

게임그래픽학과 회의록

학장

회 의 명		학과 회의					
일 시		2024년 3월 26일 (화요일 )					
장 소		산학협력회의실 (1정)					
의 안		학과 현안 다수					
토의내용 요 지		토의 1. Co-ing 프로그램 신청 토의 2. 신입생 동아리 활성화 방안  안내 1. 게임학부 업무 분담안 재확인 안내 2. 학과장 추가 차출 - 산학연협력단지 조성사업 안내 3. 입시분석 보고회 (재안내)					
합의사항		토1. Co-ing 프로그램:  토2. 신입생 동아리:  안1. 게임그래픽학과 교수 업무 분담 - 원안대로 진행 안내: 안2. 산학연협력단지 조성사업 집필팀 구성 - 학과장 참여 (ICT 파트 집필 예정): 안3. 입시분석 보고회 (재안내):					
이견사항		없음					
참 석 현 황	참석 대상자	4	참 석 자 서 명	성명	서명 / 인	성 명	서명 / 인
	참석자			강영민		서미라	
	불참자			윤장원		이종표	
불 참 내 역							
작 성 자		소 속 :		게임공학과	직위(직급) :	학과장	성명(서명/인) : 강영민

회의자료

토의 안건 1. Co-ing Program 공모

제 목 [대학혁신]2024학년도 학생성공 맞춤형 현장 연계 Co-ing프로그램 공모 안내

1. 관련: 재정혁신팀 -992(2024. 3. 22)호
2. 위 호와 관련하여 산업체와 연계된 실무형 전공교육 혁신을 위한 학생성공 맞춤형 현장 연계 Co-ing 프로그램 참여를 희망하는 학과에서는 아래 안내사항 참고하시어 기한 내 신청하여 주시기 바랍니다.
- 가. 배경 및 목적
- 1) 산업체와 연계된 실무형 전공교육 혁신을 위한 학과단위 교육혁신모형 발굴 필요

2) 학생-대학-산업체를 연결하는 Co-ing(Connect+Do-ing) 전공체험 지원

3) 학과단위의 산학연계 실천교육모형 확산을 통한 Do-ing 실무인재 양성, 향후 글로벌대학30 진입을 위한 선제적 혁신모델 창출

4) 산업 현장과 전공 교과 간 연계된 프로젝트를 수행하여 지역산업에 기여할 수 있는 지역 정주형 인력 양성
- 나. 프로그램 개요
- 1) 대상: ICT융합대학, 경영대학, 미디어대학, International College, Do-ing대학  
※ 보건복지교육대학, 반려동물대학, 뷰티예술대학, 건축디자인대학, 미래융합대학 제외

2) 예산: 신청 사업당 최대 10,000천원 (향후 선정평가를 통해 증액 가능)

3) 내용: Co-ing프로젝트 지역 및 산업 문제 해결에 기여할 수 있는 공동 프로젝트 수행
- 다. 총사업비: 금50,000,000원(금오천만원) 내외
- 라. 추진절차
- 1) 신청방법: 붙임 서식 작성하여 공문으로 제출

2) 신청기간: 2024. 3. 29.(금) 17:00까지

3) 선정발표: 2024. 4. 8.(월) 예정

4) 진행: 2024. 4. 9.(화) ~ 2024. 12. 31.(화)

붙임 학생성공 맞춤형 현장 연계 Co-ing 프로그램 계획(안) 1부. 끝.

