



국내 최초 게임콘텐츠 분야

경기게임마이스터 고등학교



게임개발자(프로그래머)육성
100% 취업 목표



2021년 기숙사 완공
전교생 입소



전교생 3년간
학비 면제



게임개발과(단일학과)
학년별 72명 / 총 4학급

2022

신입생 모집



국가·지방자치단체 지원 및
유관기관 협조 운영



경기게임마이스터고
Gyeonggi Game Meister High School



경기게임마이스터고등학교는?

인재육성목표

게임 산업의 변화를 주도할 수 있는 게임 기획 및 개발이 동시 수행 가능한 게임개발자

인재양성 로드맵과 유형



입학

1학년

2021학년도 신입생

언어의 기초를 배우고 미니게임 개발을 위한 역량 신장.
일반교과인 수학과 물리를 통하여 게임개발 환경에서 사용되는
기초적인 원리 학습.

2학년

2020학년도 신입생, 초대졸업생

고급게임 개발을 위해 자료구조와 알고리즘, DB, 네트워크 과목을 수강해서
관련 지식을 습득하고 좀 더 다양한 해결방식으로 사고할 수 있는 능력을 배양.
게임개발환경을 이해하고 기획 및 개발을 동시에 수행할 수 있도록
게임프로그래밍 뿐만 아니라 게임기획, 게임아트 과목에 대한 수강 선택권
제공.

3학년

실무능력 향상을 위한 마지막 준비단계로, 기준시수 중 83%가 모두 전공에
관련된 수업.

교과 수업과목 중 포트폴리오 준비를 위한 프로젝트 수업이 진행되며, 1학기
10시수, 2학기 14시수로 운영됨.

게임콘텐츠제작/3D게임프로그래밍/게임서버프로그래밍 중 한 개의 과목을
선택하여 진로방향을 구체화.

졸업



전교생 취업 목표

개발직군(게임프로그래머)

● **클라이언트 프로그래머** : 게임 세계의 배경 위에서 서로 작용하는
캐릭터와 오브젝트들의 규칙과 이벤트를 컴퓨터프로그램으로 구현하는
프로그래머

● **엔진 프로그래머** : UI개발 및 UI 개발을 위한 엔진 튜닝 업무 및 온라인
게임 개발과 서비스에 필요한 각종 클라이언트용 프로그램들을 구현
요청에 따라 설계, 구현, 유지보수를 담당하는 프로그래머

● **서버 프로그래머** : 다수의 유저가 동시에 같은 공간에서 즐겁게 게임을
할 수 있도록 안정적인 서비스를 제공해주는 프로그래머

경기게임마이스터고의 학생역량강화 방안



교육환경과 교육과정 운영



● 기초 교과 뿐만 아니라 다양한 전문교과를 통해 전문성 신장

| | | | |
|------|---------|-----------------------------------|---------|
| 전문교과 | 기초 과목 | 컴퓨터그래픽 | |
| | 실무 과목 | 게임기획/게임디자인/게임프로그래밍 (택1) | |
| | 고시 외 과목 | 게임기획의 이해 | C프로그래밍 |
| | | 프로그래밍(C++) | 게임엔진기초 |
| | | 자료구조와 게임알고리즘 | 네트워크 기초 |
| | | 게임엔진응용 | 프로젝트 실무 |
| | | 게임콘텐츠제작/3D게임프로그래밍 / 게임서버프로그래밍(택1) | |



특색활동

전공동아리 활동

전공동아리활동은 실무능력 및 진로 역량을 강화하기 위한 활동입니다.

2021학년도에는 유니티를 활용한 게임개발 전문 동아리, 실시간 멀티플레이를 위한 서버 구현 동아리, 게임에셋 제작을 위한 동아리 등 게임개발을 위해 자기 주도적으로 목표를 설정하여 역량을 키우고 있습니다.



[전공동아리 산출물]

목요 전문가 특강

게임개발 환경 변화에 적응할 수 있는 인재 양성을 할 수 있도록, 다양한 주제에 따른 다양한 강연자들을 섭외하여 진행하고 있습니다. **사회적 가치를 갖춘 게임 만들기, 언택트 시대에서의 게임의 역할 등 다양한 주제**를 통해 견문을 넓힐 수 있습니다.



수요문화체험의 날

바른 인성을 바탕으로 타인과 소통하며 협력할 수 있도록 **행복 밸런스 코칭상담, 두드림 리듬스쿨, 디자인 아트, 뮤지컬관람 등 다양한 문화체험** 활동을 진행하고 있습니다. 게임 개발에 필요한 다양한 콘텐츠를 통해 아이디어와 영감을 얻을 수 있는 기회를 제공하고 학교생활 적응 능력을 향상하기 위한 활동들을 제공하고 있습니다.



