입학을 제한해야 한다고 생각함 ▪ 교육생들의 역량 차이는 존재하지만, 최종 학력의 따라 차이가 발생한다고 생각하지 않음 ▪ 차이가 있기는 함, 그러나 눈에 띄는 차이는 아님 ▪ 학력에 따라 학업적 역량의 차이는 없음. 그러나 못 따라 오는 학생들이 자퇴하는 경우가 종종 있음 ▪ 같은 학년이어도 수준이 달라 "더 이상 교육 수준이 낮아지지 않았으면 좋겠다"라고 생각함, ▪ 교수님이 모든 학생들이 이해할 수 있게 자세히 계속 설명해 주셔서 교육생 학력 간의 차이는 느끼지 못함 ▪ 초기 특히 학력에 따른 기초 지식이 있는 상태와 없는 상태에서는 확실히 역량의 차이가 날 수밖에 없고 후반에 가면 갈수록 본인의 노력 차이라고 생각함 ▪ 학과마다 최종학력에 따른 학업적 역량의 차이는 존재하는 것 같음 ▪ 최종학력에 따라 눈으로 보여지는 능률의 차이는 있음, 그러나 결국 개인이 얼마만큼 팀들과 소통하고 주어지는 역할에 충실히 임했는지가 더 중요하게 작용하였음
	커리큘럼	
	상호작용	
	입학생 학력 제한	
	개인의 역량	
	역량 차이로 인한 문제	
	교수님을 통한 역량 차이 극복	
	개인의 노력	
	학과별 최종학력에 따른 역량 차이	
	소통 및 자세	
교육생의 실무 역량	실무 역량 양극화	▪ 게임인재원 프로그래밍학과 교육생의 실무 역량은 양극화가 심함 ▪ 게임인재원 교육생은 수료해도 게임업계에서 살아남기는 힘듦 ▪ 대학교나 학원에서 가르치는 프로그램들로 가르쳐야 함 ▪ 게임인재원 졸업생들이 스타트업과 같은 수준이 낮은 회사라면 수료 후 실무에 즉시 투입가능 하겠지만 그 이상의 회사 투입은 어렵다고 생각함 ▪ 게임인재원은 프리스쿨을 통해 게임 개발에 관한 기본적인 사전지식이 있는 학생들을 선발하기 때문에 대학생 및 학원생과의 역량 차이는 없을 것으로 판단됨 ▪ 학생마다 노력이 다르기 때문에, 개인차가 있는 것 같음
	게임업계	
	새로운 프로그램 기법	
	수준이 낮은 곳에 취업	
	역량 높은 교육생 선발	

구분	주요 키워드	주요 내용
	개인차	
타 기관 대비 게임인재원의 역량	게임인재원의 실무적 역량	▪ 대학교에서는 포트폴리오를 잘 만들 수 있게 교육하지만 게임인재원에서는 실무 역량을 높일 수 있는 교육을 함 ▪ 게임인재원은 이론 외에도 실습이나 프로젝트 개발들이 더 활성화되어 있음 ▪ 게임인재원은 교육생들의 역량을 원하는 만큼 높일 수 있다고 생각함 ▪ 청강대를 제외한 대부분의 게임 대학보다는 높은 수준으로 학생들의 역량을 높일 수 있지만, 단과로 비교하면 학원 수준보다 낮음, 다른 방향을 생각해야 함 ▪ 공통적으로 게임과 게임 제작에 대해 고민하고 생각해 온 시간 차이에 따라 역량이 다를 것으로 생각됨 ▪ 모든 학생의 능력을 향상시켜 줄 수 있다고 생각함, 그러나 모든 사람에게 맞춘 커리큘럼은 비효율적으로 운영되기 때문에, 커리큘럼 수준을 명확하게 잡고 운영하였으면 좋겠음 ▪ 대학교가 가장 학생들의 역량을 높일 수 있을 것 같고, 다음으로 게임인재원, 학원 순인 것 같음, 학원의 경우는 포트폴리오를 만드는 것에만 집중되어 있고, 대학교과 게임인재원에서는 학생들의 역량 강화를 목적으로 교육하는 것 같음 ▪ 대학은 잘 모르겠으나, 사설 학원이 10점이면 게임인재원은 80~90점임 ▪ 사실 4년제 대학, 사설 게임 교육기관에서는 취업이 목적이기 때문에, 교육 분야가 한정적인데 비해, 게임인재원의 역량이 훨씬 우수하다고 생각함 ▪ 대학생의 경우 보통 학교에서 45-50% 정도 역량을 채우고, 학원에서 25-30% 정도 역량을 보충하여 70-80% 정도의 역량을 만들어 취업을 한다고 생각함, 게임인재원의 경우 70-80% 까지 역량을 채워줄 수 있다고 생각함 ▪ 개인적으로 컴공과 대학 및 학원보다 게임인재원이 교육생들을 성장시킬 수 있는 역량이 높다고 생각함, 특히 학원의 경우 중구난방식으로 가르치거나 강사의 실력이 없는 사례가 많은 것 같음 ▪ 협업을 할 수 있는 환경을 만들어 주는 기관이 가장 교육생들을 성장시켜줄 수 있는 것 같음, 인재원이 가장 역량이 높고, 다음으로 학원, 대학교 순으로 높은 것 같음
	능력 향상 가능	
	노력의 차이	
	차별화된 방향성	
	게임인재원의 가능성	
	역량 강화 목적	
	대학, 학원대비 게임인재원의 역량	
	협업 환경 조성	
타 기관 대비 교육생 역량	타 게임교육기관 대비 교육생의 역량	▪ 프로그래머의 경우, 대학교 컴퓨터 공학과 출신 학생이 게임인재원 교육생보다 실력이 높음, 그러나 대학교에서 컴퓨터 공학을 전공하지 않았지만 프로그래밍을 준비한 사람과 게임인재원이나 게임아카데미에서 배운 사람하고 실력 차이는 없음 ▪ 게임 대학 출신보다는 살짝 높은 정도지만, 단기간에 일부 분야의 기술을 배우는 학원생들에 비하면 개별 기술 실력은 떨어짐 ▪ 대학교에서 열심히 공부했을 경우 장기적으로 인재원의 교육생보다 대학교 출신의 학생들이 실무교육을 더 많이 받았을 것으로 생각됨, 따라서 인재원 교육생보다 대학을 졸업한 사람이 능력이나 역량이 높다고 생각함 ▪ 국비 학원의 경우 교육의 수준이 낮다고 생각함. 그러나 대학교의 경우 교육과정 기간이 길기 때문에 실무에 필요한 교육을 받을 수 있다고 생각됨 ▪ 학원<게임인재원<대학교 순으로 능력이나 역량이 높은 것 같음 ▪ 학원 출신의 사람들은 10점, 대학교는 50-60점 정도지만, 인재원 출신의 사람들의 실무 능력 및 역량은 80-90점이라고 생각함 ▪ 게임인재원 학생들을 다른 기관 학생과 비교하자면, 실무 능력이나 게임 개발 지식이 더 상위에 있을 수 밖에 없다고 생각됨 ▪ 개인적으로 4년제 대학교 졸업을 하더라도 낮은 수준의 교육으로 가르치기 때문에 아무것도 모르는 상태라고 생각됨, 학원은 학생들에게 비슷한 포트폴리오를
	대학교 실무 교육	
	노력의 차이	
	유연한 사고	

구분	주요 키워드	주요 내용
	논리적인 생각 및 대답	만들게만 시키기 때문에 게임인재원 교육생의 역량이 가장 크다고 생각함 ▪ 공통적으로 게임과 게임 제작에 대해 고민하고 생각해 온 시간의 차이에 따라 역량이 다를 것으로 생각됨 ▪ 인재원 졸업생들이 업무를 받아들이는 사고가 더 유연함, 학원이나 대학교 출신의 경우 개인적인 측면이 있었던 것 같음 ▪ 개인마다 다르지만 회사 인터뷰를 하면서 느낀 것은 대체적으로 게임인재원 출신들이 논리적으로 생각하고 대답하는 훈련이 잘 되어있었음 ▪ 포트폴리오 면에서는 게임인재원, 대학교, 학원 출신들 수준이 대동소이하였음
	포트폴리오	

다섯째, 교육효과 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 대부분의 인터뷰 응답자가 게임인재원 졸업생 채용을 긍정적으로 고려하고 있는 것으로 확인되었다. 그러나 대부분의 게임인재원의 교육생들은 소규모의 회사에 취직하고 있으며, 게임인재원에서 가르치는 과정만으로는 창업 경쟁력이 없다는 의견이 나왔다. 결과적으로 게임인재원이 교육생들의 취업과 창업을 목적으로 교육하는 기관은 아니나, 대학교 혹은 민간 학원대비 인재원만의 차별화된 게임 개발 교육이 필요한 것으로 보인다.

<표 4-120> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑤ - 교육 효과

구분	주요 키워드	주요 내용
게임인재원 출신의 개발자를 채용할 의사	현업 경험 모색 필요	▪ 게임인재원의 교육과정을 충실히 수료한 개발자라면 채용할 의향이 있음 ▪ 향후 회사에서 인력을 채용할 경우 가장 우선적으로 인재원 출신을 충원 대상으로 고려하고 있음 ▪ 학력보다는 실력이 우선이라고 생각하기 때문에, 출신에 상관없이 능력이 뛰어난 사람을 채용할 것임 ▪ 게임을 만들고 싶은 의지가 있고, 2년을 투자한 사람들(게임인재원 교육생 포함)은 기본적으로 마음가짐이 되어 있다고 봄 ▪ 기획은 출신과 무관하게 역량과 자질이 있어 보이면 채용할 의향이 있음 ▪ 프로그래머와 아트는 게임과 관련하여 특출나게 뛰어난 역량이 보이지 않다면, 되도록 전공자를 채용하고 싶음 ▪ 채용할 의사가 있음, 2년차 게임 개발사와 동일한 환경에서의 팀 프로젝트 경험이 현업에 많은 도움이 될 것 같다는 생각이 듦 ▪ 채용할 의향이 있음, 특별히 대학교를 졸업한 지원자를 선호하지 않음, 지원자의 능력을 보고 선발할 것임
	우선적 충원 대상	
	학력보다 실력으로 채용	
	의지 및 마음가짐	
	기획자 역량과 자질	
	프로그래머 및 아트 전공자	
	팀 프로젝트 경험	
	지원자 능력	
교육생 취창업	교육생 창업	▪ 교육생의 창업 실패 비중은 90% 정도이며, 실패했을 때 학생들이 감내해야 하는 상황임 ▪ 게임인재원의 학생들은 중소기업 취직 비율이 훨씬 높음
	취업하는 기업 규모	
게임 인재원의	창업 경쟁력	▪ 게임인재원의 교육과정이 취업 및 창업에 영향을 주겠지만, 게임인재원은 취업 및

구분	주요 키워드	주요 내용
프로그램과 교육생 취·창업의 관계	미비	창업을 목적으로 교육하지 않음 ▪ 현재 게임인재원에서 가르치고 있는 기술만으로는 창업의 경쟁력이 없음 ▪ 게임인재원이 창업을 중심으로 운영한다는 것은 위험하다고 생각됨 ▪ 게임인재원 교육생 대부분이 큰 회사로 취업하길 원하지만 대부분 매우 작고 불안한 회사부터 시작함 ▪ 실무적으로 탄탄하게 교육하기 때문에 취·창업에 큰 도움이 되는 것 같음 ▪ 게임인재원의 프로그램은 취·창업에 큰 도움이 됨, 대학교를 졸업하였더라도 게임인재원의 프로그램을 이수한다면 더욱 도움이 될 것으로 판단됨 ▪ 게임인재원 커리큘럼을 성실히 이수한 교육생은 좋은 기업에 취업함, 교육과정이 도움이 된다고 생각함 ▪ 인재원 대다수의 입학생 목적이 취업이며, 인재원의 커리큘럼 및 교수와의 관계 등이 취업에 유리하게 작용한다고 생각함 ▪ 교육생들의 창업을 위해 모든 교육생을 교육하기에는 무리가 있으니, 선택형 과목이나 특강 형식으로 개설하는 것이 좋을 것 같음 ▪ 대학교 졸업 후 취업을 못하다가 게임인재원을 수료하고 취업을 함 ▪ 게임인재원 교육생 시절, 주변에서 본인의 게임을 만들고 싶어하거나 창업을 하고 싶다는 말들이 계속 듣다 보니 창업 쪽에 관심을 가지게 됨 ▪ 창업 경험이 있는 교수님들에게 계속 여쭈어 조언을 들으면서 창업 준비를 했음
	소기업 취업	
	실무 위주의 교육	
	취업에 유리한 교육 체계	
	창업 교육 지원	
	주변 동료의 영향	
	교수진을 통한 창업 준비	
실무에서 교육 프로그램 적용 정도	교육의 현업 적용	▪ 아직 취업을 하지 않았지만 인재원에서 배운 것을 현업에 그대로 적용시킬 수 있을 것 같지 않음, 인재원에서 학습한 것을 적용하는 방법은 현업에서 배울 수 있을 것 같음 ▪ 게임인재원 교육과정의 현업 적용도는 100%라고 생각함, 처음 입사했을 때 어떻게 상위 수준의 툴을 쓸 수 있냐며 주변 동료 및 상사분들이 신기해 했음 ▪ 창업을 했기 때문에 인재원에서 배우지 않았던 부분들을 배워야 했지만, 게임인재원에서 배운 것 중 80-90% 이상은 실무에 적용하고 있음 ▪ 게임인재원에서는 실무에 바로 적용할 수 있는 기술들을 가르쳐주기 때문에 85-90% 정도 적용될 수 있다고 생각함 ▪ 직접적으로 도움이 되었다기보다는 간접적으로 게임인재원 프로젝트 때, 문제가 발생했던 상황들을 떠올리면서 현업에 적용하였음, 이러한 이유에서 게임인재원의 장점이 타과와의 협업 프로젝트라고 생각함 ▪ 기술적인 면에서 90% 정도는 적용된다고 생각함, 인재원에서 가르쳤던 기술이 현업에서 사용하지 않는 경우도 있지만 인재원에서의 교육을 통해 다른 지식을 습득하는 데 수월했음 ▪ 팀 프로젝트를 통해 협업에서 중요한 다른 사람들과 의사소통, 지적을 인정하는 법을 배운 것 같음 ▪ 현업과 같이 각 다른 파트의 멤버들이 하나의 팀으로 구성되어, 프로젝트가 실시되는 것이 의미있는 것 같음
	높은 실무 적용도	
	기술적인 측면	
	의사소통 측면	
	프로젝트를 통한 실무 경험	

여섯째, 교육과정 개선 사항 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 산업계 필요 교육은 기본적인 지식과 소통 능력을 키우는 것이 중요하다는 의견이 나왔다. 게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육은 기초교육 외에 PM을 양성할 수 있는 게임 사업 전공 및 AI 교육이 필요하다는 의견이 있었다. 아울러 교육과정 개선사항으로는 팀으로 운영되는 게임

개발과정에서 원활한 소통을 위해 융합인재 교육을 실시해야 하며, 전공에 대한 기초적인 능력이 있는 게임인재원 교육생을 선발해야 한다는 의견이 있었다. 결론적으로 난이도가 높은 게임 개발 교육도 중요하지만 부가적으로 게임 개발 관련 기본지식을 쌓을 수 있는 방법을 강구해야 할 것이며, 게임 시장에서 요구하는 AI 교육 및 융합인재 교육이 필요한 것으로 보여진다.

<표 4-121> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑥ - 교육과정 개선 사항

구분	주요 키워드	주요 내용
(6) 교육과정 개선 사항		
교육과정의 적절성	개발자 양성에 적절	▪ 게임인재원의 교육과정은 개발자 양성에 적절함 ▪ 엔진을 사용하는 교육이 아닌 직접 엔진을 개발할 수 있도록 교육을 진행하여 교육 내용을 게임 업계의 니즈에 부합시켜야 함 ▪ 가장 기본적인 실무에 대한 교육이 강화되었으면 함, 엔진과 툴 위주의 교육보다는 기본적인 원리와 개념에 대한 교육이 중요함 ▪ 보편적인 개발 프로세스에 대한 교육이 있으면 좋을 것 같음 ▪ 기본이 되어야 하는 데이터 구조, 데이터베이스, 알고리즘 등이 API나 MFC보다 더 중요한 과목이라고 생각함 ▪ 교육 프로세스 안에서 잘 다듬어진 포트폴리오 아웃풋이 나올 수 있다면, 충분한 경쟁력이 있을 수 있음 ▪ 게임인재원의 2년 과정은 적합하다고 생각함, 그러나 팀 프로젝트 1년 과정이 적절한 것인가는 의문임, 현재 회사에서 하나의 게임을 6-7년째 개발하고 있음 ▪ 회사 동료들과 게임인재원에 대해 이야기를 나눴는데, 년수로 이론과정, 프로젝트 과정을 나누는 것이 아닌, 1학기는 이론, 2학기는 실습, 3학기는 이론, 4학기 실습 과정으로 하는 것도 좋은 방법일 것 같다라는 의견이 있었음, 그러면 4개의 포트폴리오가 나올 수 있는 장점이 있음 ▪ 프로젝트 진행 중에도 이론에 대한 보충 강의가 있으면 좋을 것 같음 ▪ 팀 프로젝트를 교육생이 아닌 경력자가 주도하는 등 현업과 비슷한 형태로 진행한다면, 교육생 실무 투입에 더 도움을 줄 수 있을 것 같음
	기본 실무, 기본 원리·개념 교육 필요	
	보편적 개발 프로세스 교육	
	데이터베이스, 알고리즘	
	프로젝트 과정 기간	
	이론 및 프로젝트 과정	
	이론 보충 강의	
	프로젝트 과정에서 경력자 주도	
강좌 개성 요구사항	강좌개설의 필요성	▪ 강좌개설을 요구하는 한 두명의 학생의 요구로 새로운 강좌를 개설하는 것은 의미가 없는 것으로 판단됨
산업계 필요 역량 및 필요 교육	소통능력	▪ 자신이 할 수 있는 것이 무엇인지를 명확하게 알려줄 수 있어야 함 ▪ 파트별 게임 개발 인재에게 필요한 지식과 스킬을 향상 시킬 수 있는 강좌개설이 중요함 ▪ 게임 개발이 다른 사람들과 협업하는 콘텐츠이기 때문에 가장 기본적으로 소통능력(사회적·인문학적 소양)을 키워야 함 ▪ 게임 개발에 관한 기본적인 지식과 새로운 지식을 찾아서 체화시키는 역량이 필요함 ▪ 기획자는 논리적인 사고, 기본적인 문서작성 및 스프레드시트 활용 능력이 필요함, 추가로 제일 중요하게 생각하는 부분은 레퍼런스 게임 플레이 경험 및 응용 능력임 ▪ 아트는 각 세부 영역에서의 기본기를 충분히 갖춰야 함 ▪ 프로그래머는 기본적인 코딩 실력과 기본 이론에 대한 개념을 파악하고 있는지 확인해야 함 ▪ 게임 기획자는 개발 팀과 게임 유저 등 다양한 사람들과 커뮤니케이션을 해야하기
	파트별 필요 지식·스킬 교육	
	기본지식과 새로운 지식 습득 능력	
	기획자 필요 능력 및 역량	
	아트 전문가 필요 능력 및 역량	
	프로그래머 필요 능력 및	

구분	주요 키워드	주요 내용
	역량	때문에, 커뮤니케이션 훈련이 잘 되어 있는 것이 중요함
	문서작성 능력	▪ 기획 파트에서 AI가 많은 것을 도와주고 있지만 기획자는 기획 문서를 작성해야 하기 때문에, 논리정연하게 문서를 작성할 수 있는 능력이 있어야 함
게임인재원 교육과정 외에 필요한 교육	게임 사업 전공	▪ 게임사에서 필요한 인재는 제작뿐만 아니라 사업 역량이 있는 사업 PM이기 때문에, 게임 사업 전공이 추가되면 좋을 것임
	기본기 중심의 교육	▪ 기초교육 강화가 필요함
	취·창업 맞춤형 교육	▪ 취업과 창업에 따라 맞춤형 교육이 필요함
	AI 활용 교육	▪ 각 분야별로 현재 업무에서 AI를 활용한 업무가 어떻게 수행되고 있는지 혹은 이에 대한 노하우와 방법에 대한 교육이 필요함
	시스템 디자인 영역 심화교육	▪ 기획 부분에서 시스템 디자인 영역을 인게임(전투)과 아웃게임 영역으로 분리하여 심화 교육이 진행되면 좋을 것 같음
	실무자 특강	▪ 현업자 특강과 같은 시간을 갖는 것이 좋을 것 같음
	변화하는 환경에 맞춘 수업	▪ 현재 게임 장르 플랫폼과 기술들이 굉장히 빠르게 변화하고 있는데, 변화에 맞춘 학습이나 토론이 이루어지는 수업들이 있으면 좋겠음(게임 플랫폼 및 기술)
	선택과목	▪ 같은 게임 기획자지만 기획자마다 전문화하고 싶은 분야가 다를 수 있기 때문에, 도시건설, 스크린 플레이 연출 등 다양한 기술들을 공부할 수 있는 선택과목이 구성되었으면 좋겠음
커리큘럼 순서 및 이수 체계 조정	커리큘럼의 적합성	▪ 학생들의 게임 개발 지식이 다르기 때문에 모든 학생에게 적합한 커리큘럼을 만들 수 없음, 따라가기 힘든 수업은 학생이 개별적으로 공부를 해야 하는 것이 적합함
교육과정 개선사항	융합인재	▪ 현업에서 팀원과의 원활한 소통하기 위해서는 다른 파트도 이해하고 있어야 되기 때문에 게임기획학과에서는 융합인재를 기획하고 있음
	기업 연계 시 제약 완화	▪ 기업 연계 프로그램에서 제약이 많으면 기업에서도 연계 프로그램을 하려고 하지 않음, 최대한 제약을 줄여야 함
	선수과정	▪ 게임인재원은 대학교와 다르게 학생들 간의 수준이 다르기 때문에, 선수과정 같은 교육과정을 개설하면 좋을 것 같음
	프로젝트 과정 확대	▪ 개인적으로 게임인재원 교육과정 중에 이론 과정을 없애고, 2년 내내 프로젝트 과정을 했으면 좋겠음(프리스쿨 난이도를 높여 높은 수준의 교육생 선발)
	교육생 제한	▪ 1학기는 이론, 2학기는 실습, 3학기는 이론, 4학기 실습 과정으로 하는 것도 좋은 방법일 것 같음
	이론 보충 강의	▪ 게임인재원이 교육과정을 개선하기 위해 노력하고 있지만 10여 년 전 게임 아카데미 발상으로 역부족이라고 생각함
	프로젝트 과정에서 경력자 주도	▪ 아트학과와 프로그래밍학과의 경우 그래픽툴이나 프로그래밍에 대한 기초적인 능력이 있는 교육생으로 제한되어야 함
	게임 개발사와 동일한 환경 구축	▪ 프로젝트 진행 중에도 이론에 대한 보충 강의가 있으면 좋을 것 같음
		▪ 전공자가 게임인재원의 교육과정을 받는다면 1년차의 이론 과정의 대부분이 필요 없게 느껴질 것이고, 비전공자가 게임인재원의 교육과정을 받는다면 1년 이론 과정이 부족하다고 생각할 것임, 전체적으로 프로그래머 교육에서는 이론적인 부분이 더 강조되면 좋겠음
		▪ 2년차 과정 중에 게임 개발사와 동일한 환경에서 팀 프로젝트가 실무자 출신 및 현업자의 전문 교육으로 이뤄진다면 더 좋을 것 같음
1년차	준비 시간	▪ 1년차 프로젝트는 처음이고 사람마다 수준 차이가 있기 때문에, 준비시간을 더

구분	주요 키워드	주요 내용
과정(이론수업+미니 프로젝트)	자주적으로 공부할 수 있는 환경	주었으면 좋겠음 ▪ 학생들이 자주적으로 공부를 할 수 있는 프로그램이 더 있었으면 좋겠음
	시수 개편	▪ 시수가 3시간씩 2개의 과목을 진행하는데 좀 더 세부적으로 시간을 나눠서 강의를 하는 것도 괜찮을 것 같음
	팀 구성	▪ 현재 미니 프로젝트 팀이 교육생들에 의해 구성되지만, 랜덤으로 구성하는 것이 다양한 학습에 도움이 될 것 같음
	교육하고 있는 프로그램	▪ 아트학과의 경우 현업에 아직 적용하고 있지 않은 신(新)식의 프로그램 중심의 수업을 하고 있음, 이러한 강의에 불만이 있던 학생들이 나간 것 같음
	프로젝트 프로세스	▪ 전체적으로 적절했으며, 프로젝트 프로세스가 원활하게 진행될 수 있도록 개선되었으면 좋겠음
	미니 프로젝트 기간	▪ 미니 프로젝트 기간이 1-2주 정도 여유가 있었으면 더 높은 퀄리티의 작품이 나왔을 것 같음
	학과별 인원 배분	▪ 2기 때는 학과별 인원 배분이 제대로 안 돼서 좀 많이 힘들었음, 프로그래밍학과 인원을 기획학과와 거의 동일한 인원으로 배분하여 프로젝트 과정이 어려웠음
	이론 수업	▪ 개인적으로 이론 수업이 굉장히 촉박했음, 3년 과정을 만들어서 이론과정을 늘리는 것도 좋은 방법이라고 생각함
	교수님에 따른 교육 및 방향 차이	▪ 같은 학과지만 반별로 담당하는 교수님이 다르기 때문에, 같은 과목의 수업이더라도 수업이 전혀 다르거나 방향이 다른 부분이 있음, 학생들에게 혼란을 주지 않기 위해서 개선되어야 함
	유급	▪ 개인적으로 1년차 과정은 적절했다고 판단됨, 그러나 이론과정을 따라가지 못한 학생의 경우, 공부를 더 하기 위해 1년을 유급하는 경우도 있음
2년차 과정(장기 프로젝트)	팀 구성	▪ 학생들이 팀을 구성하기는 하지만, 학생 인원 문제로 팀 구성 자체에 불만족할 수 있다고 생각됨, 아트학과에서 자퇴하는 학생들이 많아 과에 인원이 없어서 장기 프로젝트 팀 구성이 프로그래밍학과 학생과 기획학과 학생들로만 구성된 팀도 있음
	팀원 간의 수준	▪ 장기 프로젝트 팀원들 간의 수준이 맞지 않아 고생했었음, 이런 것이 개선될 수 있을지는 모르겠음, 수준이 낮은 팀에 교수님이 수준이 높은 교육생 한 명을 추가 시켜주면 해당 교육생이 모든 것을 책임져야 하는 상황이 발생할 수 있음
	교수님 멘토링	▪ 교수님의 장기 프로젝트 멘토링이 짧았음, 교수님들이 개인적으로 시간을 내서 진행하기는 하지만 학생 입장에서 멘토링 시간이 길었으면 좋겠음
	이론과정 증축, 프로젝트 단축	▪ 개인적으로 프로그래밍학과는 장기 프로젝트 과정을 1년이 아닌 7-8개월로 잡고 1년차 과정을 늘리는 것이 좋다고 생각함, 한 학기에 몰아 배우는 것이 굉장히 힘들었음
	효율적인 시간 배분	▪ 장기 프로젝트 과정에서 처음 2달 정도는 기획학과 교육생이 게임 기획을 해야 하기 때문에, 프로그래밍학과 교육생은 작업할 것이 없음, 효율적으로 시간이 활용되었으면 함
	포트폴리오	▪ 2년차 과정에서 장기 프로젝트를 배움의 자세가 아닌 취업을 위해 포트폴리오를 만드는 과정으로 보여지는 것이 아쉬움 ▪ 2년차 장기 프로젝트 과정에서 멘토링 해주시는 교수님들이 다양했으면 좋겠음, 게임 개발에서는 개인의 성향에 따라 게임이 달라지기 때문에, 다양한 분들에게 조언을 받으면 더 많은 것을 배울 수 있음

일곱째, 학생지원 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 취업하길 원하는 기업의 유형별 맞춤형 교육은 대부분의 응답자들이 게임인재원 운영 목적과 부합되지 않기 때문에 부정적인

의견을 나타내었다. 취·창업에 필요한 교육 지원은 특강 및 교육과 졸업작품 품질을 위한 향상 지원이며, 게임 개발 전문가와의 교류 및 해외 게임 행사 참여 지원 등의 교류 지원이 필요하다는 의견이 나왔다. 결과적으로 게임인재원은 취업을 위한 지원보다는 전문적인 게임 개발 인재를 양성하기 위해 게임 전문가들과의 교류 및 해외 게임 개발 경험 지원이 필요한 것으로 판단된다.

<표 4-122> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑦ - 학생지원

구분	주요 키워드	주요 내용
(7) 학생지원		
취업하길 원하는 기업에 대한 유형별 맞춤형 교육	맞춤형 교육 서비스 지향점 게임인재원의 운영 목적 상실 중요성이 낮은 지원 게임 개발 기술 교육에 집중 포트폴리오와 강좌 추가 내실을 위한 교육에 집중 스터디 방식의 취업 준비 게임인재원 이미지 기술 습득에 집중 단일화된 교육 높은 위험성	▪ 맞춤형 교육은 인재원의 교육목적과 부합하지 않지만, 이 서비스를 제공하는 담당 직원을 따로 고용하는 것에 대해서는 찬성임 ▪ 게임인재원이 취업만을 위한 기관이 되어서는 안됨 ▪ 맞춤형 교육을 도입한다면 학원과 차별성이 전혀 없어짐 ▪ 현재 게임인재원 교육과정이 대부분의 기업들이 원하는 것으로 표준화되어 있기 때문에 중요하게 생각할 필요는 없다고 보임 ▪ 이러한 제도의 도입보다는 다른 게임 개발 기술을 가르치는 것이 좋을 것 같음 ▪ 특정 기업을 위한 반을 구성하는 것이 아니라 특정 기술을 배우기 위해 모인 반을 구성하는 것이 적절하다고 생각됨 ▪ 이러한 제도는 학원을 너무 따라가는 느낌이 있음, 이러한 제도보다는 게임인재원 과정에서 학생들의 포트폴리오 제작할 수 있는 강좌를 좀 더 만들어 주었으면 함 ▪ 취업에는 도움이 될 수 있겠지만, 이러한 방식으로 취업하게 된다면 2년 안에 퇴사할 확률이 높음, 내실을 다지는 교육이 필요함 ▪ 개인적으로 게임인재원에서 특정 기업에 취업하기 위해 2년이라는 시간 동안 준비시키는 것은 부정적으로 생각함, 이러한 것은 개별적으로 하거나 스터디 형태로 진행하는 것이 좋을 것 같음 ▪ 이러한 제도의 교육은 필드에서 역량 차이를 유발하기 때문에 게임인재원 이미지가 안 좋아질 것 같음 ▪ 게임 개발과 관련된 기술을 향상시키면 어디든 취업할 수 있고, 개인적으로 창업할 수 있음, 해당 제도는 의미가 없는 것 같음 ▪ 이러한 제도는 효율 면에서 좋을 수 있지만 단일화된 스타일로 배우는 것은 현업에서 큰 의미가 없는 것으로 판단됨 ▪ 특정 기업반을 개설해서 교육을 받았는데 해당 기업에 취업이 안되었을 경우 문제가 될 수 있음
미취업 졸업생들을 위한 인턴십 프로그램	인턴십 기업 규모 취업 도움 상위과정 중소기업 인턴십	▪ 기업의 규모와 상관없이 취업을 하고 싶은 수료생을 위한 인턴십 프로그램은 좋을 것 같음 ▪ 확실히 취업에 도움이 될 것 같아서 참여할 의향이 있음 ▪ 다양한 조건을 따져봐야겠지만, 아트학과는 취업이 많이 힘들기 때문에 게임인재원에서 인턴십 프로그램을 만들어 준다면 많은 학생들이 참여할 것으로 생각됨 ▪ 게임인재원의 목표가 취업이라면 인턴십을 하는 것이 좋은데, 인재원의 목표가 게임 업계 상위 1%를 만드는 것이라면 1년 상위 과정을 만드는 것도 괜찮은 방법이라고 생각함

구분	주요 키워드	주요 내용
	실무경험, 경력	▪ 굳이 대기업이 아니더라도 교육생들의 선호가 높을 것 같음 ▪ 회사 입장에서는 부담이겠지만 학생 입장에서는 실무 경험도 하고 이력서에 한 줄이라도 쓸 수 있으니 좋을 것 같음
취·창업에 필요한 교육 지원	특강 및 교육	▪ 상용 엔진 특강, 데이터베이스 특강 및 AWS 교육 지원이 필요함 ▪ 대기업 게임 회사 직원, 게임인재원 출신 창업자 등과의 교류가 필요함 ▪ 게임인재원 교육생의 졸업작품 퀄리티를 지금보다 두 배 이상 높일 수 있는 지원이 필요함 ▪ 우리나라보다 게임 강국이고 다양한 게임들을 많이 개발하는 북미나 유럽 국가의 경험을 많이 시켜야 함 ▪ 교수님의 포트폴리오 멘토링이 2년차부터가 아닌 1년차부터 진행되었으면 좋겠음, 게임인재원 과정에서 개인적으로 포트폴리오를 만들 수 있는 여유가 없음 ▪ 모의 면접 프로그램이 있으면 좋음, 2기 과정에서는 현업 전문가들 모셔서 모의 면접을 봤었음 ▪ 학생들끼리 게임 개발을 할 수 있는 혹은 성장할 수 있는 동아리를 만들고 활동할 수 있게 지원해 주면 좋을 것 같음 ▪ 학생들을 위해 교수님들이 취·창업과 관련된 특강을 해주시면 좋을 것 같음 ▪ 교육생 창업을 위해서 창업과 관련된 선택 교육이 필요함
	다양한 기회 지원	
	졸업작품 품질 향상 지원	
	해외 행사 참여	
	멘토링	
	모의 면접 프로그램	
	동아리	
	특강	
	선택 교육	

여덟째, 해외 교류·협력 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 해외 교류·협력은 교육생이 아닌 졸업생 대상으로 실시해야 된다는 의견이 제시되었다. 해외 교류·협력 프로그램은 장기 프로젝트, 게임사 분위기 체험, 교수 교환, 대기업 연계 프로그램을 구성해야 한다는 의견이 제시되었다. 아울러 해외 교류·협력 운영을 위해서는 명확한 목적 확립, 물리적 비용 고려, 외국어 및 홍보 등이 고려되어야 하며, 한국 게임 산업에 기여할 수 있는 방안을 강구해야 한다는 의견이 제시되었다. 해외 교류·협력을 통해 얻을 수 있는 효과로는 커뮤니케이션 능력, 넓은 시야 및 경각심, 해외 선진 기술 도입 및 인적 네트워크 축적, 해외 인턴십을 통한 기회 획득이 제시되었다. 결과적으로 해외 교류·협력의 목적을 분명히 하는 것이 중요하고, 목적에 부합하는 프로그램을 구성해야 하며, 물리적 비용, 인원 선발, 홍보 등 다양한 사항들이 면밀히 고려되어야 할 것으로 보인다.

<표 4-123> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑧ - 해외 교류·협력

구분	주요 키워드	주요 내용
(8) 해외 교류·협력		
해외 행사 참관 및 연수 지원	국내 행사 참관	▪ 부산 지스타 페스티벌에서 다양한 게임을 경험할 수 있음, 특히 게임 관련 교육기관 사람들도 와서 다양한 이야기를 많이 할 수 있고 여러 게임도 체험할 수 있어서 좋았음 ▪ 어떤 교류를 하느냐에 따라 달라질 것 같음, 관심 있는 기술 쪽이라면 할 것 같은데 아니면은 안 할 수도 있을 것 같음 ▪ 해외 행사에는 참가하지 못하였으나 부산 지스타 페스티벌에 참가하여 다양한
	교류 프로그램	
	국내 행사 참관	
	해외 행상 및	

구분	주요 키워드	주요 내용
	연수	게임을 경험해 봤는데, 도움이 되었음
	다수를 위한 프로그램	▪ 기회가 된다면 해외 행사 및 연수에 참여하고 있음, 현재 금전적으로 엄청 여유가 있는 편은 아니라서 기회가 된다면 참여를 꼭 해보고 싶음
	교육생 동기부여	▪ 많은 비용으로 소수의 교육생들이 혜택을 본다면 어떤 의미가 있는지 모르겠고, 너무 비효율적이라 생각됨
	인재원의 강점	▪ 교육생들의 동기부여를 위해 좋을 것 같음 ▪ 해외에 나가서 경험을 할 수 있게 기회를 주는 것 자체가 인재원의 강점이라고 생각함
해외 교류·협력 활동 참여 시 학사 과정의 조정	이수 학기 조정	▪ 해외 교류·협력을 위해 이수 학기를 늘이는 것은 교육생 기수가 바뀌는 경우가 발생하기 때문에 현재 과정과 맞지 않음
	경험 중요성	▪ 취업이 늦어지더라도 해외에서 좀 더 다양한 경험을 하는 게 훨씬 더 도움이 된다고 생각함
실무 역량을 위해 필요한 해외 교류·협력 방안	장기프로젝트	▪ 장기 프로젝트를 실시해야 한다고 생각함
	게임사 분위기 체험	▪ 수료 교육생을 해외로 보내서 해외 게임사의 분위기를 체험하게 해주는 것이 좋을 것 같음 ▪ 해외 학생들과 소통을 지원한다거나 공동프로젝트를 지원하는 것이 좋을 것 같음
	교수 교환	▪ 해외 기관과 연계하여 6개월 동안 별도 프로그램을 하는 것이 아니라 비슷한 커리큘럼으로 같이 진행할 수 있는 방향으로 추진하는 것이 좋을 것 같음(2년 과정)
	대기업과의 연계	▪ 해외 교류 · 협력을 다녀온 교육생들을 대상으로 국내 대기업과 연계하여 일정기간 동안 의무 근무를 하게 한다면, 상호 긍정적인 효과가 있을 듯함
	개발사 교류	▪ 가능하다면 현업 개발자나 메이저 개발사와의 교류가 있으면 도움이 될 것 같음 ▪ 일반적으로 학생들이 원하는 기업에 인턴십을 하는 것이 가장 실무역량을 높일 수 있을 것 같음, 3개월 간 (대학원 수업 위주) 학생 교류도 다양한 것을 배울 수 있어 좋을 것 같음 그러나 공동 프로젝트는 잘 모르겠음
	해외 인턴십	▪ 해외 교류 협력을 하게 된다면, 해외 인턴십이 가장 교육생들의 실무역량을 높일 수 있는 프로그램이 될 것 같음, 개인의 역량으로 인턴십 기회를 얻기는 힘들지만, 게임인재원의 지원으로 갈 수 있는 기회가 생긴다면 좋을 것 같음
	교육생 전체를 위한 지원	▪ 해외 인턴십의 경우 언어적인 문제로 큰 의미가 없을 것 같음, 해외 교류 협력 지원 비용으로, 전체 교육생들에게 해줄 수 있는 지원을 하는 것이 좋을 것 같음
	게임잼	▪ 해외 교류 협력 대학과 교차적으로 2박 3일 정도의 게임잼을 개최하면 다수의 교육생들이 참여할 수 있고 좋을 것 같음
	현업 위주의 프로그램	▪ 게임 개발에서 경험이 가장 중요하기 때문에, 인턴십, 공동 프로그램 등과 같이 현업 위주의 프로그램이 개설되었으면 좋겠음
	개발사 교류	▪ 가능하다면 현업 개발자나 메이저 개발사와의 교류가 있으면 도움이 될 것 같음
	인턴십 시스템	▪ 우수 교육기관이라면 "게임 업체와 협력도 되어있지 않을까?"라는 생각을 해봄, 이러한 시스템을 이용하여 학생들 졸업 학기 인턴십 시스템 도입도 필요할 것 같음
해외 교류·협력을 위해 기관 선정 및 프로그램 운영에 있어 고려해야 할 사항	국내 취업 의무화	▪ 게임인재원에서는 해외에서 쌓았던 경험들이 다 날아갈 수 있기 때문에 국내 취업 의무에 대한 제약을 두지 않았으면 좋겠음
	한국 게임 산업에 기여	▪ 학생이 완전 해외에서 정착하지 않게 몇 년 후 다시 한국에 돌아오겠다는 제도를 만들어야 함
	선순환 구조 형성	▪ 단순히 해외 협력 교류에 참여하기 위해 입학하는 등 악용 문제가 발생할 수 있음, 해외 교류 협력을 통한 선순환 구조 형성이 필요함
	외국어 및 홍보	▪ 해외 교류·협력을 위해 외국어 가능 학생 선발 홍보가 필요함
	목적확립	▪ 타 기관과의 교류·협력의 목표, 대상, 목적, 프로그램 등이 분명해야 함 ▪ 게임인재원 교수를 교환하는 방식도 고려해 볼 수 있음

구분	주요 키워드	주요 내용
	지원 커리큘럼 취지 및 준비 부족한 교육과정 기간 실무 위주의 교류 물리적 비용 고려 역량을 높일 수 있는 프로그램 운영 현실성 및 실용성 해외 추업 교육생 생활환경 해외 인턴십 공동 프로젝트 외국어 능력 및 교류 특화 인재 선발	▪ 교육생 해외 교류 · 협력은 적어도 교육과정이 4년 이상이어야, 해외 교류 협력이 가능하다고 봄, 졸업생 대상으로 실시가 알맞음 ▪ 이론과정의 교류보다는 프로젝트나 인터십과 같이 실무적인 교류 협력을 하는 것이 중요함(북미 혹은 유럽국가와 교류 권장) ▪ 물리적인 비용, 해외 체류비 등을 고려해야 함 ▪ 아트학과인 경우 단지 해외에서 공부한 경험이 취업에 큰 도움이 되지 않음, 학생들의 역량을 높일 수 있는 프로그램을 운영해야 함 ▪ 해외 교류 협력 프로그램이 있으면 좋을 것 같긴 한데, 현실적으로 어떤 도움이 될지 잘 모르겠음, 현실성과 실용성이 없다고 생각듦, 언어부터 고려되어야 함 ▪ 개인적으로 해외 취업을 고려하지 않는 이상 크게 의미가 없을 것이라 생각이 듦 ▪ 커리큘럼도 중요하겠지만, 해외에 파견되었을 때 학생들에게 생활적인 환경 개선에 있어서 잘 적응할 수 있도록 신경을 많이 써야 될 것 같음 ▪ 해외 인턴십 같은 경우 회사이기 때문에 위계관계가 형성이 되고 정보 격차가 생길 수 있음, 해외 인턴십 안에서 무언가를 얻기 위한 난이도는 너무 높다고 생각됨, 인턴십에 적응하다가 교류 기간이 끝날 것 같음 ▪ 공동 프로젝트의 경우 동등한 학생의 신분으로 어떻게든 소통과 노력을 하여 하나의 성과물을 만들기 때문에 좋을 것 같음 ▪ 인재원에서 교류 협력 기회를 줄 교육생들의 외국어 능력을 어떻게 파악하고 어떻게 교육시켜야 할지 명확하게 기준을 정해야 함, 반면에 처음부터 교류 특화 전형으로 외국어가 가능한 교육생을 선발하는 방법도 있음
해외 교류·협력이 교육생에게 줄 수 있는 효과	커뮤니케이션 능력 넓은 시야 및 경각심 해외 선진 기술 도입 및 인적 네트워크 축적 해외 인턴십을 통한 기회 해외 유명 메이저회사	▪ 해외에 가면 외국인과 커뮤니케이션해야 하기 때문에 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있음, 게다가 국내에서 접하기 어려운 정보들을 습득할 수 있음 ▪ 해외 교류 · 협력은 교육생들의 시야를 넓힐 수 있음 ▪ 해외 선진기술을 국내에 도입하고, 또한 그들과의 인적 네트워크를 쌓는다는 관점에서 매우 바람직한 사업이 될 수 있다고 생각함 ▪ 해외에 있는 게임사에 인턴십 기회가 주어진다면 더 많고 좋은 기회를 얻을 수 있다고 생각함 ▪ 해외 유명 메이저회사에 도전해 볼 수 있는 기회가 열릴 수 있지 않을까 생각이 듦, 졸업생들이 길을 잘 다져준다면 이후 후배들이 메이져 회사에 진출할 수 있는 기반이 생길 것 같음
운영되고 있는 해외 교류·협력 프로그램 유형 (카네기멜론)	학생교류 학생 외 일반인 대상 프로그램	▪ 게임 개발 관련 학과에서 자체적으로 운영하는 교류·협력 프로그램을 보지 못했으나, 선택과목에서 CMU 아프리카 캠퍼스 학생들이 강의를 듣는 것은 봄, 내 주변에서 해외 교류·협력을 하는 학생을 본 적은 없음 ▪ 현재 카네기멜론 대학교에서는 AI 집중 교육프로그램이 있음, 석박사 학생 및 청년 프리랜서 대상으로 진행함
해외 교류·협력 프로그램 장·단점	게임 개발 기술	▪ 미국이 한국보다 게임 개발 관련 시스템이나 기술들이 먼저 만들어지기 때문에, 한국 학생들이 미국에서 공부한다면 기술을 배워가는 측면에서 이득이 있을 것 같음
교환 학생(게임인재원)이 갖추어야	외국어 능력 및 외국인 친화력 외국어 능력,	▪ 최소한의 외국어로 의사소통할 수 있는 능력과 외국인 친화력이 필요함 ▪ 현지 영어 수업에 참여하고 잦은 발표를 감당할 수 있는 영어 구사 능력 보유자, 게임 개발/아트 관련 지식 보유자, 잦은 팀 프로젝트를 효율적으로 관리 및 완성할

구분	주요 키워드	주요 내용
할 역량	게임 개발 지식 보유, 팀 프로젝트 역량	수 있는 자가 적합함
교환 학생 (게임인재원) 선발 조건	사전 지식 및 성장 로드맵 본교 학생과 동일한 입학 조건	▪ 게임 개발과 관련된 업무가 특출나지 않아도, 사전 지식이 있고 성장 로드맵이 있는 사람을 선발해야 할 것 같음 ▪ 서류 심사, 영어 면접, 토플 성적, (개발자의 경우) 프로그래밍 시험, 포트폴리오 등
효과적인 해외 교류·협력 프로그램	해외 교류·협력 프로그램 순위 교류생에 맞춘 프로그램	▪ 학생 교류를 통한 강의 및 공동 프로젝트가 가장 학생 간에 경쟁률이 높을 것 같고, 인풋 대비 가장 효과가 좋은 것은 교수 교류일 것 같음, 그러나 인턴십의 경우 카네기멜론 재학생에게도 쉽지 않음 ▪ 협력 프로젝트의 기간에 따라 다를 것 같음, 약 6개월이라 생각한다면, 본교의 프로젝트 혹은 교육과정 교류보다는 교류생을 위한 프로젝트 / 수업과 교수 및 학생 간의 네트워킹, 피드백 세션을 여는 것이 효과적일 것 같음
교환 학생에게 필요한 지원	숙식 지원 재정 지원	▪ 숙식을 지원하는 것이 가장 좋을 것 같음, 교통비의 경우 의무적으로 등록금에 포함되기 때문에 무료로 이용할 수 있음, 학교 기숙사의 경우 학부생을 우선적으로 선발하여 대학원생이 가기에는 쉽지 않음 ▪ 카네기멜론은 해외 학생을 위한 재정 지원 및 장학금이 없다고 봐도 무방함, 재정 지원이 가장 필요하다고 생각이 듦

아홉째, 교수진 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 교수진의 채용은 학위보다는 실적을 중심으로 채용해야 한다는 의견이 있었다. 교수진 재임용의 근거가 강사평가라는 부분이 심각하게 우려되고 안전장치가 필요할 것으로 보인다는 의견이 있었다. 교수 채용과 관련해서는 전임교수의 인원이 굉장히 적으며, 유능한 교수진을 모집하기 위해서는 안식년 또는 해외 연수 제도를 만들어 장점을 부각시켜야 한다는 의견이 있었다. 외래교수 채용은 외래교수 Pool을 만들어 전임교수가 섭외하기 용이한 환경을 조성해 주거나 다수의 단기 특강 교수들을 섭외해야 한다는 의견이 있었다. 이어서 모든 교수진의 임금을 상승해야 한다는 의견이 다수 제시되었다. 결과적으로 전문적인 교수를 확보하기 위해서는 교수 임금을 높일 필요가 있으며, 제도적으로 한계가 있는 강사평가에 의지한 교수진 교체보다는 다른 방식의 제도를 도입하고, 전임교수의 교권과 재량권을 존중하는 것이 필요하다 판단되며, 전임교원의 외래교수 섭외 시 애로사항을 극복하기 위해 한국콘텐츠진흥원 담당자와 전임교수의 협력으로 외래교수 Pool을 구성할 필요가 있다.

<표 4-124> 이해관계자 인터뷰 결과 종합 ⑨ - 교수진

구분	주요 키워드	주요 내용
(9) 교수진		
게임인재원	학위보다는	▪ 게임관련 학과 출신이 아니더라도 현업 경력 몇 년 이상이면 충분해 보이고 성공한

구분	주요 키워드	주요 내용
교원 자격요건의 적합성	실적으로 채용	게임이 있으면 가산점을 주는 것도 좋을 것 같음
	교원 자격 기준의 모호성	▪ 교원 자격요건에서 "게임 관련 학과"가 아닌 "게임 관련 유관 학과"로 변경하는 등 좀 더 정확하게 표현해야 함
	기관 벤치마킹	▪ 게임인재원의 교원 자격요건은 대학교 혹은 유사 교육 기관 요건을 참조한 것 같음
	게임 개발 경력	▪ 학위와 현업 경력은 실무자 양성에 있어서 완전히 성향이 다르다고 생각함, 개발 경력과 교육 경력에 차이를 두고, 개발 경력 쪽에 좀 더 포커싱해야 한다고 생각함
	교육경력	▪ 학위와 게임인재원에서 교육하는 내용과 교원의 자격은 괴리가 있기 때문에 석박사 학위 취득보다는 개발 및 교육경력에 더 중점을 두는 것이 좋을 것 같음
게임인재원 전임교원 위촉제도	강사평가의 위험성	▪ 강사 평가로 전임교수의 재임용 여부를 결정하는 것은 심각하게 우려되는 부분임, 무언가 안전장치가 필요한 것으로 보임
	전임교수 위촉 기간	▪ 전임교수의 위촉제도(2년 후 1년 계약직)는 직업 지위가 상당히 불안하게 보임, 좋은 인재분들이 신청하지 않을 것 같음
	외래교수 비중	▪ 현업에 소속된 외래교수의 비중이 높은 것이 좋다고 생각함
게임인재원 전임교원 근무조건 개선점	겸직 금지 및 외래교수 활용	▪ 전임교수는 소수로 구성하고 겸직을 못 하게 하는 제도가 좋다고 생각됨 ▪ 전임교수가 겸직이 가능한 것은 현업에 있는 좋은 분들을 교수로 모시는데 좋은 정책이라고 생각함 ▪ 전임교수는 최대한 게임인재원에 많은 포커스가 맞춰져야 할 것 같음, 겸직이 가능하다고 하였지만 최대한 수업에 지장이 안 갈 수 있도록 해야 되며, 그러기 위해서는 겸직을 하지 않더라도 대우를 충분히 해주어야 할 것임
	능력있는 교수를 모시기 위한 전임교수 겸직 장려	
	인재원에 포커스 및 대우	
전임교수 채용	인원	▪ 현재 학생 대비 전임교수 비율이 매우 적음
	전임교수 혜택	▪ 안식년 또는 해외 연수 제도를 만들어 전임교원의 장점을 부각시켜야 실력 있는 전문가들을 채용할 수 있음
외래교수 채용	외래교수 섭외 및 Pool	▪ 외래교수 채용을 전임교수가 하는 것은 게임인재원 사정상 어쩔 수 없지만, 추후에는 공개 모집할 필요가 있음 ▪ 강사 만족도 조사를 실시하여 만족도 수치가 낮게 나온 강사를 교체하기 때문에 외래교수 섭외가 어려움
	특강 교수 대체	▪ 콘진원에서 Pool을 만들고, 해당 Pool에서 전임교수가 외래교수를 섭외하는 방식으로 이루어져야 함 ▪ 장기 외래교수를 채용하는 것보다 단기적으로 두 세번 특강을 하는 전문가를 모집하는 것이 좋을 것 같음
게임인재원 교원 임금	임금 상승	▪ 게임인재원 교수들은 강의만 하는 대학교 시간강사와는 달리 강의 외에 학생들을 케어해야 하기 때문에, 시간당 10만 원의 임금은 매우 낮음 ▪ 현재보다 임금을 더 높여 경력이 좋은 교수진 채용을 고려하는 것이 필요

열째, 만족도 조사 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 학생들이 게임인재원의 만족도 조사에 성실히 임하는 것으로 확인되었다. 그러나 질의 문항들의 의미가 명확하지 않다는 지적이 있었다. 이러한 지적을 해결하기 위해 현재 게임인재원 만족도 조사는 교육생들의 의견을 명확하게 인지할 수 있도록 모든 문항을 서술형으로 교체되었다. 이러한 방식은

교육생들의 요구사항을 자세하게 수집할 수 있다는 장점이 있지만 강의를 점수로 평가하기에는 무리가 있다. 결과적으로 개별 강의에 대한 평가를 위해서는 서술형 평가를 점수로 환산할 수 있는 제도가 마련되어야 할 것이다.

<표 4-125> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑩ - 만족도 조사

구분	주요 키워드	주요 내용
(10) 만족도 조사		
만족도 조사의 적절성	개선된 만족도 조사 조사 내용 반영 강의 개선	▪ 현재 서술형으로 바뀌어서 적절하다고 판단됨 ▪ 만족도 조사의 내용이 실제로 반영되었다는 느낌을 받지 못했음 ▪ 교수님들도 학생들의 다양한 피드백을 받아야 발전할 수 있기 때문에 만족도 조사가 필요하다고 생각됨
교육생들이 만족도 조사에 임하는 태도	적절한 태도	▪ 대체적으로 학생들이 만족도 조사에 임하는 태도는 양호하다고 생각됨 ▪ 수업을 열심히 해주셨던 교수님의 경우 교육생들이 성실하게 만족도 조사에 참여함 ▪ 2기에서는 만족도 조사를 악의적으로 하지 않았음, 모두 보통 이상으로 평가했던 것 같음
만족도 조사 개선점	명확한 의미의 문항 개선 방법	▪ 문항들이 너무 광범위한 의미를 지니고 있음, 조금 더 구체적인 문항으로 조사되었으면 좋겠음 ▪ 학생들의 악의적인 만족도 조사 문제를 해결할 수 있는 방법 중에 하나는 상·하위 특정 %를 제외하고 평가 점수를 산출하는 것임

열한째, 교육과정(카네기멜론) 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 카네기멜론 대학교의 교육과정은 게임인재원의 실무 및 프로젝트 교육과정과 유사하였다. 카네기멜론의 프로젝트 프로그램은 게임인재원보다 다양하게 구성되어 있으며, 기업과 연계한 프로젝트 프로그램을 실시하고 있었다. 결과적으로 게임인재원에서도 카네기멜론의 프로젝트 프로그램을 벤치마킹하여 다양한 프로젝트 프로그램을 구성하는 것이 학생들의 게임 개발 역량 및 취업률을 높일 수 있는 방법으로 판단된다.

<표 4-126> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑪ - 교육과정(카네기멜론)

구분	주요 키워드	주요 내용
(11) 교육과정(카네기멜론)		
역량을 높여준 강의	실무 중심의 프로젝트 교육과정 이론+프로젝트	▪ 카네기멜론 교육과정은 프로젝트 베이스로 실무를 겪어볼 수 있는 커리큘럼임 ▪ 'Advanced Pipeline Topics for Film and Game Art ' 수업이 가장 역량을 높여준 수업임, 해당 과목은 이론적 접근뿐만 아니라 한 학기 동안 팀 프로젝트를 통해 더욱 완성도 있고 심도 있게 작품을 완성해 나가는 수업임
프로젝트 강의 비중 및 방식	프로젝트 중심 교육과정	▪ 프로젝트가 차지하는 부분이 70~80% 정도이며, 나머지는 본인이 원하는 수업을 1~2개 수강할 수 있음 ▪ 프로젝트는 세 가지로 분류됨. 학생이 프리젠테이션을 하여 팀원을 모집하는

구분	주요 키워드	주요 내용
	프로젝트 유형	스튜던트 피치 프로젝트, 교수들이 피치를 해서 팀원을 모집하는 교수 피치 프로젝트, 클라이언트와 교수가 계획하여 학생이 프로젝트를 진행하는 프로젝트로 구분됨 ▪ 교육과정에서 프로젝트가 굉장히 높은 비중을 차지함, 우선 첫 학기는 듣게 되는 4가지 과목 중 세 과목이 팀 프로젝트임 ▪ 첫 학기 이후에는 클라이언트와 협업해 실제 실무와 같은 환경에서 일을 하게 됨, 이 때 팀과 상의해 일주일에 최대 36시간의 core hour를 정해 일을 하게 됨
	첫 학기 프로젝트	
	클라이언트와 협업	
프로젝트 수업 지도 방식	멘토링	▪ 학교에서는 일주일에서 2주일에 한 번씩 정기 미팅을 권장하고 있고, 팀원들과 모여서 프로젝트 업무를 진행하는 것은 주 25시간 정도를 권장함, 하지만 지정된 스케줄은 없고 학생과 교수가 개별적으로 스케줄을 잡아야 함, 지도 교수님은 매주 개별 팀마다 목표로 하는 결과물에 얼마나 현실적으로 다가가고 있는지, 다음은 어떤 것을 해야 하는지 체크를 해주심 ▪ 2학기부터 실행되는 프로젝트는 굉장히 체계적으로 지도를 받게 됨, 지도 교수님과는 일주일에 한 번 정해진 시간에 미팅을 가지고, 진행 정도와 피드백을 받게 되며 앞으로 나아갈 방향성을 잡음 ▪ 한 학기의 1/4 시점, 1/2 시점(중간 발표), 파이널 발표를 하며 전체 교수진의 피드백과 보완해야 할 사항 등 자세한 지도를 받음 ▪ 클라이언트와의 미팅도 일주일에 한 번 정해진 시간에 진행하게 됨
	지도교수 지도	
	전체교수 지도	
	클라이언트 미팅	

열두째, 학생지원(카네기멜론) 관련 질의에 대한 시사점은 다음과 같다. 카네기멜론의 학생지원은 커리어 발전 팀을 통한 취・창업 지원, 졸업생과의 네트워킹, 워크샵 및 창업 관련 강의, 기업 탐방, 게임사와 협력, 교수님의 취업 지원, 교내 인턴십 등 다양하게 구성되어 있다. 게임인재원에서도 졸업생과의 네트워킹, 교수의 취업 지원 등의 지원을 실시하고 있지만, 적절하게 운영이 되고 있지 않다. 따라서 개별적으로 취・창업을 지원해 주는 센터를 마련을 고려해 볼 필요가 있다.

