

사무실 : 글로벌캠퍼스 공과대학 1 502-B호 / 수여학위명 : 게임공학석사, 게임공학박사
 Office : Global Campus, College of Engineering 1, 502-B
 수여학위명 : Master of Game Engineering , Ph.D. in Game Engineering
 TEL : 031-750-8665 FAX : 031-750-5662

1. 교육목표 / Academic Goals

- 차세대 융·복합 실감콘텐츠 시장 선도를 위한 게임 및 콘텐츠 개발 전문 R&D인력 양성
- 가상현실(VR)·증강현실(AR)·혼합현실(MR) 게임 및 콘텐츠 개발 전문 R&D인력 양성
- 확장현실을 실생활에 적용하여 사람들의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 전문성 있는 연구를 수행
- education of Future Human Resources in Game and Contents R&D
- education of Future Human Resources Development of VR·AR·MR Content
- Perform Technical Research that can improve people's quality of life by applying extended reality to real life.

2. 학위과정 및 연구 분야 / Degrees and a Field of Study

(국문/영문 별도작성)

학위과정	석사	박사
전공분야	게임공학전공 (Master of Game Engineering)	게임공학전공 (Ph.D. in Game Engineering)
연구분야	가상현실, 증강현실, 혼합현실, 콘텐츠 연구개발, 사용성, 게임화	가상현실, 증강현실, 혼합현실, 확장현실 콘텐츠 연구개발, 사용성, 게임화

a degree course	Master's Degree	Ph.D.
전공분야	Master of Game Engineering	Ph.D. in Game Engineering
연구분야	VR, AR, MR Contents R&D, Usability, Gamification	VR, AR, MR XR Contents R&D, Usability, Gamification

3. 교수현황 / Professors

직급	성명	학위	전공분야	E-Mail
주임교수	오석희	컴퓨터공학박사	컴퓨터공학	Seokhee5@gachon.ac.kr
교수	김정운	영상학박사	게임공학	kjyoon@gachon.ac.kr

4. 학과내규

1) 입학

- (1) 학생모집은 1학기 및 2학기 1년 2회 모집을 원칙으로 한다
- (2) 입학지원 자격은 대학원의 학칙 및 입학전형 시행내규에 준한다.(일반전형과 특별전형으로 선발할 수 있다)
- (3) 전형방법은 대학원 입학전형 시행내규 제 8조에 의하여 선발한다. 석사과정은 서류심사, 구술시험 등 면접으로 시행하며, 배점은 대학원 입학전형 시행내규 제 11조의 기준에 따른다
- (4) 입학시험 과목 : 박사과정은 일반전형과 특별전형으로 선발하며, 전형방법 및 배점은 대학원 입학전형 시행내규에 따르며, 일반전형의 입학시험과목은 학과에서 지정하는 과목으로 입학시험을 시행한다.

2) 지도교수

- (1) 입학 후 제 2차 학기부터 학생의 희망에 의해 논문지도교수를 선정한다. 자세한 규정은 가천대학교 논문지도 학칙에 의하여 진행한다.
- (2) 지도교수를 변경하고자 하는 학생은 원칙적으로 해당 학기 등록 전, 구 지도교수와 신 지도교수의 승인을 얻어 변경신청을 해야 한다.
- (3) 지도교수를 배정 받은 학생은 매 학기 초에 논문지도 신청서를 제출하고 매 주 1회 이상 지도교수로부터 논문 지도를 받아야 한다.

3) 학점이수

- (1) 석사과정 학생이 취득해야 할 최저 수료 학점은 24학점이고 박사과정 학생이 취득해야 할 최저 수료 학점은 36학점이다
- (2) 석사과정 학생 중 전공이 다른자는 학과에서 지정하는 24학점 이내의 선수과목을 이수해야 한다
- (3) 박사과정 학생 중 유사전공자는 석사과정에서 이수한 내용 가운데 게임공학전공으로 인정할 수 있는 과목을 정하고, 그 나머지 학점(24학점 이내)에 해당하는 과목을 지도교수 및 주임교수와 상의하여 석사과정의 교과목 중에서 선수과목으로 이수토록 한다.

