

게임 교육의 완성

Seoul Game Academy

게임개발자, 프로그래머,
웹툰, 웹소설, 이모티콘 작가 양성 기관 No.1!
게임교육의 중심! **SGA** 서울게임아카데미



WE SKETCH YOUR DREAM

당신의 꿈이 실현되는 꿈의 학원!
SGA 서울게임아카데미

나의 미래는...

과연 어떤 모습일까!

상상해본 적 있나요?

당신이 상상했던 바로 그 미래!
저희가 함께 이루어 드리겠습니다

Contents

아카데미소개_04

교육시스템_08

교육시설_09

취업꿀팁_10

교육과정소개_16

- 게임프로그래밍_16

- 게임기획_18

- 게임원화_20

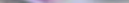
- 게임3D그래픽_22

- 웹툰_24

- 프로그래머_26

오시는 길_36

- 지점 소개_36

[illegible]

서울게임아카데미

ONLY GAME ONLY YOU

게임 교육 브랜드 '서울게임아카데미'가 소비자가 직접 선택하는 한국소비자만족 지수에서 5년 연속 게임 교육 부문 1위를 수상했으며, 게임 교육에 대한 더 큰 신뢰와 노력을 바탕으로 교육의 질을 높이기 위해 앞장서고 있습니다.



History

- 2021년 오디오테크니카, 나다디지털, 네오위즈, 넵툰 MOU체결
- 2021년 히트브랜드 프로게이머 교육 부문 대상 3년 연속 1위
- 2021년 한국소비자만족지수 게임 교육 부문 5년 연속 1위
- 2020년 국내 최초 e스포츠 양성과정 고용노동부국비지원 승인
- 2020년 멀티캠퍼스 e스포츠 교육 과정 공급계약 체결
- 2020년 수성대학교, 한성대학교, 공주대학교, 경성대학교, 한국e스포츠학회 MOU체결
- 2020년 녹스 게이밍 기어, 쿠키미디어, 멀티캠퍼스, 린백 MOU체결
- 2019년 멀티캠퍼스 MOU 체결
- 2018년 전남과학대학교, KOG 게임회사 MOU체결
- 2017년 고용노동부 우수훈련 기관 3년 인증 획득
- 2016년 국내 최초 중부교육청 인가 프로게이머 양성 과정 신설
- 2016년 국비 지원 승인율 1위
- 2016년 대한민국 교육브랜드 게임 교육 부문 대상

“게임회사 취업, 프로그래머 데뷔가 꿈이라면
무조건 **SGA**서울게임아카데미입니다.”

게임개발자가 되고자 하는 사람들을 취업 또는 창업할 수 있도록
지원과 도움을 주는 게임개발자 전문 아카데미로 시작한
SGA서울게임아카데미가 이제는 게임개발자 교육을 넘어
프로그래머, BI 등과 같은 게임으로부터 파생한 산업의 전문가
양성까지 책임지고 있는 진정한 게임학원이 되었습니다.

“학생들의 목표가 곧 학원의 목표” 라는 생각으로
당신의 꿈을 같이 이뤄나가겠습니다.
당신의 꿈을 향해 도전하세요!
SGA서울게임아카데미가 항상 함께하겠습니다.

원장 김주인



SGA KNOW-HOW DO MY BEST FOR YOU

서울게임아카데미가 다년간 쌓아온 교육 노하우의 결과는 바로 취업입니다.

서울게임아카데미는 학생의 목표이자 학원의 목표인 취업을 위해 다양한 게임회사와 협력하고 있습니다.

각각의 게임회사에 맞는 직군과 인재상, 회사 분위기에 맞춰서 본 아카데미의 수강생을 추천합니다.

또한 산학협력을 위해서 교육의 퀄리티가 정제되지 않고 항상 앞으로 나갈 수 있도록 노력하고 있습니다.



당신에게 **SGA** 서울게임아카데미란?,,

NEXON
넥슨코리아 게임회사
황O아 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
취업NPC입니다!

kakaogames
카카오게임즈
이O대 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
취업 성공의 비결이다!

PEARLABYSS
펄어비스 게임사
신O주 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
열정이다!

NC
WINDOW TO THE FUTURE
NC소프트 게임사
권O진 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
동불이다!

