

학점은행제 정보공시

한국IT직업전문학교

1 기관 운영규칙·시설 등 기본 현황

가. 기관 운영규칙 및 평가인정 학습과정 운영에 관한 각종 규정

기준연도	파일명
2016	규정모음집.pdf

1 기관 운영규칙·시설 등 기본 현황

나. 교사(校舎) 등 시설 현황

기준년도	시설구분	실수	총 확보 면적(m ²)	비고
2016	강의실	35	1,944.00	
	도서실(자료실)	2	161.00	
	상담실	11	161.00	
	실습실	3	256.00	
	학생프로젝트실	11	248.00	
	학생휴게실	3	251.00	
	행정실	10	563.00	

2 평가인정을 받은 학습과정 현황 및 그 운영에 관한 사항

가. 평가인정 학습과정 현황

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	20세기복식론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	2D게임그래픽	실습	3	15	3	40	120	2015-03-01	2019-02-28	
	2D컴퓨터그래픽	실습	3	15	7	40	280	2016-03-01	2020-02-29	
	3D게임그래픽	실습	3	15	5	40	200	2016-03-01	2020-02-29	
	3D컴퓨터그래픽	실습	3	15	5	40	200	2016-03-01	2020-02-29	
	3D컴퓨터애니메이션 I	실습	3	15	8	40	320	2016-03-01	2020-02-29	
	3D컴퓨터애니메이션 II	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	CAD실습 I	실습	3	15	3	40	120	2013-03-01	2017-02-28	
	CAD실습 II	실습	3	15	1	20	20	2013-03-01	2017-02-28	
	C언어 I	실습	3	15	23	40	920	2013-03-01	2017-02-28	
	HCI개론	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	TCP/IP	실습	3	15	10	40	400	2016-03-01	2020-02-29	
	가상현실	이론	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	객체지향언어실습	실습	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	객체지향프로그래밍 I	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	객체지향프로그래밍 II	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임그래픽기초	실습	3	15	17	40	680	2014-03-01	2018-02-28	
	게임그래픽프로그래밍 I	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임그래픽프로그래밍 II	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임기획기초	실습	3	15	12	40	480	2014-03-01	2018-02-28	
	게임기획사례연구	실습	3	8	4	40	160	2014-03-01	2018-02-28	
	게임기획서작성	실습	3	8	4	40	160	2014-03-01	2018-02-28	
	게임네트워크프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임데이터베이스프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임레벨디자인	실습	3	8	5	40	200	2014-03-01	2018-02-28	
	게임마케팅	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	게임배경디자인	실습	3	15	4	40	160	2016-03-01	2020-02-29	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	게임분석	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임비즈니스	이론	3	8	3	40	120	2014-03-01	2018-02-28	
	게임사운드기초	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임산업연구	이론	3	15	3	40	120	2016-03-01	2020-02-29	
	게임서비스운영	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	게임수학및물리학	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임스토리보드	실습	3	15	4	40	160	2015-03-01	2019-02-28	
	게임시나리오	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	게임시스템관리	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임시스템구조	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임시스템설계	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임심리학	이론	3	15	5	40	200	2015-03-01	2019-02-28	
	게임알고리즘	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임엔진	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임인공지능	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임인터페이스디자인	이론	3	15	6	40	240	2013-03-01	2017-02-28	
	게임인터페이스프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임자료구조	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임제작기법의이해	실습	3	8	4	40	160	2014-03-01	2018-02-28	
	게임제작최적화기법	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임제작프로젝트관리	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임제작프로젝트실습	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임창작기초	실습	3	15	3	40	120	2015-03-01	2019-02-28	
	게임캐릭터디자인	실습	3	15	4	40	160	2016-03-01	2020-02-29	
	게임커뮤니케이션방법론	실습	3	15	4	40	160	2015-03-01	2019-02-28	
	게임컨셉디자인	실습	3	15	4	40	160	2016-03-01	2020-02-29	
	게임툴프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임프로그래밍기초	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	게임학개론	이론	3	15	21	40	840	2014-03-01	2018-02-28	
	경영학개론	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	
	경제학개론	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	고급게임프로그래밍기법	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	공간디자인실습	실습	3	15	1	20	20	2013-03-01	2017-02-28	
	공익광고디자인	실습	3	15	6	40	240	2013-03-01	2017-02-28	
	공중보건학	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	
	광고학	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	기초디자인	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	네트워크 I	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	농산물마케팅	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	농산물유통론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	농업경영계획론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	농업정보관리론	실습	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	농촌관광개발론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	대중예술론	이론	3	15	3	40	120	2015-03-01	2019-02-28	
	데이터베이스	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	데이터베이스보안	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	데이터통신	이론	3	15	6	40	240	2013-03-01	2017-02-28	
	드로잉 I	실습	3	15	7	40	280	2015-03-01	2019-02-28	
	디자인론	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	디자인리서치와마케팅	이론	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	디자인사	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	디지털공학개론	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	디지털애니메이션 I	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	디지털애니메이션II	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	디지털이미지처리	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	디지털일러스트레이션 I	실습	3	8	3	40	120	2013-03-01	2017-02-28	
	디지털조형	이론	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	디지털콘텐츠기획	이론	3	15	2	40	80	2016-03-01	2020-02-29	
	로고&타입페이스	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	마이크로프로세서 I	이론	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	마케팅관리론	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	마케팅원론	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	만화스토리작법	실습	3	8	2	40	80	2014-03-01	2018-02-28	
	만화예술학	이론	3	8	2	40	80	2014-03-01	2018-02-28	
	만화창작 I	실습	3	8	2	40	80	2014-03-01	2018-02-28	
	만화창작II	실습	3	8	2	40	80	2014-03-01	2018-02-28	
	멀티미디어개론	이론	3	15	5	40	200	2015-03-01	2019-02-28	
	멀티미디어디자인 I	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	멀티미디어실습	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	모바일게임제작	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	모바일프로그래밍	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	무선인터넷	실습	3	15	4	40	160	2016-03-01	2020-02-29	
	문예창작	실습	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	문예창작실습	실습	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	미용경영학	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	
	미용학개론	이론	3	15	4	30	120	2014-03-01	2018-02-28	
	발상과표현	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	방송영상기획 I	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	벤처농업론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	보안프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	보안프로그래밍실습	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	사무자동화실습	실습	3	15	6	40	240	2013-03-01	2017-02-28	
	사이버포렌식실습	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	사진과디자인	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	사진촬영과 감상	실습	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	색채계획	이론	3	15	4	40	160	2015-03-01	2019-02-28	
	색채학	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	서양미술사	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	서양복식사	이론	3	15	3	40	120	2016-03-01	2020-02-29	
	소독법과전염병학	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	
	소비자경제론	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	소프트웨어공학	이론	3	15	6	40	240	2016-03-01	2020-02-29	
	시각디자인	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	시각디자인실습 I	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	시스템보안개론	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	시스템보안실습	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	시스템분석설계	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	시스템프로그래밍	이론	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	실내디자인론	이론	3	15	3	40	120	2013-03-01	2017-02-28	
	실시간운영체제	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	아이디어발상	실습	3	15	12	40	480	2014-03-01	2018-02-28	
	알고리즘	이론	3	15	7	40	280	2013-03-01	2017-02-28	
	암호프로토콜	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	암호학	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	애니메이션 I	실습	3	8	2	40	80	2014-03-01	2018-02-28	
	역공학 및 해킹분석기법	실습	3	15	5	40	200	2015-03-01	2019-02-28	
	영상디자인스튜디오 I	실습	3	8	2	40	80	2013-03-01	2017-02-28	
	영상편집실습 I	실습	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	온라인게임제작	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	운영체제	이론	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	운영체제보안	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	운영체제실습	실습	3	15	16	40	640	2015-03-01	2019-02-28	
	웹서버운영체제	실습	3	15	7	40	280	2015-03-01	2019-02-28	
	웹프로그래밍 I (ASP)	실습	3	15	3	40	120	2015-03-01	2019-02-28	
	웹프로그래밍실습	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	윈도우즈프로그래밍 I	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	윈도우즈프로그래밍II	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	윈도우즈프로그래밍실습 I	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	윈도우즈프로그래밍실습II	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	의복과색채	이론	3	15	4	40	160	2015-03-01	2019-02-28	
	의상사회심리	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	이산수학	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	인쇄매체학	이론	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	인적자원관리	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	인터넷보안	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	인터넷보안실습	실습	3	15	8	40	320	2013-03-01	2017-02-28	
	인터넷프로그래밍	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	인터넷프로토콜	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	인터넷활용 I	실습	3	15	16	40	640	2013-03-01	2017-02-28	
	인터넷활용II	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	인터랙션디자인	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	인터페이스디자인	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	인테리어그래픽 I	실습	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	일러스트레이션 I	실습	3	8	3	40	120	2014-03-01	2018-02-28	
	임베디드시스템개론	실습	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	임베디드시스템구조	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	입체조형	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	자료구조	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	재무관리	이론	3	15	2	30	60	2014-03-01	2018-02-28	
	전기전자기초실습	실습	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	전산개론	이론	3	15	22	40	880	2013-03-01	2017-02-28	
	전자계산기구조	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	전자공학 I	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	전자상거래보안	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	정보보호개론	이론	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	정보보호법	이론	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	정보통신개론	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	제품광고디자인	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	조형	실습	3	15	3	40	120	2013-03-01	2017-02-28	
	침입차단시스템	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	침해대응실습	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	카툰II	실습	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	컴퓨터그래픽 I	실습	3	15	10	40	400	2012-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터그래픽II	실습	3	15	5	40	200	2015-03-01	2019-02-28	
	컴퓨터그래픽스 I (Illustrator)	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	

