

게임공학과(12차) / 게임그래픽학과(8차)
회의록

학장

회의명	게임공학과/게임그래픽학과 통합회의 (게임학부)
일시	2024년 9월 24 일 (화요일)
장소	15호관 104호
의안	학부내 다수 안건
토의내용 요지	<p><공지사항></p> <p>1. 학과 입시 정보 공유</p> <p><의결 사항></p> <p>1. 전공체험 실시 여부 (11/22 부흥중)</p> <p>2. 학과 홍보 및 신입생 등록 유도 계획</p> <p>3. TU-Challenge 및 G-Star 준비 업무</p> <p>4. 106호실 관리 방안</p> <p>5. 차기 학생회 요청 및 학부내 과제화</p> <p>6. 학과 홈페이지 SNS 활성화</p> <p>7. 축제 당직자 확정</p> <p>8. 산업안전기사 교육 모듈 운영</p>
합의사항	<p><공지사항></p> <p>1. 학과 입시 정보 공유 및 본부 요청 안내</p> <p><의결사항></p> <p>1. 전공체험 실시 여부 - 실시하지 않기로 함</p> <p>2. 학과 홍보 방안</p> <ul style="list-style-type: none">- 학과/학부 홍보를 지속적으로 뉴스레터를 활용하여 제공하기로 함 - MS Office Pages 등 활용- 뉴스레터 제작: 학과장 (지속적인 뉴스레터 발송 관리 11.1까지 지원자, 이후 최초합격자 대상)- 상담시스템 활용: 1회 등록 유도 상담 실시- 뉴스레터의 내용 장학금, 챌린지, G-Star <p>3. 게임 챌린지 준비 / G-Star 준비</p> <ul style="list-style-type: none">- 접수 페이지 구축: 배재환 (-> 링크만 받는 형식이 제안되어 학과장이 간단히 만듦) (완료)- 챌린지 준비 담당: 서미라- G-Star 준비 담당: 이승욱* 교수진 업무 담당 TU-Challenge 심사: 서미라, 윤장원, 이승욱* 외부 심사위원 섭외: 강영민, 서미라 / 후보: 최대길 대표(학생실습기업) / 김성환 이사(졸업생)* 예산 투입* 혁신지원사업 (1,500만원) - 패널 300만원, 행사 부스 외관 300만원, 외부인사 경비 180 가능* 교비 활용 - 헤드셋 등 사운드 장비: 실험실습시 활용 / 학생 식대: 학생지원비 활용* 행사 관리* TU Challenge: 서미라* G-Star: 이승욱* 부대시설 사용/참가업체 정보/ 출입증 신청 - 강영민* 사업 보고서 작성 - 강영민

		<div>4. 학생 공동실 관리<ul style="list-style-type: none">* 주간 개방* 야간 실 사용 허가제 - 키준비<ul style="list-style-type: none">- 키 불출학생 신분증 제출후 키 불출- 반납시 키 + 사용전 체크리스트 + 사용후 체크리스트 제출 > 신분증 반환</div> <div>5. 차기 학생회 요구 사항<ul style="list-style-type: none">* GG아레나, 선배특강, 팀프로젝트 모두 학부 과제로 추진* 향후 학생회와 논의 지속</div> <div>6. 학과 SNS 관리<ul style="list-style-type: none">* 학생들의 콘텐츠 제작 업로드 활성화* 담당교수: 이승욱(게임공학과) / 윤장원(게임그래픽)<ul style="list-style-type: none">- 공동계정(브랜드계정)을 만들어 학생회와 공유- 담당교수님들은 계정 정보를 조속히 정리해 공유해 주시기 바람: 콘텐츠 업로드시 학과홈페이지 연동</div> <div>7. 축제 당직 근무 원안 통과</div> <div>8. 산업안전기사 교육모듈 운영 추진 - 교수별 교육 콘텐츠 제작 동참 동의</div>					
이건사항		없음					
참 석 현 황	참석 대상자	9	참 석 자 서 명	성명	서명 / 인	성 명	서명 / 인
	참석자			조미경		강영민	
	불참자			신원		서미라	
불 참 내 역	연구년 등			배재환		윤장원	
				이승욱		이종표	
작 성 자		소 속 :		게임공학과/ 게임그래픽학과	직위(직급) : 학과장		성명(서명/인) : 강영민

<공지>

1. 학과 입시 정보 공유

1.1 수시 지원자 현황 분석

2024.09.13 16:00	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률
게임공학과	25	71	2.84	7	21	3.00	3	9	3.00	35	101	2.89
게임그래픽학과	22	75	3.41	5	25	5.00	3	16	5.33	30	116	3.87
										65	217	3.34

