

진학 및 취업현황

주요 진학 현황(개교~현재)				
진학대학교		계	진학대학교	계
유학	미국	67	세종대학교	22
	중국	3	송실대학교	8
	일본	42	아주대학교	18
가톨릭대학교		1	인하대학교	1
건국대학교		3	중앙대학교	4
경희대학교		10	한국기술교육대학교	2
고려대학교		2	한국공학대학교	51
광운대학교		4	한국외국어대학교	2
국민대학교		34	한성대학교	3
단국대학교		12	한양대학교	2
동덕여자대학교		2	항공대학교	2
동국대학교		17	홍익대학교	1
명지대학교		15	기타 서울·경기지역 대학교	90
상명대학교		8	충청지역 대학교	208
서강대학교		2	전라지역 대학교	221
서울산업대학교		1	경상지역 대학교	42
서울시립대학교		1	강원지역 대학교	14
서울여자대학교		1	전문대학교	158
성균관대학교		1	기타	83

주요 취/창업 현황(개교~현재)			
취업		창업	
취업처	업종	창업처	업종
Google(미국)	정보통신	과탑	비대면 외국어 회화
Ericsson(미국)	Data Scientist	웨이컴스튜디오	응용SW개발 및 공급
Aiming(일본)	게임개발	HELPUS	SW개발
토에이(일본)	영상제작	복셀러스	게임개발
NAVER	인터넷	(주)익투스지노믹스	SW개발
KT	통신	MAMA	AI 및 시제품 개발
삼성디스플레이	웹/서버 개발	Dr.one	제조 및 SW
스마일게이트	게임개발	호프라이프	응용SW개발 및 공급
넷마블	게임개발	위메이커	응용SW개발 및 공급
넥스코리아	게임개발	아이엔에스	응용SW개발 및 공급
위메이드	게임개발	리얼타임스쿨	응용SW개발 및 공급
컴투스	게임개발	건냥이들	응용SW개발 및 공급
크레이지다이아몬드	게임개발	스쿨라이프	응용SW개발 및 공급
롯데정보통신	정보통신	페인팅데코	응용SW개발 및 공급
Dexter Studio	VFX(시각효과)	타임리스트	응용SW개발 및 공급
스마트스터디	SW개발	버스언제와	응용SW개발 및 공급
디지털로그	정보처리	시니어잡	응용SW개발 및 공급
SK Planet	정보통신	여가시간	응용SW개발 및 공급
SK techx	정보통신	웨이컴스튜디오	응용SW개발 및 공급

한국게임과학고등학교
보도자료



· [STAC2022] 엔터 최우수상



· 2021 창업동아리 교육부장관상 수상



· 전국기능경기대회 게임개발직종 금메달, 장려상 수상



· 청소년 해킹 경진대회 우수상 수상



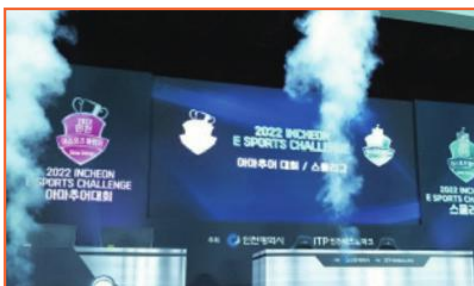
· 오버워치 스콜토너먼트 시즌2 우승



· 보훈 웃놀이 투어



· 2022 전북 게임잼 우수상(3위) 수상



· 2022년 인천 E스포츠 챌린지 -발로란트 스콜리그 대회- 우승



· 전북 코리아랩 콘텐츠 창작 창업캠프 대상



· 특허청장상 수상

www.game.hs.kr



한국게임과학고등학교

한국게임과학고등학교 신입생 모집

학과 : 컴퓨터게임개발과 / 소셜미디어개발과

구분	특별전형	일반전형
원 서 접 수	11월 중	11월 중
전 형 일 자		
전 형 방 법	내신성적+면접+취업희망서	내신성적+면접

※ 신입생 장학혜택 안내

근거 : 한국게임과학고등학교 장학규정 제 9조 (장학종류와 지급내역) (개정 2023. 4. 28.)

장학종류	선발요건	수혜내용
신 입 생 성 적 우 수 자	중학교 내신성적(석차백분율)이 30% 이하인 학생	3년간 수업료 전액 지원
신입생 완주군 지역 인재	완주군 소재 중학교 졸업예정자 또는 주소지가 완주군인 자	3년간 수업료 50% 지원

학생부 종합전형으로 수시 진학 UP!!!

