

1. 기본 정보

이름 (선택 사항):

학번:

이전 전공 또는 관심 있었던 분야:

2. 게임 및 그래픽 디자인에 대한 관심

2.1. 게임그래픽학과를 선택한 이유는 무엇인가요?

2.2. 가장 좋아하는 게임의 아트 스타일이나 그래픽을 설명해 주세요.

2.3. 선호하는 그래픽 작업 분야는 무엇인가요? (예: 2D 아트, 3D 모델링, 애니메이션, UI/UX 디자인 등)

2.4. 특별히 배우고 싶은 기술이나 프로그램이 있나요? (예: Blender, Unreal Engine, Photoshop 등)

3. 학습 및 진로 목표

3.1. 졸업 후 목표하는 직업이나 분야가 있나요?

3.2. 현재까지 그래픽 관련 작업을 해본 경험이 있나요? 있다면 어떤 경험이었나요?

3.3. 팀 프로젝트 또는 협업 경험이 있나요? 어떤 점이 좋았고, 어려웠나요?

4. 학과 생활

4.1. 선배들을 만날 기회가 있었나요? 있었다는 어떤 기회였나요?

4.2. 학과 생활에서 가장 궁금하거나 걱정되는 부분이 있나요?

4.3. 학과 내 동아리나 스터디 그룹 활동에 관심이 있나요?

5. 자유 의견

5.1. 학과에서 제공하면 좋을 것 같은 프로그램이나 활동이 있나요?

5.2. 기타 하고 싶은 이야기나 건의 사항이 있다면 자유롭게 작성해 주세요.

6. 게임학부 소식지와 게임 챌린지

6.1. 게임학부 소식지를 본 적이 있나요? (3월 학기 개시로 다시 시작 예정)

6.2. TU 게임 챌린지에 대해 들어보았나요?

<이상의 내용으로 자신만의 내용을 담아 다음 멘토링에 제출하세요>

「제 2회 TU 게임 챌리지」(작년 게임 챌린지 공고 참고)

2024년 동명대학교 게임 경진대회 공고문

「제 2회 TU 게임 챌린지」 개최 공고

4년제 대학 최초의 게임공학과를 설립한 전통의 동명대학교 게임학부 재학생들의 참신한 아이디어와 뛰어난 기량을 뽐낼 수 있는 동명대학교 게임 챌린지를 개최합니다. 수상팀에게는 학교 차원의 표창, 게임학부에서 준비한 격려 시상금과 함께 G-Star 참여 자격이 부여됩니다.

올해 대회는 작년까지 게임학부 재학생들만을 대상으로 했던 문호를 개방하여, 동명대학교 게임학부 재학생을 대상으로 하는 트랙과 게임학부 재학생이 아닌 동명대학교 재학생 전체를 대상으로 하는 트랙으로 구분하여 진행되며 각각의 트랙에서 수상자를 선정하고, 2024년 G-Star 게임쇼에 참여할 수 있는 기회를 제공합니다.

2024년 6월 4일
동명대학교 게임학부
게임공학과/게임그래픽학과장

가. 공모 배경

- 동명대학교 게임학부 학생들이 갖고 닦은 게임 개발 역량을 종합하여 작품 제작 방식으로 역량을 제고할 수 있는 기회를 제공하고, 우수한 역량을 갖춘 학생들을 지원하기 위해 공모전을 개최함
- 우수한 역량을 갖춘 학생들이 국내 최대규모의 게임 전시회에 출품할 수 있도록 지원하여 성과를 바탕으로 더욱 성장할 수 있는 기회를 제공하고자 함
- 동명대학교 전체의 게임분야 콘텐츠 제작역량을 장려하기 위해 게임학부 재학생이 아닌 동명대 재학생에도 문호를 개방하여 창의적인 아이디어를 구현하고 이를 적극적으로 진로 개발에 활용할 수 있는 기회를 제공하고자 함

나. 일정

- 접수 기간 : 2024.10.01. ~ 2023.10.15. 17:00
- 접수 방법: 게임학부학과 사무실 (게임공학과 / 게임그래픽학과)
- 결과 발표: 2023. 10. 25

