

# 가천대학교 인터랙티브미디어학과 게임프로젝트트랙

권용만 | 가천대학교 인터랙티브미디어학과 조교수



대학 졸업자의 취업문제가 사회문제로 등장한 지 여러 해 되었지만 아직 이렇다 할 해결책이 나오지 않고 있다. 오히려 대학 졸업생을 포함한 청년실업의 문제는 시간이 흐를수록 심각해지는 가운데 대학취업률이 대학을 평가하는 중요 요소로 등장함에 따라 대학에서도 취업률 향상을 위하여 많은 노력을 기울이고 있다. 반면, 취업의 수요자인 기업 특히 중소기업에서는 여전히 필요한 인력을

구하지 못해 아우성이다.

취업시장에서의 이러한 수요와 공급의 불일치는 취업생과 기업이 원하는 눈높이의 차이에서 기인하기도 하지만, 대학에서 가르치는 기능과 기업에서 요구하는 기능의 차이로 기업에서 신입사원을 뽑아도 1년 가까이 재교육을 시켜야 한다는 측면에서 대학교육에 시사하는 바가 크다고 할 것이다. 이러한 측면에서 대학과 기업이 손을 잡고 함께 교

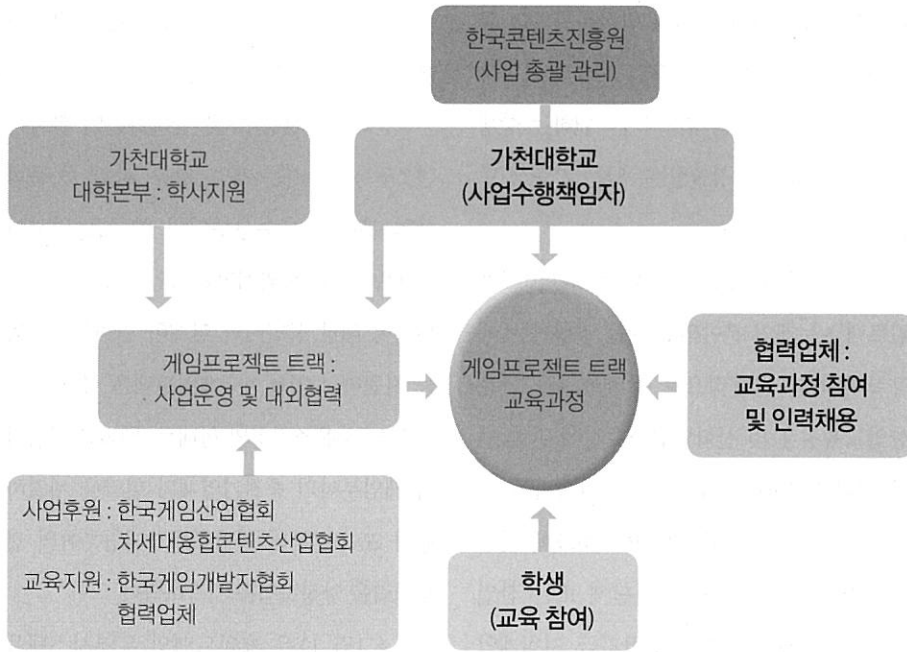
육과정을 편성하고 기업의 임직원이 대학교육 현장에서 기업에서 필요한 기술과 노하우를 전수할 수 있다면 양자가 윈-윈하는 상생의 시너지 효과를 창출할 수 있는 가능성 또한 높아질 것이다.

가천대학교 게임프로젝트랙(이하 '게임트랙')은 게임 분야의 인재를 양성하는 계약학과이다. 일반적으로 계약학과라 함은 산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률(이하 '법'이라 함) 및 동법 시행령에 그 설치 근거를 두고 있으며, 법 제8조에 산업교육기관은 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등이 채용을 조건으로 학자금 지원계약을 체결하고, 특별한 교육과정의 운영을 요구하는 경우 또는 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등이 그 소속 직원의 재교육이나 직무능력 향상 또는 전직(轉職) 교육을 위하여 그 경비의 전부 또는 일부를 부담하면서 교육을 의뢰하는 경우에 국가, 지방자치단체 또는 산업체와의 계약에 의하여 권역별로 산업교육기관간 또는 산업교육기관별로 직업교육 훈련과정 또는 학과 등을 설치·운영할 수 있다고 명시하고 있다. 따라서 계약학과는 신입인력의 채용을 조건으로 하는 '채용조건형'과 기존의 인력을 재교육하는 '재교육형'으로 대별된다. 또한 계약학과의 설립형태에 따라 개별기업이 교육비를 지원 하는 '기업형'과 특정산업의 발전을 위하여

국가 혹은 지자체가 설립하는 '국가/지자체형'으로 구분하기도 한다.

