

「제3회 TU 게임 챌린지」

IEEE 부산 섹션과 함께하는

「제3회 TU 게임 챌린지」 개최 공고

20년 전통의 동명대학교 게임학부 재학생들과 부울경 지역 대학생들의 참신한 아이디어와 뛰어난 기량을 뽐낼 수 있는 제3회 TU 게임 챌린지를 개최합니다. 수상팀에게는 동명대학교와 IEEE 부산섹션 차원의 표창과 격려 시상금과 함께 G-Star 전시회에 작품 전시 자격이 부여됩니다.

올해 대회는 IEEE 부산섹션의 지원으로 문호를 크게 개방하여, 부울경 지역 대학생을 대상으로 하는 IEEE 부산 Section 트랙을 공동으로 진행하여 각각의 트랙에서 수상자를 선정하고, 2025년 G-Star 게임쇼에 참여할 수 있는 기회를 제공합니다.

2025년 5월 15일



강영민
게임공학과장

서미라
게임그래픽학과장



박동규
부산섹션회장

가. 공모 배경

- 동명대학교 게임학부와 지역 대학생들이 작품 제작 방식으로 제품개발 역량을 제고할 수 있는 기회를 제공하고, 우수한 역량을 갖춘 학생들을 지원하기 위해 공모전을 개최함
- 부울경 지역의 우수 역량을 갖춘 학생들이 국내 최대규모의 게임 전시회에 출품할 수 있도록 지원하여 성과를 바탕으로 더욱 성장할 수 있는 기회를 제공하고자 함
- 부울경 지역 대학생들을 지원하기 위해 IEEE 부산 섹션과 공동으로 별도의 트랙을 운영해 지역 대학생들이 창의적인 아이디어를 통해 진로를 개발할 수 있는 기회를 제공하고자 함

나. 일정

- 접수 기간 : 2025.09.01. ~ 2025.09.05.(금) 17:00
- 접수 방법 : 개인 클라우드 다운로드 가능 링크를 접수 사이트에 제출 (다음 페이지 QR 참고)
> 접수 사이트: <https://forms.office.com/r/KaCHHcwxMz>
- 예선 결과 : 2025.09.12. 제출 작품을 심사하여 본선 진출작 발표
- 본선 발표 : 2025.09.19.(금) 예선 수상자들의 프리젠테이션 이후 심사 결과 발표
- 작품 전시 : 2023. 11. G-Star 기간 멕시코 전시관

다. 응모분야 및 참가 자격

- 트랙 1 - 게임학부 재학생이 참여하는 팀
 - ▷ 1-A: 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템
 - ▷ 1-B: 게임그래픽 리소스 및 콘텐츠
- 트랙 2 (IEEE 부산섹션 트랙) - 게임학부 외의 부울경 대학생 팀
 - ▷ 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템
- 참가 자격
 - ▷ 트랙 1: 동명대학교 게임학부 재학생
 - ▷ 트랙 2: 동명대학교 게임학부 소속이 아닌 부울경 대학 재학생



〈접수 홈페이지〉

라. 시상 규모 (우수상 이상 총 17팀 6,500,000원)

• 트랙 1-A - 2,500,000원

등급	시상팀	상금	상금계	재원
대상	1팀	1,000,000원 x 1	1,000,000	게임학부 기금
최우수상	1팀	500,000원 x 1	500,000	
우수상	4팀	250,000원 x 4	1,000,000	
장려상	00팀	없음	없음	
계	6팀		2,500,000	

• 트랙 1-B - 1,500,000원

등급	시상팀	상금	상금계	재원
최우수상	1팀	500,000원 x 1	500,000	게임학부 기금
우수상	4팀	250,000원 x 4	1,000,000	
장려상	00팀	없음	없음	
계	5팀		1,500,000	

• 트랙 2 (IEEE 부산섹션 트랙) - 2,500,000원

등급	시상팀	상금	상금계	재원
대상	1팀	1,000,000원 x 1	1,000,000	IEEE 부산섹션
최우수상	1팀	500,000원 x 1	500,000	
우수상	4팀	250,000원 x 4	1,000,000	
계	6팀		2,500,000	

마. 제출 방법 및 기타 지원 내용

- 개인 클라우드 다운로드 가능 링크를 접수 사이트에 제출 (상기 QR 참조)
 - ▷ 접수 사이트: <https://forms.office.com/r/KaCHHcwxMz>
- 제출방법
 - * 제출관련 동의서와 작품 링크 제출
- 기타 지원내용
 - * 17팀 수상자 전원 표창과 상금 수여 후 G-Star 전시 부스 전시 자격 부여
 - * G-Star 전시 부스에 팀별 포트폴리오 및 연락처 비치하여 게임업계 인사들과 연결
 - * 수상작에 들지 못하였으나 우수한 작품은 장려상으로 선정하여 G-Star 참여 자격 부여

바. 작품 제출 방법 (트랙 1-A / 트랙 2 IEEE 부산 섹션 트랙)

< 플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템 >

- **제출 작품 대상:**
 - ▷ PC/모바일/VR 게임 콘텐츠
 - ▷ VR 게임콘텐츠의 경우 시연가능한 시스템을 함께 심사용으로 제출하는 것을 권장
- **작품 규격**
 - ▷ 실행 가능한 게임 프로그램 / 설치파일
 - ▷ 게임의 진행을 설명할 수 있는 게임 기획/사용설명서 첨부 권장
- **심사환경**
 - ▷ 따로 실행 환경을 제출하지 않은 경우 일반적인 노트북/실습실 컴퓨터 수준의 사양에서 심사
 - ▷ 모바일 게임은 블루스택 환경에서 게임 실행 및 심사
- **권장 사항**
 - ▷ 게임의 난이도가 높아 레벨을 순차적으로 해결하고 다음 레벨을 보여주기 어려운 경우, 개발자 모드를 통해 원하는 레벨로 이동할 수 있는 기능을 구현할 것을 권장함
 - ▷ 이러한 개발자 모드의 사용법을 사용설명서에 잘 설명할 것

사. 작품 제출 방법 (트랙 1-B)

< 게임그래픽 리소스 및 콘텐츠 >

- **제출 작품 대상:**
 - ▷ 게임 캐릭터 디자인 : 게임 캐릭터 전신, 캐릭터 턴어라운드(정면, 측면, 후면), 간략한 게임설명 및 캐릭터 소개
 - ▷ 게임 배경 디자인 : 게임 배경 전체샷, 건물, 구조물, 필드 배경 등 4가지 이상의 이미지, 간략한 게임세계관 및 배경설정 소개
 - ▷ 게임 애니메이션 : 캐릭터 및 배경 애니메이션 30초 분량 내외, 주제는 자유
- **작품 규격**
 - ▷ 게임 캐릭터디자인, 게임 배경디자인 : A1 사이즈(594mm x 841mm) / 300dpi
 - ▷ 애니메이션 : H.264 MP4파일