- 작품 전시: 2023. 11. G-Star 기간 벅시코전시관

다. 응모분야 및 참가 자격

- **트랙 1 – 게임학부 재학생이 참여하는 팀**
 - ▷ 1-A: 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템
 - ▷ 1-B: 게임그래픽 리소스 및 콘텐츠
- **트랙 2 – 게임학부 재학생이 참여하지 않는 팀**
 - ▷ 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템
- **참가 자격**
 - ▷ 트랙 1: 동명대학교 게임학부 재학생
 - ▷ 트랙 2: 동명대학교 재학생 누구나 (게임학부 재학생 제외)

라. 시상 규모

- **트랙 1 – 게임학부 자체 자원 시상금 – 4,000,000원**

등급	시상팀	상금	상금계	재원
대상	1팀	1,500,000원 x 1	1,500,000	게임학부기금
우수상	1팀	1,000,000원 x 1	1,000,000	게임학부기금
입선	3팀	500,000원 x 3	1,500,000	게임학부기금
계	5팀		4,000,000	게임학부기금

- **트랙 2 – 대학혁신지원사업 지원 예산 – 1,500,000원**

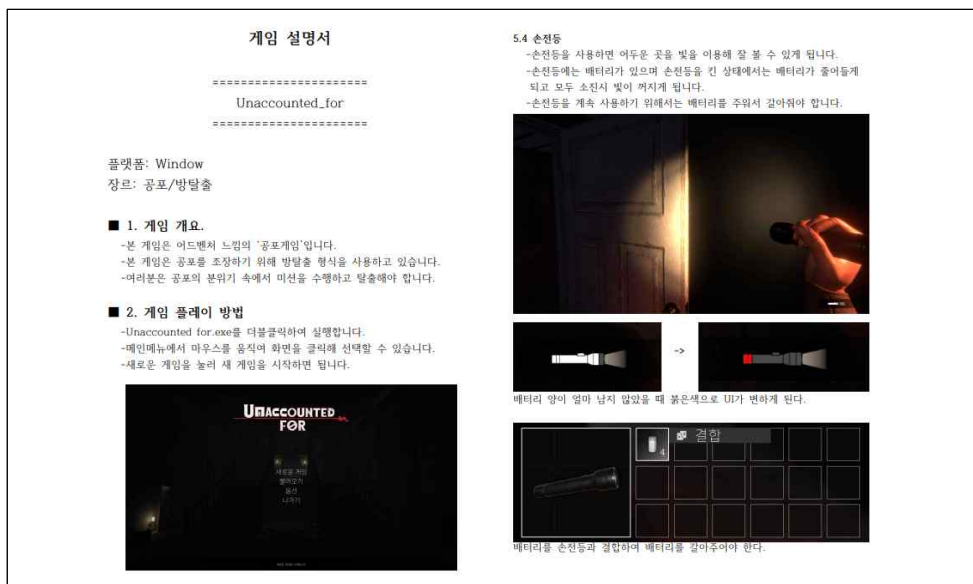
등급	시상팀	상금	상금계	재원
우수상	2팀	500,000원 x 2	1,000,000	대학혁신
입선	2팀	250,000원 x 2	500,000	대학혁신
계	4팀		1,500,000	대학혁신