기준연도	학습과목명	이론/ 실습	학점	이수기간	학급수	급당 정원	총정원	유효시작일	유효종료일	비고
2016	컴퓨터그래픽스Ⅱ(Photoshop)	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터그래픽스Ⅲ(Quark)	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터그래픽스Ⅳ(3D,Painter)	실습	3	15	10	40	400	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터네트워크기초	실습	3	15	10	40	400	2014-03-01	2018-02-28	
	컴퓨터시스템	이론	3	15	1	40	40	2016-03-01	2020-02-29	
	컴퓨터음악Ⅰ	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터음악Ⅱ	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터음악Ⅲ	실습	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	컴퓨터통신망	이론	3	15	2	40	80	2015-03-01	2019-02-28	
	크리에이티브일러스트레이션	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	타이포그래피	이론	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	통신프로토콜	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	패션마케팅	이론	3	15	3	40	120	2016-03-01	2020-02-29	
	패션상품기획	이론	3	15	1	40	40	2013-03-01	2017-02-28	
	패션소재연구	이론	3	15	3	40	120	2016-03-01	2020-02-29	
	패션일러스트레이션Ⅱ	실습	3	15	1	30	30	2013-03-01	2017-02-28	
	패션포트폴리오	실습	3	15	2	30	60	2013-03-01	2017-02-28	
	편집디자인실습Ⅰ	실습	3	15	4	40	160	2013-03-01	2017-02-28	
	편집디자인실습Ⅱ	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	평면조형	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	표현기법	실습	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	프로그래밍언어실습	실습	3	15	7	40	280	2015-03-01	2019-02-28	
	프리젠테이션실습	실습	3	8	7	40	280	2014-03-01	2018-02-28	
	플래시게임제작	실습	3	15	5	40	200	2016-03-01	2020-02-29	
	피부미용학	이론	3	15	4	30	120	2014-03-01	2018-02-28	
	한국미술사	이론	3	15	4	40	160	2016-03-01	2020-02-29	
	해킹및바이러스	이론	3	15	5	40	200	2013-03-01	2017-02-28	
	화장품학	이론	3	15	4	30	120	2014-03-01	2018-02-28	

