

TONGMYONG UNIVERSITY GAME CHALLENGE

「제4회 TU 게임 챌린지」 개최 공고

동명대학교 게임학부 · IEEE 부산섹션 공동 운영 · 2026

20년 전통의 동명대학교 게임학부 재학생들과 부울경 지역 대학생들의 참신한 아이디어와 뛰어난 기량을 발휘할 수 있는 「제4회 TU 게임 챌린지」를 개최합니다.

수상팀에게는 동명대학교와 IEEE 부산섹션 명의의 표창과 함께 시상금이 수여되며, G-Star 전시회에 작품을 전시할 수 있는 자격이 부여됩니다.

IEEE 부산섹션은 작년에 이어 올해도 본 대회를 지원하며, 부울경 지역 대학생들을 대상으로 IEEE 부산 Section 트랙을 공동 운영합니다. 각 트랙별로 수상자를 선정하며, 2026년 G-Star 게임쇼 참여 기회를 제공합니다.

2026년 3월 31일

서미라 게임그래픽학과장 배재환 게임공학과장 박동규 부산섹션회장

1 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

2 일정

단계	일정	내용
작품 접수	09.07.(월)~09.10.(목) 17:00	개인 클라우드 다운로드 가능 링크를 접수 사이트에 제출
예선 결과	09.11.(금)	제출 작품을 심사하여 본선 진출작 발표
본선 발표	09.18.(금)	예선 수상자들의 프리젠테이션 이후 심사 결과 발표
전문가 자문	1차 09.21.(월)~23.(수)	작품 개선을 위한 전문가 자문
	2차 10.12.(월)~16.(금)	(총 2회 실시)
시상식	10.23.(금)	시상식 및 성과발표회
수상작 전시	10.23.(금)~28.(수)	코팅워크스페이스
G-STAR 전시	11월 중	G-Star 기간 벅스코 전시관

접수 안내

접수 사이트 <https://forms.office.com/r/KaCHHcwzMz>

접수 방법: 개인 클라우드 다운로드 가능 링크를 접수 사이트에 제출 (동의서 포함)

3 응모분야 및 참가 자격

트랙	분야	내용	참가 자격
1-A	게임 시스템	플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템	동명대학교
1-B	게임 그래픽	게임그래픽 리소스 및 콘텐츠	게임학부 재학생
2	IEEE 부산섹션	플레이가 가능한 게임 콘텐츠 시스템	부울경 대학생

4 시상규모

트랙 1-A — 게임 콘텐츠 시스템

총 2,500,000원 · RISE 사업비

등급	팀수	상금	상금계	재원
대상	1팀	1,000,000원 × 1	1,000,000	RISE 사업비
최우수상	1팀	500,000원 × 1	500,000	
우수상	4팀	250,000원 × 4	1,000,000	
장려상	00팀	없음	없음	
계	6팀+		2,500,000	

트랙 1-B — 게임그래픽 리소스 및 콘텐츠

총 2,200,000원 · RISE 사업비

등급	팀수	상금	상금계	재원
대상	1팀	700,000원 × 1	700,000	RISE 사업비
최우수상	1팀	500,000원 × 1	500,000	
우수상	4팀	250,000원 × 4	1,000,000	
장려상	00팀	없음	없음	
계	6팀+		2,200,000	

트랙 2 — IEEE 부산섹션 트랙

총 2,000,000원 · IEEE 부산섹션 후원

등급	팀수	상금	상금계	재원
대상	1팀	600,000원 × 1	600,000	IEEE 부산섹션
최우수상	1팀	400,000원 × 1	400,000	
우수상	4팀	250,000원 × 4	1,000,000	
계	6팀		2,000,000	

5 제출 방법 및 기타 지원 내용

접수 안내

접수 사이트 <https://forms.office.com/r/KaCHHcwxMz>

제출 방법: 제출관련 동의서와 작품 링크 제출

기타 지원 내용

- 수상자 전원 표창과 상금 수여 후 전시 부스 전시 자격 부여
- G-Star 전시 부스에 팀별 포트폴리오 및 연락처 비치하여 게임업계 인사들과 연결
- 수상작에 들지 못하였으나 우수한 작품은 장려상으로 선정하여 참여 자격 부여

6 작품 제출 방법 — 트랙 1-A / 트랙 2 (게임 콘텐츠 시스템)

작품 제출 요건

- **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

7 작품 제출 방법 — 트랙 1-B (게임그래픽 리소스 및 콘텐츠)

작품 제출 요건

- **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 가로 (594mm × 841mm) / 300dpi
※ 판넬 수는 팀별 최대 2장, 개인은 1장으로 제한함
- ▷ 애니메이션 : H.264 MP4파일

8 심사 항목 및 배점 기준표

게임 콘텐츠 시스템

트랙 1-A / 트랙 2 IEEE 부산 섹션 트랙

평가항목	세부 내용	배점
기술적 완성도	시스템 구현이 안정적으로 동작하며 기술적 오류 없이 완성도 높게 구현되었는가?	25점
게임밸런스	난이도, 보상, 진행 구조 등이 적절하게 설계되어 플레이 경험이 균형 잡혀 있는가?	25점
독창성 및 창의	기존 게임을 단순 모방하지 않고 새로운 아이디어와 차별성을 갖추었는가?	25점
UI & UX	사용자 인터페이스와 경험이 직관적이며 플레이에 불편함이 없는가?	25점

게임그래픽 리소스 및 콘텐츠

트랙 1-B

평가항목	세부 내용	배점
독창성 및 창의성	독창적인 콘셉트와 창의적인 표현을 통해 차별화된 비주얼을 구현하였는가?	25점
시각적 완성도	전체적인 그래픽 퀄리티와 디테일이 높고 완성도가 우수한가?	25점
리소스의 일관성	캐릭터, 배경, UI 등 모든 그래픽 요소가 일관된 스타일로 구성되었는가?	25점
표현력 및 연출	색감, 구도, 연출 등을 통해 의도한 분위기와 메시지를 효과적으로 전달하는가?	25점