4) 선수과목

- (1) 대학원 학칙 제 22조 ①, 대학원 학칙 시행세칙 제 1조, 대학원 입학전형 시행내규 제 4조에 따라 비전공 분야의 학사, 석사과정 이수자에게 선수과목을 지정한다.
- (2) 선수과목은 대학원에 입학한 학기부터 재학중에 이수하도록 한다(석사는 4차 학기 이내, 박사의 경우 6차 학기 이내)
- (3) 석사과정에 입학한 학생이 게임공학전공(게임 및 콘텐츠 개발관련 학과 허용)과 같지 않을 경우 석사과정에서 이수한 내용을 참작하여 지도교수와 주임교수가 석사과정 교과목에서 24학점 이내의 선수과목을 지정하여 이수토록 한다.
- (4) 유사전공자가 박사과정에 입학한 경우, 석사과정에서 이수한 내용 가운데 게임공학전공으로 인정할 수 있는 과목을 정하고, 그 나머지 학점(24학점 이내)에 해당하는 과목을 지도교수 및 주임교수와 상의하여 석사과정의 교과목 중에서 선수과목으로 이수토록 한다
- (5) 학과의 개설과목 변동에 따른 불가피한 경우에 이수 지정과목의 변경이 가능하며, 지도교수와 주임교수가 상의하여 새로운 과목을 지정하여 이수토록 한다.

5) 종합시험 과목

- (1) 대학원 학칙에 따라 진행하며, 석사과정 및 박사과정 이수자에게 해당 학기까지 이수한 강의과목 중에서 주임교수 및 담당 지도교수가 3가지 과목을 선택하여 진행하는 것을 원칙으로 한다.

6) 논문지도와 제출절차

- (1) 논문지도는 석사학위의 경우 수업연한인 2년 이내에 3회 이상의 논문지도를 받아야 하며, 박사학위의 경우 수업연한인 3년 이내에 5회 이상의 논문지도를 받아야 한다. 논문지도신청서는 매 학기 초 논문지도 신청 기간 내에 제출하여야 한다.
- (2) 논문지도교수의 신청은 제2차 학기 초에 원생의 신청에 학과교수회를 거쳐 결정하며, 제 1차 학기에는 주임교수가 예비지도교수가 되어 학사와 연구지도를 한다.
- (3) 부득이하게 지도교수를 변경하고자 하는 학생은 원칙적으로 해당 학기 등록 전, 구 지도교수와 신 지도교수의 승인을 얻어 변경신청을 해야 한다.
- (4) 대학원에서 정하는 소정의 학점을 이수하고 자격시험에 합격하여야 학위논문을 청구할 수 있다.
- (5) 학위청구논문을 제출하고자 하는 자는 연구계획서를 지도교수의 책임 아래 공개적으로 발표하여야 하며, 석사학위는 1학기 전, 박사학위는 1년 전에 발표를 마쳐야 한다.
- (6) 학위청구논문을 제출하고자 하는 자는 논문제출 3개월 전에 지도교수 책임 아래 주임교수, 학과교수, 전공분야와 관련이 있는 다수의 연구자가 참석한 가운데 공개적으로 예비 발표를 진행해야 한다.
- (7) 학위청구논문심사에 합격하여 학위를 취득한 자는 지도교수의 책임 아래 학회, 학회지, 기타 연구모임 등에서 공개발표를 해야 한다.
- (8) 이외의 학위논문관련사항은 대학원학위수여규정에 따른다.

