



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

게임컨셉, 게임소프트웨어실습, 게임분석, 게임일러스트, 게임시스템기획, 게임캐릭터디자인, 게임엔진심화, 게임제작실무, 게임이펙트, 캐릭터애니메이션, 게임인공지능 등을 학습합니다.

관련자격증

게임기획전문가, 게임프로그래밍전문가, 게임그래픽전문가, 정보처리기사, 멀티미디어콘텐츠제작전문가 등

졸업 후 진로

게임개발사, 모바일게임 개발사, 앱 개발사, 메타버스 회사, VR/AR 회사, 웹 및 멀티미디어 콘텐츠 업체, IT관련 기업 및 연구소, 애니메이션 및 영상관련 업체 등

전공교육과정

학 년	전공 교과목
1학년	게임컨셉, 게임소프트웨어입문, 스케치기법, 게임소프트웨어실습, 게임콘텐츠기획, 게임프로그래밍응용, 게임일러스트
2학년	게임시스템기획, 게임제작기초, 게임오브젝트, 게임캐릭터디자인, 게임프로젝트방법, 게임엔진심화, 게임데이터구조, 게임캐릭터제작
3학년	게임엔진응용, 게임제작실무, 게임그래픽스기초, 모바일게임디자인, 게임이펙트, 게임그래픽스응용, 캐릭터애니메이션
4학년	게임캡스톤디자인, 게임포트폴리오, 게임레벨디자인, VR콘텐츠개발, 게임제작프로젝트, 게임과스타트업, 게임인공지능, 게임콘텐츠제작

학과 동아리

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

미니 인터뷰



게임멀티미디어전공 20학번
강 * 찬

“게임은 재미다” 라는 막연한 생각으로 게임만 즐기던 아이가 “게임을 제작하고 싶다”라는 꿈을 가지고 우송대학교 게임멀티미디어전공으로 진학하게 되었습니다.

처음에는 게임에 대해서 서서히 배우다가 시간이 지남에 따라 메타버스에 대한 관심이 증가하여 학과에서는 VR, AR도 배우기 시작해 다양한 분야에서도 개발이 가능한 개발자로 레벨업하고 있습니다.

비트과정, XR과정 등 다양한 특별교육과정이 있어서 배우고 싶은 교육과정도 선택해서 배울 수 있었습니다.

게임개발에는 다양한 분야가 있다는 것을 알고 개발자, 기획자, 디자이너가 함께 성장하는 곳에서 즐거운 학교생활을 하고 있어 정말 감사하게 생각하고 있습니다.



게임멀티미디어전공 20학번
이 * 진

저는 어려울 때부터 게임을 제작하는 것에 관심이 많았습니다. 게임을 제작하는 과정에 매료되어 개발자의 꿈을 키우 우송대학교 테크노 미디어융합학부 게임멀티미디어전공으로 진학하게 되었습니다. 학과에서 이루어지는 실습과 다양한 팀 프로젝트들, 같은 진로를 꿈꾸는 학생들끼리 팀을 꾸려 공모전에 나가 상을 타면서 자연스럽게 게임개발에 대한 노하우와 다양한 문제해결 방식들을 배울 수 있었습니다. XR특별교육과정을 수강하게 되었는데, 게임을 개발하는 과정이 점점 재미있어지고 제가 발견되는 모습들을 보면서 스스로에게 자신감이 생기고 학교생활을 즐겁게 하는 원동력이 되었습니다.

취업률 및 취업현황

56.8%

2023년 공시취업률 기준

▶ SW중심대학 선정

- 경진대회를 통한 해외연수 지원
- 산학공동연구에 참여

▶ 특별교육과정 운영

- BIT 특별교육과정 (단기, 고급, 전문가 과정)
- XR 특별교육과정 (1년 과정)
(1학기, 여름학기 : XR콘텐츠개발 /
2학기, 겨울학기 : XR융합)

- 김*찬 (21년도 졸업) ㈜심스리얼리티
- 김*현 (21년도 졸업) ㈜웅진씽크빅
- 김*희 (21년도 졸업) ㈜디캐릭
- 정*재 (22년도 졸업) ㈜스튜디오비사이드
- 채*훈 (22년도 졸업) ㈜메타스카이

▶ 경진대회 수상실적

- 2022 / 대전 뉴게임개발 공모전 / 우수상
- 2022 / 디지털 혁신공유대학 메타버스 콘테스트 / 협의회장상
- 2022 / 디지털 헬스케어 공모전 디바이스 분야 / 대상
- 2022 / WE-MEET 프로젝트 바이오헬스부분 / 교육부장관상
- 2023 / 큐렉소 모닝워크 VR 게임 콘텐츠 기획 공모전 / 우수상
- 2023 / 1치킨 알만툰 게임잼 / 스토리상
- 2023 / SW중심대학 공동해커톤 / 우수상
- 2023 / 과학기술문화 콘텐츠 아이디어 해커톤 / 우수상

- 강 * (23년도 졸업) ㈜에이아이엑스랩
- 장*연 (23년도 졸업) ㈜세이프텍리서치
- 이*수 (23년도 졸업) ㈜메타스카이
- 조*수 (23년도 졸업) ㈜디캐릭
- 이*진 (24년도 졸업) ㈜메타스카이

▶ 입시준비 TIP!

전공 관련 교과목	국어, 수학, 영어, 과학, 미술 등
학 과 적 합 성 인 · 적 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