각종 게임 관련 공모전 및 경시대회, 교내 게임제작발표대회

창업활동 및 대외 교류활동, 게임 관련 동아리 활동 / 오픈마켓(구글플레이·애플앱스토어) 게임 런칭



www.game.hs.kr



55300 전북 완주군 대둔산로 1336(장선리 121)

입학(상담)문의 T. 063)261-0700 F. 063)263-0701

KOREA
GAME
SCIENCE
HIGH
SCHOOL



한국게임과학고등학교 신입생모집

컴퓨터게임개발과

- 게임기획
- 게임프로그래밍
- 게임그래픽
- 게임사운드
- 아-스프츠

소셜미디어개발과

- 미디어 콘텐츠
- 1인 크리에이터
- 인터넷 방송
- 유튜버
- 스트리머
- BJ
- 아-스프츠



특허청 발명 · 특허 지식재산 교육지원 운영학교



전북 완주군 대둔산 기슭에 위치하여 2004년 글로벌 게임전문 인재양성을 목표로 설립,
전국단위 학생모집(남녀공학)과 전원 기숙사 생활을 하는 특성화 고등학교입니다.

학교 소개

- 미래 IT 게임산업분야의 전문인을 양성하는 학교
- 게임개발을 통한 진학·취업·창업이 가능한 학교
- 소셜미디어 콘텐츠개발을 통한 1인 미디어 크리에이터를 육성하는 학교

교육 목표

- 게임산업을 주도할 게임전문 인재육성
- 소셜미디어 콘텐츠개발 및 1인 미디어 크리에이터, 인터넷 1인 방송인 육성

학과 소개

- 컴퓨터게임개발과
 - 게임기획
 - 게임그래픽
 - 게임제작프로젝트
 - 게임프로그래밍
 - 게임사운드
 - 이스포츠
- 소셜미디어개발과
 - 미디어 콘텐츠
 - 인터넷방송
 - 스트리머
 - 이스포츠
 - 1인 크리에이터
 - 유튜버
 - BJ

진로 소개

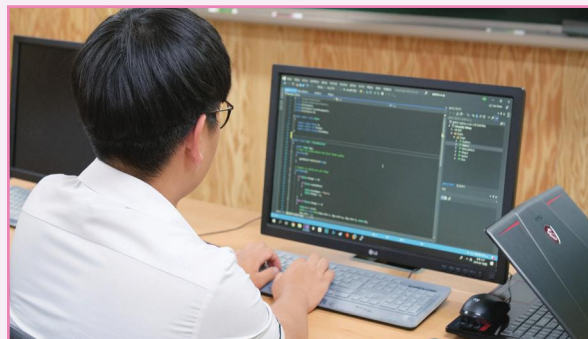
- **진학** 해외유학 및 국내 대학 진학
 - 게임관련학과 및 미디어콘텐츠, IT계열학과
 - 컴퓨터공학, 소프트웨어, 게임공학, 멀티미디어, 디지털 콘텐츠, 게임디자인, 시각디자인, 영상미디어, 정보통신, 로봇학과 등
 - NCS교육과정 도입으로 선취업 후진학 확대
- **취업** - 게임개발자, 게임기획자, 게임프로그래머, 게임그래픽아티스트, 게임콘텐츠 크리에이터, 앱 개발자, 앱 프로그래머, 콘텐츠 기획자, 프로그래머, 그래픽디자이너, 영상미디어디자이너, 미디어콘텐츠개발자, 1인 크리에이터, 유튜버, 스트리머, BJ, 게임방송 해설자, 프로게이머

내 꿈은 게임 개발자!