토의 안건 2. 신입생 동아리 활성화 방안

게임공학과 UpTrand의 신입부원 모집 - 2024년 3월 26일 14:00 윤장원 교수님 수업 직전

\* 기타 동아리 활동 장려 계획 필요 - G-Star 연계

안내 안건 1. - 2024년 학과 주요 업무 분담 계획(案)

	게임공학과	게임그래픽학과
학과장	강영민(게임그래픽학과)	강영민(게임그래픽학과)
입시전담	조미경(게임공학과)	강영민(게임그래픽학과)
홈페이지	강영민(게임그래픽학과)	윤장원(게임그래픽학과)
공모전 준비	이승욱(게임공학과)	윤장원(게임그래픽학과)
취업전담	배재환(게임공학과)	해당없음
현장실습	배재환(게임공학과)	해당없음
캡스톤디자인	서미라(게임그래픽학과)	해당없음
고교생 체험/연계프로그램	강영민(게임그래픽학과)	이종표(게임그래픽학과)
LINC사업 대응	신원(게임공학과)	이종표(게임그래픽학과)
교과과정	신원(게임공학과)	서미라(게임그래픽학과)

안내 안건 2. 산학협력단지 조성사업

학과장 참여 예정 - 학과 발전과 연계할 요소 있으면 연계할 예정 - 기업지원 중심

[대 학 산학협력단지 조성사업 비전 및 전략]

비전	산학협력을 기반으로 지역경제 활성화
목표	상시적 산학협력을 통한 양질의 일자리 창출
추진 전략	① 기존 공간을 산업 친화적으로 재구성하여 산학협력단지 구축
	② 현안 문제해결 지원을 통한 기업역량 강화 및 취업연계 확대
	③ 입주기업 지원을 위한 네트워킹 및 지원조직 구성·운영

안내 안건 3. 입시분석 보고회 (재안내)

- 1. 행사명: 2024학년도 입시결과 분석보고회
- 2. 일시: 2024.3.28.(목) 10:00
- 3. 장소: 대학본부·경영관 1층 106호
- 4. 참석대상: 각 단과대학 학장, 학과(부)장, 교학팀장
  - ※ 학과별 반드시 1명 참석(대체 참석 가능)

-

## 2023년 제 1회 TU-게임 챌린지 기획처 설명 내용 요약

### 1 행사 개요

행사의 성격	동명대학교 게임학부(게임공학과, 게임그래픽) 재학생 경진 대회
행사의 목적	<ul style="list-style-type: none"><li>4년제 최초 게임교육을 시작한 동명대학교의 새로운 전통 정립</li><li>게임 교육에서 독보적 성과를 내고 있는 동명대학교의 위상 확인</li><li>학생들의 자발적 제품개발 학습을 무티칭/무강사 교육으로 실현</li></ul>

### 2 행사 예산 확보 집행 내역 및 2024년 대회 준비 현황

#### 1. 2023년 1회 대회 경비 내역 (4,500,000원)

- 선정작 시상금: 4,000,000원
- 행사 운영 경비: 500,000원

등급	시상팀	상금
대상	1팀	1,500,000원 x 1
우수상	1팀	1,000,000원 x 1
입선	3팀	500,000원 x 3
상금 총액		4,000,000원

#### 2. 2024년 2회 대회 예산 확보 상황 (14,500,000원)

- 시상금 확보 현황
  - 게임공학과 발전기금 (450만원 잔액) / 게임그래픽학과 발전기금 (1000만원 잔액)
    - 1, 2회 대회까지 확보 완료 (2024년 2회 대회는 1회 대회 경비 잔액 450만원으로 준비)

### 3 1회 대회 진행 일정과 방식

- 접수 기간 : 2023.10.15. ~ 2023.11.17. 17:00
- 시상식: 2023. 12. 8 제1정보통신과 1층 코딩위크스페이스
- 시상규모
  - 소프트웨어사업단장상(SW사업단 제공) / 상금(게임공학과 제공) / 플레이스테이션 5 (네오위즈 제공)

언론 보도	네오위즈와 공동으로 검토하여 노출
-------	--------------------

- 아시아 경제: <https://www.asiae.co.kr/article/2023120911265862863>
- 부산일보: <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2023121118123659671>
- 국제신문: <https://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0300&key=20231208.99099002600>
- 베리타스알파: <https://www.veritas-a.com/news/articleView.html?idxno=485863>
- 뉴스핌: <https://www.newspim.com/news/view/20231208000874>
- 대한경제: [https://m.dnews.co.kr/m\\_home/view.jsp?idxno=202312082207308660130](https://m.dnews.co.kr/m_home/view.jsp?idxno=202312082207308660130)
- 네이트 뉴스: <https://m.news.nate.com/view/20231209n04310?mid=m03&list=recent&cpcd=>