1.2 타대학 비교

	일반고교과			고교생활우수			학생부면접			특성화고교과			학생부종합			실기			종합		
	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
동서	17	78	4.59	5	15	3.00	8	60	7.50	5	45	9.00	7	45	6.43	24	73	3.04	66	316	4.79
	학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
인제	7	53	7.57	5	17	3.40	3	19	6.33	15	89	5.93									

1.3 지원을 추이

		일반고 교과			특성화고 교과			SW인재전형			전체				
		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
2024.09.10 09:00		25	7	0.28	7	2	0.29	3	0	0.00	35	9	0.26		
게임공학과		25	7	0.28	7	2	0.29	3	0	0.00	35	9	0.26		
게임그래픽학과		22	8	0.36	5	7	1.40	3	0	0.00	30	15	0.50		
2024.09.11 09:30		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	17	0.68	7	4	0.57	3	0	0.00	35	21	0.60		
게임그래픽학과		22	24	1.09	5	8	1.60	3	3	1.00	30	35	1.17		
2024.09.12 09:18		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	28	1.12	7	4	0.57	3	1	0.33	35	33	0.94		
게임그래픽학과		22	34	1.55	5	11	2.20	3	9	3.00	30	54	1.80		
											65	87	1.34		
2024.09.12 13:45		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	33	1.32	7	5	0.71	3	2	0.67	35	40	1.14		
게임그래픽학과		22	36	1.64	5	12	2.40	3	10	3.33	30	58	1.93		
											65	98	1.51		
2024.09.12 15:50		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	동서	인제
게임공학과		25	34	1.36	7	6	0.86	3	2	0.67	35	42	1.20		
게임그래픽학과		22	36	1.64	5	12	2.40	3	11	3.67	30	59	1.97		
											65	101	1.55	2.44	2.67
2024.09.13 09:00		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	52	2.08	7	14	2.00	3	7	2.33	35	73	2.09		
게임그래픽학과		22	58	2.64	5	23	4.60	3	13	4.33	30	94	3.13		
											65	167	2.57	3.95	5.00
2024.09.13 13:00		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	58	2.32	7	15	2.14	3	8	2.67	35	81	2.31		
게임그래픽학과		22	66	3.00	5	25	5.00	3	15	5.00	30	106	3.53		
											65	187	2.88	4.18	5.13
2024.09.13 16:00		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	69	2.76	7	18	2.57	3	9	3.00	35	96	2.74		
게임그래픽학과		22	70	3.18	5	25	5.00	3	16	5.33	30	111	3.70		
											65	207	3.18	4.55	5.53
2024.09.13 마감		모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률		
게임공학과		25	71	2.84	7	21	3.00	3	9	3.00	35	101	2.89		
게임그래픽학과		22	75	3.41	5	25	5.00	3	16	5.33	30	116	3.87		
											65	217	3.34	4.79	5.93

1.4 타대학 지원을 추이

		일반고교과			고교생활우수			학생부면접			특성화고교과			학생부종합			실기			종합		
동서대 게임학과	2024.09.12 13:45	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
		17	43	2.53	5	4	0.80	8	28	3.50	5	16	3.20	7	22	3.14	24	30	1.25	66	143	2.17
인제대 게임학과	2024.09.12 13:45	학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
동서대 게임학과	2024.09.12 15:50	7	26	3.71	5	8	1.60	3	6	2.00	15	40	2.67	학생부종합			실기			종합		
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
인제대 게임학과	2024.09.12 15:50	일반고교과			고교생활우수			학생부면접			특성화고교과			학생부종합			실기			종합		
		7	26	3.71	5	8	1.60	3	6	2.00	15	40	2.67									
동서대 게임학과	2024.09.13 09:00	17	48	2.82	5	4	0.80	8	31	3.88	5	19	3.80	7	24	3.43	24	35	1.46	66	161	2.44
		학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
인제대 게임학과	2024.09.12 15:50	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
		7	26	3.71	5	8	1.60	3	6	2.00	15	40	2.67									
동서대 게임학과	2024.09.13 09:00	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
		17	66	3.88	5	8	1.60	8	49	6.13	5	35	7.00	7	39	5.57	24	64	2.67	66	261	3.95
인제대 게임학과	2024.09.13 09:00	학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
동서대 게임학과	2024.09.13 09:00	7	46	6.57	5	16	3.20	3	13	4.33	15	75	5.00	학생부종합			실기			종합		
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
인제대 게임학과	2024.09.13 13:00	17	71	4.18	5	10	2.00	8	53	6.63	5	37	7.40	7	39	5.57	24	66	2.75	66	276	4.18
		학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
동서대 게임학과	2024.09.13 13:00	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
		7	46	6.57	5	17	3.40	3	14	4.67	15	77	5.13	학생부종합			실기			종합		
인제대 게임학과	2024.09.13 16:00	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
		17	76	4.47	5	14	2.80	8	56	7.00	5	42	8.40	7	41	5.86	24	71	2.96	66	300	4.55
동서대 게임학과	2024.09.13 16:00	학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
인제대 게임학과	2024.09.13 16:00	7	49	7.00	5	17	3.40	3	17	5.67	15	83	5.53	학생부종합			실기			종합		
		일반고교과			고교생활우수			학생부면접			특성화고교과											
동서대 게임학과	2024.09.13 마감	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁
		17	78	4.59	5	15	3.00	8	60	7.50	5	45	9.00	7	45	6.43	24	73	3.04	66	316	4.79
인제대 게임학과	2024.09.13 마감	학생부 교과			면접			특성화 교과			종합											
		모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁	모집	지원	경쟁									
		7	53	7.57	5	17	3.40	3	19	6.33	15	89	5.93									