<표 4-127> 이해관계자 인터뷰 결과 종합⑫ - 학생지원(카네기멜론)

구분	주요 키워드	주요 내용
(12) 학생지원(카네기멜론)		
취·창업 지원	커리어 발전 팀	▪ 카네기멜론에서는 커리어 발전팀 부서가 있음, 과 별로 한 명씩 상담원이 있으며, 학생들은 정기적으로 상담원과 상담이 가능함 ▪ 커리어 발전팀에서는 네트워킹이 잘 구성되어있음, 졸업생들을 모아서 후배들과의 자리를 만들어 줌 ▪ 창업 관련해서는 워크샵과 강의를 지원하고 있음 ▪ 관심이 있는 세 영역 Tech, Game, Location Based Entertainment를 정해 각 영역에 해당하는 회사를 탐방하고 선배들과 시간을 가짐, 여기에서 만난 선배들을 통해 직장을 얻기도 함 ▪ 학과에 회사가 방문하여 소개하는 경우도 있고, 줌 세션이 열리기도 함 ▪ 교수님의 지인이 구인하면 학생들에게 메일로 정보를 알려줌 ▪ career 담당 직원분이 취·창업 관련 이메일, 이력서 리뷰, 모의 인터뷰, 취업 상담을 해줌
	졸업생과의 네트워킹	
	워크샵 및 창업 관련 강의	
	기업 탐방	
	회사의 학과 방문 및 줌세션	
	교수님 지인	

구분	주요 키워드	주요 내용
인턴십 프로그램 기간 및 방식	교내 인턴십 개별적인 인턴십 섭외 인턴십 기간 개별적인 인턴십 섭외 교내 인턴십 CPT 인턴십	▪ 카네기멜론에는 게임 관련 리서치 연구 보조 인턴십이나 고등학생들 대상으로 진행하는 게임 개발 여름 학교 프로그램 인턴십이 있음 ▪ 기업 인턴십은 학생들이 개별적으로 지원해서 인턴십을 해야 함, 교수들이나 졸업생 네트워킹으로 인턴십을 많이 가는 편임 ▪ 인턴십은 대략 3개월 12주에서 15주 정도 진행함 ▪ 학교에서 지원해 주는 인턴십은 따로 없음, 학생 본인이 직접 회사에 지원하며 구직해야 함 ▪ ETC의 경우 학기 인턴을 허용하고 있으나 첫 학기 이후로만 가능하며 최대 1학기만 가능함 ▪ 학생 비자로 공부하는 학생의 경우 원칙적으로는 학교 밖에서 일을 할 수 없음, 다만 CPT로 학점 이수를 받으면 인턴을 할 수 있음
인턴십 프로그램 기업의 규모 및 수준	인턴십 기업 규모	▪ 인턴십 기업 규모는 다양함, 작은 회사부터 큰 회사까지 학생들이 하는 인턴십마다 다름 ▪ 학생들이 직접, 일자리를 찾는 것이기 때문에 메타, 디즈니, 블리자드, 유니버셜 등 대기업이 있기도, 스타트업과 같은 작은 기업이 있기도 함

제5장 교육과정 개선

2023

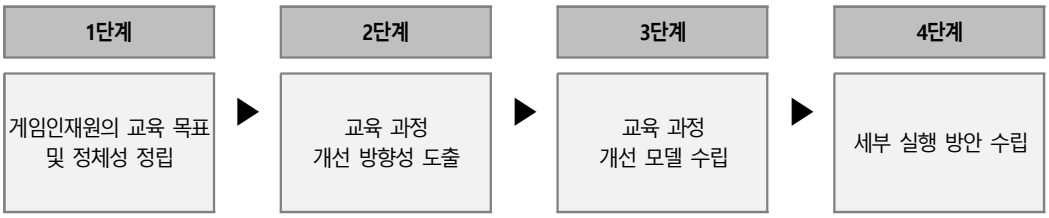
KOCCA23-49

제5장 교육 과정 개선

제1절 개요

게임인재원의 교육 과정 개선을 위한 연구는 ①게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립→②교육 과정 개선 방향성 도출→③교육 과정 개선 모델 수립→④교육 과정 개선을 위한 세부 실행 방안 수립 순으로 진행하였다.

<표 5-1> 교육 과정 개선 프로세스



①1단계 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립은 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성, 한국콘텐츠진흥원 담당자의 인재 양성 방향, 게임인재원의 사업 목적, 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성, 이해관계자 인터뷰 결과, 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력을 분석하여 교육 목표 및 정체성을 도출하였다.

②2단계 교육 과정 개선 방향성 도출은 교육 과정 모델 구성 요소인 '홍보/선발/입학', '교육 운영-교육 과정', '교육 운영-실습·프로젝트', '교육 운영-학생 지원', '학생 지원' 별로 게임인재원의 개선 방향성을 제시하였다.

③3단계에서는 2단계의 개선 방향성을 바탕으로, 향후 게임인재원의 교육 과정 개선 모델을 제시하였다.

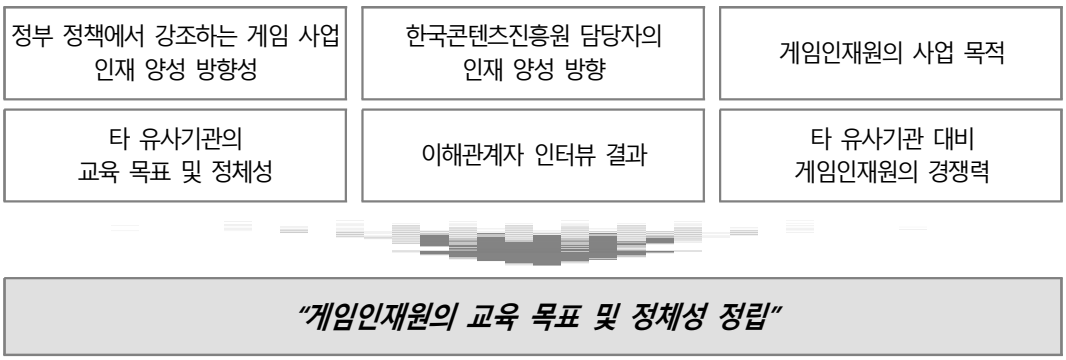
④4단계에서는 3단계에서 제시한 교육 과정 개선 모델의 구성 요소별 세부 실행 방안을 수립하였다.

제2절 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립

게임인재원의 교육 과정 개선을 위해 먼저 게임인재원의 교육 목표 및 정체성을 정립해야 할 필요가 있다. 기관의 정체성 및 목표에 따라 교육의 목적이 달라지고, 교육 과정의 방향성이 결정되기 때문이다.

게임인재원의 교육 목표 및 정체성을 정립하기 위해 ① 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재의 방향성, ② 한국콘텐츠진흥원 담당자의 인재 양성 방향, ③ 게임인재원의 사업 목적, ④ 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성, ⑤ 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력, ⑥ 이해관계자 인터뷰 결과를 참고하였다.

<표 5-2> 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 시 고려사항



1. 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성

게임 산업 인재 양성 관련 정부 정책에는 2020년 관계부처가 합동으로 발표한 '게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)'과 '2023년 문화체육관광부 업무계획' 등이 있다.

'게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)'에서는 주요 과제 중 하나로 '창의인재 양성 및 신기술 활용 지원'을 제시하였다(추진전략 4-3). 해당 과제의 구체적인 실행방안 중 하나로 '국제 경쟁력을 갖춘 전문인력 양성-게임인재원 내실화'가 있다. 게임인재원 내실화를 위해 해외 연계, 기업 협력, 신기술 교육과정 신설, 교육생 지원 강화를 강조하였다.

'문화체육관광부 2023년 업무계획'에서는 핵심과제 1번으로 '케이-콘텐츠, 수출 지형을 바꾸는 승부수(게임체인저)'를 제시, 이를 위해 미래 인재 양성 계획을 수립하였다.

정부 정책에서 강조하고 있는 게임 산업 인재 양성 방향성의 주요 키워드는 '네트워크 강화', '환경변화 반영', '해외 연계', '기업 협력', '신기술', '교육생 지원', '현장형 교육', '취·창업 지원'이다.

<표 5-3> 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성

게임산업 진흥 종합계획 (2020~2024)
"게임인재원 내실화 – 해외기관·게임기업 등 네트워크 강화, 환경변화를 반영한 교육과정 개편 및 교육생 지원강화도 추진" ▪ (해외 연계) 해외 게임특화 교육기관 연계과정 개설 및 글로벌 기업 연수 지원(최대 1~2년) ▪ (기업 협력) 게임기업 공통 프로젝트 활성화, 현업인 대상 단기 재교육 과정 개설 ▪ (신기술 교육과정 신설) 교육 과정에 AI, 블록체인, VR, AR, MR 등 신설, 새로운 기술에 기반한 게임 제작 역량 강화 ▪ (교육생 지원 강화) 우수 학생 유치 및 교육에 전념할 수 있도록 수업료 등 지원
문화체육관광부 업무계획 (2023)
▪ (미래 인재) 신기술콘텐츠 융복합아카데미, 창의인재 동반사업 등 잠재력 높은 인력에 대한 현장형 교육으로 취·창업 지원

주요 키워드
✓ 네트워크 강화
✓ 환경변화 반영
✓ 해외 연계
✓ 기업 협력
✓ 신기술
✓ 교육생 지원
✓ 현장형 교육
✓ 취·창업 지원

* 자료: 관계부처 합동(2020), '게임산업 진흥 종합계획'
문화체육관광부(2023), '2023년 주요업무 추진계획'

2. 한국콘텐츠진흥원 담당자의 인재 양성 방향

한국콘텐츠진흥원의 중장기 경영전략에서는 전략과제 '융복합 미래인재 양성'을 통해 인재 양성의 방향성을 제시하고 있다.

3. 게임인재원의 사업 목적

게임인재원의 사업 목적은 **'게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임인재 배출'**로, 인재원이 설립된 2019년 이후부터 지금까지 동일한 사업 목적을 유지하고 있다.

4. 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성

게임인재원과 유사한 게임 교육기관의 교육 목표 및 기관 정체성, 콘텐츠 분야 교육기관의 교육 목표 및 기관 정체성을 조사·분석하였다.

타 유사기관의 교육목표에서는 ‘전문(핵심) 인력(직업) 양성’, ‘학제간 융합·통합’, ‘대외 활동 및 해외 교류’, ‘프로젝트 과정’ 등을 공통적으로 강조하고 있음을 도출하였다.

<표 5-4> 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성 조사·분석 결과

구분		교육 목표	주요 키워드
게임 분야	카네기 멜론 대학교 ETC	▪ (미션) 프로젝트 중심 학습, 도제식 교육, 지역사회 참여 및 업계 협력을 통해 학생들이 전문 직업을 준비할 수 있도록 포괄적인 학제간 교육 기회를 창출 ▪ (비전) 학생들을 즐겁게 하고, 교육하고, 변화시키고, 영감을 주는 모범적인 경험을 상상하고 구축하는 창의적인 리더 양성	▪ 프로젝트 중심 ▪ 지역사회·업계 협력 ▪ 전문 직업 ▪ 창의적 리더
	Enjmin	▪ (교육 목표 1) 미래 산업 전문가, 연구원, 예술가를 최고 수준으로 양성 ▪ (교육 목표 2) 인터랙티브 미디어의 근간이 되는 과학 및 기술 분야의 기초 및 응용 연구를 육성 ▪ (교육 목표 3) 이미 시청각 부문에 종사하고 있고 새로운 커리어로 자격을 취득하고자 하는 사람들에게 새로운 기회를 제공 ▪ (교육 목표 4) 학생들이 창업을 하거나 디지털 미디어 작품을 만드는데 필요한 자금을 구할 수 있도록 지원 ▪ (교육 목표 5) 대화형 디지털 미디어를 통해 전문 예술가와 연구자 간의 국제 교류를 촉진	▪ 전문인력 양성 ▪ 기초 및 응용 연구 ▪ 교육 ▪ 학생 창업 지원 ▪ 국제 교류 촉진
	유타 대학교	▪ (교육 목표 1) 예술, 인문학, 사회 과학, 전산 연구 및 실습을 통합하는 새로운 학제간 정보학 분야에 기여 ▪ (교육 목표 2) 학생들에게 선도적인 연구 대학에서 세계적 수준의 교육을 제공할 뿐만 아니라 "스튜디오 시뮬레이션" 프로젝트 과정을 통해 전문 게임 포트폴리오를 개발하고 향상할 수 있는 기회 제공	▪ 학제간 통합 ▪ 프로젝트 과정 ▪ 전문 게임 포트폴리오
	청강 문화 산업 대학교	▪ (미션) 교육을 통한 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시, 탄탄한 포트폴리오 구성 및 취업의 문을 넓히는 기회를 제공 ▪ (비전) 게임창작 생태계 구축하는 차세대 게임 전문 인력양성	▪ 대외 활동 ▪ 취업 ▪ 게임 창작 생태계 ▪ 차세대 전문 인력
콘텐츠 분야	한국영화 아카데미	▪ (미션) 한국 영화산업 핵심인재 발굴 및 육성 ▪ (비전) 아시아 최고 영화 교육기관으로 성장 ▪ (추진전략) 원-스톱 교육지원 체계 구축	▪ 핵심인재 발굴 ▪ 원스톱 교육 지원 체계
	신기술 콘텐츠 융복합 아카데미	▪ (미션) 콘텐츠 산업 혁신을 주도하는 신기술 융복합 전문인재 양성 ▪ (비전) 미래 콘텐츠 산업의 성장 기반이 되는 핵심인재 양성 교육사업	▪ 신기술 융복합 ▪ 전문인재 ▪ 핵심인재

5. 이해관계자 인터뷰 결과

게임인재원의 운영·교육 목적, 정체성에 대한 이해관계자 인터뷰 결과, 내부 관계자의 주요 의견은 다음과 같다. **게임 산업의 인재 발굴 및 핵심인재 양성, 미래 산업 선도 인재 양성 등을 언급하였다. 게임인재원이 취업률 등 주요 성과가 뛰어나긴 하나, 취업을 위한**

기관으로서의 정체성은 적절하지 않다는 의견이 제시되었다.

> ***관계자 A:*** *게임인재원의 운영 목적은 미래 게임 산업을 선도할 숨은 인재를 발굴하여 사회에 진출할 수 있도록 도와주는 것이다.*
>
> ***관계자 B:*** *게임인재원의 포지션은 명확하다. 취업률보다는 핵심인재 양성이 더 중요하다고 본다.*
>
> ***관계자 C:*** *국가에서 미래 산업의 인재를 육성하기 위해 만든 기관으로, 미래 게임 산업을 선도할 인재를 양성하기 위한 목적을 가지고 있다.*
>
> *- 내부 관계자 인터뷰 中*

각 학과별 교육생 및 졸업생에게 게임인재원의 운영·교육 목적에 대해 질의한 결과, **'실무 능력 향상', '게임 개발 능력 향상', '게임 인재 양성', '게임 개발 전문인력 양성'** 등의 의견이 제시되었다.

> ***교육생 A:*** *실무에서 바로 일할 수 있는 능력을 만들어 주는 것을 교육 목표로 하고 있다.*
>
> ***교육생 B:*** *취업을 목적으로 중요한 것만 가르치는 것이 아닌 게임 개발 능력을 성장시켜 주는 것이 게임인재원의 목적이다.*
>
> ***졸업생 C:*** *게임 개발과 관련하여 전문인력을 양성하는 것이 목적이다.*
>
> *- 교육생 및 졸업생 인터뷰 中*

외부 전문가 인터뷰 결과(단, 게임인재원의 현황에 대해 잘 알고 있는 전문가를 대상으로 인터뷰를 실시하였다), 외부 전문가는 **관련 고등학교·대학교·민간 학원에서 배울 수 없는 전문 지식의 교육을 통해 전문인력을 양성하는데 게임인재원의 교육 목적 및 정체성이 있다고 보았다. 그러나 타 기관과 유사한 커리큘럼 등으로 게임인재원의 차별성과 경쟁력이 점차 사라지고 있다고 언급하였다.**

> ***외부 전문가 A:*** *게임 관련 고등학교, 대학교 출신 졸업생이 취업을 하기에는 관련 지식이 부족하여, 그 부족함을 채우기 위한 목적으로 게임인재원이 설립되었다고 생각한다.*
>
> ***외부 전문가 B:*** *게임 학원, 대학에서 배울 수 없는 수준의 교육을 바탕으로 전 세계에서 인정받을 수 있는 게임을 만드는 인재를 길러내는 것이다.*
>
> ***외부 전문가 C:*** *게임인재원이 대학교를 따라가려는 느낌이 있다. 요즘 대학교 교수님들은 현업에 계셨던 분들이 많이 이직을 하셔서 학교 대비 차별성이 거의 없어진 느낌이다.*
>
> ***외부 전문가 D:*** *대학이나 민간 게임 학원과 애매할 정도로 차이가 없다. 교육과정 및 커리큘럼이 대동소이하다.*
>
> *- 외부 전문가 인터뷰 中*

6. 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력

본 보고서의 2장 ‘게임인재원 운영 현황 및 교육 과정 분석’과 3장 ‘국내·외 교육기관 사례 조사’ 결과를 바탕으로 유사 교육기관 대비 게임인재원의 경쟁력을 분석·도출하였다.

<표 5-5> 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력

구분	게임인재원	국내·외 유사교육 기관	경쟁력
① 교육 접근성	▪ 고등학교 졸업 이상의 학력을 보유한 예비 취·창업자	▪ 대학원 과정에서는 학위 외 별도 경력 및 전문지식을 요구	▪ 입학 요건에 대학 이상의 학위나 경력을 요구하지 않아 타 기관 대비 교육 접근성이 높음
② 재교육	▪ 고등학교, 대학교의 관련 학과에서 다루지 않는 전문 교육으로 재교육 기능 有	▪ Enjmin 대학원 과정 외, 재교육 목적의 교육과정은 별도로 운영하고 있지 않음을 확인	▪ 교육 과정의 전문성, 높은 교육 접근성으로 재교육 기능 보유
③ 실무능력	▪ 현업 전문가로 교수진을 구성, 현업 및 실무 역량 위주의 교육 실시	▪ 프로젝트 과정에 기업이 참여하여 기업이 요구하는 실무 능력 향상을 지원	▪ 현업·실무 위주의 교육과정을 운영
④ 프로젝트	▪ 1년차 과정에서 미니 프로젝트, 2년차 과정은 프로젝트 과정으로 구성	▪ 프로젝트, 인턴십 등 현장 실무 과정을 필수 교육과정으로 운영	▪ 타 교육기관 대비 프로젝트 비중이 높은 실무 위주의 교육 과정을 운영
⑤ 취업 지원	▪ 취업 특강 운영 ▪ 모의면접 멘토링	▪ 재학생·졸업생 대상 취업 지원 ▪ 기업 대상 인력 확보 지원	▪ 기본적인 특강, 멘토링 등을 지원하나 타 기관 대비 뚜렷한 경쟁력은 없음
⑥ 창업 지원	-	▪ 창업 인큐베이션 프로그램	▪ 타 기관 대비 뚜렷한 경쟁력은 없음
⑦ 전문(특화) 교육	▪ 게임 기획, 아트, 프로그래밍의 3개 전공과 전공별 세부 전공 교육과정 운영	▪ 해외 대학원 과정에서는 엔터테인먼트 기술 석사 과정, 비디오 게임 및 인터랙티브 미디어 석사 과정, 디지털 전문가 석사 과정 등에 게임 개발 교육 내용이 포함 ▪ 이외 국내·외 학사과정에서는 게임콘텐츠 학과, 게임학 과정을 운영	▪ 게임 개발 직무에 따른 전공 구분과 전공별 세부 전공, 심화 과정 운영으로 전문(특화) 교육 가능
⑧ 네트워킹	▪ 교육생-졸업생 교류 프로그램	▪ 프로젝트 과정 및 평가, 졸업생-산업 전문가 교류 프로그램 등 네트워킹을 위한 교육 체계 및 다양한 프로그램 운영	▪ 기업, 산업체 전문가와의 네트워킹은 타 교육기관 대비 미흡하나 현업의 교수진을 구성하여 경쟁력을 보유
⑨ 해외교류	▪ 글로벌 게임 행사·전시 참가 지원 ▪ 우수교육생 및 전임교수 해외 연수 지원(도쿄 게임쇼 등)	▪ 교수·학생 교류(파견) ▪ 교육과정 교류 ▪ 공동 프로젝트 진행 ▪ 공동 과정 개설 및 운영	▪ 해외 교육기관과의 교육 교류보다는 글로벌 행사 참여 위주로 향후 교육 교류 협력 필요
⑩ 기업/전문가 연계	▪ 게임개발 프로젝트에 게임 전문가 피드백 제공	▪ 프로젝트 과정, 네트워킹을 위한 행사, 기업과의 공동 R&D를 통해 기업/전문가와 연계가 활발	▪ 외부 전문가의 참여는 프로젝트 멘토링에 그치고 있어, 향후 프로젝트 과정 운영, 네트워킹 등에 기업 참여 확대 필요

전문 인력 양성	***신산업 특화· 융복합 인력 양성***	***재교육을 통한 현장 인력 양성***

앞선 정부 정책, 한국콘텐츠진흥원의 인재양성 방향, 타 기관의 교육 목표, 인터뷰 결과, 게임인재원의 경쟁력 분석 결과를 종합하여 **게임인재원의 교육 목표를 ‘전문 인력 양성’, ‘신산업 특화·융복합 인력 양성’, ‘재교육을 통한 현장 인력 양성’으로 설정하였다.**

제3절 교육 과정 개선 방향성 도출

게임인재원의 교육 과정 개선모델 수립을 위해 본 연구보고서 제3장의 국내·외 교육기관 사례조사와 제4장 이해관계자 인터뷰의 결과를 주요 이슈별로 분류하여 시사점을 도출하고자 한다.

주요 이슈는 교육 과정 개선모델의 구성 요소에 따라, '입학/선발/홍보', '교육 운영', '학생 지원'으로 구성하였다.

<표 5-6> 교육 과정 개선 방향성 도출 – 주요 이슈의 구성

Ⅰ. 홍보/선발/입학	Ⅱ. 교육 운영			Ⅲ. 학생 지원	
	Ⅱ-1. 교육과정	Ⅱ-2. 실습·프로젝트	Ⅱ-3. 해외 교류·협력	Ⅲ-1. 취업	Ⅲ-2. 창업

국내·외 교육기관 사례조사 결과를 각 교육기관의 주요 특징 및 주요 이슈별로 분류, 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 5-7> 교육 과정 개선 방향성 도출 – 국내·외 교육기관 사례조사 결과

	Ⅰ. 홍보/선발/입학	Ⅱ. 교육 운영			Ⅲ. 학생 지원	
		Ⅱ-1. 교육과정	Ⅱ-2. 실습·프로젝트	Ⅱ-3. 해외 교류·협력	Ⅲ-1. 취업	Ⅲ-2. 창업
카네기 멜론 ETC	1) 전문 기술 보유 요구	1) 이론 1년+ 프로젝트 1년 과정 2) 관련 학부 졸업생→이론 과정 생략 3) 게임 개발의 기술적 요소가 아닌 게임 개발을 위한 소양 향상 목적의 교육 실시(1학기)	1) 학생, 교수진, 기업(스폰서)이 한 팀으로 구성	1) 교직원/학생 교환 2) 공동연구/프로젝트 3) 공동과정 개설	1) 학생, 기업에게 모두 서비스를 제공, 학생-기업 취업 연계 활성화	
Enjmin	1) 학사 등의 학위 보유 2) 비디오 게임 업계에서 3년 이상 경력	1) 6개월 인턴 의무 과정 2) 시청각 산업 분야 종사자에 대한 재교육	1) 미니 프로젝트 3+ 팀 프로젝트 1 2) 프로젝트는 업계 전문가, 교수진이 평가	1) 대학, 연구소와의 공동 과정 운영 2) 기업과 공동 R&D 프로젝트 진행	1) 게임 스튜디오 설립을 지원하는 인큐베이션 프로그램	
청강 문화 산업 대학교	1) 고등학교 졸업	1) 프로젝트 중심 교육(2회 이상 게임 제작)	1) 행사, 공모전 등을 통한 포트폴리오 구축 2) 게임스튜디오 3) 경기게임상용화 지원센터를 통한 테스트, 실무역량 향상	1) 교수/학생 교류 2) 교육과정 교류 3) 공동 워크샵, 단기 캠프/연수 4) 특강, 공모전, 프로젝트 등	1) 청강 게임 컨퍼런스(CGC) 2) 청강 게임 크로니클	
유타 대학교	1) 고등학교 동등 자격 취득 2) 영어권 외 국가 지원자는 영어 능력 증명	1) 첫 학기 제외, 전 학기에 프로젝트 과정 운영(이론 6 :프로젝트 실습 4)		1) 교직원 활동 2) 파트너십 3) 인턴십	1) 게임 경력 설명 세션 2) 초청 강연 3) 연례 게이머의 밤 4) 프로젝트 특강 5) 유타 게임 다이렉트	

교육 과정 개선과 관련, 이해관계자 인터뷰 결과를 주요 이슈별로 분류, 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 5-8> 교육 과정 개선 방향성 도출 – 이해관계자 인터뷰 결과

Ⅰ. 홍보/선발/입학	Ⅱ. 교육 운영			Ⅲ. 학생 지원	
	Ⅱ-1. 교육과정	Ⅱ-2. 실습·프로젝트	Ⅱ-3. 해외 교류·협력	Ⅲ-1. 취업	Ⅲ-2. 창업
1) 입학생 역량 파악을 위한 체계 마련 필요 2) 선수 교육과정 3) 입학생 모집을 위한 홍보 강화 필요	1) 단계별 진급(시험 등) 도입 필요 2) 정부 정책에 부합한 교육 추가 운영 필요 3) 중소 제작사 대상 재교육 4) 타 파트 이해를 위한 융합 교육 필요 5) 선수 교육과정 필요 6) 특강(DB 등), AWS 교육 등 도입 고려 필요 7) 영어 특화반 운영 필요 8) 타 기관에서 할 수 없는 모험적 시도, 트렌드 교육 등 도입 필요 9) 현재는 한 분야에 특화된 교육으로, 새로운 프로그램기법에 대한 교육 필요	1) 전시회를 통한 기업 연계 필요 2) 기업 협업 프로젝트 운영 필요 3) 박람회/컨퍼런스 등 행사 참여 지원 4) 졸업 프로젝트 품질 향상을 위한 지도·지원 필요	1) 해외 유학보다는 해외 기관 학생과의 소통·프로젝트 방식의 해외 교류 협력 방식을 진행해야 함 2) 교수진 연계·협력 활동 필요(커리큘럼 교환 등) 3) 공공 분야와 관련하여 해외 교육 기관과 공동 프로젝트를 진행하는 방안	1) 리더십·소통 능력 등 기본 소양 교육 필요 2) 인재원 내 취창업 지원센터 등의 별도 지원 조직을 통한 취창업 지원 필요 3) 졸업생 행사, 네트워킹 행사 등 4) 졸업 후 모니터링 5) 창업 지원 필요(기존 한국콘텐츠진흥원 지원 사업과 연계) 6) 교육생, 졸업자의 창업 지원을 통해 인디게임 창업 활성화	

(개선 방향성 1) 홍보/선발/입학 관점

현황 분석 결과, 유사 교육기관에서는 입학생에 대해 게임 개발을 위한 전문 지식이나 유사 경력 등을 요구, 게임 개발에 대해 어느 정도 역량을 보유한 학생을 선발하여 전문교육을 실시하고 있는 것으로 나타났다. 전임교수 등 내부 관계자 인터뷰에서도 입학생 역량 파악·강화를 위한 별도 운영체계가 필요하다는 의견이 제시되었다.

타 유사기관처럼 게임인재원도 입학생 요건(관련 학과 전공, 관련 경력 보유 등)을 설정하는 것도 개선 방안 중 하나가 될 수 있겠으나, 전공이나 학력 등 조건에 상관없이 게임 분야에 관심이 있는 예비 취·창업자에게 전문교육을 실시하는 게임인재원의 운영 취지상, 현재보다 입학 요건을 강화하는 것은 다소 적절하지 않다. 더불어, 교수진 인터뷰에서도 학력이나 전공 차이에 따른 게임 개발 능력의 차이는 없다는 의견이 이를 뒷받침한다. 따라서, 게임인재원은 (게임 개발에 대해) 역량이 있는 입학생을 선발하여 교육생의 역량을 강화하는 것보다, 정규 교육 과정 전 프리스쿨 등의 과정을 통해 교육생의 역량을 강화하는 것이 더 적절한 방안이 될 것이다. 현재 프리스쿨은 약 10일 동안 전문가 강의, 과제 수행, 게임잼 등 다양한

프로그램을 통해 지원자의 역량을 다방면으로 알아보는 사전 전형으로써, 교육보다는 선발(평가)의 성격이 강하다. 프리스쿨에서 게임 개발과 관련된 기초 지식을 학습할 수 있는 강의 비중을 늘리는 등의 방법으로 교육생의 기본 역량을 향상시킬 수 있다. 더불어, 한국콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 '에듀코카(EDUKOCCA)' 등 기존 강의를 활용하여 입학생들이 인재원 입학 전 사전 학습을 진행, 기초 지식과 기본 역량을 쌓을 수 있도록 유도하는 방안이 필요하다.

뿐만 아니라 게임인재원 입학 홍보를 강화하여 역량이 뛰어난 우수 지원자를 확보하는 방안도 필요하다.

- ✓ 유사 교육기관 사례 조사, 인터뷰 결과, 입학생의 자격 요건을 강화하거나 입학생 역량을 검증할 수 있는 체계가 필요함을 도출
- ✓ 그러나 게임인재원의 운영 취지, 교육생들의 교육 성과 등을 고려했을 때 게임인재원의 입학 요건을 강화하는 것은 부적절
- ✓ 따라서 **입학 전 프리스쿨 과정의 교육 비중을 높이거나, 한국콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 온라인 강의(에듀코카 등) 등을 활용하여 인재원 입학 전 사전 학습을 진행, 입학생의 역량 향상을 지원**
- ✓ 더불어 **게임인재원 입학 홍보를 강화하여 역량이 뛰어난 우수 지원자를 확보**하는 방안이 필요

(개선 방향성 2) 교육 운영 - 교육 과정 운영 관점

현황 분석 결과, 게임인재원의 교육 과정 운영과 관련하여 주요 이슈 ① 이론과 실습 과정의 비중, ② 재교육 기능의 강화, ③ 정부 정책 방향성에 따른 교육의 진행, ④ 교육생 평가 기능 강화를 도출하였다.

첫 번째 이슈인 이론과 실습 과정의 비중 관련하여, 유사 교육기관에서도 이론 교육뿐만 아니라 프로젝트, 실습, 인턴십 등의 과정을 필수로 운영하고 있는 것으로 나타났다. 그 비중은 기관마다 상이하나, 전체 교육기간 또는 전체 학점 대비 약 40~50% 비율로 실습·인턴십의 과정을 운영하고 있다. 내부 관계자 인터뷰 결과에서도, 게임인재원의 프로젝트 과정 비중(2년차)을 줄이기보다는 오히려 이를 확대해야 한다는 의견, 현재의 이론 과정·프로젝트 과정의 비중을 유지해야 한다는 의견이 모두 제시되었다. 그러나, 입학생들의 자격 요건이 별도로 없는 게임인재원의 특성상 게임 개발을 위한 기초 이론과 전문지식을 학습하는 이론 과정(1년차)의 비중을 줄이는 것보다는 현재의 비중을 유지하는 것이 적절하다고 판단된다.

두 번째 이슈인 재교육 기능의 강화와 관련하여, 유사 교육기관(프랑스 Enjmin 등)의 운영

현황 분석과 관계자 인터뷰 결과 게임인재원의 재교육 기능이 필요하다는 시사점을 도출하였다. 특히, 대기업은 자체 교육을 통해 특정 분야 개발자 양성 및 재교육이 가능하지만 중소게임사는 이러한 교육 기능이 불가능한 국내 산업 여건 등을 고려했을 때, 정부 교육기관인 게임인재원이 재교육을 제공하여 중소게임사의 애로사항과 인력 확보의 어려움을 해소하는데 기여하는 것이 적절하다고 판단된다.

세 번째 이슈는 정부 정책 방향성에 따른 인재 양성을 위한 교육이 필요하다는 것이다. 이는 게임산업과 관련된 정부 정책에 따라 게임산업 및 게임 기업이 필요한 인재 유형이 변화하고, 정부 교육기관인 게임인재원에서 산업·기업에서 요구하는 인재를 양성하여 시장에 공급해야 하기 때문이다. 게임산업과 관련한 정부의 정책은 ①기존 강점을 지닌 온라인·모바일 게임 경쟁력의 지속 강화와 콘솔 게임 맞춤형 지원 및 글로벌 진출[33], ②생성형 AI의 도입[34], ③장애인 게임 접근성 확보[35] 등이다. 정부 정책에서 강조하고 있는 게임 활성화 분야를 바탕으로 향후 인력양성 방향성을 설정, 이를 위한 교육과정 개설·개편이 필요하다.

네 번째 이슈는 게임인재원 교육 과정 운영과 연계한 학사 제도에 있어서, 교육생의 평가 기능을 강화하는 것이다. 현재 게임인재원의 교육운영지침에 따르면, 전 과목 평점이 70점(C) 미만인 자에 대해 학사경고를 부여하며, 학사경고를 3회 이상 받은 자에 대해서는 제적으로 처리하고 있다. 그러나 게임인재원의 교육 운영 결과에 따르면, 교육생들의 성적 평점은 대부분 85~90점대 수준이며, 학사경고에 해당하는 70점 미만의 교육생도 전체 교육생 대비 소수인 것으로 나타났다. 향후 교육생 평가 방법의 개선, 학사경고 및 학사경고에 따른 제적 요건을 강화하여 교육생의 교육 참여 동기를 강화하고, 게임인재원을 수료한 교육생의 역량을 향상시킬 수 있는 방안이 필요하다.

---

33) 박정은, "K게임 신년 키워드는 '콘솔'·'글로벌'...정부도 종합 진흥계획 수립 속도", 전자신문(2024.01.01.) https://www.etnews.com/20240101000025

34) 정부는 2023년 4월 발표한 '초거대AI 경쟁력 강화 방안'을 통해 생성형 AI 등 초거대AI 혁신 생태계 및 기술·생태계 조성, 초거대AI 개발·활용에 전문화된 글로벌 수준의 인재 양성을 강조하였다. 또한 글로벌 게임사(로블록스, 유니티 등)는 생성형 AI 도입에 적극적이며, 국내 게임 3사(넥슨, 넷마블, 엔씨소프트) 또한 AI 연구를 꾸준히 진행 중이다.
https://www.ekoreanews.co.kr/news/articleView.html?idxno=60898

- ✓ **(이론과 실습 과정의 비중)** 타 교육기관의 실습·프로젝트 등의 비중, 교수진 인터뷰 결과, 현재 이론 과정(1년차, 1~4학기)과 실습과정(2년차, 5~8학기)의 비중을 유지하는 것이 적절
- ✓ **(재교육 기능의 강화)** 타 교육기관 사례, 국내 중소게임사의 여건 등을 고려하여 게임인재원의 재교육 기능을 강화
- ✓ **(정부 정책 방향성에 따른 교육의 진행)** 정부 정책(콘솔 게임 맞춤형 지원·글로벌 진출, 생성형 AI 도입, 장애인 게임 접근성 확보 등)에서 강조하는 분야를 바탕으로 향후 인력양성 방향성을 설정, 이를 위한 교육과정 개설·개편이 필요
- ✓ **(교육생 평가 기능의 강화)** 교육생 평가 방법의 개선, 학사경고 및 학사경고에 따른 제적 요건을 강화하여 교육생의 교육 참여 동기 및 교육생 역량 강화 필요

(개선 방향성 3) 실습·프로젝트 과정 관점

유사 교육기관의 실습・프로젝트 운영 현황 분석 결과 가장 두드러진 특징은 실습・프로젝트에 있어 기업 참여가 활발하다는 것이다. 카네기멜론 대학교 ETC의 경우 프로젝트 과정에서 학생과 교수진뿐만 아니라 스폰서 역할을 하는 기업이 한 팀을 이뤄 프로젝트를 진행하며, 프랑스 Enjmin은 교수진뿐만 아니라 외부 전문가도 프로젝트 결과물의 평가 위원으로 참여하고 있다. 청강문화산업대학교는 산학 프로젝트・상용화 프로젝트를 진행하며, 프로젝트 결과물을 컨퍼런스, 공모전 등의 각종 행사와 연계, 해당 행사에는 졸업생 및 현업 전문가를 초빙하여 전문적인 평가 및 피드백이 가능하도록 하고 있다. 인터뷰에서도 해당 내용과 관련하여 전시회, 협업 프로젝트, 박람회・컨퍼런스 등의 활동에서 기업 연계가 필요하다는 의견이 다수 제시되었다. 현재 게임인재원 또한 주요 공모전 출품 및 수상 지원, 게임 개발 프로젝트 수행에 있어서 게임 전문가 피드백 제공, 전문가 특강을 진행하고 있다. 향후에는 외부 전문가뿐만 아니라 기업(게임 제작사) 차원의 연계가 필요하다. 타 교육기관 사례와 같이 프로젝트에 기업을 매칭하여 팀을 구성하거나, 프로젝트 발표회 및 평가에 기업・외부 전문가가 참여, 각종 전시회, 발표회 등에 기업・외부 전문가의 참여를 확대하는 방안이 필요하다.

그러나 게임인재원의 교육과정과 기업 연계를 확대하기 위해서는, 기업들의 참여를 유인하는 방안이 필요하다. 외부 전문가 인터뷰 결과, 기업 입장에서는 인턴십이나 공동 프로젝트 등 연계 활동을 통한 이익이나 참여 동기가 부족하다는 의견이 다수 제기되었기 때문이다. 기업의 참여 동기를 강화하는 방안으로는, 한국콘텐츠진흥원의 지원 사업, 보유 자원 및 인프라를 참여 기업에게 제공하는 등의 지원이 있다.

✓ 타 교육기관의 경우 **실습·프로젝트 과정에 있어 기업(게임제작사) 및 외부 전문가의 참여가 활발**(프로젝트 팀 구성 시 기업이 포함, 프로젝트 평가에 기업 및 외부 전문가 참여 등)
✓ **향후 게임인재원도 외부 전문가뿐만 아니라 기업 차원의 연계가 필요** → 프로젝트에 기업 참여, 프로젝트 발표회 및 평가에 기업·외부 전문가 참여, 각종 발표회 및 전시회 등 행사에 기업·외부 전문가 참여 확대 등
✓ 게임인재원의 실습·프로젝트 과정의 기업 참여를 촉진시키기 위해서는 **참여 유인 방안이 필요**, **한국콘텐츠진흥원의 지원 사업, 보유 자원 및 인프라를 참여 기업에게 제공하는 지원** 등을 제안

(개선 방향성 4) 해외 교류·협력 관점

카네기멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin, 유타대학교 등 교육기관의 해외 교류·협력 방식과 현황을 분석한 결과, 해외 교류·방식은 '교수·학생 교류(파견)', '교육과정 교류', '공동 프로젝트 진행', '공동 과정 개설 및 운영'인 것으로 나타났다.

관계자 인터뷰 결과 해외 체류, 해외 대학 졸업 후 현지 정착 문제, 유학의 목적성 등의 한계로 게임인재원 교육생(졸업생)을 해외 기관에 파견하는 유학 형태의 교류·협력에 대해 일부 부정적인 의견이 제시되었다. 더불어, 학생 파견 외의 교류·협력의 방식으로 해외 기관 학생과의 소통 및 공동 프로젝트, 교수진 연계 협력, 커리큘럼 교환 등의 방식이 제시되었으며, 특히 공동 프로젝트에 관해서는 해외 대학이 관심이 많은 공공 분야의 프로젝트(환경 관련 게임, 교육 게임, 장애인 게임 등)를 함께 진행하는 방식을 제안하였다.

유사기관 사례조사 결과와 인터뷰 결과를 바탕으로, 게임인재원과 해외 교육기관의 교류·협력 방향성을 '학생 교류(파견)', '공동 프로젝트 진행', '교육과정 교류'로 도출하였다.

'학생 교류(파견)'는 게임인재원 졸업생을 카네기멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin 등 해외 교육기관에 파견, 유학의 방식으로 진행할 수 있다. 그러나 인터뷰에서 언급되었듯이 해외 유학 지원의 명확한 목적과 해외 대학 졸업 후 현지 체류 문제 등에 대비책이 선행되어야 한다. 더불어, 각 대학은 재학생 및 유학생의 입학 조건을 제시하여 학생을 선발하고 있으므로 지원 학생에 대한 입학 자격 조건(학위, 외국어 역량 등)을 취득할 수 있는 지원이 고려되어야 한다.

'공동 프로젝트 진행'은 게임인재원의 2년차(5~8학기)의 프로젝트 과정을 해외 대학의 재학생들과 공통으로 추진하는 방안이다. 해외 대학에서는 이미 교류·협력 방식으로 타 기관과의 공동 프로젝트를 진행하고 있으나, 게임인재원 교육생과의 의사소통 문제, 공동 프로젝트 주제의 발굴 등의 문제가 선결되어야 한다.

‘교육과정 교류’는 해외 교육기관과의 협력을 통해 해외 교육기관의 교육과정을 게임인재원에서 정규과정으로 운영하거나, 특강 형식으로 운영하는 방식을 추진할 수 있다. 특히 재교육 관점에서 중소게임사가 필요한 교육 분야, 또는 정부 정책과 연관된 생성형 AI, 콘솔 게임 등의 분야와 관련한 해외 교육기관의 우수 교육과정 교류 방안을 검토할 수 있다.

- ✓ 사례조사 및 인터뷰 결과를 바탕으로 게임인재원과 해외 기관의 교류·협력 방식을 **‘학생 교류(파견)’, ‘공동 프로젝트 진행’, ‘교육과정 교류’로 구성**
- ✓ ‘**학생 교류(파견)**’는 **유학 지원의 방식**으로 진행하며, 지원 이전 **사업의 목적성과 유학생의 체류 문제, 유학생 입학 요건 충족에 대한 대비책 마련**이 필요
- ✓ ‘**공동 프로젝트 진행**’은 2년차 프로젝트 과정 중 일부를 해외 교육기관과 함께 진행하는 것으로, 이를 위해 **의사소통 문제와 공동 프로젝트 주제 발굴 등의 문제가** 선결되어야 함
- ✓ ‘**교육과정 교류**’는 **재교육, 정부 정책에 따른 교육 등의 관점**에서 중소게임사가 필요한 교육 분야 또는 정부 정책과 연관된 분야와 관련된 **해외 교육기관의 교육과정을 게임인재원의 정규 교육과정, 특강의 형태로 운영**하는 방식을 제안

(개선 방향성 5) 학생 지원(취업, 창업 등) 관점

유사 교육기관의 학생 지원 서비스 현황을 조사·분석한 결과, 주요 특징은 졸업생 및 산업 전문가와 교류할 수 있는 네트워크 행사의 운영, 창업 인큐베이션 지원, 학생+기업 관점의 취업 서비스 제공인 것으로 나타났다. 특히 카네기멜론 대학교 ETC는 재학생 및 졸업생의 취업 지원을 위해 상담, 이력서 및 포트폴리오 피드백 등 학생 지원뿐만 아니라 기업이 원하는 인재를 발굴하고 채용할 수 있도록 기업 대상 채용 지원 서비스까지 지원한다는 특징이 있다. 학생의 취업 서비스와 기업의 구인 서비스를 함께 지원한다면, 교육생· 졸업생과 기업의 취업 연계를 보다 강화할 수 있게 된다.

학생 지원과 관련 인터뷰에서 제시된 주요 의견으로는 직무 역량 외 직업기초 역량(리더십, 소통 등)의 교육 필요, 졸업생 및 네트워킹 행사 등을 통한 교류의 확대, 창업 지원, 졸업 후 모니터링을 통한 졸업생의 취·창업 지원 등이다.

유사 교육기관 사례와 인터뷰 결과를 종합하여 게임인재원의 학생 지원 방향성을 수립, 학생 지원의 유형을 ‘공통 지원’과 ‘취업 지원’, ‘창업 지원’으로 구성하였다. 먼저 ‘공통 지원’은 모든 교육생을 대상으로 직업기초능력 등 실제 업무 수행에 필요한 기초 역량에 대해 교육하고, 졸업생·산업 전문가·기업 관계자·학계 전문가가 참여하는 네트워킹 행사를 통해 인적 교류 및 취·창업 기회를 확대할 수 있도록 하는 것이다. 더불어 졸업생을 일정 기간 모니터링하여 미취업자를 선별, 이들에 대한 취업 지원을 제공하는 방안

등이 있다. ‘취업 지원’은 취업을 희망하는 교육생을 대상으로 기본적인 이력서·자기소개서·포트폴리오 컨설팅, 면접 준비 등의 지원을 제공하고, 구인을 희망하는 게임 개발사를 대상으로 인력(졸업생, 교육생) Pool 제공, 게임인재원 내 해당 기업의 채용 공고를 홍보하는 등 교육생과 기업 모두 지원하여 채용 연계 효과를 확대할 수 있는 방안이 필요하다.

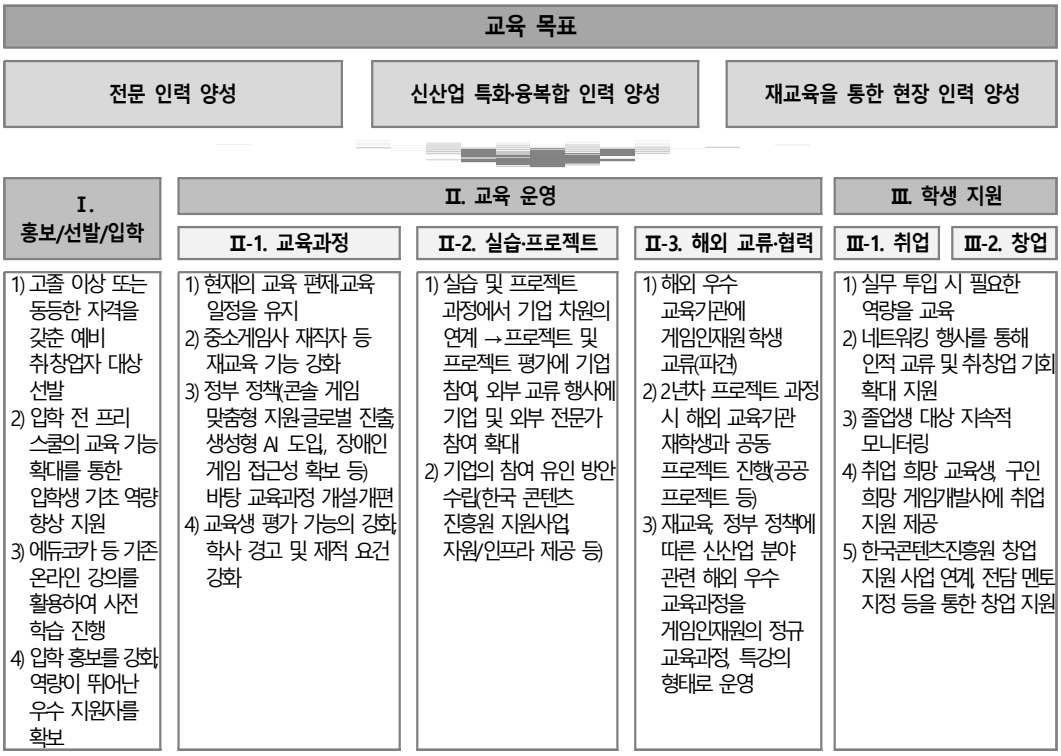
‘창업 지원’은 교육생 및 졸업생의 창업을 지원하는 방안으로, 한국콘텐츠진흥원의 기존 지원 사업과 연계, 전담 멘토를 지정하여 창업을 위한 경영 일반 분야와 게임 개발에 대한 지원 제공이 필요하다.

- ✓ 타 교육기관의 경우 취·창업을 위한 학생 지원으로 학생과 기업 관점의 취업 지원 서비스 제공, 창업 지원, 행사 등을 통한 네트워킹 및 교류 지원 등을 실시
- ✓ 타 교육기관 사례와 인터뷰 결과를 바탕으로 **게임인재원의 학생 지원 방향성을 ‘공통 지원’, ‘취업 지원’, ‘창업 지원’으로 설정**
- ✓ ‘**공통 지원**’은 모든 교육생을 대상으로 직업기초능력에 기반한 **실무 투입 시 필요한 역량을 교육**(리더십, 의사소통 등), **네트워킹 행사를 통해 인적 교류 및 취·창업 기회를 확대**할 수 있도록 지원하고, **졸업생 대상 지속적 모니터링**을 통해 미취업자 대상 취·창업 지원 실시
- ✓ ‘**취업 지원**’은 **취업 희망 교육생에게 취업을 위한 컨설팅** 등을 지원하고, **구인 희망 게임개발사에게 인력 Pool 제공, 채용 공고 홍보 등을 지원**하여 채용 연계 효과를 확대
- ✓ ‘**창업 지원**’은 **한국콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 창업 지원 사업과 연계**, **전담 멘토를 지정**하는 등의 지원 실시

제4절 교육 과정 개선모델 수립

본 장의 제2절 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립, 제3절 교육 과정 개선 방향성 도출 결과를 바탕으로 향후 게임인재원의 교육 과정 개선모델을 도출한 결과는 다음과 같다.

<표 5-9> 게임인재원 교육 과정 개선모델



1. 실습·프로젝트

가. 실습 및 프로젝트

현재 게임인재원은 대학과 비교하여 기업 연계 프로그램이 미비한 상태이다. 기업과의 연계는 인원모집, 교육생 취·창업에 큰 영향을 미치기 때문에 게임인재원의 2년차 장기 프로젝트, 장기 프로젝트 평가 및 외부 교류 행사 등과 같은 프로그램에 기업 연계가 필요한 시점이다.

<표 5-10> '실습 및 프로젝트 과정에 기업 연계 확대' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 게임인재원의 장기 프로젝트(2년차 과정), 장기 프로젝트 평가 및 외부 교류 행사(졸업 전시회 및 게임시연회)에 기업 및 외부 전문가 참여 확대
추진 배경	▪ 전임교수 인터뷰에서 프로젝트가 제대로 운영되기 위해서는 기업을 연계한 프로젝트 지원이 필요하다는 의견 도출 ▪ 운영위원회 인터뷰에서 게임 관련 대학(원)은 졸업작품 전시회와 같은 행사의 지원이 많으나 게임인재원에서는 이러한 지원이 적다는 것을 지적 ▪ 청강문화산업대학교에서는 스쿨 교수, 우수한 성과를 낸 교육생, 게임 업체에 종사 중이고 역량있는 졸업생, 현업 전문가 등 트랙별 전문가를 초빙하여 '청강 게임 컨퍼런스'와 '청강 게임 크로니클' 행사를 운영하고 있고, 졸업생 및 산업체 전문가들은 현장에서 학생들을 스카우트하여 취업까지 연계
추진 내용	**프로젝트 과정** ▪ 카네기멜론의 프로젝트 교육과정은 게임 기획파트 학생이 프리젠테이션을 하여 팀원을 구축하는 프로젝트, 교수들이 기획을 하여 학생 팀을 구축하는 프로젝트, 교수와 클라이언트 기업이 기획하여 학생 팀을 구축하는 프로젝트로 구성됨, 게임인재원에서도 모든 장기 프로젝트에 기업을 연계하기 어렵기 때문에, 다양한 유형의 프로젝트를 만들어 학생들에게 다양한 경험을 주는 것이 필요 **프로젝트 평가** ▪ 전임교수를 포함한 현업 전문가 외래교수와 일부 장기 프로젝트에 연계된 기업 전문가를 초청하여 프로젝트 평가에 참여 **외부 교류 행사** ▪ 졸업발표회, 졸업전시회 및 게임시연회의 규모 확장 필요, 현재 졸업 발표회는 문체부, 게임관련 협회, 산업계, 학계, 졸업 예정자, 전임교수, 외래교수, KOCCA, 운영진 등 약 120명이 참석하고, 졸업전시회 및 게임시연회는 일반인 포함 약 250명이 참석, 연 2-3회 졸업생, 게임 전문가 등과 함께할 수 있는 청강문화산업대학교 행사와 같이 행사의 규모를 넓히고 트랙별 전문가 초청이 필요, 행사 초청 대상으로 졸업생, 프로젝트와 연계된 기업, 외래교수 회사 전문가 등을 고려
기대효과	▪ 기업과 연계된 프로젝트를 통해 학생들에게 취업의 기회를 제공해 줄 수 있고, 실제 현업에서 기획한 게임을 만들어 볼 수 있어 게임인재원의 장점인 현업 중심의 교육이 더욱 부각 ▪ 전임교수뿐만 아니라 외래교수와 프로젝트에 연계된 기업의 전문가를 초청하여 프로젝트 평가를 실시, 이를 통해 실제 현업의 게임 개발 과정에서 요구되는 사항들을 경험 ▪ 외부 교류 행사의 규모를 확장하고 다양한 게임산업 전문가를 초청을 하는 것은 게임인재원 교육생의 최종 결과물을 다양한 전문가에게 평가받을 수 있는 장 및 교육생과 기업을 연결해 줄 수 있는 행사로 발전

나. 기업의 참여 유인 방안 수립

게임인재원 교육과정(프로젝트 등)에서 게임산업 기업과의 연계를 높이기 위해 한국콘텐츠진흥원 게임본부의 ‘게임기획 지원’, ‘게임유통 지원’, ‘게임제작 지원’ 사업에 참여하는 국내 중소게임사를 대상으로 게임인재원과 연계시키는 방안을 제시하고자 한다.

<표 5-11> ‘기업의 참여 유인 방안 수립’ 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 게임인재원 교육과정(프로젝트 등) 및 외부 교류 행사에 게임 기업을 참여시키기 위한 유인 방안 수립
추진 배경	▪ 전임교수 인터뷰에서 기업과의 네트워크는 학생모집, 졸업생 취업 연계에 있어 중요하지만, 해외 대학과 비교하여 게임인재원에서는 네트워킹이 거의 없다는 지적 제시, 카네기멜론의 경우 학생 프로젝트 작업물을 활용하여 쇼, 페스티벌 형식의 행사를 운영하여 관계자를 초청 ▪ 게임 기업 관계자 인터뷰 결과, 게임인재원 교육 과정에 기업을 의무적으로 참여시키는 방법보다는 기업에 인센티브 등 유인책 제공이 필요하다는 의견이 제시
추진 내용	▪ 한국콘텐츠진흥원 게임본부의 ‘게임기획 지원’, ‘게임유통 지원’, ‘게임제작 지원’ 사업에 참여하는 국내 중소게임사를 대상으로 게임인재원과 기업연계 - 한국콘텐츠진흥원 게임본부 지원사업에 참여하고 게임인재원과 연계하여 게임 인재 양성에 기여하고 있는 국내 중소게임사에게 다음 지원 사업 평가에 유리하게 작용될 수 있는 인센티브(평가 시 가점 등) 제공
기대효과	▪ 기존 한국콘텐츠진흥원 지원 사업 참여 게임 기업 Pool을 활용하는 등 기존 사업과 연계하여, 참여 기업 모집이 용이 ▪ 한국콘텐츠진흥원 게임본부 지원사업 평가 인센티브를 받기 위해 게임인재원과 연계하려는 중소게임사가 많아질 것이고, 실무교육을 충실히 받은 게임인재원의 교육생들은 자연스럽게 게임인재원과 연계하는 게임사에 취직하여, 해당 게임사에 기여하는 선순환 구조 형성

2. 해외 교류·협력

가. 학생 교류(파견)

해외 교류·협력을 위한 첫 번째 방안은 학생 교류(파견)이다. 학생 교류(파견)는 게임인재원의 우수 교육생을 선발하여, 해외 게임 교육기관에 유학을 지원하는 프로그램 방식의 방안이다.

