

140학점 이상 이수하면 학사 학위 취득할 수 있어

대학 부설 평생교육원, 직업전문학교 등은 학점은행제로 운영되는 교육 기관이다. 학점은행제란 국가평생교육진흥원이라는 교육부 산하 기관에서 주관하는 교육 제도로, 고교 졸업 이상의 학력이 있으면 참여할 수 있다.

학점은행제는 '학점인정 등에 관한 법률'에 따라 학교뿐 아니라 학교 밖에서 이뤄지는 다양한 형태의 학습 및 자격증을 학점으로 인정받을 수 있다. 대학 부설 평생교육원이 대표적으로, 140학점 이상을 이수하면 평생교육법에 따라 교육부장관 명의의 학위를 받을 수 있으며 법적으로 일반대학 졸업과 같은 학력을 인정받는다. 참고로 일반대학은 고등교육법에 따른 학사 학위를 받는다. 일부 대학 부설 교육원에서는 해당 대학에서 84학점 이상 이수하면 해당 대학 총장 명의의 학위를 수여하기도 한다.

더와이랩 김홍태 대표는 “평생교육원이 학사 학위를 받을 수 있지만, 취업 시장에서 아직 익숙하진 않은 기관이다. 일반대학 편입이나 대학원의 발판으로서 우회적인 선택지가 될 수는 있지만, 신중할 필요는 있다”고 전했다. 와이즈멘토 조진표 대표도 “학사 학위를 받을 수 있는 교육 기관의 경우 졸업 후 일반대학 편입, 대학원 진학, 취업 등에 도움이 될 수 있다. 단순히 학사 학위를 받을 수 있다는 데 중점을 두는 건 옳지 않고 전공 선택도 신중해야 한다. 일반대학에 개설된 평범한 전공보다는 게임이나 항공 정비, 컴퓨터공학 등 실무 위주의 전공이나 특화된 전공을 선택해 경쟁력을 갖춘다면 의미 있을 것 같다. 교육과정

학사 학위 받을 수 있는 우회 교육 기관 특화된 전공으로 경쟁력 있는지 살펴야

고교 때 무엇을 좋아하는지 찾는 일은 쉽지 않다. 하고 싶은 전공을 찾아도 원하는 대학과 전공에 합격할 만한 성적을 받기는 더욱 어렵다. 그렇다면 대학 학위를 포기해야 할까. 일반대학은 아니지만 학사 학위를 받을 수 있는 우회 교육 기관들이 있다. 이런 우회 교육 기관을 선택할 때 꼭 알아봐야 할 것은 무엇인지, 일반대학의 학사 학위와 어떻게 다른지 살펴봤다.

취재 민경순 리포터 hellela@naeil.com

도움말 김홍태 대표(더와이랩) · 권순정 교수(서강대학교 게임교육원 게임개발 과정) · 백금란 교수(송실대학교 글로벌미래교육원 컴퓨터공학 전공)

신상호 교수(서강대학교 게임교육원 게임그래픽 · 만화애니메이션 과정) · 윤종원 교수(송실대학교 글로벌미래교육원 회계세무 전공) · 조진표 대표(와이즈멘토)

어떤 특징이 있는지, 평생교육원이나 직업 교육 기관을 찾는 목적에 대한 진지한 고민이 필요하다”고 조언했다.

학사 학위를 받을 수 있는 교육원에 송실대 글로벌미래교육원을 비롯해 대학 부설 교육 기관, 항공 정비나 기술을 배울 수 있는 한국항공기술직업전문학교, 게임개발과 그래픽을 배울 수 있는 서강대 게임교육원 등이 있다.

2006년부터 게임으로 특화된 교육 기관_서강대 게임교육원

서강대 게임교육원은 게임으로 특화된 대표적인 교육 기관이다. 멀티미디어학 전공으로 게임개발, 게임그래픽·만화애니메이션 과정으로 나뉘어 있다. 1~5차로 나뉘 선발하지만, 학기는 3월에 시작한다. 게임개발은 서류 전형 30점과 면접 70점, 게임그래픽·만화애니메이션 과정은 면접 40점과 전공 실기 시험 60점을 반영해 선발한다. 신입생 기준 등록금은 420만 원 선이다.

