

게임을 통해 꿈을 현실로 만드는 가상 세계의 크리에이터

게임콘텐츠과

3년제

- ✓ 게임 가상현실/증강현실/프로그래머 양성
- ✓ 게임 VR/AR/그래픽디자인어 양성
- ✓ 게임 VR/AR/콘텐츠 및 UI/UX 디자이너 양성
- ✓ 실무중심 교육



인스타그램 : shingu_vrgamecontents

유튜브 : 신구대학교 게임콘텐츠과

페이스북 : 신구대학교 게임콘텐츠과

T. 031.740.1375

http://game.shingu.ac.kr

학과 소개



3년제로 게임 콘텐츠 분야의 진정한 프로를 양성하다!

게임콘텐츠과는 성남시에 포함된 판교의 주력 산업분야인 게임 분야와 AI, VR 분야 등의 미래산업 분야 인재 양성을 목표로 2020년에 우리 대학의 미래 산업에의 기여라는 높은 꿈을 가지고 판교에 거점을 두는 것을 목표로 개설되었다. 2024년에 게임시연연구소를 허준 교수가 소장을 맡아 교수진과 학생들과 함께 게임AI 분야를 연구하고 있다. 2024년 현재 게임콘텐츠과는 1기 및 2기 졸업생을 배출하였고 2025년에 3기 졸업생을 배출 예정이다. 2025년 3년제 입학정원 65명을 주간 2개 반으로 모집하여 게임 분야에 집중된 교육과정으로 교육한다.

학과장 인터뷰



게임콘텐츠과와 함께 재미있는 게임과 가상 세계를 만드는 전문가가 됩니다

조 현 재 | 게임콘텐츠과 학과장

게임콘텐츠과는 3년제 학과로서 게임분야는 물론, AI(인공지능), VR(가상현실)과 AR(증강현실) 분야의 우수한 인력을 양성하는 것을 목표로 합니다. 최근 신산업 분야로 화두가 되고 있는 게임과 메타버스 세계는 3D 가상현실 공간에서 생활하는 새로운 개념의 가상 공간을 의미합니다. 게임콘텐츠과에서 공부하는 분야는 바로 게임과 메타버스 세계 구축에 필요한 프로그래밍, 그래픽, 기획 분야를 학습하는 과정입니다. 이를 위해 교육과정은 크게 게임/AI/VR/AR 콘텐츠 분야의 기획, UIUX(사용자 인터페이스와 사용자 경험)기획 및 디자인, 클라이언트 프로그래밍, 서버 프로그래밍, 그래픽스, 포트폴리오 실무프로젝트 과정으로 구성되어 있습니다. 이를 통해 졸업 후 게임/AI/VR/AR 콘텐츠개발자로 진출할수 있습니다. 게임콘텐츠 분야의 전문지식을 고루 갖춘 교수진, 최신실습시설로 여러분의 꿈을 키울 수 있는 장을 마련하고 미래인재가 될 여러분들을 기다리고 있습니다.

산학협력



게임콘텐츠과는 게임, AI, VR, AR, 메타버스, XR등 다양한 콘텐츠 분야의 산업체와 산학협력을 맺고 학생들에게 현장실습과 취업의 기회를 제공하고 있는 실무중심의 교육을 하고 있습니다. 20 여개의 산업체와 산학협력을 맺고 학생들에게 현장 중심 교육을 실시하고 있습니다. 2022년에 3학년 15명 중에 6명이 게임회사와 판교에 위치한 메타버스 콘텐츠 개발 전문 업체에서 현장실습을 하였고, 이 중에 일부 학생이 취업으로 연결되었으며 그 외에 VR 콘텐츠 개발 업체 등에 졸업전에 취업이 결정되는 등 전공관련 업체 취업에 큰 성과를 이루고 있습니다. 2023년에는 판교에 위치한 (주)크렌진과 컨소시엄으로 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠원캠퍼스 사업에 선정되어 '메타버스 패션플랫폼 구축' 과제를 예산 154,800,000원에 진행하여 재학생 69명이 프로젝트에 참여하였고, 5명의 학생이 현장실습하였습니다. 2023년부터는 매월 게임사의 현업 개발자들이 학과에 방문하여 특강을 하는 등 긴밀한 산학 협력을 이어가고 있습니다.