<표 5-12> ‘학생 교류(파견)’ 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 게임인재원 교육생(졸업생) 중 우수 교육생을 선발하여 해외 우수 교육 기관 유학을 지원

구분	내용
추진 배경	▪ 카네기멜론 재학생 인터뷰에서 미국이 한국보다 게임 개발 관련 시스템이나 기술들이 먼저 만들어졌기 때문에, 한국 학생들이 미국에서 공부할 기회가 주어진다면 기술을 배우는 측면에서 이득이 있을 것이라는 의견이 제시됨 ▪ 운영위원회 인터뷰에서 해외 교류 · 협력을 통해 학생들에게 게임 개발 관련 새로운 트렌드를 경험하게 할 수 있으며, 이를 통해 시야를 넓힐 수 있다는 의견이 제시됨
추진 내용	▪ 교육생 외국어 장벽 해결 방안 - 해외 우수 교육기관과의 원활한 학생 교류를 위한 게임인재원 교육생 외국어 교육(외국어 선택과목 개설 및 국가 교육 기관을 통한 온라인 위탁교육 등)이나 외국어가 능숙한 신입 교육생 선발 등 외국어 장벽 해결에 관한 세부 방안 마련 ▪ 해외 우수 교육기관 선정 방안 - 분석된 게임 개발 관련 해외 우수 교육기관을 중심으로 게임인재원의 교육 목적에 부합하는 실습 및 프로젝트를 중심의 교육기관을 선정 (미국 카네기멜론 대학교 ETC, 프랑스 Enjmin 등) ▪ 학생 교류 기간 - 해외 우수 교육기관과 학생 교류 기간은 선정된 교육기관과 협의 필요, 대략적인 교류 기간은 6개월(1학기), 1년(2학기), 전체 학기(4학기-6학기) 등으로 구분되며, 온라인 강의를 통한 학생 교류도 가능 ▪ 교류 교육생 학비 및 생활비 지원 방안 - 교류 대학의 등록금 수준 및 교육 기간, 해당 국가 물가 수준을 고려하여 전체 교육기간 동안 등록금 전액 지원, 등록금 일부를 지원(50% 등)하고, 교육 기간 동안 일정 금액의 체류비(기숙사 비용, 렌트 비용 등)를 지원
기대효과	▪ 해외 우수 교육기관과 학생 교류를 통해 국내에서 접하기 어려운 게임 개발 관련 신식 시스템이나 기술들을 경험할 수 있게 지원함으로써, 게임인재원 교육생 게임 개발 역량 경쟁력 제고 ▪ 해외 우수 교육기관과의 교류를 통해 게임인재원 교육생에게 동기부여 및 신입생 선발 모집에 긍정적인 영향을 줄 수 있음, 결과적으로 긍정적인 게임인재원의 이미지를 형성

나. 공동 프로젝트

게임인재원과 해외 우수 교육기관의 교류·협력 방식 중 앞서 언급한 학생 파견(유학)의 방식은 게임인재원 일부 학생에게만 그 혜택이 제공된다는 한계가 있다. 이를 보완하기 위해 다수의 학생이 참여할 수 있는 공동 프로젝트 방식으로 교류·협력을 진행할 수 있다.

공동 프로젝트는 해외 교육기관과 게임인재원 교육생이 함께 게임 개발 등 공동 프로젝트를 진행하는 것으로, 해외와의 협업 활동을 바탕으로 게임인재원 교육생의 글로벌 마인드 함양, 프로젝트 기반 협업 능력 향상 등을 기대할 수 있다.

<표 5-13> '공동 프로젝트' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 해외 우수 교육기관 교육생과 게임인재원 교육생이 함께 진행하는 게임 개발 등 공동 프로젝트 계획
추진 배경	▪ 운영위원회 인터뷰에서 실무적인 교류 협력이 중요하다는 의견이 제시됨 ▪ 게임산업 종사자 인터뷰에서 해외 교류협력 장기 프로젝트 프로그램 관련 의견이 제시됨, 해당

구분	내용
	프로그램을 통해 교육생들이 기획 단계부터 논의를 치열하게 하고, 게임을 만들고 수정하길 반복하면서 성장한다고 주장 ▪ 졸업생 인터뷰에서 공동 프로젝트 프로그램은 동등한 학생 신분의 외국인 학생들과 어떻게든 소통과 노력으로 하나의 성과물을 만들기 때문에 배울 점이 많고 의미가 있다는 의견이 제시됨
추진 내용	▪ 팀 구성 - 공동 프로젝트의 팀 구성은 기획, 아트, 프로그래밍 학과별 해외 우수 교육기관 학생, 게임인재원 교육생 각 3-4명으로 구성하여, 팀당 10명 내외로 인원 구성 ▪ 프로젝트 지도 - 팀 프로젝트는 프로젝트가 실시되는 교육 기관의 교수진이 지도, 원활한 소통을 위해 프로젝트 지도를 맡은 교수는 매주 지도 담당 팀 프로젝트에서 개선 사항이나 기타 의견 등에 대해 한글과 영문으로 정리하여 학생 및 교류 교육 기관에 제공 ▪ 팀원 간의 소통 - 카네기멜론에서는 팀별 2주에 1회 담당 교수와 정기 미팅 및 주 25시간 팀원들과 프로젝트 작업 수행을 권장 ▪ 프로젝트 기간 - 프로젝트 기간은 18주로 진행되며, 1년에 2개의 공동 프로젝트를 수행할 수 있도록 프로그램 구성(1학기-18주,2학기-18주)
기대효과	▪ 국내에서 경험하기 어려운 외국인과 협업하여 글로벌 의사소통 능력을 향상시킬 수 있으며, 외국의 게임 개발 기술 및 시스템을 직접적으로 경험할 수 있음 ▪ 다양한 환경과 상황에서 생길 수 있는 문제들을 사전에 경험하면서 이러한 문제들에 대해 해결할 수 있는 역량을 키울 수 있음

다. 신산업 분야 교육과정 교류

AI, AR/VR 등 게임 분야에 적용되는 신기술과 관련된 해외 우수 교육과정을 벤치마킹하여 게임인재원 정규 교육과정 또는 특강 형태로 운영하는 등 해외 교육기관과 교육과정 교류를 실시할 수 있다.

<표 5-14> '신산업 분야 교육과정 교류' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 해외 우수 교육기관의 신사업 분야 관련 게임 개발 교육과정을 벤치마킹하여 특강 형식의 프로그램 개설 계획
추진 배경	▪ 정부는 기업이 요구하는 변화된 인재양성을 위해 게임산업과 관련 정책 방향성을 제시 ▪ 운영위원회 인터뷰에서 타 게임 개발 교육기관 커리큘럼 벤치마킹의 필요성에 관한 의견 제시 ▪ 게임산업 종사자 인터뷰에 의하면 게임 개발에 관한 기본적인 지식뿐만 아니라 새로운 지식을 찾아서 체화시키는 역량을 기르는 것이 교육생에게 필요하다고 하였음, 아울러 게임산업 종사자 인터뷰에서 AI활용 게임 개발 업무 교육이 필요하다는 의견 제시
추진 내용	▪ 환경분석 - 게임 개발 산업과 정부 정책 방향성에 관한 환경분석을 실시하여, 게임 개발 관련 현업에서 어떠한 신사업이 실시되고 있으며, 신기술을 요구하고 있는지 파악 ▪ 커리큘럼 선정

구분	내용
	- 분석된 신사업과 신기술 유형들을 바탕으로 이와 관련된 해외 우수 교육과정을 도출하고, 게임인재원에서 개설할 수 있는 교육과정을 선별, 최종적으로 교육과정을 한국의 정책 및 기술에 적합하게 보완·개선 ▪ 만족도 조사 - 학기 중간과 학기 말에 벤치마킹한 교육과정을 학생들에게 특강 유용성 여부에 관한 문항을 구성하여 만족도 조사 실시
기대효과	▪ 국내 게임 개발 시장에서 요구하는 기술들을 현업에 진출하기 전 습득 가능 ▪ 정규과정 외에 특강을 통해 게임 개발과 관련된 다양한 영역의 지식을 경험할 수 있음

3. 학생지원

가. 취업·창업

1) 실무 역량 교육

게임인재원 수료 후 실무 투입 시 필요한 의사소통 능력, 리더십 능력 등 실무 역량(직업기초 역량) 향상을 위한 교육 실시, 교육생의 현업 적응을 지원하는 방안을 제시하였다.

<표 5-15> '실무 역량 교육' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 게임인재원 교육생에게 실무 교육 이외에 현업에 필요한 역량 향상을 위한 교육
추진 배경	▪ 운영위원회 인터뷰에서 취업을 위한 게임인재원 운영이 아닌, 커뮤니케이션, 리더십과 같은 개인의 역량을 높일 수 있는 교육을 실시해야 한다는 주장 도출 ▪ 게임산업 종사자 인터뷰에서 게임 개발이 다른 사람들과 협업을 하는 콘텐츠이기 때문에, 게임 개발 전문가는 가장 기본적으로 소통 능력(사회적·인문학적 소양)을 키워야 한다는 주장 도출
추진 내용	▪ 의사소통과 문제해결 강좌 - 대학의 의사소통 과목을 벤치마킹하여 특강 과목으로 개설, 해당 과목에는 '자가진단평가', 의사소통능력(문서이해능력, 경청능력, 의사표현능력), 대인관계능력(팀웍능력, 갈등관리능력, 협상능력), 문제해결능력(사고력, 문제처리능력) 등의 내용을 다룸 ▪ 리더십 강좌 - 미래 게임 개발 전문가로서 현장 문제, 환경변화 등을 능동적으로 대처할 수 있는 인재를 양성시키기 위해 리더십 역량을 높일 수 있는 특강 개설 ▪ 직무역량 강좌 - 전·현직 게임산업 전문가 인사 담당자, 선배 멘토를 초청하여, 전체 교육생 대상으로 일주일에 1-2시간 정도의 특강 개설
기대효과	▪ 게임인재원 교육생에게 게임 개발 실무뿐만 아니라 동료들과 소통하는 능력, 다양한 환경에서 적응하는 능력 및 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키워줌으로써 게임산업 발전에 기여도를 높일 수 있음

구분	내용
	▪ 게임 개발 외의 역량을 강화시켜 다른 게임 교육기관 출신보다 취업이나 창업에 경쟁력을 가짐

2) 네트워킹 행사 확대

게임인재원 교육생들과 게임 개발 회사의 인적 교류를 높이기 위해 기존 행사뿐만 아니라 다양한 형태의 네트워킹 행사 프로그램을 구성할 필요가 있다. 인적 교류 및 취·창업 기회를 확대하기 위한 네트워킹 행사 세부 추진 내용은 다음과 같다.

<표 5-16> '네트워킹 행사 확대' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 네트워킹 행사를 통한 인적 교류 및 취·창업 기회 확대 지원
추진 배경	▪ 청강문화산업대학교에서는 스쿨 교수, 우수한 성과를 낸 교육생, 게임 업체에 종사 중이고 역량있는 졸업생, 현업 전문가 등 트랙별 전문가를 초빙하여 '청강게임컨퍼런스'와 '청강게임크로니클' 행사를 운영하고 있음, 행사에 참여한 졸업생 및 산업체 전문가들은 현장에서 학생들을 스카우트하여 취업까지 연계 ▪ 미국의 유타대학교는 '게임 경력 설명 세션', '초청 강연', '연례 게이머의 밤', '게임 다이렉트(게임 설명회)' 등의 프로그램을 개설하여 학생과 기업을 연결할 수 있는 네트워크를 높이는 노력을 함
추진 내용	▪ 게임 경력 설명회 - 다양한 게임 개발 회사의 인사 담당자를 초청하여 해당 기업의 인턴십 및 취업 지원 정보를 게임인재원 교육생과 교류하고, 이력서, 포트폴리오, 지원 및 면접 등 교육생들이 궁금해 하는 사항에 대해 답변하고 설명해 줄 수 있는 설명회 개설 ▪ 초청 강연 - 다양한 게임 개발 전문가를 초청하여 실무뿐만 아니라 '게임의 중요성', '모든 사람이 즐길 수 있는 게임' 등과 같은 게임과 관련된 다양한 사고를 심어줄 수 있는 프로그램을 개설 ▪ 연례 행사 개최 - 청강문화산업대학교, 카네기멜론, 유타대학교 등 게임 개발 관련 대학교에서 매년 실시하고 있는 게임 페스티벌 , 컨퍼런스 등의 행사와 같이 게임인재원에서도 관계자뿐만 아니라 다양한 게임 개발 기업 관계자, 타 게임 개발 교육기관 관계자, 게임에 관심을 가진 일반인 등 제약 없이 참석할 수 있도록 하여 게임인재원 교육생들이 만든 게임을 경험할 수 있는 기회 제공 - 현재 교육생-졸업생 교류프로그램(홈커밍데이)을 운영하고 있지만 교육생과 졸업생이 교류할 수 있는 시간은 50분으로 굉장히 제한적임, 게임인재원 교육생과 졸업생이 서로 윈-윈이 될 수 있는 교류를 확대할 필요가 있음 ▪ 교육생-졸업생 모임 - 교육생-졸업생 교류 확대를 통해 자연스럽게 졸업생 모니터링이 수월해 짐, 아울러 졸업생들에게 게임인재원 출신이라는 자긍심과 게임인재원에 애착감을 형성 및 졸업생들과의 지속적인 상호작용을 위해 대학 '동문회'와 같이 교육생-졸업생이 개별적으로 교류를 확대할 수 있는 환경 조성 필요
기대효과	▪ 교육생과 게임 기업을 연결할 수 있는 행사들이 많을수록 게임인재원 교육생의 게임을 경험하고 관심을 가지는 기업과 사람이 많아질 것임, 결과적으로 게임인재원 교육생들의 취·창업은 높아질 수 있음

3) 졸업생 모니터링

교육기관에서 교육생 모니터링은 교육생의 취·창업이 교육 및 사업의 성과이기 때문에 중요하다. 반면에 대부분의 교육기관에서는 졸업생들 모니터링이 성과평가에 직접적으로 영향을 미치지 않기 때문에 적은 노력을 하고 있다. 그러나 게임인재원에서는 졸업생 모니터링이 직·간접적으로 성과에 영향을 미치기 때문에 중요하다. 국내 게임 개발 시장은 작고, 대학과 비교하여 게임인재원의 규모는 작기 때문에, 선배 교육생이 후배 교육생을 이끌어 줄 수 있다는 것이다. 따라서 졸업생 모니터링에 관한 세부 추진 방안을 제시하고자 한다.

<표 5-17> '졸업생 모니터링' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 교육생 수료 이후에도 지속적으로 활동 영역을 확인할 수 있는 모니터링 체계 구축
추진 배경	▪ 운영위원회 인터뷰에서 게임인재원 졸업생들의 취업을 끝으로 모니터링을 하지 않음, 교육과정 수료 후에도 일정기간 동안 취·창업 여부 등 모니터링 및 졸업생 대상 추가적인 지원이 필요하다는 의견 제시
추진 내용	▪ 졸업생 지원 - 게임인재원은 3개월 단위로 졸업생의 근황을 확인하고, 사회활동을 하고 있지 않은 졸업생에게 취·창업에 필요한 지원을 하여, 향후 게임인재원 교육생들과의 교류에 도움을 줄 수 있는 인재를 양성
기대효과	▪ 졸업생 대상 지속적 모니터링을 통해 교육 성과 확산 기대

4) 졸업생·교육생과 기업 간 취업 연계

게임인재원의 취업을 희망하는 교육생과 구인 게임개발사를 연결하기 위한 세부 추진 방안은 다음과 같다.

<표 5-18> '졸업생·교육생과 기업 간 취업 연계' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 취업을 희망하는 교육생·수료생과 구인을 희망하는 게임개발사 간에 연결
추진 배경	▪ 전임교수 인터뷰에서 대학교와 같이 취업·창업센터 운영을 통한 학생지원이 필요하다는 의견 도출 ▪ 졸업생 인터뷰에 따르면 2년차 후반부 시기부터 학생들이 취업이나 창업에 관심을 갖기 때문에, 다수의 교육생들이 부담을 느끼게 된다는 의견 도출
추진 내용	▪ 취업·창업센터 - 대학교와 같이 게임인재원 내에 개별 취·창업지원센터를 설립하여 교육생 및 졸업생에게 체계적인 취업정보 제공, 전문 취업상담사를 통한 개인별 진로 개발 및 취업 상담, 취업 역량 강화를 위한

구분	내용
	프로그램 지원, 교육생 1:1 맞춤지도 및 졸업생 사후관리까지 취업을 위한 각종 지원이 필요 ▪ 게임사와 졸업자 정보 및 명단 공유 - 카네기멜론 대학교의 경우 학과 홈페이지에 교육생 및 졸업생들의 프로필을 모든 게임개발사가 볼 수 있도록 공시하고 있음, 게임인재원에서도 교육생 및 졸업생의 프로필을 모든 게임개발사가 볼 수 있도록 홈페이지 구조를 변경하고, 협력 게임개발사를 지속적으로 늘려 학생들과 연결시켜 주는 프로그램을 구축 ▪ 구인 게임개발사 모집공고 공유 - 카네기멜론 대학교는 협력 게임개발사들의 구인 공고문을 홈페이지에 공지하여 학생과 공유함, 게임인재원에서도 협력 게임개발사들의 구인 공고문을 학생들과 공유하여, 학생들이 취업에 관한 정보를 쉽게 수집할 수 있는 환경 구축이 필요
기대효과	▪ 다양한 게임개발사에 게임인재원 교육생 및 성과를 알리고, 교육생 취업에 큰 도움을 줄 수 있음, 향후 다양한 게임개발사에 게임인재원 출신들이 후배 교육생들에게 자사 및 현업에 관한 정보를 공유할 수 있음 ▪ 홈페이지를 통해 다양한 개발사들과 교류는 게임인재원 홈페이지에 접속하는 취업을 희망하는 예비 지원자에게 흥미를 줄 수 있어 게임인재원의 입시 경쟁률은 높아질 것으로 판단

5) 창업 지원

게임인재원 교육생(졸업생) 중 창업 희망자를 대상으로 기존 한국콘텐츠진흥원의 창업 지원 사업과 연계하여 창업 아이템 발굴, 투자자 모집, 창업 멘토링 등 창업 및 기업 운영에 필요한 지원 등 창업을 희망하는 교육생・수료생의 창업을 지원할 수 있다.

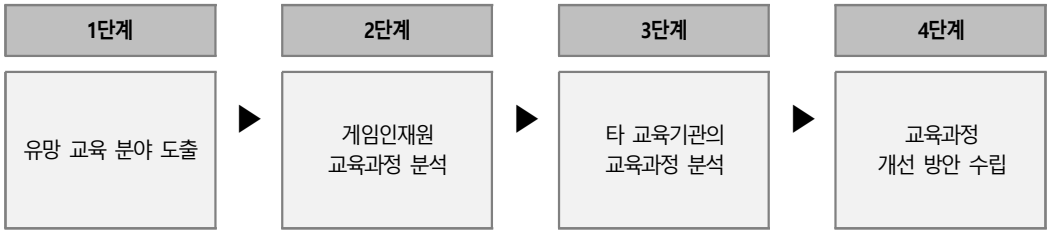
<표 5-19> '창업 지원' 세부 추진 방안

구분	내용
개요	▪ 게임인재원 교육생의 창업을 지원하기 위한 방안 구축
추진 배경	▪ 전임교수 인터뷰에서 게임인재원 교육생의 창업 실패는 90%에 달한다는 의견 도출 ▪ 한국콘텐츠진흥원 담당자 인터뷰에서 게임인재원이 취업 외에 창업 교육지원을 실시하여 정체성을 확립할 필요가 있다는 의견 도출
추진 내용	▪ 지원 사업 연계 - 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 게임 스타트업 지원 사업인 '게임기획 지원', '게임유통 지원' 등을 활용하여 게임인재원 출신 창업자에게 선정평가 인센티브를 주는 방법으로 지원 ▪ 전담 멘토 지정 - 실무 전문가로 구성된 게임인재원 교수진의 장점을 활용하여 창업에 관심이 있고 아이디어가 있는 교육생과 창업으로 연계해 줄 수 있는 교수를 창업 전담 멘토-멘티로 선정하여, 안정적으로 창업을 할 수 있도록 컨설팅 지원 실시
기대효과	▪ 창업하는 게임인재원 교육생의 창업 비용 부담을 줄여줄 수 있음 ▪ 창업과 관련된 다양한 지식을 개인적으로 습득할 필요가 없기 때문에, 창업 과정에서 시간을 절약할 수 있으며, 게임인재원 교육생에게 창업 동기부여를 심어줄 수 있음

제5절 교육과정 개선 방안 수립

본 절에서는 현재 게임인재원 교육과정에 신기술 분야를 접목하여 교육과정 개선 방안을 제시하고자 한다. 이를 위해 ① 타 교육기관 교육과정, 정부 정책, 이해관계자 인터뷰 결과를 분석하여 유망 교육 분야를 도출하고, ② 해당 유망 교육 분야가 현재 게임인재원 교육과정에 반영되어 있는지 확인하였다. ③ 유망 교육 분야 관련 타 교육기관의 교육과정을 분석하여, ④ 게임인재원의 교육과정 개선 방안을 수립하였다.

<표 5-20> 교육과정 개선 방안 수립 프로세스



1. 게임 관련 유망 교육 분야 도출 분석

게임 관련 유망 교육 분야를 도출하기 위해 게임 타 교육기관의 교육과정, 이해관계자 인터뷰 결과, 게임산업과 관련된 정부 정책에 대해 분석하였다. 타교육기관의 교육과정 분석은 카네기멜론 대학교 ETC(미국), Enjmin(프랑스), 유타 대학교(미국), 청강 문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨(한국)의 교육과정을 대상으로 실시하였다. 해당 교육과정 분석을 통해 게임 교육과정 내 신기술 및 트렌드 교육 분야를 추출하였다.

<표 5-21> 게임 교육 필요 분야 도출 – 타 대학 교육과정 분석 결과

카네기멜론 대학교 ETC	프랑스 Enjmin	유타 대학교	청강문화산업대학교
▪ 인공지능(AI) ▪ 확장현실(XR)	▪ 콘솔	▪ 인공지능(AI) ▪ 콘솔	▪ 인공지능(AI)

다음으로 이해관계자 인터뷰를 통해 게임 관련 유망 교육 분야를 도출하였다. 인터뷰에서 언급된 게임 관련 유망 교육 분야는 가상현실(VR), 확장현실(XR), 인공지능(AI), 콘솔로 확인되었다.

<표 5-22> 게임 교육 필요 분야 도출 – 이해관계자 인터뷰 결과

게임인재원 전임교수	▪ 여러 가지 VR이나 XR이나 이런 여러 가지 비전 프로도 출시하려는 시점이고, 콘텐츠의 하드웨어가 바뀌는 시대이기 때문에 교육 환경 개선이 필요함 ▪ AI가 트렌드적으로 다뤄지는 주제이기 때문에, 기획 파트에서는 AI를 활용한 학습 모델을 만들려고 함
한국모바일게임협회 관계자	▪ 학생들에게 PC나 모바일이나 VR, 콘솔 등 분야에 대해 지속적으로 게임 개발을 시켜 다양한 경험을 하게 해야 함
게임산업협회 관계자	▪ 최근 한 1~2년간의 게임 시장 플랫폼을 보면 온라인도 출시하고 모바일도 출시하고 콘솔도 출시하는 멀티 플랫폼으로 출시하는 경향이 많음
게임 기업 관계자	▪ 최근 기획/아트/프로그래밍에서 AI를 활용한 업무 프로세스들이 빠르게 적용되고 있음, 이에 맞게 각 분야별로 현재 업무에서 AI 활용해서 어떻게 업무를 수행하고 있는지 노하우와 방법에 대한 교육이 필요함

마지막으로 게임 산업과 관련된 정부 정책은 ①기존 강점을 지닌 온라인·모바일 게임 경쟁력의 지속 강화와 콘솔 게임 맞춤형 지원 및 글로벌 진출, ②생성형 AI의 도입, ③장애인 게임 접근성 확보 등이다.

정부가 제시한 게임 활성화 분야 및 게임 분야 전문가 의견, 게임 개발 관련 대학의 교육과정 등을 기반으로 **‘가상현실(VR)’, ‘확장현실(XR)’, ‘인공지능(AI)’, ‘콘솔’ 등의 기술들이 접목된 교육과정 운영이 필요함을 도출**하였다.

2. 게임인재원 교육과정 현황 분석

앞서 제시한 게임 관련 유망 교육 분야 중, 게임인재원의 교육과정에 접목된 분야는 인공지능(AI)이다. 현재 게임인재원의 유망 교육 분야 교과목 수는 1과목으로 상당히 적은 편이다. 게임인재원에서 개설된 인공지능(AI)와 관련된 교과목은 게임아트학과의 ‘인공지능·패럴랙스 2D 아트: 중급/고급’이다.

<표 5-23> 유명 교육 분야 관련 게임인재원 교육 운영 현황

학과	과목명	세부 내용
게임아트 학과	인공지능·패럴랙스 2D 아트: 중급/고급	▪ 차세대 게임아트를 구현하기 위하여 최신기술을 적용한 아트 제작 기법들을 연구/적용한다. ▪ 그리즈펜슬을 활용한 양방향 시점의 2D아트 에셋을 제작한다. ▪ AI를 활용한 아트 창작 능력을 함양한다.

게임인재원의 유망 교육 분야 교육과정의 특징으로는 특정 분야의 과목이 특정 학과에 치중되어 있다는 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 모든 게임인재원 교육생들이 수강할 수 있는 공통과목을 개설하거나 개별 학과의 교육과정에 유망 교육을 접목해야 할 필요가 있다.

3. 국내·외 대학교 게임 개발 관련 학과 교육과정 현황 분석

해외 및 국내 대학교 게임 개발 관련 학과 교육과정 현황 분석은 다음과 같다. 첫째, 카네기멜론 대학교의 유망 교육 분야를 접목한 교육과정은 게임기획학과의 '게임 개발 이슈 연구: XR 디자인' 및 선택과목인 '신흥 기술 분야의 창의적 스토리텔링' 이 있다.

둘째, 프랑스 Enjmin의 유망 교육 분야를 접목한 교육과정은 프로그래밍학과의 'C++ 언어' 과목이 있다. 해당 교육과정은 C++ 언어를 활용하여 콘솔 게임을 제작하게 된다.

셋째, 유타 대학교의 유망 교육 분야를 접목한 교육과정은 게임기획학과의 '레벨디자인', 선택과목인 '게임을 위한 인공지능' 이 있다.

넷째, 청강문화산업 대학교의 유망 교육 분야를 접목한 교육과정은 선택과목인 '게임인공지능' 이 있다.

<표 5-24> 국내·외 대학교 유망 교육 분야 관련 교육과정

학교	학과	과목명	세부 내용
카네기멜론 대학교	게임기획 학과	게임 개발 이슈 연구: XR 디자인	▪ 학생들은 새로운 XR 콘텐츠를 제작, 학생들이 자신만의 게임 스튜디오를 구성하여 디자인 문제를 해결하고 자신만의 게임을 만들면서 여러 분야의 협업 팀을 구성하여 진행 ▪ 협업 팀은실무 개발에 참여하며 아티스트, 프로그래머, 디자이너, 프로듀서 등의 역할로 구성
엔지민 대학교	프로그래밍 학과	C++ 언어	▪ C++ 프로그래밍 언어의 주요 부분을 다루며, 최적화 개념에 집중 ▪ 이론 학습 평가를 위한 객관식 퀴즈 및 실습을 포함하며, 해당 학습 주간 동안 Windows 콘솔 대상 아스키(ASCII) 게임 개발을 수행
유타대학교	선택과목	게임을 위한 인공지능	▪ 엔지니어를 위한 고급 전문화 과정으로, 컴퓨터 게임 디자인에 사용되는 전통적 인공지능(AI) 기술과 현대적 인공지능(AI) 기술에 대해 학습
청강문화산업 대학교	선택과목	게임인공지능설계	-

4. 종합 교육과정 개선 방안

게임인재원의 교육과정 중 게임 관련 유망 교육 분야와 연관된 과목은 게임아트학과에서 한 과목 개설되었다. 게임 개발 관련 대학교(원)의 교육과정과 비교하였을 때, 대학교의 경우 개별 게임 개발 전공과목뿐만 아니라 게임 개발과 관련된 모든 전공의 학생이 수강할 수 있는 공통과목으로 개설하고 운영하고 있다.

결론적으로 게임인재원에서도 개별 학과에서 게임 관련 유망 교육 분야와 연관된 다양한 과목을 개설할 필요가 있다. 게임인재원의 교육 기간 및 프로젝트 중심의 교육 등 다양한 제약된 조건 속에 개별 학과에 해당 교과목들을 개설하기 어렵다면, 1년차(1-4학기) 이론과정에서 모든 교육생들이 다양한 게임 관련 유망 교육 분야를 접할 수 있는 공통과목으로 개설할 필요가 있다.

다음의 표는 게임 관련 유망 교육 분야를 접목한 학과별 교육과정 및 공통과목 개선안이다.

<표 5-25> 종합 교육과정 개선안

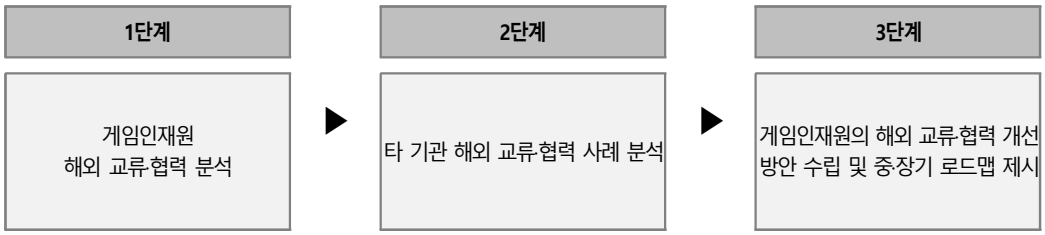
학과	과목명	세부 내용
게임기획 학과	가상현실게임디자인	▪ 본 과목은 가상현실 (VR) 기술과 그 기술을 활용하여 형성되는 가상세계를 대상으로 한다. 먼저 VR의 기술적, 미디어적 측면에서 시작하여 VR 기술을 바탕으로 한 다양한 응용을 공부하고, VR기술로 디자인한 가상세계의 사회적, 심리학적, 문화적, 기술적 특성을 다룬다.
	XR/게임콘텐츠기획	▪ 가상현실콘텐츠 제작을 위한 아이디어를 발상하고 세계관에 기반한 공간과 오브젝트의 도출 및 상호연관 관계의 확립을 통하여 구체화된 스토리텔링 프로세스를 설계하는 능력을 함양한다.
게임아트학과	AI 퍼포먼스 캡쳐- I (자이로기반)	▪ Rokoko Smart Suit , Xsens 등 자이로 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 배우 혹은 출연자의 행동을 CG 기반의 콘텐츠에 적용하는 실습 과목이다.
	AI 퍼포먼스 캡쳐 II (광학기반)	▪ OptiTrack 등 광학 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션 (Virtual Production) 등 CG와 실사를 접목하는 콘텐츠 제작한다.
	AR/VR 스튜디오	▪ Unity 3D 등의 게임엔진 및 CG 그래픽을 활용하여 스마트폰 및 각종 AR 디바이스에 적용되는 AR/MR 콘텐츠 제작을 실습한다.
	XR 게임 스튜디오	▪ 유저와의 상호작용이 중요한 모바일 게임을 학생들이 직접 제작하는 실습 과목으로 XR 디바이스 등 뉴테크놀로지 활용 권장
	가상인간 스튜디오	▪ 퍼포먼스 모션캡쳐 데이터뿐만 아니라 인공지능 및 데이터 분석을 통해 가상인간 (Virtual Being) 을 활용한 공연 및 콘텐츠 제작을 실습한다.
프로그래밍 학과	가상현실	▪ 게임 제작에 활용되는 다양한 가상현실 관련 기술과 그 원리를 소개한다. 사용자 인터페이스, 입체영상, 가상현실, 증강현실 등의 최신 기술을 바탕으로 한 미래 지향적 게임 모습을 제시하고, 구현

학과	과목명	세부 내용
		기술을 고찰해 본다.
	게임인공지능	▪ 본 교과목에서는 게임 진행의 기본인 유한상태기계(Finite State Machine)에 대해 공부하며 게임에서 많이 볼 수 있는 움직이는 물체의 달아나기, 찾기, 배회하기, 도피하기, 장애물 피하기, 숨기, 벽 피하기, 집단행동 등의 알고리즘을 공부한다.
	가상현실프로그래밍I	▪ 이 교과목은 가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발에 대한 소개와 실습을 다룬다. 강의 내용은 개발 환경, 애플리케이션 프레임워크, 언리얼 엔진의 블루프린트 비주얼 스크립팅 등을 포함한다.
	가상현실프로그래밍II	▪ 가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발에서의 심화된 주제를 다룬다. 다루는 주제는 언리얼 엔진에서의 C++ 프로그래밍, HDMD와 모션 컨트롤러 사용, 상호작용, 순간이동, 가상 공간에서의 UI, 인버스 키네마틱스, 로코모션 등을 포함한다.
공통과목	인공지능	▪ 인공지능의 기본적인 개념부터 최신 이론까지 전반적인 이론을 살펴보고 게임 개발에 사용되는 여러 기법들을 소개한다. 실습을 통해 개념을 이해하고 게임에서는 어떻게 인공지능이 사용되고 응용되는지에 대한 다양한 예제들을 통하여 이런 기법들을 학습한다.
	AR·VR기반 모니터링 및 훈련	▪ 게임 엔진을 이용하여 스마트팩토리의 가상 모니터링 및 가상훈련을 위한 AR/VR 콘텐츠 제작 기술을 학습하고 이를 기반으로 지역사회 기여를 위한 다양한 현안들을 실제 모델링하여 가상환경 형태로 구축한다. 나아가 엔진과 외부 동작 센서 연동을 통해 아이디어를 구현할 수 있도록 한다.
	가상현실게임	▪ 가상현실의 기술 및 발전현황을 살펴보고, 컴퓨터비전 기술, 원격현실감, 혼합현실감, 멀티모달 인터페이스 등을 이용한 가상현실형 게임시스템을 소개한다. 실제로 HMD, 무선 Game Pad 등을 활용한 가상현실 환경을 구현해 봄으로써 미래지향적 게임환경을 경험한다. 또 체감형 게임, 기능성 게임들의 원리에 대해 학습한다.
	가상현실 기술 실습	▪ 4차산업 혁명 분야의 꽃인 가상현실 기술 분야를 공부하면서 관련 게임 제작을 실습한다.

제6절 해외 기관과의 교류·협력 방안

본 절에서는 현재 게임인재원과 해외 기관과의 교류・협력 방안을 제시하고자 한다. 이를 위해 ①게임인재원 해외 교류・협력을 분석하고, ②타 기관의 해외 교류・협력을 분석하여, ③게임인재원의 해외 교류・협력 개선 방안 수립 및 중・장기 로드맵을 제시하였다.

<표 5-26> 해외 기관과의 교류·협력 방 수립 프로세스



1. 게임인재원 해외 교류·협력 분석

게임인재원의 해외 교류・협력 분석 결과, 현재 게임인재원의 해외 교류・협력은 국내에서 개최하는 게임 행사 참관 프로그램 이외에 다른 프로그램이 없는 것으로 확인되었다. 게임 행사 참관 프로그램은 교육생 전원이 참여하며, 참가비, 교통비, 식비, 숙박비를 지원받는 것으로 확인되었다. 다양한 해외 교류・협력 프로그램 구성이 필요한 것으로 판단된다.

<표 5-27> 게임인재원 해외 교류·협력 프로그램

년도	참가 행사	장소	대상	내용
2021년	BIC 부산 인디 커넥트 페스티발	부산 이스포츠 경기장	2기 전시초청 대상 팀(3인)	▪ 게임 콘텐츠 다변화 및 다양화에 따른 국내외 게임 콘텐츠 경쟁력을 한눈에 확인 할 수 있는 축제형 인디게임 행사 ▪ 참가 교통비, 장비 임차료 등 지원
2021년	국제게임 전시회 지스타	부산 벡스코	2기 전시초청 대상 팀(3인)	▪ 전 세계 게임트렌드를 한눈에 볼 수 있는 국내 최대 게임전시회 ▪ 참가 교통비, 게임전시를 위한 데스크탑 등 장비 임차료, 등 지원
2022년	국제게임 전시회 지스타	부산 벡스코	전임교수 및 3기, 4기 교육생 전원, KOCCA, 운영진 인솔지원	▪ 전 세계 게임트렌드를 한눈에 볼 수 있는 국내 최대 게임전시회 ▪ 참가비, 교통비, 게임전시를 위한 데스크탑 등 장비 임차료, 숙박비(1박), 식비 등 지원
2023	국제게임 전시회 지스타	부산 벡스코	전임교수 및 3기, 4기 교육생 전원	▪ 게임인재원 교육생 전시 참가 기회 제공을 통한 교육 성과의 외연 확장 ▪ 참가비, 교통비, 식비, 보험 등 지원

2. 타 기관 해외 교류·협력 사례 분석

타 기관 해외 교류·협력 사례 분석은 '한국만화영상진흥원', '한국영화아카데미', '국토교통과학기술진흥원', '인덕대학교'를 대상으로 실시되었다. 분석 결과, 게임인재원에서 운영하고 있는 게임 행사 참관 프로그램 외에도 다양한 해외 교류·협력 프로그램이 운영되고 있는 것으로 확인되었다. 타 기관에서는 '국제 대회 개최', '국제 축제 개최', '국제 행사 참관' '교육과정 교류', '학생 교류', '공동제작 워크숍', '해외 연수 및 활동 지원' 등을 실시하는 것으로 확인되었다.

<표 5-28> 타 기관 해외 교류·협력 프로그램

기관	사업명	목적	프로그램명	참여 인원	내용
한국만화영상진흥원	국제 만화가 대회(ICC)	만화예술을 통한 작가간 교류, 문화간 우호 증대, 국제 사회 공헌	-	8-190인 (한국인)	▪ 각국 만화 장르의 다양성과 서로 다른 언어와 문화, 개성 넘치는 캐릭터를 비교할 수 있는 기회 제공 ▪ 한국, 중국, 일본, 대만, 홍콩 등에서 번갈아 개최
	부천 국제 만화 축제	만화산업의 활성화와 국내외 만화 콘텐츠 산업 비즈니스 증대	-	제한 없음	▪ 부천 만화 대상 수상작 특별전을 비롯해 만화 전시, 온-오프를 넘나드는 작가와의 만남 프로그램, 웹툰 콘서트 공연, 다양한 아티스트의 창의력 넘치는 굿즈를 만날 수 있는 만화 마켓, 전 세계 15개국 코스어가 참여하는 국제 코스프레 챔피언십
한국영화아카데미	글로벌 과정	향후 시장 가능성이 높은 외국 영화 시장을 한국 영화인들에게 선도적으로 소개하고 해당 국가의 영화인들과 교류할 기회를 제공함으로써, 향후 본격적인 영화 산업 교류와 국제 프로젝트 기획으로 나아갈 전기를 마련	프리비즈 교육	8-12명	▪ 미국, 중국, 인도네시아 등 3개국 중 한 곳에서 프리비즈 교육실시
			HANIFF Campus (학생교류)	9명	▪ 베트남의 젊고 유망한 영화인들과의 교류 프로그램을 통한 인적 네트워크 강화 및 향후 협력 토대 마련
			KAFA-LaFemis-TUA 공동제작 워크숍	16명	▪ 한국(KAFA), 일본(TUA), 프랑스(LA Femis)를 대표하는 영화학교의 학생들이 모여 3개국 영화산업에 대한 이해와 공동제작 경험을 쌓아 이후 산업 현장의 글로벌 인재로 활동할 수 있는 토대 마련
국토교통과학기술진흥원	건축설계 인재육성 사업	해외 연수 및 건축 활동, 국내 실무 연수 등 다양한 지원 프로그램을 통해 세계적인 건축사 인재육성에 기여	해외 연수 지원	25-50명	▪ 건축 관련 학과 재학생, 졸업자, 재직자를 대상으로 해외 설계사무소 또는 연구기관에서 다양한 설계 기법 및 건축문화를 습득할 수 있도록 연수비를 지원 ▪ 연수 수행에 필요한 왕복 항공료,

기관	사업명	목적	프로그램명	참여 인원	내용
					비자 발급비, 사전교육비, 체재비 등 1인당 총 3천만 원 이내에서 지원
			해외 건축활동 지원	20-50팀	▪ 국제 설계공모 외국기관과의 프로젝트 등 다양한 건축 관련 해외 활동을 수행하는 재학생 및 재직자 개인 또는 팀을 대상으로 국제 설계공모, 외국기관과의 프로젝트, 전시 등 다양한 건축 관련 해외 활동을 수행할 수 있도록 활동비를 지원 ▪ 왕복 항공료, 행사 참가비, 재료비 등 팀당 총 천만 원 이내
인덕대학교	전문대학 혁신지원 사업	디지털 전환시대에 대응하기 위해 실감미디어 분야 융복합 인재양성	글로벌 융복합 (실감형) 콘텐츠 워크숍	20인 이내	▪ 국외에서 진행되는 게임, VR, AR 및 미디어 콘텐츠의 현장형 체험학습과 더불어 학제간 융합 팀 구성을 통해 콘텐츠 기획부터 실감미디어 기기를 활용한 미디어 콘텐츠 제작까지의 팀별 프로젝트를 수행하고, 향후 콘텐츠, 결과물 보완을 통해 관련 공모전 참가 및 지역사회 클라우드 펀딩 제안 및 런칭까지 진행(2023 도쿄 게임쇼 참관 및 팀별 워크숍 진행) ▪ 왕복 교통비, 현지 교통비, 숙박비, 도쿄 게임쇼 입장권, 여행자 보험비, 식비 및 다과비 지원

3. 해외 기관과의 교류·협력 방식 제안

게임인재원 및 타 기관 해외 교류·협력을 분석한 결과 게임인재원은 해외 교류·협력 프로그램을 국내에서 개최하는 게임 행사 참관 이외에 개설된 프로그램이 없다는 한계점을 도출하였다. 이에 본 연구는 게임인재원이 교육생의 견문을 넓히고, 게임 개발 역량을 높이기 위해서는 다양한 해외 교류·협력 프로그램 구성이 필요하다는 것을 제안한다. 게임인재원 해외 교류·협력 방식 제안을 위해 단기-중기-장기로 프로그램을 유형화하였다. 단기 해외 교류·협력 방식은 '해외에서 개최하는 국제 게임 행사', '산출 게임 교류'로, 중기 해외 교류·협력 방식은 '교육과정 교류'와 '공동 프로젝트', 장기 해외 교류·협력 방식은 '학생 교류', '교수 교류'로 구분하였다. 세부 내용은 아래의 표와 같다.

<표 5-29> 게임인재원 해외 교류·협력 방식 제안

구분	해외교류·협력 유형	수혜 대상	내용
단기 (2024년)	해외에서 개최하는 국제 게임 행사 참가	소수의 게임인재원 재학생	▪ 국내뿐만 아니라 해외에서 개최하는 국제 게임 행사에 참여하여, 여러 국가의 게임을 체험하면서 학생들의 견문을 넓힐 수 있으며, 나아가 국제 게임 행사를 해외 교육기관과 교류·협력을 위한 접촉의 장으로 활용 가능 ▪ 2024년 중국 게임쇼(차이나 조이-7월), 일본 게임쇼(도쿄 게임쇼-9월) 등 해외에서 개최되는 게임쇼 및 국내 게임쇼(지스타-11월)에서 게임인재원 졸업작품 전시 및 해외 교육기관, 게임기업과 교류
	프로젝트 결과물 교류	게임인재원 재학생 전원	▪ 게임인재원과 해외 교류·협력 기관 양측에서 산출된 게임을 상호 교류하여 해외 학생들의 게임을 경험할 수 있는 기회 제공
중기 (2025년-2027년)	교육과정 교류	다수의 게임인재원 재학생	▪ 게임인재원과 해외 교류·협력 기관 양측의 교육과정을 상호 교류하여 각 기관의 우수한 교육과정을 통해 학생들의 게임 개발 역량을 높일 수 있음
	공동 프로젝트 수행	다수의 게임인재원 재학생	▪ 내국인으로 구성된 팀 프로젝트에서 접할 수 없는 다양한 문제들을 경험하고 해결함으로써 차별화된 역량을 높일 수 있음 ▪ 외국 학생들과 협업을 통해 글로벌 의사소통 능력을 향상시킬 수 있음
장기 (2027년 이후)	학생 교류	소수의 게임인재원 재학생	▪ 게임 개발 관련 선진·글로벌 시스템이나 기술에 대한 장기간 (3개월~2년) 교육을 통해 선진·글로벌 게임 개발 역량 경쟁력 제고 ▪ 해외 우수 교육기관과의 학생 교류를 통해 게임인재원 교육생에게 동기부여 및 신입생 선발 모집에 긍정적인 영향을 줄 수 있음
	교수 교류	게임인재원 교수진 및 재학생	▪ 게임인재원 및 해외 교류·협력 기관의 교수가 상대 교류·협력 기관의 학생들을 교육함으로써, 새로운 해외 교육 내용과 게임 개발 기술들을 습득할 수 있음 ▪ 교수 교류를 통해 해외 대학의 교육과정 벤치마킹 및 게임인재원 교육과정에 도입 가능

4. 해외 기관과의 교류·협력을 위한 필요 자원(사업비) 산출

게임인재원의 졸업생을 대상으로 카네기멜론 대학교 ETC 석사 과정, 프랑스 Enjmin 석사 과정 유학 지원 사업을 진행할 경우, 소요되는 예상 비용을 산출하였다.

먼저 등록금 관련하여, 카네기멜론 대학교 ETC 석사 과정은 1학기 당 등록금이 약 27,806달러(원화 약 35,883,643원)으로, 총 4학기 과정이므로 졸업까지 소요되는 등록금은 약 111,224달러(원화 약 143,534,572원)이다. 프랑스 Enjmin 석사 과정은, 국립 대학인 대학 특성상 정부가 등록금을 지원하고 있으나 유럽 국적이 아닌 학생(유학생)은 연간

€3,770(등록금의 1/3 수준, 원화 약 5,383,333원)을 납부해야 한다. 즉, 2년 석사 과정을 마치기 위해서는 €7,540(원화 약 10,766,666원)이 소요된다. 추가로, 프랑스 Enjmin은 유학생에게 다양한 장학 제도(CROUS 장학금, 외국인 학생을 위한 Erasmus+ 이동성 장학금 , 프랑스 고등교육 연구부 장학금 또는 외국인 학생을 위한 프랑스 유럽 및 외무부 장학금 택 1)를 운영하고 있으므로, 장학금 수혜 여부에 따라 등록금 수준은 달라질 수 있다.

<표 5-30> 카네기멜론 대학교 ETC 석사과정 및 프랑스 Enjmin 석사과정 등록금 현황

구분	등록금(학기당, 1년당)	등록금 총액	비고
카네기멜론 대학교 ETC 석사과정	1학기 27,806달러 (원화 약 3,588만 원)	4학기 111,224달러 (원화 약 14,352만 원)	
프랑스 Enjmin 석사과정	1년 3,370유로 (원화 약 539만 원)	2년 6,740유로 (원화 약 1,078만 원)	장학금 수혜 여부에 따라 변동 가능

* 자료: 카네기멜론 대학교 ETC 홈페이지 (https://www.cmu.edu/sfs/financial-aid/index.html)
Enjmin 홈페이지 (https://enjmin-en.cnam.fr/about-our-program-1036450.kjsp)

두 번째로, 평균적인 체류비를 산정하기 위하여 대학교, 정부의 유학생 지원 사업에서 지원하는 체류비 수준과 실제 체류비 평균 수준을 조사하였다.

국내 대학, 공공기관 등에서는 장학 사업을 통해 미국 동부지역에 파견 또는 장학 프로그램 등 학생이나 파견자를 위하여 체재비를 지원하고 있다. 대학교수나 전문가 등 고급 인력에 한해서는 평균적으로 약 월 700만 원 상당의 체재비를 지원하며, 대학생이나 인턴십 등 사회초년생에게는 약 월 150만 원 상당의 체재비를 지원하고 있다.

<표 5-31> 미국 동부지역 파견·장학사업의 체류비 지원 현황

사업 명	운영기관	내용
해외 일 경험 프로그램 Well(미국 동부 지역)	덕성여자대학교	해외 일 경험(5개월) 간 현지 체재비 지원(월 150만 원)
2023년 글로벌 학술활동 지원 사업	한국여성과학 기술인재육성단	아이다호 대학교(서부), 플로리다 주립대학교(동남부), 버지니아 대학교(동부) 등 3개 대학교 연수자 대상 연수기간 내 교통비 및 체재비 800만 원 이내 지원
대학원 장학 프로그램	한미교육위원단	월 $1,300(약 167만 원)~$2,410(약 310만 원)의 체재비 지원(소속 대학의 지역 물가를 고려한 차등 지급)
교수/전문가 장학 프로그램(EMORY)	한미교육위원단	조지아주 애틀란타(동부)지역 정착에 필요한 체재비를 6개월간 총 $32,800(약 4,233만 원) 지급

또한, 미국 동부 지역 대학교들의 기숙사와 비기숙사(기숙사를 제외한 주거시설)의 평균 비용은 약 1년에 약 15,000달러(원화 약 1,935만 원)이므로, 한 달에 약 165만 원의 체재비를 지원하는 것이 적절할 것으로 예상된다.

<표 5-32> 미국 동부지역 기숙사 비용 현황

구분	비용
기숙사	1년간 $15,441(원화 약 1,992만 원)
비기숙사	1년간 $15,215(원화 약 1,963만 원)

* 자료: 미국국립 교육통계센터 (https://nces.ed.gov/ipeds/)

주한 프랑스 대사관에서는 지원 사업을 통해 프랑스에 파견된 전문가나 유학생을 위하여 체재비를 지원하고 있다. 연구자 또는 전문가에게는 약 월 300만 원~350만 원 상당의 체재비를 지원하며 유학생에게는 약 월 100만 원~150만 원의 체재비를 지원하고 있다.

<표 5-33> 프랑스 파견·장학사업의 체류비 지원 현황

사업 명	운영기관	내용
프랑스국립도서센터의 번역가 체류지원	주한 프랑스 대사관	1~3개월 동안 체재비 월 2,000€(원화 약 285만 원) 지원
2023 MOPGA 신진연구자 연구지원사업	주한 프랑스 대사관	최대 12개월 간 체재비 월 2,500€(원화 약 357만 원) 지원
France Excellence 장학금	주한 프랑스 대사관	체재비 지원 석사는 월 700€(원화 약 100만 원), 박사는 월 1050€(원화 약 150만 원)

또한, 프랑스 파리 외 지역 대학교 기숙사와 사설 학생 기숙사의 평균 비용은 1년에 약 최저 500만 원~최고 1,200만 원이므로, 한 달에 약 100만 원 내외의 체재비를 지원하면 적절할 것으로 판단된다.

<표 5-34> 프랑스 기숙사 비용 현황(파리 외 지역)

구분	비용
대학교 기숙사	1년간 3,600€(원화 약 514만 원)~6,000€(원화 약 856만 원)
사설 학생 비기숙사	1년간 4,800€(원화 약 685만 원)~8,400€(원화 약 1,200만 원)

* 자료: 파리국제대학촌 홈페이지 (https://www.ciup.fr/maisons-liste/)

lokaviz[36] 홈페이지 (https://www.lokaviz.fr/)

조사한 지원금 수준 및 실제 현지 체류비 수준을 바탕으로, 게임인재원의 해외 유학생 지원에 필요한 사업비를 산출하였다.

카네기멜론 대학교 ETC의 경우, 등록금을 전액 지원하는 경우와 50%만 지원하는 경우로 나눌 수 있다. 등록금 지원 수준에 관계 없이 체류비는 동일하게 1개월 165만 원씩 24개월을

36) 프랑스 학생의 CROUS(장학금, 대학 기숙사, 유학생, 학생 문화활동 등을 제공하는 지역 조직)네트워크 숙소 플랫폼

지원한다고 가정하였다.

카네기멜론 대학교 ETC 석사 과정의 등록금 전액 및 체류비(24개월)를 지원하는 경우, 학생 1인당 약 18,312만 원이 소요되며, 등록금의 50% 및 체류비(24개월)를 지원하는 경우 학생 1인당 약 11,136만 원이 소요될 것으로 예상된다.

<표 5-35> 카네기멜론 대학교 ETC 지원 금액 산출

구분		산출식	금액
등록금 (4학기 기준)	전액 지원	27,806달러(원화 약 3,588만 원) x 4학기	111,224달러(원화 약 14,352만 원)
	50% 지원	13,903달러(원화 약 1,794만 원) x 4학기	55,612달러(원화 약 7,176만 원)
체류비 (24개월 기준)		165만 원 x 24개월	3,960만 원

프랑스 Enjmin의 경우, 국립 대학교로서 유학생에게 요구하는 등록금이 높은 수준이 아니기 때문에, 등록금 전액을 지원하는 경우만을 계산하였다. 체류비는 1개월 100만 원씩 24개월을 지원한다고 가정하였다.

프랑스 Enjmin의 석사과정 등록금 전액 및 체류비(24개월)를 지원하는 경우, 학생 1인당 약 3,478만 원이 소요될 것으로 예상된다.

<표 5-36> 프랑스 Enjmin 지원 금액 산출

구분	산출식	금액
등록금 (4학기 기준, 전액 지원)	3,370유로(원화 약 539만 원) x 2년	6,740유로(원화 약 1,078만 원)
체류비 (24개월 기준)	100만 원 x 24개월	2,400만 원

제7절 소결

1. 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립

①1단계 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립은 정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성, 한국콘텐츠진흥원의 인재 양성 방향, 게임인재원의 사업 목적, 타 유사기관의 교육 목표 및 정체성, 이해관계자 인터뷰 결과, 타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력을 분석하여 교육 목표 및 정체성을 도출하였다.

<표 5-37> 게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립 결과

분석 내용	분석 결과	
정부 정책에서 강조하는 게임 산업 인재 양성 방향성	▪ '게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)', '문화체육관광부 업무계획(2023)'에서 강조하고 있는 인재 양성 방향성을 분석, 주요 키워드를 도출 ▪ 주요 키워드 '네트워크 강화', '환경변화 반영', '해외 연계', '기업 협력', '신기술', '교육생 지원', '현장형 교육', '취·창업 지원'을 도출	***전문 인력 양성***
한국콘텐츠진흥원의 인재 양성 방향	▪ 한국콘텐츠진흥원의 중장기 경영전략에서는 전략과제 '융복합 미래인재 양성'을 통해 인재 양성의 방향성을 제시	
게임인재원의 사업 목적	▪ 게임인재원의 사업 목적은 '게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임 인재 배출'로 정의	
타 유사기관의 교육 목표 및 정체성	▪ 게임 분야 교육 기관, 콘텐츠 분야 교육 기관의 교육 목표 및 기관 정체성을 분석 ▪ 타 유사기관의 교육목표에서는 '전문(핵심) 인력(직업) 양성', '학제간 융합·통합', '대외 활동 및 해외 교류', '프로젝트 과정' 등을 공통적으로 강조	***신산업 특화·융복합 인력 양성***
이해관계자 인터뷰 결과	▪ 게임산업의 인재 발굴 및 핵심 인재 양성, 미래 산업 선도 인재 양성 등을 언급 ▪ 게임인재원이 취업률 등 주요 성과가 뛰어나긴 하나, 취업을 위한 기관으로서의 정체성은 적절하지 않다는 의견이 제시 (내부 관계자) ▪ 게임인재원 운영·교육 목적은 '실무 능력 향상', '게임 개발 능력 향상', '게임 인재 양성', '게임 개발 전문 인력 양성'이라는 의견을 제시 (교육생 및 졸업생) ▪ 관련 고등학교·대학교·민간 학원에서 배울 수 없는 전문 지식의 교육을 통해 전문 인력을 양성하는데 게임인재원의 교육 목적 및 정체성이 있음 (외부 전문가)	
타 유사기관 대비 게임인재원의 경쟁력	▪ (교육 접근성) 입학 요건에 대학 이상의 학위나 경력을 요구하지 않아 타 기관 대비 교육 접근성이 높음 ▪ (재교육) 교육 과정의 전문성, 높은 교육 접근성으로 재교육 기능 보유 ▪ (실무능력) 현업·실무 위주의 교육과정을 운영 ▪ (프로젝트) 타 교육기관 대비 프로젝트 비중이 높아 실무 위주의 교육 과정을 운영 ▪ (취업 지원) 기본적인 특강, 멘토링 등을 지원하나 타 기관 대비 뚜렷한 경쟁력은 없음 ▪ (창업 지원) 타 기관 대비 뚜렷한 경쟁력은 없음 ▪ (전문(특화)교육) 게임 개발 직무에 따른 전공 구분과 전공별 세부 전공, 심화 과정 운영으로 전문(특화) 교육 가능 ▪ (네트워킹) 기업, 산업체 전문가와의 네트워킹은 타 교육기관 대비 미흡하나 현업의 교수진을 구성하여 경쟁력을 보유 ▪ (해외 교류) 해외 교육기관과의 교육 교류보다는 글로벌 행사 참여 위주로 향후 교육 교류 협력 필요 ▪ (기업/전문가 연계) 외부 전문가의 참여는 프로젝트 멘토링에 그치고 있어, 향후 프로젝트 과정 운영, 네트워킹 등에 기업 참여 확대 필요	***재교육을 통한 현장 인력 양성***

2. 교육 과정 개선 방향성 도출

②2단계 교육 과정 개선 방향성 도출은 교육 과정 개선 모델 구성 요소인 ‘홍보/선발/입학’, ‘교육 운영-교육 과정’, ‘교육 운영-실습・프로젝트’, ‘교육 운영-학생 지원’, ‘학생 지원’ 별로 게임인재원의 개선 방향성을 제시하였다.

