

소프트웨어융합대학

게임공학과

학 년	과정구분		1 학 기				2 학 기			
	전공명	이수구분	교과목 번호	교 과 목 명	학점	시간	교과목 번호	교 과 목 명	학점	시간
2	게임공학 과	공통교양	100145	지도교수멘토링Ⅲ	0.25	0.25/0.00	100140	슬로리딩	2	2.00/0.00
			100146	지도교수멘토링Ⅳ	0.25	0.25/0.00				
	게임공학 과	전공필수	402158	객체지향프로그래밍입문	3	1.00/2.00	500111	객체지향프로그래밍	3	1.00/2.00
			509451	2D게임그래픽및실습	3	1.00/2.00	509459	게임네트워크프로그래밍및실	3	1.00/2.00
		509458	게임네트워크이론	3	3.00/0.00	511215	3D게임그래픽및실습(키스톤디	3	1.00/2.00	
		510168	게임전산기초	3	3.00/0.00	511216	게임과문화(키스톤디자인)	3	3.00/0.00	
		511214	게임엔진입문(Unity)	3	0.00/3.00	511217	게임엔진개발 I (Unity)	3	0.00/3.00	
3	게임공학 과	공통교양	100147	지도교수멘토링Ⅴ	0.25	0.25/0.00	100148	지도교수멘토링Ⅵ	0.25	0.25/0.00
			503125	자료구조	3	3.00/0.00	502439	알고리즘	3	0.00/3.00
			509453	3D게임그래픽스프로그래밍	3	0.00/3.00	508707	캡스톤디자인 I	3	3.00/0.00
			509460	게임서버개론	3	1.00/2.00	510176	3D게임배경모델링실습	3	1.00/2.00
			510170	게임데이터베이스	3	1.00/2.00	510219	모바일게임프로그래밍실습	3	1.00/2.00
			510171	3D게임캐릭터모델링실습	3	1.00/2.00	510296	게임클라우드컴퓨팅시스템	3	1.00/2.00
		511218	게임엔진개발 II (Unity)(키스	3	0.00/3.00	511219	VR엔진입문(Unreal)	3	0.00/3.00	
4	게임공학 과	공통교양	100149	지도교수멘토링Ⅶ	0.25	0.25/0.00	100150	지도교수멘토링Ⅷ	0.25	0.25/0.00
			508708	캡스톤디자인 II	3	3.00/0.00	509452	3D게임고급모델링기법	3	1.00/2.00
			510293	3D게임고급애니메이션실습	3	1.00/2.00	509693	머신러닝	3	0.00/3.00
			510295	고급게임인공지능및실습	3	1.00/2.00	511221	캡스톤디자인 (게임지식재산)	3	3.00/0.00
			510338	게임융합디자인과창업	3	1.00/2.00	511222	VR엔진개발 II (Unreal)	3	0.00/3.00
			511220	VR엔진개발 I (Unreal)	3	0.00/3.00				

() 학(부)과장 (인)

() 전공주임교수 (인)

() 전공주임교수 (인)

() 전공주임교수 (인)

※ 학과의 경우 학(부)과장 날인 후 제출

※ 학부의 경우 학(부)과장 및 소속 전공주임교수 날인 후 제출