PEARLABYSS
펄어비스 게임사
고O은 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
이정표다!

netmarble Neo
넷마블 네오
이O훈 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
전직 NPC다!

netmarble
넷마블 넥서스
김O인 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
열정 + 실력이다!

netmarble Npark
넷마블 엔파크
김O한 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
도움을 주는 발판이다!

N-N ENTERTAINMENT
남산엔터테인먼트 게임(패밀리)
강O구 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
게임학원 서울대다!

KRAFTON PUGB
크래프톤
장O정 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
새로운 발돋움이다!

netmarble Nexus
넷마블 넥서스
황O을 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
성공적인 취업이다!

NEXON
넥슨 NEXON
박O건 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
제 인생의 전환점입니다!

NEOWIZ GAMES
네오위즈 플랫폼 스튜디오
류O규 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
꿈을 향한 계단이다!

NAVER
네이버 백엔드 개발
고O영 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
꿈으로 다가가는 길이다!

Smilegate
스마일게이트 게임회사
손O영 취업자 취업성공!
서울게임아카데미는
임팩트 있는 길잡이입니다!

SGA 서울게임아카데미

독보적인 교육시스템

완전 초보에서 취업까지

교육은 재능 이전에 노력과 그에 맞는 준비가 중요합니다. 저희는 게임개발을 전혀 모르는 초보 상태에서 준비된 개발자가 될 수 있는 상태까지 단계별로 교육을 진행하여 진행 중 부족한 부분은 충족될 때까지 교육을 계속 시행합니다.

이미 준비된 취업 전문 기관

저희는 그동안 배출한 학생들이 많은 개발사에서 능력을 인정받으며 성장하고 있습니다. 그 명성으로 이제는 개발사에서 먼저 저희 아카데미 졸업생을 최우선으로 받기를 원합니다. 그래서 많은 개발사와 이미 채용약정을 체결하여 졸업과 동시에 채용약정에 따라 취업을 할 수 있도록 하고 있습니다. 서울게임아카데미는 게임 업계와 함께 성장해 왔습니다.

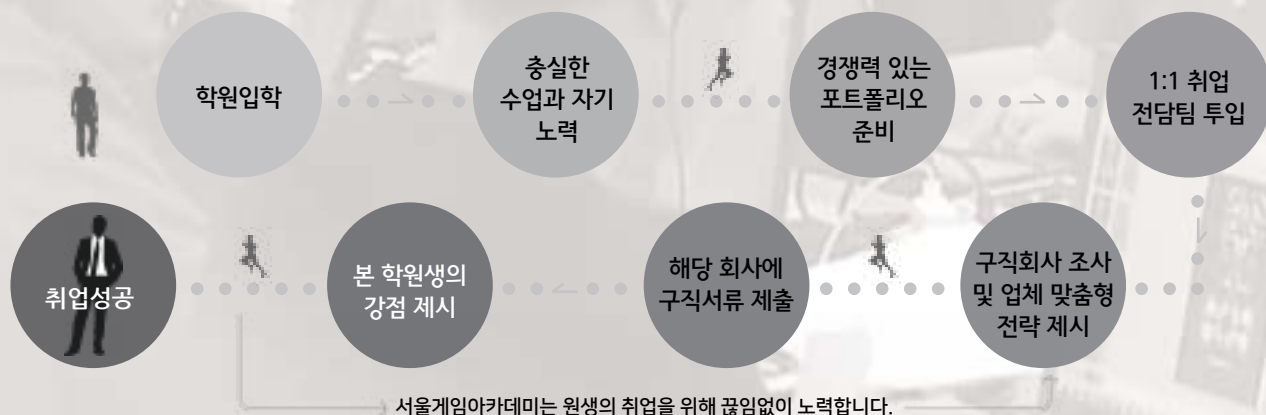
과정별 전임교수제

게임개발은 전문직으로 해당 분야 안에서도 세분화된 전공이 존재합니다. 그 때문에 한 교수가 강의를 진행하게 되면 자신의 전공 외의 교육에는 약점을 보일 수 있으므로 저희는 교수의 전공에 맞게 섹션 별로 최적화된 교수가 강의를 진행하여 전문적입니다.

1:1 취업전담팀 운영

취업은 단지 해당 분야의 실력만 보는 것이 아니라 직장인으로서의 자질을 평가하는 것입니다. 실제 회사에서 직원을 채용할 때는 팀 커뮤니케이션 능력과 업무적 개념을 평가합니다.