재학생이 산업체와 컨소시엄으로 제작한 메타버스 패션플랫폼 구축 프로젝트 (한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠원캠퍼스 사업 성과물)

커리큘럼



3년제 커리큘럼으로 1학년때는 기획, 2D/3D그래픽, 프로그래밍, UX/UI를 공통으로 배우고, 2학년때는 기획과 UI/UX는 공통이고, 아트트랙과 프로그래밍트랙으로 나누어 세부 전공을 학습하며 전문성을 높입니다. 게임, AI, 가상현실, 증강현실 분야의 이론을 포함하여 프로젝트 기반 교과목 및 현장실습을 통한 실무능력 배양에 중점을 두고, 전반적인 기술 습득 및 전문기술 교육 강화를 목표로 교육하고 있습니다.



게임콘텐츠과 주요 활동

프로젝트 활동

정규 교과목 내의 프로젝트식 교과목, 학생들이 자율적으로 운영하는 전공동아리와 창업 동아리를 통한 게임 프로젝트 제작, 대외 공모전 참여를 통한 프로젝트 제작 등 다양한 방식으로 여러 프로젝트를 진행하여 학생들이 풍부한 프로젝트 경험을 하도록 기회를 제공하고 있습니다. 2023년도에는 부산 벡스코에서 열린 G-Star에서 학생들이 제작한 게임 결과물 15개 작품을 전시하였으며, 2023년에 학생들이 제작한 게임 결과물은 (주)스마일게이트의 온라인 스토브에 출시되었습니다. 온라인 스토브 내에 우리 학과의 별도의 사이트도 개설되었습니다. 또한 대학생들이 제작한 게임을 전시하는 2023 GEEKS에서는 2학년 Allstar팀(2학년 이준희, 허윤, 최원형, 정찬우, 한종욱)이 제작한 RPG 장르의 로그라이크 게임인 Stellar Outlaws 게임이 특별상을 수상하였습니다.



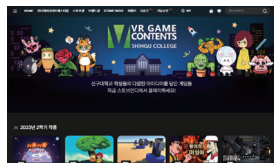
2023 G-STAR BTB 전시관의 학과부스



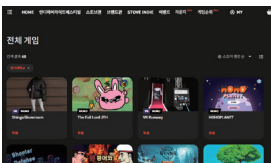
게임 및 원캠퍼스 사업 성과를 전시



지스타 BTB 유튜브



STOVE 스토어의 우리과 전용 페이지



STOVE 스토어에 게임 15개 출시



우리과 스토브



2023 GEEKS에서 특별상 수상



2학년 Allstar팀의 Stella Outlaws 게임



Geeks 수상 유튜브



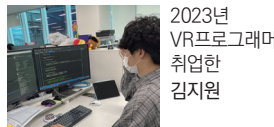
2023 제2회 정기전시회 학생들과 관람객들



2023년 전공동아리 (주)네오위즈 탐방



2023 정기 전시회 유튜브



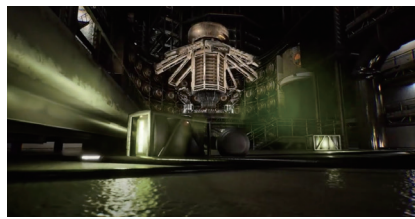
2023년 VR프로그래머로 취업한 김지원



2023년 3D그래픽 현장실습한 윤경민

그래픽 실습 수업

VR/AR에 사용되는 그래픽 제작 방식을 Maya, Zbrush, Blender, Substance Painter 등의 실무현장에서 사용하는 저작도구를 이용해 학습합니다.



Launch Station No.9 (3D Graphic)
최원형(2023년 2학년 2학기)



산토리니의 오전 풍경
권서경(2023년 2학년 2학기)



최원형 아트 유튜브



정민지 아트



Elemental Dungeon 정민지 (2023년 3학년 1학기)



Dream Ascend (3D Graphic)
서진희(2023년 3학년 2학기)



서진희 아트 쇼츠



Fantasy Village
정민지(2023년 3학년 2학기)



정민지 아트 유튜브

실습실

유니티 프로그래밍 실습을 위한 VR게임콘텐츠 실습실과 그래픽과 프로그래밍 프로젝트를 위한 아트&테크 놀로지 실습실, 3D그래픽과 VFX실습을 위한 실감미디어 실습실, XR프로젝트 테스트를 위한 테스트베드 실습실, 팀 프로젝트와 게임 기획 및 디자인 실습을 위한 PBL(Project Based Learning) Room 등 다양한 전문화된 실습실과 Oculus Quest2 40여대와 액정테블릿 약 40여대를 보유하고 있습니다.



