

# 제목만들기

오승준\*  
서일대학교 AI게임융합학과\*  
gamper@hananet.net

## 영어제목만들기

Seung-Joon Oh\*  
Seoil University, Department of Ai Convergence Contents

### 요약

요약작성하기

## 1. 서론

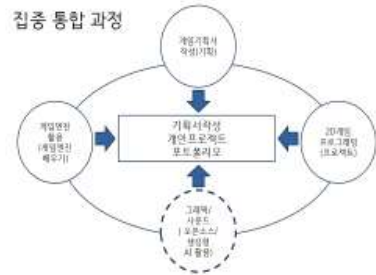
2025년 2학년 1학기에 게임전공 학생을 대상으로 집중학기 수업을 하였다. 2026년 2학년 1학기에 도 게임전공 학생을 대상으로 집중학기를 진행 중이다.

교과목명	수업시간	구분	학점
1 게임기획서작성	1-15주차 3H	기획/프로젝트	3
2 게임엔진활용	1-15주차 3H	프로그래밍/프로젝트	3
3 2D 게임프로그래밍	1-15주차 3H	프로젝트	3

[Table 1] 서일대 2025년 1학기 2학년 교과목 (게임) 교과목 과 수업시간은 [Table 1] 과 2025년 과 2026년이 동일하다.

서일대학교 AI게임융합학과 의 집중학기는 15주 수업이다. 매 주 9시간(과목당 3시간 x 3과목) 이다. 하지만 매주 배우는 과목의 시간은 교강사의 재량에 맡긴다. 학생들의 학습역량에 따라서 교과목의 시간 배정을 다르게 한다. 또한 정해진 교과목의 수업 시간에 정해진 내용을 해야 하는 것은 아니다.

전체 강의 시간은 정해져 있지만 자유롭게 수업 시간을 조정함으로써 교강사는 전공 심화 수업이 가능하다.



[Table 2] 서일대학교 2학년 교육과정 흐름도  
서일대학교 AI게임융합학과의 집중학기는 개별 과목을 집중해서 진행하는 것만 아니라 집중 통합 과정이란 개념으로 진행한다. 이를 통해서 게임개발에 필요한 요소들을 통합적으로 배우고 학습해서 프로젝트를 진행한다. 또한 이렇게 진행한 프로젝트는 학생 개개인의 포트폴리오가 될 수 있도록

지도하는 것을 목표로 한다.

학생들은 게임기획, 게임그래픽, 게임사운드, 게임프로그래밍을 배우고, 게임엔진(Unity)을 통한 게임프로젝트를 진행한다. 이렇게 개발한 프로젝트를 무료 호스팅 사이트 또는 온라인 플랫폼 사이트에 업로드를 함으로써 게임 프로젝트 완료 경험 및 게임 출시 경험을 한다. 이를 통해서 1인 게임 개발 능력, 소규모의 인디게임개발 등의 능력을 키울 수 있다.

## 2. 본론

### 2.1 완성도 높은 게임 프로젝트 만들기

집중 학기에 개발하는 프로젝트는 다음과 같은 원칙을 지켜야 한다.

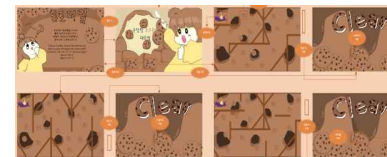
첫째, 게임 타이틀 화면, 게임 화면, 게임 종료 화면 순서로 개발해야 한다.

둘째, 모든 화면에서는 배경음악이 있어야 한다.

셋째, 게임 종료 화면에서는 게임 타이틀 화면으로 이동할 수 있어야 한다.

이러한 원칙을 정한 이유는 학생 과제의 경우 게임 타이틀 화면을 만들지 않거나 만든다 해도 프로젝트 마감일이 다가올 때 진행한다. 이럴 경우 게임 타이틀 화면의 퀄리티가 떨어진다. 게임 타이틀 화면은 개발자가 게이머에게 게임을 보여주는 첫 모습이기 때문에 소홀히 할 수 없다.

게임 종료 화면이 없는 경우 자칫 개발이 완료되지 않은 인상을 줄 수 있다. 실제 해외 게이머들의 경우 게임 종료가 없는 경우 미완성 게임으로 판단하고 게임을 평가할 때 낮은 점수를 줄 수 있다.