문화체육관광부 및 산하기관인 한국콘텐츠진흥원에서는 게임, 방송, 출판 등 문화산업 분야의 우수실무인력 양성을 위하여 2009년부터 '산업계맞춤형인력양성사업'을 통하여 해당 산업체와 연계한 인력양성사업을 지원하고 있는 바, 게임트랙은 국가/지자체형 및 채용조건형의 형태로 2009년 설립되어 게임분야의 중견기업체와 협약을 체결하면서 2010년부터 게임프로그래밍분야의 전문인력을 양성사업을 시작하였다.

〈그림 1〉은 게임트랙의 운영시스템을 간략히 나타낸 것으로 산학협력업체, 학생 및 학교를 그 핵심요체로 한다. 가천대학교는 게임업체가 밀집한 강남/테헤란 밸리/송파/분당/판교 지역과 30분 이내에 접근할 수 있다는 지리적인 장점을 토대로 지역별 설명회와 개별업체 방문을 통하여 35개의 게임업체와 산학협력 협약을 체결하였으며, 협약업체 전체를 대상으로 게임트랙의 신규 커리큘럼에 대한 수요를 조사하여 교육과정을 개발하였다. 이러한 교육의 수요조사는 매년 인턴십 시에 보완적으로 실시되어 게임업계의 흐름에 맞는 교육과정으로 진화하고 있는데, 협력업체는 정규교육과정 및 특강 등에 강사를 지원하고 최종적으로는 게임트랙 졸업생들을 채용할 권리와 의무를 갖는다.



【그림 1 / 게임트랙 운영시스템】

학생의 선발 및 운영시스템 역시 협력업체와 협의하여 1학년으로 선발할 경우 군 입대 등의 문제로 최소 6년이 지난 후에야 신입사원을 받기에는 무리가 있다는 의견을 반영하였으며, 그 결과 군필(또는 면제)자 중에서 3학년 과정에 선발하여 2년 집중교육 후 해당업체에 취업하는 형태의 2년제 교육과정을 개발하였다. 학생의 선발 시에는 협력업체의 대표가 면접관으로 참석하여 게임업계에 적합한 인재를 선발하는 데 도움을 주고 있다.

학생들은 게임트랙에 입학하면 한국콘텐츠진흥원에서 학비를 지원하므로 전액 장

학생이 되어 학업에만 몰입할 수 있게 하고 있다. 정규 교과목의 경우 70% 정도를 협력업체 혹은 게임업계에서 지원하는 팀장급 전문강사가 강의를 담당하고 있으므로 게임업계의 트렌드 변화에 맞는 기술 및 경험을 전수 받을 수 있다. 특히 게임트랙에서는 전체 교과목의 80% 이상을 실습교과목으로 편성하여 충분한 실습교육이 이루어질 수 있도록 교육과정을 운영하고 있는데, 이를 통하여 학생들은 아이폰 게임 프로그래밍, 안드로이드 게임 프로그래밍 등의 스마트 모바일 프로그래밍과 서버프로그래밍 및 클라이언트 프로그

그래밍 등 온라인게임 분야의 프로그래밍 실습에 주력함으로써 졸업 시까지 최소 5개 이상의 포트폴리오를 학생이 직접 개발할 수 있도록 진행하고 있다.

또한 방학기간을 이용하여 증기특강 형태로 심화학습이 진행되고 있는데, 학기 중에 프로그래밍 이론과 실습을 동시에 배우다보니 제대로 된 게임을 개발하기에는 시간이 부족하다는 단점을 보완하기 위하여 게임업체의 전문가를 초빙하여 오전에는 심화학습, 오후에는 실습의 형태로 운영되고 있다. 3학년 하계방학에는 아이폰 게임 개발과정을 통하여 본인이 개발 완료한 게임을 앱스토어에 올리는 것까지 그리고 동계방학에는 유니티 게임엔진을 활용한 게임 개발 완료까지를 목표로 특강이 진행된다.

학과운영의 또 다른 특징 중 하나는 게임분야 전문가 자격증 취득과 대외공모전이다. 게임분야의 진정한 전문가로 인정받기 위하여 시작한 전문가 자격증과 대외 공모전은 2011학년도 졸업생(40명)과 2012학년도 졸업생(20명)의 50% 이상이 게임분야 전문가 자격증과 대외공모전 수상경력을 가지고 있다. 그동안 15개의 공모전에서 입상함으로써 매년 4개의 공모전을 수상하는 가운데 학생들 사이에서는 자격증과 공모전을 꼭 한 번은 거처야 하는 관문으로 인식하고 있다.