저희는 회사에서 원하는 능력을 이력서, 자기소개서 및 포트폴리오 구성, 면접 요령 등으로 표현하여 취업 준비 교육을 합니다. 또한 취업 준비 교육과 함께 구인 업체를 조사하여 교육생을 추천하고, 학생에게 구인 업체를 추천합니다.



“SGA서울게임아카데미는 이렇게 다릅니다.”

1 게임교육원과 IT 전문학교는 대학이 아닙니다.

IT 전문학교는 대학교 산하에 있을 뿐 해당 대학의 정식 학위가 나오는 것이 아니며, 학점은행제로 운영됩니다. 따라서 대학 졸업장을 주는 것이 아니라 수료증을 주는 것입니다. **학점은행제**: 개인이 별도로 신청하는 것으로 해당 관련 교육을 어디에서 받은 학점으로 인정해주는 제도로 게임교육원과 IT 전문학교에서 학위를 주는 것이 아닙니다.

2 짧고 빠른 교육기간

IT 전문학교는 정식 대학이 아니지만, 대학과 같은 형태를 띠기 때문에 긴 시간을 배워야 합니다. 긴 기간을 운영하기 위해 불필요한 교양과목과 느슨한 방식으로 교육을 진행합니다. 결국 1년 정도의 교육기간으로 충분한 것을 2~4년으로 늘리는 형태가 됩니다. 저희 아카데미는 분야별 맞춤으로 취업까지 1년이면 충분합니다.

3 저렴한 교육비

IT 전문학교는 대학은 아니지만, 대학의 형태처럼 매 학기 등록금을 수료할 때까지 매년 두 번씩 내야 하므로 총 4~8번의 등록금을 수납해야 합니다. 결국 저희 아카데미 총 교육 비용의 4~8배를 지출하게 되는 것입니다.

4 교육과 교수의 질이 다르다.

대학 교육과 학원 교육은 교수와 교육방식에서 차이가 납니다. 대학 교육은 게임 개발자로서의 취업이 목적이 아니라 학문을 가르치는 방식으로 이뤄집니다. 실제 교수들이 게임 개발 실무를 하지 않았거나 개발 경험이 별로 없는 상태의 비전공자 출신입니다. 저희 아카데미는 게임 개발 경력 7~10년 이상 된 교수로 구성되어 실제 개발에 필요한 실무 위주의 교육을 통해 게임개발자로서 바로 실무에 뛰어들 수 있는 능력을 갖춘 준비된 학생을 양성합니다.

5 결론은 취업이다.

아무리 그럴듯한 교육으로 보인다 해도 졸업 후 취업이 되지 않는다면 무슨 의미가 있을까요? 실제로 교육원과 IT 전문학교를 졸업하고 다시 저희 아카데미에서 취업 준비를 하는 학생들이 많습니다. 우리 학원의 목표는 바로 학생들의 취업입니다.

6 최대 500만원 국비지원 받으며 공부하는 아카데미

저희 아카데미는 국기교육과정의 수업료는 무료이며 국비 훈련비 지원은 최대 500만원까지 받으시며 교육을 받을 수 있습니다.

SGA 서울게임아카데미 학생만족 시스템

최신형 시설과 맞춤형 강의실! 시작부터가 새롭습니다.

교육의 효율성 제고를 위한 최신 사양의 PC와 프로젝트 룸을 갖추었으며, 수강생들의 진로 상담 및 취업 지원 안내를 받을 수 있는 상담실, 무선 인터넷과 PC가 있는 100석 규모의 대형 자습실, 프로젝트연구실, 휴게실을 갖추고 있습니다. 대한민국에서 가장 많은 강의실이 갖추어져 있으며, 분야별 교육과 맞춤형 개인 지도로 최고의 교육을 자랑합니다.





“최고의 실무 개발자 출신 교수진과 함께 꿈을 향해 나아갑니다.”

TOP 클래스 실무 개발자 출신의 교수진 선별 방식은 이렇습니다.
실무 개발 능력 10년 이상의 강사를 최우선으로 채용하고 있으며
게임업계 인적 네트워크를 통한 실력 및 인성검사를
진행하고 있습니다.