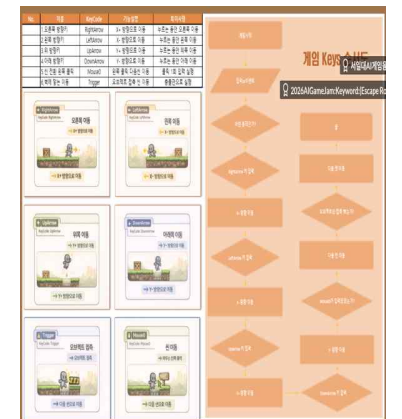
[Fig 1] 실제 학생이 만든 게임 진행 순서

### 2.2 게임 프로젝트의 개발일지 만들기



- 2025\_0423) 업데이트
- 골드버그 장치 전면 수정(전행 루트를 2갈래로 나누고, 각각 요소 추가)
  - 지구개 오브젝트의 움직임 예측과 구분이 가능하도록 색 추가 (빨간색: Bounce High, 노란색: Bounce Low, 초록색: x값 밀쳐짐이 가능, 파란색: y값 밀쳐짐이 가능, 보라색: 빔 전달 오브젝트)
  - 노란 종이 풍치가 떨어질 반경안에 강조 표시 추가
  - 도착 지점 깃발 넘어가는 움직임 수정.

[Fig 2] 2025년 학생 개발일지 예시



[Fig 3] 2026년 학생 개발일지 예시

학생들은 프로젝트를 진행하면서 개발일지를 온라인에 업로드 해야 한다. 2025년 과 2026년을 비교하면 개발일지를 업로드하는 학생의 숫자가 차이가 난다. 학생의 숫자뿐 아니라 개발일지를 만드는 방법에서도 차이가 생겼다.

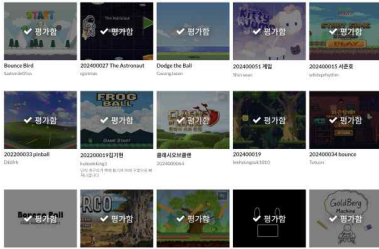
차이가 생긴 이유는 다음과 같다.  
첫째, 수업 시간에 개발일지를 만들 시간적 여유

가 생겼다.

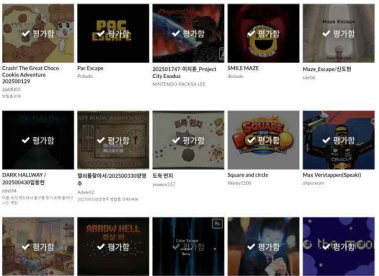
둘째, 1년 사이에 생성형 AI 기술이 향상되었다. 생성형 AI를 이용해서 개발일지를 작성했다.

생성형 AI로 인해서 수업 시간에 개발일지를 쓸 수 있는 시간이 생겼고, 1년 사이에 생성형 AI 기술이 향상되어서 개발일지를 작성할 때 텍스트 위주에서 벗어나 이미지를 추가 할 수 있게 되었다. 특히 생성형 AI가 만든 이미지 속 글자의 정확도는 갈수록 향상되어 가고 있다.

### 2.3 학생 프로젝트의 다양성 및 완성도



[Fig 4] 2025년 1차 학생 프로젝트



[Fig 5] 2026년 1차 학생 프로젝트

2025년과 2026년 1차 학생 프로젝트는 3월 개강 후 처음 만드는 개인 과제이다. 학생들은 다음과 같은 내용을 학습한다.

씬 전환, 캐릭터이동, 콜라이더 와 트리거, 리지드 바디(물리), 피직머터리얼, 해상도, 웹게임 빌드 등을 학습한다.

위에 학습한 내용을 토대로 1차 학생 프로젝트

를 진행한다.

2026년 1차 학생 프로젝트는 2025년 1차 학생 프로젝트와 비교했을 때 다양한 장르의 게임을 개발하였다. 또한 완성도에 있어서 2026년 1차 학생 프로젝트는 스크립트 오류 때문에 과제를 완성 못하는 경우는 없었다.

이렇게 2026년 1차 학생 프로젝트의 장르가 다양해지고 완성도가 높아진 이유는 생성형 AI 때문이다.

또한 그래픽 과 사운드 분야에 있어서도 완성도가 높아진 이유는 생성형 AI 때문이다. 결론적으로 2026년 1차 학생 프로젝트는 전체적으로 생성형 AI를 활용하는 학생의 숫자가 늘어남으로 해서 게임 프로젝트의 다양성과 완성도가 높아졌다.

## 3. 결 론

### 3.1 생성형 AI로 인해 다양한 프로젝트와 완성도 증가

### 3.2 생성형 AI를 활용한 그래픽 과 사운드의 퀄리티 증가

### 3.3 생성형 AI 덕분에 스크립트 오류가 사라짐

### 3.4 생성형 AI 와 프로그래밍 기초의 필요성

### 3.5 게임개발 교육 및 커리큘럼의 변화의 필요성