**LECTURE INTERVIEW**

본 인터뷰는 각 선생님들의 수업을 보다 체계적으로 알리고 각 선생님들의 장점을 어필하여 수강을 희망하는 학생들에게 사전 홍보 밑 인지도를 높이기 위해 진행하니 적극 협조 부탁 드립니다.

**LEDCTURE** : 이운재

**SUBJECT** : 게임 프로그래밍 학과

**INTRODUCE**? 선생님 소개를 해주세요.

(경력과 함께 어떤 디자인을 추구하고 전문 파트는 어떻게 되는지 서술)

전체 경력은 13년정도 됩니다.

초반 8년정도는 pc기반 온라인 게임을 만드는 업종에 있었습니다.

주로 MMORPG, FPS, 아케이드 쪽에서 경력을 쌓았으나

유니티가 점점 대중화 되면서 유니티를 이용한 모바일 게임, 체감형 게임, 스크린 골프,

VR등을 작업했습니다.

**WHAT?** 선생님의 수업은 어떤 수업인가요?

(본 강의의 목적)

C, C++, API, MFC, DirectX등의 수업을 맡았습니다.

게임 개발 파트 중 비중이 가장 크다고 볼 수 있는 프로그램 파트입니다.

**POINT?** 선생님 수업의 핵심은 무엇인가요?

(선생님만의 장점, 선생님만의 수업 포인트 서술)

6개월이란 시간동안 위에 언급한 커리큘럼을 모두 이해하기란 쉽지 않고 기간도 부족합니다.

가장 기본적인 문법과 게임개발에 주로 사용되는 테크닉 위주로 진행하려고 합니다.

아무리 고급 기법이라고 해도 게임에 사용되지 않는 기법은 과감히 배제하려고 합니다.

**DETAIL?** 말씀하신 핵심을 어떻게 수업에 접목하고 계신가요?

(위 장점 및 포인트를 실제 수업에 어떤 식으로 녹이고 있는지 수업방식 등을 자세히 서술)

이론 설명과 실습 과제로 나눠 진행하고자 합니다.

이론 설명 시에는 다양한 예를 통해 이해를 돕고자 합니다.

프로그램이란 것이 이론보단 경험이 중요하기 때문에 실습 과제를 통해

직접 부딪혀 보도록 장려하고자 합니다.

**WHO?** 어떤 분들이 본 강의를 수강하면 좋을까요?

(어떤 사람이 본 강의를 들으면 좋을지 간단하게)

* 1 게임 개발에 관심있으신 분.
* 2 게임 업계 취직을 목표로 하신 분.
* 3 1인 개발이나 인디 개발을 목표로 하시는 분.

**ADVICE!** 미래의 수강생분 들에게 조언을 해주신다면?

(각 수업마다 학생들에게 해주고 싶은 말 서술)

저도 10여년전 게임개발 학원에서 수업을 하며 꿈을 키워갔습니다.

그 당시 20여명이었던 동기들이 이수 할 때쯤 3,4명밖에 남지 않을 정도로

무척 어려웠던 기억이 납니다.

그 당시 저도 몇 번이나 포기 하고 싶었던 적이 많았고

실무에서 일 할 때도 그만두고 싶었던 적이 적지 않았습니다.

강한 자가 살아남는게 아니라 살아남은 자가 강하다 라는 말을

전해드리고 싶습니다. 힘내세요 !!^^

◈ 마지막으로 선생님들의 **포트폴리오**를 함께 첨부파일로 전달 부탁 드립니다.