

	기획	프로그래밍	그래픽	QA	필수 및 공통
1학년1학기	-게임분석의기초 -미디어와스토리텔링 -고전게임의이해 -아이디어발상과 훈련	-게임프로그래밍기초 -게임프로그래밍실습	-3D Max기초 -페인팅 -기초드로잉 -인체조소-두상	-게임산업개론 -보드게임운영	-게임기획의이해 -게임그래픽의이해 -게임프로그래밍의이해 -게임운영&QA의이해
1학년2학기	-게임구조분석 -게임기획사례 분석 -게임UI/UX기획 -게임소재론 -게임스토리텔링기초	-객체지향프로그래밍 -윈도우프로그래밍 -게임자료구조 -게임네트워크기초	-3D캐릭터모델링&매핑 -3D배경모델링&매핑 -3D게임애니메이션기초 -2D게임그래픽제작기초 -디지털페인팅 -게임배경디자인 -정물 및 풍경드로잉 -인체드로잉 -인체조소-전신	-게임운영 -게임테스트 -보드게임기획	-앱게임 제작 기초 -게임사운드기초
2학년1학기	-게임기획서작성 -게임스토리보드 -게임프로젝트관리 -게임데이터의설계 -신화와게임스토리텔링	-프로그래밍 언어의 이해 -게임그래픽프로그래밍 -게임알고리즘 -게임네트워크프로그래밍 -게임데이터베이스	-3D게임캐릭터제작 -3D게임배경오브젝트제작 -3D게임캐릭터셰딩과애니메이션 -2D게임그래픽제작 -인터페이스제작기초 -페인팅기법(테크닉) -게임캐릭터디자인 -제스처드로잉 -3D카메라,라이팅,렌더링	-게임웹사이트운영 -게임테스트툴제작 -게임마케팅 -소프트웨어테스팅	-앱게임제작프로젝트 -게임배경음악과 효과음
2학년2학기	-게임기획과스크립트 -게임인공지능설계 -게임프리젠테이션 -게임스토리텔링심화 --게임레벨디자인	-게임그래픽엔진기초 -게임인공지능 -온라인게임프로그래밍 -게임수학과물리학 -소프트웨어공학	-고급3D게임캐릭터제작 -3D게임배경씬제작 -3D게임애니메이션 분석과제작 -응용연기와 모션캡처 -게임GUI -게임이펙트제작 -게임일러스트제작 -크리처디자인 -크로키	-게임테스트툴활용 -게임TC제작 -게임대회기획 및 운영 -게임성분석	-게임음악 작곡법
3학년1학기	-게임기획실무연구	-쉐이더프로그래밍 -게임엔진실습	-프로젝트 일러스트레이션 -UI -이펙트 -터레인제작 -리깅 -모델링&매핑 -그래픽엔진활용I -그래픽엔진활용II	-게임QA일정관리	-게임제작프로젝트실습 -취창업을위한게임제작기법연구 -현장실습 -게임사운드제작실습 -게임사운드활용
3학년2학기	-게임기획포트폴리오 -게임비즈니스모델 -게임각색과 연출 -게임기획세미나	-게임프로그래밍 포트폴리오 -게임프로그래밍 최적화 기법 -게임운영체제 -시스템 프로그래밍 -애플리케이션제작 실습	-게임그래픽엔진연구 -3D게임그래픽연출 -3D게임애니메이션과연출 -2D게임그래픽연출 -게임영상제작과편집 -게임원화연출	-게임운영실무 -게임테스트실무	-현장실습 -게임음악 편곡법
학사학위전공심화과정 (만화애니게임학과) 1학년 1학기	-만화프로젝트I -만화연출연구I -애니메이션프로젝트I -애니메이션제작기술연구I -게임프로젝트I -게임제작기법연구I				
학사학위전공심화과정 (만화애니게임학과) 1학년 2학기	-만화프로젝트II -만화연출연구II -애니메이션프로젝트II -애니메이션제작기술연구II -게임프로젝트II -게임제작기법연구II				