가. 홍보/선발/입학 관점의 개선 방향성

- ✓ 유사 교육기관 사례 조사, 인터뷰 결과, 입학생의 자격 요건을 강화하거나 입학생 역량을 검증할 수 있는 체계가 필요함을 도출
- ✓ 그러나 게임인재원의 운영 취지, 교육생들의 교육 성과 등을 고려했을 때 게임인재원의 입학 요건을 강화하는 것은 부적절
- ✓ 따라서 **입학 전 프리스쿨 과정의 교육 비중을 높이거나, 한국콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 온라인 강의(에듀코카 등) 등을 활용하여 인재원 입학 전 사전 학습을 진행, 입학생의 역량 향상을 지원**
- ✓ 더불어 **게임인재원 입학 홍보를 강화하여 역량이 뛰어난 우수 지원자를 확보**하는 방안이 필요

나. 교육 운영-교육 과정 운영 관점의 개선 방향성

- ✓ **(이론과 실습 과정의 비중)** 타 교육기관의 실습·프로젝트 등의 비중, 교수진 인터뷰 결과, 현재 이론 과정(1년차, 1~4학기)과 실습 과정(2년차, 5~8학기)의 비중을 유지하는 것이 적절함을 도출
- ✓ **(재교육 기능의 강화)** 타 교육기관 사례, 국내 중소게임사의 여건 등을 고려하여 게임인재원의 재교육 기능을 강화
- ✓ **(정부 정책 방향성에 따른 교육의 진행)** 정부 정책(콘솔 게임 맞춤형 지원·글로벌 진출, 생성형 AI 도입, 장애인 게임 접근성 확보 등)에서 강조하는 분야를 바탕으로 향후 인력 양성 방향성을 설정, 이를 위한 교육과정 개설·개편이 필요
- ✓ **(교육생 평가 기능의 강화)** 교육생 평가 방법의 개선, 학사경고 및 학사경고에 따른 제적 요건을 강화하여 교육생의 교육 참여 동기 및 교육생 역량 강화 필요

다. 교육 운영-실습·프로젝트 과정 관점의 개선 방향성

- ✓ 타 교육기관의 경우 **실습·프로젝트 과정에 있어 기업(게임제작사) 및 외부 전문가의 참여가 활발**(프로젝트 팀 구성 시 기업이 포함, 프로젝트 평가에 기업 및 외부 전문가 참여 등)
- ✓ **향후 게임인재원도 외부 전문가뿐만 아니라 기업 차원의 연계가 필요** → 프로젝트에 기업 참여, 프로젝트 발표회 및 평가에 기업·외부 전문가 참여, 각종 발표회 및 전시회 등 행사에 기업·외부 전문가 참여 확대 등
- ✓ 게임인재원의 실습·프로젝트 과정의 기업 참여를 촉진시키기 위해서는 **참여 유인 방안이 필요**, **한국콘텐츠진흥원의 지원 사업, 보유 자원 및 인프라를 참여 기업에게 제공하는 지원** 등을 제안

라. 교육 운영-해외 교류·협력 관점의 개선 방향성

- ✓ 사례조사 및 인터뷰 결과를 바탕으로 게임인재원과 해외 기관의 교류·협력 방식을 **‘학생 교류(파견)’, ‘공동 프로젝트 진행’, ‘교육과정 교류’로 구성**
- ✓ ‘**학생 교류(파견)**’은 **유학 지원의 방식**으로 진행하며, 지원 이전 **사업의 목적성과 유학생의 체류 문제, 유학생 입학 요건 충족에 대한 대비책 마련**이 필요
- ✓ ‘**공동 프로젝트 진행**’은 2년차 프로젝트 과정 중 일부를 해외 교육기관과 함께 진행하는 것으로, 이를 위해 **의사소통 문제와 공동 프로젝트 주제 발굴 등의 문제가** 선결되어야 함
- ✓ ‘**교육과정 교류**’는 **재교육, 정부 정책에 따른 교육 등의 관점**에서 중소게임사가 필요한 교육 분야 또는 정부 정책과 연관된 분야와 관련된 **해외 교육기관의 교육과정을 게임인재원의 정규 교육과정, 특강의 형태로 운영**하는 방식을 제안

마. 학생 지원(취업, 창업 등) 관점의 개선 방향성

- ✓ 타 교육기관 사례와 인터뷰 결과를 바탕으로 **게임인재원의 학생 지원 방향성을 '공통 지원', '취업 지원', '창업 지원'으로 설정**
- ✓ '**공통 지원**'은 모든 교육생을 대상으로 직업기초능력에 기반한 **실무 투입 시 필요한 역량을 교육**(리더십, 의사소통 등), **네트워킹 행사를 통해 인적 교류 및 취·창업 기회를 확대**할 수 있도록 지원하고, **졸업생 대상 지속적 모니터링**을 통해 미취업자 대상 취·창업 지원을 실시
- ✓ '**취업 지원**'은 **취업 희망 교육생에게 취업을 위한 컨설팅** 등을 지원하고, **구인 희망 게임개발사에게 인력 Pool 제공, 채용 공고 홍보 등을 지원**하여 채용 연계 효과를 확대
- ✓ '**창업 지원**'은 **한국콘텐츠진흥원이 운영하고 있는 창업 지원 사업과 연계**, **전담 멘토를 지정**하는 등의 지원을 실시

3. 교육 과정 개선 모델 수립

게임인재원의 교육 목표 및 정체성 정립, 교육 과정 개선 방향성 도출 결과를 바탕으로 향후 게임인재원의 교육 과정 개선모델을 도출하였다.

<표 5-38> 게임인재원 교육 과정 개선모델

교육 목표

전문 인력 양성	신산업 특화·융복합 인력 양성	재교육을 통한 현장 인력 양성

Ⅰ. 홍보/선발/입학	Ⅱ. 교육 운영			Ⅲ. 학생 지원	
	Ⅱ-1. 교육과정	Ⅱ-2. 실습·프로젝트	Ⅱ-3. 해외 교류·협력	Ⅲ-1. 취업	Ⅲ-2. 창업
1) 고졸 이상 또는 동등한 자격을 갖춘 예비 취창업자 대상 선발 2) 입학 전 프리스쿨의 교육 기능 확대를 통한 입학생 기초 역량 향상 지원 3) 에듀코카 등 기존 온라인 강의를 활용하여 사전 학습 진행 4) 입학 홍보를 강화, 역량이 뛰어난 우수 지원자를 확보	1) 현재의 교육 편제·교육 일정을 유지 2) 중소게임사 재직자 등 재교육 기능 강화 3) 정부 정책(콘솔 게임 맞춤형 지원·글로벌 진출, 생성형 AI 도입, 장애인 게임 접근성 확보 등) 바탕 교육과정 개설·개편 4) 교육생 평가 기능의 강화, 학사 경고 및 제적 요건 강화	1) 실습 및 프로젝트 과정에서 기업 차원의 연계 → 프로젝트 및 프로젝트 평가에 기업 참여, 외부 교류 행사에 기업 및 외부 전문가 참여 확대 2) 기업의 참여 유인 방안 수립(한국 콘텐츠 진흥원 지원사업 자원/인프라 제공 등)	1) 해외 우수 교육기관에 게임인재원 학생 교류(파견) 2) 2년차 프로젝트 과정 시 해외 교육기관 재학생과 공동 프로젝트 진행(공공 프로젝트 등) 3) 재교육, 정부 정책에 따른 신산업 분야 관련 해외 우수 교육과정을 게임인재원의 정규 교육과정, 특강의 형태로 운영	1) 실무 투입 시 필요한 역량을 교육 2) 네트워킹 행사를 통해 인적 교류 및 취창업 기회 확대 지원 3) 졸업생 대상 지속적 모니터링 4) 취업 희망 교육생, 구인 희망 게임개발사에 취업 지원 제공 5) 한국콘텐츠진흥원 창업 지원 사업 연계, 전담 멘토 지정 등을 통한 창업 지원	

4. 교육과정 개선 방안

본 연구는 유망 교육분야와 게임 개발과 접목한 학과별 교육과정을 도출하였다. 유망 교육분야는 가상현실, XR, AI, AR/VR, 인공지능 등으로 분류되었다.

<표 5-39> 종합 교육과정 개선안

학과	과목명	세부 내용
게임기획 학과	가상현실 게임 디자인	▪ 본 과목은 가상현실(VR) 기술과 그 기술을 활용하여 형성되는 가상세계를 대상으로 한다. 먼저 VR의 기술적, 미디어적 측면에서 시작하여 VR 기술을 바탕으로 한 다양한 응용을 공부하고, VR기술로 디자인한 가상세계의 사회적, 심리학적, 문화적, 기술적 특성을 다룬다.
	XR/게임콘텐츠 기획	▪ 가상현실 콘텐츠 제작을 위한 아이디어를 발상하고 세계관에 기반한 공간과 오브젝트의 도출 및 상호연관 관계의 확립을 통하여 구체화된 스토리텔링 프로세스를 설계하는 능력을 함양한다.
게임아트학과	AI 퍼포먼스 캡쳐 I (자이로기반)	▪ Rokoko Smart Suit , Xsens 등 자이로 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 배우 혹은 출연자의 행동을 CG 기반의 콘텐츠에 적용하는 실습 과목이다.
	AI 퍼포먼스 캡쳐 II (광학기반)	▪ OptiTrack 등 광학 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션 (Virtual Production) 등 CG와 실사를 접목하는 콘텐츠 제작한다.
	AR/VR 스튜디오	▪ Unity 3D 등의 게임엔진 및 CG 그래픽을 활용하여 스마트폰 및 각종 AR 디바이스에 적용되는 AR/MR 콘텐츠 제작을 실습한다.
	XR 게임 스튜디오	▪ 유저와의 상호작용이 중요한 모바일 게임을 학생들이 직접 제작하는 실습 과목으로 XR 디바이스 등 뉴테크놀로지 활용 권장
	가상인간 스튜디오	▪ 퍼포먼스 모션캡쳐 데이터뿐만 아니라 인공지능 및 데이터 분석을 통해 가상인간(Virtual Being) 을 활용한 공연 및 콘텐츠 제작을 실습한다.
	게임 캐릭터 연구	▪ 차세대 콘솔 게임 캐릭터 구성에 있어서, 기획부터 제작까지 구체적인 방법론을 통하여 구현한다. 또한 실무에서 사용하는 패션 의상 제작 프로그램을 통한 융합적 연구를 구상한다.
프로그래밍 학과	가상현실	▪ 게임 제작에 활용되는 다양한 가상현실 관련 기술과 그 원리를 소개한다. 사용자 인터페이스, 입체영상, 가상현실, 증강현실 등의 최신 기술을 바탕으로 한 미래 지향적 게임 모습을 제시하고, 구현 기술을 고찰해 본다.
	게임 인공지능	▪ 본 교과목에서는 게임 진행의 기본인 유한상태기계(Finite State Machine)에 대해 공부하며 게임에서 많이 볼 수 있는 움직이는 물체의 달아나기, 찾기, 배회하기, 도피하기, 장애물 피하기, 숨기, 벽 피하기, 집단행동 등의 알고리즘을 공부한다.
	가상현실 프로그래밍I	▪ 이 교과목은 가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발에 대한 소개와 실습을 다룬다. 강의 내용은 개발 환경, 애플리케이션 프레임워크, 언리얼 엔진의 블루프린트 비주얼 스크립팅 등을 포함한다.
	가상현실 프로그래밍II	▪ 가상현실 개발 엔진을 이용한 애플리케이션 개발에서의 심화된

학과	과목명	세부 내용
		주제를 다룬다. 다루는 주제는 언리얼 엔진에서의 C++ 프로그래밍, HDMD와 모션 컨트롤러 사용, 상호작용, 순간이동, 가상 공간에서의 UI, 인버스 키네마틱스, 로코모션 등을 포함한다.
공통과목	Playstation	▪ 콘솔게임과 관련하여 학생들이 즐겁게 놀면서 게임에 대해 깊이 있게 공부할 수 있도록 지원
	인공지능	▪ 인공지능의 기본적인 개념부터 최신 이론까지 전반적인 이론을 살펴보고 게임 개발에 사용되는 여러 기법들을 소개한다. 실습을 통하여 개념을 이해하고 게임에서는 어떻게 인공지능이 사용되고 응용되는지에 대한 다양한 예제들을 통하여 이런 기법들을 학습한다.
	AR·VR 기반 모니터링 및 훈련	▪ 게임 엔진을 이용하여 스마트팩토리의 가상 모니터링 및 가상훈련을 위한 AR/VR 콘텐츠 제작 기술을 학습하고 이를 기반으로 지역사회 기여를 위한 다양한 현안들을 실제 모델링하여 가상환경 형태로 구축한다. 나아가 엔진과 외부 동작 센서 연동을 통해 아이디어를 구현할 수 있도록 한다.
	가상현실 게임	▪ 가상 현실의 기술 및 발전 현황을 살펴보고, 컴퓨터비전 기술, 원격현실감, 혼합현실감, 멀티모달 인터페이스 등을 이용한 가상현실형 게임시스템을 소개한다. 실제로 HMD, 무선 Game Pad 등을 활용한 가상현실 환경을 구현해 봄으로써 미래지향적 게임 환경을 경험한다. 또 체감형 게임, 기능성 게임들의 원리에 대해 학습한다.
	가상현실 기술 실습	▪ 4차 산업혁명 분야의 꽃인 가상현실 기술 분야를 공부하면서 관련 게임 제작을 실습한다.

제6장 운영체계 개선

2023

KOCCA23-49

제6장 운영 체계 개선

제1절 개요

게임인재원 운영 체계 개선에서는 주요 과업 ①조직 및 운영체계 개선, ②교원 관리 운영 방안 수립, ③교원 보수체계 개선에 대해 각 개선안을 제시하였다.

<표 6-1> 운영 체계 개선 연구 절차

조직 및 운영체계 개선		교원 관리 운영 방안 수립		교원 보수체계 개선
게임인재원 업무 현황 분석		교원 임용 및 근무조건 개선		현행 보수체계 분석
타 기관 현황 분석	▶	관련 지침 및 유사 사례 조사분석	▶	유사 사례 조사
조직 운영 방향성		교원 임용 및 근무조건 개선안 도출		현행 – 유사사례 비교 분석
향후 조직 개선(안) 수립				개선안 도출

첫 번째 ‘조직 및 운영체계 개선’에서는 현재 게임인재원의 운영 조직 및 주요 업무를 분석하여 향후 게임인재원 운영 조직(안)을 제시하였다.

두 번째 ‘교원 관리 운영 방안 수립’에서는 게임인재원 교원(전임교원, 외래교원)의 임용 조건 및 근무조건을 분석하고, 유사 교육기관 사례를 분석하여 향후 교원 임용 조건 및 근무조건 개선안을 제시하였다.

세 번째 ‘교원 보수체계 개선’은 현재 교원의 보수체계 이슈를 분석하고, 유사사례를 분석하여 게임인재원 교원에 대한 적정 보수 수준을 도출하였다.

제2절 조직 및 운영체계 개선

1. 게임인재원 업무 현황 분석

게임인재원의 운영을 위한 조직 및 운영체계 개선을 위해 현재 게임인재원의 주요 사업 내용을 분석하였다. 게임인재원 사업은 크게 '교육과정 운영', '교육생 선발', '교육 인프라 개선 확대 구축', '게임 제작 교육체계 구축', '교원 등 운영관리'로 나뉠 수 있다.

<표 6-2> 게임인재원 사업 주요 업무 영역

구분	세부 내용
1. 안정적 교육과정 운영	▪ 게임개발자 기초 능력 배양을 위한 실무교육(1년차) ▪ 팀프로젝트를 통한 현장 중심형 게임제작 전문교육(2년차)
2. 교육생 선발	▪ 게임개발 예비 취·창업자 대상 교육생 모집 - 1차 서류전형, 2차 프리스쿨을 통한 실기전형
3. 교육인프라 확대 구축	▪ 교육확대를 위한 공간구축 및 유지관리 - 임대차계약, 교육공간 구축공사 (설계/감리/구축) - 교육장비(가구, 영상, 설비, 전자, 워크스테이션) 도입 - 교육시설 및 교육장비 유지 및 운영
4. 게임 제작 교육체계 구축	▪ 체계적이고 안정적인 교육시스템 구축 - 교육관련 주요 행사(입학/졸업/홈커밍데이) 개최 - 우수 교육생 모집을 위한 성과홍보 추진
5. 교원 등 운영관리	▪ 전임교수 선발·위촉 및 관리 ▪ 외래교수 위촉 및 관리 ▪ 전임교수·외래교수 활동 내역 기반 강사료 집행 ▪ 교육운영위원회 운영(연 2~3회), 실무운영위원회 운영(연중 수시) ▪ 기업 및 해외 네트워크 구축

게임인재원의 운영체계는 한국콘텐츠진흥원 게임기반조성팀(총괄)과 운영위탁사인 운영사무국으로 구성되어 있다. 게임기반조성팀 내 게임인재원 담당 인력은 총 3인, 운영위탁사의 담당 인력은 총 8인으로 구성되어 있다.

또한 게임인재원은 2023년 제2캠퍼스를 개관하면서 교육생 규모 및 교원의 규모를 기존 두 배로 증원하였다.

<표 6-3> 게임인재원 교육생, 교원 등 규모 확대

구분	2022년	2023년
교육 인원	연 130명, 3개 반	연 240명(2022년 185명), 6개 반
교원	전임교수 3명, 외래강사 연 60명	전임교수 6명, 외래강사 연 120명
시설·장비	실습강의실 3실, 이론강의실 1실, 프로젝트룸 2실 등	실습강의실 6실, 이론강의실 2실, 프로젝트룸 6실 등

게임인재원 운영을 시작한 2020년도와 비교하면, 예산은 약 230% 증가하였고(15억→49.58억), 교육생 수는 2배 증가하였다(120명→240명).

<표 6-4> 게임인재원 예산 및 교육생 수 현황 (2020~2023)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년
예산	15억	18억	39.58억	49.58억
교육생 수	120명 내외	130명 내외	185명 내외	240명 내외

* 자료: 각년도 게임인재원 사업계획서

이에 따라 게임인재원을 관리하는 담당 조직의 업무량 또한 늘어나게 되면서, 기존 인력으로는 업무를 모두 소화하기 힘든 상황으로 인력 증대가 필요한 실정이다. 게임인재원 전담조직의 인력 부족 문제는 내부 관계자 인터뷰에서도 지적된 사항이다.

> *게임인재원의 업무가 늘어났는데, 주관기관(한국콘텐츠진흥원)의 담당자 수가 적은 것 같다.*
> *운영사무국 담당자가 요청을 하더라도 주관기관의 인력 부족 문제로 늦어지는 경우가 발생한다.*
> *주관기관의 인력을 늘리는 것이 필요하다.*
>
> *- 운영사무국 담당자 인터뷰 中*

> *위탁 업체를 통해 게임인재원을 운영하기 때문에 운영상 구조적인 한계가 있다.*
> *한국콘텐츠진흥원의 직원을 확대하여 직접 관리하도록 해야 한다.*
>
> *- 운영위원회 인터뷰 中*

2. 타 기관 현황 분석

현재 게임인재원의 예산, 교육생, 주요 사업(업무)영역 대비 현재 조직체계 및 전담인력 규모가 적정한지를 판단하기 위해 타 유사교육기관의 규모 및 조직, 전담인력 현황을 분석하였다.

첫 번째로 영화진흥위원회의 ‘한국영화아카데미’는 2023년 예산 기준 약 88.35억 원의 규모로 운영되고 있다.[37] 아카데미의 전체 교육 인원은 정규과정 약 48명, 사전제작과정 등 약 60명으로 총 108명 규모이다.[38] 한국영화아카데미의 운영 조직은 영화진흥위원회 산하 사무국장, 원장, 영화인 교육팀, 정규 교육팀으로 구성되어 있다. 이중 영화인 교육팀은 영화진흥위원회의 별도 사업 ‘영화인 역량강화 교육’을 전담하는 팀이므로, 영화아카데미 운영을 위한 조직은 정규 교육팀이라고 할 수 있다.

[그림 6-1] 영화아카데미 운영 조직도



영화아카데미 운영을 위한 조직 ‘정규 교육팀’의 인원은 10명으로, 팀장 1인, 전문위원 1인, 과장급 3인, 대리급 3인, 주임급 2인으로 구성되어 있다.[39]

<표 6-5> 한국영화아카데미 운영 조직 업무 현황

구분	담당업무
A(팀장)	▪ 정규교육팀 업무 총괄
B(전문위원)	▪ 후반작업 기술지원(DI, DCP)
C(과장)	▪ 기술과정 운영, 기자재 관리, 영상시스템 및 공간관리
D(과장)	▪ 장편과정, 지역영화인 교육사업 운영
E(과장)	▪ 아카데미 사옥/시설 용역 관리/아카데미 생활관 시설관리
F(대리)	▪ 정규과정운영(교육운영), 아카데미 40주년 기념사업 운영
G(대리)	▪ 장편과정, 글로벌 교육사업 및 해외교류

37) 영화진흥위원회 자체공시 (https://www.kofic.or.kr/kofic/business/omng/introMngSelf_05.do)

38) 한국영화아카데미 학칙의 정원을 기준으로 도출한 값으로, 정규과정 연출 전공 18명, 촬영 전공 10명, 프로듀싱 전공 10명, 애니메이션 전공 10명, 사전제작 과정 20명, 장편 과정 30명, 기술 과정 총 10명으로, 총 108명이다.

39) 영화진흥위원회 홈페이지 조직안내 (https://www.kofic.or.kr/kofic/business/intr/introOrg.do#none)

구분	담당업무
H(대리)	▪ 정규과정(제작관리), 아카데미 인권경영 및 성평등 관련 업무
I(주임)	▪ 사전제작과정 운영, 아카데미 홈페이지 및 관리시스템 운영, 아카이빙(장편과정)
J(주임)	▪ 아카데미 Actor 운영, 홍보·SNS 운영, 글로벌 과정 및 해외교류, 생활관 관리

* 자료: 영화진흥위원회 홈페이지 조직도(https://www.kofic.or.kr/kofic/business/intr/introOrg.do#none)

'뉴콘텐츠아카데미'는 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠기반본부가 운영하는 교육기관으로 2023년 10월 개원, 운영을 시작하였다. 2024년 기준 지원 예산은 91.11억 원[40], 교육생 정원은 약 80명[41]이다. 뉴콘텐츠아카데미 운영조직은 한국콘텐츠진흥원 '인재양성팀'으로 전담 인력을 포함해 6명이 뉴콘텐츠아카데미 운영을 담당하고 있다.

[그림 6-2] 뉴콘텐츠 아카데미 운영 조직



<표 6-6> 뉴콘텐츠아카데미 운영 조직 및 업무 현황

구분	업무	비고
A	▪ 홍릉 총괄 ▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 총괄** ▪ 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	
B	▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미(인프라, 장비)** ▪ 콘텐츠문화광장 운영 ▪ 시설인력 관리	
C	▪ 홍릉 대관, 서울시 일자리센터, 홍릉포럼 ▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 총괄**	
D	▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미(장기과정)**	뉴콘텐츠아카데미 전담인력

40) 한국콘텐츠진흥원(2024), '2024 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회'

41) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 공지사항 '뉴콘텐츠아카데미 1기 교육생 모집'

구분	업무	비고
E	▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미(단기과정)**	뉴콘텐츠아카데미 전담인력
F	▪ **신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영 지원**	뉴콘텐츠아카데미 전담인력

* 자료: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 조직도(https://www.kocca.kr/kocca/organsearch/list.do)

3. 조직 운영 방향성 도출

게임인재원과 타 유사교육기관의 예산 및 교육인원을 운영인력과 비교한 결과는 다음의 표와 같다.

<표 6-7> 게임인재원 및 타 유사기관의 운영인력 비교 분석 결과

구분	운영인력 수	예산	교육생 수	운영인력 1인당 예산	운영인력 1인당 교육생 수
게임인재원	3명	49.85억 원	240명	16.62억 원	80.00명
한국영화아카데미	10명	88.35억 원	108명	8.84억 원	10.80명
뉴콘텐츠아카데미	6명	91.11억 원	80명	15.19억 원	13.33명

분석 결과, 타 유사 교육기관과 비교했을 때 게임인재원의 예산, 교육생 수 대비 운영인력이 매우 적음을 도출하였다. 게다가, 본 연구에서 제시한 향후 게임인재원 교육모델 도입 및 운영을 위해서는 추가적인 업무가 필요, 추가적인 인력 투입이 필요하다. 따라서 향후 게임인재원의 원활한 운영 및 교육 성과 창출・확산을 위해서는 추가적인 전담인력의 투입이 필요할 것으로 예상된다.

추가적인 인력 투입 시, 기존 조직 체계를 유지한 채 인력을 투입하거나, 기존 인력과 신규 인력으로 별도 조직을 구성하는 방법이 있다. 향후 추가적인 인재원의 규모 확장, 별도 팀 단위로 운영하는 타 기관의 사례, 현재 게임인재원의 운영 조직인 게임기반조성팀의 타 사업 및 업무를 고려했을 때, 게임인재원은 별도 조직을 구성하여 체계적인 운영 조직을 구축하는 것이 더 적절할 것으로 판단된다.

4. 향후 조직 개선(안) 수립

앞서 언급한 향후 게임인재원 조직 체계 운영 방향성에 따라, 별도 조직을 구성할 경우, 조직운영(안)은 다음의 그림과 같다. 이는 현재 게임기반조성팀과는 별도로 게임인재원 운영을 위한 별도 팀을 게임본부 산하에 신설하여 운영하는 방안이다.

[그림 6-3] 게임인재원 운영 조직(안)



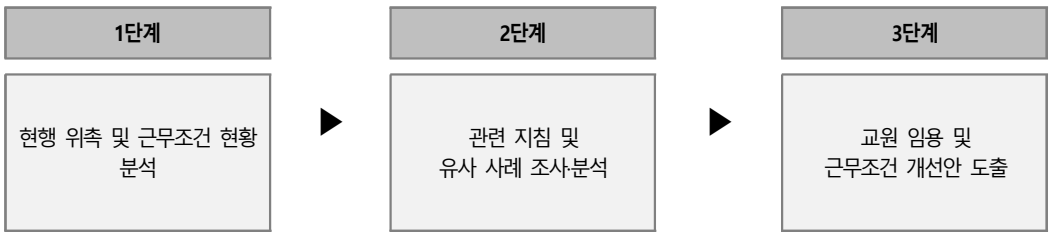
제3절 교원 관리운영 방안 수립

1. 교원 임용 및 근무조건 개선

가. 교원 임용 및 근무조건 개선 프로세스

게임인재원의 교원 임용 및 근무조건 개선은 관련 규정 등을 바탕으로 현재 게임인재원의 교원 위촉 및 근무조건 현황을 분석하여 주요 시사점을 도출하였다. 타 유사 교육기관의 교원 운영 현황을 벤치마킹, 교원 관리와 관련된 주요 지침을 분석하여 개선 방향성을 도출하였다. 마지막으로, 현황 분석 결과와 벤치마킹 및 주요 지침 분석 결과를 바탕으로 게임인재원 교원 임용 및 근무조건 개선안을 도출하였다.

<표 6-8> 교원 임용 및 근무조건 개선 프로세스



나. (1단계) 현행 위촉 및 근무조건 현황 분석

게임인재원의 교원 초빙 공고, 교육운영지침 등을 통해 현행 임용 및 근무조건을 분석하였다.

<표 6-9> 게임인재원 교원 채용에 관한 사항

<table>
<tr><td rowspan="2">전임교수 및 외래교수의 자격</td><td>교육 운영 지침</td><td colspan="2">▪ 다음의 조건 중 하나를 충족해야 함
- 게임 관련 학과 박사학위 취득 후 1년 이상의 개발경력 또는 교육경력
- 게임 관련 학과 석사학위 취득 후 5년 이상의 개발경력 또는 교육경력
- 게임 관련 학과 학사학위 취득 후 8년 이상의 개발경력 또는 교육경력
- 게임 관련 학과 전문학사 취득 후 10년 이상의 개발경력 또는 교육경력</td></tr>
<tr><td>채용 공고</td><td colspan="2"><table>
<tr><td>공통</td><td>▪ 게임개발 관련 10년 이상 실무경력을 가진 자
▪ 게임개발 전반에 대한 이해도가 높고, 게임업계에 네트워크를 확보하고 있으며, 커뮤니케이션을 보유한 자
▪ 병역법 제76조 제1항의 각호에 해당하지 않은 자
▪ 기타 결격사유가 없는 자</td></tr>
<tr><td>게임 기획</td><td>▪ 시스템, 레벨, 밸런스, 콘텐츠 등 다양한 기획직군 유경험자
▪ FGT-CBT-OBT-Live까지 게임개발 프로젝트 전체 사이클 유경험자</td></tr>
<tr><td>게임 아트</td><td>▪ 2D 게임아트 전공자 (컨셉 아티스트)</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

		▪ 팀장급 이상으로 게임아트 프로젝트 최소 2개 이상 유경험자
		게임 프로그래밍 ▪ 게임 프로그래밍 전공자 또는 그에 준하는 경력 보유자 ▪ 네트워크 엔진제작 유경험자
근무조건	**교육 운영 지침**	▪ 역할 - 전임교수: 학과별 강의·멘토링·프로젝트 지도, 교육생 상담·진로지도, 학사일정 및 교과과정 설계, 외래교수 섭외 등 학사 운영을 자유롭게 할 수 있도록 업무를 위임받아 수행 - 외래교수: 전임교수가 지정한 강의를 교육 시수에 맞춰 진행
	채용 공고	▪ 고용형태: 위촉직 ▪ 계약 기간: 2년(2년 계약 후 평가를 통해 1년 단위 연임 가능, 연임 가능 횟수 제한 없음) ※강사평가를 통해 1년 단위로 연장, 강사 평가는 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되며 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체 ▪ 근무지역: 한국콘텐츠진흥원 판교분원 ▪ 급여 조건: 근무시간당 10만 원으로 산정, 월간 최대 65시간 한도 내 지급

* 자료: 게임인재원 교육운영지침(2023.11.10. 개정), 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 공지사항 '게임인재원 전임교수 초빙 공고'

다. (2단계) 관련 지침 및 유사 사례 조사·분석

교육기관의 교원의 조건(자격)에 대해 명시한 지침으로는 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」이 있다. 해당 규정에서는 교원 및 조교의 직급에 따라 필요한 연구연수 및 교육경력 연수를 제시하고 있다.

<표 6-10> 교원 및 조교의 자격기준(대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정)

학력 / 연구·교육 / 경력연수 / 직명	대학졸업자·동등자격자			전문대학졸업자·동등자격자		
	연구실적 연수	교육경력 연수	계	연구실적 연수	교육경력 연수	계
교수	4	6	10	5	8	13
부교수	3	4	7	4	6	10
조교수	2	2	4	3	4	7
강사	1	1	2	1	2	3
조교	근무하려는 학교와 동등 이상의 학교를 졸업한 학력이 있는 사람					

※ 연구실적 연수와 교육경력 연수 중 어느 하나가 기준에 미달하더라도 연구실적 연수와 교육경력 연수의 합계가 해당 기준을 충족하면 자격기준을 갖춘 것으로 본다

해당 내용을 게임인재원에 적용한다면, 게임인재원은 '연구실적 연수'보다는 '실무경력 연수'를 요구하는 것이 타당하다. 또한 강사~조교수의 자격기준을 준용하며, 현재 게임인재원 교원 채용조건에서 요구하는 경력연수를 하향 조정할 필요가 있다.

다음으로 유사 교육기관의 교원 채용 조건, 근무 조건에 대해 조사·분석하였다.

<표 6-11> 유사 교육기관 교원 채용 조건 및 근무 조건

교육기관명	교원 채용 조건	근무 조건
뉴콘텐츠 아카데미 (한국콘텐츠진흥원)	▪ 신기술 분야 관련 10년 이상 실무 경력을 가진 자(대학교수급 이상, 주요기관 부장급 또는 책임급에 해당) ▪ 신기술 콘텐츠 창·제작 전반에 대한 이해도가 높고, 관련 업계 네트워크를 확보하고 있으며, 커뮤니케이션 능력이 탁월한 자 ▪ 병역법 제76조 제1항의 각호에 해당하지 않는 자 ▪ 기타 결격사유가 없는 자	▪ 직무수행내용: 아카데미의 당해 연도 핵심개발영역(KDA) 확정 및 차년도 KDA 발굴, 핵심개발영역(KDA) 기반 장기과정 세부 커리큘럼 개발·학사 기획, 핵심개발영역(KDA) 기반 장기과정 강의 총괄, 교육생 진로상담·학습계획 수립 지원, 프로젝트 등 교육지도 ▪ 계약 형태: 위촉 계약 ※겸업 가능(지원 시 고지 필수, 최종합격 후 신고 및 승인 필요) ▪ 계약 기간: 27개월(3개월 교육 기획·준비, 24개월 교육 운영), 이후 평가를 통해 1년 단위 연임 가능
한국영화 아카데미 (영화진흥위원회)	▪ 장편영화 2편 이상 연출 크레딧 보유자 및 장편영화 1편 이상 각본·각색 크레딧 보유자(연출 전공) ▪ 장편영화 3편 이상 프로듀서 크레딧 보유자(프로듀싱 전공)	▪ 담당업무: 교육과정 강의·크리틱·멘토링 등, 교육생 지도 및 면담·관리, 학사일정 관리·신규 입학전형 등 교육운영 지원, 기타 교육관련 위원장이 요구하는 사항 ▪ 채용형태: 전문계약직 ▪ 계약기간: 2년(근무성적 평가 및 심의 결과에 따라 3회에 한하여 1년 단위로 연장 가능) ▪ 근무형태: 주 3일 이상 근무, 주 9시간 이상 강의 ▪ 보수: 연 65,000,000원 내외
G-NEXT 게임아카데미 (경기콘텐츠진흥원)	▪ 게임 산업 및 게임 개발 관련 교육 등 직무분야에 대해 8년 이상 경력을 가진 자 - 게임 분야 교육 경험 5년 이상, 관련 업계 10년 이상 경력자 우대	▪ 담당업무: 교육 커리큘럼 개발·관리, 강의 방향 설계 및 강의 등 아카데미 운영·관리 전반 ▪ 채용형태: 일반직 3급 ▪ 채용기간: 약 1년 6개월(성과평가를 통해 2년 이내에서 연장 가능)
서강대학교 게임교육원	▪ 게임학 또는 관련 분야 박사학위 소지자, 해당 분야 대학 또는 대학 부속교육기관 3년 이상의 강의 경력 소지자 ▪ 게임학 또는 관련 분야 석사학위 소지자, 해당 분야 대학 또는 대학 부속교육기관 7년 이상의 강의 경력 소지자	▪ 채용형태: 교육요원(전임강사) ▪ 채용기간: 임용일로부터 1년(1년 단위로 계약하며, 계약만료 시점에 심사를 거쳐 재임용 가능)

* 자료: 영화진흥위원회(2022), '2022년 한국영화아카데미 연출·프로듀싱 전공 전임교수(전문계약직) 공개채용 공고'

타 유사 교육기관의 교원 채용 조건 분석 결과, 교원에게 별도 학위를 요구하기보다는 실무 경력을 우선하는 것으로 나타났다. 즉, 게임인재원의 채용 조건처럼 일정 이상의 학위+일정

기간 이상의 실무 경력 또는 교육 경력을 요구하기보다, 대부분 실무 활동 기간, 프로젝트(작품) 제작 건수를 조건으로 명시한다는 것이다.

또한 교원의 근무조건 중 '재임용 조건'에 대해서도, 타 유사 교육기관은 교원의 근무성적 평가, 성과평가, 별도 평가를 바탕을 재임용 여부를 결정하고 있다. 예를 들어, 일부 대학에서는 '강사 재임용 심사표' 등의 별도 서식을 통해 교원의 재임용 여부를 판단하며, 해당 심사의 판단 기준은 '교육자로서의 자질', '행정 처리 기간 준수 여부', '출결 관리', '강의평가 결과', '강의평가 결과를 개선하기 위한 노력', '법정 의무 교육 참여', '발전 기여도', '징계 등 처분 사항' 등이다. 교육생들이 실시하는 '강사평가' 결과를 바탕으로 교원의 재임용 여부를 결정하는 게임인재원의 현황과 대조되는 점이다. 게임인재원에서도 타 교육기관의 사례와 같이 교육생의 만족도 조사 결과를 포함한 교원의 근무 현황, 성과평가 등 다면적 평가가 필요함을 도출하였다.

<표 6-12> 유사 교육기관 교원 재임용 심사표

부천대학교

강사 재임용 심사표

학과	교직원 번호	성명	심사 결과
			□ 적 합 (70점 이상) □ 부적합 (70점 미만)

평가 항목	점수	취득 점수
- 교육자로서의 기본자질 및 윤리성	5	
- 강의계획서 및 평가계획서 입력 기간 준수 여부 ※ 입력기간 미준수 시 : 과목당 -3 점	25	
- 성적공시 또는 제출 기간 준수 여부 ※ 제출기간 미준수 시 : 강좌당 -3 점	25	
- 출결관리 ※ 출결미처리 시 : 강좌당 -3 점	25	
- 강의평가 전체교원의 하위 80% - 100%	30	
- 강의평가 전체교원의 하위 50% - 79%	25	
- 강의평가 전체교원의 하위 30% - 49%	20	
- 강의평가 전체교원의 하위 10% - 29%	15	
- 강의평가 전체교원의 하위 0% - 10%	0	
- 강의평가 결과를 개선하기 위한 노력 매우노력 10 / 노력 7 / 보통 5 / 미흡 3 / 매우미흡 0	10	
- 본 대학 지정 및 법정 의무 교육 참여 ※ 미참여 시 : 교육당 -3 점	5	
- 학과 발전기여도 ※ 학과 교원 심사위원회 의견을 취합하여 학과장이 작성	5	
합 계	100점	

학과 발전기여도 점수 부여 설명 및 근거

금오공과대학교

강사 재임용 심사표

1. 재임용 심사 대상자

소 속	성 명	생년월일	임용기간

2. 재임용 심사 평가

세부심사항목(배점)	평 가				점수	평가자 의견
	기 준					
1. 강의계획서 및 성적 평가의 기한 내 제출(입력) 등 수업 여부 (15점)	· 강의계획 및 성적(수시/중간/기말, 재시험)등록) 근무 2회 경과		· 추가출결 미사행 근무 1회 경과			
	건	감점	건	감점		
2. 강의평가 결과 (25점)	A (25)	B (20)	C (15)	D (10)		
3. 강의 목표 수행 여부 (20점)	· 강의내용을 준수 여부 (결강여부, 휴강에 대한 보강 진행여부) - 휴강, 미보강 1건당 5점 감점					
	건	감점				
4. 강의개선노력, 학습지도 등 성적 (30점) (정성평가)	A (30)	B (24)	C (18)	D (12)		
5. 징계 등 처분 사항 (10점)	· 징계 등 처분 건수 1건당 3점 감점					
	건	감점				
총 점						

라. (3단계) 교원 위촉 및 근무조건 개선안 도출

교원 위촉 및 근무조건과 관련하여, 게임인재원의 현재 운영 현황 및 유사 교육기관의

사례를 비교 분석하여 향후 개선안을 도출하였다.

첫 번째로, 교원 임용 조건에 대해서는 요구 경력 연수의 하향 조정이 필요함을 도출하였다. 교원의 임용 및 자격 요건과 관련된 지침인 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」에서 명시하고 있는 강사, 조교수 대비 게임인재원이 요구하는 경력 연수가 높으며, 타 유사 교육기관의 교원(강사) 채용 요구 경력 연수에 비해 높은 조건을 요구하고 있다. 이해관계자 인터뷰에서도 현재 채용 조건으로 교원을 구하는 것이 쉽지 않으며, 채용 조건의 완화가 필요하다는 의견이 다수 제시되었다. 따라서 아래와 같이 교원의 임용 조건의 경력 연수 하향 조정안을 수립하였다. 요구하는 경력 연수는 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」에서 명시하고 있는 '조교수'의 필요 경력 연수를 준용하였다.

<표 6-13> 교원 임용 및 근무조건 개선안① 교원 경력 연수 하향 조정

현행	개선(안)
▪ 게임 관련 학과 박사학위 취득 후, 1년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 박사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 1년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 석사학위 취득 후 5년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 석사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 2년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 학사학위 취득 후 8년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 4년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 전문학사학위 취득 후 10년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 전문학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 7년 이상인 자

두 번째로, 교원의 재임용 시 심사 기준의 개선이 필요함을 도출하였다. 현재 게임인재원은 교육생들이 실시하는 강사평가 결과를 바탕으로 위촉기간을 연장하고 있다. 그러나 인터뷰 결과 이러한 교수평가 방식은 부적절하며, 개선이 필요하다는 의견이 제시되었다. 유사 교육기관에서는 교원(강사) 재임용시 강사평가 결과뿐만 아니라 근무 성적, 개선 노력, 징계 여부 등을 종합적으로 고려하고 있다. 따라서 기존의 강사평가 결과를 포함하여 다양한 관점에서 교원을 평가, 이를 위촉기간 연장의 근거로 활용할 수 있도록 해야 한다. 또한 기존 강사평가(만족도 조사) 문항을 체계적으로 구성, 구체화하는 방향으로 개선하여 평가의 신뢰성을 향상하고 평가 결과가 향후 교육 운영에 반영될 수 있도록 해야 한다. (강사평가(만족도 조사) 개선안은 본 보고서 8장에서 자세히 다룰 예정임)

<표 6-14> 교원 임용 및 근무조건 개선안② 교원 평가 방식 개선

현행	개선(안)
▪ 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되는 강사평가를 통해 1년 단위로 연장 ▪ 강사평가 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체	▪ 강사평가의 기준을 구체화 - 강사평가 결과(기존 만족도 조사 문항 개선) - 강의계획서, 평가계획서, 성적 등 제출 시간 준수 여부 - 출결관리 - 강사평가 결과 개선 노력 - 게임인재원 발전기여도 - 징계 등 처분사항

2. 교원 보수체계 개선

가. 교원 보수체계 개선 프로세스

게임인재원의 교원 보수체계 개선은 ① 현행 보수체계 분석, ② 유사 사례 조사, ③ 현행 - 유사사례 비교 분석, ④ 개선안 도출의 순서로 진행하였다.

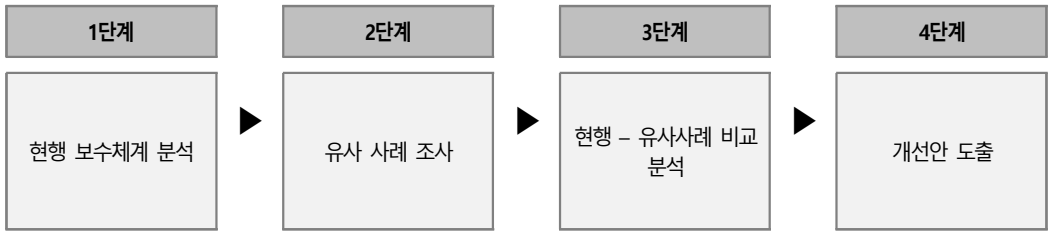
① 현행 보수체계 분석에서는 현재 교원의 급여 산정 기준 및 시간당 보수 현황과 인터뷰에서 제시된 관련 주요 의견을 정리하였다.

② 유사 사례 조사에서는 게임인재원과 성격이 유사한 뉴콘텐츠 아카데미(한국콘텐츠진흥원), 영화아카데미(영화진흥원)와 시장 단가, 관련 규정, 대학교 현황 등을 검토하여 보수의 지급 범위 및 시장 내 보수 수준에 대해 조사·분석하였다.

③ 현행 - 유사사례 비교분석에서는 게임인재원의 교원 수준과 2단계의 시장 내 보수 수준을 비교하여 개선 방향성을 도출하였다.

④ 개선안 도출에서는 교원 급여 산정 기준 및 시간당 보수 개선안에 대해 1~3안을 제시, 각 안별 장·단점을 도출하였다.

<표 6-15> 교원 보수체계 개선 프로세스



나. (1단계) 현행 보수체계 분석

2023년 11월에 개정된 「게임인재원 교육운영지침」에 따르면, 게임인재원의 전임교수 및 외래교수의 강사료 단가는 시간당 10만 원으로 책정되어 있다. 이는 한국콘텐츠진흥원 예산편성지침 전문가 수수료 지급기준의 강사료(3등급) 기준을 적용한 것이다. 월 65시간을 한도로 급여를 지급하나, 대부분의 교원의 강의 및 멘토링의 시간은 월 최대 한도 보다 많은 시간이 할애되고 있다. 이에 따라 총 근무시간(강의+멘토링)에 차이가 있어도, 교원 간 급여는 동일한 형평성 문제가 발생하고 있다.

<표 6-16> 게임인재원 전임교수 및 외래교수 근무조건

구분	역할	강사료 단가
전임교수	▪ 학과별 강의·멘토링·프로젝트 지도, 교육생 상담·진로지도, 학사일정 및 교과과정 설계, 외래교수 섭외 등 학사운영을 자유롭게 할 수 있도록 업무를 위임받아 수행	▪ 시간당 10만 원 (월 650~660 만 원, 연봉 7,800만 원 수준)
외래교수	▪ 전임교수가 지정한 강의를 주어진 교육 시수에 맞춰 진행	▪ 시간당 10만 원

* 자료: 게임인재원 교육운영지침(2023.11.10. 개정)

그러나 현황 분석 및 내부 관계자 인터뷰 결과, ① 급여 산정 기준의 문제, ② 시간당 단가의 문제로 급여 체계에 이슈가 있는 것으로 드러났다.

먼저 ① 급여 산정 기준에 대해서는, 교원마다 강의 시간이 달라 급여의 형평성 문제가 있으며, 강의 외 강의 준비 시간에 대해 급여가 인정되지 않는다는 문제가 있다.

> *교원들마다 강의 시간이 달라 (급여의) 형평성 문제가 있다. 따라서 시간별 강의료 책정이 필요하다.*
>
> *- 내부 관계자 인터뷰 中*

② 시간당 단가에 대해서는 교수진뿐만 아니라 운영위원회 교수진의 시간당 단가가 너무 낮다는 의견이 제시되었다. 현재 게임인재원의 강의료는 시간당 10만 원이나, 타 유사 교육기관 대비 낮은 수준이고, 신규 교원 채용에 있어서도 장애 요인으로 작용한다는 의견이 다수 제시되었다.

> *페이도 다른 사설 교육 기관에 비해 낮은 편이라 교수를 구하는 것이 쉽지 않다.*
>
> *- 전임교수 인터뷰 中*

교수진의 임금은 개선해야 할 부분이 매우 많다. 게임인재원 교수들은 강의만 하는 시간강사와는 달리 강의 외 학생들을 케어해야 하기 때문에 시간당 10만 원의 임금은 매우 낮다고 생각한다.

- 운영위원회 인터뷰 中

10년 전 게임아카데미 교원 시급이 10만 원이었다. 그 당시에도 하루 6시간 강의를 하면 7천만 원이 넘었었는데 물가 및 임금 상승률을 고려하여 임금을 상승시켜야 한다.

- 운영위원회 인터뷰 中

현황 분석 및 인터뷰 결과에 따라, 게임인재원 교원 보수 문제 개선 방향성을 ① 시간당 급여 산출 및 급여 범위에 해당하는 업무 시간의 범위 설정, ② 시간당 급여(현행 강의 1시간당 10만 원) 개선으로 설정, 이와 관련된 타 기관의 사례를 조사하여 개선 방안을 도출하였다.

다. (2단계) 유사 사례 조사

타 대학의 강의시간 및 강의시간 외 근무시간의 인정 현황은 다음의 표와 같다.

유사 사례 조사 결과, 대학교의 전임교원에 대하여 주당 최대 9~18시간(월로 환산시 월당 36~ 72시간) 강의시간을 인정하고 있는 것으로 나타났다. 단, 이는 실험/실습 지도, 특수 강의, 학생 지도를 제외한 순수 강의시간에 해당한다.

또한 강의를 제외한 멘토링 등 교수 활동에 대하여, 대부분의 대학에는 강의 외 교수 활동에 대해 강의료를 지급하고 있다. 단, 교수 활동 특성에 따라 강의 시급의 50~80% 수준으로 계산하여 강의료를 지급하는 것으로 나타났다.

<표 6-17> 강의시간 및 강의시간 외 근무시간의 인정 – 타 대학 사례

구분	강의시간	멘토링 등 강의 시간의 인정
서울시립 대학교	▪ (전임교원) 주당 12~18시간(학부마다 상이) ▪ (강사) 실제 강의한 시간 수에 따라 강사료 지급	▪ (학생 지도) 학생지도 시간에 대하여 초과 강의료를 지급할 수 있음(법학전문대학원 한정)
경희대학교	▪ (정년) 주당 15시간 ▪ (시간강사) 학기별 주당 12시간 이내	▪ (수업 형태에 따른 시간의 인정) 이론 강의, 실험/실습, 실기에 따라 상이 - 이론 1시간: 1시간 - 실험/실습 1시간: 0.5시간 - 실기 1시간: 0.8시간 - 설계 1시간: 1시간
부산대학교	▪ (전임교원) 매학년도 30주 기준 매주 9시간 ※주당 교수시간은 15시간을 초과할 수 없으며 부득이하게 초과할 경우 총장의 승인을 받아야 함	▪ (특수강의) 실험·실습, 실기 및 임상실습 등의 지도와 시범을 특수강의라 하며, 강의료 계산 시 특수강의 2시간은

구분	강의시간	멘토링 등 강의 시간의 인정
	▪ (강사) 계약서상 계약 시간	1시간으로 계산
충남대학교	▪ (전임교원) 학기당 1주 9학점(9시간), 초과 시간에 대해서 시간당 강의료 지급	
강원대학교	▪ (전임교원) 최소 주당 9시간 이상, 주당 18시간을 초과한 경우 추가 강의료 지급(최대 36시간)	
건양대학교	▪ (전임교원) 학기당 150시간(연간 300시간)	

* 자료: 각 대학교 학칙

한국콘텐츠진흥원의 인재 양성 기관인 '뉴콘텐츠 아카데미'의 경우 교원에 대하여 근무 시간당 20만 원으로 월간 최소 28시간, 최대 33시간 한도로 보수를 지급한다. 단, 뉴콘텐츠 아카데미의 교원의 경우, 게임인재원과 같이 교원의 활동이 강의+멘토링으로 구성되어 있다고 보기에는 한계가 있다. 뉴콘텐츠 아카데미에서는 장·단기 프로젝트 및 학습 수시자문·멘토링, 단기 교육과정 팀별 전담 퍼실리테이터 역할을 하는 '멘토'를 별도로 지정, 운영하고 있기 때문이다. 따라서 뉴콘텐츠 아카데미 교원의 근무 인정 시간인 월간 최소 28시간~최대 33시간은 강의 시간으로 제한하는 것이 적절하다.

<표 6-18> 뉴콘텐츠 아카데미 교원 근무조건

구분	내용
급여 조건	▪ 근무 시간당 20만 원으로 산정
근무 인정 시간	▪ 월간 최소 28시간, 최대 33시간 한도 내 지급 → 월 560~660만 원 ※월~목은 정규수업, 금요일에는 자율학습으로 교원의 강의는 주 4일 진행함
직무 수행 내용	▪ 아카데미 당해연도 핵심개발영역(KDA) 확정 및 차년도 KDA 발굴 ▪ 핵심개발영역(KDA) 기반 장기과정 세부 커리큘럼 개발, 학사 기획 ▪ 핵심개발영역(KDA) 기반 장기과정 강의 총괄 ▪ 교육생 진로상담, 학습계획 수립 지원, 프로젝트 등 교육지도 ※겸업 가능
교원 자격	▪ 신기술 분야 관련 10년 이상 실무 경력을 가진 자 - 대학교수급 이상, 주요 기관 부장급 이상 또는 책임급에 해당 ▪ 신기술 콘텐츠 창·제작 전반에 대한 이해도가 높고, 관련 업계 네트워크를 확보하고 있으며, 커뮤니케이션 능력이 탁월한 자

* 자료: 한국콘텐츠진흥원 공지사항 '신기술콘텐츠융복합아카데미 교원 초빙 공고' (kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000137/2002985.do?searchCnd=1&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useYn=&menuNo=204802&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&ufSetting=&recovery=&option1=&option2=&year=&morePage=&qtp=&domainId=&sortCode=&pageIndex=31)

영화진흥위원회의 '한국영화아카데미'의 경우, 전공 전임교수에 대해 연 6,500만 원 내외의 보수를 지급하고 있다. 이는 주 3일 이상 근무, 주 9시간 이상 강의에 대한 보수이다

(2022년 기준). 강의 준비 시간에 대한 보수는 따로 규정하지 않고 있다.

한국영화아카데미의 교원 연봉을 6,500만 원, 주 강의 시간을 9시간이라고 가정한다면, 시간당 강의료는 약 15만 원 수준이다.

<표 6-19> 한국영화아카데미 교원 근무조건

구분	내용
급여 조건	▪ 연 6,500만 원 내외 (내부 산정 기준에 따라 일부 변동 가능)
근무 형태	▪ 담당 업무 수행을 위한 주 3일 이상 근무, 주 9시간 이상 강의
직무 수행 내용	▪ 한국영화아카데미 교육과정 강의, 평가, 크리틱, 멘토링 등 ▪ 한국영화아카데미 교육생 지도 및 면담, 관리 ▪ 한국영화아카데미 학사일정 관리, 신규 입학전형 등 교육 운영 지원 ▪ 기타 한국영화아카데미 교육관련 위원장이 요구하는 사항
교원 자격	▪ (연출 전공 전임교수) 장편영화 2편 이상 연출 크레딧 보유자 및 장편영화 1편 이상 각본/각색 크레딧 보유자(동일한 작품에 연출, 각본/각색 크레딧이 있는 경우도 인정) ▪ (프로듀싱 전공 전임교수) 장편영화 3편 이상 프로듀서 크레딧 보유자

* 자료: 영화진흥위원회 공지사항 '2022년 한국영화아카데미 연출·프로듀싱 전공 전임교수(전문계약직) 공개채용 공고' (kofic.kr/kofic/business/board/selectBoardDetail.do?boardNumber=4&boardSeqNumber=53303)

한국교통대학교와 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원은 '코딩 아카데미'를 운영하고 있다. 이는 약 3개월 간 진행되는 단기 과정으로, 빅데이터에 관심 있는 성인을 교육 대상으로 하며 무료로 교육을 진행한다. 해당 교육과정 운영을 위한 교육 강사에 대해 약 156시간 강의에 2,880만 원 보수를 지급하였다. 이는 시간당 약 18.5만 원에 수준에 해당한다.

<표 6-20> 코딩 아카데미 강사 근무조건

구분	내용
급여 조건	▪ 2,280만 원 (시간당 약 18.5만 원)
근무 형태	▪ 교육기간(23.9.22~23.12.11) 동안 주 5일, 일 3시간, 약 156시간 수업(총 수업일 52일x1일 3시간)
직무 수행 내용	▪ 교육과정 운영(온오프라인) - 빅데이터 개론 및 데이터 문해력 - 파이썬 자료구조/알고리즘 - 빅데이터 플랫폼 - 데이터 공학 - 빅데이터 프로그래밍 - 빅데이터 프로젝트
교원 자격	▪ 별도 응시 자격 없음

* 자료: 한국교통대학교 공지사항 '한국교통대학교 코딩아카데미센터 빅데이터 기본과정 강사 채용 공고' (https://www.ut.ac.kr/cop/bbs/BBSMSTR_000000000071/selectBoardArticle.do)

[참고 자료] SW 기술자 평균 임금, 대학 강사 강의 보수 단가

1. SW 기술자 평균 임금 (2023년 적용 기준)

(단위: 원)

구 분	25백분위수 (M/D)	75백분위수 (M/D)	평균임금 (M/D)
① IT기획자	251,198	483,443	419,656
② IT컨설턴트	289,483	749,636	476,007
③ 업무분석가	447,018	707,643	544,972
④ 데이터분석가	247,675	478,347	347,476
⑤ IT프로젝트관리자	334,939	561,307	463,265
⑥ IT아키텍트	421,258	735,057	518,084
⑦ UI/UX기획/개발자	173,347	362,582	291,414
⑧ UI/UX디자이너	152,456	283,970	217,843
⑨ 응용SW개발자	197,212	429,170	311,962
⑩ 시스템SW개발자	170,091	294,077	247,590
⑪ 정보시스템운용자	203,546	393,293	326,653
⑫ IT지원기술자	155,420	218,368	190,219
⑬ IT마케터	199,039	505,274	378,726
⑭ IT품질관리자	223,672	577,392	402,626
⑮ IT테스터	132,695	241,758	208,959
⑯ IT감리	371,635	548,195	456,540
⑰ 정보보안전문가	222,736	450,218	362,961
⑱ IT 강사[42]	333,740	208,606	279,165

*자료: 한국소프트웨어산업협회(2023), 2023년 적용 SW기술자 평균임금 공표

해당 수치는 일 8시간 근무를 기준으로 산정한 것으로, **응용SW 개발자의 시간당 단가는 25백분위수 기준 24,652원, 75백분위수 기준 53,646원, 평균 38,995원**이며 **IT 강사의 시간당 단가는 25백분위수 기준 41,718원, 75백분위수 기준 26,076원, 평균 34,896원**임

2. 대학 강사(국공립 4년제 대학교)의 강의 보수 단가 (2023년 기준)

구분	해당 값	비율
50,000원 미만	32	25%
50,000~70,000원	13	10%
70,000~90,000원	11	9%
90,000~110,000원	47	36%
110,000~130,000원	12	9%
130,000~150,000원	7	5%
150,000원 이상	7	5%

*자료: 대학알리미

평균 **시간당 강의료는 91.058원**으로 산출 (해당 단가는 단과대 및 학과 구분 없이 대학 전체의 평균 값으로, 단과대·학과별 시간당 강의료 자료는 공개하지 않는다.)

라. (3단계) 게임인재원 현행 - 유사사례 비교 분석

현행 게임인재원 교원 보수체계와 타 기관의 사례를 비교 분석한 결과, 현행 보수체계에서 이슈가 되는 사항(의사결정이 필요한 사항)은 ①최대 근무 인정 시간, ②시간당 단가, ③강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화, ④강의 준비 시간의 인정으로 나타났다.

①최대 근무 인정 시간 관점

강의, 강의 외 활동을 포함한 교원의 최대 근무 인정 시간은 게임인재원 65시간(멘토링 활동을 포함한 값으로, 멘토링 활동을 제외할 시 36시간), 대학 36~72시간(대학마다 상이), 뉴콘텐츠 아카데미 최소 28시간~최대 33시간(주 4일 강의 기준으로, 주 5일 강의 기준으로 환산시 월 35~41.5시간), 한국영화아카데미는 36시간 이상이다.

