

# 2018학년도 가천대학교 게임대학원 자체평가 보고서

2018. 11.



# 목차

## I. 대학원 현황

- 1. 대학원 교육이념 및 교육 목표 ..... 1
- 2. 대학원 일반현황 ..... 2

## II. 자체평가 목적 및 추진 내용

- 1. 자체평가 배경/목적 ..... 2
- 2. 자체평가 추진내용 ..... 3

## III. 자체평가 결과분석 및 활용계획

- 1. 자체평가 결과 분석 ..... 8
- 2. 지표관리 계획 ..... 9

# I. 대학원 현황

## 1 대학원의 교육이념 및 교육목표

### 1.1 교육이념과 교육목적

- 가천학원은 박애, 봉사, 애국의 교육이념 아래 창의적 세계인, 나눔의 실천인, 탐구적 전문인 양성을 교육목적으로 함

### 1.2 대학원의 인재상 및 교육목표

#### 가. 인재상

- 게임산업 기술변화에 유연하게 적응할 수 있는 창조적 인재육성
- 산학연 맞춤형교육을 통한 산업친화형 · 학문융합형 고급인재 양성
- 게임산업의 국제화를 선도할 글로벌 리더
- 게임개발 핵심역량 강화를 통한 전문인력 양성

#### 나. 교육목표

- 차세대 게임콘텐츠 개발의 이론과 응용방법을 탐구하고 게임제작의 핵심능력을 구비함으로써 게임산업을 선도할 수 있는 창의적 게임전문인력을 양성
- 게임 메카 판교의 게임분야 현업인을 위한 맞춤형 고급 교육과정 운영  
게임대학원 교수진, 게임기업 임직원, 현업 게임전문가들의 인적자원을 활용하고  
지자체 지원을 통해 시너지를 이루고자 함

## 2 대학원 일반 현황

### 2.1 주요 연혁

- 대학원 주요 연혁 기술
  - 2016년 3월. 게임대학원 개원 (황보택근 대학원장)
  - 2016년 3월 게임대학원 신입생 21명 입학(정원외 외국인1명 포함)
  - 2016년 5월 가천미래가상현실센터 개소
  - 2017년 3월 신입생 20명 입학
  - 2018년 2월 최초 졸업생 13명 배출
  - 2018년 3월 전기 신입생 9명 입학  
9월 후기 신입생 5명 입학
  - 2018년 11월 서태건 대학원장 임명

## 2.2 일반 현황

### (1) 행정조직현황

부서장	직 원	행정 조교
서태건 대학원장	김혜연 계장	이윤영

작성방법 : 2018년 10월 1일 기준 부서장, 직원, 조교 현황 기술

### (2) 재적학생 현황

학과/전공명	재학생	휴학생	재적학생	비고
게임학과	9	2	11	
게임공학과	21	4	25	정원외1
계	30	6	36	

## Ⅱ. 자체평가 목적 및 내용

### 1 대학원 자체평가 배경 및 목적

#### 1.1 실시배경

- 대학원의 자율적 경쟁에 따라 평생교육기관 운영주체인 대학원의 사회적 지위제고
- 대학원 현황에 대한 적절한 정보 제공으로 지원자, 재원생, 학부모 등 수요자의 알권리 보장
- 2년에 1회 이상 대학자체평가를 실시(고등교육법 시행령)해, 관련지표의 효율적 관리 및 각종 지표상승 도모

#### 1.2 실시목적

- 주기적 점검을 통해 교육 및 연구수준을 점검, 교육의 자율적 질 관리 강화
- 대학원 역량강화
- 각종 지표에 대한 자체진단을 통해 대학원발전계획 및 특성화전략 수립
- 외부평가에 효과적 대비

## 2 대학원 자체평가 추진내용

### 2.1 자체평가 부문 및 방식

평가영역	평가지표	구분
1. 교육/학사관리 영역	전임교원 강의담당 비율	정량
	강좌당 학생수	정량
	학사관리(성적분포비율)	정량
	강의평가	정량/정성
	졸업생 취업률	정량
	학사관리 및 연구윤리규정 운영 및 준수	정성
2. 학위수여 영역	석사학위 배출 비율	정량
	학위논문 표절검사 실시	정성
	논문작성 지도 및 논문심사	정성
3. 교육여건 영역	신입생 지원 경쟁률 및 충원률 현황	정량
	신입생 충원율	정량
	재학생 충원율(전체/정원 내)	정량
	중도탈락률	정량
	장학금 현황	정량