서강대 게임교육원 게임개발 과정 권순정 교수는 “서류 전형은 자기소개서와 학생부를 바탕으로 한다. 고교에서 어떤 분야에 관심을 가졌고 어떤 활동들을 했는지, 학업 능력이나 사회성 등을 전반적으로 확인한다. 면접에서는 게임교육원 입학에 희망하는 이유나 관심 분야 등을 확인한다. 간혹 프로게이머가 되고 싶어서 지원하는 학생도 있는데, 서강대 게임교육원은 프로게이머를 양성하는 기관이 아니라 게임을 개발하고 프로그래밍하는 교육을 한다”고 설명했다.

서강대 게임교육원 게임그래픽·만화애니메이션 과정 신상호 교수는 “게임그래픽·만화애니메이션 과정은 미대를 생각했던 학생들이 많이 지원한다. 입시 전형에서 전공 실기 시험 비율이 60점으로 높은 편인데 일반 전형은 시험 전달 주제를 발표한다. 캐릭터 제작, 발상의 전환, 상황 표현, 칸 만화 중 하나를 택해 실기 시험을 치러야 한다. 특별 전형은 제시된 주제 중 하나를 자유롭게 선택해 글로 표현하는 아이디어 발상 40점, 포토폴리오 20점을 반영한다. 미술 실력이 부족해도 지원할 수 있다”고 전했다. 전문 기관에서 컴퓨터나 그래픽을 배워야 할 필요는 없으며 열정과 관심을 보여주는 것이 중요하다는 게 교수들의 설명이다.

서강대 게임교육원은 게임기획, 개발, 그래픽 담당자와 협업을 통해 게임이 제작되는 과정을 경험하고 게임을 만드는 프로젝트 수업을 실무 경험이 풍부한 교수진이 2~3학기 동안 진행한다.

신 교수는 “교육과정을 수료하면 미디어공학사 학위를 받을 수 있다. 현재 졸업생의 경우 게임 회사에 취업하는 비율이 높지만, 대학원에 진학하거나 스타트업 운영에 참여하는 학생들도 많다”고 전했다.

학사 학위+자격증으로 내실 있는 경쟁력_송실대 글로벌미래교육원

송실대 글로벌미래교육원은 학사 학위 과정으로 IT 계열, 경상 계열, 인문사회 계열, 예체능 계열, 음악 계열 등 총 22개의 전공을 운영한다. 직장인을 위한 주

말 과정과 일반 과정으로 운영하는데, 고교 졸업 후 입학하는 학생들의 비율이 높다.

전형에서 수능 성적이나 고교 학생부를 반영하지 않는다. 음악 계열은 면접 20%와 실기 80%로, 그 외 계열은 면접 100%로 선발한다. 학사 학위를 받으려면 140학점을 이수해야 하는데 1년에 42학점까지 이수할 수 있어 4학기인 2년이면 84학점을 채울 수 있다. 56학점은 자격증 취득이나 다른 방법으로 이수하며, 총장 명의의 학위를 받을 수 있다. 신입생 기준 등록금은 전공에 따라 200~300만 원 선이다.

송실대 글로벌미래교육원 회계세무 전공 윤종원 교수는 “학사 학위를 받을 수 있는 학점은행제에서 회계세무 과정은 송실대 글로벌미래교육원이 유일하다. 공부하고자 하는 열정과 고등 학력 이상을 갖추었다면 누구나 지원할 수 있다. 회계세무 과정은 고교 졸업생이 70% 정도다. 회계사, 세무사, 세무직공무원을 희망하거나 편입, 대학원 진학, 취업 등을 생각해 입학한다. 졸업 전 보통 2~3개의 자격증을 취득한다. 편입을 생각하는 학생들을 위해 토익반을 운영해 경쟁력을 높이고 있다”고 설명했다.

