



SW융합학부

게임전공

Game Design and Development Major



게임 산업은 세계적으로 빠르게 성장하며 문화·기술·콘텐츠 산업을 이끄는 핵심 분야로 자리잡고 있다. 특히 AI, 메타버스, VR·AR 등 신기술과 게임의 융합이 확대되면서 게임을 기획하고 개발할 수 있는 전문 인재의 중요성이 커지고 있다. 게임전공은 이러한 글로벌 산업 변화에 대응할 수 있는 창의적이고 융합적인 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

게임전공은 국내 최초로 1996년 석사과정과 2005년 박사과정을 개설하였으며, 2012년부터 학부과정을 운영하고 있다. 수학, 프로그래밍, 알고리즘 등 공학 기반 교육과 함께 게임기획, 스토리텔링, 캐릭터 제작, 콘텐츠비즈니스 분야를 아우르는 융합형 교육을 실시하고 있다. 또한 전공수업의 팀프로젝트 뿐만 아니라 게임잼, 공모전, 학술제, 동아리 등 다양한 학과 활동을 통해 학생들은 창의적인 게임 콘텐츠를 직접 기획 및 개발하고 상품화하는 과정까지 경험하며 실무 역량을 키우고 있다.

졸업 후에는 게임 프로그래머, 게임 기획자, UI·UX 디자이너, 등 다양한 분야로 진출할 수 있다. 또한 인공지능, VR·AR, 메타버스, 디지털 콘텐츠 분야와 같은 첨단 산업에서도 활동할 수 있으며, 게임 회사 뿐만 아니라 IT기업, 콘텐츠기업, 미디어 분야 등으로 진로를 확장할 수 있다. 대학원에 진학하여 게임 및 디지털콘텐츠 분야의 연구를 이어가는 것도 가능하다.



교육목표

글로벌 산업 변화에 대응할 수 있는 창의적이고 융합적인 게임 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 세부 실행 목표는 다음과 같다.

- 게임 콘텐츠를 직접 기획 및 개발하고 상품화하는 과정까지 경험하면서 실무 능력을 배양한다.
- 공학 기반 교육을 바탕으로 게임기획, 스토리텔링, 콘텐츠 분야를 융합한 교육과정을 통해 창의적 사고 역량을 배양한다.
- 팀프로젝트 발표회, 공모전, 전시회 참여를 통해 다양한 구성원과 의견을 공유하며 협업 및 의사소통 능력을 함양한다.

교육내용

학년	학기	전공 교과목
1	1	SW융합개론, 게임프로그래밍입문, 게임학개론, C프로그래밍
	2	SW영어1, 게임수학, JAVA프로그래밍, 게임컨셉디자인
2	1	게임소프트웨어개발1, 컴퓨터구조와게임, 게임객체지향프로그래밍, 확률과통계, 게임자료구조
	2	콘텐츠서비스기획실무, 게임소프트웨어개발2, 알고리즘, 운영체제와게임, 게임스토리텔링
3	1	고급게임소프트웨어개발, 웹콘텐츠개발, AI활용콘텐츠기획, 게임서버프로그래밍입문, 게임인공지능, 게임심리학
	2	메타버스개발, 웹서버개발, 콘텐츠산업분석, 네트워크게임프로그래밍
4	1	캡스톤디자인1, 게임특강
	2	캡스톤디자인2, 산업현장인턴십

CDR (Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
게임기획 전문가	• 게임 콘텐츠 개발을 위한 기획서 작성에 필요한 게임 스토리텔링, 게임 스크립트 작성 등의 게임 콘셉트 기획 능력과 게임시스템 분석, 게임 레벨 디자인, 게임 밸런스 설정, 게임 시스템 UI/UX 설정과 같은 게임 시스템 기획 능력 등의 기술을 습득함으로써 게임 기획 분야의 전문가를 양성한다. • 관련 교과목 : 게임스토리텔링, AI활용콘텐츠기획, 게임심리학 등
콘텐츠서비스 전문가	• 게임 및 모바일 콘텐츠 서비스 개발을 위한 기획, 설계, 제작을 할 수 있는 다양한 콘텐츠 서비스 개발 능력 기술을 습득함으로써 콘텐츠 서비스 분야의 전문가양성을 목표로 한다. • 관련 교과목 : 콘텐츠서비스기획실무, 콘텐츠산업분석, 웹콘텐츠개발, 웹서버개발 등
게임 소프트웨어 전문가	• 게임 소프트웨어 분야의 전문가 양성을 목표로, 게임 소프트웨어를 논리적으로 설계하는 능력과 설계 내용을 프로그래밍 언어로 구현하는 능력, 게임 기획 및 게임 그래픽 분야의 전문가와 협업하는 능력, 게임 엔진을 활용하여 각 분야의 결과물을 통합하는 능력 등을 배양한다. • 관련 교과목 : 게임소프트웨어개발1,2, 네트워크게임프로그래밍, 고급게임소프트웨어개발 등