게임개발캠프

하계캠프 (전공집중교육)

게임 개발에 기본이 되는 프로그래밍 교육으로 실무에 종사하고 있는 현업 개발자의 노하우를 경험토록 하고 스스로 자기 개발에 필요한 시간을 부여함으로써 자신감 향상을 목적을 두고있습니다.

동계캠프 (게임개발 해커톤 대회)

개발자, 기획자 등이 팀을 꾸려 마라톤을 하듯 긴 시간 동안 아이디어 창출, 기획, 프로그래밍 등의 과정을 통해 시제품 단계의 결과물을 만드는 대회를 운영하고 있습니다.

- 수준별 게임개발 교육프로그램을 통해 실무능력 향상을 목적으로 하며 더불어 개인 포트폴리오 완성을 통해 취업역량 강화
- 팀 단위 자기주도적 미니 프로젝트 수행을 통해 협동심과 개발동기를 부여하며 미니 프로젝트를 완성하는 과정에서 자신감과 개발전문역량 강화

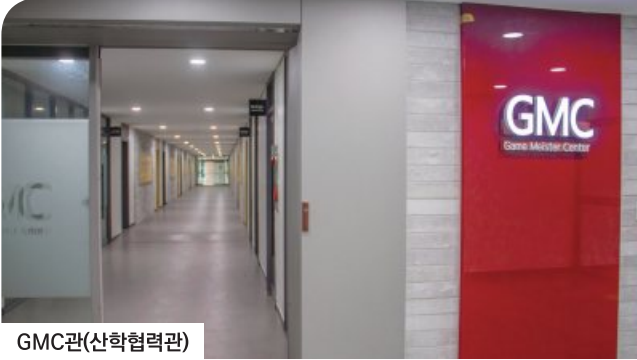
학교시설 사진



학교외관



기숙사



GMC관(산학협력관)



게임프로그래밍실



게임분석실



게임그래픽실



공용학습실



강연장



교실



체육관

전형방법 및 일시

전형방법

| 모집학과 | 학급수 | 구 분 | | 1차 서류전형 | | 2차 전형 | | 최종전형 | |
|-------|-----|----------------|---|-------------------------|------------------|-------|-------------------|---------------------------|--|
| 게임개발과 | 4 | 선발 인원 (72명) | 특별 전형 | 마이스터 인재 (14명-전국) | 내신성적으로 2배수 선발 | 28명 | 인재면접 | 2차 점수로만 14명 선발 | |
| | | | | 사회적배려 대상자 (4명-전국) | | 8명 | 적성시험 + 심층면접 | 1차와 2차를 합산한 점수로 4명 선발 | |
| | | | 일반 전형 | 지역선발 (7명-안양시) | 내신성적으로 2배수 선발 | 14명 | 적성시험 + 심층면접 | 1차와 2차를 합산한 점수로 7명 선발 | |
| | | | | 전국선발 (47명-전국) | | 94명 | 적성시험 + 심층면접 | 1차와 2차를 합산한 점수로 47명 선발 | |
| | | 계 | | 144명 | | | 72명 | | |
| | | 유의 사항 | 1) 특별전형(마이스터인재, 사회적배려대상자)에서 탈락한 지원자는 일반전형에 포함하여 선발하지 않는다. 2) 일반전형 중 지역선발에서 탈락한 지원자는 전국선발 지원자에 포함하여 선발한다. 3) 특별전형(마이스터인재)의 최종합격자 중 2차 전형의 총점이 70% 미만인 자는 불합격 처리한다. | | | | | | |

전형일정

| 구 분 | | 전형일정(특별 및 일반전형) | 비 고 |
|----------------------------|--------------------------|--|--|
| 원서접수 | | 2021. 10. 18.(월) ~ 2021. 10. 21.(목) 17:00까지 | 본교 행정실 (우편접수 포함 마감일 17:00 도착분에 한함) |
| 1차 전형 합격자 발표 (서류전형 합격자) | | 2021. 10. 22.(금) 16:00 | 본교 홈페이지 |
| 2차 전형 | 적성시험 (마이스터인재전형 제외) | 2021. 10. 25.(월) 8:10까지 입실 완료 | 본교 지정 장소 |
| | 심층·인재 면접 | | |
| 최종합격자 발표 | | 2021. 11.02.(화) 10:00 | 본교 홈페이지 |
| 건강검진서 제출 | | 2021. 11. 04.(목) ~ 2021. 11. 12.(금) 17:00까지 | 본교 지정 장소(우편, 방문) |

※ 감염병 유행 시, 일정 및 시간 변경 가능

입학문의 : 031-428-5492

 경기게임마이스터고  ggmhighschool.official  ggmhighschool.official