2 평가인정을 받은 학습과정 현황 및 그 운영에 관한 사항

나. 연간 학습과정 운영 일정

기준연도	2016	파일명	2016_학사일정.pdf	
기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	20세기복식론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	2D게임그래픽	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	2D컴퓨터그래픽	15	해당없음	해당없음
	3D게임그래픽	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	3D컴퓨터그래픽	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	3D컴퓨터애니메이션 I	15	해당없음	해당없음
	3D컴퓨터애니메이션II	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	CAD실습 I	15	해당없음	해당없음
	CAD실습II	15	해당없음	해당없음
	C언어 I	15	해당없음	해당없음
	HCI개론	15	해당없음	해당없음
	TCP/IP	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	가상현실	15	해당없음	해당없음
	객체지향언어실습	15	해당없음	해당없음
	객체지향프로그래밍 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	객체지향프로그래밍II	15	해당없음	해당없음
	게임그래픽기초	15	해당없음	해당없음
	게임그래픽프로그래밍 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임그래픽프로그래밍II	15	해당없음	해당없음
	게임기획기초	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임기획사례연구	8	해당없음	해당없음
	게임기획서작성	8	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임네트워크프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임데이터베이스프로그래밍	15	해당없음	해당없음
	게임레벨디자인	8	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	게임마케팅	15	해당없음	해당없음
	게임배경디자인	15	해당없음	해당없음
	게임분석	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임비즈니스	8	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임사운드기초	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임산업연구	15	해당없음	해당없음
	게임서비스운영	15	해당없음	해당없음
	게임수학및물리학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임스토리보드	15	해당없음	해당없음
	게임시나리오	15	해당없음	해당없음
	게임시스템관리	15	해당없음	해당없음
	게임시스템구조	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임시스템설계	15	해당없음	해당없음
	게임심리학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임알고리즘	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임엔진	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임인공지능	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임인터페이스디자인	15	해당없음	해당없음
	게임인터페이스프로그래밍	15	해당없음	해당없음
	게임자료구조	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임제작기법의이해	8	해당없음	해당없음
	게임제작최적화기법	15	해당없음	해당없음
	게임제작프로젝트관리	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임제작프로젝트실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임창작기초	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임캐릭터디자인	15	해당없음	해당없음
	게임커뮤니케이션방법론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임컨셉디자인	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임툴프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	게임프로그래밍기초	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	게임학개론	15	해당없음	해당없음
	경영학개론	15	해당없음	해당없음
	경제학개론	15	해당없음	해당없음
	고급게임프로그래밍기법	15	해당없음	해당없음
	공간디자인실습	15	해당없음	해당없음
	공익광고디자인	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	공중보건학	15	해당없음	해당없음
	광고학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	기초디자인	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	네트워크 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	농산물마케팅	15	해당없음	해당없음
	농산물유통론	15	해당없음	해당없음
	농업경영계획론	15	해당없음	해당없음
	농업정보관리론	15	해당없음	해당없음
	농촌관광개발론	15	해당없음	해당없음
	대중예술론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	데이터베이스	15	해당없음	해당없음
	데이터베이스보안	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	데이터통신	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	드로잉 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디자인론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디자인리서치와마케팅	15	해당없음	해당없음
	디자인사	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털공학개론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털애니메이션 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털애니메이션Ⅱ	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털이미지처리	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털일러스트레이션 I	8	해당없음	해당없음
	디지털조형	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	디지털콘텐츠기획	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	로고&타입페이스	15	해당없음	해당없음
	마이크로프로세서 I	15	해당없음	해당없음
	마케팅관리론	15	해당없음	해당없음
	마케팅원론	15	해당없음	해당없음
	만화스토리작법	8	해당없음	해당없음
	만화예술학	8	해당없음	해당없음
	만화창작 I	8	해당없음	해당없음
	만화창작II	8	해당없음	해당없음
	멀티미디어개론	15	해당없음	해당없음
	멀티미디어디자인 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	멀티미디어실습	15	해당없음	해당없음
	모바일게임제작	15	해당없음	해당없음
	모바일프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	무선인터넷	15	해당없음	해당없음
	문예창작	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	문예창작실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	미용경영학	15	해당없음	해당없음
	미용학개론	15	해당없음	해당없음
	발상과표현	15	해당없음	해당없음
	방송영상기획 I	15	해당없음	해당없음
	벤처농업론	15	해당없음	해당없음
	보안프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	보안프로그래밍실습	15	해당없음	해당없음
	사무자동화실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	사이버포렌식실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	사진과디자인	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	사진촬영과 감상	15	해당없음	해당없음
	색채계획	15	해당없음	해당없음
	색채학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	서양미술사	15	해당없음	해당없음

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	서양복식사	15	해당없음	해당없음
	소독법과전염병학	15	해당없음	해당없음
	소비자경제론	15	해당없음	해당없음
	소프트웨어공학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	시각디자인	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	시각디자인실습 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	시스템보안개론	15	해당없음	해당없음
	시스템보안실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	시스템분석설계	15	해당없음	해당없음
	시스템프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	실내디자인론	15	해당없음	해당없음
	실시간운영체제	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	아이디어발상	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	알고리즘	15	해당없음	해당없음
	암호프로토콜	15	해당없음	해당없음
	암호학	15	해당없음	해당없음
	애니메이션 I	8	해당없음	해당없음
	역공학 및 해킹분석기법	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	영상디자인스튜디오 I	8	해당없음	해당없음
	영상편집실습 I	15	해당없음	해당없음
	온라인게임제작	15	해당없음	해당없음
	운영체제	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	운영체제보안	15	해당없음	해당없음
	운영체제실습	15	해당없음	해당없음
	웹서버운영체제	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	웹프로그래밍 I (ASP)	15	해당없음	해당없음
	웹프로그래밍실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	윈도우즈프로그래밍 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	윈도우즈프로그래밍II	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	윈도우즈프로그래밍실습 I	15	해당없음	해당없음