게임인재원 외 다른 기관에서는 근무 인정 시간에 멘토링 등 강의 외 활동을 포함하지 않으므로, 강의 시간만 비교하면 **게임인재원은 월 36시간, 대학 36~72시간, 뉴콘텐츠 아카데미 최소 35~41.5시간, 한국영화아카데미 36시간 이상 수준으로 타 교육기관 대비 월 최대 근무 인정 시간이 적은 것을 알 수 있다. 이에 따라 월 최대 근무 인정 시간(강의 시간)의 확대가 필요함을 도출하였다.**

<표 6-21> 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 최대 근무 인정 시간 관점

구분	월 최대 인정 시간	비고
게임인재원	강의 36시간 강의+멘토링 65시간	
대학	36~72시간	강의 외 활동 포함 X
뉴콘텐츠아카데미	28~33시간(주 4일 강의 기준)[43]	강의 외 활동 포함 X
한국영화아카데미	36시간 이상	강의 외 활동 포함 X

②시간당 단가 관점

교원(강사)의 시간당 단가를 비교 분석한 결과는 다음의 표와 같다. 게임인재원의 교원 시간당 강의료는 한국콘텐츠진흥원이 운영하는 유사 교육기관인 뉴콘텐츠아카데미의 시간당 강의료 20만 원과 비교했을 때, 게임인재원의 시간당 강의료는 50% 수준밖에 되지 않았다.

42) IT 강사 평균임금은 2023년 통계가 공개되지 않아 2022년 통계 값을 기재함

43) 뉴콘텐츠아카데미의 월 강의시간은 주4일 강의를 기준으로 최소 28~33시간이다. 게임인재원의 주5일 수업 기준으로 월간 강의 시간을 환산하면 월 35~41.5시간이 된다.

이는 유사 기관인 한국영화아카데미의 시간당 강의료 15만 원과 비교했을 때도 보수가 낮은 수준이다.

게다가, 한국콘텐츠진흥원이 2016년 운영한 '문화창조아카데미'의 전임교원 연봉 수준인 약 7,800만 원[44]과 비교하더라도 **유사 직종 대비 보수가 매우 낮음을 도출할 수 있다. 향후 우수 교원 확보에 경쟁력을 가질 수 있도록 시장 단가에 근접한 보수액 설정이 필요하다.**

<표 6-22> 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 시간당 보수 관점

구분	시간당 강의료	임용 조건
게임인재원	100,000원	게임 관련 학과 전문학사/학사/석사/박사 취득 후 10년/8년/5년/1년 이상의 개발 경력 또는 교육경력 보유
뉴콘텐츠아카데미	200,000원	해당 분야 10년 이상 경력 보유
한국영화아카데미	약 150,000원	장편 영화 3편 이상 제작
코딩 아카데미	약 185,000원	별도 조건 X

③ 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화

현재 게임인재원의 교원 보수 체계에서는 강의와 멘토링, 미니 프로젝트에 대해 시간당 10만 원으로 단가가 동일하다. 그러나 다수의 대학에서는 이론 강의, 실험/실습, 실기 강의, 특별 강의 등 강의 유형에 따라 단가를 다르게 책정하고 있다. 대부분의 대학에서는 이론 강의의 시간당 단가를 1이라고 한다면, 실험/실습 및 실기 강의에 대해서는 0.5~0.8 수준의 시간당 단가를 설정하고 있다.

<표 6-23> 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화 관점

구분	이론 강의	강의 외 교수활동
게임인재원	100,000원 (100%)	100,000원 (100%)
대학	100%	50~80%

이는 이론 강의에 비하여 실험/실습, 실기 강의는 교수의 참여도가 상대적으로 낮고, 교수의 역할도 강의 주도에서 강의의 관리・감독 역할로 변화하기 때문이다. 따라서 **게임인재원의 강의 단가 또한 강의 특성에 따라 단가에 차등을 주는 방법이 필요하다.**

44) 한국콘텐츠진흥원(2016). '문화창조아카데미 원장·교수요원 초빙 공고'

④ 강의 준비 시간의 인정

교원의 강의 준비 시간을 교원의 보수에 포함시켜야 하는지 여부는 교육 기관별로 첨예하게 대립하고 있다. 먼저, 2023년에는 고등법원 판결에서는 비전업 시간강사의 강의시간만 소정근로시간에 해당한다는 판결이 있었으며[45], 2020년에는 대학 시간강사의 강의 준비시간도 근로시간에 해당한다는 법원의 판결이 있었다[46].

법원의 판결이 다른 양상을 보이는 만큼 대학 내 규정에서도 강의 준비 시간의 인정 여부에 대해 서로 다른 입장을 취하고 있다. 실제 강의 시간, 강의 준비 및 성적처리 등을 모두 고려하여 강사의 임금을 지급하거나, 방학 중 임금에 성적처리 및 강의 준비 등의 활동을 포함시키거나, 수업의 준비하는 시간은 아예 강의시간에서 제외시키는 등 다양한 사례가 존재한다.

<표 6-24> 게임인재원 현행-유사사례 비교 분석 결과: 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화 관점

구분	강의 준비 시간의 인정 여부	비고
게임인재원	별도 규정 X	
대학	강사의 임금에 실제 강의 시간, 강의 준비 및 성적 처리 등의 대가를 모두 포함	건양대학교, 경운대학교 등
	방학 중 강의 준비, 성적처리 등을 위하여 임금을 지급	건양대학교 등
	강의 준비 시간은 강의시간에 포함하지 않음	경희대학교, 삼육대학교 등
	강의 시간은 60분을 1교시로 하여 수업준비 10분과 수업 50분으로 구성	청주대학교 등
	학기 중 급여는 4주 단위로 지급하며, 강의 준비 및 성적처리를 위해 수업기간 전월과 다음 월에 각각 1주에 해당하는 강의료를 지급	전주대학교 등
법원 판결	시간강사의 강의시간만 소정 근로시간에 포함	
	시간강사의 강의 준비 시간도 근로시간에 해당	

따라서 보수 산정에 있어 강의 준비 시간을 포함시켜야 하는지 여부에 대해서는 신중한 접근이 필요하다.

45) 정소희, "'강의시간만 소정근로 해당' 시간강사 주휴수당 깎은 서울고법", 매일노동뉴스(2023.02.03.), https://www.labortoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=213284

46) 김덕성, "대학 시간상사의 강의 준비시간도 근로시간", 리걸타임즈(2020.09.30.), https://www.legaltimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=55806

마. (4단계) 개선안 도출

1~3단계의 현황 분석 및 유사사례 분석, 현행 및 유사사례 비교·분석 결과를 바탕으로 게임인재원 교원의 보수체계에 대한 개선안(1~4안)을 도출하였다.

<표 6-25> 교원 보수체계 개선안 1~4안 주요 특징

구분	1안	2안	3안	4안
① 강의·멘토링 인정 시간	65시간 → 80시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 12시간)	현행 유지 (월 최대 65시간)	65시간 → 74시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 월 6시간)	65시간 → 59시간 (강의 36시간, 멘토링 등 23시간)
② 시간당 단가	현행 유지	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원
③ 강의·강의 외 교수 활동 단가 차별화	현행 유지	강의 150,000원 멘토링 등 120,000원 (강의의 80%)	강의 150,000원 멘토링 등 75,000원 (강의의 50%)	현행 유지
④ 강의 준비 시간의 인정	12시간	현행 유지 (인정 안함)	한학기 당 12시간	현행 유지 (인정 안함)

'①강의·멘토링 인정 시간' 의 설정 시 게임인재원의 실제 강의 및 멘토링 실시 시간 및 유사기관의 멘토링 시간을 참고, 근거로 활용하였다. 2022년 12월~2023년 11월 1년 동안 게임인재원의 실제 강의 시간을 분석한 결과, 교원 1인당 주당 평균 강의시간은 7.81시간, 한 달 평균 강의시간은 약 31.24시간인 것으로 나타났다. 그러나 평균 강의시간으로 최대 강의 인정시간을 설정하는 것은 무리가 있다. 실제 교원 1인당 한 달 평균 강의시간이 교원 전체 평균치인 31시간이 넘는 교원은 12명으로 전체 교원의 약 28%를 차지하고 있기 때문이다.

<표 6-26> 교원 1인당 월별 평균 강의시간 현황

구분	해당 교원 수	비중
20시간 이하	23	53.49%
21~30시간	8	18.60%
31~40시간	4	9.30%
41~50시간	3	6.98%
51~60시간	3	6.98%
61~70시간	0	0.00%
71~80시간	0	0.00%
81시간 이상	2	4.65%
합계	43	100.00%

또한 2023년 12월 게임인재원 각 교원이 작성·제출한 '교육지도 활동내역'을 토대로 교원의 멘토링 실제 투입 시간 분석하였다. 그러나 현재 교원의 멘토링 시간은 별도 양식이나 체계, 시스템으로 관리되는 것이 아닌 앞서 언급한 교원이 작성하여 제출하는 '교육지도 활동내역'이 전부이기 때문에 실제 멘토링 시간 산출에 어려움이 있었다. 개별 교원에 따라 '교육지도 활동내역' 작성 방법이 다르고, 정확한 시간을 기입하지 않은 경우가 다수라 정확한 멘토링 시간 산출은 불가능하였다.[47]

<표 6-27> 교원의 교육지도 활동내역(2023.12)

교원명	수행활동	수행 횟수 (담당 학생 수)	수행 시간
전임교원 A	개별 멘토링	2	-
	졸업 프로젝트 멘토링	3	-
전임교원 B	개별 멘토링	7	11
	프로젝트 멘토링	6	7.5
전임교원 C	프로젝트 멘토링	-	주당 3시간
전임교원 D	프로젝트 멘토링	9	-
전임교원 E	개별 멘토링	28	-
	프로젝트 멘토링	6	-

따라서 교육생을 대상으로 한 교수자의 평균적인 멘토링 소요시간을 파악하기 위해 타 교육기관의 지침, 연구 등을 조사·분석하였다.

<표 6-28> 교수자의 멘토링 소요시간 – 타 교육기관 사례

구분	교수자의 멘토링 소요시간
중앙대학교[48]	매학기 학생 1인당 2시간 이상 (규정)
전국 간호대학(학과)[49]	실습지도 시간 평균 9.40시간 (설문조사 결과)
IT 멘토링 제도[50]	평균 9.1시간 (설문조사 결과)
P대학[51]	1인당 평균 시도 시간 8.4시간 (운영현황 분석)

47) 게임인재원은 교수, 교육생별 멘토링 시간 등을 직접 입력, 확인할 수 있는 LMS 시스템을 개발 2024년 연중 도입할 예정이다. 해당 시스템 도입 시 향후 정확한 멘토링 시간의 측정이 가능할 것으로 예상된다.

48) 중앙대학교(2023), '학생지도교수제 운영규정'

49) 김은아 외(2022), 'COVID-19 팬데믹 상황에서의 간호관리학실습 교육 운영 현황'

50) 양해봉 외(2010), 'IT멘토링 제도에 대한 평가 및 발전 방안'

51) 정미연·표용수(2012), '개인지도가 대학 교양수학 학업성취도 및 수학적 태도에 미치는 영향'

교원 1인당 메토링 시간은 각 기관의 특성 및 멘토링의 목적에 따라 그 양상이 다르긴 하나, 실험 실습, ICT/SW 개발 프로젝트, 학업 멘토링 등에서 평균적으로 학생 1인당 1학기에 8~9시간 정도의 멘토링을 실시하고 있는 것으로 나타났다. 학생 1인당 1학기에 9시간 멘토링을 한다고 가정하여 이를 게임인재원 현황에 대입하면, 교원 1인이 한 달 동안 담당해야 하는 멘토링 시간은 약 27시간이다.

<표 6-29> 교원 1인당 멘토링 시간(학생 1인당 1학기 9시간 멘토링 가정)

게임인재원 교육생 수 (A)	142명
총 멘토링 시간 (한 학기 기준) (B = A × 9시간)	1,278시간
교원 수 (C)	24명(23.9~11월 강의 교원 기준)
교원 1인당 담당 멘토링 시간 (한학기 기준) (D = B/C)	53.25시간
교원 1인당 담당 멘토링 시간 (1개월 기준) (E = D/2)	26.63시간

1안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	100,000원	=	3,600,000원	8,000,000원
	강의 준비	12시간	X	100,000원	=	1,200,000원	
	멘토링 등	32시간	X	100,000원	=	3,200,000원	
미니 프로젝트 기간		80시간	X	100,000원	=	8,000,000원	

1안은 시간당 강의료 현행 10만 원을 유지하는 대신, 강의 준비 시간을 월 최대 12시간까지 인정, 월 최대 근무시간은 80시간까지 확대하여(강의 36시간, 강의 준비 12시간, 멘토링 등 32시간), 교원의 총 월 급여를 확대하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 변경 후 월 최대 800만 원)

1안의 장점은 강의 준비 시간을 포함하여 교원의 월 최대 근무 시간을 확대하고 교원의 초과 근무 시간을 인정한다는 점이다. 반면에 시간당 단가는 현행을 유지하여 월 근무시간이 현행의 최대 인정 한도인 65시간 수준인 교원에 대해서는 총 급여의 변화가 크지 않고, 향후 시간당 급여의 인상에 따라 게임인재원이 부담해야 하는 총 교원 급여가 상승한다는 단점이 있다.

2안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	8,880,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	29시간	X	120,000원 (강의료의 80%)	=	3,480,000원	
미니 프로젝트 기간		65시간	X	120,000원 (강의료의 80%)	=	7,800,000원	

2안은 시간당 강의료 10만 원에서 15만 원까지 상향 및 이론 강의 외 멘토링 및 미니 프로젝트 기간에 대해서 15만 원의 80%인 시간당 12만 원 지급, 월 최대 인정 시간은 현행인 65시간을 유지하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 강의기간 월 최대 888만 원, 미니 프로젝트 기간 월 최대 780만 원)

2안의 장점은 시간당 단가를 높여 교원의 급여 수준을 시장 단가에 근접하게 하고, 대학의 강사료 지급 규정과 같이 이론 강의와 이론 외 강의(멘토링 등)의 시간당 강의료에 차등을 둔다는 점이다. 그러나, 강의 유형에 따른 강의료 차등으로 강의 기간과 미니 프로젝트 기간의 최대 월 급여에 차이가 발생한다는 한계가 존재한다.

3안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	7,600,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	32시간	X	75,000원 (강의료의 50%)	=	2,400,000원	
미니 프로젝트 기간		80시간 (프로젝트 지도 68시간+강의 준비 12시간)	X	75,000원 (강의료의 50%)	=	6,000,000원	

3안은 시간당 강의료 10만 원을 15만 원까지 상향, 월 최대 근무시간은 68시간까지 확대하고(강의 36시간, 멘토링 등 32시간), 프로젝트 기간 내에 강의 준비 시간 12시간을 포함하여 교원의 총 월 급여를 확대하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 강의기간 월 최대 760만 원, 미니 프로젝트 기간 월 최대 600만 원)

3안의 장점은 강의 준비 시간을 포함하여 교원의 월 최대 근무 시간을 확대하며 교원의 초과 근무 시간을 인정하고, 시간당 단가를 높여 급여 수준을 시장 단가에 근접하게 한다는 점이다. 그러나 강의 유형에 따른 강의료 차등으로 강의 기간과 미니 프로젝트 기간의 최대 월 급여에 차이가 발생, 특히 미니 프로젝트 기간에는 기존 최대 월 급여인 660만 원보다 낮은 600만 원이 월 최대 급여 수준이 된다는 한계가 존재한다.

4안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	8,850,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	23시간	X	150,000원	=	3,450,000	
미니 프로젝트 기간		59시간	X	150,000원	=	8,850,000원	

4안은 교원의 월 최대 근무시간을 60시간 미만으로 단축하되, 시간당 강의료를 10만 원에서 15만 원으로 상향하는 방안이다. 이 경우 교원의 월 최대 근무시간은 59시간까지 인정하여, 월 최대 급여는 885만 원 수준이 된다.

4안의 장점은 시간당 강의료를 상향하여 시장 단가에 근접하게 함으로써 교원 확보에 경쟁력을 높이고 교원의 처우 개선에 기여할 수 있다는 점이다. 그러나 교원의 월 최대 급여가 현행 약 660만 원에서 885만 원까지 상향, 현행 대비 약 35%가 상승하여 예산 등의 문제가 발생할 소지가 있다.

제4절 소결

본 장에서는 게임인재원 운영체계 개선을 위해 게임인재원 운영 조직, 교원 관리방안, 교원 보수체계 관점에서 현황 분석 및 유사사례를 조사, 개선 방향성을 도출하고 개선안을 수립하였다.

1. 조직 및 운영체계 개선

게임인재원 조직 및 운영체계 개선은 ① 게임인재원 업무 현황 분석, ② 타 기관 현황 분석, ③ 조직 운영 방향성 도출, ④ 향후 조직 개선(안) 수립의 단계로 진행하였다.

첫 번째 게임인재원 업무 현황 분석 단계에서는 현재 게임인재원의 사업내용 및 이에 따른 업무 영역, 교육생・교원 및 캠퍼스 확장 현황, 담당인력, 내부 관계자 인터뷰 결과 등을 분석하였다.

<표 6-30> 조직 및 운영체계 개선 1단계 – 업무 현황 분석

구분	분석 결과
게임인재원 사업·업무영역	▪ (안정적 교육과정 운영) 기초 능력 배양을 위한 실무교육(1년차), 팀프로젝트 중심 게임제작 전문교육(2년차) ▪ (교육생 선발) 예비 취·창업자 대상 교육생 모집 ▪ (교육인프라 확대 구축) 교육 확대를 위한 공간 구축 및 유지 관리 ▪ (게임제작 교육체계 구축) 체계적이고 안정적인 교육시스템 구축(주요 행사, 성과홍보 등) ▪ (교원 등 운영 관리) 교원 선발·위촉 및 관리, 교원 강사료 집행, 운영 사무국 총괄·관리, 교육운영위원회 및 실무운영위원회 운영, 기업 및 해외 네트워크 구축
운영 조직	▪ (운영체계) 한국콘텐츠진흥원 게임기반조성팀(총괄), 운영위탁사로 구성 ▪ (인력) 게임인재원 3인, 운영위탁사 8인
게임인재원 확장 현황	▪ (예산 및 교육생 수 변화) 인재원 운영을 시작한 2020년과 2023년을 비교하였을 때, 예산은 약 230%(15억→49.58억), 교육생 수는 2배 증가(120명→240명) ▪ (규모 확장) 2023년 제2캠퍼스 개관에 따라 교육인원(연 130명, 3개 반→연 240명, 6개 반), 교원(전임 3명, 외래강사 연 60명→전임 6명, 외래강사 연 120명), 시설·장비(실습강의실 등 6개실→14개실) 모두 확장함에 따라 게임인재원 업무 증가
인터뷰 결과	▪ (내부 이해관계자 인터뷰 결과) 게임인재원 업무 증가에 비해 주관기관(한국콘텐츠진흥원)의 담당자 수 부족으로 업무 처리에 한계가 있다고 지적, 인력 확대의 필요성 제기

두 번째 타기관 현황 분석에서는 게임인재원과 유사한 정부 운영 교육기관인 한국영화아카데미(영화진흥위원회), 뉴콘텐츠아카데미(한국콘텐츠진흥원 콘텐츠기반본부)의 규모

(예산, 교육생), 운영 조직 현황, 담당 인력 현황을 분석하였다.

<표 6-31> 조직 및 운영체계 개선 2단계 – 타기관 현황 분석

구분	한국영화아카데미	뉴콘텐츠아카데미
예산	▪ 88.25억 원	▪ 91.11억 원
교육생 수	▪ 약 108명	▪ 약 80명
운영 조직	▪ 영화진흥위원회 산하 '정규 교육팀'	▪ 한국콘텐츠진흥원 인재양성팀
전담인력 수	▪ 10인(팀장 1, 전문위원 1, 과장급 3, 대리급 3, 주임급 2)	▪ 6인(전담인력 3인 포함)

세 번째 조직 운영 방향성 도출에서는 게임인재원과 유사기관의 현황을 비교 분석, 게임인재원의 운영 인력이 부족함을 도출하고, 이를 개선하기 위한 향후 조직 운영 방향성을 도출하였다.

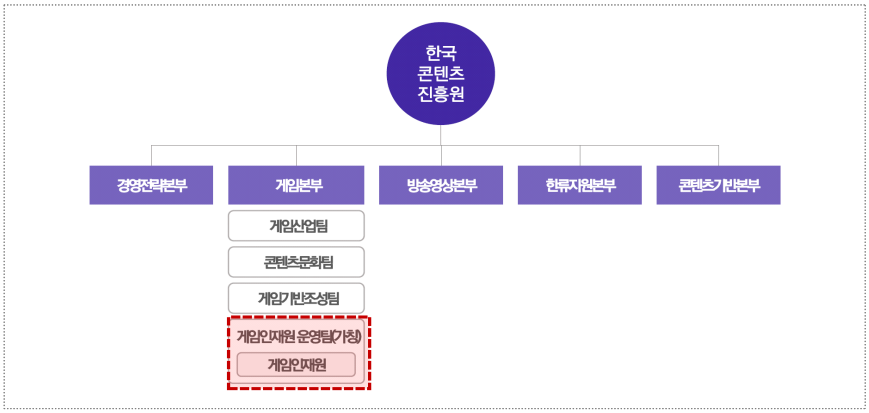
<표 6-32> 조직 및 운영체계 개선 3단계 - 게임인재원 및 타 유사기관 비교 분석 및 운영 방향성 도출

구분	운영인력 수	예산	교육생 수	운영인력 1인당 예산	운영인력 1인당 교육생 수
게임인재원	3명	49.85억 원	240명	16.62억 원	80.00명
한국영화아카데미	10명	88.35억 원	108명	8.84억 원	10.80명
뉴콘텐츠아카데미	6명	91.11억 원	80명	15.19억 원	13.33명

✓ 타 유사교육기관과 비교한 결과, 게임인재원의 예산, 교육생 대비 운영인력이 매우 적음을 도출
✓ 본연구에서 제시한 교육모델 도입 시 추가적인 업무 예상, 추가적인 인력 투입 필요
✓ 향후 추가적인 게임인재원의 규모 확장, 별도 팀 단위로 운영하는 타 기관의 사례, 현재 운영 팀의 타 사업 및 업무를 고려했을 때 게임인재원은 별도 조직을 구성하여 체계적인 운영 조직을 구축하는 것이 적절

네 번째 향후 조직 개선(안) 수립에서는 게임인재원 운영을 위한 향후 조직 체계를 제시하였다.

<표 6-33> 조직 및 운영체계 개선 4단계 – 조직 개선(안) 수립

조직 체계	▪ 게임기반조성팀과 별도로, 게임인재원 운영을 별도 팀을 게임본부 산하에 신설하여 운영 

2. 교원 관리 방안 수립

교원 관리 방안 수립은 ① 현행 교원 위촉 및 근무조건 현황 분석, ② 관련 지침 및 유사사례 조사·분석, ③ 교원 위촉 및 근무조건 개선안 도출의 단계로 진행하였다.

첫 번째 현행 교원 위촉 및 근무조건 현황 분석은 게임인재원의 교육지침, 교원 초빙 공고 등을 바탕으로 현재 운영 현황을 분석하였다.

<표 6-34> 교원 관리 방안 수립 1단계 – 현행 교원 위촉 및 근무조건 현황 분석

<table>
<tr><td colspan="2">자격</td><td>▪ (학위 및 경력) 게임 관련 학과 학위에 따라 개발 경력·교육경력을 요구
<table><tr><th>박사 학위</th><th>석사 학위</th><th>학사 학위</th><th>전문학사 학위</th></tr><tr><td>1년 이상</td><td>5년 이상</td><td>8년 이상</td><td>10년 이상</td></tr></table></td></tr>
<tr><td rowspan="2">근무 조건</td><td>역할</td><td>▪ (전임교수) 학과별 강의·멘토링·프로젝트 지도, 교육생 상담·진로지도, 학사일정 및 교과과정 설계, 외래교수 섭외 등 학사 운영
▪ (외래교수) 전임교수가 지정한 강의를 교육 시수에 맞춰 진행</td></tr>
<tr><td>고용형태 및 계약 기간</td><td>▪ (고용형태) 위촉직
▪ (계약기간) 2년
▪ (연임) 강사평가(분과 학생들에 의해 학기별로 시행)를 통해 1년 단위로 연장, 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회를 통해 교체</td></tr>
</table>

두 번째 관련 지침 및 유사사례 조사·분석은 교원의 자격 요건을 명시한 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」과 타 유사 교육기관에서의 교원 채용 조건, 근무조건 등을 분석, 주요 시사점을 도출하였다.

<표 6-35> 교원 관리 방안 수립 2단계 – 관련 지침 및 유사사례 조사·분석

「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」

▪ 대학 교원 및 조교의 직급에 따라 필요한 연구연수 및 교육경력 연수를 제시

구분	대학졸업자·동등 자격자	전문대학졸업자·동등자격자
교수	10년	13년
부교수	7년	10년
조교수	4년	7년
강사	2년	3년
조교	근무하려는 학교와 동등 이상의 학교를 졸업한 학력이 있는 사람	

▪ 게임인재원이 해당 규정을 적용할 경우, 전임교수·외래교수 위촉시 강사~조교수의 자격기준을 준용하여 현재 게임인재원 교원 채용조건에서 요구하는 경력연수의 하향 조정이 필요

유사 교육기관 분석 결과

▪ 학위보다는 실무경력·교육경력을 요구

▪ 교원 근무 성적 평가, 성과 평가, 별도 심사를 바탕으로 재임용 여부를 결정(교육자로서의 자질, 행정 처리 기간 준수 여부, 출결 관리, 강의평가 결과, 강의평가 결과를 개선하기 위한 노력, 법정의무 교육 참여, 발전 기여도, 징계 등 처분 사항)

구분	교원 채용 조건	근무 조건
뉴콘텐츠 아카데미	▪ 신기술 분야 관련 10년 이상 실무 경력을 가진 자(대학교수급 이상, 주요기관 부장급·책임급)	▪ 위촉 계약(겸업가능) ▪ 27개월 계약 후 평가를 통해 1년 단위 연임
한국영화 아카데미	▪ 장편 영화 2편 이상 연출 크레딧 보유자 및 장편영화 1편 이상 각본· 각색 크레딧 보유자 등	▪ 전문계약직 계약 ▪ 2년 계약 후 근무성적·심의결과에 따라 1년 단위 연장(최대 3회)
경기콘텐츠 진흥원 게임 아카데미	▪ 게임 산업, 게임 개발 관련 교육 등 8년 이상 경력을 가진 자	▪ 일반직 3급으로 채용 계약 ▪ 약 1년 6개월 계약 후 성과평가를 통해 2년 이내 연장
서강대 게임교육원	▪ 게임학 등 박사학위 소지자 또는 3년 이상 강의 경력 소유자 ▪ 게임학 등 석사학위 소지자 또는 7년 이상 강의 경력 소유자	▪ 교육요원(전임강사) 계약 ▪ 1년 계약 후 심사를 통해 1년 단위로 재임용

▪ 현재 게임인재원은 교육생 만족도 조사 결과를 바탕으로 재계약 여부를 결정, 타 교육기관의 사례와 같이 만족도 조사를 포함한 교원 근무 현황, 성과평가 등 다면적 평가가 필요

세 번째 교원 위촉 및 근무조건 개선안 도출은 앞선 분석 결과를 바탕으로 교원 요구 경력 하향 조정, 교원 평가 방식 개선 방안을 수립하였다.

<표 6-36> 교원 관리 방안 수립 3단계 – 교원 위촉 개선안 수립

현행	개선(안)
▪ 게임 관련 학과 박사학위 취득 후, 1년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 박사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 1년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 석사학위 취득 후 5년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 석사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 2년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 학사학위 취득 후 8년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 4년 이상인 자
▪ 게임 관련 학과 전문학사학위 취득 후 10년 이상의 개발경력 또는 교육경력을 가진 자	▪ 게임 관련 학과 전문학사학위 취득 후 실무경력과 교육경력 연수의 합이 7년 이상인 자
-	▪ 게임 개발 실무경력과 교육경력 연수의 합이 10년 이상인 자

현재 게임인재원이 요구하는 교원 경력 연수는 관련 지침, 타 기관에 비해 높은 수준인 것으로 나타났으며, 인터뷰에서도 현재 채용 조건으로 교원을 구하는 것이 쉽지 않다는 의견이 제시되었다. 따라서, 「대학교원 및 자격기준 등에 관한 규정」에서 명시하고 있는 '조교수' 의 필요 경력 연수를 준용하여 게임인재원 교원 요구 경력연수를 하향 조정하였다.

또한 게임 업계 특성상 최종학력이 전문학사학위 미만인 개발자도 일부 존재, 이를 반영하여 별도 학위를 요구하지 않는 교원 자격 요건을 추가하였다(게임 개발 실무경력과 교육경력 연수의 합이 10년 이상인 자).

<표 6-37> 교원 관리 방안 수립 3단계 – 교원 평가 방식 개선

현행	개선(안)
▪ 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되는 강사평가를 통해 1년 단위로 연장 ▪ 강사평가 전체 평균 70점 미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체	▪ 강사평가의 기준을 구체화 - 강사평가 결과(기존 만족도 조사 문항 개선) - 강의계획서, 평가계획서, 성적 등 제출 시간 준수 여부 - 출결관리 - 강사평가 결과 개선 노력 - 게임인재원 발전기여도 - 징계 등 처분사항

분석 결과, 유사기관에서는 교원(강사) 재임용시 강사평가(만족도 조사) 결과뿐만 아니라 근무 성적, 개선 노력 징계 여부 등을 종합적으로 고려하고 있음을 나타났다. 인터뷰 결과에서도 현재 게임인재원의 교수평가 방식은 부적절하며 개선이 필요하다는 의견이 제시되었다. 따라서 기존 강사평가 결과를 포함하여 다양한 관점에서 교원을 평가, 이를 위촉 기간 연장의 근거로 활용할 수 있도록 해야 한다.

3. 교원 보수체계 개선

교원 보수체계 개선은 ① 현행 보수체계 분석, ② 유사 사례 조사, ③ 현행 – 유사사례 비교 분석, ④ 개선안 도출의 순서로 진행하였다.

첫 번째 현행 보수 체계 분석은 게임인재원 교육운영지침 등을 통해 현행 보수 단가 수준을 분석, 이슈를 도출하였다. 또한 이해관계자 인터뷰를 통해 ① 급여 산정 기준의 문제, ② 시간당 단가의 문제로 급여 체계의 이슈가 있음을 도출하였다.

<표 6-38> 교원 보수체계 개선 1단계 – 현행 보수체계 분석

구분	역할	강사료 단가
전임 교수	▪ 학과별 강의·멘토링·프로젝트 지도, 교육생 상담·진로 지도, 학사일정 및 교과과정 설계, 외래교수 섭외 등 학사운영을 자유롭게 할 수 있도록 업무를 위임받아 수행	▪ 시간당 10만 원 (월 650~660만 원, 연봉 7,800만 원 수준)
외래 교수	▪ 전임교수가 지정한 강의를 주어진 교육 시수에 맞춰 진행	▪ 시간당 10만 원

✓ 대부분의 교원이 월 최대 한도보다 많은 시간의 강의 및 멘토링 진행
✓ 이에 따라 총 근무시간(강의+멘토링)에 차이가 있어도, 교원 간 급여는 동일한 형평성의 문제가 발생

두 번째 유사사례 조사는 타 유사 교육기관의 강의 시간 및 강의 시간 외 근무시간의 인정, 급여 조건에 대해 조사·분석하였다.

조사 결과, 대학은 주당 최대 9~28시간 강의 시간을 인정하며, 강의를 제외한 교수 활동에 대하여 강의 시급의 50~80% 수준의 강의료를 지급하는 것으로 나타났다.

<표 6-39> 교원 보수체계 개선 2단계 – 유사 사례 조사(근무시간 관점)

구분	강의시간	멘토링 등 강의 시간의 인정
서울시립 대학교	▪ (전임교원) 주당 12~18시간(학부마다 상이) ▪ (강사) 실제 강의한 시간 수에 따라 강사료 지급	▪ (학생 지도) 학생지도 시간에 대하여 초과 강의료를 지급할 수 있음(법학전문대학원 한정)
경희대학교	▪ (정년) 주당 15시간 ▪ (시간강사) 학기별 주당 12시간 이내	▪ (수업 형태에 따른 시간의 인정) 이론 강의, 실험/실습, 실기에 따라 상이 - 이론 1시간: 1시간 - 실험/실습 1시간: 0.5시간 - 실기 1시간: 0.8시간 - 설계 1시간: 1시간
부산대학교	▪ (전임교원) 매학년도 30주 기준 매주 9시간	▪ (특수강의) 실험실습, 실기 및 임상실습 등의

구분	강의시간	멘토링 등 강의 시간의 인정
	※주당 교수시간은 15시간을 초과할 수 없으며 부득이하게 초과할 경우 총장의 승인을 받아야 함 ▪ (강사) 계약서상 계약 시간	지도와 시범을 특수강의라 하며, 강의료 계산 시 특수강의 2시간은 1시간으로 계산
충남대학교	▪ (전임교원) 학기당 1주 9학점(9시간), 초과 시간에 대해서 시간당 강의료 지급	
강원대학교	▪ (전임교원) 최소 주당 9시간 이상, 주당 18시간을 초과한 경우 추가 강의료 지급(최대 36시간)	
건양대학교	▪ (전임교원) 학기당 150시간(연간 300시간)	

또한 교원의 급여 조건과 관련하여, 콘텐츠 및 ICT 교육기관 교원의 시간당 단가는 약 15~20만 원 수준으로 형성되어 있음을 확인하였다.

<표 6-40> 교원 보수체계 개선 2단계 – 유사 사례 조사(교원의 시간당 단가 관점)

교육기관명	근무 형태	급여 조건
뉴콘텐츠 아카데미	▪ 월간 최소 28시간, 최대 33시간 한도 내 지급 → 월 560~660만 원 ※월~목은 정규수업, 금요일에는 자율학습으로 교원의 강의는 주4일 진행함	▪ 근무 시간당 20만 원으로 산정
한국영화 아카데미	▪ 담당 업무 수행을 위한 주 3일 이상 근무, 주 9시간 이상 강의	▪ 연 6,500만 원 내외 (내부 산정 기준에 따라 일부 변동 가능) ▪ 시간당 강의료는 약 15만 원 수준
코딩 아카데미	▪ 교육기간(23.9.22~23.12.11) 동안 주 5일, 일 3시간, 약 156시간 수업(총 수업일 52일x1일 3시간)	▪ 2,280만 원 ▪ 시간당 강의료는 약 18.5만 원 수준

세 번째 게임인재원과 타 교육기관의 운영 사례를 비교 분석하여 게임인재원 현행 보수체계에서 이슈되고 있는 사항(의사결정이 필요한 사항)을 도출하였다.

<표 6-41> 교원 보수체계 개선 3단계 – 현행·유사사례 비교 분석

관점	분석 결과
①최대 근무 인정 시간	▪ 게임인재원은 월 36시간, 대학 36~72시간, 뉴콘텐츠 아카데미 최소 35~41.5시간, 한국영화아카데미 36시간 이상 수준으로 타 교육기관 대비 월 최대 근무 인정 시간이 적은 것으로 나타남. 이에 따라 월 최대 근무 인정 시간(강의 시간)의 확대가 필요함을 도출 ▪ 게임인재원 교원의 근로자성을 배제하기 위해 근무시간을 60시간 미만으로 조정, 근로기준법 적용을 일부 배제하는 방안도 검토 필요(공인노무사 의견)
② 시간당 단가	▪ 게임인재원의 교원 강의료는 한국콘텐츠진흥원이 운영하는 유사 교육기관인 뉴콘텐츠 아카데미의 시간당 강의료 20만 원과 비교했을 때 50% 수준밖에 되지 않고, 유사 기관인 한국영화아카데미의 시간당 강의료 15만 원과 비교했을 때도 보수가 낮은 수준 ▪ 유사 직종 대비 보수가 매우 낮음을 도출할 수 있음, 향후 우수 교원 확보에 경쟁력을 가질 수 있도록 시장 단가에 근접한 보수액 설정이 필요

관점	분석 결과
③ 강의·강의 외 교수 활동 단가의 차별화	▪ 다수의 대학에서는 이론 강의, 실험/실습, 실기 강의, 특별 강의 등 강의 유형에 따라 그 단가를 다르게 책정 ▪ 게임인재원의 강의 단가 또한 강의 특성에 따라 단가에 차등을 주는 방법이 필요
④ 강의 준비 시간의 인정	▪ 법원 판결, 각 대학의 학칙에서는 강의 준비 시간의 근로 인정 여부에 대해 서로 다른 입장을 취하고 있음 ▪ 보수 산정에 있어 강의 준비 시간을 포함시켜야 하는지 여부에 대해서는 신중한 접근이 필요

네 번째로 1~3단계의 현황 분석 및 유사사례 분석, 현행 및 유사사례 비교·분석 결과를 바탕으로 게임인재원 교원의 보수체계에 대한 개선안(1~4안)을 도출하였다.

<표 6-42> 교원 보수체계 개선 4단계 – 개선안 1~4안 도출

구분	1안	2안	3안	4안
① 강의·멘토링 인정 시간	65시간 → 80시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 12시간)	현행 유지 (월 최대 65시간)	65시간 → 74시간 (강의 36시간, 멘토링 등 32시간, 강의 준비 월 6시간)	65시간 → 59시간 (강의 36시간, 멘토링 등 23시간)
② 시간당 단가	현행 유지	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원	100,000원 → 150,000원
③ 강의·강의 외 교수 활동 단가 차별화	현행 유지	강의 150,000원 멘토링 등 120,000원 (강의의 80%)	강의 150,000원 멘토링 등 75,000원 (강의의 50%)	현행 유지
④ 강의 준비 시간의 인정	12시간	현행 유지 (인정 안함)	한학기 당 12시간	현행 유지 (인정 안함)

1안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	100,000원	=	3,600,000원	8,000,000원
	강의 준비	12시간	X	100,000원	=	1,200,000원	
	멘토링 등	32시간	X	100,000원	=	3,200,000원	
미니 프로젝트 기간		80시간	X	100,000원	=	8,000,000원	

1안은 시간당 강의료 10만 원은 현행을 유지하는 대신, 강의 준비 시간을 월 최대

12시간까지 인정, 월 최대 근무시간은 80시간까지 확대하여(강의 36시간, 강의 준비 12시간, 멘토링 등 32시간), 교원의 총 월 급여를 확대하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 변경 후 월 최대 800만 원)

2안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	8,880,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	29시간	X	120,000원 (강의료의 80%)	=	3,480,000원	
미니 프로젝트 기간		65시간	X	120,000원 (강의료의 80%)	=	7,800,000원	

2안은 시간당 강의료 10만 원을 15만 원까지 상향하나, 이론 강의 외 멘토링 및 미니 프로젝트 기간에 대해서는 15만 원의 80%인 시간당 12만 원을 지급하고 월 최대 인정시간은 현행인 65시간을 유지하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 강의기간 월 최대 888만 원, 미니 프로젝트 기간 월 최대 780만 원)

3안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	7,600,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	32시간	X	75,000원 (강의료의 50%)	=	2,400,000원	
미니 프로젝트 기간		80시간 (프로젝트 지도 68시간+강의 준비 12시간)	X	75,000원 (강의료의 50%)	=	6,000,000원	

3안은 시간당 강의료 10만 원을 15만 원까지 상향, 월 최대 근무시간은 68시간까지 확대하여(강의 36시간, 멘토링 등 32시간), 프로젝트 기간 내에 강의 준비 시간 12시간을 포함하여 교원의 총 월 급여를 확대하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 강의기간 월 최대 760만 원, 미니 프로젝트 기간 월 최대 600만 원)

4안

		월 최대 인정시간	X	시간당 강의료	=	월 급여 (최대)	
강의 기간	강의	36시간	X	150,000원	=	5,400,000원	8,850,000원
	강의 준비	-	X	-	=	-	
	멘토링 등	23시간	X	150,000원	=	3,450,000	
미니 프로젝트 기간		59시간	X	150,000원	=	8,850,000원	

4안은 월 최대 근무시간은 59시간까지 인정(교원의 근로자성을 배제하기 위함, 강의 36시간, 멘토링 등 23시간), 시간당 강의료는 현행 10만 원에서 15만 원으로 상향하여 교원의 총 월 급여를 확대하는 방안이다. (변경 전 월 최대 660만 원 → 변경 후 월 최대 885만 원)

제7장 교육운영지침 개선

2023

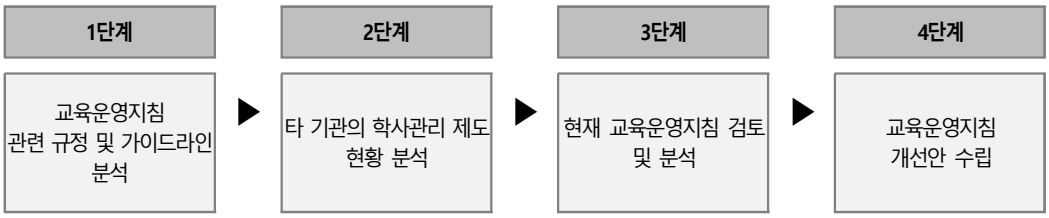
KOCCA23-49

제7장 교육운영지침 개선

제1절 개요

게임인재원의 교육운영지침 개선은 ① 교육운영지침 관련 규정 및 가이드라인 분석 → ② 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석→ ③ 현재 교육운영지침 검토 및 분석→ ④ 교육운영지침 개선안 수립의 순으로 진행하였다.

<표 7-1> 학사관리 제도 개선 프로세스



①1단계 교육운영지침 관련 규정 및 가이드라인 분석에서는 「고등교육법」, 「전문대학 학사편람」, 「평가인정 학습과정 운영지침」 등을 분석, 각 법률 및 지침에서 규정하고 있는 학사관리 제도에서의 필수 기입 사항에 대해 분석하였다.

②2단계 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석에서는 유사 교육기관인 한국영화아카데미, 대학교, 평생교육시설의 학사관리 규정을 분석하였다.

③3단계 현재 교육운영지침 검토 및 분석에서는 1, 2단계에서 분석한 관련 규정 및 타 기관의 학사관리 제도 현황과 게임인재원의 교육운영지침을 비교 분석하여 개선 방향성을 도출하였다.

④4단계 교육운영지침 개선안 수립에서는 3단계의 개선 방향성, 게임인재원 교육과정 개선 모델에 따른 신규 필요 규정 등을 반영하여 최종 개선안을 제시하였다.

제2절 (1단계) 학사관리 제도 관련 규정 및 가이드라인 분석

2절에서는 게임인재원과 같은 교육기관이 학사 관리 제도 수립・변경시 고려해야 하는 상위 규정 및 가이드라인을 분석하였다.

먼저 「고등교육법」 시행령에서는 학칙의 기재사항에 대해 규정하고 있다. 「고등교육법」에서 명시하고 있는 고등교육을 실시하는 학교의 종류는 ① 대학, ② 산업대학, ③ 교육대학, ④ 전문대학, ⑤ 방송대학・통신대학・방송통신대학 및 사이버대학, ⑥ 기술대학, ⑦ 각종 학교이다. 게임인재원은 ①~⑦에 해당한다고 할 수 없으나, 교육의 성격 및 교육 방식이 고등교육 기관과 유사하므로, 해당 법에서 명시하고 있는 학칙의 기준을 준용할 수 있다. 「고등교육법」 시행령 제4조 학칙에서는 아래의 사항을 학교 규칙에 기재하여야 한다고 규정하고 있다.

<표 7-2> 「고등교육법」 시행령 제4조 학칙에 관한 사항

1. 전공의 설치와 학생정원	10. 학생회 등 학생자치활동
2. 수업연한·재학연한, 학기와 수업일수 및 휴업일	11. 장학금 지급 등 학생에 대한 재정보조
3. 입학, 재·편입학, 휴·복학, 모집단위 간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계	12. 삭제
	13. 수업료·입학금 기타의 비용징수
4. 학위의 종류 및 수여·취소	14. 학칙개정절차
5. 교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리	15. 대학평의원회에 관한 사항
6. 복수전공 및 학점인정	16. 교수회가 있는 경우에는 그에 관한 사항
7. 등록 및 수강 신청	17. 그 밖에 법령에서 정하는 사항
8. 공개강좌	
9. 교원의 교수시간	

* 자료: 「고등교육법 시행령」 (2023.9.19.)

한국전문대학교육협의회의 ‘전문대학 학사편람’에서는 「고등교육법」을 비롯한 기타 관계 법령 분석을 통해 대학 학사편람에 기재해야 하는 사항을 명시하였다.

<표 7-3> 전문대학 학사편람 – 학칙에 기재하여야 할 사항

구분	내용
고등교육법시행령 제4조(학칙)에 규정된 사항	<표 7-2>과 같음
법령(지침 포함)에 규정된 사항	▪ 고등교육법: 제11조(등록금 및 등록금심의위원회), 제11조2(평가 등), 제11조의3(교육통계조사 등), 제12조(학생자치활동), 제13조(학생의 징계), 제14조(교직원의 구분), 제14조의2(강사), 제19조(학교의 조직), 제19조의2(대학평의원회의 설치 등), 제19조의3(인권센터), 제20조(학년도 등), 제21조(교육과정의 운영), 제22조(수업 등), 제23조(학점의 인정 등), 제23조의 2(편입학), 제23조의4(휴학), 제23조의5(학사학위 취득의 유예), 제26조(공개강좌), 제32조(학생의 정원), 제33조(입학자격), 제35조(학

구분	내용
	위의 수여), 제40조(산업체 위탁교육), 제48조(수업연한), 제49조(전공심화과정), 제49조의2(전문기술석사과정), 제50조(학위의 수여), 제50조2(전공심화과정에 대한 학위수여) 등 ▪ 고등교육법시행령: 제4조의8(교육통계조사의 조사내용 등), 제4조의9(교육통계조사의 절차 및 결과 공개 등), 제6조(교원 등의 교수시간), 제9조(학교의 조직), 제9조의2(대학평의원회의 자료 요청 등), 제9조의3(인권센터설치·운영), 제10조(학기), 제11조(수업일수), 제12조(휴업일), 제13조(국내대학 및 외국대학과의 교육과정 공동운영), 제13조의2(외국 대학의 국내 대학 교육과정 운영), 제14조(학점당 이수시간), 제14조의2(수업 등), 제15조(학점인정범위 및 기준 등), 제15조의2(학사학위 취득의 유예), 제17조의2(안전관리계획의 수립·시행), 제19조(학생의 전공이수), 제27조(학생정원 운영의 원칙), 제28조(학생의 정원), 제29조(입학·편입학 등), 제29조의2(재입학), 제42조의4(입학허가의 취소), 제43조(학위의 종류), 제48조(학위의 수여), 제52조(학위 수여의 취소), 제53조(시간제등록생의 선발 등), 제53조의2(산업체 위탁교육), 제57조(전문대학의 수업연한), 제57조2(수업연한의 단축), 제58조2(학사학위 수여 전공심화과정의 설치인가 등), 제58조의3(재직경력이 없는 사람이 입학할 수 있는 학위심화과정), 제58조의4(학위심화과정의 운영), 제58조의5(의료인 양성과의 지정 등), 제58조의6(전문기술석사과정 설치·운영 인가 등), 제58조의7(전문기술석사과정 운영), 제59조(교육과정의 연계운영), 제60조(전문학사학위의 종류), 제61조(준용 규정) 등
장애인 등에 대한 사항	▪ 장애인 등에 대한 특수교육법: 제4조(차별의 금지), 제29조(특별지원위원회), 제30조(장애학생지원센터), 제31조(편의제공 등), 제32조(학칙 등의 작성), 제35조(대학의 심사청구 등) ▪ 장애인 등에 대한 특수교육법 시행령: 제30조(특별지원위원회의 설치·운영), 제31조(장애학생지원센터의 설치·운영 등), 제33조(심사청구 절차) ▪ 장애인차별금지 및 권리구제 등의 관한 법률: 제3조(정의), 제4조(차별행위), 제13조(차별금지), 제14조(정당한 편의제공 의무), 제18조(시설물 접근·이용의 차별금지), 제20조(정보접근에서의 차별금지), 제21조(정보통신·의사소통 등에서의 정당한 편의제공 의무), 제26조(사법·행정절차 및 서비스 제공에 있어서의 차별금지), 제49조(차별행위), 제50조(과태료)
성희롱 및 성폭력 등에 관한 사항	▪ 양성평등기본법 제31조(성희롱 예방교육 등 방지조치), 동법 시행령 제20조(성희롱 방지조치 등), 남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률 제12조(직장 내 성희롱의 금지), 제13조(직장 내 성희롱 예방교육)에 따라 대학의 장은 성희롱 방지를 위하여 필요한 조치를 하여야 함 ▪ 양성평등기본법 제32조(성희롱 실태조사), 동법 시행령 제22조(성희롱 실태조사), 성폭력방지 및 피해자보호 등에 관한 법률 제4조(성폭력 실태조사), 제5조(성폭력 예방교육 등) 등에 따라 3년마다 주기적으로 성희롱 실태조사를 해야 하며 공공기관 성희롱 방지조치 점검 결과 공표가 의무 규정으로 바뀜에 따라 매년 점검 결과를 언론 등에 공개해야 함. 따라서 이 관련 내용을 학칙에 반드시 규정하여야 함
인권센터에 관한 사항	▪ 고등교육법 제19조의3(인권센터), 동법 시행령 제9조의3(인권센터의 설치·운영 등)에 따라 인권센터의 설치·운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정하는 기준에 따라 학칙 또는 학교법인의 정관으로 정해야 함
학업·가정의 양립지원에 관한 사항	▪ 고등교육법 제23조의3(학업·가정의 양립 지원)에 따라 대학의 장은 학업·가정의 양립을 방해하는 학교 내의 관행과 제도를 개선하고 학업·가정의 양립을 지원할 수 있는 교육환경을 조성하기 위하여 노력하여야 함
안전관리계획의	▪ 고등교육법 제27조의2(안전관리계획의 수립·시행)에 따라 대학의 장은 학교에서

구분	내용
수립·이행에 관한 사항	발생하는 재난, 안전사고, 감염병의 확산, 범죄 등 각종 위험으로부터 학생, 교직원 등 학교의 구성원을 안전하게 보호하기 위하여 안전관리계획을 수립·시행하여야 함
원격교육·원격수업의 운영에 관한 사항	▪ 원격교육법(디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법) 제12조(대학 등의 원격교육 운영 기준)에 따라 대학의 장은 원격교육 운영 기준을 정하여야 함 ▪ 대학등의 원격수업 운영에 관한 훈령 제4조(학칙 등 규정사항)에 따라 대학에서 원격수업을 운영할 경우 세부사항을 학칙 등으로 정하여야 함

* 자료: 한국전문대학교육협의회(2022), '2022 전문대학 학사편람'

평생교육기관 등의 교육훈련기관이 학사관리 운영 규정을 수립 기준이 되는 법률 및 규정은 「학점인정 등에 관한 법률」, 「평가인정 학습과정 운영지침」이다. 「학점인정 등에 관한 법률」에서는 평생교육의 평가인정, 교육훈련기관의 인정 및 운영, 공시대상 정보, 학점인정에 관한 사항 등 평생교육기관 운영에 관한 전반적인 사항을 명시하고 있다. 「평가인정 학습과정 운영지침」에서는 교육훈련기관의 학사운영에 필요한 사항을 명시하고 있으며, 자세한 내용은 다음의 표와 같다.

<표 7-4> 「평가인정 학습과정 운영지침」 학사운영에 관한 사항

구분	내용	
학사 운영	▪ 학습자 모집 ▪ 학습비 수납 및 반환 ▪ 수업인원 ▪ 강의평가	▪ 학습과정의 등록 등 ▪ 수업기간 및 시간 등 ▪ 수업 등
출석 및 휴강 등	▪ 출석 관리 ▪ 공결 등	▪ 휴강 및 보강 수업일수 미달에 대한 조치
시험 및 성적 부여	▪ 시험의 구분 및 방법 ▪ 출석성적 부여 ▪ 부정행위 조치 ▪ 학습과정 현황 등 등록 및 정정 등	▪ 시험 출제, 채점방법 등 ▪ 성적 부여 ▪ 학적 관리 등 ▪ 상담창구의 운영
현장실습 운영	▪ 공통 ▪ 보육실습 ▪ 간호학 전공 실습	▪ 사회복지 현장실습 ▪ 평생교육실습

* 자료: 「평가인정 학습과정 운영지침」

제3절 (2단계) 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석

1. 한국영화아카데미

게임인재원과 유사한 정부 교육 기관인 한국영화아카데미의 학칙을 분석하였다. 한국영화아카데미의 학칙은 교육 과정과 관련 제2장(전공과정 및 정원), 제3장(교육기간 및 수업 등), 제6장(교과과정 및 성적평가), 제7장(작품제작)으로 구성되어 있다. 입학 및 재학 등과 관련해서는 제4장(입학 및 전형), 제5장(휴학, 자퇴), 제8장(포상 및 징계)으로 구성되어 있다. 학생 지원과 관련한 사항으로는 제9장(등록금 및 장학금), 제12장(학생활동)이 있으며, 운영조직과 관련한 사항으로는 제10장(교육조직), 제11장(교무회의)이 있다.

<표 7-5> 한국영화아카데미 학칙

구분	내용	
제1장 총칙	▪ 제1조 목적 ▪ 제2조 용어	▪ 제3조 교육목표
제2장 전공과정 및 정원	▪ 제4조 전공과정 ▪ 제5조 정원	▪ 제6조 전공과정 및 정원의 조정
제3장 교육기간 및 수업 등	▪ 제7조 교육기간 및 수업기간	▪ 제8조 휴교일
제4장 입학 및 전형	▪ 제9조 입학시기 ▪ 제10조 입학자격 ▪ 제11조 지원 절차	▪ 제12조 전형방법 ▪ 제13조 전형위원회 ▪ 제14조 입학허가
제5장 휴학, 자퇴	▪ 제15조 휴학 ▪ 제16조 복학	▪ 제17조 자퇴
제6장 교과과정 및 성적평가	▪ 제18조 교과과정 ▪ 제19조 교과목별 성적평가 ▪ 제20조 정규과정 쿼터진급 ▪ 제21조 사전제작과정 자동선발	▪ 제22조 졸업 ▪ 제23조 수료 ▪ 제24조 공개강좌
제7장 작품제작	▪ 제25조 작품 제작	
제8장 포상 및 징계	▪ 제26조 상벌위원회 ▪ 제27조 포상 ▪ 제28조 징계	▪ 제29조 제적 ▪ 제30조 특별지도
제9장 등록금 및 장학금	▪ 제31조 등록금 및 전형료, 등록 ▪ 제32조 등록금의 반환	▪ 제33조 장학금
제10장 교육조직	▪ 제34조 원장 ▪ 제35조 교원의 구분 ▪ 제36조 담당	▪ 제37조 근무시간 ▪ 제38조 부속시설 등
제11장 교무회의	▪ 제39조 교무회의	▪ 제40조 교무회의 부의사항
제12장 학생활동	▪ 제41조 학생회 ▪ 제42조 집회의 승인	▪ 제43조 영화제 개최지원 ▪ 제44조 보험가입

* 자료: 영화아카데미 홈페이지
(https://www.kafa.ac/ko/intro/regulation.do?cMenuUuid=06c49276-6511-11eb-8696-5065f3f1e908&cMenuName=%ED%95%99%EC%B9%99)

2. 대학교

국내 대학교의 학사관리 규정을 분석한 결과, 대학의 학사관리 규정에서 다루고 있는 내용은 다음의 표와 같은 것으로 나타났다.

<표 7-6> 대학교 학사관리 규정

구분	내용	
총칙	▪ 목적	▪ 적용 범위
입학, 재입학, 편입학	▪ 입학전형, 모집 방법 ▪ 입학 자격 ▪ 재입학 지원 ▪ 재입학 제한 ▪ 입학 취소	▪ 입시위원회 ▪ 편입학 지원
등록·수강신청·전부(과)	▪ 입학등록 ▪ 입학정원 ▪ 등록절차 ▪ 수업연한 초과자의 등록 ▪ 수강신청 ▪ 수강신청 과목 순서 ▪ 수강신청 제한 ▪ 재수강	▪ 수강신청 과목의 변경 등 ▪ 수강신청의 효력 ▪ 전부(과) 지원자격 ▪ 전부(과) 허가 기준 ▪ 전부(과) 절차
수업연한·학년도·학기·수업일 및 휴업일	▪ 수업연한 ▪ 재학연한 ▪ 학년, 학기 ▪ 수업일수 ▪ 교과 이수단위	▪ 휴업일 ▪ 임시휴업 ▪ 출·결강 관리 ▪ 출석 인정 ▪ 교원의 교수시간
휴학, 복학, 복적	▪ 휴학의 종류 ▪ 휴학 기간 ▪ 휴학신청 및 변경 등 ▪ 휴학허가 ▪ 휴학권고 ▪ 휴학자의 성적처리	▪ 납입금 대체 ▪ 복학 ▪ 복적
자퇴 및 제적	▪ 자퇴	▪ 제적
교육과정(교과과정)	▪ 편성원칙 ▪ 교과목 개설 기준 ▪ 교육과정의 개편 ▪ 과정이수 ▪ 학점이수 시간 ▪ 교과목의 개설 ▪ 설강원칙	▪ 폐강 ▪ 편입학자의 교과과정 적용 ▪ 교과과정위원회 등 ▪ 외국어 능력 인정
부전공, 복수전공	▪ 이수범위 ▪ 지원절차 ▪ 이수학점 등	▪ 취소 ▪ 취소자의 학점인정 ▪ 졸업증서 등의 기재
졸업	▪ 졸업 ▪ 졸업능력인증	▪ 조기졸업 ▪ 재입학생의 졸업학점에 관한 경과조치

구분	내용	
	▪ 졸업논문 ▪ 영어강의 의무 이수제 ▪ 우수졸업자	▪ 졸업 실기 평가(실기평가 요건 등) ▪ 졸업사정위원회(설치, 구성, 심의의결, 임의사항 등)
제9장 학사일정 및 강의시간표 편성	▪ 학사일정 ▪ 강의시간표 편성 절차 ▪ 강의시간 배정	▪ 강의실 배정 ▪ 수업시간
수업관리	▪ 교수계획서 ▪ 교수계획 협의 ▪ 휴·결강 및 보강 ▪ 야외수업	▪ 특별강의 ▪ 외부출강 ▪ 수업자료 관리
시험 및 성적 평가	▪ 시험실시 ▪ 시험실시 유형 ▪ 추가시험, 재시험, 특별시험 ▪ 시험일정 및 준비 ▪ 문답지 관리 ▪ 시험감독 ▪ 부정행위자의 처벌 ▪ 추가시험 ▪ 추가시험원 증빙서류	▪ 성적반영비율 ▪ 성적등급 및 환산점수 부여 ▪ 성적평가 대상 및 관리 ▪ 성적처리 ▪ 평점평균 산출방법 ▪ 동점자 순위 ▪ 성적정정 등 ▪ 성적열람 ▪ 성적 경고 ▪ 성적경고 제적, 성적경고 제적 예외 ▪ 학점 포기 ▪ 우수상
출석 및 결석관리	▪ 출석부 ▪ 학생 출결점검 ▪ 결석의 정리 ▪ 지각의 결석처리	▪ 유고결석 ▪ 유고결석 신고 ▪ 출결성적의 기산일
학사경고 및 유급	▪ 학사경고 ▪ 유급	▪ 특별지도
계절학기	▪ 개설 ▪ 수강대상 및 수강신청 ▪ 납입금 등	▪ 시험 및 성적 등 ▪ 강사료의 지급
학적부 및 증명발급	▪ 학적부 관리 ▪ 학번구성 ▪ 학적부 점검 및 기재사항 정정	▪ 증서 및 증명서 ▪ 증명서 발급
학생 활동	▪ 학생회 ▪ 회비 ▪ 학생회 이외의 단체 조직 ▪ 학생 지도 ▪ 장애학생 지원	▪ 학생활동의 한계 ▪ 학생활동 사전신고 ▪ 간행물 발행

3. 평생교육시설

평생교육시설의 학사관리 규정을 분석한 결과, 평생교육시설의 학사관리 규정에서 다루고 있는 내용은 다음의 표와 같은 것으로 나타났다.