컴퓨터공학 전공 백금란 교수도 “예전에는 서울 주요 대학 편입을 위해 입학하는 학생들이 주를 이뤘는데 최근에는 취업하거나 대학원에 진학하는 학생의 비율이 높아졌다. 교육원에 대한 사회적 인식은 아직 높지 않지만 블라인드 채용 등으로 학벌보다는 개인 역량이 중요해지고 있다. 전공에 대한 열정이 있다면 자격증 취득은 물론 학위 취득 기간도 단축할 수 있다”고 강조했다.



고수애
 송실대 글로벌미래교육원
 회계세무 졸업 예정, 취업



이명로
 송실대 글로벌미래교육원 컴퓨터공학 졸업 예정
 송실대 전자정보공학부 정보통신공학과 석사 과정

**“회계에 대한 관심, 자격증 취득으로
 취업 경쟁력 확보”**

Q. 송실대 글로벌미래교육원에 입학하게 된 계기는?

일반고에서 특성화고 경영회계과로 전학했다. 다른 계열에 비해 취업이 잘될것 같아 선택했는데 공부해보니 재미도 있고 잘 맞았다. 졸업하고 취업한 곳은 전공과 관련 없는 회사였고 적성에 맞지 않았다. 회사를 그만두고 방향하던 중 지인의 추천으로 글로벌미래교육원을 알게 됐다. 회계 관련 전공이 있기에 자격증을 취득해 관련 일을 해 보자는 마음으로 입학했다.

Q. 교육과정의 특징을 꼽는다면?

일반대학의 4년 과정을 2년이면 이수할 수 있고, 총장 명의로 학사 학위도 받을 수 있다. 짧은 시간에 많은 걸 배워야 해서 어렵고 힘들기도 했지만, 전공 공부를 하면서 토익 공부를 할 수 있는 특강반과 전공 자격증 수업으로 내실 있게 공부할 수 있었다. 회계실무(FAT) 1급, 전산회계 1급, 전산세무 2급, 회계관리 2급 자격증을 취득했다.

Q. 2학년을 마쳤는데 앞으로의 진로는?

일반대학 편입, 대학원 진학, 취업 3가지를 두고 고민했다. 처음엔 대학원 진학을 고려했다가 지금까지 배운 내용을 실무에서 경험해보고 싶었다. 취업에 송실대 글로벌미래교육원의 학사 학위와 회계 관련 자격증이 도움이 됐다. 공부가 더 하고 싶어진다면 대학원 진학도 고려할 것이다.

**Q. 교육원을 바라보는 시선은 일반대학과 좀 차이가 있는데,
 어떤가?**

글로벌미래교육원을 모르는 사람도 있고, 학사 학위가 나오는 곳인지 모르기도 한다. 나 역시 2년 만에 학사 학위를 받을 수 있다는 것에 의문을 가졌다. 짧은 기간에 학사 학위를 받을 수 있었던 건, 전공 관련 자격증을 취득하면 학점으로 인정받기 때문이다. 아직 낮은 교육 기관일 수 있지만 자격증 취득을 비롯해 실무 역량은 내실 있게 쌓았다고 생각한다. 짧은 기간 동안 전공 관련 자격증을 취득할 수 있고 학사 학위를 받을 수 있어 추천하고 싶다. 대학 이름에 너무 얽매이지 않았으면 한다.

**“컴퓨터 관련 자격증 취득,
 IT 전문성 위해 대학원 진학”**

Q. 송실대 글로벌미래교육원을 졸업하고 대학원에 진학한 건가?

컴퓨터 관련 전공을 꿈꿨지만 교과 성적이 좋지 않았다. 고등학교 졸업 후 취업이라도 하려고 컴퓨터 학원을 찾아보던 중 4년제 학위 취득이 가능한 교육원을 알게 됐다. 대학생처럼 전공 과목을 교수 지도하에 배울 수 있고, 교과 성적이 아닌 면접을 통해 입학이 가능하다는 점에서 진학을 결정했다. 2년 과정을 잘 마치고, 송실대 전자정보공학 석사 과정에 입학했다.