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	윈도우즈프로그래밍실습II	15	해당없음	해당없음
	의복과색채	15	해당없음	해당없음
	의상사회심리	15	해당없음	해당없음
	이산수학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인쇄매체학	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인적자원관리	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인터넷보안	15	해당없음	해당없음
	인터넷보안실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인터넷프로그래밍	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인터넷프로토콜	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인터넷활용 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	인터넷활용II	15	해당없음	해당없음
	인터랙션디자인	15	해당없음	해당없음
	인터페이스디자인	15	해당없음	해당없음
	인테리어그래픽 I	15	해당없음	해당없음
	일러스트레이션 I	8	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	임베디드시스템개론	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	임베디드시스템구조	15	해당없음	해당없음
	입체조형	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	자료구조	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	재무관리	15	해당없음	해당없음
	전기전자기초실습	15	해당없음	해당없음
	전산개론	15	해당없음	해당없음
	전자계산기구조	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	전자공학 I	15	해당없음	해당없음
	전자상거래보안	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	정보보호개론	15	해당없음	해당없음
	정보보호법	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	정보통신개론	15	해당없음	해당없음
	제품광고디자인	15	해당없음	해당없음

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	조형	15	해당없음	해당없음
	침입차단시스템	15	해당없음	해당없음
	침해대응실습	15	해당없음	해당없음
	카툰II	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터그래픽 I	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터그래픽II	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터그래픽스 I (Illustrator)	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터그래픽스II (Photoshop)	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	컴퓨터그래픽스III(Quark)	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터그래픽스IV(3D,Painter)	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	컴퓨터네트워크기초	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터시스템	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터음악 I	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터음악II	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터음악III	15	해당없음	해당없음
	컴퓨터통신망	15	해당없음	해당없음
	크리에이티브일러스트레이션	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	타이포그래피	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	통신프로토콜	15	해당없음	해당없음
	패션마케팅	15	해당없음	해당없음
	패션상품기획	15	해당없음	해당없음
	패션소재연구	15	해당없음	해당없음
	패션일러스트레이션II	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	패션포트폴리오	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	편집디자인실습 I	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	편집디자인실습II	15	해당없음	해당없음
	평면조형	15	해당없음	해당없음
	표현기법	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	프로그래밍언어실습	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	프리젠테이션실습	8	해당없음	해당없음

기준연도	학습과목명	이수기간	개설예정시기	학습자모집 예정시기
2016	플래시게임제작	15	2016.08.22 ~ 2016.12.02	2016.07.18 ~ 2016.08.19
	피부미용학	15	해당없음	해당없음
	한국미술사	15	해당없음	해당없음
	해킹및바이러스	15	해당없음	해당없음
	화장품학	15	해당없음	해당없음

3 학습자 수 등 학습자 현황에 관한 사항

학습과정별 학급 수 및 학습자 수

기준연도	운영시기	학습과목명	개설학급수	학습자수							
				전체	성별		연령대별				
					남	여	24세이하	25~29	30대	40대	50세이상
2016	상반기	2D컴퓨터그래픽	4	138	92	46	133	4	1	0	0
		3D컴퓨터그래픽	2	43	25	18	39	3	1	0	0
		3D컴퓨터애니메이션 I	4	142	94	48	137	4	1	0	0
		CAD실습Ⅱ	1	11	6	5	10	1	0	0	0
		C언어 I	14	434	394	40	402	30	2	0	0
		객체지향프로그래밍 I	2	37	31	6	36	1	0	0	0
		객체지향프로그래밍Ⅱ	3	105	97	8	92	13	0	0	0
		게임그래픽기초	12	424	357	67	404	18	2	0	0
		게임기획기초	3	102	96	6	90	12	0	0	0
		게임기획사례연구	4	119	113	6	112	7	0	0	0
		게임기획서작성	2	52	50	2	49	3	0	0	0
		게임데이터베이스프로그래밍	2	45	41	4	20	25	0	0	0
		게임마케팅	1	16	14	2	15	1	0	0	0
		게임배경디자인	4	88	50	38	79	8	1	0	0
		게임분석	2	71	65	6	59	12	0	0	0
		게임시나리오	3	108	100	8	102	6	0	0	0
		게임심리학	2	69	65	4	65	4	0	0	0
		게임알고리즘	2	46	42	4	21	25	0	0	0
		게임엔진	2	46	42	4	21	25	0	0	0
		게임인터페이스디자인	2	46	25	21	41	5	0	0	0
		게임제작기법의이해	2	45	43	2	42	3	0	0	0
		게임캐릭터디자인	4	88	50	38	79	8	1	0	0
		게임프로그래밍기초	9	252	202	50	226	25	1	0	0
		게임학개론	12	416	349	67	396	18	2	0	0
경영학개론	2	37	22	15	35	2	0	0	0		