1.5 입학처 입시 결과 공유회

- 부총장: 상담 강화로 등록 유도 노력 절실히 필요
- 입학처장
 - * 동의/동서로의 이탈이 가장 많으므로 집중 관리 필요
 - * 올해 동의/동서의 지원율이 낮아져서 그쪽으로 이동이 많을 것으로 우려 -> 게임은 정밀 분석 필요
 - * 별첨 1) 참고
 - * 상담 시스템 적극 활용 요망: <https://r4.tu.ac.kr/council>
 - * 작년 / 수시 관심자 대상 - 학과장 단독 상담 실시 > 향후 학부 내 상담 분배 (계정 발급)
 - * 입시 일정에 출장 자제 요청 * 별첨 2) 참고
 - * 홈페이지 접속: 원서 접수 이전에 급격히 늘고, 원서 접수기간엔 접속 대폭 감소

<의안>

1. 전공 체험 계획서 제출 요청

1.1 참여 여부 결정

대상: 부흥중 (11/22 금)

안녕하십니까 입학사정관 정인렬입니다.
2024년 고교교육 기여대학 지원사업과 관련하여 고교생 대상 전공관련 및 특강을 통한, 고교-대학 간 연계 구축 및 고교생 진로교육을 시행하오니 적극적인 협조 부탁드립니다.