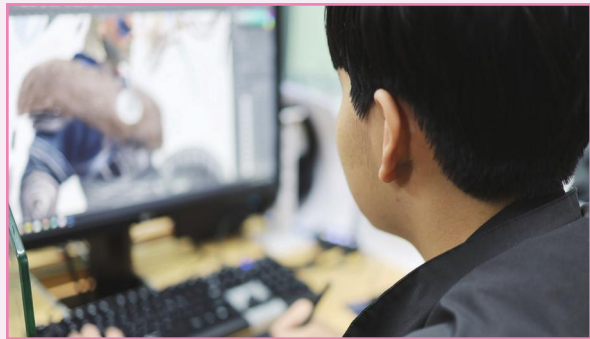
학과 컴퓨터게임개발과



게임기획



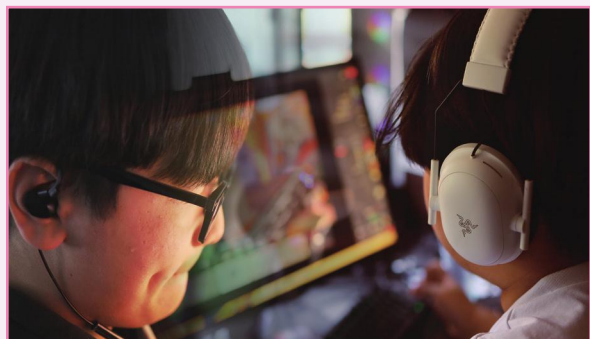
임프로그래밍



임그래픽



게임사운드



이-스포츠허



게임제작프로젝트

컴퓨터게임개발과 전문교과 교육과정

필수/선택	과목명	1학년		2학년		3학년		계
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
필수	성공적인직업생활					3	3	6
	발명과 문제해결	3	2					5
	문화콘텐츠산업일반	2	2					4
	미디어콘텐츠일반	4						4
	공업일반					2	2	4
	게임기획*			2	4	2	4	12
	게임디자인*			3	3	2	4	12
	데이터베이스프로그래밍*					5		5
	응용 프로그래밍 학연구현*	4	4					8
	응용 프로그래밍 개발*	2	4	5	2			13
코스 선택	게임개발자 코스			3	6	6	6	21
	게임프로그래밍*							6
	네트워크프로그래밍*							9
	이스포츠 코스			3	6			9
	이스포츠 윤리					6	12	18
	이스포츠 실습							

내 꿈은 1인 크리에이터!

학과 소셜미디어개발과



1인 미디어 크리에이터



인터넷 방송



1인 미디어 크리에이터

유튜버 / 스트리머 / BJ

게임

뷰티

키즈

예능

푸드

- 교육내용: 영상제작, 영상편집, 컴퓨터그래픽, 음악콘텐츠제작, 광고콘텐츠제작
- 수준별 교육을 통한 크리에이터 육성 및 크리에이터 역량강화
- 열정과 장기적 비전을 갖춘 1인 크리에이터 육성

콘텐츠 기획 > 영상촬영 > 영상편집 > 채널 업로드 > 광고 홍보

소셜미디어개발과 전문교과 교육과정

필수/선택	과목명	1학년		2학년		3학년		계
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
필수	성공적인직업생활					3	3	6
	발명과 문제해결	3	2					5
	영상제작기초	4	4					8
	미디어콘텐츠일반	2	4					6
	공업일반					2	2	4
	컴퓨터그래픽			5	5	2	2	14
	광고콘텐츠제작*			4	3	2		9
	음악콘텐츠제작*					4	4	8
	디지털디자인*			4	4	3	2	13
	게임개발자코스			3	6	6	12	27
코스 선택	영상편집*							9
	이스포츠 코스			3	6			9
	이스포츠 윤리					6	12	18
	이스포츠 실습							



발명·특허 교육을 통한 창의 인재 양성의 요람

- ▶ 특허청 지정 2023~27년도 직업계고
- ▶ 발명교육 지원사업 학교 선정
- ▶ 전국 6개교 중 전북 유일

운영목표

- 발명·지식재산 교과 수업을 통한 지식재산의 중요성 및 기초소양 함양
- 지식재산권 출원 및 등록, 창업의 역량 함양, 진로 탐색의 기회 제공
- 발명·지식재산 교과 교과와 다른 교과와의 융합수업 프로그램 개발
- 다빈치 발명연구 동아리, 드론 발명연구 동아리, AI·로봇 발명연구 동아리, 유니버설디자인 발명연구 동아리, 발명·창업 동아리 운영

지식재산의 이해 <

지식재산의 창출 <

지식재산의 보호와 활용 <

지식재산일반
발명과 문제해결

> 문화(게임)콘텐츠 개발

> 타 교과 융합 수업

> 디자인 콘텐츠 개발

발명특허연계
교육과정운영

지식재산(IP)
특성화
창의인재양성