또한 각 분야별 교육 연수 및 평가를 통하여 완벽히
준비가 된 사람만을 강단에 세우고 있습니다.
이러한 까다로운 과정을 통해 선별된 강사진은
최고라 자부할 수 있습니다.





“프로그래밍 기초와 문제해결 능력이 중요하다.”

프로그래밍 기초야 당연히 중요한 것이지요. 그런 기초와 견줄 정도로 중요한 것이 문제해결 능력입니다. 문제를 다양한 사고를 통해 논리적으로 해결해 가는 알고리즘 테스트를 평소에 많이 풀어보거나, 생각해 보는 것이 많은 도움이 될 것입니다.

필기시험 Tip

저는 하반기 공채를 봤는데 코딩 테스트를 거쳐서 1차 기술면접, 2차 인성 면접 후 넥슨에 합격했습니다. 논리적인 사고를 판단하는 알고리즘을 이용한 코딩 TEST는 학원 교육만 잘 들었으면 무난하게 풀 수 있는 수준입니다.

- ◎ C언어를 사용해서 달리기 게임을 만들 때 X초 동안 갈 수 있는 최대 거리 찾기
- ◎ C언어를 활용해 함수를 주고 가장 큰 정수를 찾는 프로그램을 작성하는 문제
- ◎ 알고리즘으로 직사각형의 닫힌 영역을 찾는 문제가 나왔습니다.

이것만은 꼭

조언이라고 하긴 거창하고 그냥 한마디 하자면 학원에서만 알려주는 내용 외에도 좀 더 자기 실력을 갖추었으면 합니다. boost 같은 라이브러리도 많은 회사가 사용하니 꼭 하시면 좋을 것 같습니다. 게임 엔진 같은 경우는 유니티만 하는 게 아니라 언리얼도 어느 정도 공부하면 좋지 않을까 합니다. 그리고 언어적으로는 c/c++/c#도 하고 스칼라 등등 여러 언어도 많이 접하면 좋을 것 같습니다.

면접 Tip

코딩 테스트 합격하고, 며칠 후 기술면접이 진행되었습니다. 기술면접에서는 실무에서 직접 일을 같이 할 팀장님들 위주로 들어오셔서 제 업무 역량에 대해서 질문을 했습니다. 기술적으로 어려운 질문들이 쏟아져 나옵니다.

정신 똑바로 차리고 정신 줄 붙잡고 있어야 합니다.

제가 받은 질문으로는

- ◎ C++과 자바의 차이점
- ◎ DirectX, Open GL, Win32 관련 수준 테스트
- ◎ 간단한 알고리즘 문제
- ◎ 가비지 컬렉션은 무엇이고 그것의 장단점
- ◎ 데이터베이스의 내부 구동 방식
- ◎ 컴퓨터 아키텍처, 운영체제의 기본적인 지식 등 심층적이고 심화적인 질문 공세를 받았습니니다.

1차 기술면접에서 통과하고 인성 면접 때는 편안한 분위기에서 자기소개를 시작으로 면접이 시작되었고

- ◎ 좋아하는 넥슨 게임, 내 인생 최고의 게임
- ◎ 취미와 특기
- ◎ 팀 내 커뮤니케이션에 대한 질문
- ◎ 좋아하는 장르 및 특정 장르에 대한 장단점, 기존 팀원들과의 호흡 등의 질문들이 나왔습니다.

신중하고 편안하게 답변하면 무리 없을 질문입니다.



게임 프로그래머
박 O 건





“ 기획자는 많이 알고, 또한 할 줄 알아야 합니다. ”

세상에 모든 것이 기획자에게는 아이디어이자 소스입니다. 그래서 많은 것을 알아야 합니다. 문화, 예술, 역사 등 다양한 분야에서 지식을 쌓고, 많은 것을 할 줄 알아야 합니다. 유니티, VBA, 영상제작, 프레젠테이션 등을 잘 준비 한다면 반드시 취업할 수 있습니다!

필기시험 Tip

필기시험은 적성검사, 인성검사, 직무능력 평가로 나뉘어 있습니다. 먼저 적성검사에는 흔한 대기업 필기와 비슷한 문제들입니다. 어휘, 공간지각, 추론, 창의력 같은 인성검사는 중2병만 아니면 제대로 써서 높은 점수 맞을 수 있고요.