기준연도	운영시기	학습과목명	개설학급수	학습자수							
				전체	성별		연령대별				
					남	여	24세이하	25~29	30대	40대	50세이상
2016	상반기	공간디자인실습	1	7	4	3	6	1	0	0	0
		공익광고디자인	1	12	5	7	11	1	0	0	0
		광고학	1	25	10	15	23	2	0	0	0
		기초디자인	5	159	106	53	151	7	1	0	0
		네트워크 I	1	12	10	2	9	3	0	0	0
		대중예술론	3	40	8	32	33	2	4	1	0
		데이터베이스	1	11	9	2	8	3	0	0	0
		디자인론	1	19	6	13	19	0	0	0	0
		디지털애니메이션 I	4	71	29	42	67	4	0	0	0
		디지털애니메이션 II	1	12	5	7	11	1	0	0	0
		디지털이미지처리	4	124	116	8	111	13	0	0	0
		디지털조형	5	107	54	53	100	7	0	0	0
		마이크로프로세서 I	1	13	11	2	10	3	0	0	0
		멀티미디어디자인 I	2	57	19	38	53	4	0	0	0
		모바일프로그래밍	1	11	9	2	8	3	0	0	0
		문예창작	1	6	5	1	6	0	0	0	0
		문예창작실습	1	12	10	2	11	1	0	0	0
		발상과표현	4	100	48	52	95	5	0	0	0
		방송영상기획 I	1	12	5	7	11	1	0	0	0
		사무자동화실습	5	179	164	15	168	10	1	0	0
		색채학	1	24	8	16	22	2	0	0	0
		시각디자인	2	62	18	44	60	2	0	0	0
		아이디어발상	4	147	132	15	137	9	1	0	0
		알고리즘	2	38	32	6	37	1	0	0	0
		암호프로토콜	1	11	9	2	7	4	0	0	0
		암호학	7	162	145	17	141	20	1	0	0
		영상디자인스튜디오 I	1	6	5	1	6	0	0	0	0
		온라인게임제작	2	46	42	4	21	25	0	0	0
운영체제	2	28	23	5	20	8	0	0	0		

기준연도	운영시기	학습과목명	개설학급수	학습자수							
				전체	성별		연령대별				
					남	여	24세이하	25~29	30대	40대	50세이상
2016	상반기	운영체제보안	6	161	143	18	141	19	1	0	0
		운영체제실습	6	174	154	20	161	12	1	0	0
		웹프로그래밍실습	2	25	21	4	17	8	0	0	0
		윈도우즈프로그래밍Ⅱ	3	78	72	6	66	11	1	0	0
		윈도우즈프로그래밍실습Ⅰ	1	31	30	1	30	1	0	0	0
		윈도우즈프로그래밍실습Ⅱ	3	72	62	10	67	5	0	0	0
		인터넷보안	1	24	21	3	16	8	0	0	0
		인터넷프로그래밍	7	177	161	16	133	43	1	0	0
		인터넷활용Ⅰ	7	201	166	35	187	13	1	0	0
		인터넷활용Ⅱ	1	19	6	13	19	0	0	0	0
		인터랙션디자인	1	15	6	9	13	2	0	0	0
		인터페이스디자인	1	19	6	13	19	0	0	0	0
		인테리어그래픽Ⅰ	1	3	1	2	3	0	0	0	0
		일러스트레이션Ⅰ	3	76	34	42	74	2	0	0	0
		입체조형	2	41	25	16	37	3	1	0	0
		전산개론	13	375	334	41	351	23	1	0	0
		전자공학Ⅰ	1	20	17	3	16	4	0	0	0
		정보보호개론	6	176	156	20	163	12	1	0	0
		정보통신개론	2	50	38	12	45	5	0	0	0
		조형	1	3	1	2	3	0	0	0	0
		침입차단시스템	5	137	123	14	113	23	1	0	0
		컴퓨터그래픽Ⅰ	2	45	24	21	41	4	0	0	0
		컴퓨터그래픽스Ⅰ(Illustrator)	4	99	48	51	94	5	0	0	0
		컴퓨터그래픽스Ⅱ(Photoshop)	4	99	48	51	94	5	0	0	0
		컴퓨터그래픽스Ⅲ(Quark)	4	84	30	54	80	4	0	0	0
		타이포그래피	1	13	6	7	12	1	0	0	0
		편집디자인실습Ⅰ	2	34	5	29	29	1	4	0	0
		편집디자인실습Ⅱ	2	34	5	29	29	1	4	0	0
		평면조형	1	6	1	5	5	1	0	0	0

기준연도	운영시기	학습과목명	개설학급수	학습자수							
				전체	성별		연령대별				
					남	여	24세이하	25~29	30대	40대	50세이상
2016	상반기	표현기법	2	55	18	37	53	2	0	0	0
		프로그래밍언어실습	4	132	126	6	126	6	0	0	0
		프리젠테이션실습	2	66	62	4	62	4	0	0	0
		화장품학	2	33	4	29	33	0	0	0	0
합계			269	7070	5466	1604	6399	633	37	1	0

4 교수 또는 강사현황에 관한 사항

가. 교수 또는 강사의 수

기준 연도	운영 시기	학습과목명	개설 학급수	교수 또는 강사 수					
				평가인정 받은 인원			실제 학습과정 운영 인원		
				소계	전임교원	비전임교원	소계	전임교원	비전임교원
2016	상반기	2D컴퓨터그래픽	4	9	4	5	2	2	0
		3D컴퓨터그래픽	2	12	2	10	2	0	2
		3D컴퓨터애니메이션 I	4	5	1	4	2	0	2
		CAD실습Ⅱ	1	8	0	8	1	0	1
		C언어 I	14	102	20	82	8	3	5
		객체지향프로그래밍 I	2	91	20	71	1	1	0
		객체지향프로그래밍Ⅱ	3	60	12	48	2	1	1
		게임그래픽기초	12	56	6	50	5	1	4
		게임기획기초	3	49	6	43	2	0	2
		게임기획사례연구	4	6	1	5	2	1	1
		게임기획서작성	2	6	1	5	1	0	1
		게임데이터베이스프로그래밍	2	38	6	32	1	0	1
		게임마케팅	1	5	0	5	1	0	1
		게임배경디자인	4	10	1	9	3	0	3
		게임분석	2	51	6	45	1	0	1
		게임시나리오	3	5	0	5	2	0	2
		게임심리학	2	1	0	1	1	0	1
		게임알고리즘	2	37	6	31	1	0	1
		게임엔진	2	36	6	30	1	0	1
		게임인터페이스디자인	2	9	2	7	1	0	1
		게임제작기법의이해	2	6	2	4	2	1	1
		게임캐릭터디자인	4	8	3	5	2	2	0
		게임프로그래밍기초	9	47	6	41	3	2	1
		게임학개론	12	44	7	37	4	1	3
		경영학개론	2	8	0	8	1	0	1