Q. 컴퓨터공학 교육과정의 특징을 꼽는다면?

일반대학의 컴퓨터공학 또는 정보통신공학 학생들과 학교생활이나 교육 과정에 대해 얘기해본 적이 있었는데, 교육과정은 큰 차이가 없는 것 같다. 송실대 글로벌미래교육원 컴퓨터공학 전공에선 CS Basic(컴퓨터공학 기초), Front-End & Back-End, DataBase, Network 이론, 정보보안 등 컴퓨터공학의 기초 내용을 배우고, 핵심 자격증인 정보처리산업기사 자격증을 취득할 수 있도록 특강이 개설돼 있다. 2년 동안 행정관리사 3급, 네트워크관리사 2급, 정보처리산업기사 자격증을 취득했다. 4년의 교육과정을 2년만에 배울 수 있고, 졸업까지의 커리큘럼 및 취업, 대학원 진학 등에서 교수님의 밀착 관리를 받을 수 있다는 점이 큰 장점이다.

Q. 정보통신공학 석사 과정을 밟고 있다고 들었다.

IT 분야에서 전문성을 갖추고 현업에 종사하고 싶어 대학원 진학을 결정했다. 올해 23살인데, 석사 과정을 마치고 '네카라쿠배당토' 취업을 목표로 하고 있다. 인공지능과 빅데이터 관련 기술을 산업에 적용하기 위한 공부를 할 예정이다.

Q. 올해 대입 결과에 좌절하는 후배들에게 충고한다면?

원하는 대학이나 전공에 진학하지 못한 경우 재수나 편입을 고민하는데 생각보다 정신적, 육체적 고통이 심하다. 물론 대학 부설 교육원이 해당이란 얘기가 아니다. 교육원에 들어온다고 학위와 실력이 저절로 따라오는 것도 아니다. 공부를 잘하든 못하든 자기가 하고 싶은 공부에 대한 열정과 끈기가 있다면 분명 기회는 주어지니 당장의 결과로 포기하지 말았으면 좋겠다.

*네카라쿠배당토_ 네이버, 카카오, 라인, 쿠팡, 배달의민족, 당근마켓, 토스 등 7개 기업의 앞 글자를 줄여 부르는 신조어.

**도관목**서강대 게임교육원 게임개발 과정 졸업 예정
대학원 진학**“VR 수업 들으며 가상현실에 관심,
신기술 배우러 대학원 진학”****Q. 서강대 게임교육원에 입학하게 된 계기는?**

중학생 때부터 게임개발에 관심이 많아서 프로그래밍 관련 책으로 독학했다. 고등학생 때는 게임 프로그래머가 되겠다는 결심을 하고, 학과를 알아보면 중 체계적인 게임개발 과정을 습득할 수 있다는 걸 알았다. 무엇보다 프로젝트 협업 시스템이 잘돼 있어 고교 졸업 후 바로 입학했다. 게임개발 전공은 게임기획과 프로그래밍으로 트랙이 나뉘어 있는데 프로그래밍 트랙을 공부 중이다.

Q. 서강대 게임교육원의 특징을 꼽자면?

가장 큰 장점은 과 전체 학생들과 함께하는 게임개발 프로젝트다. 게임기획, 게임 프로그래밍, 그래픽 과정의 학생들이 팀을 이뤄 하나의 게임을 완성하는 것이다. 첫 프로젝트 때는 모두가 처음이고 서로의 영역을 잘 몰라 의견 충돌이 많았다. 이런 과정을 거치며 자기 분야의 기술이나 역량도 중요하지만 다른 분야를 이해하고 존중하는 것이 중요하다는 것도 깨달았다. 팀워크로 만들어진 게임을 출시하거나 각종 전시회에 출품하기도 한다.

