국제신문

인쇄 닫기

동명대, 제4회 TU 게임챌린지 성료…학생 창작게임, 지스타 무대로

3개 트랙서 28편 수상…전년 대비 40% 확대된 창작 성과
전문가 자문부터 지스타 전시까지…지역 게임 인재 성장 지원

이현정 기자 okey4@kookje.co.kr | 입력 : 2026-10-26 18:20:51



동명대학교 게임학부는 지난 23일 교내에서 '제4회 TU 게임챌린지' 시상식을 열고, 학생들의 창의적인 게임 제작 성과를 공유했다.

올해 대회는 학생들의 활발한 참여 속에 예선과 본선 발표 심사를 거쳐 3개 트랙에서 총 28편의 수상작을 선정했다. 지난해 20편보다 수상작이 40% 증가하며 학생들의 활발한 참여와 다양한 창작 성과를 확인했다.

TU 게임챌린지는 학생들이 직접 기획하고 제작한 작품을 발표하고, 전문가의 조언을 바탕으로 완성도를 높여 외부 전시까지 이어갈 수 있도록 지원하는 공모전이다. 올해는 게임시스템, 게임그래픽 콘텐츠, IEEE 부산 섹션 공동 게임시스템 트랙으로 운영해 기술과 예술을 아우르는 다양한 작품을 발굴했다.

게임시스템 부문 대상은 이효근·조성민·이성빈·서한결·박시은·양지훈 학생의 '룰렛전사김전사'가 차지했다. 대학 팀 프로젝트에서 판타지 로그라이트 게임을 직접 완성해 보겠다는 도전에서 출발한 작품으로, 학생들의 기획과 개발 역량을 담았다.

게임그래픽 콘텐츠 부문에서는 최지원·김희경 학생의 '구름위의 정원'이 대상을 받았다. 식물학자의 탐사와 기록을 게임 플레이 및 그래픽과 연결한 작품으로, 특수 카메라를 통해 숨겨진 길과 단서를 발견하고 촬영한 기록을 활용해 퍼즐을 해결하는 방식이 특징이다.

IEEE 부산 섹션 공동 트랙 대상은 김도훈·권령우·조근호 학생의 '렛루프(Rat Loop)'에 돌아갔다. 자신의 행동

을 기록하고 이를 따라 하는 동료 쥐를 소환해 문제를 해결하는 퍼즐 게임으로, 행동의 기록과 반복을 창의적인 게임 규칙으로 구현했다.

이번 대회에서는 두 차례의 전문가 자문을 통해 학생들이 작품의 개선 방향을 점검하고 결과물을 보완할 수 있도록 지원했다. 시상식에서는 주요 수상작 소개와 교내 전시를 함께 진행해 제작 경험과 성과를 나누는 자리도 마련했다.

서미라 게임그래픽학과장은 “TU 게임챌린지는 학생들이 자신의 아이디어를 실제 작품으로 완성하고, 전문가의 피드백을 반영하며 창작자로 성장하는 과정”이라며 “학생들의 적극적인 참여와 도전이 다양한 작품으로 이어지고 있다는 점에서 의미가 크다”고 말했다. 이어 “게임 개발과 그래픽 표현 역량을 함께 키우는 교육을 바탕으로, 학생들의 도전이 지스타 전시와 폭넓은 진로 탐색으로 이어질 수 있도록 지원하겠다”고 밝혔다.

수상작은 ‘G-STAR 2026’ 동명대학교 부스에서 관람객과 게임 분야 전문가에게 선보일 예정이다.

‘취업으로 답하는 대학’ 동명대학교 게임학부는 작품 제작과 전문가 자문, 성과 발표, 외부 전시를 연계해 학생들이 게임 산업의 전문 인재로 성장할 수 있는 기회를 지속적으로 넓혀갈 계획이다.

부산의 큰 목소리, 국제신문

Copyright ⓒ kookje.co.kr, All rights reserved.