기준 연도	운영 시기	학습과목명	개설 학급수	교수 또는 강사 수					
				평가인정 받은 인원			실제 학습과정 운영 인원		
				소계	전임교원	비전임교원	소계	전임교원	비전임교원
2016	상반기	공간디자인실습	1	9	0	9	1	0	1
		공익광고디자인	1	42	10	32	1	0	1
		광고학	1	64	16	48	1	0	1
		기초디자인	5	75	17	58	2	0	2
		네트워크 I	1	50	15	35	1	0	1
		대중예술론	3	3	1	2	1	1	0
		데이터베이스	1	60	15	45	1	0	1
		디자인론	1	79	17	62	1	1	0
		디지털애니메이션 I	4	68	16	52	4	2	2
		디지털애니메이션 II	1	40	10	30	1	0	1
		디지털이미지처리	4	41	7	34	2	0	2
		디지털조형	5	42	10	32	4	1	3
		마이크로프로세서 I	1	1	1	0	1	1	0
		멀티미디어디자인 I	2	66	17	49	2	1	1
		모바일프로그래밍	1	11	1	10	1	0	1
		문예창작	1	2	0	2	1	0	1
		문예창작실습	1	2	0	2	1	0	1
		발상과표현	4	65	17	48	3	2	1
		방송영상기획 I	1	2	0	2	1	0	1
		사무자동화실습	5	4	2	2	2	0	2
		색채학	1	62	16	46	1	0	1
		시각디자인	2	70	17	53	2	0	2
		아이디어발상	4	58	10	48	2	1	1
		알고리즘	2	4	1	3	1	0	1
		암호프로토콜	1	22	7	15	1	1	0
		암호학	7	51	15	36	2	1	1
영상디자인스튜디오 I	1	3	1	2	1	0	1		
온라인게임제작	2	37	6	31	1	1	0		

기준 연도	운영 시기	학습과목명	개설 학급수	교수 또는 강사 수					
				평가인정 받은 인원			실제 학습과정 운영 인원		
				소계	전임교원	비전임교원	소계	전임교원	비전임교원
2016	상반기	운영체제	2	69	13	56	2	0	2
		운영체제보안	6	51	15	36	2	2	0
		운영체제실습	6	30	6	24	2	0	2
		웹프로그래밍실습	2	57	15	42	1	0	1
		윈도우즈프로그래밍II	3	57	15	42	2	1	1
		윈도우즈프로그래밍실습I	1	27	7	20	1	0	1
		윈도우즈프로그래밍실습II	3	33	8	25	2	1	1
		인터넷보안	1	49	15	34	1	1	0
		인터넷프로그래밍	7	37	7	30	3	0	3
		인터넷활용 I	7	74	17	57	4	0	4
		인터넷활용II	1	43	11	32	1	0	1
		인터랙션디자인	1	30	10	20	1	0	1
		인터페이스디자인	1	60	17	43	1	0	1
		인테리어그래픽 I	1	9	1	8	1	0	1
		일러스트레이션 I	3	5	2	3	1	0	1
		입체조형	2	38	10	28	1	0	1
		전산개론	13	79	16	63	8	0	8
		전자공학 I	1	1	1	0	1	1	0
		정보보호개론	6	15	15	0	2	2	0
		정보통신개론	2	8	0	8	2	0	2
		조형	1	9	0	9	1	0	1
		침입차단시스템	5	50	15	35	2	2	0
		컴퓨터그래픽 I	2	41	10	31	1	1	0
		컴퓨터그래픽스 I (Illustrator)	4	72	17	55	2	1	1
		컴퓨터그래픽스II (Photoshop)	4	77	18	59	3	1	2
		컴퓨터그래픽스III (Quark)	4	41	10	31	2	0	2
타이포그래피	1	60	17	43	1	0	1		
편집디자인실습 I	2	58	17	41	1	0	1		

기준 연도	운영 시기	학습과목명	개설 학급수	교수 또는 강사 수					
				평가인정 받은 인원			실제 학습과정 운영 인원		
				소계	전임교원	비전임교원	소계	전임교원	비전임교원
2016	상반기	편집디자인실습Ⅱ	2	30	10	20	1	0	1
		평면조형	1	33	10	23	1	1	0
		표현기법	2	56	10	46	2	1	1
		프로그래밍언어실습	4	21	3	18	4	0	4
		프리젠테이션실습	2	17	6	11	1	0	1
		화장품학	2	5	0	5	1	0	1
합계			269	3,084	707	2,377	157	43	114

4 교수 또는 강사현황에 관한 사항

나. 교육훈련기관 전체 교수 또는 강사 대비 해당 교육훈련기관 소속 교수 또는 강사현황

기준연도	전체교원 (A) = (B+C)	전임교원 (B)	비전임교원 (C)	전임교원 비율(%) (B/A) x 100	본교 소속 전임교원
2015	108	28	80	25.93%	0

4 교수 또는 강사현황에 관한 사항

다. 교수 또는 강사의 강의 담당 현황

기준연도	운영시기	총 개설 강의학점 (A)	전임교원		비전임교원	
			강의담당 학점(B)	비율 (B/A) x 100	강의담당 학점(C)	비율 (C/A) x 100
2016	상반기	810	279	34.44%	531	65.56%

