

전공동아리

Gag(Game & Graphics)

동서울대학교 게임콘텐츠과 전공동아리 Gag(Game & Graphics)는 게임그래픽디자인관련 직무심화 동아리로서 게임그래픽 실기를 바탕으로 국내외 공모전 참가를 목적으로 구성한다. 전국규모 공모전의 다수 입상과 우수 포트폴리오 전시를 통해 활발히 활동하고 있다.

대상

게임콘텐츠과 재학생(1학년, 2학년)

활동

1학기 : 환영회, 전공스터디, 게임콘텐츠 특강, 공모전 참가

2학기 : 동아리 작품 포트폴리오 전시, 공모전 참가, 개그 동아리 홈커밍데이



글로벌 게임콘텐츠 시장을 선도하는
창의적인 게임콘텐츠 제작 및 서비스 운영 전문인력 양성



게임 콘텐츠과

Dept. of
Game Contents



게임콘텐츠과

5호관 2층 5209호
T. 031-720-2940
F. 031-720-2961

박선하

본관 4층 M411호
031)720-2963
haha726@du.ac.kr

장희

본관 3층 M306호
031)720-2167
s2hchang@du.ac.kr

이진아

본관 5층 M507호
031)720-2923
jinalee@du.ac.kr



2년제
-
70명



학과 연혁

- 2006년도 동서울대학교 디자인학부 게임그래픽전공 신설
- 2010년도 제9회 전국 전문대학 교수학습연구대회 한국직업능력개발원장상 수상
스마트폰 기반 게임디자인 전공교육에 있어 직무능력 향상을 위한 멀티트랙 교육코스 적용 교수학습 모형 개발-설계원 교수
- 2010년도 경기기능성게임페스티벌 공식후원 대학참가
- 2010년도 Apple사와 Pixologic사와 게임디자인전공 MOU협약
- 2011년도 동서울대학교 게임콘텐츠과 신설 운영
- 2012년도 NHR, 레드덕, 넥슨 인턴십 프로그램 운영
- 2013년도 넷마블, 블리자드, 위메이드 인턴십 프로그램 운영
- 2014년도 2014년 대학생 창업아카데미 사업 DSC 창업아이템 경진대회 대상, 은상
- 2014년도 블루홀스튜디오, NHN, SEGA 인턴십 프로그램 운영
- 2017년도 Link+ 사업 참여
- 2018년도 '까·열정' 시제품 개발 경진대회 대상 [모꼬지]
- 2018년 경기지역 전문대학 연합 창업 아이디어 경진대회 입상
- 2019년도 산학 맞춤형 사업 참여(기술인력 양성 사업)
- 2020년도 대학연계사업 참여
- 2022년도 Link 3.0 사업참여
- 2023년도 네오위즈 게임테스팅 참여
- 2023년도 GC2 보드게임 공모전, 부산 인디커넥션 페스티벌 참여
- 2023년도 동서울대학교 아이디어경진대회 우수상, 장려상 수상

교육방침, 목표

교육방침

'창의적인 문제해결능력을 갖춘 게임콘텐츠제작 및 서비스 운영을 위한 전문인력 양성' 동서울대학교 게임콘텐츠과 특성화계획은 중앙정부와 지자체 특성화 산업이 게임산업을 기반으로 지역거점 글로벌 게임허브센터 및 모바일게임허브센터와 연계한 인격과 기술을 겸비한 창의적인 글로벌 게임콘텐츠제작 전문인력 양성을 목적으로 운영합니다.

교육목표

동서울대학교 게임콘텐츠과에서는 게임산업의 창의적이고 경쟁력있는 글로벌 게임 전문 기술인력을 양성합니다.

게임의 기획(인문), 프로그래밍(공학), 그래픽(예술), QA/운영(서비스), 사업마케팅(경영) 등 게임산업 전반적인 핵심영역의 실무 기반 융합형 교육 커리큘럼을 운영하고 있습니다. 최신 게임엔진을 활용한 프로젝트 교육을 진행하며, 제작된 게임은 게임공모전 출품/전시하여 성공적인 취업을 위한 포트폴리오 제작 기회를 제공합니다.



학과별 강점 및 대표 성과

게임교육 UP

융합(인문+공학+예술)교육기반의 커리큘럼

게임개발에 필요한 다양한 직무별 교육을 통한 게임기초지식을 다지고 게임제작프로젝트 및 캡스톤디자인을 통해 다른 개발 직군과 협업을 하는 과정과 실무에서의 개발 과정을 미리 경험할 수 있습니다.

게임창업 UP

Smart, Speed, Small 기반 창업지원

창업동아리를 통해 지식기반 서비스인 게임 아이템을 빠르고 작은 규모로 창업을 시작할 수 있도록 지원하여 누구나 자신만의 게임을 제작하고 운영하여 창업에 도전할 수 있도록 지원하고 있습니다.

해당 학과를 선택해야 하는 이유

- 융합(인문+공학+예술)교육 기반의 커리큘럼
- 게임메카 판교와 밀접한 위치 활용
- 실무 중심 시뮬레이션 교육(PBL 프로젝트 수업, 캡스톤디자인 수업)
- 18년의 게임콘텐츠과 교육 역사와 전통

취득가능 자격증

- 정보기술자격(ITQ : Information Technology Qualification)
- 그래픽기술자격(GTQ : Graphic Technology Qualification)
- 소프트웨어 테스팅자격(ISTQB : International Software Testing Qualification Board)
- 게임기획전문가 / 게임그래픽전문가 / 게임프로그래밍전문가
- 유니티어소시에이트
- 교육기능성보드게임지도사자격증

졸업생 취업현황

- 넥슨
- 넷마블
- 스마일게이트
- NC소프트
- 라인게임즈
- 카카오게임즈
- 블리자드코리아
- 유니티코리아
- 네오위즈
- 위메이드
- 게임빌/컴투스



졸업 후 진로

- 게임기획자
- 게임시나리오작가
- UI UX 디자이너
- TA(Technical Artist)
- 픽셀아트 디자이너
- 스프라인애니메이터 / 2D캐릭터디자이너 / 2D애니메이터
- 엔진프로그래머
- 게임CS / 게임QA / 게임GM
- 게임마케팅전문가 / 게임홍보기획자

취업 분포