<표 7-7> 평생교육시설 학사관리 규정

구분	내용	
총칙	▪ 목적 ▪ 조교	▪ 교·강사
학사운영	▪ 홍보 및 학습자 모집 ▪ 학습비 수납 및 반환 ▪ 학업성취도 평가 ▪ 강의평가(강의평가 기준. 강의평가 활용)	▪ 학습과정의 등록 등 ▪ 교육 구성 ▪ 수업 등
출석 및 휴강 등	▪ 출석관리 ▪ 출석점검(출석점검 시스템, 출석점검 요소, 출석점검 결과 활용, 최종 탈락자 선정 기준, 최종 탈락자 처리 방식)	▪ 공결
시험 및 성적 부여	▪ 시험의 구분 및 방법 등 ▪ 출석 성적 부여 ▪ 부정행위 조치 ▪ 학습과정 현황 등 등록 및 정정 등 ▪ 평가문항 관리(평가문항 출제 기준, 평가문항 출제 절차 및 검수, 평가문항 난이도 관리 기준, 평가문항 난이도 조정 기준, 난이도 조정 시기 및 문항출제비용, 평가도구의 적용 및 개선), 평가문황 관리 책임자, 평가문항 외부 유출 관리, 평가 결과 활용)	▪ 시험출제, 채점방법 등 ▪ 성적 부여(성적평가, 성적평가 출제 기준 및 비중, 성적평가 기준) ▪ 이의신청 및 정정 ▪ 학적관리 등 ▪ 상담창구의 운영(상담창구의 운영, 상담창구의 목록, 상담창구 담당자, 민원사항 처리)
장학관리	▪ 장학금의 항목 등	▪ 장학금의 지급관련
질 관리	▪ 질 관리 위원회 구성	▪ 질 관리 위원회 운영

제4절 (3단계) 현재 교육운영지침 검토 및 분석

교수진, 게임인재원 운영과 관련한 이해관계자, 교육생 및 졸업생 대상 인터뷰 결과를 반영하고, 본 장 2절, 3절에서 분석한 관련 규정과 타 기관의 학사관리 제도 현황 및 게임인재원의 교육운영지침을 비교 분석하여 개선방향성을 도출하고자 한다.

1. 이해관계자 인터뷰 결과

이해관계자 인터뷰 결과, 교수진 및 운영위원회・사무국 등 게임인재원 운영에 직접적으로 연관이 있는 이해관계자와 교육생 및 졸업생이 언급한 학사관리제도 개선 사항은 아래 표와 같다.

<표 7-8> 게임인재원 학사관리제도 개선사항(이해관계자 인터뷰 의견)

구분	주요 내용
교수진	▪ 장학금을 분리하여 성적 우수 교육생, 경제적으로 어려운 교육생을 분리하여 지급이 필요 ▪ 학사경고를 받은 교육생은 학비(교육비)를 납부할 수 있도록 해야 함 ▪ 단계별 진급 시험을 통한 탈락 규정 마련 필요 ▪ 전과제도에 대해 학사관리제도에 명확히 기재되어야 함 ▪ 출결제도에 대해 학사관리제도에 명확히 기재되어야 함
운영위원회· 운영사무국· 담당자	▪ 입학생 선발 기준 강화 ▪ 탈락 제도 ▪ 휴학·복학 요건을 확대하여 학사를 유동적으로 운영 ▪ 강의 만족도 조사 적절성(척도 등) 검토 필요 ▪ 최근 교수 징계 이슈가 있었음. 이와 관련한 상벌 지침, 규정 등 교원의 관리를 위한 지침이 필요
교육생 및 졸업생	▪ 프리스쿨 강화 등 입학생 선발 제도 강화 ▪ 장학금 및 포상 제도 ▪ 산학협력 활성화를 위한 제도(게임인재원과 협약을 맺은 기업에 취업 시 가산점, 장학금 지급 등)

2. 「고등교육법」 및 대학 지침 비교 분석 결과

먼저 「고등교육법」에 명시된 학칙에 관한 사항과 게임인재원의 교육운영지침을 비교 분석한 결과는 다음의 표와 같다.

<표 7-9> 「고등교육법」상 학칙에 관한 사항-게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과

No.	「고등교육법」 상 학칙에 관한 사항	게임인재원 교육운영지침	비고
1	전공의 설치와 학생정원	제6조(정원 및 학과편성)	

No.	「고등교육법」 상 학칙에 관한 사항	게임인재원 교육운영지침	비고
2	수업연한·재학연한, 학기와 수업일수 및 휴업일	제10조(학제) 제11조(교육일정) 제12조(수업일수 및 시간) 제25조(휴강)	
3	입학, 재·편입학, 휴·복학, 모집단위간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계	제5조(입학시기) 제7조(입학자격) 제8조(입학허가) 제9조(입학전형) 제18조(수료 및 증서교부) 제19조(조기수료) 제21조(자퇴) 제22조(징계) 제23조(제적) 제24조(학과이동) 제26조(휴학) 제27조(휴학기간) 제28조(휴학절차 등)	
4	학위의 종류 및 수여·취소	제18조(수료 및 증서 교부)	
5	교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리	제13조(교육과정) 제14조(평가 및 성적)	
6	복수전공 및 학점인정	제20조(기업현장교육(인턴십))	
7	등록 및 수강 신청		게임인재원 해당 사항 X
8	공개강좌		게임인재원 해당 사항 X
9	교원의 교수시간		
10	학생회 등 학생자치활동		게임인재원 해당 사항 X
11	장학금 지급 등 학생에 대한 재정보조		
12	수업료·입학금 기타의 비용징수		
13	학칙 개정 절차		
14	대학평의원회에 관한 사항		게임인재원 해당 사항 X
15	교수회가 있는 경우에는 그에 관한 사항		

분석 결과, 「고등교육법」상 학칙에 관한 사항 대비 게임인재원의 교육운영지침에서 누락된 사항은 '9. 교원의 교수시간', '13. 학칙 개정 절차'인 것으로 나타났다.

더불어, 현재 교육운영지침에 관련 내용이 존재하나 내용적 보완이 필요한 사항은 '3. 입학 및 재·편입학, 휴·복학, 모집단위간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계', '5. 교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리'인 것으로 나타났다.

「고등교육법」 3번 사항의 '휴학'과 비교하여 게임인재원의 교육운영지침은 제26조(휴학), 제27조 (휴학기간), 제28조(휴학기간)를 통해 관련 규정을 명시하고 있다. 그러나 휴학의 조건을 '군입대, 임신·출산 등 부득이한 사유'로 한정하고 있다. 학업상 문제,

경제적 문제 등 개인적 사정으로 휴학하려는 교육생이 휴학 제도를 활용하지 못하고 있다. 해당 규정을 수정・ 보완하여 휴학의 조건 및 대상의 확대가 필요하다.

3. '한국 영화 아카데미' 학칙 비교 분석 결과

유사 교육기관인 '한국 영화 아카데미'의 학칙과 게임인재원의 교육운영지침을 비교 분석한 결과는 다음의 표와 같다.

<표 7-10> '한국 영화 아카데미' 학칙-게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과

No.	'한국 영화 아카데미' 학칙		게임인재원 교육운영지침	비고
1	총칙	목적	제1조(목적)	
2	전공 과정 및 정원	용어		
3		교육목표		
4		전공과정	제6조(정원 및 학과편성)	
5		정원		
6		전공과정 및 정원의 조정		
7	교육 기간 및 수업 등	교육기간 및 수업기간	제10조(학제), 제11조(교육일정), 제12조(수업일수 및 시간)	
8		휴교일	제25조(휴강)	
9	입학 및 전형	입학 시기	제5조(입학시기)	
10		입학 자격	제7조(입학자격)	
11		지원 절차	제9조(입학전형)	
12		전형 방법		
13		전형 위원회		
14		입학 허가	제8조(입학허가)	
15	휴학, 자퇴	휴학	제26조(휴학)	
16		복학		
17		자퇴	제17조(자퇴)	
18	교과과정 및 성적 평가	교과과정	제13조(교육과정)	
19		교과목별 성적평가	제14조(평가 및 성적) 제15조(결석, 지각 및 조퇴)	
20		정규과정 쿼터진급		
21		사전제작과정 자동선발		게임인재원 해당 사항 X
22		졸업	제18조(수료 및 증서교부)	
23		수료	제19조(조기수료)	
24		공개 강좌		
25	작품제작	작품제작		
26	포상 및 징계	상벌위원회	제22조(징계)	
27		포상		
28		징계	제22조(징계)	
29		제적	제23조(제적)	
30		특별지도		
31	등록금	등록금 및 전형료, 등록		게임인재원

No.	'한국 영화 아카데미' 학칙		게임인재원 교육운영지침	비고
32	및 장학금	등록금의 반환		해당 사항 X
33		장학금		
34	교육조직	원장		게임인재원 해당 사항 X
35		교원의 구분	제32조(전임교수의 자격 및 선임) 제33조(외래교수의 자격 및 위촉)	
36		담당		
37		근무시간	제32조(전임교수의 자격 및 선임) 제33조(외래교수의 자격 및 위촉)	
38		부속시설 등	제35조(시설 사용)	
39	교무회의	교무회의	제3조(운영위원회 설치 및 구성)	
40		교무회의 부의사항		
41	학생활동	학생회		게임인재원 해당 사항 X
42		집회의 승인		
43		영화제 개최지원		
44		보험 가입		
45	보칙	시행지침		
46		학칙 개정절차		
47	부칙	시행시기		

① 정원 및 학과편성에 관한 사항

게임인재원 교육운영지침 제6조(정원 및 학과편성) 관련하여, 한국 영화아카데미에서는 전공과정 및 정원에 관한 학칙을 자세히 다루고 있다.

제4조(전공과정) 아카데미의 전공과정은 교육과정별 다음 각 호와 같이 하며, 각 전공과정별 신입생 선발은 해당년도 전형계획에 따라 조정할 수 있다.

1. 정규과정 : 연출 전공, 촬영 전공, 프로듀싱 전공, 애니메이션 전공
2. 사전제작과정 : 실사극영화 전공, 애니메이션 전공
3. 장편과정 : 연출 전공, 촬영 전공, 프로듀싱 전공, 애니메이션 전공
4. 기술과정 : DI 전공, 사운드디자인 전공

제5조(정원) 아카데미 교육과정 및 전공과정별 입학정원은 다음과 같이 한다.

1. 정규과정
   가. 연출 전공 : 18명 이내
   나. 촬영 전공 : 10명 이내
   다. 프로듀싱 전공 : 10명 이내
   라. 애니메이션 전공 : 10명 이내
2. 사전제작과정 : 총 20명 이내
3. 장편과정 : 총 30명 이내
4. 기술과정 : 총 10명 이내

이에 비해 게임인재원의 지침에서는 입학정원 및 학과의 편성은 교육운영위원회에서, 학과별 정원 및 세부교육과정은 실무운영위원회에서 결정한다고 명시하고 있다. 향후 게임인재원의 학과 편성 및 정원 변화가 수시로 발생한다면 정확한 정원의 규모를 지침에

반영하는 것이 어렵다하더라도, 학과 편성의 세부 사항은 지침에 반영할 필요가 있다. 영화아카데미에서는 전공과정 및 정원의 변경에 대해서 '제6조(전공과정 및 정원의 조정)'를 통해 위원회의 심의를 통해 전공과정 및 정원을 변경하고 조정이 가능하다고 명시하였다.

② 시험 성적을 바탕으로 다음 학기 진급 결정

영화아카데미에서는 '정규과정 쿼터진급'을 통해 교육생의 성적(평가 결과)를 근거로 다음 학기의 진급을 결정하고 있다. (영화아카데미 학칙 제20조(정규과정 쿼터진급) 관련)

> **제20조(정규과정 쿼터진급)** 쿼터별 전체 개설과목에 대한 담당교수의 평가결과를 근거로 상벌위원회에서 쿼터별 통과 여부를 결정한다. 단, 전체 개설과목 성적평가에서 2과목 이상 <탈락>으로 평가 받은 경우에는 다음 쿼터 진급을 할 수 없다.

이에 반해 게임인재원은 과목 평점 및 출석률에 따른 학사 경고, 제적 등의 규정만 존재할 뿐 교육생의 학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 여부는 결정하지 않는다. 그러나 교수진, 교육생 및 졸업생 등 이해관계자 인터뷰 결과, 각 학기별 학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 및 해당 학기 재수강 여부를 결정할 수 있는 제도가 필요하다는 의견이 다수 제기되었다. 영화아카데미의 학칙처럼, 학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 여부를 결정하는 규정 마련을 고려할 수 있다.

③ 포상(장학금 등) 및 징계, 교수지도에 관한 사항

포상 및 징계, 특별지도에 관하여 영화 아카데미도 게임인재원과 유사하게 학사 경고(주의), 징계와 관련된 규정을 통해 학사 관리를 시행하고 있다. 게임인재원과 차별화된 점은 포상 제도를 통해 우수 학생에 대해 장학금 등을 지급하고(제27조(포상), 제33조(장학금)), 징계 처분을 받은 학생에 대하여 전공 전임교수의 특별 지도를 시행하고 있다는 것이다(제30조(특별지도)).

제27조(포상) 원장은 품행이 단정하고 학업성적이 우수한 자 또는 아카데미의 발전과 위상을 높이는데 기여한 자에 대하여는 상벌위원회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

제33조(장학금) ① 다음 각 호의 1에 해당하는 학생에게는 장학금을 지급할 수 있다.
1. 아카데미의 각종 행사나 업무에 참여하여 학사운영에 기여한 자
2. 외부의 장학금 지급자가 수혜요건을 특정하였을 경우 그 요건을 갖춘 자
3. 기타 상벌위원회에서 인정하는 자

② 장학금 지급에 관한 세부사항은 별도로 정한 바에 따른다.

제30조(특별지도) 제28조에 의거 근신처분을 받은 자는 상벌위원회에서 정한 세부 징계내용 이행을 위하여 전공 전임교수의 특별지도를 받아야 한다.

이해관계자 인터뷰 결과, 성적 우수 학생 및 경제적으로 어려운 학생에 대한 장학금의 필요성이 여러 번 언급되었는데, 게임인재원도 포상 및 학업 동기의 형태로 장학금 관련 규정을 마련, 장학금을 지급할 수 있다.

더불어, 한국영화아카데미의 사례처럼 학사 경고를 받은 학생에 대해 해당 전공 교수의 상담 및 지도 활동이 필요하다. 특히, 앞에서 언급한 학업 성취도(성적)에 따라 진급 여부를 결정하는 일종 탈락 제도가 도입될 경우, 교수 상담 및 지도 활동은 더욱 필요하게 된다.

④ 기관 전담 인력 및 조직의 구성·운영에 관한 사항

영화 아카데미 학칙에는 교수진 외 전담 인력 및 조직의 구성에 관한 사항을 명시하고 있다(제36조(담당)).

제36조(담당) 아카데미는 학사업무 진행 및 교·강사 보조 등을 위해 교무, 기자재, 행정, 기술 등의 업무를 하는 담당을 둘 수 있으며, 그 임용 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다.

본부급 조직으로 영화진흥위원회 산하 한국영화아카데미가 있으며, 한국영화아카데미는 2개 팀(정규교육팀, 영화인교육팀)으로 구성되어 기관 운영을 담당하고 있다.

이에 비해 게임인재원은 인재원 운영을 총괄하는 팀(게임기반조성팀)과 운영을 위탁받은 위탁운영사(사무국)가 인재원 운영을 담당하고 있다. 인재원 운영 주체가 내부 조직뿐만 아니라 외부 조직(위탁사)까지 포함된다면, 해당 사항을 교육운영지침에 포함할 필요가 있다. 실례로, 공공기관 소속 인재원의 운영 규정에서는 업무 위탁에 대해 명시하는 다양한 사례가 존재한다.

<표 7-11> 타 인재원 운영 규정 – 업무 위탁에 관한 사항

구분	주요 내용
국립국제교육원	< 제7장 소관업무의 민간위탁 >

구분	주요 내용
기본운영 규정 (시행 2022.11.7.)	제39조(민간위탁) 원장은 교육원의 업무중 공공서비스와 생산성 향상을 위하여 필요하면 실무집행 기능의 업무를 민간에 위탁할 수 있다
국민건강보험 공단인재개발원 운영규정 (시행 2021.07.30.)	제20조(시설관리위탁) ① 인재개발원장은 시설의 효율적 운영을 위해 다음 각 호의 업무를 전문관리업체에 위탁할 수 있다. 1. 기계, 전기, 통신, 소방 등의 시설관리 및 영선업무 2. 경비, 청소, 세탁, 조경관리 3. 식당 운영 4. 매점 등 편의시설 운영 ② 인재개발원장은 제1항에 따라 시설관리 업무를 위탁한 업체의 계약이행 여부를 점검하고 관리·감독하여야 한다.

* 자료: 국가법령정보센터-국립국제교육원 기본운영 규정(https://www.law.go.kr/LSW/admRulLsInfoP.do?admRulSeq=2100000218613)
국민건강보험 홈페이지 (https://www.nhis.or.kr/lm/lmxsrv/law/lawDetail.do?SEQ=158&LAWGROUP=4)

따라서 게임인재원도 기관 운영을 위한 업무 위탁과 관련한 규정이 필요하며, 해당 규정에 업무 위탁의 범위, 위탁사의 지정 및 운영에 관한 사항을 명시해야 할 필요성이 있다.

4. 「평가인정 학습과정 운영지침」 및 평생교육기관 지침 비교 분석 결과

「평가인정 학습과정 운영지침」에 규정되어 있는 평생 교육기관의 운영지침과 게임인재원의 교육운영 지침을 비교 분석한 결과는 다음의 표와 같다.

<표 7-12> 「평가인정 학습과정 운영지침」- 게임인재원 교육운영지침 비교 분석 결과

No.	「평가인정 학습과정 운영지침」		게임인재원 교육운영지침	비고
1	학사운영	학습자 모집	제2장 입학(제5조~제9조)	
2		학습과정의 등록 등		게임인재원 해당 사항 X
3		학습비 수납 및 반환		
4		수업기간 및 시간 등	제10조(학제), 제11조(교육일정), 제12조(수업일수 및 시간)	
5		수업인원	제6조(정원 및 학과편성)	
6		수업 등		
7		강의평가	제32조(전임교수의 자격 및 선임) 일부 내용	
8	출석 및 휴강 등	출석관리	제15조(결석, 지각 및 조퇴) 제16조(출석인정)	
9		휴강 및 보강		
10		공결 등	제16조(출석인정)	
11		수업일수 미달에 대한 조치	제17조(학사경고)	
12		입영기일 연기 등		게임인재원 해당 사항 X
13	시험 및 성적 부여	시험의 구분 및 방법 등		
14		시험출제, 채점방법 등		
15		출석성적 부여	제14조(평가 및 성적)	

No.	「평가인정 학습과정 운영지침」		게임인재원 교육운영지침	비고
16		성적 부여	제14조(평가 및 성적)	
17		부정행위 조치		
18		학적관리 등		
19		학습과정 현황 등 등록 및 정정 등		
20		상담창구의 운영		게임인재원 해당 사항 X
21	현장실습 운영	공통		
22		사회복지 현장실습		게임인재원 해당 사항 X
23		보육실습		
24		간호학 전공실습		
25		평생교육실습		

① 강의평가에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '강의평가' 항목에 따르면, 학습 수강을 종료한 학습자를 대상으로 한 강의평가 실시 시기, 강의평가 문항 구성, 강의평가 결과 활용에 관한 사항을 명시하고 있다.

7. 강의평가
- ○ 교육훈련기관의 장은 개설된 모든 학습과정을 대상으로 수강을 종료한 학습자에게 정해진 기간 내에 강의평가를 실시하여야 함
- ○ 강의평가문항은 학습과정의 특성 및 유형에 따라 별도로 구성할 수 있음
- ○ 강의평가 시기는 종강일로부터 1주일 이내에 함
- ○ 강의평가결과는 교·강사에게 통보하여야 하며, 강의개선에 적극 활용하고 교·강사의 재임용 등 각종 평가에 활용할 수 있음

그러나 게임인재원의 교육운영지침에서는 제32조(전임교수의 자격 및 선임) 일부 내용에서 강의평가 결과의 활용에 대해 명시하고 있다.[52] 게임인재원도 평생교육기관에 해당하는 만큼, 「평가인정 학습과정 운영지침」을 준용하여 강의평가에 대한 별도 규정을 마련하여 강의평가의 실시 기간, 문항 구성, 강의평가 결과의 활용 등에 관한 사항을 명시해야 한다.

② 수업관리 및 운영에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '수업 등' 항목에 따르면, 평생교육의 수업방법, 교육과정 및 교재 선택, 수업관리 등에 대한 사항을 명시하고 있다.

52) 게임인재원 교육운영지침 제32조(전임교수의 자격 및 선임) ④ 전임교수의 경우 위촉기간은 최초 2년으로 진행하며 강사평가를 통해 1년 단위로 연장한다.
⑤ 강사평가는 분과 학생들에 의해 학기별로 진행되며 전체 평균 70점미만 시 교육운영위원회 개최를 통해 교체된다.

6. 수업 등

가. 수업방법

- 수업은 주간수업 및 야간수업, 방송・통신에 의한 수업 또는 현장실습수업 등 학습과정의 평가인정 내용에 따라 실시하여야 함. 단, 「재난 및 안전관리 기본법」제38조제2항에 따른 심각 경보(이하 "심각 경보"라 함)가 발령되어 대면수업을 실시하기 어렵다고 인정되는 경우에는 교육부장관이 허용하는 범위 내에서 비대면 방식으로 대체할 수 있음.
- 수업은 평가인정 받은 학습과정의 교・강사가 직접 운영하여야 함

나. 교육과정 및 교재선택

- 교육훈련기관의 장은 교육부장관이 고시한 표준교육과정에서 정하는 학습과정당 학점 및 강의시간 등을 준수하여 운영하여야 함
- 교육교재는 평가인정 받은 학습과정의 교재를 사용하여야 함

다. 원격수업기반 학습과정의 수업관리

1) 교・강사
- 1주차 콘텐츠에 개발 교・강사의 주요이력을 제시하여야 함.
- 평가인정 받은 학습과목 중 1/2 이상은 수업진행 교・강사와 개발 교・강사가 동일하여야 함

2) 조교
- 조교는 출석독려 및 출결관리(공결사항 포함), 진도율(출석을 포함하여 필수 평가요소별 평가참여 여부 반영) 확인 등 수업진행 교・강사를 보조하여야 함
- 조교는 1인 이상 확보 하되, 학습자 총 정원을 기준으로 학생 천명 당 1인 이상 확보하여야 함
- 조교의 자격은 학사 이상의 학위소지자이어야 함

3) 수업관리
- 원격수업기관의 수업은 운영플랫폼에 탑재된 콘텐츠를 사용하여야 함. 다만40% 이내에서 출석 수업을 병행할 수 있음
- 교・강사, 조교 및 수강자의 수업참여 기록(차시별 접속 IP, 접속시각, 종료시각 등)은 확인할 수 있도록 하여야 함
- 교・강사, 조교는 학습과정별 학습관리시스템(LMS)에 주차별 1회 이상 접속하여야 함
- 수업 중 학습자의 참여 및 진도 등을 실시간으로 확인할 수 있도록 하여야 함

게임인재원은 교육과정 및 교육교재에 대해서는 실제 강의를 진행하는 교원에게 재량권을 부여하고 있으므로 '나. 교육과정 및 교재선택'은 게임인재원에 적용하기 어려운 지침이라고 할 수 있다. 또한 게임인재원은 실시간 대면 수업 위주로 교육과정을 운영하고 있으므로 '다. 원격수업기반 학습과정의 수업관리' 또한 적용 대상에 포함되지 않는다. 다만, '가. 수업방법'과 관련하여, 수업 실시 방법이나 비대면 방식의 수업 실시 조건에 대해 교육운영지침에 명시할 필요가 있다.

③ 휴강 및 보강에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '휴강 및 보강 등' 항목에서는 평생교육기관이 휴강과 보강 운영에 대한 사항을 명시하고 있다. 게임인재원의 교육운영지침에서는 제6장 휴강, 제25조(휴강)에 대해 휴강에 대한 규정을 명시하고 있으나, 이는 정기 휴강(법정공휴일,

근로자의 날), 방학에 따른 휴강만을 명시하고 있어, 교원의 부득이한 사정에 따른 휴강과 보강에 대한 내용을 게임인재원 교육운영지침에 포함해야 한다.

④ 시험에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '시험의 구분 및 방법', '시험출제, 채점방법 등'의 규정을 통해 시험에 대한 사항을 명시하고 있다. 해당 규정에서는 정기시험, 수시시험, 추가시험 등 시험의 종류와 각 시험의 요건, 실험·실습 등으로만 학습과정 또는 성적은 부여하지 않고 학점만 인정하는 과목에 대한 예외 사항, 시험 출제(주관식·객관식 등의 평가문항 구성), 공정한 시험관리를 위한 사항 등에 대해 설명하고 있다. 게임인재원은 시험을 통해 종합 평점을 산출, 이를 학사경고 부여 기준에 활용하고 있다. 더불어, 향후 시험 성적을 바탕으로 다음 학기 진급 여부를 결정하게 된다면, 시험의 유형 및 시험출제, 시험 채점 등 시험 시행에 대한 규정을 구체적으로 제시할 필요가 있다.

⑤ 부정행위에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '부정행위 조치' 조항에서는 교육기관의 부정행위 방지를 위한 노력, 부정행위의 유형(대리출석, 시험 중 부정행위, 기타 성적에 영향을 주는 부정행위)에 대해 명시하고 있다. 게임인재원의 교육운영지침 제17조(학사경고)[53]에서는 부정행위에 대한 구체적 언급은 없으나 불성실한 수업 태도로 강의활동이나 학습활동을 방해한 자에 대해 학사경고를 부여한다고 언급하고 있다. 「평가인정 학습과정 운영지침」의 평생교육원 운영 지침에 따라 부정행위에 따른 징계사항을 기존의 교육운영지침(제17조(학사경고), 제22조(징계) 등)에 반영할 필요가 있다.

⑥ 인턴십 등 현장실습에 관한 사항

「평가인정 학습과정 운영지침」의 '현장실습 운영'에서는 현장실습 전 필수 요건 사항, 성적 반영 방법에 대해 명시하고 있다. 게임인재원의 교육운영지침에서도 제20조(기업현장교육(인턴십))를 통해 이와 유사한 내용을 제시하였다. 「평가인정 학습과정 운영지침」과 게임인재원 교육운영지침에서 상반된 내용은 현장실습(기업현장교육)에 따른 성적 부여 방식이다.

---

53) 제17조(학사경고) ③ 불성실한 수업 태도로 강사의 강의활동이나 타교육생의 학습활동을 방해한 자(수업경고)

「평가인정 학습과정 운영지침」- 현장실습 운영

4. 평생교육 현장실습 평가서, 실습일지 등을 근거로 실습지도교수가 최종 성적을 부여하며, 평생교육 현장실습 평가서 점수를 최소 50% 이상 반영하여야 함

「게임인재원 교육운영지침」- 제20조(기업현장교육(인턴십)

① 기본교육과정 중 50%이상을 이수하고 국내외 게임관련 업체에서 기업현장교육을 받은 교육생은 학점을 인정받을 수 있으며, 학점은 업체의 평가로 대신한다.

「평가인정학습과정 운영지침」에서는 현장실습(기업현장교육)에 따른 성적은 담당 교수가 부여하나, 게임인재원의 교육운영지침에서는 현장실습 기업(업체)의 평가를 통해 성적을 부여하는 등 성적 부여의 주체와 방법이 상반되게 나타나고 있다. 인턴십 등 현장실습 활동에 대한 성적 부여 방식에 대해 여러 대학의 사례를 분석한 결과, 성적은 산출하지 않고 Pass/Fail로 처리하여 평점에서는 가산하지 않거나, 현장실습 활동 결과 보고서 등을 통해 교수가 직접 성적을 결정하는 방식의 유형으로 구분되는 것으로 나타났다.

<표 7-13> 인턴십 등 현장실습에 대한 성적 부여 방식 – 대학 사례

구분	성적 부여 방식
광운대학교	최종성적 확정은, 인턴종료 후 인턴십기관(기업)의 담당 부서장이 작성하는 "인턴십수행평가서"와 "출석부", 그리고 학생이 작성하는 "인턴십종합보고서" 및 "인턴십일지" 및 "중간보고서", 첨부자료를 **담당 주임교수가 종합적으로 검토하여 최종성적이 결정**
한양대학교	현장실습으로 취득한 학점은 졸업이수학점으로 인정하며, **성적은 Pass/Fail로 처리**하고 평점에는 가산하지 않음
수원과학대학교	인턴학기에 대한 성적평가는 연수 종료 후 연수생이 제출하는 인턴학기 연수보고서(20점)와 인턴 연수기관에서 제출하는 인턴학기 연수기관 평가서(60점) 및 책임교수의 인턴학기 현장방문 지도보고서(20점)의 점수를 종합하여 60점 이상인 경우 "**P"로 평가하고, 인턴학기 책임교수가 평가**
중앙대학교	P(Pass) 또는 F(Fail), 졸업학점 포함, 평점에는 가산하지 않음

* 자료: 각 대학교 운영규정

두 가지 유형 모두 최종 성적을 부여하는 주체는 '교수(학교)'이며, 기업체의 평가는 최종 성적 부여를 위한 참고 자료로 활용되고 있음을 확인하였다.

따라서 게임인재원의 교육운영지침 제20조(기업현장교육(인턴십)) 또한 학점 부여 주체를 게임인재원 또는 교원으로 변경하는 방향으로 수정이 필요할 것으로 보인다.

제5절 (4단계) 교육운영지침 개선안 수립

1. 교육운영지침 개선 방향성 도출

주요 이해관계자 인터뷰 결과, 타 관련 규정과의 비교 분석을 통해 게임인재원의 교육운영지침 개선 방향성을 도출한 결과는 아래의 표와 같다.

<표 7-14> 게임인재원 교육운영지침 개선 방향성 도출

구분	인터뷰 결과[54]	대학 운영 규정	평생교육기관 지침	영화아카데미 학칙
① 장학금	장학금 및 포상 제도를 신설 (교, 학) 장학금을 구분 (성적 우수, 생계 곤란) (교)			포상, 장학금에 대한 규정을 마련하여 장학금 지급 검토 필요
② 단계별 진급	시험을 통해 진급 여부/탈락 여부 결정 (교, 관, 학)			학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 여부를 결정하는 규정 마련 필요
③ 전과 제도	관련 규정에 명확히 기재 필요 (교)			
④ 출결 제도	관련 규정에 명확히 기재 필요 (교)			
⑤ 선발 기준 강화	입학생 선발 기준 강화 (프리스쿨 등) (관, 학)			
⑥ 휴학복학	휴학복학 요건을 확대 (관, 학)	휴학 조건 확대 필요		
⑦ 만족도 조사 (강의평가)	조사 적절성, 척도 등 검토 필요 (관)		강의평가에 대한 별도 규정 마련 필요(실시 기간, 문항 구성, 결과 활용 등)	
⑧ 교원 관리	교원 상벌 지침 등 교원 관리 지침이 필요 (관)			
⑨ 교원의 교수시간		해당 규정 누락, 신설 필요		
⑩ 학칙 개정 절차		해당 규정 누락, 신설 필요		
⑪ 정원 및 학과 편성				학과 편성 관련 세부 사항 명시 필요
⑪ 전담 조직 구성운영				기관 운영을 위한 업무 위탁을 위한 규정(업무 범위, 위탁사 지정 및 운영 등) 필요
⑫ 수업의 운영			수업의 실시 방법, 비대면 수업 실시	

구분	인터뷰 결과[54]	대학 운영 규정	평생교육기관 지침	영화아카데미 학칙
			조건 등에 대해 명시 필요	
⑬ 휴강·보강			정기 휴강(방학 등) 외 휴강 및 보강에 대한 규정 필요	
⑭ 시험			시험의 구분 및 방법, 시험 출제, 채점 방법에 대한 규정 필요	
⑮ 부정행위			부정행위의 종류, 부정행위 징계 사항에 대한 규정 필요	
⑯ 인턴십 등 현장실습			현장실습 성적 부여 주체에 대한 내용 변경 필요	

결론적으로 게임인재원의 교육운영지침은 아래와 같이 ① 입학 및 선발, ② 시험 및 단계별 진급, ③ 수업 및 휴강·보강, ④ 휴학 및 복학, ⑤ 기관 운영(업무 위탁 등), ⑥ 인턴십 등 현장실습, ⑦ 교원, ⑧ 장학금 및 포상, ⑨ 만족도 조사 및 지침 개정의 관점에서 관련 규정의 신설 및 기존 규정의 보완이 필요함을 도출하였다.

① 입학 및 선발에 관한 규정

이해관계자 인터뷰에서 게임인재원 관계자 및 교육생, 졸업생 모두 입학 선발 요건을 강화해야 한다는 의견을 제시하였다. 이는 입학생에 제한을 두는 것보다, 입학 후 게임인재원의 교육과정을 소화할 수 있는 우수 교육생을 선별하는데 목적이 있다. 그러나 현재 게임인재원은 게임 분야에 관심이 있는 모두에게 평등하게 교육 기회를 제공한다는 취지로 운영되고 있으므로 **입학 및 선발에 대한 규정을 강화하는 것보다 프리스쿨 등 별도 교육과정을 통해 교육생의 역량을 강화하는 지원 방안이 필요**하다.

② 시험 및 단계별 진급에 관한 규정

이해관계자 인터뷰에서 교수진, 게임인재원 관계자, 교육생 및 졸업생 모두 제시한 공통된 의견 중 하나는 게임인재원 교육과정 중 시험 등을 통해 다음 학기 진급/탈락 여부 결정이 필요하다는 것이다. 현재는 규정상, 전 과목 평점이 70점(C) 미만인 교육생에 대해 성적경고(학사경고)를 부여하고 있으나 이는 다음 학기 진급 여부에 영향을 미치지 않는다.

54) 교: 교수진 의견, 관: 운영위원회·운영사무국·내부 직원 의견, 학: 교육생 및 졸업생 의견

게임인재원의 교육과정은 2년 8학기, 특히 1년차에는 많은 이론 과목과 미니 프로젝트가 함께 진행되어 교육생들의 집중적인 학습을 요한다. 따라서 **교육생의 학습동기와 역량 강화를 위해 시험 등의 별도 절차를 통해 진급을 결정하는 규정이 필요**하다. 유사 교육기관인 '한국영화아카데미'에서는 담당교수의 평가결과를 근거로 정규과정의 통과 여부(진급 여부)를 결정하고 있다.

더불어 평생교육기관 운영 지침에 따라, **게임인재원에서 진행하는 시험에 대해 시험의 구분 및 방법, 시험 출제, 채점 방법에 및 시험 중 부정행위에 관한 사항(부정행위 종류, 징계 사항)에 대한 규정이 필요**하다.

③ 수업 및 휴강·보강에 대한 규정

평생교육기관 운영 지침에서는 수업의 실시 방법, 비대면 수업 실시 조건 등에 대해서 명시해야 한다고 규정하고 있다. 그러나 현재 게임인재원의 교육운영지침에서는 수업 운영에 대한 별도 규정이 존재하지 않는 상황이다. 수업의 방식(주간·야간 수업, 대면 수업 또는 현장실습 수업 등 학습과정의 평가 인정 내용) 및 비대면 수업 실시 조건에 대한 규정이 필요하다.

평생교육기관 운영 지침에서는 휴강 및 휴강에 따른 보강에 대한 절차, 보강의 방법에 대해 규정하고 있다. 게임인재원의 교육운영지침에서 휴강은 법정공휴일 및 방학에 따른 휴강만으로 범위를 한정하고 있다. **평생교육기관 운영 지침에 따라 교원의 불가피한 사정으로 인한 휴강·보강에 대한 규정 마련이 필요**하다.

④ 휴학 및 복학에 대한 규정

인터뷰 결과 게임인재원 관계자 및 교육생·졸업생 모두 게임인재원의 휴학 및 복학에 대한 요건을 확대해야 한다는 의견을 제시하였다. 타 교육기관 대비 교육기간이 장기간이고 전일제로 수업이 진행되는데도 불구하고, 교육운영지침상 상 교육생의 휴학은 군입대·임신·출산의 경우만 인정하고 있기 때문이다. **경제적 이유, 학업 등 개인적 사정을 포함하여 휴학의 조건을 확대하는 것이 필요하며(일반 휴학 인정), 일반 휴학의 최대 기간을 설정, 휴학 후 복학 절차 등 휴학 절차에 대한 구체적인 규정이 필요**하다.

⑤ 기관 운영에 관한 규정

유사기관인 '한국영화아카데미'의 학칙에서는 교무, 기자재, 행정, 기술 등의 업무를

하는 담당에 대한 별도 규정을 마련하고 있다. 한국영화아카데미 외 국가가 운영하고 있는 교육기관의 규정을 분석한 결과, 기관이 민간 위탁에 대한 사항에 대한 별도 규정을 마련한 것으로 나타났다(국립국제교육원, 국민건강보험공단 인재개발원 등). 게임인재원은 한국콘텐츠진흥원 내 별도 팀을 통해 인재원 운영을 총괄하고 있으며 실제 운영 및 학생·시설관리는 위탁사(운영사무국)를 통해 이루어지고 있다. 한국영화아카데미 및 타 기관의 사례와 같이 **운영 총괄-운영 위탁의 운영 체계에 관한 사항, 민간위탁에 관한 사항, 위탁 업무 범위에 대한 사항을 관련 규정에 명시할 필요**가 있다.

⑥ 인턴십 등 현장실습에 관한 규정

게임인재원의 교육운영지침에서는 기업현장교육(인턴십)의 실시 요건, 학점의 인정에 관한 사항, 인턴십의 실시 기간 및 시간에 대해 명시하고 있다. 그러나 평생교육기관 운영 지침과 타 대학의 학칙 등을 분석한 결과, 학점(성적)의 부여 방식에 대해 수정이 필요함을 도출하였다. 게임인재원의 지침에서는 인턴십 시행 시 성적은 업체의 평가로 대신한다고 규정하고 있으나, 평생교육기관 운영 지침 및 대부분이 대학에서는 인턴십 과정의 성적은 단순히 Pass/Fail로 구분하거나, 주임교수(또는 책임교수)의 평가 따라 부여하고 있다. 따라서 **게임인재원의 기업현장교육(인턴십) 과정에서의 성적 부여 또한 타 기관처럼 Pass/Fail로 구분하거나, 기업현장교육(인턴십) 수행 결과물을 토대로 전공 교수의 평가로 대신하는 등의 규정 개선이 필요**하다.

⑦ 교원에 관한 규정

이해관계자 인터뷰 결과, 게임인재원 교수진 관리를 위한 규정이 필요하다는 의견이 제시되었다. 현재 게임인재원 교육운영지침에서는 '전임교수 자격 및 선임' 항목에서 전임교수의 해촉에 관한 사항만을 다루고 있다. 대학 등에서는 교원의 관리 규정을 대부분 「사립학교법」에 근거하여 제시하고 있는데, 「사립학교법」에서는 교원의 해임, 당연퇴직, 면직, 직위의 해제, 휴직, 징계 등에 대해 규정하고 있다. 게임인재원도 **최근 교원 이슈 등을 고려하여 기존 해촉에 관련된 사항뿐만 아니라 해임, 면직, 휴직, 징계 등에 관한 사항에 대한 보완이 필요**하다.

⑧ 장학금 및 포상에 관한 규정

대학, 평생교육기관, 유사 교육기관(한국영화아카데미 등)에서는 교육생을 위한 장학금 및

포상 제도를 운영하고 있다. 게임인재원 이해관계자 인터뷰에서도 교수, 교육생, 졸업생 모두 장학금 제도가 필요하다고 언급하였다. 게임인재원은 별도 등록금이나 교육비 없이 무료로 교육을 제공하는 특수성이 있으나, 2년 동안 전일제 과정으로 운영하기 때문에, 일부 교육생에 대해서는 경제적 지원이 필요하다는 것이다. 또한 학습 동기 및 외부 대회 수상 등 게임인재원의 위상을 높인 교육생에 대해 포상의 개념으로도 장학금 제도가 필요할 수 있다. 이러한 필요성을 바탕으로, **향후 게임인재원의 장학금 및 포상 제도를 신설, 해당 내용을 교육운영지침에 반영하는 것이 필요**하다.

⑨ 만족도 조사 및 지침 개정 등에 관한 규정

게임인재원은 매학기 교육생을 대상으로 교육 만족도 조사를 시행하고 있다. 해당 교육 만족도 조사 결과를 바탕으로 전체 평균 70점 미만의 전임교원은 교육운영위원회 개최를 통해 교체되는 일종의 강사 평가의 기능을 수행하고 있다. 평생교육기관 운영 지침에서는 강의평가(만족도 조사 등)에 대해 강의평가의 기간, 문항의 구성, 시기, 결과의 활용에 대해 명시하고 있다. 게임인재원의 교육 만족도 조사 또한 단순 절차상 활동이 아닌 교원의 평가 및 임용에 활용되는 것이라면 교육 만족도 조사의 목적 및 실시 방법, 조사 문항, 결과의 활용 등 구체적 사항을 교육운영지침에 명시하는 것이 필요하다.

더불어 「고등교육법 시행령」에서는 학교규칙(학칙)에 '학칙 개정절차'를 기재해야 한다고 명시하고 있다. '한국영화아카데미'의 학칙에서도 '제 46조 학칙 개정절차'를 통해 해당 내용을 반영하고 있음을 확인하였다. 따라서 게임인재원의 교육운영지침도 「고등교육법 시행령」에서의 학칙 관련 내용을 준용한다면, **교육운영지침 등 학칙의 개정 절차에 관한 규정이 별도로 신설**되어야 한다.

2. 교육운영지침 개선(안) 도출

앞단의 '교육운영지침 개선 방향성 도출' 결과를 바탕으로 게임인재원의 교육운영지침 개선(안)을 도출한 결과는 다음과 같다.

<표 7-15> 게임인재원 교육운영지침 개선 방향성 도출

구분		개선 내용
제1장 총칙	제1조 목적	(기존 내용 유지)
	제2조 적용범위	(기존 내용 유지)
	제3조 운영위원회 설치 및 구성	(기존 내용 유지)

구분		개선 내용
	제4조 운영조직	(신설) 게임인재원의 '운영 총괄 조직-운영 위탁'의 운영 체계에 관한 사항, 민간위탁에 관한 사항, 위탁 업무의 범위에 관한 사항을 규정
	제5조 위치	(기존 내용 유지)
제2장 입학	제6조 입학 시기	(기존 내용 유지)
	제7조 정원 및 학과편성	
	제8조 입학자격	
	제9조 입학허가	
	제10조 입학전형	
제3장 학제, 교육일정, 수업일수	제11조 학제	(기존 내용 유지)
	제12조 교육일정	
	제13조 수업일수 및 시간	
제4장 교육과정, 과정이수, 평가, 출결, 학사경고 및 수료	제14조 교육과정	(기존 내용 유지)
	제15조 수업	(신설) 수업의 방식(대면 또는 현장실습 수업, 이론 또는 프로젝트 수업,), 비대면 수업 실시 조건에 대한 사항을 규정
	제16조 평가 및 성적	(기존 내용 보완) 평가(시험)의 구분 및 방법, 평가(시험) 출제, 채점 방법에 관한 사항을 추가
	제17조 부정행위	(신설) 부정행위 종류(대리 출석, 시험 중 부정행위, 기타 성적에 영향을 주는 부정행위 등), 부정행위에 따른 징계 사항을 규정
	제18조 진급	(신설) 전과목 평점, 출석점수 바탕 차기 학기 진급/재수강 여부 결정에 관한 사항을 규정
	제19조 결석, 지각 및 조퇴	(기존 내용 유지)
	제20조 출석인정	(기존 내용 유지)
	제21조 학사경고	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 학사경고 사항 내용을 포함
	제22조 수료 및 증서교부	(기존 내용 유지)
	제23조 조기수료	(기존 내용 유지)
	제24조 기업현장교육(인턴십)	(기존 내용 보완) 기존 내용 '학점은 업체의 평가로 대신한다' → 학점(성적)은 교육생, 참여 업체가 작성한 인턴십일지, 관련 자료 등을 담당 교수가 종합적으로 검토하여 최종 학점(평가)을 산출하는 내용으로 변경
제5장 자퇴, 징계, 제적 및 학과 이동	제25조 자퇴	(기존 내용 유지)
	제26조 징계	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 징계 사항 내용을 포함
	제27조 제적	(기존 내용 유지)
	제28조 학과이동	(기존 내용 유지)
제6장 휴강·보강	제29조 휴강·보강	(기존 내용 보완) 공휴일, 방학 기간 외 교원의 부득이한 사정 등으로 인한 휴강과 이에 따른 보강에 대한 내용을 추가
제7장 휴학	제30조 휴학	(기존 내용 보완) 군입대, 임신, 출산 등 외 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 요건을 추가
	제31조 휴학기간	(기존 내용 보완) 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 시 최대 휴학 기간에 관한 사항을 추가
	제32조 휴학절차 등	(기존 내용 유지)
제8장	제33조 장학 및 포상에 관한 사항	(신설) 학과별 성적 우수자, 교수가 추천한 교육생 등을

구분		개선 내용
장학·포상		대상으로 한 장학금 지급, 대외 활동 수상에 따른 장학금 지급에 관한 사항을 추가
제9장 국내외 연수 및 행사 참관	제34조 대상	(기존 내용 유지)
	제35조 연수생 선발	
	제36조 해외연수	
제10장 전임교수 및 외래교수	제37조 전임교수의 자격 및 선임	(기존 내용 유지)
	제38조 외래교수의 자격 및 위촉	
	제39조 전임교수 및 외래교수 근무조건 및 자격요건	
	제40조 교원의 징계, 해임 등	(신설) 교원의 징계 사유·해임에 관한 사유, 징계 및 해임에 대한 사항을 추가
제11장 강의평가	제41조 강의평가 목적	(신설) 강의평가(교육 만족도 조사)의 목적 및 실시에 관한 사항을 추가
	제42조 강의평가 시기 및 방법	(신설) 강의평가(교육 만족도 조사) 실시 시기(학기 중 1회, 학기말 1회)와 실시 방법에 관한 사항을 추가
	제43조 강의평가 결과의 활용	(신설) 강의평가 결과를 바탕으로 한 교원 평가, 교원 교체 등에 관한 사항을 추가
제12장 시설 및 기자재 사용	제44조 시설사용	(기존 내용 유지)
	제45조 기자재 및 소프트웨어 사용	
제13장 저작권의 귀속	제46조 저작권의 귀속	(기존 내용 유지)
제14장 보칙	제47조 운영지침 개정절차	(신설) 교육운영지침 개정 시 사전 공고, 위원회 협의, 위원장 보고, 인재원 교육생 공포 등 개정절차에 관한 사항을 추가

제6절 소결

본 장의 게임인재원의 교육운영지침 개선은 ① 교육운영지침 관련 규정 및 가이드라인 분석 →② 타 기관의 학사관리 제도 현황 분석→③ 현재 교육운영지침 검토 및 분석→④ 교육운영지침 개선안 수립의 순으로 진행, 게임인재원의 교육운영지침 개선 방향성을 도출하고자 하였다.

첫 번째로, 게임인재원과 같은 교육기관이 학사 관리 제도 수립·변경시 고려해야 하는 상위 규정 및 가이드라인인 「고등교육법」, 「전문대학 학사편람」, 「평가인정 학습과정 운영지침」을 분석하였다.

<표 7-16> 교육운영지침 개선 1단계 - 학사관리 제도 관련 규정 및 가이드라인 분석

구분	주요 내용
「고등교육법」 시행령 제4조 학칙에 관한 사항	▪ 전공의 설치와 학생정원 ▪ 수업연한·재학연한, 학기와 수업일수 및 휴업일 ▪ 입학, 재·편입학, 휴·복학, 모집단위간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계 ▪ 학위의 종류 및 수여·취소 ▪ 교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리 ▪ 복수전공 및 학점인정 ▪ 등록 및 수강 신청 ▪ 공개강좌 ▪ 교원의 교수시간 ▪ 학생회 등 학생자치활동 ▪ 장학금 지급 등 학생에 대한 재정보조 ▪ 삭제 ▪ 수업료·입학금 기타의 비용징수 ▪ 학칙개정절차 ▪ 대학평의원회에 관한 사항 ▪ 교수회가 있는 경우에는 그에 관한 사항 ▪ 그 밖에 법령에서 정하는 사항
전문대학 학사편람 학칙에 기재하여야 할 사항	▪ 고등교육법 시행령 제4조(학칙)에 규정된 사항 ▪ 법령(지침 포함)에 규정된 사항(고등교육법, 고등교육법 시행령 등) ▪ 장애인 등에 관한 사항 ▪ 성희롱 및 성폭력 등에 관한 사항 ▪ 인권센터에 관한 사항 ▪ 학업·가정의 양립지원에 관한 사항 ▪ 안전관리계획의 수립·이행에 관한 사항 ▪ 원격교육·원격수업의 운영에 관한 사항
「평가인정 학습과정 운영지침」 학사운영에 관한 사항	▪ (학사 운영) 학습자 모집, 학습비 수납 및 반환, 수업인원, 강의평가, 학습과정의 등록 등, 수업기간 및 시간 등, 수업 등 ▪ (출석 및 휴강 등) 출석 관리, 공결 등, 휴강 및 보강, 수업일수 미달에 대한 조치 ▪ (시험 및 성적 부여) 시험의 구분 및 방법, 출석성적 부여, 부정행위 조치, 학습과정 현황 등 등록 및 정정 등, 시험 출제, 채점방법 등, 성적 부여, 학적 관리 등, 상담창구의 운영 ▪ (현장실습 운영) 공통, 보육실습, 간호학 전공 실습, 사회복지 현장실습, 평생교육실습

두 번째로, 게임인재원과 유사한 교육기관인 한국영화아카데미의 학칙과 대학의 일반적인 학사관리 규정, 평생교육기관의 일반적인 학사관리 규정을 도출, 분석하였다.

한국영화아카데미 학칙은 교육 과정과 관련 제2장(전공과정 및 정원), 제3장(교육기간 및 수업 등), 제6장(교과과정 및 성적평가), 제7장(작품제작)으로 구성되어 있다. 입학 및 재학 등과 관련해서는 제4장(입학 및 전형), 제5장(휴학, 자퇴), 제8장(포상 및 징계)으로 구성되어 있다. 학생 지원과 관련한 사항으로는 제9장(등록금 및 장학금), 제12장(학생활동)이 있으며, 운영조직과 관련한 사항으로는 제10장(교육조직), 제11장(교무회의)이 있다.

<표 7-17> 교육운영지침 개선 2단계 – 타 기관 현황 분석(한국영화아카데미)

구분	내용	
제1장 총칙	▪ 제1조 목적 ▪ 제2조 용어	▪ 제3조 교육목표
제2장 전공과정 및 정원	▪ 제4조 전공과정 ▪ 제5조 정원	▪ 제6조 전공과정 및 정원의 조정
제3장 교육기간 및 수업 등	▪ 제7조 교육기간 및 수업기간	▪ 제8조 휴교일
제4장 입학 및 전형	▪ 제9조 입학 시기 ▪ 제10조 입학자격 ▪ 제11조 지원 절차	▪ 제12조 전형방법 ▪ 제13조 전형위원회 ▪ 제14조 입학허가
제5장 휴학, 자퇴	▪ 제15조 휴학 ▪ 제16조 복학	▪ 제17조 자퇴
제6장 교과과정 및 성적평가	▪ 제18조 교과과정 ▪ 제19조 교과목별 성적평가 ▪ 제20조 정규과정 쿼터진급 ▪ 제21조 사전제작과정 자동선발	▪ 제22조 졸업 ▪ 제23조 수료 ▪ 제24조 공개강좌
제7장 작품제작	▪ 제25조 작품 제작	
제8장 포상 및 징계	▪ 제26조 상벌위원회 ▪ 제27조 포상	▪ 제29조 제적 ▪ 제30조 특별지도
	▪ 제28조 징계	
제9장 등록금 및 장학금	▪ 제31조 등록금 및 전형료, 등록 ▪ 제32조 등록금의 반환	▪ 제33조 장학금
제10장 교육조직	▪ 제34조 원장 ▪ 제35조 교원의 구분 ▪ 제36조 담당	▪ 제37조 근무시간 ▪ 제38조 부속시설 등
제11장 교무회의	▪ 제39조 교무회의	▪ 제40조 교무회의 부의사항
제12장 학생활동	▪ 제41조 학생회 ▪ 제42조 집회의 승인	▪ 제43조 영화제 개최지원 ▪ 제44조 보험가입

국내 대학교의 학사관리 규정을 분석한 결과, 대학의 학사관리 규정에서 다루고 있는 내용은 다음의 표와 같은 것으로 나타났다.

<표 7-18> 교육운영지침 개선 2단계 – 타 기관 현황 분석(대학교)

구분	내용	
총칙	▪ 목적	▪ 적용 범위
입학, 재입학, 편입학	▪ 입학전형, 모집 방법 ▪ 입학 자격 ▪ 재입학 지원 ▪ 재입학 제한 ▪ 입학 취소	▪ 입시위원회 ▪ 편입학 지원
등록·수강신청·전부(과)	▪ 입학등록 ▪ 입학정원 ▪ 등록절차 ▪ 수업연한 초과자의 등록 ▪ 수강신청 ▪ 수강신청과목 순서 ▪ 수강신청 제한 ▪ 재수강	▪ 수강신청 과목의 변경 등 ▪ 수강신청의 효력 ▪ 전부(과) 지원자격 ▪ 전부(과) 허가 기준 ▪ 전부(과) 절차
수업연한·학년도·학기· 수업일 및 휴업일	▪ 수업연한 ▪ 재학연한 ▪ 학년, 학기 ▪ 수업일수 ▪ 교과 이수단위	▪ 휴업일 ▪ 임시휴업 ▪ 출·결강 관리 ▪ 출석 인정 ▪ 교원의 교수시간
휴학, 복학, 복적	▪ 휴학의 종류 ▪ 휴학기간 ▪ 휴학신청 및 변경 등 ▪ 휴학허가 ▪ 휴학권고 ▪ 휴학자의 성적처리	▪ 납입금 대체 ▪ 복학 ▪ 복적
자퇴 및 제적	▪ 자퇴	▪ 제적
교육과정(교과과정)	▪ 편성원칙 ▪ 교과목 개설 기준 ▪ 교육과정의 개편 ▪ 과정이수 ▪ 학점이수 시간 ▪ 교과목의 개설 ▪ 설강원칙	▪ 폐강 ▪ 편입학자의 교과과정 적용 ▪ 교과과정위원회 등 ▪ 외국어 능력 인정
부전공, 복수전공	▪ 이수범위 ▪ 지원절차 ▪ 이수학점 등	▪ 취소 ▪ 취소자의 학점인정 ▪ 졸업증서 등의 기재
졸업	▪ 졸업 ▪ 졸업능력인증 ▪ 졸업논문 ▪ 영어강의의무이수제	▪ 조기졸업 ▪ 재입학생의 졸업학점에 관한 경과조치 ▪ 졸업 실기 평가(실기평가 요건 등) ▪ 졸업사정위원회(설치, 구성, 심의의결,

구분	내용	
	▪ 우수졸업자	임의사항 등)
제9장 학사일정 및 강의시간표 편성	▪ 학사일정 ▪ 강의시간표 편성 절차 ▪ 강의시간 배정	▪ 강의실 배정 ▪ 수업시간
제10장 수업관리	▪ 교수계획서 ▪ 교수계획 협의 ▪ 휴·결강 및 보강 ▪ 야외수업	▪ 특별강의 ▪ 외부출강 ▪ 수업자료 관리
시험 및 성적 평가	▪ 시험실시 ▪ 시험실시 유형 ▪ 추가시험, 재시험, 특별시험 ▪ 시험일정 및 준비 ▪ 문답지 관리 ▪ 시험감독 ▪ 부정행위자의 처벌 ▪ 추가시험 ▪ 추가시험원 증빙서류 ▪ 학점 포기 ▪ 우수상	▪ 성적반영비율 ▪ 성적등급 및 환산점수 부여 ▪ 성적평가 대상 및 관리 ▪ 성적처리 ▪ 평점평균 산출방법 ▪ 동점자 순위 ▪ 성적정정 등 ▪ 성적열람 ▪ 성적경고 ▪ 성적경고 제적, 성적경고 제적 예외
출석 및 결석관리	▪ 출석부 ▪ 학생 출결 점검 ▪ 결석의 정리 ▪ 지각의 결석처리	▪ 유고결석 ▪ 유고결석 신고 ▪ 출결성적의 기산일
학사경고 및 유급	▪ 학사경고 ▪ 유급	▪ 특별지도
계절학기	▪ 개설 ▪ 수강대상 및 수강신청 ▪ 납입금 등	▪ 시험 및 성적 등 ▪ 강사료의 지급
학적부 및 증명발급	▪ 학적부 관리 ▪ 학번구성 ▪ 학적부 점검 및 기재사항 정정	▪ 증서 및 증명서 ▪ 증명서 발급
학생 활동	▪ 학생회 ▪ 회비 ▪ 학생회 이외의 단체 조직 ▪ 학생 지도	▪ 학생활동의 한계 ▪ 학생활동 사전신고 ▪ 간행물 발행 ▪ 장애학생 지원

평생교육시설의 학사관리 규정을 분석한 결과, 평생교육시설의 학사관리 규정에서 다루고 있는 내용은 다음의 표와 같은 것으로 나타났다.