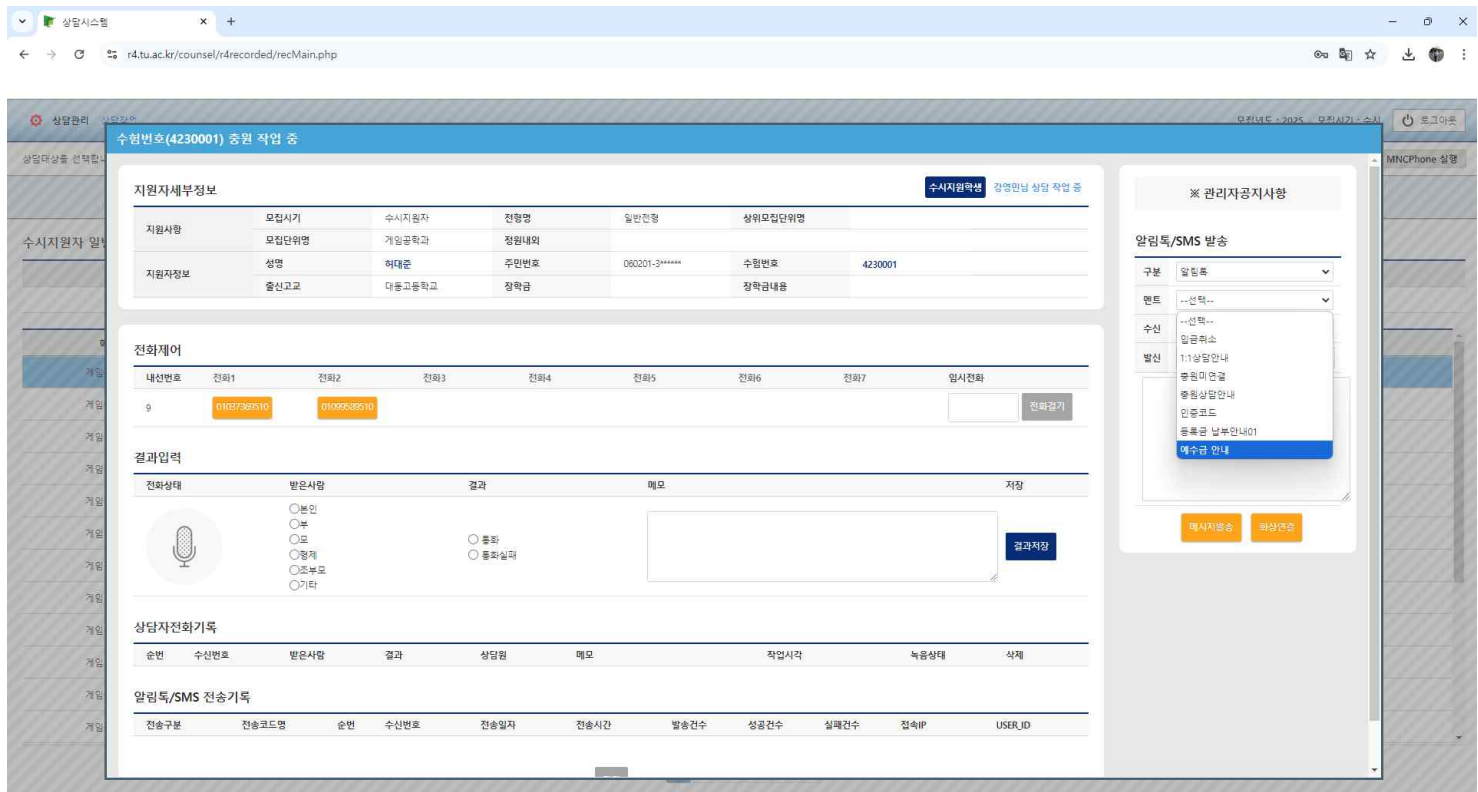
11월 22일 금요일 부흥중학교에서 전공체험 희망 신청이 있습니다.
아래 내용 확인해 보시고 요청사항 확인해 주시기 바랍니다!

세부내용				
일시	장소	대상(학년)	전체참여 인원(명)	비고
2024.11.22.(금) 09:00~11:00	부흥중학교 (대학방문)	2,3	약380명	

2. 요청사항
일정 확인해 보시고 진행 가능하시면 **09.27.(금) 9:00까지 이피스 편지 회신**바랍니다.
※ 진행 불가하시면 진행 불가하다고 회신 바랍니다.(진행이 어려울 경우 고교측과 상의해야 하오니 기한내 연락부탁드립니다.)

2. 학과 홍보 및 신입생 등록 유도 방안

2.1 상담 시스템에 지원자 정보 탑재



2.2 중점 관리 방안

~10.31: 지원자 관심 유도를 위한 뉴스 레터 발송 (학과 홍보, 장학금 안내 등)

11.1~ : 최초 합격자 발표 이후 > 합격자 등록 안내 중심

전화를 통한 상담을 집중할 경우 학생들이 연락을 기피할 수 있음 (입학처)

학생들의 부담이 최소화되는 안내 전략이 필요

주요 안내>

1. 최초합격자 등록금 장학
2. 모든 합격자를 대상으로 하는 자기 설계 장학
3. 학과의 자랑
4. 학과 활동 계획: 오렌지 플래닛/게임잼 - TU Challenge - G-STAR
5. 선배 특강

3. TU Challenge 및 G-Star 준비

3.1 TU-Challenge 일정

제2회 동명 게임 챌린지

TU Game Challenge

대한민국 4년제 대학 최초의 게임교육을 시작한 동명대학교의 새 전통
4년제 대학 최초의 게임공학과를 설립한
전통의 동명대 게임학부에서 시작한 동명대학교 게임 챌린지
이제 전교생에게 그 문호를 개방합니다.
수상팀에게는 학교 차원의 표창과 함께 넉넉한 격려
시상금과 함께 G-Star 참여 자격이 부여됩니다.