### 2.2. 자체평가 기간

- 평가기간 : 2016. 9. 1 ~ 2018. 10. 30

### 2.3. 향후 지표개발

- 지표미달 평가준거에 대한 개선방안 도출
  - 기준값 설정 : 향후 지표관리를 위한 학과별/계열별/전체 데이터 수집
  - 지표관리 : 전년도 기준값에 대한 목표값 설정

## Ⅲ. 자체평가 결과분석 및 활용계획

### 1 자체평가 결과 분석

#### 1.1 강점

- 4학기제 운영으로 수요자 중심의 구성
- 지하철역이 교내에 위치하여 대학원 접근성이 유리한 지리적 조건을 보유함
- 판교테크노밸리와 인접해 있어 게임관련 기업 확보
- 게임대학원 소속의 전임교원 3명(전공자 및 관련업계 기관장 외)
- 대학원생 가운데, 관련 사업체임원 및 팀장급 이상 70%이상으로 우수한 자원을 확보하고 있음
- 국내 명문대학 졸업생, 유수의 게임업계 종사자 재원 중
- 정부사업 다수 참여를 통한 역량 강화 및 기술력 확보
  - 미래부 K-ICT VR랩 운영, 경기도 산학연 VR아카데미, 한국연구재단 과학기술인 문융합 사업 참여
- 게임관련 우수 기업체와 협의체 구성  
(예: 소니인터랙티브 엔터테인먼트 코리아/(사)한국게임개발자협회 등)
- 논문제출자격 요건 및 졸업사정 기준을 엄격히 적용하고 있으며, 논문대체 과정을 통한 논문대체인증시험 실시, 졸업에 필요한 위한 전공별 임상실습 시수 충족, 민간자격증 취득을 위한 과목이수 및 실습시간 자료제출 등을 통해 학사관리에 만전을 기하고 있음
- 학위청구논문을 제출자는 논문 표절 프로그램인 'Copy killer'를 이용하여 표절검사를 의무적으로 시행하고 있으며, 대학원생 및 지도교수가 준수해야 할 연구윤리 문제를 사전에 예방하기 위해서 다양한 교육을 실시하고 있음
- 장학금지급률과 1인당 장학금 지급액이 매년 약간씩 상승되어 학생들의 학비 부담을 줄이고 학업 및 연구에 집중할 수 있도록 하고 있음

#### 1.2 보완할 점

- 게임업계의 전반적 침체로 대학원 진학자원 감소. 모집에 다소 어려움이 있음
- 전용강의실, 실습실의 부족

#### 1.3 개선방향

- 다양한 장학혜택으로 수요자들의 부담 경감
- 전용 강의실, 실습실 마련

- 게임대학원의 글로벌화를 위하여 중국인(외국인) 원생 모집 확대
- ☞ 대학원 강점, 약점 등의 분석을 통해서 현황을 명확하게 파악하고, 중점 추진전략을 구체적으로 수립하여 실행할 계획임

## 2 지표관리 계획

### 2.1 교육/학사관리 영역

- 2019년 1학기 전임교원의 강의담당비율 제고
- 강의평가 만족도 유지

### 2.2 학위수여 영역

- 논문지도 및 청구논문심사를 통한 학위취득에 지속적인 관심이 필요함. 논문트랙 학생들이 감소하는 추세이나, 대학원 교육의 질 향상과 연구 분위기 조성의 측면에서 논문트랙 학생에 대한 관심과 배려는 꾸준히 지속되어야함
- 엄정한 학사관리를 통한 수업분위기 쇄신, 종합시험-논문대체인증시험의 합격률 관리 등, 학위취득에 만전을 기할 방안 마련이 필요함. 사전 학사일정 및 교과과정의 공지, 실습조건 및 민간자격증에 대한 공지 등, 안정적으로 학위취득에 이르게 할 수 있도록 함

### 2.3 교육여건 영역

- 우수학생 유치를 위해 게임대학원 입학설명회 개최, SNS 홍보, 가천미래가상현실센터를 활용한 입학자원 발굴, 전공별 대내외 학술/유관단체 주최의 학술행사 유치를 통해 입시홍보 할 수 있도록 함