<표 7-19> 교육운영지침 개선 2단계 – 타 기관 현황 분석(평생교육기관)

구분	내용	
총칙	▪ 목적 ▪ 조교	▪ 교·강사
학사운영	▪ 홍보 및 학습자 모집 ▪ 학습비 수납 및 반환 ▪ 학업성취도 평가 ▪ 강의평가(강의평가 기준. 강의평가 활용)	▪ 학습과정의 등록 등 ▪ 교육 구성 ▪ 수업 등
출석 및 휴강 등	▪ 출석관리 ▪ 출석점검(출석점검 시스템, 출석점검 요소, 출석점검 결과 활용, 최종 탈락자 선정 기준, 최종 탈락자 처리 방식)	▪ 공결
시험 및 성적 부여	▪ 시험의 구분 및 방법 등 ▪ 출석 성적 부여 ▪ 부정행위 조치 ▪ 학습과정 현황 등 등록 및 정정 등 ▪ 평가문항 관리(평가문항 출제 기준, 평가문항 출제 절차 및 검수, 평가문항 난이도 관리 기준, 평가문항 난이도 조정 기준, 난이도 조정 시기 및 문항출제비용, 평가도구의 적용 및 개선), 평가문황 관리 책임자, 평가문항 외부 유출 관리, 평가 결과 활용)	▪ 시험출제, 채점방법 등 ▪ 성적 부여(성적평가, 성적평가 출제 기준 및 비중, 성적평가 기준) ▪ 이의신청 및 정정 ▪ 학적관리 등 ▪ 상담창구의 운영(상담창구의 운영, 상담창구의 목록, 상담창구 담당자, 민원사항 처리)
장학관리	▪ 장학금의 항목 등	▪ 장학금의 지급관련
질 관리	▪ 질 관리 위원회 구성	▪ 질 관리 위원회 운영

세 번째로, 게임인재원 이해관계자 인터뷰 결과와 타 기관 현황과 게임인재원 교육운영지침을 비교 분석하여 주요 이슈를 도출하였다.

<표 7-20> 교육운영지침 개선 3단계 – 현재 교육운영지침 검토 및 분석

구분	주요 내용
인터뷰 결과	▪ (교수진) 장학 학급 분리 지급(우수 교육생, 생계 곤란자) 필요, 학사경고를 받은 교육생은 학비(교육비) 납입 필요, 단계별 진급 시험을 통한 탈락 규정 마련 필요, 전과제도·출결제도에 대해 지침에 명확히 기재되어야 함 ▪ (운영위원회·한국콘텐츠진흥원 담당자·운영사무국) 입학생 선발 기준 강화, 탈락 제도, 휴학·복합 요건 확대, 강의 만족도 조사 적절성 검토 필요, 교원 상벌 지침·규정 등 교원 관리를 위한 지침 필요 ▪ (교육생 및 졸업생) 프리스쿨 강화 등 입학생 선발 제도 강화, 장학금 및 포상 제도 필요, 산학협력 활성화를 위한 제도

구분	주요 내용
「고등교육법」 및 대학 학칙 비교 분석 결과	▪ (대학 학칙 대비 게임인재원 교육운영지침에서 누락된 사항) 교수원의 교수시간, 학칙 개정 절차 ▪ (게임인재원 교육운영지침에서 보완이 필요한 사항) ① 입학 및 재·편입학, 휴·복학, 모집단위 간 이동 또는 전과·자퇴·제적·유급·수료·졸업 및 징계, ② 교육과정의 운영, 교과의 이수단위 및 성적의 관리
'한국영화아카데미' 학칙 비교 분석 결과	▪ (정원 및 학과편성에 관한 사항) 학과 편성의 세부사항을 지침에 반영 필요 ▪ (시험 성적을 바탕으로 다음 학기 진급 결정) 학업 성취도에 따라 다음 학기 진급 여부를 결정하는 규정 마련 필요 ▪ (포상(장학금 등) 및 징계, 교수지도에 관한 사항) 포상 및 학업 동기 증진의 목적으로 장학금을 지급·관련 규정을 마련할 필요 ▪ (기관 전담 인력 및 조직 구성·운영에 관한 사항) 기관 운영을 위한 업무 위탁과 관련한 규정 필요, 해당 규정에 업무 위탁의 범위, 위탁서 지정 및 운영에 관한 사항을 명시해야 함
「평가인정 학습과정 운영 지침」 및 평생교육기관 지침 비교 분석 결과	▪ (강의평가에 관한 사항) 강의평가에 대한 별도 규정을 마련하여 강의평가의 실시 기간, 문항 구성, 강의평가 결과의 활용 등에 관한 사항을 명시할 필요 ▪ (수업관리 및 운영에 관한 사항) 수업의 실시 방법이나 비대면 방식의 수업 실시 조건에 대해 명시할 필요 ▪ (휴강 및 보강에 관한 사항) 정기 휴강(법정공휴일, 근로자의 날), 방학에 따른 휴강뿐만 아니라 교원의 부득이한 사정에 따른 휴강과 보강에 대한 내용을 명시해야 함 ▪ (시험에 관한 사항) 시험의 유형 및 시험 출제, 시험 채점 등 시험 시행에 대한 규정을 구체적으로 명시할 필요 ▪ (부정행위에 관한 사항) 부정행위에 따른 징계사항을 반영할 필요 ▪ (인턴십 등 현장실습에 관한 사항) 게임인재원 교육운영지침 제20조에서 명시한 기업현장교육(인턴십)의 학점 부여 주체를 게임인재원 또는 교원으로 변경하는 방향으로 수정이 필요

네 번째로, 게임인재원 교육운영지침 및 타 기관 지침 등을 비교 분석하여 도출한 이슈를 바탕으로, 교육운영지침 개선(안)을 수립하였다.

<표 7-21> 교육운영지침 개선 4단계 - 게임인재원 교육운영지침 개선(안) 도출

구분		개선 내용
제1장 총칙	제1조 목적	(기존 내용 유지)
	제2조 적용범위	(기존 내용 유지)
	제3조 운영위원회 설치 및 구성	(기존 내용 유지)
	제4조 운영조직	(신설) 게임인재원의 '운영 총괄 조직-운영 위탁'의 운영 체계에 관한 사항, 민간위탁에 관한 사항, 위탁 업무의 범위에 관한 사항을 규정
	제5조 위치	(기존 내용 유지)
제2장 입학	제6조 입학시기	(기존 내용 유지)
	제7조 정원 및 학과편성	
	제8조 입학자격	
	제9조 입학허가	
	제10조 입학전형	
제3장 학제,	제11조 학제	(기존 내용 유지)

구분		개선 내용
교육일정, 수업일수	제12조 교육일정	
	제13조 수업일수 및 시간	
제4장 교육과정, 과정이수, 평가, 출결, 학사경고 및 수료	제14조 교육과정	(기존 내용 유지)
	제15조 수업	(신설) 수업의 방식(대면 또는 현장실습 수업, 이론 또는 프로젝트 수업,), 비대면 수업 실시 조건에 대한 사항을 규정
	제16조 평가 및 성적	(기존 내용 보완) 평가(시험)의 구분 및 방법, 평가(시험) 출제, 채점 방법에 관한 사항을 추가
	제17조 부정행위	(신설) 부정행위 종류(대리 출석, 시험 중 부정행위, 기타 성적에 영향을 주는 부정행위 등), 부정행위에 따른 징계 사항을 규정
	제18조 진급	(신설) 전과목 평점, 출석점수 바탕 차기 학기 진급/재수강 여부 결정에 관한 사항을 규정
	제19조 결석, 지각 및 조퇴	(기존 내용 유지)
	제20조 출석인정	(기존 내용 유지)
	제21조 학사경고	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 학사경고 사항 내용을 포함
	제22조 수료 및 증서교부	(기존 내용 유지)
	제23조 조기수료	(기존 내용 유지)
	제24조 기업현장교육(인턴십)	(기존 내용 보완) 기존 내용 '학점은 업체의 평가로 대신한다' → 학점(성적)은 교육생, 참여 업체가 작성한 인턴십일지, 관련 자료 등을 담당 교수가 종합적으로 검토하여 최종 학점(평가)을 산출하는 내용으로 변경
제5장 자퇴, 징계, 제적 및 학과 이동	제25조 자퇴	(기존 내용 유지)
	제26조 징계	(기존 내용 보완) '제17조 부정행위(신설 조항)' 관련, 부정행위에 따른 징계 사항 내용을 포함
	제27조 제적	(기존 내용 유지)
	제28조 학과이동	(기존 내용 유지)
제6장 휴강·보강	제29조 휴강·보강	(기존 내용 보완) 공휴일, 방학 기간 외 교원의 부득이한 사정 등으로 인한 휴강과 이에 따른 보강에 대한 내용을 추가
제7장 휴학	제30조 휴학	(기존 내용 보완) 군입대, 임신, 출산 등 외 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 요건을 추가
	제31조 휴학기간	(기존 내용 보완) 학업·경제적 사유 등으로 인한 휴학 시 최대 휴학 기간에 관한 사항을 추가
	제32조 휴학절차 등	(기존 내용 유지)
제8장 장학·포상	제33조 장학 및 포상에 관한 사항	(신설) 학과별 성적 우수자, 교수가 추천한 교육생 등을 대상으로 한 장학금 지급, 대외 활동 수상에 따른 장학금 지급에 관한 사항을 추가
제9장 국내외 연수 및 행사 참관	제34조 대상	(기존 내용 유지)
	제35조 연수생 선발	
	제36조 해외연수	
제10장 전임교수 및 외래교수	제37조 전임교수의 자격 및 선임	(기존 내용 유지)
	제38조 외래교수의 자격 및 위촉	
	제39조 전임교수 및 외래교수 근무조건 및 자격요건	

구분		개선 내용
	제40조 교원의 징계, 해임 등	(신설) 교원의 징계 사유·해임에 관한 사유, 징계 및 해임에 대한 사항을 추가
제11장 강의평가	제41조 강의평가 목적	(신설) 강의평가(교육 만족도 조사)의 목적 및 실시에 관한 사항을 추가
	제42조 강의평가 시기 및 방법	(신설) 강의평가(교육 만족도 조사) 실시 시기(학기 중 1회, 학기말 1회)와 실시 방법에 관한 사항을 추가
	제43조 강의평가 결과의 활용	(신설) 강의평가 결과를 바탕으로 한 교원 평가, 교원 교체 등에 관한 사항을 추가
제12장 시설 및 기자재 사용	제44조 시설사용	(기존 내용 유지)
	제45조 기자재 및 소프트웨어 사용	
제13장 저작권의 귀속	제46조 저작권의 귀속	(기존 내용 유지)
제14장 보칙	제47조 운영지침 개정절차	(신설) 교육운영지침 개정 시 사전 공고, 위원회 협의, 위원장 보고, 인재원 교육생 공포 등 개정절차에 관한 사항을 추가

제8장 만족도조사 개선

2023

KOCCA23-49

제8장 만족도 조사 개선

제1절 개요

게임인재원의 만족도 조사 개선은 ①게임인재원 만족도 조사 현황 분석→②타 기관의 만족도 조사 현황 분석→③개선 방향성 도출→④최종 게임인재원 만족도 조사 개선안 수립의 순으로 진행하였다.

<표 8-1> 만족도 조사 개선 프로세스



①1단계 게임인재원 만족도 조사 현황 분석에서는 게임인재원에서 실시하고 있는 중간 만족도 조사(1차)와 학기말 만족도 조사(2차)를 분석하여, 각 만족도 조사 설문 항목들을 도출하였다.

②2단계 타 기관의 만족도 조사 현황 분석에서는 유사 교육 기관인 대학교, 교육진흥원, 평생교육시설 등의 만족도 조사를 분석하였다.

③3단계 개선 방향성 도출에서는 2단계에서 분석한 타 기관의 만족도 조사 현황 결과를 종합하여 모든 기관의 설문 유형을 비교 분석하였다. 최종적으로 게임인재원 만족도 조사에 적용 가능한 문항을 도출하여 게임인재원 만족도 조사 개선 방향성을 도출하였다.

④4단계 최종 게임인재원 만족도 조사 개선안 수립에서는 3단계의 개선 방향성을 기반으로 게임인재원 만족도 조사의 한계점을 보완해 줄 수 있는 항목들을 반영하여 최종 개선안을 제시하였다.

제2절 게임인재원 만족도 조사 문항

1. 중간 만족도 조사(1차)

게임인재원에서는 학기 중간에 중간 만족도 조사를 실시하고 있다. 설문 문항은 모두 서술형으로 구성되어 있으며, '강의 유익성', '불만 및 개선 사항', '개인 의견'에 관한 내용으로 이루어져 있다.

<표 8-2> 게임인재원 중간 만족도 조사 문항

문항		점수 측정 방식
강의별 만족도	본 강의가 유익하거나 만족스러운 점은 무엇인가요?	서술형
	본 강의에서 불만인 점 또는 개선할 사항이 있으면 무엇인가요?	서술형
	기타 본 간의와 관련하여 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형

2. 학기말 만족도 조사(2차)

게임인재원의 학기말 만족도 조사는 '전체 교육 만족도(종합의견)', '교육운영 만족도(교육행정, 교육지원 등)', '교육환경 만족도(교육장, 보안, 접근성 등)', '강사진 만족도(수강과목 별)', '종합의견 및 개선 사항(선택사항)'으로 조사로 구성되어 있으며, 서술형 측정 방식의 종합의견 및 개선 사항을 제외한 나머지 네 문항은 리커트 5점 척도로 측정된다.

<표 8-3> 게임인재원 학기말 만족도 조사 문항(2022년 기준)

문항	점수 측정 방식
전체 교육 만족도(종합의견)	5점 척도
교육운영 만족도(교육행정, 교육지원 등)	5점 척도
교육환경 만족도(교육장, 보안, 접근성 등)	5점 척도
강사진 만족도(수강과목 별)	5점 척도
종합의견 및 개선 사항(선택사항)	서술형

제3절 타 대학 만족도 조사 문항

1. 수원대학교

수원대학교 만족도 조사는 '교육시설 및 제도 만족도', '교육과정 및 강의 만족도', '상담 및 각종 활동 지원 만족도', '대학생활 만족도'로 구분되어 있으며, 모든 만족도 조사 문항은 5점 척도로 측정되고 있다. 5점 척도 환산은 5점→100점, 4점→80점, 3점→60점, 2점→40점, 1점→20점으로 환산된다.

가. 교육시설 및 제도 만족도

교육시설 및 제도 만족도의 세부 요인은 '교육시설', '학생복지 시설', '학사관리', '행정서비스', '장학제도'로 구분되어 측정되었다.

<표 8-4> 수원대학교 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항

구분	문항
교육시설	▪ 강의실은 수업진행에 차질이 없도록 관리되고 있다
	▪ 실험, 실습실은 수업 진행에 필요한 시설과 장비가 구비되어 있다
	▪ 우리 학교의 교육 시설에 대해 전반적으로 만족한다
학생복지 시설	▪ 교내 매점, 복사기, 휴게실, 보건소 등의 시설에 만족한다
	▪ 교내 무선인터넷 환경에 만족한다
	▪ 학교 건물 내외의 휴식공간에 만족한다
	▪ 학교의 학생복지 시설에 대해 전반적으로 만족한다
학사관리	▪ 휴강공지 및 보강에 대한 관리가 엄격하게 이루어지고 있다
	▪ 출결관리가 엄정하게 이루어지고 있다
	▪ 학교의 학사관리에 대해 전반적으로 만족한다
행정서비스	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 적절한 서비스를 제공한다
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 친절하게 답한다
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 신속하게 답한다
	▪ 인터넷, 전화 등 비대면으로도 행정서비스가 편리하게 제공되고 있다
장학제도	▪ 다양한 장학금 지원제도가 운영되고 있다
	▪ 장학생 선발과정이 공정하다

나. 교육과정 및 강의 만족도

교육과정 및 강의 만족도의 세부 요인은 '현재 자신이 경험하고 있는 전공 교육과정', '자신이 수강한 전공과목 강의'로 구성하여 만족도를 측정하고 있다.

<표 8-5> 수원대학교 - 교육과정 및 강의 만족도 문항

구분	문항
현재 자신이 경험하고 있는 전공 교육과정	▪ 전공 교육과정은 내가 원하고 기대하는 전공 교과목들로 구성되어 있다
	▪ 전공 교육과정은 학문적 사회적 수요에 부합하는 교과목들로 구성되어 있다
	▪ 전공 교육과정을 통하여 전문적인 역량을 습득할 수 있다
	▪ 우리 학교의 전공 교육과정에 대해 전반적으로 만족한다
자신이 수강한 전공과목 강의	▪ 전공 교수진은 전문역량을 갖추고 있다
	▪ 전공 교수진은 학생에 대한 관심을 갖고 있다
	▪ 지금까지 수강한 전공과목 강의에 대해 전반적으로 만족한다

다. 상담 및 각종 활동 지원 만족도

상담 및 각종 활동 지원 만족도의 세부 요인은 '학생지도', '취업지원'으로 구성되어 있다.

<표 8-6> 수원대학교 - 상담 및 각종 활동 지원 만족도 문항

구분	문항
학생지도	▪ 교수님과의 상담은 학생 수요에 맞추어 적절하게 운영되고 있다
	▪ 교수님은 학생에게 관심을 갖고 적극적으로 상담에 임한다
	▪ 교수님과의 상담은 학교생활과 학업수행 및 진로선택에 도움이 된다
	▪ 교수님과의 상담에 전반적으로 만족한다
취업지원	▪ 학교는 취업과 관련된 다양한 프로그램을 제공하고 있다
	▪ 학교는 학생들에게 취업 관련 정보를 다양하게 제공한다
	▪ 학교는 현장실습 등 산업체와 연계된 취업지원 활동을 활발하게 수행하고있다
	▪ 학교의 취업관련 상담 및 지원활동에 대해 전반적으로 만족한다

라. 대학생활 만족도

대학생활 만족도의 세부 요인은 '교우관계', '사제관계', '입학 추천' 등으로 구성되어 있다.

<표 8-7> 수원대학교 - 대학생활 만족도 문항

구분	문항
대학생활	▪ 나는 현재의 교우관계에 만족한다
	▪ 나는 현재의 사제 관계에 만족한다
	▪ 주변 사람들에게 우리 학부(과)(전공) 입학을 추천하고 싶다
	▪ 주변 사람들에게 우리 학교 입학을 추천하고 싶다

2. 전남대학교

전남대학교 만족도 조사는 ‘교수진 만족도’, ‘교육과정 만족도’, ‘장학제도 및 복지혜택 만족도’, ‘강의실 및 대학시설 만족도’, ‘정보화 만족도’, ‘비교과 활동 지원 만족도’, ‘홍보활동 및 이미지 만족도’, ‘학사 행정 서비스 만족도’, ‘전반적 만족도’로 구분되어 있으며, 모든 만족도 조사 문항은 5점 척도로 측정하고 있다. 5점 척도 환산은 5점→100점, 4점→80점, 3점→60점, 2점→40점, 1점→20점으로 환산된다.

<표 8-8> 전남대학교 만족도조사 문항(2022)

구분	문항
교수진 만족도	▪ 교수진은 전문성을 갖추고 있다
	▪ 수업 준비를 철저히 하고, 수업에 열정적으로 임한다
	▪ 교과목 내용 및 특성 등을 고려하여 강의를 한다
	▪ 수업 중 학생의 의견을 경청하고, 성의 있게 답변하려 노력한다
	▪ 과제와 시험을 공정하게 평가하고 충실한 피드백을 제공한다
	▪ 학생의 취업 및 장래 계획(유학, 창업 등)에 관심이 높다
	▪ 학생의 인격과 권리를 존중해준다
	▪ 성별 간에 차별 없이 학생들을 동등하게 대한다
	▪ 상담 시 친절하고 적극적인 자세로 임한다
	▪ 우리 대학의 교수진에 대해서 전반적으로 만족한다
교육과정 만족도	▪ 전공과목은 전공지식을 습득할 수 있도록 체계적으로 구성되어 있다
	▪ 전공과목은 강의계획서에 따라 강의가 충실하게 진행된다
	▪ 전공과목의 한 강좌 당 학생 수는 적당하다
	▪ 실험/실습 등 교육 활동 지원이 학생들에게 적절하게 이뤄지고 있다
	▪ 우리 대학의 전공 교육과정에 대해서 전반적으로 만족한다
장학제도 및 복지혜택 만족도	▪ 장학제도와 지원방법에 대한 안내가 잘 이루어진다
	▪ 다양한 장학제도가 있다
	▪ 장학금 지급 기준(소득, 성적 등)이 합리적이다
	▪ 우리 대학은 학생들에게 다양한 복지혜택을 제공한다
	▪ 우리 대학의 장학제도에 대해서 전반적으로 만족한다
	▪ 우리 대학의 복지혜택에 대해서 전반적으로 만족한다
강의실 및 대학시설 만족도	▪ 강의실에 기자재(전자칠판 등 첨단 기자재 포함), 냉·난방기 등 시설이 잘 갖추어져 있다
	▪ 학생 수를 감안할 때 강의실 수가 적정하다
	▪ 실험/실습실은 학습에 지장이 없도록 유지/관리되고 있다
	▪ 교내 편의시설(식당, 매점, 서점, 문구점, 카페 등) 이용이 편리하다
	▪ 우리 대학의 강의실 및 대학시설에 대해서 전반적으로 만족한다
정보화 만족도	▪ 대학 홈페이지에서 필요한 정보를 얻는 것이 편리하다
	▪ 포털(학사시스템) 이용이 편리하다. (수강신청, 성적 열람, 증명서 발급, 학사 일정 확인 등
	▪ 수업 외 사용할 수 있는 컴퓨터 시설이 마련되어 있다 (교내에 학생 편의를 위해 설치된 컴퓨터)
	▪ 수업에 활용되는 컴퓨터 시설 및 프로그램 구비가 적정 하게 되어 있다(교내에 수업을

구분	문항
	위한 전산실 컴퓨터 등)
	▪ 인터넷 및 Wi-Fi망 이용이 편리하다
	▪ 우리 대학의 정보화 시스템에 대해서 전반적으로 만족한다
비교과 활동 지원 만족도	▪ 대학은 학생들의 진로/취업에 관심을 갖고 지원하고 있다
	▪ 기업 현장 체험(현장실습, 인턴십, 산학연계 프로그램 등)에 대한 기회를 제공하고 있다
	▪ 우리 대학은 취업 및 진로상담 체계를 가지고 적절한 상담서비스를 제공하고 있다
	▪ 우리 대학은 취업진로포털 등을 통해 전문적인 진로/취업 관련 정보를 제공한다
	▪ 우리 대학의 취업지원에 대해 전반적으로 만족한다
	▪ 우리 대학의 학습지원에 대해 전반적으로 만족한다
홍보활동 및 이미지 만족도	▪ 우리 대학은 홍보에 적극적이다.
	▪ 우리 대학의 대외적 인지도 및 이미지(평판)는 좋은 편이다
	▪ 우리 대학을 졸업하는 것은 사회진출에 도움이 된다
	▪ 인재양성을 위한 교육 환경과 건전한 대학문화 조성을 통한 이미지 개선에 적극적이다
	▪ 대학경쟁력이 우수하고 발전가능성이 높다
	▪ 우리 대학의 홍보활동 및 이미지에 대해서 전반적으로 만족한다
학사 행정 서비스 만족도	▪ 교직원들의 행정서비스는 신속하고 정확하게 처리된다
	▪ 학사 행정 서비스 담당 교직원들은 전문성을 갖추고 있다
	▪ 학사 행정 서비스 담당 교직원들은 친절하다
	▪ 학사제도 및 일정이 충분히 공지되고 있다
	▪ 우리 대학의 학사 행정 서비스에 대해서 전반적으로 만족한다
전반적 만족도	▪ 나는 우리 대학을 주변 사람들에게 추천해 주고 싶다.
	▪ 나는 다시 대학을 선택한다고 해도 우리 대학을 선택할 것이다
	▪ 나는 우리 대학에 대해서 전반적으로 만족한다.

3. 호남대학교

호남대학교 만족도 조사는 '기관 이념', '교육', '교육 환경'으로 구성되어 있으며, 모든 만족도 조사 문항은 5점 척도로 측정하고 있다. 5점 척도 환산은 5점→100점, 4점→80점, 3점→60점, 2점→40점, 1점→20점으로 환산된다.

가. 기관 이념

기관 이념 관련 만족도의 세부 요인은 '교육목표 및 인재상', '핵심역량', '비전' 등으로 구성되어 있다.

<표 8-9> 호남대학교 - 대학 이념 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
대학 이념	▪ 우리 대학의 교육목표 및 인재상에 대해 잘 알고 있다.
	▪ 우리 대학의 핵심역량은 교육목표 및 인재상 그리고 미래수요 및 사회 변화에 맞게 적절하게 설정되었다.
	▪ 우리 대학의 중장기 비전은 잘 추진되고 있다.

나. 교육

교육 관련 만족도의 세부 요인은 '전공 교육', '비전문 교육'으로 구분되어 있으며, 전공 교육 및 비교과 교육은 각 7문항으로 측정되고 있다.

<표 8-10> 호남대학교 - 교육 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
전공 교육	▪ 전공 교육과정은 우리 대학이 추구하는 핵심역량을 기를 수 있는 교과목으로 구성되어 있다.
	▪ 전공 교육과정은 전공 능력 및 전문 지식 습득에 도움이 된다.
	▪ 전공 교육과정은 진로 및 취·창업 준비에 도움이 된다.
	▪ 전공 교육과정의 교과목은 전공 능력제고를 위해 적절하게 편성 되어있다
	▪ 전공 교육과정의 성적평가는 공정하게 이루어진다.
	▪ 전공 교과목의 교수진은 전공분야에서 요구되는 지식과 자질을 지니고 있다
	▪ 전공 교과목의 교수진은 강의 준비 및 진행을 충실히 한다.
비교과 교육	▪ 우리 대학은 학생들에게 교환 학생 및 어학연수, 해외탐방 등의 글로벌 역량 강화의 기회를 다양하게 제공한다
	▪ 우리 대학은 다양한 비교과 프로그램(7star 프로그램, 스터디 그룹, 토론, 학습법, 재능 나눔 봉사, 심리검사 및 상담, 동아리 활동 등)을 제공한다
	▪ 우리 대학은 학생들의 진로·취업·창업 준비에 도움이 되는 프로그램을 제공한다.
	▪ 비교과 프로그램에 대한 정보 안내는 적절하게 제공된다
	▪ 비교과 프로그램은 참여가 쉽다.
	▪ 강의실(실습실,세미나실등)에는 교육시설 및 기자재가 충분히 구비되어 있다
	▪ 도서관에는 학습에 필요한 시설 및 공간(자료검색용,PC,시청각실,열람실,스터디룸,복사및프린트시설등)이 구비되어 있다.

다. 교육환경

교육환경 관련 만족도의 세부 요인은 '물리적 환경', '인적 환경', '행정 서비스'로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-11> 호남대학교 - 교육환경 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
물리적 환경	▪ 생활관의 규모 및 시설은 이용하기 용이하다.
	▪ 기타 편의 공간(휴게실, 매점, 서점, 실외 휴게 공간 등)의 규모 및 시설은 이용하기 용이하다.
	▪ 학생식당에서 제공하는 메뉴의 질은 가격대비 만족스럽다.
	▪ 체육 공간(운동장, 체력 단련실 등)의 규모 및 시설은 이용하기 용이하다.
	▪ 장애학생들을 위한 시설 및 설비가 구비되어 있다.
인적 환경	▪ 우리 대학 학생들은 학내 활동에 적극적으로 참여한다.
	▪ 우리 대학 학생들은 공동체 의식이 높다.
	▪ 우리 대학 학생들은 학업이나 미래 진로와 관련하여 성취목표가 높다.
	▪ 우리 대학 구성원들은 자유롭고 위계에 얽매이지 않는 문화를 가지고 있다.
행정서비스	▪ 학생과 직원 간의 소통이 원활하다.
	▪ 행정서비스(학생 참여 및 지원 프로그램 등)는 이용하기 용이하다.

라. 학교 만족도

학교 만족도의 세부 요인은 '전반적 만족도', '상대적 만족도'로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-12> 호남대학교 - 학교 만족도 조사 문항

구분	문항
전반적 만족도	▪ 주변에 대학 수험생이 있다면 우리 대학을 추천할 의향이 있다.
	▪ 우리 대학은 앞으로 더 발전할 것이다
	▪ 나에게 다시 선택의 기회가 주어지고, 같은 조건이라면 우리 대학을 선택할 것이다.
상대적 만족도	▪ 호남권 타 대학과 비교할 때, 우리 대학의 교육과정(전공교육, 교양교육, 비교과교육), 교육 환경 등에 만족한다.
	▪ 호남권 타 대학과 비교할 때, 우리 대학의 복지(장학제도, 동아리 및 학생회 활동 지원, 취·창업 지원 등)에 만족한다.
	▪ 호남권 타 대학과 비교할 때, 우리 대학의 대외 이미지(대학의 평판 및 인지도, 향후 발전가능성, 언론 홍보 등)에 만족한다.
	▪ 호남권 타 대학과 비교할 때, 우리 대학 학생들(졸업생 포함)의 역량은 우수하다.

4. 아르떼 아카데미

아르떼 아카데미 만족도 조사는 '교육내용', '교육강사', '교육환경', '운영체계', '교육의 유용성', '전반적 만족도'로 구분되어 있으며, 모든 만족도 조사 문항은 7점

척도로 측정하고 있다. 7점 척도 환산은 7점→100점, 6점→83.3점, 5점→66.7점, 4점→50.0점, 3점→33.3점, 2점→16.7점, 1점→0점으로 환산된다.

가. 교육내용

교육내용 관련 만족도의 세부 요인은 '사전 학습목표 숙지', '교육내용 구성', '활동경력과 적합성', '강의자료 준비 및 활용', '학습 분량', '전반적 만족'으로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-13> 아르떼 아카데미 - 교육내용 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
교육내용	▪ 본 교육의 학습목표를 사전에 잘 알 수 있었다.
	▪ 본 교육의 내용 구성은 학습목표 달성에 적절하였다.
	▪ 본 교육의 내용은 나의 활동 경력에 적절하게 구성되어 있다.
	▪ 강의자료(음악, 영상, 교육자료 등)의 준비 및 활용이 적절하였다.
	▪ 본 교육의 학습 분량은 적절하였다.
	▪ 교육내용에 대해 전반적으로 만족한다.

나. 교육강사

교육강사 관련 만족도의 세부 요인은 '교육강사의 전문지식 및 경험', '강의목표와 수업의 일치', '강사의 행동 및 언어', '연수생과의 상호작용', '전반적 만족'으로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-14> 아르떼 아카데미 - 교육강사 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
교육강사	▪ 교육강사들은 관련 분야에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다.
	▪ 교육강사들은 강의목표와 일치된 수업을 진행하였다.
	▪ 교육강사의 목소리 크기, 말의 빠르기, 행동 언어 등은 적합하였다.
	▪ 교육강사들은 연수생과의 상호작용이 적절하였다.
	▪ 교육강사들에 대해 전반적으로 만족한다.

다. 교육환경

교육환경 관련 만족도의 세부 요인은 ‘교통’, ‘강의시설’, ‘기자재’, ‘편의시설’, ‘홈페이지’, ‘전반적 만족’으로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-15> 아르떼 아카데미 - 교육환경 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
교육환경	▪ 교육장소까지 이동하는 교통이 편리하였다.
	▪ 교육을 진행한 강의시설(공간)은 교육받기에 적절하였다.
	▪ 교육을 위한 기자재(장비, 학습도구)가 충분히 지원되었다.
	▪ 편의시설(주차장, 휴게실, 화장실 등)은 잘 갖춰져 있었다.
	▪ 홈페이지에서 수강신청, 교육 과정 확인, 개인정보 관리 등의 이용이 편리하였다.
	▪ 전체연수 교육환경에 대해 전반적으로 만족한다.

라. 운영체계

운영체계 관련 만족도의 세부 요인은 ‘사전 안내’, ‘안내 자료’, ‘연수 담당 직원’, ‘온라인 학습 시스템’, ‘운영체계’로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-16> 아르떼 아카데미 - 운영체계 관련 만족도 조사 문항

구분	문항
운영체계	▪ 일정 및 운영 등에 대한 사전 안내가 잘 전달되었다.
	▪ 안내 자료에 교육 프로그램의 목적과 내용이 명료하게 작성되었다.
	▪ 연수 담당 직원들은 문의사항에 대해 적극적으로 대응해 주었다.
	▪ 온라인 학습 시스템에 문제가 발생한 경우 신속한 답변 및 조치를 받았다.
	▪ 운영체계에 대해 전반적으로 만족한다.

마. 교육의 유용성

교육의 유용성 관련 만족도의 세부 요인은 ‘교육내용과의 일치성’, ‘교육목표 달성’, ‘전문성 및 역량 향상 정도’, ‘유사 과정 수강의도’, ‘추천의도’로 구분되어 측정되고 있다.

<표 8-17> 아르떼 아카데미 - 교육의 유용성 만족도 조사 문항

구분	문항
교육의 유용성	▪ 본 과정의 교육내용은 내가 기대한 방향과 일치한다.
	▪ 나는 본 과정의 교육목표를 달성하였다.
	▪ 본 과정을 통해 문화예술교육 전문성과 역량이 향상되었다.
	▪ 향후 유사 과정이 개설되면 수강할 의향이 있다.
	▪ 본 과정을 다른 문화예술교육 활동가에게 추천할 것이다.

바. 전반적 만족도

전반적 만족도의 항목은 세부 요인은 '연수에 대한 만족도', '직원 및 강사의 공정한 대우', '좋았던 점', '바라는 점'으로 구분되어 있으며, '연수에 대한 만족도'와 '직업 및 강사의 공정한 대우'는 7점 척도로 측정되고 있고, '좋았던 점'과 '바라는 점'은 서술형으로 평가되고 있다.

<표 8-18> 아르떼 아카데미 - 전반적 만족도 조사 문항

구분	문항
전반적 만족도	▪ 교육내용, 교육강사, 교육환경, 교육의 유용성 등을 고려했을 때 귀하는 이번 연수에 대해 전반적으로 만족하십니까?(7점척도)
	▪ 직원 및 강사는 교육생을 공정하게 대우한다고 생각하십니까?(7점척도)
	▪ 본 과정에서 좋았던 점(예: 교육내용, 교육강사, 학습방법, 시스템, 운영 등)을 자유롭게 기재해 주시기 바랍니다.(서술형)
	▪ 본 과정에서 바라는 점(또는 보완할 점)이 있다면 자유롭게 기재해 주시기 바랍니다.(서술형)

5. 강원도립대학교 평생교육원

강원도립대학교 만족도 조사는 세부 유형으로 구분되어 있지 않으며, 단일 유형의 '프로그램 편성 및 운영', '교육기자재(교재) 및 시설', '강사와 교수 방법', '프로그램 재수강의향', '교육욕구와 기대에 부함', '프로그램 추천의향'에 관한 세부 문항으로 구성되어 있으며, 여섯 문항에 대해 5점 척도로 측정하고 있다. 5점 척도 환산은 5점→100점, 4점→80점, 3점→60점, 2점→40점, 1점→20점으로 환산된다.

<표 8-19> 강원도립대학교 평생교육원 만족도 조사 문항

구분	문항
설문 문항	▪ 평생교육원의 전체적인 프로그램 편성 및 운영에 만족하십니까?
	▪ 참여하신 프로그램의 교육기자재(교재) 및 시설에 만족하십니까?
	▪ 참여하신 프로그램의 강사와 교수방법에 만족하십니까?
	▪ 참여하신 프로그램에 만족하며 다시 강의를 듣고 싶습니까?
	▪ 참여하신 프로그램이 본인의 교육욕구와 기대에 만족스러웠습니까?
	▪ 참여하신 프로그램을 지인들에게 추천하실 의향이 있습니까?

6. 국가평생교육진흥원

국가평생교육진흥원 만족도 조사는 '프로그램 참여 선택 고려 정도', '프로그램 참여 과정', '프로그램 운영', '프로그램 효과', '전반적 만족도', '프로그램 개선사항', '정책사업에 대한 인식'으로 구분되어 있으며, 모든 만족도 조사 문항은 10점 척도로 측정되고 있다. 10점 척도 환산은 10점→100점, 9점→90점, 8점→80점, 7점→70점, 6점→60점, 5점→50점, 4점→40점, 3점→30점, 2점→20점, 1점→10점으로 환산된다.

가. 프로그램 참여 선택 고려 정도

프로그램 참여 선택 고려 정도의 세부 요인은 '제공되는 교육의 질적 수준', '시설/설비의 우수성', '수강료 부담 정도', '교육시간의 부담 정도', '교통접근성' 등과 같이 전반적으로 프로그램에 참여하면서 경험한 시설 및 환경에 관한 11개 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-20> 국가평생교육진흥원 - 프로그램 참여 선택 고려 정도 관련 조사 문항

구분	문항
프로그램 참여 선택 고려 정도	▪ 제공되는 교육의 질적 수준
	▪ 시설/설비의 우수성
	▪ 수강료 부담 정도
	▪ 교육시간의 부담 정도
	▪ 시설까지 교통접근성
	▪ 자격증 등 취득 여부
	▪ 교육 내용이 나의 필요에 맞는지 정도
	▪ 현 직장에서의 직무능력 향상 가능성
	▪ 교육 후 새로운 활동 가능성(취업, 이직, 사회활동 등)
	▪ 교육기관의 평판
	▪ 다른 사람들과의 친분(동문회/협회 참여 가능성 등)

나. 프로그램 참여 과정

프로그램 참여 과정의 세부 요인은 '집중 정도', '배움의 확신' 등과 같이 진흥원생이 프로그램에 어느 정도 집중하고, 프로그램에 대해 확신을 가지고 있는지 확인하는 3개 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-21> 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항

구분	문항
프로그램 참여 과정	▪ 나는 수업에 완전히 집중한다
	▪ 나는 수업시간에 제대로 배우고 있다고 확신한다
	▪ 나는 수업에 참여할 때 수업 이외의 다른 어떤 것도 신경쓰지 않는다

다. 프로그램 운영

프로그램 운영의 세부 요인은 '교육의 질', '시설/설비의 우수성', '수강료', '강의 시간 및 교육 기간', '교통' 등과 같이 전반적으로 프로그램 운영에 관한 10개 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-22> 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항

구분	문항
프로그램 운영	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 교육의 질이 우수하다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 시설/설비가 우수하다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 나의 필요를 잘 반영하고 있다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 나의 능력을 높여준다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 수강료가 적절하다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 강의 시간대가 적절하다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 교육기간(길이)이 적절하다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 교통이 편리한 곳에서 운영된다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 교육결과의 활용 가치가 높다.
	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 정보제공이 잘 되고 있다.

라. 프로그램 효과

프로그램 효과의 세부 요인은 '남들과의 관계', '지역사회', '시민활동', '소득 향상', '새로운 기술' 등과 같이 전반적으로 프로그램을 통한 변화에 관해 12개 문항으로 구성되어 있다. 해당 조사 문항은 '참여 전'과 '참여 후'의 생각을 각각 선택하도록 지시하였다.

<표 8-23> 국가평생교육진흥원 - 교육시설 및 제도 만족도 조사 문항

구분	문항
프로그램 효과	▪ 나는/내게는 어떤 일이라도 잘 해 낼 수 있다.
	▪ 나는/내게는 새롭게 하고 싶은 일이 많다.
	▪ 나는/내게는 남들과 관계가 좋다(가족관계 제외).
	▪ 나는/내게는 지역과 사회에 관심을 갖는다.
	▪ 나는/내게는 자원봉사 등 시민활동에 참여한다.
	▪ 나는/내게는 이 프로그램과 관련된 기술/능력을 충분히 갖고 있다.
	▪ 나는/내게는 소득을 높일 기회가 충분히 있다.
	▪ 나는/내게는 직업/부업을 가질 기회가 충분히 있다.
	▪ 나는/내게는 건강(위생, 운동 등)을 잘 챙긴다.
	▪ 나는/내게는 새로운 기술/기기를 쉽게 다룬다.
	▪ 나는/내게는 미래의 꿈이 있다.
	▪ 나는/내게는 미래의 꿈을 이룰 기회가 있다.

마. 전반적 만족도

전반적 만족도는 "이 프로그램에 대한 귀하의 전반적 만족도는 얼마나 됩니까?" 의 단일 문항으로 구성되어 있다. 해당 조사 문항은 '참여 전' 과 '참여 후' 의 생각을 각각 선택하도록 구성되어 있다.

<표 8-24> 국가평생교육진흥원 - 전반적 만족도 조사 문항

구분	문항
전반적 만족도	▪ 이 프로그램에 대한 귀하의 전반적 만족도는 얼마나 됩니까?

바. 프로그램 개선사항

프로그램 개선사항 관련 문항은 '내실', '시설/설비', '학습자의 필요 반영', '교육 운영', '학습자 비용 부담', '강의 시간대', '교육기간' 등과 같이 프로그램에서 개선되어야 할 사안에 관한 13개 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-25> 국가평생교육진흥원 - 프로그램 개선사항 관련 조사 문항

구분	문항
프로그램 개선사항	▪ 교육이 보다 내실 있게 이루어져야 한다.
	▪ 시설 또는 설비가 좋아져야 한다.
	▪ 학습자의 필요를 더 반영해야 한다.
	▪ 교육 운영에 더 신경을 써야 한다(강사 태도 등).

구분	문항
	▪ 학습자 비용 부담이 줄어야 한다.
	▪ 강의 시간대를 더 편한 시간으로 옮겨야 한다.
	▪ 교육 기간을 더 편하게 조정할 필요가 있다.
	▪ 교통이 편리한 곳으로 옮겨야 한다.
	▪ 교육 결과의 활용 가치를 높여야 한다.
	▪ 교육정보가 상세히 알려져야 한다.
	▪ 더 많은 사람들이 참여할 수 있어야 한다.
	▪ 온라인으로도 제공되어야 한다.
	▪ 홍보를 더 많이 해야 한다.

사. 정책사업에 대한 인식

정책사업에 대한 인식의 문항은 '정책사업명에 대한 인지도' 와 '교육 프로그램에 대한 인지도' 에 관한 문항으로 구성되어 있다. 해당 조사 문항은 '참여 전' 과 '참여 후' 의 생각을 각각 선택하도록 지시하였다.

<표 8-26> 국가평생교육진흥원 - 정책사업에 대한 인식 조사 문항

구분	문항
정책사업에 대한인식	▪ 정책사업명에 대한 인지도
	▪ 교육 프로그램에 대한 인지도

7. 우송대학교

우송대학교 만족도 조사는 1학기에 2번(중간평가 결과평가) 진행되며, 각 평가의 문항은 동일하게 구성되어 있다. 만족도 조사 문항은 '전공 이론', '전공이론/실습', '전공 실습', '일반교양', '외국어', '팀 프로젝트' 로 구성되어 있다. 본 연구는 게임인재원의 경우 1년차 이론+미니프로젝트 과정과 2년차 장기 프로젝트 과정으로 구분이 되기 때문에, 우송대학교의 '전공이론/실습' 과 '팀 프로젝트' 만족도 조사를 중심으로 분석하였다. 모든 만족도 조사 문항은 5점 척도 및 서술형 문항으로 구성되어 있다.

만족도 조사 항목은 '수업 방법', '수업 내용', '과제물 및 성적 평가', '성취도', '기타', '총괄 평가' 로 구성되어 있다. '전공이론/실습' 와 '팀 프로젝트' 관련 문항

수업 방법 문항의 차이가 있지만 다른 유형의 문항들은 동일하게 구성되어 있다. 각 문항은 총괄 평가 2개의 서술형 문항을 제외하고 모두 리커트 5점 척도로 측정된다. 아울러 최종 점수는 수업방법 30%, 수업내용 35%, 과제 및 성적 평가 10%, 성취도 25% 비율로 산출되며, 기타와 총괄평가 항목은 점수에 반영되지 않는다.

가. 수업 방법

수업 방법 문항은 전공이론/실습 설문의 경우 '교수님과의 상호작용', '수업결손', '피드백', '수업 준비' 관련 문항으로 구성되어 있으며, 팀 프로젝트 설문의 경우 '프로젝트 형식 수업', '수업결손', '피드백', '자발적인 학습' 관련 각 4개의 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-27> 우송대학교 - 수업 방법 문항

구분	문항
수업 방법 (전공이론/실습)	▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변을 해 주셨습니까?
	▪ 교수님은 임의로 지각, 단축수업, 휴강 후 보강 미실시 등 수업결손 없이 수업을 성실하게 진행하셨습니까?
	▪ 시험이나 퀴즈, 과제물 등 학생의 성취도 평가에 대한 피드백은 빠른 시간 내에 이루어졌습니까?
	▪ 교수님의 수업 준비는 충실하였습니까?
수업 방법 (팀프로젝트)	▪ 수업이 조사, 토론, 발표, 질문과 답변을 위주로 하는 프로젝트 형식으로 진행되었습니까?
	▪ 교수님은 임의로 지각, 단축수업, 휴강 후 보강 미실시 등 수업결손 없이 수업을 성실하게 진행하셨습니까?
	▪ 시험이나 퀴즈, 과제물 등 학생의 성취도 평가에 대한 피드백은 빠른 시간 내에 이루어졌습니까?
	▪ 교수님은 학생들이 자발적인 학습을 유도하는 방식으로 수업을 진행하였습니까?

나. 수업 내용

수업 내용 문항은 '계획과 수업의 일치', '수업 열정', '실무 연계', '학생 수준의 수업', '보조자료 및 교수방법' 관련 5개의 문항으로 이루어져 있다.

<표 8-28> 우송대학교 - 수업 내용 문항

구분	문항
수업 내용	▪ 수업목표, 성적평가 기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌습니까?(
	▪ 교수님은 수업을 진행함에 있어 열정적으로 가르치셨습니까?
	▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 생각합니까?
	▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었습니까?
	▪ 수업 보조자료(수업노트, PPT, 실습기자재 등) 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었습니까?(5%)

다. 과제물 및 성적 평가

과제물 및 성적 평가 문항은 '사전 설명 및 정보제공', '공정한 평가' 관련 2개의 문항으로 이루어져 있다.

<표 8-29> 우송대학교 - 과제물 및 성적 평가 문항

구분	문항
과제물 및 성적 평가	▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌습니까?
	▪ 교수님은 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였습니까?

라. 성취도

성취도 문항은 '강의 추천', '학습 목표 달성' 관련 2개의 문항으로 이루어져 있다.

<표 8-30> 우송대학교 - 성취도 문항

구분	문항
성취도	▪ 이 강좌를 동일한 교수님이 다음 학기에 수업한다면 귀하의 친구나 선.후배에게 추천하겠습니까?
	▪ 귀하는 당초 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?

마. 기타 및 총괄평가

기타 문항은 '수업 시간 이외에 담당 교수님과 상담할 수 있는 기회가 주어졌는지에 대한 단일 문항으로 구성되어 있으며, 총괄 평가 문항은 '좋았던 점', '개선해야 할 점', '수업 목표와 부합하는 전공 능력 증진'에 관한 서술형 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-31> 우송대학교 - 기타 문항

구분	문항
기타	▪ 수업 시간 이외에 담당 교수님과 상담을 할 기회가 충분히 주어졌습니까?
총괄 평가	▪ 이번 학기를 수강하면서 가장 좋았던 점은 무엇입니까?(서술형)
	▪ 이번 학기를 수강하면서 불만족한 점이 무엇이며, 개선이 필요하다고 생각했던 점은 무엇입니까?(서술형)
	▪ 이 수업을 통해 해당 과목 수업계획의 목표에 부합하는 전공능력이 증진되었습니까?

8. 한경국립대학교

한경국립대 대학교 만족도 조사는 1학기에 2번(중간평가 결과평가) 진행되며, 각 평가의 문항은 동일하다. 만족도 조사 설문지는 '강의 중심'과 '실험, 실습 중심' 두 가지 유형으로 구분되어 있다. 모든 만족도 조사 문항은 5점 척도 및 서술형 문항으로 구성되어 있다.

가. 공통 항목

공통 항목은 '강의 중심'과 '실험, 실습 중심' 두 가지 모두 실시되는 항목이다. 공통 설문 문항은 수업 전반-1문항, 수업 구성 및 진행-5문항, 수업 효과-1문항, 근무 평정-2문항, 시험 과제-1문항, 학생 설문-2문항으로 구성되어 있다. 학생 설문 문항은 서술형으로 구성되어 있으며, 이외에 문항들은 5점 척도로 측정된다.

<표 8-32> 한경국립대학교 - 공통 항목 문항

구분	문항
수업 전반	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.
수업 구성 및 진행	▪ 강의계획서(수업방법, 시험, 과제, 수업내용, 교재 등)에 따라 강의를 진행하였다.
	▪ 수업자료가 학생들의 수준에 맞는 난이도로 제시되었다.
	▪ 담당교수는 학생들이 수업에 적극적으로 참여하도록 질문을 유도하였고, 질문에 대한 설명을 충실히 하였다.
	▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다.
수업 효과	▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다.
근무 평정	▪ 교수는 휴.결강이 없었다. - 휴.결강이 없었던 경우 (5점) - 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우 (5점) - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)
	▪ 교수는 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다

구분	문항
수업 전반	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.
수업 구성 및 진행	▪ 강의계획서(수업방법, 시험, 과제, 수업내용, 교재 등)에 따라 강의를 진행하였다.
	▪ 수업자료가 학생들의 수준에 맞는 난이도로 제시되었다.
	▪ 담당교수는 학생들이 수업에 적극적으로 참여하도록 질문을 유도하였고, 질문에 대한 설명을 충실히 하였다.
	▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다.
수업 효과	▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다.
근무 평정	▪ 교수는 휴.결강이 없었다. - 휴.결강이 없었던 경우 (5점) - 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우 (5점) - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)
	▪ 교수는 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다
시험 과제	▪ 과제나 시험은 강의 목표와 내용을 적절하게 반영하였다.
학생 설문	▪ 본 수업의 좋은점은 무엇입니까?(서술형)
	▪ 수업과 관련하여 개선점은 무엇입니까?(서술형)

나. 강의 중심 항목

강의 중심 항목은 ‘공통 강의’와 ‘온라인 강의’로 구성되어 있으며, 온라인 강의를 수강한 학생의 경우 공통 강의 및 온라인 강의 항목 모두 설문 대상자가 된다. 반면에 오프라인 강의를 수강한 학생의 경우 공통 강의 항목만 설문 대상자가 된다. 게임인재원의 경우 온라인 강의가 개설되어 있지 않기 때문에 온라인 강의 항목을 제외한 공통 강의를 중심으로 설문 항목을 분석하고자 한다.

<표 8-33> 한경국립대학교 - 강의 중심 문항

구분	문항
공통 강의	▪ 수업목표와 강의주제를 분명하게 설명하였다.
	▪ 수업 중에 들어준 예들이 강의주제를 이해하는데 도움이 되었다
	▪ 학생들의 강의내용에 대한 관심과 흥미를 적절하게 유도하였다.

다. 실습 중심 항목

실습 중심 항목은 ‘실험 실습’ 단일로 구성되어 있다. 해당 항목에는 ‘설계방법의 목표와 과제에 대한 설명’, ‘교수의 역할’, ‘교수의 설명력’ 등의 내용으로 구성되어 있다.

<표 8-34> 한경국립대학교 - 실습 중심 문항

구분	문항
실험 실습	▪ 실험.실습 또는 설계방법의 목표와 과제에 대한 설명이 적절하였다.
	▪ 실험.실습 또는 설계과정에서의 교수의 역할은 적절하였다.
	▪ 교수는 이론과 실제를 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다.

9. 한국공학대학교

한국공학대학교의 만족도 조사는 중간평가(1차)와 기말평가(2차)로 구분된다. 각 평가는 서로 다른 평가 목적과 설문지 유형을 가지고 있다.

가. 중간평가(1차)

중간평가는 수업에 대한 다양한 요구와 의견을 조사하고, 그 결과를 담당 교수에게 전달하여, 학기중 수업 운영의 부족한 점을 보완하고 개선하기 위한 목적으로 최종적으로 학습의 질을 제고하는 것을 목적에 둔다. 중간평가는 개강 후 5-6주 사이에 진행된다.

<표 8-35> 한국공학대학교 - 중간평가(1차)

평가영역	문항수	평가방법
학생자기평가	2문항	5점척도
강의계획	2문항	5점척도
강의만족 및 수업에 대한 제안	2문항①-⑦	①-⑦항목 선택(중복선택가능) 선택항목 클릭후 서술형 기술

나. 기말평가(2차)

기말평가는 교수자가 제공하는 수업의 질, 수업과정에서의 교수자의 행동, 수업에 따른 학습자의 경험에 근거하여 교수자의 능력을 다각적으로 평가하고, 수업개선 및 교수법 개선을 통한 강의 질 제고를 목적에 둔다. 중간평가는 매 학기 종강시점부터 성적 확인 기간까지 진행된다.

<표 8-36> 한국공학대학교 - 기말평가(2차)

구분	평가영역		문항수	평가방법
공통문항	학습자자기평가, 수업계획, 수업관리, 상호작용, 수업평가, 수업유익성, 유효성, 전반적만족도		8문항	5점척도
	자유의견		1문항	서술형
유형별 선택문항	①일반강의	수업방법	2문항	5점척도
	②플립드·블렌디드		2문항	5점척도
	③PBL·팀기반		2문항	5점척도
	④영어강좌		2문항	5점척도
	⑤초청·강연(옴니버스)		2문항	5점척도

10. 단국대학교

단국대학교의 만족도 조사는 한 학기에 두 번 실시되며, 1차 강의평가와 2차 강의평가로 구분된다. 두 가지 유형의 강의평가는 선택형 문항(객관식), 개방형 문항(서술형)으로 구성되어 있다. 모든 선택형 문항은 5점 척도로 구성되어 있다.

가. 1차 강의평가

1차 강의평가는 수업 진행 과정의 만족도를 묻는 1개의 선택형 문항과 수업 개선 및 건의사항을 묻는 2개의 개방형 문항으로 구성되어 있다.

<표 8-37> 단국대학교 - 1차 강의평가

구분		문항
선택형 문항	만족도	▪ 이 수업의 진행 과정에 대해 어느 정도 만족하고 있습니까?
개방형 문항	개선사항	▪ 이 수업에서 개선되었으면 하는 사항이 무엇입니까?
	건의사항	▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?

나. 2차 강의평가

2차 강의평가는 모두 8개 유형으로 구분되어 있다. 설문지 유형은 '이론과목, 이론+설계, 토론+세미나', '이론+실험(실습)', '인문회화과목', '영어원어강의과목', '사이버강의', '실험·실습과목', '종합설계과목', '예·체능(실기)과목'으로 구분되어 있다. 본 연구는 게임인재원의 교육과정을 고려하여 '이론과목, 이론+설계, 토론+세미나'의

유형의 설문지와 ‘실험・실습과목’의 설문지를 중심으로 분석하였다. 이론과목, 이론+설계, 토론+세미나’의 유형의 설문지와 ‘실험・실습과목’의 설문지의 차이는 수업에서 사용하는 용어의 차이가 있을 뿐 설문 내용은 동일하다. 2차 강의평가의 특징은 1차 강의평가의 요구사항들이 반영이 되었는지 묻는 문항이 있다는 것이다.

<표 8-38> 단국대학교 - 2차 강의평가(이론과목, 이론+설계, 토론+세미나 유형)

구분	문항
객관식 문항	▪ 강의계획서가 체계적으로 구성되어 있어 교과목을 이해하는데 도움이 되었다.
	▪ 수업내용이 수업목표가 분명하고 그 목표에 부합하였다.
	▪ 교재 및 수업자료는 수업을 이해하는데 도움이 되었다.
	▪ 교수자는 학습자의 수준을 고려하여 수업을 진행하였다.
	▪ 교수-학습 방법은 수업목표에 부합하며, 수업에 적절한 교수법을 활용하고 있다.
	▪ 교수는 학생들과 다양한 의사소통(질문 및 답변, 과제 피드백, 상담 등)을 하였다.
	▪ 수업 결손이 있는 경우, 보강이나 기타 대안적 방법으로 수업이 보충되었다.
	▪ 수업관리(수업시간, 출석관리, 과제관리 등)를 철저히 하였다.
	▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 수업내용을 보충하거나 이해하는데 도움이 되었다.
	▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 공정하게 시행, 관리되었다.
	▪ 이 강의를 통해 수업과 관련된 지식과 관심이 향상되었다.
	▪ 이 강의는 전반적으로 만족스럽다.
	▪ 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었습니까?
개방형 문항	▪ 이 강의에서 특별히 좋았던 점이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?
	▪ 이 강의에서 특별히 개선할 점이 있다면 구체적으로 무엇입니까?
강의환경 진단	▪ 이 수업의 수강생 규모는 적절하였다고 생각하십니까?
	▪ 강의실 환경(시설, 도구 등)에서 개선이 필요한 부분이 있다면 구체적으로 무엇입니까?