접수기간

접수 기간 2024.10.01. ~ 2024.10.15. 17:00
접수 방법 게임학부 학과 사무실
결과 발표 2024. 10. 25
작품 전시 2024. 11. G-Star 기간 백시코 전시관

제출서류

공고문에 포함된 참가 신청서 / 작품 설명서 양식 제출
작품 파일 - 실행 가능 게임 혹은 게임그래픽 콘텐트

제출방법

게임공학과(629-1241) / 게임그래픽학과 (629-1271)

기타사항

수상자 전원 G-Star 전시 부스 전시 자격
G-Star 전시 부스에서 팀별 포토콜리오 비치
수상하지 못 한 가락도 G-Star 전시에 참여 자격 부여

참가자격

동명대학교 재학생이 참여한 팀

참가부문

트랙 1 - 게임학부 재학생
플레이어가 가능한 게임 시스템
게임 그래픽 리소스 및 콘텐트
트랙 2 - 동명대학교 재학생
플레이어가 가능한 게임 시스템

시상

트랙 1 (게임학부 자체 재원 - 4,000,000원)
등금 대상 우수상 입선
대상 1팀 1,500,000원
우수상 1팀 1,000,000원
입선 3팀 500,000원
트랙 2 (대학혁신지원사업 예산 - 1,500,000원)
등금 대상 우수상 입선
대상 1팀 1,000,000원
우수상 1팀 500,000원

대한민국 4년제 대학 최초의 게임교육을 시작한 동명대학교의 새 전통

4년제 대학 최초의 게임공학과를 설립한 전통의 동명대 게임학부에서 시작한 동명대학교 게임 챌린지!
이제 전교생에게 그 문호를 개방합니다.
수상팀에게는 학교 차원의 표창과 함께 넉넉한 격려
시상금과 함께 G-Star 참여 자격이 부여됩니다.

일정

접수 기간 : 2024.10.01. ~ 2023.10.15. 17:00
접수 방법 : 게임학부 학과 사무실
결과 발표: 2023. 10. 25
작품 전시: 2023. 11. G-Star 기간 백시코 전시관

제출서류

학과사무실 양식 제공

공고문에 포함된 참가 신청서 / 작품 설명서 양식 제출
작품 파일 - 실행 가능 게임 혹은 게임그래픽 콘텐트

제출방법

학과사무실 방문 제출

게임공학과(629-1241) / 게임그래픽학과 (629-1271)

기타사항

수상자 전원 G-Star 전시 부스 전시 자격
G-Star 전시 부스에서 팀별 포토콜리오 비치
수상하지 못 한 가락도 G-Star 전시에 참여 자격 부여

참가자격

동명대학교 재학생이 참여한 팀
- 게임학부 재학생이 참여한 팀 -1트랙
- 게임학부 이외의 재학생으로만 구성된 팀 - 2트랙

참가 부문

트랙 1 - 게임학부 재학생
- 플레이가 가능한 게임 시스템
- 게임 그래픽 리소스 및 콘텐트
트랙 2 - 동명대학교 재학생
- 플레이가 가능한 게임 시스템

시상

1트랙 (게임학부 자체 재원 - 4,000,000원)

등금	시상팀	상금
대상	1팀	1,500,000원 x 1
우수상	1팀	1,000,000원 x 1
입선	3팀	500,000원 x 3

2트랙 (대학혁신지원사업 예산 - 1,500,000)

등금	시상팀	상금
대상	1팀	1,000,000원 x 1
우수상	1팀	500,000원 x 1

- 준비 사항
 - 홍보
 - 접수 방법 확정 및 접수 사이트 공지
 - 심사 일정 관리

3.2 연계 행사 준비 - G-Star 출품

1. 행사 운영 기간

[국제게임전시회 지스타 2024]

구분	11/10(일)	11/11(월)	11/12(화)	11/13(수)	11/14(목)	11/15(금)	11/16(토)	11/17(일)	11/18(월)
BTC 제1전시장, 제2전시장 1F	장 치 기 간			장치기간 및 전시품 반입	행 사 기 간				철 거 *단일 철거
BTB 제2전시장 3F		장 치 기 간			행 사 기 간		행사 및 종료 후 철거		

※ 본 전시회는 전시 종료 이전 퇴거 및 전시품 반출을 엄격히 지양하고 있습니다.
반드시 지정 시간 엄수를 부탁드립니다.