CDR명	교육내용
메타버스 전문가	• 메타버스 소프트웨어 분야의 전문가 양성을 목표로, 메타버스 소프트웨어를 논리적으로 설계하는 능력과 설계 내용을 프로그래밍 언어로 구현하는 능력, 메타버스 기획 및 AR/VR 분야의 전문가와 협업하는 능력, 게임 엔진 및 AR/VR 소프트웨어를 활용하여 각 분야의 결과물을 통합하는 능력 등을 배양한다. • 관련 교과목 : 게임인공지능, 메타버스개발, 게임특강 등

특성화 분야

- 게임 전시회 참가 : 학생들이 직접 제작한 게임 콘텐츠를 PlayX4, G-Star 등 국내 주요 게임 전시회에 출품하여 작품을 공개하고 산업 관계자와 교류
- 졸업 작품 전시회 : 4학년 학생들이 팀프로젝트를 통해 제작한 졸업 작품을 전시하며, 학부 과정에서 습득한 전공지식과 개발 역량을 종합적으로 발표
- 게임잼 : 매 학기 방학 기간에 진행하며, 1학년부터 4학년 학생들이 자유롭게 팀을 구성하여 1박 2일 동안 게임을 직접 기획 및 개발하고 그 결과를 발표
- 게임개발 및 아이디어 공모전 : 매 학기 게임 기획 및 개발 역량 강화를 위해 학과 주관의 작품 및 아이디어 경진대회 개최
- 학술제 : 캡스톤디자인 팀별 프로젝트 수행 결과를 발표하고, 개발 과정과 성과를 공유하는 학술 발표 행사를 매 학기 운영
- 학과 동아리 : 게임 제작 및 그래픽 디자인 관련 동아리 활동을 통해 선후배 간 전공지식과 개발 경험을 공유
- 학점이수 산학연계 인턴십 : 4학년 학생들이 학교와 기업 간 연계를 통해 한 학기 동안 산업체 실무 교육을 수행하고, 인턴십과 연계하여 학점을 이수할 수 있는 프로그램 운영

장학 및 지원

- 교내 장학금 : 성적우수, 면학A/B, 디딤돌, 리더십, 근로, 나눔, 사회봉사 등
- 교외 장학금 : 제자사랑 후배사랑, 계당장학재단, 정수장학회 등

취업/진로

- 게임회사, IT기업, 콘텐츠기업 및 디지털미디어 관련 산업체 취업
- 게임PD, 게임기획자, 게임시스템 기획자, 게임사업 및 마케팅 관리자 등 게임 기획·운영 분야
- 게임 프로그래머, 응용소프트웨어 개발자, 모바일 콘텐츠 및 앱 개발자 등 게임·소프트웨어 개발 분야
- 웹 엔지니어, 프론트엔드·백엔드 개발자, 웹서비스 운영 및 정보시스템 관리 분야
- 인공지능, VR·AR, 메타버스 등 차세대 융합콘텐츠 및 인터랙티브 미디어 분야
- UI·UX, 멀티미디어 콘텐츠 제작, 캐릭터 디자인 등 디지털콘텐츠 분야
- 게임 및 디지털콘텐츠 관련 대학원, 연구소, 공공기관 및 유관 산업 분야

주요 취업처

- 넥슨, NC소프트, 넷마블, 네오위즈, 펄어비스, 컴투스, 선데이토즈, 크래프톤 등

선배 한마디



INTERVIEW | 21학번 전○현

게임전공에서는 컴퓨터 관련 지식, 프로그래밍 지식과 게임 기획, 심리, 콘텐츠 비즈니스 등 실제 게임 개발에 필요한 지식을 탐구하고 직접 활용해볼 수 있는 기회가 주어집니다. 게임 개발과 직접적으로 관련된 수업이 있기 때문에 1년에 적어도 하나 이상의 게임을 제작해볼 수 있습니다. 올해에는 게임 박람회인 PlayX4에서 상명대학교 게임전공 부스를 통해 학생들의 게임을 내보이기도 했습니다. 또, 게임전공에서는 매년 하계 및 동계 게임잼을 진행합니다. 팀을 구성하여 24시간동안 자신의 기술과 상상력을 자유롭게 발휘하여 게임을 만들고 발표까지 하는 경험을 할 수 있습니다. 이런식으로 학생들이 게임을 제작하고 실력을 발휘하는 데에 있어서 많은 지원을 받을 수 있습니다. 게임 개발을 위해서는 프로그래밍에는 수학과 물리, 기획에는 문학이나 역사 관련 과목이 가장 밀접하다고 생각합니다. 이러한 과목에 대한 기본기를 견비하고 게임에 관심이 많은 학생들에게 게임전공을 추천합니다.