Q. 게임이 좋아서 입학했는데, 어려운 점은 없나?

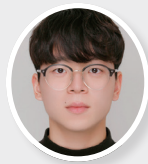
프로그래밍 교육과정 특성상 학습 속도가 빠르다. 프로젝트를 진행할 때 프로그래머는 팀당 1명만 참여해 많은 부분을 스스로 극복해나가야 하는 점이 힘들었다.

Q. 4학년 졸업반인데 앞으로 계획은?

작년에 VR 관련 강의를 들으면서 VR이나 샌드박스 게임(사용자가 가상 세계를 자유롭게 돌아다니며 여러 상호작용을 하는 게임 장르)과 같은 가상현실 분야에 관심이 생겨 대학원 진학을 결심했다. 가상현실 관련 신기술을 공부해보려고 한다.

Q. 게임에 관심이 많은 후배들에게 한마디

IT 분야는 변화의 속도가 빠르고, 그 변화는 보통 해외에서부터 시작된다. 국내 자료가 부족한 경우에는 영어 사이트에 들어가서 봐야 하는데, 번역기로 보는 데는 한계가 있으니 영어 공부는 꼭 해야 한다.

**조규웅**서강대 게임교육원 게임그래픽·
만화애니메이션 과정 졸업 예정, 스타트업 근무**“미술+게임, 게임 속 세상을
표현하고 싶어 입학”****Q. 서강대 게임교육원에 입학하게 된 계기는?**

중3 때부터 미대 입시를 준비했다. 그 당시엔 미술에 관심이 있었고, 빨리 진로만 정하자고 생각했던 것 같다. 평소 게임을 좋아했고, 내 손으로 게임 속 세상을 표현하고 싶었다. 수사에서 미대로 붙은 대학도 있었지만, 내 손으로 게임 세상을 표현하고 싶어 서강대 게임교육원에 입학했다.

Q. 게임그래픽·만화애니메이션 과정이라고 들었는데,**전공 선택 이유는?**

초등학생 때부터 좋아하는 캐릭터를 보고 따라 그리는 것을 좋아했다. 그러다 중·고등학생 때 외국 게임 회사들의 화려한 실사 게임 트레이일러를 보게 됐다. 그 계기로 3D 영상 편집이나 카메라 구도, 캐릭터 움직임 등에 관심이 생기며 전공을 선택했다.

Q. 공부 과정의 특징이나 기억에 남는 수업은?

1학년 때 전공 과목 외에 타 분야 과목을 다양하게 들 수 있어서 자신에게 맞는 전공을 결정할 수 있다. 2학년부턴 본격적으로 프로젝트 수업을 들으며 게임개발의 과정을 파악할 수 있었고, 2D·3D분야를 선택해 강의를 들을 수 있어서 좋았다. 특히 팀원들과 꾸준히 소통하면서 게임을 개발하는 프로젝트 수업이 기억에 남는다. 게임 개발은 강의 시간에 들은 기술만으로는 부족하다는 것을 느껴 스스로 공부하며 노하우를 찾았고 재미도 있었다. 선후배와 함께 팀을 구성해 서로 부족한 점을 보완하고 배울 수 있어 좋았다.

Q. 졸업 후 앞으로 계획은? 후배들에게 조언 한마디.

학교 프로젝트로 시작했던 게임개발이 스타트업까지 이어졌고, 내 손으로 만든 게임이 알려지고 사람들이 평가해주는 것에 재미를 느끼고 있다. 공부를 해보니 가장 중요한 건 표현력과 상상력이었다. 게임 분야에 대한 관심과 게임 속 세상을 다양하게 표현해낼 수 있는 안목이 필요한 전공이다. 단순히 게임이 좋아서라는 가벼운 마음이 아니라 진로를 진지하게 고민하면 좋겠다. 대학의 이름보다는 본인이 가고자 하는 길을 찾고, 자신의 길을 찾았다면 다른 사람의 눈치를 보지 말고 끝까지 밀고 나갔으면 좋겠다. @