[지스타2024 세미나실 신청 안내]

- 신청 기간: 2024. 09. 19(목) ~ 10. 11(금)
- 신청 방법: 이메일 접수(접수처: info@gstar.or.kr)
- 신청서: 첨부파일 확인
- 문의처: 지스타2024 사무국(info@gstar.or.kr / 02-3454-0113)

2. 제출서류 리스트 (8/19(월) 홈페이지에서 확인 가능)

- 부대시설 사용 신청서
 - 참가업체 정보 제출서
 - 참가사 출입증 신청서
 - 독립부스 장치공사 신고서
 - 부스 내 이벤트 계획서
 - 전시장 내 판매 계획서
 - 중량물 반입 반출 신고서
 - 위험물 사용 신청서
 - 세미나실 사용 신청서
- (*각 서류별 제출 기한은 매뉴얼 p.3 참고)

구 분		내 용				접수일정
		제출 서류명		접수		
제출서류		부대시설 사용 신청서 (전기, 급배수, LAN 등)	양식-1	온라인	필수	2024. 10. 11(금) 까지
		참가업체 정보 제출서	양식-2			
		참가사 출입증 신청서	양식-3			
		독립부스 장치공사 신고서	양식-4	E-mail & 온라인	독립필수	
		세미나실 사용 신청서	양식-5	E-mail	선택	9월 중 별도 안내
		부스 내 이벤트 계획서	양식-6			2024. 10. 11(금) 까지
		전시장 내 판매 계획서	양식-7			
		중량물 반입·반출 신고서	양식-8			
		위험물 사용 신청서	양식-9			
		전시품 반입·반출 신고서	양식-10	현장제출	현장제출	
		시간 외 작업 신청서	양식-11			
장치 공사 (제1, 2전시장 BTC)		독립부스 장치공사 2024. 11. 10(일) ~ 13(수) 08:00~20:00				독립부스의 장치공사는 벙스코 지정협력업체를 통해서만 시공가능
		조립부스 장치공사 (주최측에서 시행) 2024. 11. 11(월) ~ 13(수) 08:00~20:00				
장치 공사 (BTB)		독립부스 장치공사 2024. 11. 11(월) ~ 13(수) 08:00~20:00				
		조립부스 장치공사 (주최측에서 시행) 2024. 11. 12(화) ~ 13(수) 08:00~20:00				
전시품 반입 (BTC, BTB 동일)		독립부스 신청업체 2024. 11. 13(수) 08:00~20:00				독립부스는 장치업체의 작업 일정에 따름
		조립부스 신청업체 2024. 11. 13(수) 08:00~20:00				
전시품 반출 및 부스철거	BTC	2024. 11. 17(일) 18:00 ~ 22:00 (전시품반출) 2024. 11. 18(월) 08:00 ~ 20:00 (부스철거)				철거 종료시간 엄수
	BTB	2024. 11. 16(토) 18:00 ~ 24:00 (당일 전시품, 장치 모두철거)				

※ 진행하시는 과정에서 궁금한 점이 있으시면 아래 연락처로 문의하여 주십시오.

※ 각종 제출서류 양식은 **8월 19일부터** 지스타 홈페이지(www.gstar.or.kr)에서 작성 및 제출하실 수 있습니다.

3. 참가사 출입증

- 제공 수량

부스규모	100부스 ~ 3부스	2부스	1부스
출입증 수	참가 부스 수 * 2	5장	

- 신청: 신청서 작성 후 지스타 홈페이지 또는 이메일 제출 (기한: 10/11(금))
- 제공 외 추가수량 신청 희망시 별도 추가비용이 발생하오니 사무국으로 개별 연락 부탁드립니다.
- 수령일: 11/13(수) (*자세한 사항은 매뉴얼 p.27 참고)

4. 무료 초대권 (*BTC 참가업체에 한하여 제공)

- 제공 수량: 부스 규모별 상이
 - 용도: 참가사별 일반고객 증정용 (*인당 1회 사용 가능. BTB관 입장 불가)
- (*자세한 사항은 매뉴얼 p.27 참고)

가. 배포수량 (BTC 참가업체에 한하여 배포)

부스 규모	100부스 이상		80부스 이상		60부스 이상		40부스 이상		20부스 이상		10부스 이상	10부스 미만	1부스
지원 규모	평일권 500장	전일권 1,000장	평일권 500장	전일권 800장	평일권 300장	전일권 500장	평일권 200장	전일권 300장	평일권 50장	전일권 100장	전일권 70장	전일권 20장	전일권 10장

나. 용도 : 참가사가 일반고객용으로 증정할 수 있도록 제공합니다(전시기간 내 1회 사용 가능).

※ BTB관은 무료초대권으로 입장할 수 없음

다. 배포시기 : 10월 말, 온라인 배포 예정입니다.