학과운영의 백미는 인턴과 취업률이

다. 2010년부터 현재까지 5년차에 이르면서 게임트랙의 학생 충원율 100%, 재적율 100%, 탈락율 0% 및 졸업률 100%를 달성한 가운데 2011학년도 졸업생 40명 중 39명(97.5%), 2012학년도 졸업생 20명 중 18명(90%)이 취업에 성공하였다. 또한 대부분의 학생이 협력업체의 게임프로그래밍 분야에 취업하였다는 측면에서 게임트랙이 지향하는 소기의 목적이 달성되어 가고 있다고 볼 수 있다. 이와 같은 높은 취업률 달성에는 4학년 1학기 하계방학에 시행하는 인턴실습이 커다란 역할을 했다고 볼 수 있는데 학생들에게 6월말까지 졸업작품의 90%까지를 완성하도록 독려한 후, 이렇게 끌어올려진 학생들의 게임 개발능력을 바탕으로 짧으면 1개월, 길면 2개월까지 충분히 인턴실습 하도록 협력업체와 협력을 진행하고 있다. 현재까지의 경험에 의하면 인턴학생의 80%는 해당업체 혹은 타업체의 취업에 성공하는 것으로 분석되고 있다.



【 산학협력 워크샵 】

4학년 2학기는 마지막 학기로 취업을 진행하기 위한 막바지 준비가 진행된다. 우선 협력업체에 대한 정확한 정보와 교류를 위하여 산학협력 워크숍이 매주 진행된다. 주로 협력업체의 대표 혹은 인사담당 임원이 학교를 방문하여 각 업체의 소개와 아울러 인재상에 대한 발표와 토의가 이루어진다. 학생들에게는 협력기업에 대한 궁금증을 해소하고 협력업체에게는 학생들에 대한 정보가 교류되는 기회를 제공하고 있다. 아울러 가천대학교의 취업지원본부를 통하여 이력서, 자기소개서, 포트폴리오 작성에 대한 취업교육 및 면접에 대한 1:1 클리닉 등 다양한 취업준비교육을 통하여 그동안 준비한 포트폴리오, 자격증, 대외공모전 수상경력 등을 취업하고자 하는 게임업체의 입사양식에 부합되도록 꼼꼼하게 준비하고 있다.

게임트랙에서 협력업체의 영향력은 지

대하다. 학과교수와 게임업체 대표로 구성되는 산학위원회는 게임트랙을 운영에 관한 최고 자문기구로 학생의 선발, 커리큘럼 및 학사운영, 인턴실습 운영 등 제반 과정에 필요한 중요사항을 심의 및 제안하고 있다. 이를 통하여 협력업체는 학생을 선발하고 학과를 운영하는 주체로 자리매김하고 있으며, 학교와 상호 보완을 이루어가고 학교와 기업이 함께 윈-윈하는 토대를 만들어가고 있다.

올해부터 게임트랙은 국제산학협력이라는 또 다른 목표를 향하여 나아가고 있다. 네덜란드의 위트레흐트 예술대학교와 학기별로 학생을 파견하여 한국 및 네덜란드의 게임업체와 협력하여 기능성게임을 개발하려는 야심찬 프로젝트를 시도하고 있다. 국내의 게임업체의 매출이 국내보다는 해외에서 발생한다는 현실을 학교교육에 반영함으로써 맞춤형 게임인력 양성의 새로운 지평을 개척하려고 한다.

### 필자소개

권용만 | 가천대학교 인터랙티브미디어학과 조교수

고려대학교 무역학과 및 경영대학원 졸업(경영학 석사), 상명대학교 컴퓨터과학과 졸업(게임학 박사)하였다. 대학 졸업 후 삼성전자에서 멀티미디어 소프트웨어 사업을 기획하면서 게임산업계에 입문하였고, 코스닥에 등록된 게임업체인 위자드소프트에서 부사장을 역임하였다. 한국

게임산업개발원, 한국콘텐츠진흥원 및 한국첨단게임산업협회 등에서 게임산업의 발전을 위하여 헌신하여 왔으며, 2009년부터 가천대학교에서 후학 양성에 주력하고 있다. 현재는 가천대학교 인터랙티브미디어학과 조교수, 게임물등급위원회 등급재분류자문위원을 역임하고 있다.