5. 교과목해설 / Courses and Syllabuses

학수번호	국문약칭	영문약칭	교과목개요(국문)	교과목개요(영문)
09294001	게임세미나	Game seminar	게임 개발기법 및 연구에 대한 세미나 수업 진행	Seminar classes on game development techniques and research
09355001	게임세미나2	Game seminar2	게임 개발기법 및 연구에 대한 세미나 수업 진행 2	Seminar classes on game development techniques and research2
09474001	게임세미나3	Game seminar3	게임 개발기법 및 연구에 대한 세미나 수업 진행 3	Seminar classes on game development techniques and research3
09356001	인터랙티브게임연구	Interactive Game Research	인터랙티브 게임연구 에 대한 수업 진행	Classes on Interactive Game Research
09357001	게임기업창업과 비즈니스모델 개발 방법론 이해	Understanding the Methodology of Game Enterprise Startup and Business Model Development	게임기업창업과 비즈니스 모델 개발 방법론에 관한 수업 진행	Classes on game start-ups and business model development methodology
09548001	게임콘텐츠연구	Game Contents Research	게임 콘텐츠 개발 기법에 관한 연구	A Study on the Development Technique of Game Contents
09547001	가상증강현실게임연구	Virtual Augmentation Reality Game Research	가상증강현실 개발 및 게임화에 대한 연구	A Study on the Development of Virtual Augmentation Reality and Gameization
09417001	게임논문연구1	Game thesis research1	게임 연구로 논문작성을 진행하기 위한 연구 1	A Study on the Research of Game to Proceed with the Writing of the thesis 1
09418001	게임논문연구2	Game thesis research2	게임 연구로 논문작성을 진행하기 위한 연구 2	A Study on the Research of Game to Proceed with the Writing of the thesis 2
09293001	게임특강	a special lecture on games	게임분야에 대한 광범위한 특강	a wide-ranging lecture on gaming
09419001	게임특강2	a special lecture on games2	게임분야에 대한 광범위한 특강2	a wide-ranging lecture on gaming2
09473001	논문연구3	thesis Research 3	연구논문 작성을 위한 수업을 진행 3	Classes for writing research papers 3
09475001	게임프로젝트1	Game Project 1	게임프로젝트 진행 및 관리를 위한 수업을 진행	Classes are provided for the progress and management of the game project.
09295001	게임시스템설계	Game System Design	게임 시스템 설계 기법에 대한 수업을 진행	Classes on game system design techniques

6. 학과소개

학과 소개

가천대학교 일반대학원 IT융합과 게임공학과는 XR(Extended Reality)을 활용한 전문성 있는 최신 기술 개발을 위하여 모인 가천대학교 학생과 교수로 구성된 연구 공동체이다

게임공학과는 목적은 확장현실 및 콘텐츠 융합 기술을 실생활에 적용하여 사람들의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 전문성 있는 연구를 수행하고, 그러한 과정 효과적으로 효율적으로 진행할 수 있는 확장현실 전문가를 양성하는 것이다.

비전

게임공학과는 사람들의 삶의 질을 향상 시킬 수 있는 확장현실 응용 기술의 개발이다. 이러한 기술은 군사 훈련 시뮬레이션이 될 수도 있고, 정신질환 재활 시스템, 운동치료를 위한 게임 콘텐츠가 될 수도 있다. 게임공학과는 비전은 다음과 같다.

- 확장현실 R&D와 고급인력양성의 체계화
- XR 콘텐츠 기술을 연구와, 다학제 기반의 창의융합형 인재양성 교육 실현
- 확장현실 응용 기술 연구를 통한 새로운 가치 창출 및 제공

Introduction

The Department of IT Convergence and Game Engineering at Gachon University Graduate School is a research community consisting of students and professors from Gachon University for the development of the latest specialized technology using XR (Extended Reality).

The purpose of the Department of Game Engineering is to carry out professional research that can improve people's quality of life by applying the extended reality and content convergence technology to real life, and to train extended reality experts who can effectively and efficiently carry out such processes.

Vision

The vision of the Department of Game Engineering is the development of extended reality applications that can improve people's quality of life. These techniques can be military training simulations, mental illness rehabilitation systems, and game content for exercise therapy. The vision of the Department of Game Engineering is as follows.

- Systematization of extended reality R&D and training of advanced human resources

- Researching XR content technology and realizing multi-disciplinary creative convergence talent training

- Creating and delivering new value through research on extended reality application technology