



테크노미디어 융합학부

/ 게임멀티미디어전공

School of Techno-media
Convergence;
Game and Multimedia

http://game.wsu.ac.kr
T. 042-630-9270

To Foster Design and Programming of Creative Idea for Game Developer with Game Engine

- 게임엔진을 활용하여 창의적 아이디어를 기획하고 제작할 수 있는 게임 개발 전문인력 양성

학 과 개 요

게임 및 멀티미디어 콘텐츠의 기획, 개발, 응용 분야의 전문인력을 양성하는 전공으로 우수한 교수진 및 첨단장비와 시설을 갖추고 실습과 프로젝트 집중형 수업으로 실무형 게임 개발을 학습합니다. 산학협력을 강화하여 최신동향을 파악하고 산업체 전문가 특강, 산학협력 프로젝트, 캡스톤디자인 등을 진행하고 있으며 FPS, RPG, Arcade 등의 다양한 장르의 게임을 게임엔진을 활용하여 개발하는 방법에 대해 교육합니다.

교 육 목 표

창의적 기획 및 프로젝트 수행 능력을 바탕으로 한 게임 및 콘텐츠 제작 교육을 실시하여 게임 및 멀티미디어 분야의 실무형 전문인력을 양성하는 것을 전공의 교육목표로 하고 있으며, 게임컨셉, 게임소프트웨어실습, 게임프로그래밍응용, 게임시스템기획, 게임캐릭터디자인, 캐릭터애니메이션, 서버프로그래밍, 게임인공지능 등을 학습합니다.

전공교육과정

학 년	전공 교과목
1학년	게임컨셉, 게임소프트웨어입문, 스케치기법, 게임소프트웨어실습, 창의적사고와소프트웨어, 게임분석, 게임프로그래밍응용, 게임원화디자인
2학년	아이디어창작, 게임시스템기획, 2D게임제작, 게임오브젝트, 게임캐릭터디자인, 게임프로젝트방법, 게임그래픽엔진, 게임데이터구조, 게임캐릭터제작
3학년	UI디자인, 게임엔진응용, 게임제작실무, 캐릭터애니메이션, 게임실무영어, 모바일콘텐츠제작, 게임이펙트, 서버프로그래밍, 게임그래픽스응용
4학년	게임포트폴리오, 졸업프로젝트연구, 모바일증강현실, VR콘텐츠개발, 기능성게임제작, 게임인공지능, 프로젝트기획및발표, 게임제작프로젝트

관련자격증

게임기획전문가, 게임프로그래밍전문가, 게임그래픽전문가, 정보처리기사, 멀티미디어콘텐츠제작전문가 등

졸업 후 진로

게임 개발사, 모바일 게임 개발사, 웹 및 멀티미디어 콘텐츠 업체, 스마트 앱 개발사, IT관련 기업 및 연구소, 애니메이션 및 영상관련 업체, 가상현실 및 증강현실 업체, 시뮬레이션 업체, 모바일웹 개발사 등

학과 동 아 리

- MSG : 게임멀티미디어전공의 취업동아리로 세부 팀을 구성하여 게임 개발 프로젝트를 진행하며 대내외 공모전 활동, 게임전시회 및 컨퍼런스 참가 등의 활동을 하여 취업 실무 능력을 향상시키는 동아리

미 니 터 뷰



게임멀티미디어전공 17학번
김 * 진

어려서부터 그림을 그리는 것에 많은 관심을 가졌지만, 단순히 그림을 그린다는 영역보다는 조금 더 특이한 분야에 관심이 많았습니다. 그려내는 것을 넘어 직접 디자인하길 원했고, 디자인 하는 것을 넘어 창작물에 다양한 설경을 부여하는 것은 저에게 큰

매력으로 다가온 일이었습니다. 내가 그리고 만드는 것들에 이야기와 생명력을 불어넣을 수 있는, 그리고 그것을 즐기는 복합적인 매체인 '게임'을 제작하고 싶다고 생각했으며, 우송대학교 게임멀티미디어전공을 알게 되어 진학을 결정했습니다. 기대했던 만큼 일반 드로잉과는 차별화된 교육을 받고 있다고 느낍니다. 바로 우송대학교 게임멀티미디어전공에서는 실무에 가까운 협업을 통해 직접 자신만의 게임을 만들고, 게임 시장의 트렌드를 읽을 수 있는 안목도 키워나갑니다. 혼자서는 가기 어렵던 게임 페스티벌이나 전문 강사진의 강의, 기업체와의 멘토링까지 진행되어 한층 더 전문적이고 유익한 게임 제작가로서의 성장이 스스로 느껴집니다.