4 교수 또는 강사현황에 관한 사항

라. 교수 또는 강사 강의료

기준연도	시간당 지급기준 단가(원)	지급인원수	총 강의시간 수	지급인원 비율(%)
2015	29,000	8	2,230	10 %
	30,000	43	7,599	53.75 %
	31,000	16	7,901	20 %
	32,000	12	4,765	15 %
	35,000	1	300	1.25 %
합 계		80	22,795	100 %

5 학습비 및 회계에 관한 사항

가. 학습과정별 학습비

(학습비 단위 : 원)

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	20세기복식론	이론	3	15	645,600	
	2D컴퓨터그래픽	실습	3	15	670,000	
	3D게임그래픽	실습	3	15	670,000	
	3D컴퓨터그래픽	실습	3	15	665,600	
	3D컴퓨터그래픽	실습	3	15	691,600	
	3D컴퓨터애니메이션 I	실습	3	15	670,000	
	3D컴퓨터애니메이션 II	실습	3	15	670,000	
	AV디자인	실습	3	15	670,000	
	CAD실습 I	실습	3	15	751,600	
	C언어 I	실습	3	15	670,000	
	PC활용 I	실습	3	15	670,000	
	TCP/IP	실습	3	15	670,000	
	객체지향프로그래밍 I	실습	3	15	670,000	
	객체지향프로그래밍 II	실습	3	15	670,000	
	게임그래픽기초	실습	3	15	670,000	
	게임그래픽프로그래밍 I	실습	3	15	610,000	
	게임그래픽프로그래밍 II	실습	3	15	610,000	
	게임기획기초	실습	3	15	670,000	
	게임기획사례연구	실습	3	8	670,000	
	게임네트워크프로그래밍	실습	3	15	670,000	
	게임배경디자인	실습	3	15	670,000	
	게임분석	실습	3	15	670,000	
	게임비즈니스	이론	3	8	670,000	
	게임사운드기초	실습	3	15	670,000	
	게임수학및물리학	실습	3	15	670,000	
	게임스토리보드	실습	3	15	670,000	

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	게임시나리오	실습	3	15	670,000	
	게임시스템관리	실습	3	15	670,000	
	게임시스템구조	실습	3	15	670,000	
	게임시스템설계	실습	3	15	670,000	
	게임심리학	이론	3	15	670,000	
	게임알고리즘	실습	3	15	610,000	
	게임엔진	실습	3	15	610,000	
	게임이펙트디자인	실습	3	15	670,000	
	게임인공지능	실습	3	15	610,000	
	게임인터페이스디자인	이론	3	15	670,000	
	게임인터페이스프로그래밍	실습	3	15	610,000	
	게임인터페이스프로그래밍	실습	3	15	670,000	
	게임자료구조	실습	3	15	670,000	
	게임제작기법의이해	실습	3	8	670,000	
	게임제작프로젝트관리	실습	3	15	670,000	
	게임제작프로젝트실습	실습	3	15	670,000	
	게임제작프로젝트실습	실습	3	15	610,000	
	게임창작기초	실습	3	15	670,000	
	게임캐릭터디자인	실습	3	15	670,000	
	게임커뮤니케이션방법론	실습	3	15	670,000	
	게임컨셉디자인	실습	3	15	670,000	
	게임툴프로그래밍	실습	3	15	670,000	
	게임프로그래밍기초	실습	3	15	670,000	
	게임학개론	이론	3	15	670,000	
	경영혁신	이론	3	15	645,600	
	경제학개론	이론	3	15	300,000	
	고급게임프로그래밍기법	실습	3	15	610,000	
	공간디자인실습	실습	3	15	665,600	
	공간디자인실습	실습	3	15	691,600	
	공익광고디자인	실습	3	15	670,000	

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	광고학	이론	3	15	300,000	
	광고학	이론	3	15	670,000	
	국제경영	이론	3	15	645,600	
	기초디자인	실습	3	15	645,600	
	기초디자인	실습	3	15	670,000	
	기초디자인	실습	3	15	691,600	
	네트워크 I	이론	3	15	670,000	
	대중예술론	이론	3	15	670,000	
	데이터베이스보안	실습	3	15	670,000	
	데이터통신	이론	3	15	670,000	
	드로잉 I	실습	3	15	751,600	
	드로잉 I	실습	3	15	670,000	
	디자인론	이론	3	15	670,000	
	디자인론	이론	3	15	665,600	
	디자인사	이론	3	15	665,600	
	디지털공학개론	이론	3	15	670,000	
	디지털애니메이션 I	실습	3	15	670,000	
	디지털애니메이션II	실습	3	15	670,000	
	디지털이미지처리	실습	3	15	670,000	
	디지털조형	이론	3	15	670,000	
	리더십	이론	3	15	300,000	
	리더십	이론	3	15	670,000	
	멀티미디어개론	이론	3	15	670,000	
	멀티미디어디자인 I	실습	3	15	670,000	
	모바일프로그래밍	실습	3	15	610,000	
	무선인터넷	실습	3	15	670,000	
	발상과표현	실습	3	15	670,000	
	방송영상기획 I	이론	3	15	670,000	
	사무자동화실습	실습	3	15	670,000	
	사이버포렌식실습	실습	3	15	670,000	

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	사진과디자인	실습	3	15	691,600	
	사진과디자인	실습	3	15	670,000	
	색채학	이론	3	15	711,600	
	색채학	이론	3	15	670,000	
	서양복식사	이론	3	15	645,600	
	서양복식사	이론	3	15	651,600	
	시각디자인	실습	3	15	670,000	
	시각디자인	실습	3	15	645,600	
	시각디자인실습 I	실습	3	15	670,000	
	시스템보안실습	실습	3	15	670,000	
	실내디자인론	이론	3	15	751,600	
	실시간운영체제	이론	3	15	670,000	
	아이디어발상	실습	3	15	670,000	
	알고리즘	이론	3	15	670,000	
	암호학	이론	3	15	670,000	
	역공학 및 해킹분석기법	실습	3	15	670,000	
	영상디자인스튜디오 I	실습	3	8	670,000	
	온라인게임제작	실습	3	15	610,000	
	운영체제	이론	3	15	670,000	
	운영체제보안	실습	3	15	670,000	
	운영체제실습	실습	3	15	670,000	
	웹서버운영체제	실습	3	15	670,000	
	웹프로그래밍실습	실습	3	15	670,000	
	윈도우즈프로그래밍 I	실습	3	15	670,000	
	윈도우즈프로그래밍 II	실습	3	15	670,000	
	윈도우즈프로그래밍실습 II	실습	3	15	670,000	
	의상사회심리	이론	3	15	665,600	
	이산수학	이론	3	15	670,000	
	인터넷보안	이론	3	15	670,000	
	인터넷보안실습	실습	3	15	670,000	