마. 제출 방법 및 기타 지원 내용

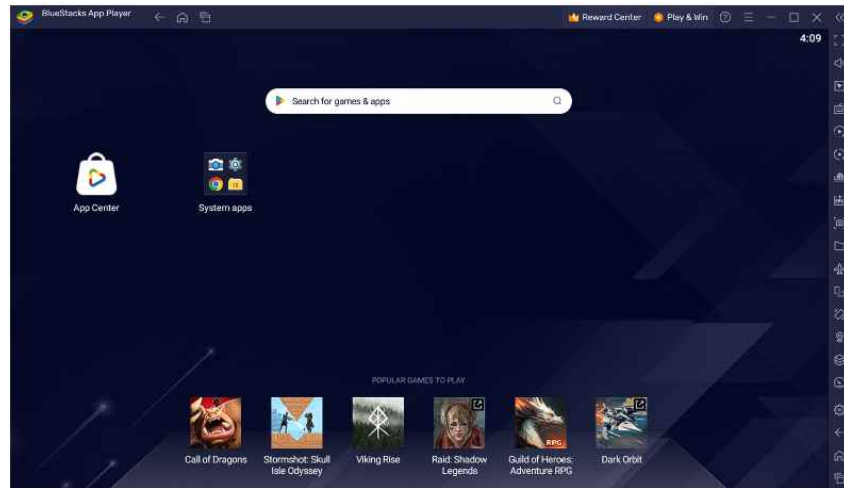
- 게임공학과(629-1241)/ 게임그래픽학과(629-1271)를 방문하여 제출
- **제출방법**
 - * USB 등의 전자파일 제출 및 제출관련 동의서 작성
 - * 제출 자료를 심사 종료 후 반환 요청시 반환함
- **기타 지원내용**
 - * 수상자 전원 G-Star 전시 부스 전시 자격 부여
 - * G-Star 전시 부스에 팀별 포트폴리오 및 연락처 비치하여 게임업계 인사들과 연결
 - * 수상작에 들지 못 한 작품 중 다수의 가작은 G-Star 참여 자격 부여

바. 작품 제출 방법 (트랙 1-A / 2-A) : 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템)

- **제출 작품 대상:**
 - ▷ PC/모바일/VR 게임 콘텐츠
 - ▷ VR 게임콘텐츠의 경우 시연가능한 시스템을 함께 심사용으로 제출하는 것을 권장
- **작품 규격**
 - ▷ 실행 가능한 게임 프로그램 / 설치파일
 - ▷ 게임의 진행을 설명할 수 있는 게임 기획/사용설명서 첨부 권장
- **사용설명서 예시**



- **심사환경**
 - ▷ 따로 실행 환경을 제출하지 않은 경우 일반적인 노트북/실습실 컴퓨터 수준의 사양에서 심사
 - ▷ 모바일 게임은 블루스택 환경에서 게임 실행 및 심사



- **권장 사항**

- ▷ 게임의 난이도가 높아 레벨을 순차적으로 해결하고 다음 레벨을 보여주기 어려운 경우, 개발자 모드를 통해 원하는 레벨로 이동할 수 있는 기능을 구현할 것을 권장함
- ▷ 이러한 개발자 모드의 사용법을 사용설명서에 잘 설명할 것

사. 작품 제출 방법 (트랙 1-B / 2-B) : 게임그래픽 리소스 및 콘텐츠)

• 제출 작품 대상:

- ▷ 게임 캐릭터 디자인 : 게임 캐릭터 전신, 캐릭터 턴어라운드(정면, 측면, 후면), 간략한 게임설명 및 캐릭터 소개
- ▷ 게임 배경 디자인 : 게임 배경 전체샷, 건물, 구조물, 필드 배경 등 4가지 이상의 이미지, 간략한 게임세계관 및 배경설정 소개
- ▷ 게임 애니메이션 : 캐릭터 및 배경 애니메이션 30초 분량 내외, 주제는 자유

• 작품 규격

- ▷ 게임 캐릭터디자인, 게임 배경디자인 : A1 사이즈(594mm x 841mm) / 300dpi
- ▷ 애니메이션 : H.264 MP4파일

• 게임캐릭터 디자인 예시



• 게임배경 디자인 예시





[양식 1]

제2회 동명 게임 챌린지 참가 신청서

◎ 참가팀 대표자 인적사항

참가자 대표	
소 속 학 과	
학 번	
연 락 처	

◎ 참가팀 팀원

참가자 이름	

◎ 참가 분야 - 참가 트랙과 작품 분야를 선택해 주세요

트랙	() 트랙 1	() 트랙 2
분야	() 게임시스템	() 그래픽 콘텐츠 - 트랙2는 신청 불가

◎ 제출 파일 리스트

-

[양식 2]

제2회 동명 게임 챌린지 참가 작품 소개서

1. 참가팀 소개
2. 참가 동기
3. 참가 작품의 기획 의도
4. 참가 작품 주요 이미지
5. 학생 프로젝트로서 참가 작품의 의의