게임멀티미디어전공 16학번
김 * 현

게임을 좋아하고 그저 평범한 학생이었던 제가 게임 업계에 관심을 가지게 되고 현재 학과에 오게 된 건 고등학교 때였습니다. 우송대에서 진행되는 KWC라는 공모전을 계기로 우송대에 게임과가 있다는 걸 알고 진학하게 되었습니다.

입학할 당시에는 게임을 좋아하지만 하고 아무것도 몰라서 막막한 저는 앞으로 비전에 대해 고민하기도 했습니다. 하지만 교수님들의 열정적인 지도와 선배님들의 진심 어린 조언으로 게임 업계가 흘러가고 있는 동향부터, 직업군이 프로그래머, 그래픽디자이너 그리고 게임을 전반적으로 설계하는 기획자 등등 다양한 역할이 있다는 것을 알게 되었고 저의 진로를 결정할 수 있었습니다. 재밌는 게임을 만들고 싶다는 마음만 가지고 있다면 저희 게임멀티미디어 융합학부에서 꿈과 진로를 찾을 수 있습니다.

취업률 및 취업 현황

69.8%

2019년 대학정보공시기준

▶ SW중심대학 선정

- 경진대회를 통한 해외연수 지원
- 산학공동연구에 참여

▶ 특별교육과정 운영

- BIT 특별교육과정
- 모션그래픽 특별교육과정
- UI/UX 특별교육과정
- XR 특별교육과정

▶ 경진대회 수상실적

- 2019 CISE 엑스포 경진대회 2위 수상
- 2019 ICT융합 아이디어 공모전 국방산업분야 1위 수상
- 2018 제5회 대한민국 SW융합 해커톤대회 1위 수상
- 2016 스마트콘텐츠공모전 개발부문 1, 2, 3위 수상

- 전*석 (14년도 졸업) ㈜위메이드
- 김*구 (14년도 졸업) ㈜퍼플랩
- 백*영 (14년도 졸업) ㈜NHN엔터테인먼트
- 윤*진 (15년도 졸업) ㈜아덴티티게임즈
- 서*민 (15년도 졸업) ㈜피디케이이미티드
- 오*석 (15년도 졸업) ㈜스코넥엔터테인먼트
- 김*주 (16년도 졸업) ㈜스코넥엔터테인먼트
- 송*환 (16년도 졸업) ㈜유니아나

- 이*용 (16년도 졸업) ㈜쏘그웨어
- 박*수 (17년도 졸업) ㈜라인공코리아
- 김*태 (17년도 졸업) ㈜이노부스트
- 박*수 (17년도 졸업) ㈜라인공코리아
- 박*혁 (18년도 졸업) ㈜솔트웍스
- 김*탁 (19년도 졸업) ㈜SK텔레콤
- 김*원 (19년도 졸업) ㈜네오플

▶ 입시준비 TIP!

전공 관련 교과목	국어, 수학, 영어, 과학, 미술 등
학 과 적 합 성	<ul style="list-style-type: none"> • 사교성과 협동심 있는 학생 • 노력하는 성실한 학생 • 커뮤니케이션 능력이 있는 학생 • 게임을 제작하는데 열정과 끈기가 있는 학생 • 게임에 관심이 있는 학생
전공 관련 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 교육에 충실한 국어, 영어, 수학 등의 학습 활동 • 게임 분석서 작성, 게임 기획 및 개발 공모전 활동 • 미술 관련 학습 활동 및 문화 체험 활동 • 캐릭터 및 디자인 전시회, 애니메이션 관람 • 직업 체험 활동, 전공 체험 활동, 게임 관련 직업 박람회 참여 활동 • 체육대회, 수련활동, 국토순례 등의 단체 활동
권 장 도 서 (도서명 - 저자)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임크리에이터를 꿈꾸는 사람을 위한 게임·기획·개발 / 바바 야스히토, 야마모토 타카미츠 • 왜 게임에 빠질까 / 와타나베 슈유지, 나카무라 아키노리