제4절 개선 방향성 도출

1. 1차 만족도 조사 비교분석

본 연구는 학기 중간에 1차 만족도 조사를 실시하는 대학교 4곳의 만족도 조사를 바탕으로 비교분석을 하였다. 우송대학교와 한경국립대학교는 1차 만족도 조사와 2차 만족도 조사 설문지가 동일하며, 한국공학대학교와 단국대학교는 1차 만족도 조사와 2차 만족도 조사 설문지가 다르게 구성되어 있다. 비교분석은 게임인재원에 적용할 수 있는 문항 유형을 추출하여 유형별 빈도를 구하였다.

분석 결과, 게임인재원 만족도 분석에 적용할 수 있는 문항 유형은 5가지('교육과정', '교수진', '교육 유용성', '총괄평가', '기타')로 구분되었다. 각 유형별 빈도는 다음과 같다. 교육과정, 교육 유용성, 총괄 평가 관련 만족도 문항은 3곳의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다. 교수진 관련 문항은 2곳의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다. 다음으로 기타 만족도 조사는 1곳의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다.

<표 8-39> 1차 만족도 조사 비교분석

구분	기관	문항
교육과정	우송대학교	▪ 수업목표, 성적평가기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌습니까?(
		▪ 교수님은 수업을 진행함에 있어 열정적으로 가르치셨습니까?
		▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 상객합니까?
		▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었습니까?
		▪ 수업 보조자료(수업노트, PPT, 실습기자재 등) 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었습니까?(5%)
		▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌습니까?
		▪ 교수님은 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였습니까?
	한경국립대학교	▪ 강의계획서(수업방법, 시험, 과제, 수업내용, 교재 등)에 따라 강의를 진행하였다.
		▪ 수업자료가 학생들의 수준에 맞는 난이도로 제시되었다.
		▪ 담당교수는 학생들이 수업에 적극적으로 참여하도록 질문을 유도하였고, 질문에 대한 설명을 충실히 하였다.
		▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다.

구분	기관	문항
		▪ 과제나 시험은 강의 목표와 내용을 적절하게 반영하였다.
		▪ 수업목표와 강의주제를 분명하게 설명하였다.
		▪ 수업 중에 들어준 예들이 강의주제를 이해하는데 도움이 되었다
		▪ 학생들의 강의내용에 대한 관심과 흥미를 적절하게 유도하였다.
		▪ (실습) 실험.실습 또는 설계방법의 목표와 과제에 대한 설명이 적절하였다.
		▪ (실습) 실험.실습 또는 설계과정에서의 교수의 역할은 적절하였다.
		▪ (실습) 교수는 이론과 실제를 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다.
	한국공학대학교	▪ 강의계획 관련 2문항
		▪ 강의만족 및 수업에 대한 제안 2문항
교수진	우송대학교	▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변을 해 주셨습니까?
		▪ 교수님은 임의로 지각, 단축수업, 휴강 후 보강미실시 등 수업결손 없이 수업을 성실하게 진행하셨습니까?
		▪ 시험이나 퀴즈, 과제물 등 학생의 성취도 평가에 대한 피드백은 빠른 시간 내에 이루어졌습니까?
	한경국립대학교	▪ 교수는 휴.결강이 없었다. ▪ - 휴.결강이 없었던 경우 (5점) ▪ - 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우 (5점) ▪ - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)
		▪ 교수는 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다
교육 유용성	우송대학교	▪ 이 강좌를 동일한 교수님이 다음 학기에 수업한다면 귀하의 친구나 선.후배에게 추천하겠습니까?
		▪ 귀하는 당초 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?
	한경국립대학교	▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다.
	단국대학교	▪ 이 수업에서 개선되었으면 하는 사항이 무엇입니까?
		▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?
총괄 평가	우송대학교	▪ 이번 학기를 수강하면서 가장 좋았던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이번 학기를 수강하면서 불만족한 점이 무엇이며, 개선이 필요하다고 생각했던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이번 학기를 수강하면서 불만족한 점이 무엇이며, 개선이 필요하다고 생각했던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이 수업을 통해 해당 과목 수업계획의 목표에 부합하는 전공능력이 증진되었습니까?
	한경국립대학교	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.
		▪ 본 수업의 좋은점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 수업과 관련하여 개선점은 무엇입니까?(서술형)
	단국대학교	▪ 이 수업에서 개선되었으면 하는 사항이 무엇입니까?
		▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?
기타	우송대학교	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.

2. 2차 만족도 조사 비교분석

본 연구는 학기말 만족도 조사를 실시하는 대학교 7곳, 국가 산하 교육기관 1곳, 평생교육원 1곳, 국가평생교육진흥원 1곳의 만족도 조사를 바탕으로 비교분석을 하였다. 비교분석은 게임인재원에 적용할 수 있는 문항 유형을 추출하여 유형별 빈도를 구하였다.

분석 결과, 게임인재원 만족도 분석에 적용할 수 있는 문항 유형은 10가지('교육과정', '교육시설(환경)', '운영체계(행정 서비스)', '교수진', '홍보활동 및 이미지 만족도', '기관 생활', '교육 유용성', '욕구와 기대에 부합', '총괄 평가', '기타')로 구분되었다. 각 유형별 빈도는 다음과 같다. 교육과정 관련 만족도 문항은 연구 대상의 모든 기관의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다. 교육시설(환경) 관련 문항과 운영체계(행정 서비스) 및 교수진 관련 문항은 7곳의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다. 다음으로 교육 유용성 5곳, 총괄 평가 4곳, 홍보활동 및 이미지 만족도 1곳, 기관 생활 1곳, 기타 1곳의 만족도 조사에서 사용하는 것으로 확인되었다.

<표 8-40> 2차 만족도 조사 비교분석

구분	기관	문항
교육과정 (강의)	수원대학교	▪ 전공 교육과정은 학문적 사회적 수요에 부합하는 교과목들로 구성되어 있다
		▪ 전공 교육과정을 통하여 전문적인 역량을 습득할 수 있다
		▪ 우리 학교의 전공 교육과정에 대해 전반적으로 만족한다
	전남대학교	▪ 전공과목은 전공지식을 습득할 수 있도록 체계적으로 구성되어 있다
		▪ 전공과목은 강의계획서에 따라 강의가 충실하게 진행된다
		▪ 전공과목의 한 강좌 당 학생 수는 적당하다
		▪ 실험/실습 등 교육 활동 지원이 학생들에게 적절하게 이뤄지고 있다
		▪ 우리 대학의 전공 교육과정에 대해서 전반적으로 만족한다
	호남대학교	▪ 전공 교육과정은 우리 대학이 추구하는 핵심역량을 기를 수 있는 교과목으로 구성되어 있다.
		▪ 전공 교육과정은 전공 능력 및 전문 지식 습득에 도움이 된다.
		▪ 전공 교육과정은 진로 및 취·창업 준비에 도움이 된다.
		▪ 전공 교육과정의 교과목은 전공 능력제고를 위해 적절하게 편성 되어있다
		▪ 전공 교육과정의 성적평가는 공정하게 이루어진다.
	아르떼 아카데미	▪ 본 교육의 학습목표를 사전에 잘 알 수 있었다.
		▪ 본 교육의 내용 구성은 학습목표 달성에 적절하였다.
		▪ 본 교육의 내용은 나의 활동 경력에 적절하게 구성되어 있다.
		▪ 강의자료(음악, 영상, 교육자료 등)의 준비 및 활용이 적절하였다.
		▪ 본 교육의 학습 분량은 적절하였다.
		▪ 교육내용에 대해 전반적으로 만족한다.
	강원도립대학교 평생교육원	▪ 평생교육원의 전체적인 프로그램 편성 및 운영에 만족하십니까?

구분	기관	문항
	국가평생교육 진흥원	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 나의 능력을 높여준다.
	우송대학교	▪ 수업목표, 성적평가기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌습니까?(
		▪ 교수님은 수업을 진행함에 있어 열정적으로 가르치셨습니까?
		▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 상객합니까?
		▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었습니까?
		▪ 수업 보조자료(수업노트, PPT, 실습기자재 등) 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었습니까?(5%)
		▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌습니까?
		▪ 교수님은 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였습니까?
	한경국립 대학교	▪ 강의계획서(수업방법, 시험, 과제, 수업내용, 교재 등)에 따라 강의를 진행하였다.
		▪ 수업자료가 학생들의 수준에 맞는 난이도로 제시되었다.
		▪ 담당교수는 학생들이 수업에 적극적으로 참여하도록 질문을 유도하였고, 질문에 대한 설명을 충실히 하였다.
		▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다.
		▪ 과제나 시험은 강의 목표와 내용을 적절하게 반영하였다.
		▪ 수업목표와 강의주제를 분명하게 설명하였다.
		▪ 수업 중에 들어준 예들이 강의주제를 이해하는데 도움이 되었다
		▪ 학생들의 강의내용에 대한 관심과 흥미를 적절하게 유도하였다.
		▪ (실습) 실험.실습 또는 설계방법의 목표와 과제에 대한 설명이 적절하였다.
		▪ (실습) 실험.실습 또는 설계과정에서의 교수의 역할은 적절하였다.
		▪ (실습) 교수는 이론과 실제를 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다.
	한국공학 대학교	▪ 수업계획 1문항
		▪ 수업관리 1문항
		▪ 상호작용 1문항
		▪ 수업평가 1문항
		▪ 수업방법 2문항
	단국대학교	▪ 강의계획서가 체계적으로 구성되어 있어 교과목을 이해하는데 도움이 되었다.
		▪ 수업내용이 수업목표가 분명하고 그 목표에 부합하였다.
		▪ 교재 및 수업자료는 수업을 이해하는데 도움이 되었다.
		▪ 수업 결손이 있는 경우, 보강이나 기타 대안적 방법으로 수업이 보충되었다.
		▪ 수업관리(수업시간, 출석관리, 과제관리 등)를 철저히 하였다.
		▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 수업내용을 보충하거나 이해하는데 도움이 되었다.
		▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 공정하게 시행, 관리되었다.

구분	기관	문항
		▪ 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었습니까?
교육시설 (환경)	수원대학교	▪ 강의실은 수업진행에 차질이 없도록 관리되고 있다
		▪ 실험, 실습실은 수업 진행에 필요한 시설과 장비가 구비되어 있다
		▪ 우리 학교의 교육 시설에 대해 전반적으로 만족한다
	전남대학교	▪ 강의실에 기자재(전자칠판 등 첨단 기자재 포함), 냉·난방기 등 시설이 잘 갖추어져 있다
		▪ 학생 수를 감안할 때 강의실 수가 적정하다
		▪ 실험/실습실은 학습에 지장이 없도록 유지/관리되고 있다
		▪ 교내 편의시설(식당, 매점, 서점, 문구점, 카페 등) 이용이 편리하다
		▪ 우리 대학의 강의실 및 대학시설에 대해서 전반적으로 만족한다
	호남대학교	▪ 생활관의 규모 및 시설은 이용하기 용이하다.
		▪ 기타 편의 공간(휴게실, 매점, 서점, 실외 휴게 공간 등)의 규모 및 시설은 이용하기 용이하다.
	아르떼 아카데미	▪ 교육장소까지 이동하는 교통이 편리하였다.
		▪ 교육을 진행한 강의시설(공간)은 교육받기에 적절하였다.
		▪ 교육을 위한 기자재(장비, 학습도구)가 충분히 지원되었다.
		▪ 편의시설(주차장, 휴게실, 화장실 등)은 잘 갖춰져 있었다.
		▪ 홈페이지에서 수강신청, 교육 과정 확인, 개인정보 관리 등의 이용이 편리하였다.
		▪ 집체연수 교육환경에 대해 전반적으로 만족한다.
	강원도립대학교 평생교육원	▪ 참여하신 프로그램의 교육기자재(교재) 및 시설에 만족하십니까?
	국가평생교육 진흥원	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 시설/설비가 우수하다.
	단국대학교	▪ 이 수업의 수강생 규모는 적절하였다고 생각하십니까?
		▪ 강의실 환경(시설, 도구 등)에서 개선이 필요한 부분이 있다면 구체적으로 무엇입니까?
운영체계 (행정 서비스)	수원대학교	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 적절한 서비스를 제공한다
		▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 친절하게 답한다
		▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 신속하게 답한다
		▪ 인터넷, 전화 등 비대면으로도 행정서비스가 편리하게 제공되고 있다
	전남대학교	▪ 교직원들의 행정서비스는 신속하고 정확하게 처리된다
		▪ 학사 행정 서비스 담당 교직원들은 전문성을 갖추고 있다
		▪ 학사 행정 서비스 담당 교직원들은 친절하다
		▪ 학사제도 및 일정이 충분히 공지되고 있다
		▪ 우리 대학의 학사 행정 서비스에 대해서 전반적으로 만족한다
	호남대학교	▪ 학생과 직원 간의 소통이 원활하다.
		▪ 행정서비스(학생 참여 및 지원 프로그램 등)는 이용하기 용이하다.
	아르떼 아카데미	▪ 일정 및 운영 등에 대한 사전 안내가 잘 전달되었다.
		▪ 안내 자료에 교육 프로그램의 목적과 내용이 명료하게 작성되었다.
		▪ 연수 담당 직원들은 문의사항에 대해 적극적으로 대응해 주었다.
		▪ 운영체계에 대해 전반적으로 만족한다.
	국가평생교육 진흥원	▪ 내 생각에, 이 프로그램은 정보제공이 잘 되고 있다.
교수진	수원대학교	▪ 교수님과의 상담은 학생 수요에 맞추어 적절하게 운영되고 있다
		▪ 교수님은 학생에게 관심을 갖고 적극적으로 상담에 임한다

구분	기관	문항
		▪ 교수님과의 상담은 학교생활과 학업수행 및 진로선택에 도움이 된다
		▪ 교수님과의 상담에 전반적으로 만족한다
	전남대학교	▪ 교수진은 전문성을 갖추고 있다
		▪ 수업 준비를 철저히 하고, 수업에 열정적으로 임한다
		▪ 교과목 내용 및 특성 등을 고려하여 강의를 한다
		▪ 수업 중 학생의 의견을 경청하고, 성의 있게 답변하려 노력한다
		▪ 과제와 시험을 공정하게 평가하고 충실한 피드백을 제공한다
		▪ 학생의 취업 및 장래 계획(유학, 창업 등)에 관심이 높다
		▪ 학생의 인격과 권리를 존중해준다
		▪ 성별 간에 차별 없이 학생들을 동등하게 대한다
		▪ 상담 시 친절하고 적극적인 자세로 임한다
		▪ 우리 대학의 교수진에 대해서 전반적으로 만족한다
	호남대학교	▪ 전공 교과목의 교수진은 전공분야에서 요구되는 지식과 자질을 지니고 있다
		▪ 전공 교과목의 교수진은 강의 준비 및 진행을 충실히 한다.
	아르떼 아카데미	▪ 교육강사들은 관련 분야에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다.
		▪ 교육강사들은 강의목표와 일치된 수업을 진행하였다.
		▪ 교육강사의 목소리 크기, 말의 빠르기, 행동 언어 등은 적합하였다.
		▪ 교육강사들은 연수생과의 상호작용이 적절하였다.
		▪ 교육강사들에 대해 전반적으로 만족한다.
	우송대학교	▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변을 해 주셨습니까?
		▪ 교수님은 임의로 지각, 단축수업, 휴강 후 보강미실시 등 수업결손 없이 수업을 성실하게 진행하셨습니까?
		▪ 시험이나 퀴즈, 과제물 등 학생의 성취도 평가에 대한 피드백은 빠른 시간 내에 이루어졌습니까?
	한경국립 대학교	▪ 교수는 휴.결강이 없었다. - 휴.결강이 없었던 경우 - 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우 - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우
		▪ 교수는 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다
	단국대학교	▪ 교수자는 학습자의 수준을 고려하여 수업을 진행하였다.
		▪ 교수-학습 방법은 수업목표에 부합하며, 수업에 적절한 교수법을 활용하고 있다.
		▪ 교수는 학생들과 다양한 의사소통(질문 및 답변, 과제 피드백, 상담 등)을 하였다.
홍보활동 및 이미지 만족도	전남대학교	▪ 우리 대학은 홍보에 적극적이다.
		▪ 우리 대학의 대외적 인지도 및 이미지(평판)는 좋은 편이다
		▪ 우리 대학을 졸업하는 것은 사회진출에 도움이 된다
		▪ 인재양성을 위한 교육 환경과 건전한 대학문화 조성을 통한 이미지 개선에 적극적이다
		▪ 대학경쟁력이 우수하고 발전가능성이 높다
		▪ 우리 대학의 홍보활동 및 이미지에 대해서 전반적으로 만족한다
기관 생활	수원대학교	▪ 나는 현재의 교우관계에 만족한다
		▪ 나는 현재의 사제 관계에 만족한다
		▪ 주변 사람들에게 우리 학부(과)(전공) 입학을 추천하고 싶다
		▪ 주변 사람들에게 우리 학교 입학을 추천하고 싶다

구분	기관	문항
교육 유용성	아르떼 아카데미	▪ 본 과정의 교육내용은 내가 기대한 방향과 일치한다.
		▪ 나는 본 과정의 교육목표를 달성하였다.
		▪ 본 과정을 통해 문화예술교육 전문성과 역량이 향상되었다.
		▪ 향후 유사 과정이 개설되면 수강할 의향이 있다.
		▪ 본 과정을 다른 문화예술교육 활동가에게 추천할 것이다.
	우송대학교	▪ 이 강좌를 동일한 교수님이 다음 학기에 수업한다면 귀하의 친구나 선.후배에게 추천하겠습니까?
		▪ 귀하는 당초 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?
	한경국립대학교	▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다.
	한국공학대학교	▪ 수업 유익성 2문항
		▪ 수업 유효성 2문항
	단국대학교	▪ 이 강의를 통해 수업과 관련된 지식과 관심이 향상되었다.
욕구와 기대에 부합	수원대학교	▪ 전공 교육과정은 내가 원하고 기대하는 전공 교과목들로 구성되어 있다
	이르떼 아카데미	▪ 본 과정의 교육내용은 내가 기대한 방향과 일치한다.
	강원도립대학교 평생교육원	▪ 참여하신 프로그램이 본인의 교육욕구와 기대에 만족스러웠습니까?
총괄 평가	우송대학교	▪ 이번 학기를 수강하면서 가장 좋았던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이번 학기를 수강하면서 불만족한 점이 무엇이며, 개선이 필요하다고 생각했던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이번 학기를 수강하면서 불만족한 점이 무엇이며, 개선이 필요하다고 생각했던 점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 이 수업을 통해 해당 과목 수업계획의 목표에 부합하는 전공능력이 증진되었습니까?
	한경국립대학교	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.
		▪ 본 수업의 좋은점은 무엇입니까?(서술형)
		▪ 수업과 관련하여 개선점은 무엇입니까?(서술형)
	한국공학대학교	▪ 전반적 만족도 1문항
	단국대학교	▪ 이 강의를 통해 수업과 관련된 지식과 관심이 향상되었다.
		▪ 이 강의에서 특별히 좋았던 점이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?(서술형)
		▪ 이 강의에서 특별히 개선할 점이 있다면 구체적으로 무엇입니까?(서술형)
기타	우송대학교	▪ 수업내용이 체계적으로 구성되었다.

3. 개선 방향성

가. 강의 관점 개선 방향성

현재 게임인재원은 강의 개선을 위해 학기 중간 만족도 조사(1차)와 학기 말 만족도 조사(2차)를 실시하여 교육생들의 의견들을 적극적으로 반영하려 노력하고 있다. 그러나 게임인재원의 만족도 조사의 경우 설문 문항의 의미가 광범위하기 때문에 교육생에게 명확한 요구사항들을 수집하기 어렵다. 현재 게임인재원의 만족도 조사에서는 주제별 1문항으로 설문 항목을 구성하고 있다. 학기 말 만족도 조사의 경우 객관형 설문 방식으로 실시되기 때문에, 주제별 세부적인 의견을 수렴하기에 어려움이 있다. 반면에 중간 만족도 조사의 경우 서술형이기는 하지만 만족도 조사 시점에서 교육생이 평소에 전달하고 싶었던 의견이나 강의 개선과 관련한 중요 의견을 간과할 수 있다. 따라서 만족도 조사 시점에서 게임인재원이 수집하기 희망하는 정보교육생이 기존에 전달하고 싶었던 의견을 명확하게 수집하기 위해서는 설문 주제와 문항을 교육생이 해당 강의 방법, 강의 내용, 기관 생활, 욕구와 기대에 부합 등에 관한 항목을 세부적으로 구성하고, 개별 항목을 세분화하여 설문 문항을 확대할 필요가 있다.

아울러 중간 만족도 평가를 통해 교육생들에게 수집된 요구사항이 적절하게 반영되어 있는지에 대한 확인이 필요하다. 단국대학교는 한 학기에 1차 강의평가와 2차 강의평가를 실시하고 있으며, 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었는지 2차 강의평가에서 질의하고 있다. 1차 강의평가에서 제시된 사항들에 대한 여부를 확인하는 것은 1차 강의평가 이후 개선된 사항들에 대한 개선 정도를 확인할 수 있고, 기관에서 학생들의 요구사항에 대해 개선하려는 노력을 보여줄 수 있는 효과를 줄 수 있다. 따라서 게임인재원에서도 학기말 만족도 조사에서 중간평가 반영 여부를 질의하는 설문 항목을 포함할 필요가 있다.

- ✓ 전체적으로 게임인재원 만족도 조사 문항을 주제별 하나의 문항으로 구성하는 것이 아닌, **개별 설문 항목에 대한 다양한 환경과 조건의 만족도를 세부적으로 구분하여 세부적인 설문 문항 구성**
- ✓ 광범위한 의미의 설문 항목 구성이 아닌, 타 대학기관의 만족도 조사를 참고하여 '기관 생활', '교육 유용성', '욕구와 기대에 부합' 등과 같은 **다양한 유형의 설문 항목을 구성**
- ✓ 2차 만족도 조사에서 **1차 만족도 조사에서 제시되었던 요구 사항들이 잘 반영되었는지 확인할 수 있는 문항 추가**

나. 한국콘텐츠진흥원, 운영사무국 만족도 관점 개선 방향성

게임인재원 만족도 조사에서 한국콘텐츠진흥원, 운영사무국 만족도 관련 설문은 '교육운영 만족도(교육행정, 교육지원 등)', '교육환경 만족도(교육장, 보안, 접근성 등)' 두 문항으로 구성되어 있다. 대학교의 만족도 조사에서는 교육 운영 측면에서 '서비스', '친절', '신속한 대응', '안내자료 및 공지' 등으로 구분되어 있으며, 교육환경 측면에서는 '수업 관리', '시설과 장비', '시설', '학생수 대비 강의실 수', '실험/실습실 유지/관리', '편의시설', '교통편' 등으로 구분되어 설문지를 구성하고 있다. 앞서 설명한 바와 같이 교육운영 및 교육환경 만족도에 관한 문항의 수가 대학교 만족도 조사 문항과 비교하여 현저하게 적고, 문항의 의미가 광범위하다. 따라서 해당 만족도 항목과 문항의 수를 늘리고 개별 설문 항목들의 의미를 명확하게 구성해야 할 것이다.

다음으로 교육생을 대상으로 콘진원, 운영사무국 만족도를 확인하기 위해서는 콘진원과 운영사무국의 할당된 업무를 설문지에 고지하여 얻고자 하는 정보를 얻을 수 있는 설문을 실시할 필요가 있다. 교육생 입장에서 교육운영과 교육환경에 관한 업무를 게임인재원, 운영사무국, 콘진원에서 할당하고 있는지 인지하기에는 어려움이 있다.

마지막으로 콘진원, 운영사무국 만족도 조사는 교육생뿐만 아니라 교수진 대상으로 실시할 필요가 있다. 게임인재원 전임교수 인터뷰에 의하면 운영사무국이 비용 지출이나 출결 관련해서 권한을 가지고 있을 때 좀 더 유연한, 운영이 가능했고 서로 신뢰할 수 있어 좋았으나, 현재는 이러한 권한이 누구한테 있는지 모르고 해결되지 않은 상태라고 하였다. 게다가 게임인재원 전임교수 인터뷰에 의하면 교수가 안 해도 될 일들을 교수가 하는 경우가 있다고 하였다. 예를 들자면 인재원 청소 및 쓰레기통 등 운영사무국에서 해결해야 할 사항들이 관리되어 있지 않아 교수진들이 수업 시간에 시간을 내어 학생들과 관리하고 있다 하였다. 이러한 인터뷰 내용 기반으로 교수진은 콘진원 및 운영사무국과의 소통이 원활하지 않은 것으로 판단되며, 운영사무국의 업무를 교수진과 교육생들이 대신 해야 하는 일들도 생긴다. 따라서 게임인재원의 교육운영과 교육환경을 개선하기 위해서는 설문 대상에 교수진을 포함해서 설문을 실시해야 할 것으로 판단된다.

✓ 교육운영 및 교육환경 만족도 조사 설문의 **항목과 문항의 수를 늘리고 개별 설문 항목들의 의미를 명확하게 구성**
✓ 콘진원, 운영사무국의 만족도 조사를 실시하기 위해서는 교육생들이 콘진원과 운영사무국의 할당된 업무에 대해 명확하게 알 수 있도록 **설문지에 콘진원과 운영사무국의 업무를 자세하게 고지**
✓ 게임인재원의 교육운영과 교육환경을 개선하기 위해서는 **설문 대상에 교수진을 포함해서 설문 실시**

다. 척도 관점 개선 방향성

게임인재원 만족도 조사 척도와 관련해서는 외래교수 재계약과 관련이 있다. 현재 게임인재원에서는 만족도 조사 70점 미만의 강사는 교체되는데, 만족도 조사 답변의 척도 '보통이다' 가 60점이다. 이러한 잘못 구성된 설문 측정 방식은 강사 교체 빈도가 높아질 수 있으며, 강사를 섭외하기 어렵다는 문제를 야기할 수 있다. 게임인재원 C 전임교수 인터뷰에 의하면 강사 만족도 조사 풀을 다시 만들어야 한다는 지적이 있었고, 게임인재원 D 전임교수 인터뷰에 의하면 현재 게임인재원에서 사용하고 있는 설문 척도를 수정해야 한다는 지적이 있었다. 게다가 한국콘텐츠진흥원 담당자와의 인터뷰에서는 7점, 9점 척도 등 더 나은 척도를 선정하기 위한 확인이 필요하다 하였다.

대학교 만족도 조사의 척도는 대부분 게임인재원과 동일한 리커트 5점 척도를 이용하고 있지만 게임인재원의 경우 '강사 만족도 70점 미만 교체' 라는 제도를 운영하고 있기 때문에 만족도 척도 선정에 있어서 더욱 신중해야 할 것이다. 게다가 아르떼 아카데미와 국가평생교육진흥원과 같은 정부 산하의 교육 기관에서는 7점 척도 및 10점 척도를 사용하고 있다. 척도의 규모가 커질수록 결과 계산이 어렵다는 단점이 있지만, 설문 대상자 답변에 정확성을 높일 수 있다. 따라서 본 연구는 강사 만족도 70점 미만 교체' 제도를 유지하기 위해서는 게임인재원의 만족도 조사 척도를 최소 7점 척도 이상의 규모로 변경되어야 한다고 판단된다.

✓ 강사 만족도 70점 미만 교체' 제도를 유지하기 위해서는 **게임인재원의 만족도 조사 척도를 최소 7점 척도 이상의 규모로 변경**

제5절 개선안 도출

1. 만족도 조사 개선안

현재 게임인재원 만족도 조사 및 타 기관 만족도 조사 분석을 바탕으로 게임인재원 만족도 조사 개선안을 도출하였다. 기존 게임인재원 1차 만족도 조사 항목 '강의 만족스러운 점', '강의 개선점 및 불만인 점', '강의 관련 자유로운 서술'과 2차 만족도 조사 항목에서 '전체 교육 만족도', '교육 운영 만족도', '교육환경 만족도', '강사진 만족도', '종합의견 및 개선사항'에서 1-2차 공동설문은 '교육과정', '교수진', '기타' 항목으로 구성하였으며, 각 항목별 문항을 세부적으로 도출하였다. 아울러 2차 만족도 조사의 '교육 운영 만족도', '교육환경 만족도' 조사는 콘진원, 운영사무국 만족도 조사 개별 항목으로 구분하였다. 추가적으로 2차 만족도 조사에서는 '기관 생활', '교육 유용성', '욕구와 기대에 부합', '1차 만족도 조사 반영 정도' 문항을 포함시켰다.

공통 만족도 조사 및 2차 설문 '기타' 항목 네 가지는 서술형으로 구성하였고, 이외 항목은 리커트 7점 척도 측정방식으로 문항을 설계하였다.

<표 8-41> 만족도 조사 개선안

구분		문항	척도
공통 설문 (1-2차)	교육 과정	▪ 교육과정은 학문적 사회적 수요에 부합하는 교과목들로 구성되어 있다고 생각하십니까?	7점척도
		▪ 수업목표, 성적평가 기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 전공 교육과정을 통하여 전문적인 역량을 습득할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 보조자료 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였다고 생각하십니까?	
		▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 수업내용을 보충하거나 이해하는데 도움이 되었다고 생각하십니까?	
		▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 생각합니까?	
		▪ 교육의 학습 분량이 적절하였다고 생각하십니까?	
		▪ 전공과목의 한 강좌 당 학생 수는 적당하였다고 생각하십니까?	

구분		문항	척도
	교수진	▪ 교수님과의 상담은 학생 수요에 맞추어 적절하게 운영되고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님과의 상담은 학교생활과 학업수행 및 진로선택에 도움이 된다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 전문성을 갖추고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 수업 준비를 철저히 하고, 수업에 열정적으로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 실무와 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변해 주었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제와 시험을 공정하게 평가하고 충실한 피드백을 제공한다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 취업 및 장래 계획(취업, 창업 등)에 관심이 높다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 인격과 권리를 존중해준다고 생각하십니까?	
		▪ 성별 간에 차별 없이 학생들을 동등하게 대한다고 생각하십니까?	
		▪ 상담 시 친절하고 적극적인 자세로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 우리 인재원의 교수진에 대해서 전반적으로 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님의 목소리 크기, 말의 빠르기, 행동 언어 등이 적합하다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 휴.결강이 없었습니까? - 휴.결강이 없었던 경우(7점) - 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우(4점) - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)	
		▪ 교수님은 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다	
	기타	▪ 본 강의와 관련하여 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형
		▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?	
2차 설문	기관 생활	▪ 현재의 교우관계에 만족한다고 생각하십니까?	7점척도
		▪ 현재의 사제 관계에 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 주변 사람들에게 게임인재원 입학을 추천할 의향이 있습니까?	
	교육 유용성	▪ 본 과정의 교육내용이 내가 기대한 방향과 일치한다고 생각하십니까?	
		▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 본 과정을 통해 게임 개발 전문성과 역량이 향상되었다고 생각하십니까?	
		▪ 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?	
	욕구와 기대에 부합	▪ 본 과정의 교육내용이 내가 기대한 방향과 일치한다고 생각하십니까?	
		▪ 참여하신 프로그램이 본인의 교육욕구와 기대에 만족스러웠습니까?	
	기타	▪ 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었습니까?	
		▪ 개설희망과정, 추천강사, 교육운영 전반 의견 등에 대해 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형

2. 콘진원, 운영사무국 만족도 조사

콘진원, 운영사무국 만족도 조사는 학생과 교수진을 대상으로 설문하도록 설계되었다. 콘진원, 운영사무국 만족도 조사 실시 전 원활한 설문을 위해 설문 대상에게 콘진원, 운영사무국 업무에 대해 간략하게 설명할 수 있는 자료를 제공할 수 있도록 콘진원, 운영사무국 업무 현황 자료를 구성하였다.. 콘진원, 운영사무국 업무 현황은 '업무 목표'와 다섯 가지 업무(전문강사 지원, 교육시설 관리, 교육과정 운영, 사업관리, 기타 업무) 정보를 포함하고 있다.

<표 8-42> 콘진원, 운영사무국 업무 현황

구분	내용
목표	▪ 게임인재원 게임 전문인력양성 교육과정의 효과적 운영 지원 및 교육시설 관리
전문강사 지원	▪ 과정별 강사운영 ▪ 전문강사 소통 ▪ 출결체크 지원 ▪ 강사별 수업시수관리 ▪ 커리큘럼에 따른 교육보조재료 준비 ▪ 강사료 지급조서, 교육활동내역서 취합 및 주관사 전달
교육시설 관리	▪ 교육시설 유지보수 ▪ 장비(HW/SW) 임차, 유지관리 ▪ 교육시설 및 장비 관리 점검계획 수립/실행 ▪ 프리스쿨 운영 등 필요 시 장비 임차 ▪ 쾌적한 교육장 환경 유지 관리 ▪ 교육시설 장비 유지보수 전담인력 배치
교육과정 운영	▪ 교육생관리(주/야간 운영) ▪ 교육생 모집(서류평가 및 프리스쿨 운영 지원) ▪ 교육생 졸업프로젝트 성과발표, 전시, 특강, 졸업식 지원 ▪ 과정별 온라인/오프라인 교육운영 지원 ▪ 학기별 프로젝트, 발표회 등 교육운영지원
사업관리	▪ 정기·수시 과업보고 ▪ 사업관리 전담인력 배치 ▪ 과정별 교육 운영 관리 ▪ 과정별 교육 운영 중간 교육생 의견청취 ▪ 프로젝트 투입인력 및 예산관리 ▪ 사업 중간보고, 사업정산 및 결과보고
기타업무 (홍보·디자인·설문)	▪ 메인디자인 및 키비주얼 기획 ▪ 사업운영에 필요한 디자인 진행 ▪ 사업 운영에 필요한 온라인 홍보 ▪ 사업 운영에 필요한 동영상 제작 ▪ 전임교수 의견수렴, 교육생 설문조사 실시 ▪ 교육생 만족도 조사 실시

콘진원, 운영사무국 만족도 조사는 교육생 및 교수진 대상의 단일 공통 설문지로 구성되어 있으며, 운영사무국 주요 업무인 ‘전문강사 지원’, ‘교육시설 관리’, ‘교육과정 운영’, ‘기타업무’, ‘교직원 태도’ 항목으로 구성하였다. 모든 문항은 객관식으로 구성되어 있다.

<표 8-43> 콘진원, 운영사무국 만족도 조사

구분	문항	척도
전문강사 지원	▪ 과정별 강사운영 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	7점척도
	▪ 교육생 출결체크 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강사별 수업시수관리가 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 학생 수 대비 교수진 수가 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 커리큘럼에 따른 교육보조재료 준비 지원이 적절했다고 생각하십니까?	
교육시설 관리	▪ 교육시설이 청결하게 유지 관리되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수강생 규모 대비 교육시설 규모는 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강의실에 기자재(전자칠판, 컴퓨터, 프로그램 등 첨단 기자재 포함), 냉·난방기 등 시설이 잘 갖추어져 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수업 진행에 필요한 장비가 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 프리스쿨 기간 동안 필요한 장비들이 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육시설에 장비 유지보수 전담인력이 적절하게 배치되어 있다고 생각하십니까?	
교육과정 운영	▪ 교육생 안전관리가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 학생 인원을 적절하게 모집한다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 졸업프로젝트, 성과발표, 전시, 특강, 졸업식 등의 행사 지원이 적절하게 이루어졌다고 생각하십니까?	
	▪ 과정별 온라인/오프라인 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
	▪ 학기별 프로젝트, 발표회 등 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
기타업무	▪ 게임인재원 홍보활동이 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 만족도 조사가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
교직원 태도	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 적절한 서비스를 제공한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 친절하게 답한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 신속하게 답한다고 생각하십니까?	
	▪ 연수 담당 직원들은 문의사항에 대해 적극적으로 대응해 준다고 생각하십니까?	

제6절 소결

본 연구는 게임인재원의 만족도 조사 개선 프로세스는 ① 게임인재원 만족도 조사 현황 분석 → ② 타 기관의 만족도 조사 현황 분석 → ③ 개선 방향성 도출 → ④ 최종 게임인재원 만족도 조사 개선안 수립으로 구성되었다. 타 기관 만족도 조사는 7개 대학교, 2개 교육진흥원, 1개 평생교육원 대상으로 진행되었다.

<표 8-44> 타기관 현황 분석 종합

구분		게임 인재원	수원 대학교	전남 대학교	호남 대학교	아르떼 아카데미	강원도립 대학교 평생교육원	국가평생 교육진흥원	우송 대학교	한경국립 대학교	한국공학 대학교	단국 대학교
1차 (중간)	교육 만족도	-	-	-	-	-	-	-	8문항 (5점척도)	9문항 (5점척도)	4문항 (5점척도/ 서술형)	1문항 (5점척도)
	강사 만족도	-	-	-	-	-	-	-	6문항 (5점척도)	4문항 (5점척도)	-	-
	교육의 유용성	-	-	-	-	-	-	-	2문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	-	-
	기관/프로그램 추천 의향	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	-	-
	전체 만족도	1문항 (서술형)	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	-
	종합의견 및 개선사항	2문항 (서술형)	-	-	-	-	-	-	-	2문항 (서술형)		2문항 (서술형)
2차 (학기말)	대학(기관) 이념 만족도	-	-	-	3문항 (5점척도)	-	-	-	-	-	-	-
	교육 만족도	1문항 (5점척도)	7문항 (5점척도)	5문항 (5점척도)	7문항 (5점척도)	6문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	-	8문항 (5점척도)	9문항 (5점척도)	4문항 (5점척도)	7문항 (5점척도)

구분		게임 인재원	수원 대학교	전남 대학교	호남 대학교	아르떼 아카데미	강원도립 대학교 평생교육원	국가평생 교육진흥원	우송 대학교	한경국립 대학교	한국공학 대학교	단국 대학교
	교육운영 만족도 (교육행정, 교육지원 등)	1문항 (5점척도)	9문항 (5점척도)	11문항 (5점척도)	2문항 (5점척도)	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	5문항 (10점척도)	-	-	-	-
	교육환경 만족도 (시설, 보안, 접근성 등)	1문항 (5점척도)	7문항 (5점척도)	5문항 (5점척도)	7문항 (5점척도)	6문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	5문항 (10점척도)	-	-	-	2문항 (5점척도)
	강사 만족도	1문항 (5점척도)	-	9문항 (5점척도)	-	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	-	5문항 (5점척도)	4문항 (5점척도)	-	3문항 (5점척도)
	인적 환경 만족도	-	-	-	4문항 (5점척도)	-	-	-	-	-	-	-
	상담 및 각종 활동(교과 외) 지원 만족도	-	8문항 (5점척도)	12문항 (5점척도)	5문항 (5점척도)	-	-	-	-	-	-	-
	대학(기관) 생활 만족도	-	4문항 (5점척도)	-	7문항 (5점척도)	-	-	-	-	-	-	-
	홍보활동 및 이미지 만족도	-	-	6문항 (5점척도)	-	-	-	-	-	-	-	-
	교육의 유용성	-	-	-	-	5문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	12문항 (10점척도)	2문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	2문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)
	전반적 만족도	-	-	3문항 (5점척도)	-	2문항 (5점척도)	-	1문항 (10점척도)		1문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)	1문항 (5점척도)
	기관/프로그램 추천 의향	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)	-	1문항 (5점척도)	-	-	-

구분		게임 인재원	수원 대학교	전남 대학교	호남 대학교	아르떼 아카데미	강원도립 대학교 평생교육원	국가평생 교육진흥원	우송 대학교	한경국립 대학교	한국공학 대학교	단국 대학교
	종합의견 및 개선사항	1문항 (서술형)	-	-	-	2문항 (서술형)	-	13문항 (10점척도)	-	2문항 (서술형)	1문항 (서술형)	2문항 (서술형)
	1차 강의평가 반영	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1문항 (5점척도)

타 기관의 만족도 조사 분석 결과, 현재 게임인재원 만족도 조사의 설문 항목과 문항 구성이 타 기관 만족도 조사에 비해 적었고, 1차 설문의 요구사항들이 반영되었는지 확인하는 문항이 없는 것으로 확인되었다. 적은 항목과 문항의 설문 구성은 결과 산출이 비교적 수월하다는 장점이 있으나 설문 참가자들의 세부적인 의견을 수집하기 어렵다는 단점이 있다. 이러한 단점을 보완하기 위해 따라서 본 연구는 ① 설문 항목 및 문항 확대, ② 1차 설문 요구사항 반영 정도를 묻는 문항을 추가하는 개선 방향성을 도출하였다. 아울러 대부분 타 기관의 만족도 조사에서 객관형 문항에 대해 리커트 5점 척도를 활용하여 측정하고 있었지만, 게임인재원의 경우 만족도 조사의 결과에 따라 교수진의 추가 계약 여부가 결정되기 때문에 좀 더 섬세한 측정이 필요하다 판단되어 ③ 모든 객관형 문항을 리커트 7점 척도로 측정하는 개선 방향성을 도출하였다. 결론적으로 게임인재원 만족도 조사에서 공통 설문(1-2차) 항목을 ‘교육과정’, ‘교수진’, ‘기타’로 분류하였고, 각 항목의 세부 문항을 도출하였다. 2차 설문 문항은 공통 설문 항목에 ‘기관 생활’, ‘교육 유용성’, ‘욕구와 기대에 부합’ 항목으로 구성하였다. 기타 문항은 자유로운 의견 및 건의사항을 묻는 서술형 문항과 1차 강의평가 이후 요구사항들이 반영되었는지 묻는 객관형 문항으로 구성하였다. 객관형 문항의 측정 방식은 리커트 7점척도를 채택하였다.

<표 8-45> 만족도 조사 개선안

구분		문항	척도
공통 설문 (1-2차)	교육 과정	▪ 교육과정은 학문적 사회적 수요에 부합하는 교과목들로 구성되어 있다고 생각하십니까?	7점척도
		▪ 수업목표, 성적평가 기준 및 방법 등이 합리적으로 명확히 제시되고, 수업계획과 일치하게 수업이 이루어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 전공 교육과정을 통하여 전문적인 역량을 습득할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 보조자료 또는 다양한 교수방법 등을 활용하여 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 학생들의 학습수준과 이해정도에 대하여 관심을 가지면서 학생수준에 맞추어 수업이 진행되었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제물이나 시험에 관한 충분한 정보와 설명이 사전에 주어졌다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 학생들의 시험이나 과제물을 공정하고 정확하게 평가하였다고 생각하십니까?	
		▪ 평가(과제, 퀴즈, 발표, 시험 등)는 수업내용을 보충하거나 이해하는데 도움이 되었다고 생각하십니까?	
		▪ 수업내용이 전공분야와 연계하여 실무에 도움이 될 것이라 생각합니까?	
		▪ 교육의 학습 분량이 적절하였다고 생각하십니까?	
		▪ 전공과목의 한 강좌 당 학생 수는 적당하였다고 생각하십니까?	
	교수진	▪ 교수님과의 상담은 학생 수요에 맞추어 적절하게 운영되고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 학습에 어려움을 겪는 학생들에게 개별적인 도움을 제공하였다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님과의 상담은 학교생활과 학업수행 및 진로선택에 도움이 된다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 전문성을 갖추고 있다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님이 수업 준비를 철저히 하고, 수업에 열정적으로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 실무와 연관시켜 교육과정을 이해하기 쉽게 설명하였다고 생각하십니까?	
		▪ 수업 중 자유로운 질의 및 토론 기회가 주어지고, 교수님은 충실히 답변해 주었다고 생각하십니까?	
		▪ 과제와 시험을 공정하게 평가하고 충실한 피드백을 제공한다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 취업 및 장래 계획(취업, 창업 등)에 관심이 높다고 생각하십니까?	
		▪ 학생의 인격과 권리를 존중해준다고 생각하십니까?	
		▪ 성별 간에 차별 없이 학생들을 동등하게 대한다고 생각하십니까?	
		▪ 상담 시 친절하고 적극적인 자세로 임한다고 생각하십니까?	
		▪ 우리 대학의 교수진에 대해서 전반적으로 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님의 목소리 크기, 말의 빠르기, 행동 언어 등이 적합하다고 생각하십니까?	
		▪ 교수님은 휴.결강이 없었습니까? - 휴.결강이 없었던 경우(7점)	

구분		문항	척도
		- 휴.결강이 있었더라도 보강을 충실히 실시한 경우(4점) - 휴.결강의 경우 보강을 전혀 실시하지 않은 경우 (1점)	
		▪ 교수님은 학생들의 출.결석 관리와 수업시간을 철저히 지켰다	
	기타	▪ 본 강의와 관련하여 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형
		▪ 이 수업에서 건의하고 싶은 사항이 있다면 무엇입니까?	
2차 설문	기관 생활	▪ 현재의 교우관계에 만족한다고 생각하십니까?	7점척도
		▪ 현재의 사제 관계에 만족한다고 생각하십니까?	
		▪ 주변 사람들에게 게임인재원 입학을 추천할 의향이 있습니까?	
	교육 유용성	▪ 본 과정의 교육내용이 내가 기대한 방향과 일치한다고 생각하십니까?	
		▪ 본 강의를 통해 필수적으로 알아야 하는 개념을 알게 되었고, 이를 다른 학생에게 잘 설명할 수 있다고 생각하십니까?	
		▪ 본 과정을 통해 게임 개발 전문성과 역량이 향상되었다.	
		▪ 이 강좌를 통하여 기대하였던 학습 목표가 달성되었다고 생각하십니까?	
	욕구와 기대에 부합	▪ 본 과정의 교육내용이 내가 기대한 방향과 일치한다고 생각하십니까?	
		▪ 참여하신 프로그램이 본인의 교육욕구와 기대에 만족스러웠습니까?	
	기타	▪ 1차 강의평가의 요구사항들이 이후 강의에 반영되었습니까?	
		▪ 개설희망과정, 추천강사, 교육운영 전반 의견 등에 대해 자유롭게 의견을 서술해 주세요.	서술형

이어서 한국콘텐츠진흥원 및 게임인재원 운영사무국의 만족도 조사는 더 나은 게임인재원 교육운영과 교육환경의 개선을 위해 학생뿐만 아니라 교수진도 게임인재원의 내부 고객으로 판단하여 ④ 설문 대상을 학생 및 교수진으로 구성하는 개선 방향성을 도출하였다. 아울러 인터뷰에서 한국콘텐츠진흥원과 운영사무국이 명확하게 어떠한 업무를 하는지 모르는 내부 이해관계자들이 많은 것으로 확인되어 ⑤ 설문지에 콘진원과 운영사무국 업무를 고지하기 위한 개선 방향성을 도출하였다.

최종적으로 설문 항목 및 문항은 운영사무국이 담당하고 있는 업무를 바탕으로 구성하였다. 아울러 설문 대상자는 교육생과 교수진으로 설계하였으며, 한국콘텐츠진흥원 및 운영사무국에 대한 명확한 업무의 내용을 전달하기 위해 업무 현황을 한국콘텐츠진흥원 및 운영사무국 만족도 조사 실시 전 고지하도록 설문지를 설계하였다.

<표 8-46> 한국콘텐츠진흥원 및 운영사무국 업무 현황

구분	내용	
목표	▪ 게임인재원 게임 전문인력양성 교육과정의 효과적 운영 지원 및 교육시설 관리	
전문강사 지원	▪ 과정별 강사운영 ▪ 전문강사 소통 ▪ 출결체크 지원	▪ 강사별 수업시수관리 ▪ 커리큘럼에 따른 교육보조재료 준비 ▪ 강사료 지급조서, 교육활동내역서 취합 및 주관사 전달
교육시설 관리	▪ 교육시설 유지보수 ▪ 장비(HW/SW) 임차, 유지관리 ▪ 교육시설 및 장비 관리 점검계획 수립/실행	▪ 프리스쿨 운영 등 필요 시 장비 임차 ▪ 쾌적한 교육장 환경 유지 관리 ▪ 교육시설 장비 유지보수 전담인력 배치
교육과정 운영	▪ 교육생관리(주/야간 운영) ▪ 교육생 모집(서류평가 및 프리스쿨 운영 지원) ▪ 교육생 졸업프로젝트 성과발표, 전시, 특강, 졸업식 지원	▪ 과정별 온라인/오프라인 교육운영 지원 ▪ 학기별 프로젝트, 발표회 등 교육운영지원
사업관리	▪ 정기·수시 과업보고 ▪ 사업관리 전담인력 배치 ▪ 과정별 교육 운영 관리	▪ 과정별 교육 운영 중간 교육생 의견청취 ▪ 프로젝트 투입인력 및 예산관리 ▪ 사업 중간보고, 사업정산 및 결과보고
기타업무 (홍보·디자인·설문)	▪ 메인디자인 및 키비주얼 기획 ▪ 사업운영에 필요한 디자인 진행 ▪ 사업 운영에 필요한 온라인 홍보	▪ 사업 운영에 필요한 동영상 제작 ▪ 전임교수 의견수렴, 교육생 설문조사 실시 ▪ 교육생 만족도 조사 실시

한국콘텐츠진흥원, 운영사무국 만족도 조사는 ‘전문강사 지원’, ‘교육시설 관리’, ‘교육과정 운영’, ‘기타업무’, ‘교직원 태도’로 구성되었으며, 한국콘텐츠진흥원, 운영사무국 만족도 조사 설문지는 객관형 문항으로 구성하였으며, 리커트 7점척도를 활용하여 측정하는 방식을 채택하였다.

<표 8-47> 만족도 조사 개선안

구분	문항	척도
전문강사 지원	▪ 과정별 강사운영 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	7점척도
	▪ 교육생 출결체크 지원이 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강사별 수업시수관리가 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 학생 수 대비 교수진 수가 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 커리큘럼에 따른 교육보조재료 준비 지원이 적절했다고 생각하십니까?	
교육시설 관리	▪ 교육시설이 청결하게 유지 관리되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수강생 규모 대비 교육시설 규모는 적절하였다고 생각하십니까?	
	▪ 강의실에 기자재(전자칠판, 컴퓨터, 프로그램 등 첨단 기자재 포함), 냉·난방기 등 시설이 잘 갖추어져 있다고 생각하십니까?	
	▪ 수업 진행에 필요한 장비가 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 프리스쿨 기간 동안 필요한 장비들이 적절하게 구비되어 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육시설에 장비 유지보수 전담인력이 적절하게 배치되어 있다고 생각하십니까?	
교육과정 운영	▪ 교육생 안전관리가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 학생 인원을 절절하게 모집한다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 졸업프로젝트, 성과발표, 전시, 특강, 졸업식 등의 행사 지원이 적절하게 이루어졌다고 생각하십니까?	
	▪ 과정별 온라인/오프라인 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
	▪ 학기별 프로젝트, 발표회 등 교육운영이 적절하게 지원되었다고 생각하십니까?	
기타업무	▪ 게임인재원 홍보활동이 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
	▪ 교육생 만족도 조사가 적절하게 이루어지고 있다고 생각하십니까?	
교직원 태도	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 적절한 서비스를 제공한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 친절하게 답한다고 생각하십니까?	
	▪ 교직원은 학생의 문의와 요청에 신속하게 답한다고 생각하십니까?	
	▪ 연수 담당 직원들은 문의사항에 대해 적극적으로 대응해 준다고 생각하십니까?	

참고 문헌

2023

KOCCA23-49

참고 문헌

- 강원대학교 공식 홈페이지. https://wwwk.kangwon.ac.kr/www/index.do
- 강원도립대학교 평생교육원 공식 홈페이지. https://www.gw.ac.kr/lec
- 건양대학교 공식 홈페이지. https://ipsi.konyang.ac.kr/ipsi.do
- 게임인재원(2023.11.10.개정). 교육운영 지침서. 한국콘텐츠진흥원, 1-15.
- 경희대학교 공식 홈페이지. https://www.khu.ac.kr/kor/main/index.do
- 고등교육법(대통령령 제33725호, 2023,09.19., 타법개정). 국가법령정보센터. https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B3%A0%EB%93%B1%EA%B5%90%EC%9C%A1%EB%B2%95%EC%8B%9C%ED%96%89%EB%A0%B9
- 광운대학교 공식 홈페이지. https://www.kw.ac.kr/ko/
- 국가평생 교육진흥원 공식 홈페이지. https://www.nile.or.kr/index.do
- 국립국제교육원 기본운영 규정(국립국제교육원규정 제172호, 2023.01.27. 일부개정). 국가법령정보센터. https://www.law.go.kr/LSW/admRulLsInfoP.do?admRulSeq=2100000218613
- 국민건강보험 홈페이지. https://www.nhis.or.kr/lm/lmxsrv/law/lawDetail.do?SEQ=158&LAWGROUP=4
- 김덕성(2020.09.30.). 대학 시간상사의 강의 준비시간도 근로시간. 리걸타임즈, Accept: 2024.01.18., https://www.legaltimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=55806
- 김은아, 정유미, 김미영, 김정희, 박명화, 류경(2022). COVID-19 팬데믹 상황에서의 간호관리학실습 교육 운영 현황. Journal of Korean Academy of Nursing Administration, 28(4), 471-485.
- 단국대학교 공식 홈페이지. https://www.dankook.ac.kr
- 미국 국립 교육 통계센터 홈페이지. https://nces.ed.gov/ipeds/
- 부산대학교 공식 홈페이지. https://www.pusan.ac.kr/kor/Main.do
- 서울시립대학교 공식 홈페이지. https://www.uos.ac.kr/main.do?epTicket=LOG
- 수원과학대학교 공식 홈페이지. https://www.ipsi.ssc.ac.kr/
- 수원대학교 공식 홈페이지. https://www.suwon.ac.kr/index.html?menuno=593
- 아르떼아카데미 공식 홈페이지. https://hrd.arte.or.kr/a/goBizA0101.do
- 양해봉, 권장우, 이정만(2010). IT 멘토링 제도에 대한 평가 및 발전 방안. 공학교육연구,

13(6), 99-110.
- 엔지민 공식 홈페이지. https://enjmin-en.cnam.fr/cnam-enjmin-home-1036394.kjsp?RH=1487090762878&RF=1542115982160
- 엔지민 국립게임 및 디지털 인터랙티브 미디어 학교 홈페이지. https://enjmin.cnam.fr/formations/licence-informatique-jeux-video/programme/
- 영화진흥위원회 공식 홈페이지. https://www.kofic.or.kr/kofic/business/main/main.do
- 오병진, 권은주, 이하나, 김지은(2022). 2022 전문대학 학사편람. 한국전문대학교육협의회, 1-482.
- 우송대학교 공식 홈페이지. https://www.wsu.ac.kr/main/intro.jsp
- 유타대학교 공식 홈페이지. https://www.utah.edu/
- 유타대학교 유타 게임 홈페이지. https://games.utah.edu/
- 전남대학교 공식 홈페이지. https://www.jnu.ac.kr/
- 정미연, 표용수(2012). 개인지도가 대학 교양수학 학업성취도 및 수학적 태도에 미치는 영향. East Asian mathematical journal, 28(4), 435-451.
- 정소희(2023.02.03.). 강의시간만 소정근로 해당' 시간강사 주휴수당 깎은 서울고법. 매일노동뉴스, Accept: 2024.01.18., https://www.labortoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=213284
- 중앙대학교 공식 홈페이지. https://www.cau.ac.kr/index.do
- 청강문화산업대학교 게임스쿨 홈페이지. https://www.ck.ac.kr/school-department/game/school
- 청강문화산업대학교 공식 홈페이지. https://www.ck.ac.kr/
- 충남대학교 공식 홈페이지. https://plus.cnu.ac.kr/html/kr/intro.html
- 카네기멜론 ETC 홈페이지. https://www.etc.cmu.edu/learn/students/
  카네기멜론 IDeAte 홈페이지. https://ideate.cmu.edu/about/index.html
- 카네기멜론 Schedule Of Classes 홈페이지. https://enr-apps.as.cmu.edu/open/SOC/SOCServlet/search
- 파리 국제 대학촌 홈페이지. https://www.ciup.fr/maisons-liste/
- 한경국립대학교 공식 홈페이지. https://www.hknu.ac.kr/kor/index.do
- 한국공학대학교 공식 홈페이지. https://www.tukorea.ac.kr/intro/index.html

- 한국교통대학교 공식 홈페이지. https://www.ut.ac.kr/
- 한국콘텐츠진흥원 홈페이지. https://www.kocca.kr/kocca/subPage.do?menuNo=204949
  문화체육관광부 대표 블로그. https://blog.naver.com/mcstkorea/223198685998
- 한국콘텐츠진흥원(2024). 2024 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회 자료집, 한국콘텐츠진흥원, 1-232.
- 한양대학교 공식 홈페이지. https://www.hanyang.ac.kr/
- 호남대학교 공식 홈페이지. https://www.honam.ac.kr/
- Aaron. A. (2022.12.15.), 'Carnegie Mellon University Launches Center for Transformational Play'. Carnegie Mellon University, Accept: 2023.12.18.,https://www.cs.cmu.edu/news/2022/ctp-launch
- Lokaviz 공식 홈페이지. https://www.lokaviz.fr/

게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선 방안 연구

A Study on Overseas Cases of the Game Institute and the Improvement of Education

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원

연구책임 | 강 경 석 (게임기반조성팀 부장)
연구용역 수행기관 | 주식회사 지투엠파트너스
연구용역 책임자 | 허 건 (주식회사 지투엠파트너스 수석연구원)
연 구 원 | 유 다 혜 (주식회사 지투엠파트너스 책임연구원)
이 형 범 (주식회사 지투엠파트너스 책임연구원)
신 홍 섭 (주식회사 지투엠파트너스 선임연구원)
유 기 원 (주식회사 마이클컴퍼니 수석연구원)
이 자 춘 (주식회사 마이클컴퍼니 수석연구원)

발 행 인 | 조 현 래 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2024년 02월 27일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA23-49
정부간행물 발간등록번호 11-B552644-000509-01
ISBN_979-11-6677-227-6 (93600) (비매품)

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『게임인재원 해외사례 조사 및 교육 개선 방안 연구』 ○○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114"

ISBN 979-11-6677-227-6
비매품 무료
93600

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

OPEN
출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락