



SW융합학부

## 게임전공

### Major in Game Design and Development

게임전공은 수학, 프로그래밍, 자료구조, 소프트웨어공학 등의 공학 지식과 기획, 심리, 콘텐츠 비즈니스 등의 사회과학 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 등의 문화 예술 지식을 바탕으로 게임 소프트웨어를 기획, 설계, 개발, 활용하기 위한 이론과 실재를 탐구한다. 대학원 석,박사과정과의 유기적이고 심화적인 연계를 통해 체계적으로 게임을 연구할 수 있으며, 콘텐츠 벤처기업과 멘토링을 통해 학생들의 창의적인 아이디어를 바로 작품으로 개발해서 서비스할 수 있는 기반이 마련되어 있다.



<https://game.smu.ac.kr/game01/index.do>

전화\_ 02 2287 5462



## 교육목표

게임 분야에서 전문가로 활동할 수 있는 융합형 인재 양성을 목표로 한다. 세부사항은 다음과 같다.

- 실무 능력 배양
  - 실무 개발과정을 경험할 수 있도록 캡스톤디자인 1,2를 운영
  - 산업현장인턴십을 통해 산업체에 인턴십 파견
  - 산업체의 교류 활성화
  - 산업체의 실무인력과의 멘토링 제도를 확립
- 창의 능력 배양
  - 교육과정에 공학, 인문학, 문화 예술 분야 모두 포함
  - 프로젝트 제작을 통해 지식이 자연스럽게 융합
  - 지식이 융합되면서 창의적인 사고 능력 배양
- 소통 능력 배양
  - 프로젝트 수업을 통해 팀원 간 소통능력배양
  - 대학원생 및 타과생과의 적극적인 교류 권장
  - 인터넷을 통한 최신 외국자료 습득 및 활용 기회 제공

## 교육내용

학년	학기	전공 교과목
1	1	SW융합개론, 게임프로그래밍입문, 게임학개론, C프로그래밍
	2	SW영어1, 게임수학, JAVA프로그래밍, 게임컨셉디자인
2	1	게임시스템구조의이해, 게임객체지향프로그래밍, 확률과통계, 게임자료구조
	2	콘텐츠서비스디자인, 게임소프트웨어개발1, 웹콘텐츠개발1, 알고리즘, 게임서버프로그래밍입문
3	1	게임소프트웨어개발2, 콘텐츠기획및프리젠테이션, 게임스토리텔링, 웹콘텐츠개발2
	2	고급게임소프트웨어개발, 콘텐츠비즈니스, 게임심리학, 게임인공지능
4	1	캡스톤디자인1, 게임특강, 지능형혼합현실
	2	캡스톤디자인2, 산업현장인턴십

## CDR

(Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
게임기획 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 관련 교과목 : 게임스토리텔링, 콘텐츠기획및프리젠테이션, 게임심리학 등</li> </ul>
콘텐츠서비스 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임 및 모바일 콘텐츠 서비스 개발을 위한 기획, 설계, 제작을 할 수 있는 다양한 콘텐츠 서비스 개발 능력 기술을 습득함으로써 콘텐츠 서비스 분야의 전문가 양성을 목표로 한다.</li> <li>• 관련 교과목 : 콘텐츠서비스디자인, 콘텐츠서비스개발1,2, 콘텐츠비즈니스 등</li> </ul>

CDR명	교육내용
게임 소프트웨어 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 관련 교과목 : 게임소프트웨어개발1,2, 게임서버프로그래밍입문, 고급게임소프트웨어개발 등</li> </ul>
메타버스 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 관련 교과목 : 게임인공지능, 지능형혼합현실, 게임특강 등</li> </ul>

## 특성화 분야

- G-Star, PlayX4 등 국내 최대 규모의 게임쇼 참가 : 재학생들이 직접 제작한 게임을 국내 최대 규모 게임쇼에 출품
- 학과 동아리 활동 : 매주 1회 게임 제작 동아리 활동, 선후배 간 게임엔진 및 그래픽 디자인 지식공유
- 게임경진대회 진행 : 매년 학과 주최로 게임 기획 및 작품 경진 대회 개최

## 취업/진로

- 게임 기획, 제작, 운영 관련 산업계로 진출할 수 있다. NC Soft, NHN, 네오위즈게임즈 등 20개 상장 기업과 넥슨 등 약 3,000여 게임 기업 및 콘텐츠 관련 회사가 있다. 또한, 모바일 게임, 앱, 콘텐츠는 소규모 창업에 유리하며, SK, KT 등 통신 업체의 모바일 사업부에 진출할 수도 있다.
- 웹 게임 프로그래머, 웹 엔지니어, 웹 프로그래머, 웹마스터, 웹서버 개발자, 프론트 엔드 개발자, 정보 시스템운영자
- 게임 프로그래머, 응용 소프트웨어 개발자, 스마트폰 앱 개발자, 모바일 콘텐츠 개발자, 컴퓨터 프로그래머, 웹서버 개발자

## 기타

### 졸업생 현황

넥슨, NC소프트, 넷마블, 네오위즈, 펠어비스, 컴투스, 선데이토즈, 크래프톤 등의 게임회사 취업

## 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.