4 2회 대회 운영 계획

공모 대상	동명대학교 전체 학생 (가능하면 게임학부 학생 중심 - 신설학과 장려)
운영 주체	<ul style="list-style-type: none"><li>• 동명대학교 게임학부</li></ul>
예산 지원	<ul style="list-style-type: none"><li>• 대학혁신지원사업단<ul style="list-style-type: none"><li>- G-Star 행사 부스: 15,000,000원</li><li>- 행사 운영비: 행사장 진행 요원 학생 지원비 (식대, 수당): 1,000,000원<ul style="list-style-type: none"><li>* 수상자 중심으로 진행 - 최소 경비로 운영</li></ul></li></ul></li><li>• 게임학부<ul style="list-style-type: none"><li>- 상금 4,000,000원</li></ul></li></ul>
행사 목적	<ul style="list-style-type: none"><li>• 게임공학과와 게임그래픽학과 학생들의 자발적인 게임 제작 활동 장려</li><li>• 동명대학교 학생들의 우수 작품을 대규모 행사에서 홍보하여 브랜드 가치 제고</li><li>• 동명대학교 게임학부의 홍보 효과 극대화로 안정적인 입학 자원 확보</li></ul>
교육적 효과	<ul style="list-style-type: none"><li>• 학부내 학생들의 자기 주도적 학습 활동 강화</li><li>• 기획-설계-프로젝트 실습-산업체 멘토 지원 등을 통한 종합적 문제해결 역량 제공</li><li>• 신입생들의 학습 동기 확보</li><li>• 학생들의 상호 협력을 통해 스스로 성장하고 타인의 성장을 돕는 교육 실현</li></ul>



100만명 이상의 인파가 몰리는 G-Star - 2023년도 전시 부스 3,250개, 관람객 114만명

〈시상금 집행 계획〉

시상 계획	TU-Open 게임 챌린지 <ul style="list-style-type: none"><li>- 게임학부 참여 부문</li><li>- 대학전체 전공 불문 참여 부문 (Open)</li></ul>
시상금	<ul style="list-style-type: none"><li>• 게임학부 부문 입상자 - 게임학부 발전기금으로 장려금 시상</li><li>• 대학전체 Open - 교비 장학금 지급</li></ul>

G-Star 부스 신청 기간 / 비용

신청 기한	
조기신청	신청기한   2023. 04. 05(수) ~ 05. 24(수) 16:00까지
	참가비 납입 기한   신청 승인일로부터 15일 이내 (단, 부스추첨일 전까지 납부 완료)
일반신청	신청기한   2023. 06. 08(목) ~ 09. 07(목) 16:00까지
	참가비 납입 기한   신청 승인일로부터 15일 이내

\*부스 소진 시, 조기 마감될 수 있음

참가비 안내	
BTC(1전시장, 2전시장), BTB	
독립부스	참가비   1,500,000원/부스
	비고   1. 부스 공간만 제공 (1부스: 3m x 3m) 2. 30부스 이상 신청 시, 10부스 단위로 신청 3. BTC 1 전시장 : 최소 2, 최대 20부스 신청 가능 4. BTC 2 전시장 : 최소 20부스 신청필요
조립부스	참가비   2,500,000원/부스
	비고   1. 부스 신청 단위 : 1, 2, 3, 6, 9 (부스) 2. 기본 개방형으로 진행 3. BTB전시의 경우 폐쇄형 부스 선택 가능 (폐쇄형 선택 시, 면당 50만원 추가 요금 발생)

\*참가 VAT 별도

[https://gstar.or.kr/part/gstar\\_part\\_info.do](https://gstar.or.kr/part/gstar_part_info.do)