문제는 직무능력 평가인데 NC 소프트 회사와 게임 관련해서 많은 문제가 나오고, 역사와 상식, 사회 관련 문제도 많이 있습니다. 그리고 최근에는 야구 관련해서도 많이 나오고 있으니 야구 모르시면 프로야구 공부도 조금 하고 가시길 바랍니다.

회사 관련 질문은 NC 게임 많이 해보고, 기업 공부 안 하시면 풀기 힘들 겁니다. 꼭 많이 플레이해보시고, 공부하고 가세요!

이것만은 꼭

다른 곳도 마찬가지로겠지만 NC소프트는 팀별로 사람을 골라서 면접을 봅니다. 저 또한 학원 추천으로 블레이드&소울 (이하 블소) 팀으로 지원을 하게 되었고, 그때부터 블소를 파게 됐습니다.

그전부터 준비를 많이 하긴 했지만 지원한 다음에도 정말 많은 준비를 했어요. 예상 질문을 뽑고, 그에 맞는 예상 답변도 준비해놓고 혼자 했었으면 힘들었을 시간이었지만 학원과 선생님들과 함께여서 가능했습니다. 모두 좋은 결과 얻어서서 회사에서 꼭 만났으면 좋겠습니다.

면접 Tip

면접은 1차 실무자 역량면접, 2차 임원 인성 면접으로 진행되었습니다. 1차 면접에서는 자기소개와 지원 동기를 시작으로

- ◎ 앞으로 어떤 업무를 맡아 진행하게 될 것 같은가?
- ◎ NC의 게임을 기획자의 관점에서 말해 보아라.
- ◎ 특정 장르에서 전투 기획 시스템을 어떻게 설정할 것인가?
- ◎ 포트폴리오에 관해 설명해 보아라.
- ◎ 큐와 스택에 대해 아는 대로 말해 보아라.
- ◎ 기획자로서 갖춰야 할 덕목 혹은 소양은 무엇인가?
- ◎ 유니티를 할 줄 아는가?
- ◎ MS 오피스 사용 능력 수준과 같은 질문을 받았습니
다. 아무래도 포트폴리오에 대한 질문과 능력
검증에 관련된 질문이 많았습니다.

2차 면접에서도 자기소개로 시작해서

- ◎ NC 소프트 게임 중 해본 게임과 좋아하는 게임
- ◎ 지금 하지 않는다면 왜 하지 않는지
- ◎ 인생 게임은 무엇인가?
- ◎ 온라인 게임이 트렌드가 되었는데 왜 NC에 입사
하였나? 와 같은 질문을 받았습니



게임 기획자
이 0 명



netmarble
Nexus

게임 3D그래픽
황 O 울



KRAFTON

게임 원화
오 O 주



취업 Tip

일단 가장 중요한 것은 수업시간에 배운 내용을 본
인 것으로 만드는 게 제일 중요하다고 생각합니다.
그리고 저는 다양한 게임을 하며, 세계관을 넓히고
그래픽 작업할 때 여러 가지 사물 및 캐릭터를 제작
했습니다. 우리는 게임을 할 때도 그냥 즐기기 위한
게임을 하면 안 되고, 게임을 분석하고, 배워야 합니
다. 그래야 뭔가 게임을 하는 명분이 생긴다고 할까?

이것만은 꼭

정말 성실함이 중요합니다. 열심히 한 만큼 다 보
상이 돌아온다고 생각합니다. 항상 게임을 하고 불
규칙한 생활을 하던 저였지만 딱! 포트폴리오를 만
들기 시작한 순간부터는 철저하게 자기 관리를 하
도록 노력하였고, 집중했습니다.

이것만은 꼭

“자기 고집만 피워선 안 됩니다. 학원에서 알려주는
스킬을 흡수하려고 노력하세요. 그 방법은 쉽습니다.
과제를 성실히 수행하고 수업시간마다 모든 내용에
항상 집중해서 잘 따라가는 것! 그 기본적인 것만 한
다면 좋은 결과를 얻을 수 있습니다!”





게임 원화
민 O 호



WEMADE

게임 기획자
손 O 히

이것만은 꼭

회사에서 필요한 존재가 되세요!