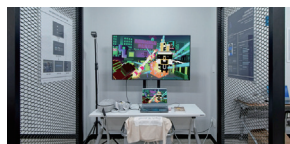
산학협력관 102호
(VR게임콘텐츠 실습실)



산학협력관 103호
(아트&테크놀로지 실습실)



산학협력관 104호
(실감미디어 실습실)



산학협력관 108호
(XR테스트베드 실습실)



산학협력관 109호
(PBL Room)



남관 211호
(게임디자인실습실)

재학생 및 졸업생 인터뷰 / 실무 중심 교육의 교수진 소개

형 창 용

2022년 졸업, (주)던전소프트 게임 프로그래머

게임콘텐츠과에서는 개발의 3분야(기획, 그래픽, 프로그래밍)뿐만 아니라 AR, VR, 모바일, PC까지 다양한 플랫폼으로 개발하는 법까지 배울 수 있습니다. 현재 저는 회사에서 모바일 게임 프로그래머로 일하고 있습니다. 여러분도 게임콘텐츠과에 지원해보시는 게 어떨까요?



차 정 하

2022년 졸업, (주)퀄튼 VR 3D 그래픽 디자이너

1~2학년때는 아트, 기획, 프로그래밍을 거의 동시에 배우게 되는데 그 동안 본인이 어떤 루트로 취업을 할지 고민을 많이 하게 되는 시기가 될 것 같습니다. 현재는 VR안전교육을 제작하는 회사에서 VR UX / UI 디자이너로 근무하고 있습니다. 여러분도 게임콘텐츠과에 오셔서 본인의 새로운 모습을 발견하고 같이 재미있는 콘텐츠들을 많이 만들어 보세요!



김 지 원

2022년 졸업, (주)크렌진 VR프로그래머

게임콘텐츠과에 입학하여 유니티, 3D그래픽, 애니메이션, 게임 기획, VR/AR/게임 콘텐츠 관련 다양한 수업을 들으면서 그래픽 실력과 프로그래밍실력을 고루 갖추게 되었습니다. 현재는 판교에 있는 VR제작 전문업체인 (주)크렌진에서 VR콘텐츠 개발자로 근무하고 있습니다. 여러분도 신구대학교 게임콘텐츠과에서 여러분의 꿈을 펼치기를 추천합니다.



김 근 영

2022년 졸업, (주)퀄튼 VR 3D 그래픽 디자이너

저희 게임콘텐츠과는 VR, 게임그래픽, 프로그래밍, UI 등 다양한 경험과 실습을 해보며 학생 스스로가 앞으로의 방향성을 잡고 한 분야의 특화된 사람이 될 수 있도록 합니다. 저는 그래픽으로 취업하여 VR교육콘텐츠를 제작 중에 있습니다. 자신이 상상하고 있던 것들을 게임, VR콘텐츠, 등으로 직접 구현할 수 있도록 게임콘텐츠과가 함께합니다!



홍 인 록

23년 졸업, Illusion 유니티 및 언리얼 프로그래머

교수님들을 통해 유니티를 통해 AR, VR에 필요한 3D UI/UX, 오브젝트 상호작용과 C# Photon을 이용한 서버 개발을 배울 수 있었고, 언리얼에서는 VR에 필요한 3D Widget, Grab Component와 메타리얼의 UV를 조정하여 포스트 프로세싱에 활용하는 방법 등에 대해서 배울 수 있는 소중한 시간을 3년간 학우들과 함께 보냈습니다. 현재는 Virtual Production에 필요한 Projection Mapping을 연구 및 개발하고 있습니다. 게임콘텐츠과를 통해서 자신의 길을 개척해보세요.



실무 중심 교육의 교수진

게임콘텐츠과는 실무 중심 교육의 전임 교수진과 외래교수진으로 구성되어 있어서 이론 중심이 아닌 취업으로 연계 가능한 실무 중심 교육을 실시합니다.



강 지 원 교수

Riot Games(미국) - 3D artist

Walt Disney Company(미국) - 3D artist

송 재 광 교수

CJ올리브네트웍스 미디어컬처사업팀 과장 - VR 프로그래밍



허 준 교수

(주)네오위즈 - 서버 프로그래머

NEOWIZ (주)세아상역 - 언리얼 프로그래머