라. 주의사항

- 1) 무료초대권을 판매하거나 비 참가업체에 재양도하는 것은 엄격히 금지되어 있으니 무료초대권 관리에 만전을 기해주시기 바랍니다.
- 2) 평일권은 11/14(목), 11/15(금) 중 1일, 전일권은 11/14(목)~11/17(일) 중 1일 사용 가능합니다.
- 3) 배포되는 무료초대권의 자세한 사용 방법은 추후 별도 안내 예정입니다.

6. 문의처

BTC	제1전시장	임민성 대리	051-740-7382	b2c@gstar.or.kr
	제2전시장	홍성건 부장	051-740-7345	
BTB		김유성 주임	02-2262-7193	b2b@gstar.or.kr

업무 분장 필요

- 행사 관리 (학생 홍보 / 심사 관리)
- G-Star 현장 관리
- 행정 관리 - 혁신사업 보고서 / 언론 보도

4. 공용실 관리 방안

4.1 키 불출 방안 논의

- 106호 키 별도 준비
- 학생 불출 대장 (대표자/책임자 기입, 입실 시 상황 점검표 / 퇴실시 상황 점검표)
- 네트워크 연결

5. 차기 학생회 요청 사항

5.1 GG아레나 대회 신설

- 게임 시스템 제작이 아니라, 아이디어나 기획 등의 공모전으로 신입생 참여 유도
- 2025년 해당 행사 준비
 - 행사 준비에 학생회 참여를 역으로 제안함

5.2 선배 특강

- 실무자 특강 / 학교에 있는 고학년 선배가 저학년을 가르치는 비교과 활성화
- 좋은 아이디어이며 졸업한 선배들을 연결해 동문회를 구성하는 일도 같이 하기로 제안

5.3 팀프로젝트 활성화

- 졸업하기 직전해야 팀 프로젝트를 수행하는 경우가 많아 일찍 팀을 구성할 수 있도록 교과과정 개편
- 교과과정 개편 단계에서 학생회와 소통하기로 함

5.4 학과 SNS 활성화에 참여하고 싶음

6. 학과 SNS 관리

현재의 상황: 교수 관리 계정

홈페이지 관리자

- 게임공학과: 강영민, 배재환, 이서연
- 게임그래픽학과: 강영민, 김형철

하위 SNS 연결 계정의 관리자 ==> 학생회와 공동 운영 제안

- 게임공학과: 배재환, 이승욱
- 게임그래픽학과: 윤장원

학생 계정의 경우 연속성이 보장되지 않으므로, 매년 학생회와 담당교수가 공동관리하여 계정 암호 관리 매 학새회 기수마다 암호를 갱신하여 보안을 유지하는 방법을 1차적으로 학생회에 제안하였음.

교수님들도 SNS 관리의 어려움이 크므로, 함께 활성화하면 좋을 것

▶ 문제 콘텐츠에 대한 관리 등을 위해 교수님을 거쳐서 업로드하는 방법도 있음

7. 축제 당직자

ICT융합대학 축제 당직근무 편성표					
연번	부서명	근무일자	성명	연락처	비고
18	게임공학과	9월 20일(월)	신원		
19	게임공학과	10월 2일(수)	배재환		
20	게임그래픽학과	9월 30일(월)	강영민		
21	게임그래픽학과	10월 2일(수)	서미라		

8. 산업안전기사 교육 모듈 운영

8.1 중대재해방지법

법 시행에 따라 산업안전기사의 현장 채용이 요구됨. 게임공학과도 이 자격을 취득할 수 있는 학과이며, 게임그래픽학과의 경우 신청하면 가능할 것으로 판단됨.

기사자격증 교육을 운영함으로써 학부의 취업률을 제고하고, 해당 직군에 관심이 있는 학생을 유치할 수 있음

- 상세 내용 현장 논의

** 별첨 1



2025학년도 수시 복수 지원현황

지원횟수	인원수	건수	지원비율
1	5,195	5,195	68.17
2	749	1,498	19.66
3	279	837	10.98
4	19	76	1.00
5	3	15	0.20
전체		7621	100.00

지원자 명단 확인후 복수지원자의 경우
지원경향 파악 필수 - 학생부담 최소화

사례 1. 학과내 복수지원(전형간)

사례 2. 학과외 복수지원(타학과 전과가능성)

최근 2년간 수시모집 경쟁률 현황 (정원 내)