회사에 입사하게 되면 본인이 하고 싶은 것만 할 수가 없습니다. 그래서 저는 미리 제가 할 수 있는 분야를 넓혀서 어느 팀에 들어가더라도 평균 이상으로 해낼 수 있는 모습을 보이고 싶어서 많은 것을 연습했습니다. 끈기로 이룬 성과라고 말하고 싶군요!



면접 Tip

먼저 저는 1차는 기술면접, 2차, 3차는 인성 면접을 보았습니다. 면접 분위기는 처음엔 어색했지만, 시간이 지나면서 아주 부드러웠습니다. 게임 관련 회사들은 타 업종의 기업처럼 압박 면접이 많이 없고 분위기는 대체로 부드러운 것 같습니다.

1차 면접에서는

- ◎ 경험치 100을 주는 몬스터를 네 명이 같이 잡았을 경우의 경험치 분배
- ◎ 오버워치 중 밸런스가 맞지 않는 캐릭터의 밸런스 업데이트
- ◎ 게임회사에 입사하기 위한 노력
- ◎ 포트폴리오 안에 레벨 디자인 기획 의도와 같이 실질적인 기획능력과 게임 분석 능력에 관한 이야기가 많이 나왔습니다.

2차, 3차에는 인성 면접으로 연봉 이야기와 야근과 철야에 대한 생각과 입사 5년 후에는 무엇을 하고 있을지 같은 질문을 받았습니다. 대답은 나름 잘했다고 생각합니다.

이것만은 꼭

면접관에게 주눅 들지 않고 자신이 가진 게임에 대한 열정과 능력을 최대한 어필하는 것이 중요합니다. 그리고 우선 서류 전형에 통과하는 것이 중요하겠죠? 그 부분은 학원 출석 100%, 과제 달성 100%를 목표로 선생님 말씀 잘 들으면 분명 좋은 결과가 있을 겁니다. 파이팅 하세요!





“ 최대한 편안하게 말하고, 남의 말에 집중해라! ,”

말할 때는 면접관 질문의 의도에 따라 한술 더 떠서 답변을 할지 간단하게 답변을 할지 생각해야 하고, 들을 때는 면접관이나 다른 면접자가 대답할 때도 항상 경청해야 합니다. 또한 넷마블 게임에 대한 관심과 지식이 많으면 많을수록 좋습니다. 공부는 필수!

면접 Tip

저는 면접관 4명, 지원자 2명 면접으로 진행되었습니다. 면접관은 각 팀의 팀장, 파트장급 기획자였고, 인재를 발굴하여 본인 팀으로 데려가려고 하는 것이 목표인 것 같았습니다. **질문으로는**

- ◎ 학원에서는 어떤 것을 배우는지 그리고 도움이 많이 되었는지
- ◎ 포트폴리오 로드맵은 직접 작성했는지
- ◎ 포트폴리오 기획서는 직접 만들었는지
- ◎ 유니티(유니티 특강을 들었습니다) 활용능력에 대한 질문 등 초반에는 포트폴리오에 대한 질문을 많이 들었습니다. 면접 후반에 가서는 넷마블 게임 관련한 질문이 나왔습니다.
- ◎ 최근에 했던 게임 (넷마블 게임이면 좋겠지요?)
- ◎ 롱런하는 게임들의 롱런 이유
- ◎ 마블이나 몬스터 길들이기 같이 넷마블 게임과 관련된 질문과 같은 질문도 있었습니다.

그리고 어떤 회사를 가도 항상 마지막으로 궁금한 점이나 할 말을 묻는데 이때는 꼭 미리 준비해서라도 질문을 해야 합니다. 저는 그때 당시 서비스를 앞둔 게임을 언급하며 “이런저런 콘텐츠가 있으면 좋겠다.” “어떤 시스템이 들어가 있는 지” 같은 질문을 했습니다.

2차 면접은 팀이 정해지고, 임원진과 팀장급 정도가 참여하는 면접이었습니다. 면접관은 6명, 지원자 2명 6:2로 진행되었습니다. 지원동기 및 자기소개로 시작으로 면접 초반에는 ‘마블퓨쳐파이트’에 관하여 같은 질문을 받았습니다.

- ◎ 마블퓨쳐파이트를 해보았는가?
- ◎ 마블퓨쳐파이트 장단점 및 밸런스.