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	인터넷프로그래밍	실습	3	15	670,000	
	인터넷프로토콜	이론	3	15	670,000	
	인터넷활용 I	실습	3	15	670,000	
	인터넷활용 II	실습	3	15	670,000	
	인터페이스디자인	실습	3	15	670,000	
	인테리어그래픽 I	실습	3	15	751,600	
	일러스트레이션 I	실습	3	8	670,000	
	자료구조	이론	3	15	670,000	
	전산개론	이론	3	15	670,000	
	전자계산기구조	이론	3	15	670,000	
	전자공학 I	이론	3	15	670,000	
	전자상거래보안	이론	3	15	670,000	
	정보보호개론	이론	3	15	670,000	
	정보보호법	이론	3	15	670,000	
	정보통신개론	이론	3	15	300,000	
	정보통신개론	이론	3	15	670,000	
	조형	실습	3	15	751,600	
	침입차단시스템	실습	3	15	670,000	
	컴퓨터그래픽 I	실습	3	15	670,000	
	컴퓨터그래픽스 I (Illustrator)	실습	3	15	670,000	
	컴퓨터그래픽스 II (Photoshop)	실습	3	15	670,000	
	컴퓨터그래픽스 III (Quark)	실습	3	15	670,000	
	컴퓨터그래픽스 IV (3D, Painter)	실습	3	15	670,000	
	크리에이티브일러스트레이션	실습	3	15	670,000	
	패션마케팅	이론	3	15	665,600	
	패션마케팅	이론	3	15	711,600	
	패션상품기획	이론	3	15	651,600	
	패션소재연구	이론	3	15	651,600	
	패션일러스트레이션 II	실습	3	15	665,600	
	패션포트폴리오	실습	3	15	645,600	

기준연도	학습과목명	이론/실습	학점	이수기간	학습비	비고
2015	표현기법	실습	3	15	691,600	
	표현기법	실습	3	15	670,000	
	프로그래밍언어실습	실습	3	15	670,000	
	프리젠테이션실습	실습	3	8	670,000	
	피부미용학	이론	3	15	645,600	
	화장품학	이론	3	15	665,600	

5 학습비 및 회계에 관한 사항

나. 예산 및 결산

<예산서>

(단위 : 원)

수입구분	금액	비율	지출구분	금액	비율
수강료수입	9,549,962,419	93.88 %	인건비	3,491,387,602	34.32 %
전입금	0	0.00 %	관리운영비	3,112,657,674	30.60 %
국고보조금	559,564,030	5.50 %	연구학생경비	1,792,219,406	17.62 %
기타수입	63,316,916	0.62 %	전출금	479,170,515	4.71 %
			기타비용	1,297,408,168	12.75 %
합계	10,172,843,365	100.00 %	합계	10,172,843,365	100.00 %

<결산서>

(단위 : 원)

수입구분	본예산	결산	차액	지출구분	본예산	결산	차액
수강료수입	11,392,208,782	11,392,208,782	0	인건비	3,240,028,010	3,240,028,010	0
전입금	0	0	0	관리운영비	3,319,588,073	3,319,588,073	0
국고보조금	272,316,940	272,316,940	0	연구학생경비	2,300,635,155	2,300,635,155	0
기타수입	496,993,140	496,993,140	0	전출금	1,091,015,130	1,091,015,130	0
				기타비용	1,655,928,813	1,655,928,813	0
합계	12,161,518,862	12,161,518,862	0	합계	11,607,195,181	11,607,195,181	0

5 학습비 및 회계에 관한 사항

다. 장학금 지급 현황

(단위 : 원)

기준 연도	재학생수 (A)	장학금지급인원수					장학금 수혜율 (B/A)x100	수강료 총액 (C)	장학금지급액					장학금 비율 (D/C)x100
		합계 (B)	성적 우수	저소 득층	근로 장학	기타			합계 (B)	성적 우수	저소 득층	근로 장학	기타	
2015	2,810	1,311	185	77	64	985	46.65%	11,392,208,782	608,196,500	140,180,000	58,150,000	56,266,500	353,600,000	5.34%

6 법 제5조에 따른 평가인정 취소 등에 관한 사항

위반내용 및 조치결과

기준연도	학습과목	위반사항	행정처분	조치결과
------	------	------	------	------

7 기관 발전계획 및 특성화 계획

기관 발전계획 및 특성화 계획

기준연도	파일명
2016	기관발전계획 및 특성화 계획.pdf

8 그 밖의 교육여건 및 기관 운영현황

가. 직원수

기준연도	직원수			평생교육사				평균근속연수
	정규직	비정규직	합계	1급	2급	3급	합계	
2016	35	1	36	0	2	0	2	2

8 그 밖의 교육여건 및 기관 운영현황

나. 학습비 반환 현황

기준연도	학습비 총액 (A)	학습비 반환 학습자수					반환금액 (B)	반환 비율 (B/A)x100
		합계	과오납	군입대	학습포기	기타		
2015	11,392,208,782	546,080,431	400,000	0	324,120,278	221,560,153	546,080,431	4.79%