대학	모집단위	2025학년도			2024학년도		
		모집인원(명)	지원인원(명)	경쟁률	모집인원(명)	지원인원(명)	경쟁률
보건 복지 교육 대학	간호학과	102	971	9.52	79	959	12.14
	작업치료학과	29	164	5.66	28	320	11.43
	응급구조학과	29	290	10.00	29	272	9.38
	언어치료장각재활학과	24	98	4.08	24	122	5.08
	스포츠재활학과	48	373	7.77	47	356	7.57
	상당·임상심리학과	24	114	4.75	28	138	4.93
반려 동물 대학	사회복지학과	29	228	7.86	34	311	9.15
	유아교육과	34	167	4.91	40	195	4.88
	반려동물보건학과	54	354	6.56	53	387	7.30
	애견미용·행동교정학과	40	259	6.48	38	270	7.11
	반려동물산업학부	30	199	6.63	30	196	6.53
	뷰티케어학과						
뷰티 예술 대학	헤어디자인학과	70	703	10.04	69	586	8.49
	메이크업디자인학과						
	화선디자인학과	28	142	5.07	28	188	6.71
	게임공학과	35	101	2.89	28	178	6.36
	게임그래픽학과	30	116	3.87	30	170	5.67
	컴퓨터공학과	40	150	3.75	39	190	4.87
ICT 융합 대학	소프트웨어학과	25	70	2.80	30	74	2.47
	냉동공조공학과	30	86	2.87	31	103	3.32
	미래자동차학과	25	103	4.12	29	121	4.17
	전기계어학부	30	108	3.60	29	111	3.83
	항공물류시스템학과	30	100	3.33	30	68	2.27
	건축학과(4년,5년)	34	117	3.44	39	117	3.00
건축 디자인 대학	건축공학과	29	108	3.72	34	106	3.12
	실내건축학과	29	162	5.59	34	155	4.56
	시각디자인학과	24	87	3.63	34	130	3.82
	경영학과	25	151	6.04	30	206	6.87
	국제통상물류학과	25	75	3.00	29	153	5.28
	호텔조리베이커리학과	30	247	8.23	30	227	7.57
경영 대학	글로벌관광학과	30	144	4.80	30	193	6.43
	미디어커뮤니케이션학과	33	210	6.36	33	218	6.61
	광고홍보학과	24	100	4.17	24	111	4.63
	글로벌문화콘텐츠학과	23	72	3.13	28	123	4.39
	웹툰·애니메이션학과	45	314	6.98	35	191	5.46
	엔터테인먼트예술학과	24	113	4.71	29	115	3.97
Do-ing 대학	K-sports태권도학과	30	131	4.37			
	축구학과				50	218	4.36
	레저·음악학과	30	86	2.87	-	-	-
	군사학과	24	136	5.67	29	93	3.21
	복지경영학과	30	55	1.83	30	47	1.57
	선명상치유학과	22	17	0.77	22	23	1.05
미래 융합 대학	동양문화학과	22	28	1.27	22	22	1.00
	뷰티산업학과	30	59	1.97	30	30	1.00
	한국어교육다문화학과	23	37	1.61	23	28	1.22
	장엄학과	20	22	1.10	20	21	1.22
	합계(최종)	1392	7367	5.29	1408	7842	5.57

** 별첨 2

전형일정



1. 전형일정

구분		일정	대상 및 참고사항
면접/ 체력 검정	K-sports 태권도학과	2024. 10. 1.(화)	• K-sports태권도학과 스포츠우수전형 지원자
	축구학과, 레저·승마학과	2024. 10. 8.(화)	• 축구학과, 레저·승마학과 스포츠우수전형 지원자
실기 고사	스포츠재활학과	2024. 10. 2.(수)	• 스포츠재활학과 실기전형 지원자
	웹툰·애니메이션학과	2024. 10. 3.(목)	• 웹툰·애니메이션학과 실기전형 지원자 전원
	시각디자인학과	2024. 10. 5.(토)	• 시각디자인학과 실기전형 지원자 전원

* 학생부종합전형 서류평가: 2024.10.24(목)~10.25(금)

- 창의인재전형, 소프트웨어인재전형
- 위촉사정관 20명, 전임사정관 5명, 교수사정관 5명 참여

* 면접고사(비대면)

- 영상녹화 및 업로드: 2024.11.16.(토)
- 면접영상평가: 2024.11.18.(월)
- 학과별 면접평가위원 위촉
- 면접불참 시 0점처리→ 불합격 아님(예비번호 부여됨)

- 최초합격자 발표: 2024.11.1.(금) - 면접전형 및 전형별 간호학과는 2024.12.10.(화)
- 예치금 납부: 2024.12.16.(월) ~ 12.18.(수)
- 총원합격자 발표: 2024.12.18.(수) ~ 12.26.(목)