면접 중후반에는

- ◎ 포트폴리오 제작 기간 및 혼자 제작하였는가
- ◎ UI 문서는 어떻게 만들었나
- ◎ 동영상 제작능력과 유니티 활용능력
- ◎ 앞으로 어떤 기획자가 되고 싶나?

이런 질문을 받았습니다.

이것만은 꼭

먼저 면접을 보기 위해서는 포트폴리오를 열심히 준비해야 합니다. 당연한 얘기죠? (웃음)

학원에서 거의 모든 내용을 알려주긴 하지만 남 포트폴리오 만들 때 본인 게임과 달라서 그런 콘텐츠 없다고 한 귀로 듣고 한 귀로 흘리지 말고 일단은 기획서에 넣는 겁니다. 작은 불륨이라도 상관없지만 넣는 의도만 분명하게 부여를 하게 된다면 분명히 플러스가 됩니다. 그렇게 면접의 기회를 잡는다면 면접 때 후회가 없도록 최대한 자신을 어필하세요. 불튼 떨어지든 자신 있게 보는 것이 중요하다고 생각을 하고요. 면접을 본 회사가 본인과 맞다고 판단되면 분명 합격할 겁니다.

그리고 마지막으로 취업에는 운이 따라야 합니다.

- ◎ 본인이 해본 게임을 면접관이 알고 있다면 GOOD
- ◎ 예상 질문이 나와 준비한 답변을 많이 할 수 있다면 BETTER
- ◎ 나의 인간적인 면모가 팀장님 마음에 들었다면 BEST입니다.

netmarble
Monster
게임 기획자
황 O 하





“첫째는 프로그래밍 기술, 둘째는 준비성입니다.”

공채 동기들만 봐도 못하는 사람 한 명 없고, 포폴도 엄청 많이 만들었던군요.

정말 준비를 많이 한 친구들만 합격한 것 같습니다.

학원에서 포폴 만드는 건 당연하고 추가적으로 면접도 미리 준비하는 것을 추천합니다.

필기시험 Tip

저는 게임 서버 공채라서 필기시험이 있었습니다. 당시 데이터베이스, 쓰레드, C++, DX11에 관한 문제가 나왔었는데 난이도는 대학교 컴공 4년 공부를 한 사람이면 아는 수준에서 나왔습니다.

게임클라이언트 필기 문제는 유니티보다 다이렉트 X와 관련해서 렌더링과 같은 문제가 많이 나왔다고 공채 동기에게 들었습니다.

이것만은 꼭

저는 클라이언트를 먼저 공부를 했는데요. 박철진 원장님 덕분에 서버를 접하면서 서버에 매력을 많이 느꼈습니다. 클라이언트를 고집하기보다 서버 같은 다른 프로그래밍 쪽도 넓게 생각하면 좋을 것 같아요. 지금 유니티 출시 이후에 클라이언트 개발자의 입지가 많이 줄어들고 있고 게임 서버 개발자(물론 클라이언트 개발자도 가능하겠지만)가 더 유연하게 더 폭넓게 접할 수 있다고 생각합니다. 서버 개발자로 공부하고 입사해도 충분히 클라이언트 개발을 할 수도 있다고 생각이 듭니다.

아직 IT에서 오래 일해보지는 않았지만 지금 서버 개발을 정말 재미있게 일하고 있습니다. 공부 하시거나 시작하실 분들도 자기 적성에 맞는 부분을 최우선으로 찾으시고, 자기 일이라고 확신하셨다면 최선을 다하셔서 좋은 결과를 이루었으면 좋겠습니다.

면접 Tip

면접은 1차 기술면접과 2차 인성 면접이 있는데요, 기술면접에서는 압박이 아니라 질문에 충분한 대답을 할 수 있도록 자유롭고 편한 분위기를 만들어 주십니다. 그래서 시간을 길게 잡고 여유롭게 대답을 하면 되는데 실력이 없다면 운으로 기술면접을 통과하기는 어려울 것입니다. **제가 받은 질문으로는**

- ◎ 게임을 만들 건데 어떤 방식으로 서버를 구축할 것인지 설명해 보세요
- ◎ 현재 http/https로 많이 처리하고 있는데 왜 http 방식을 사용하지 않는가?
- ◎ 포인터/참조 관련해서 설명할 수 있는가?
- ◎ 클라우드 방식 서버 구조에 관해서 설명 가능한가?
- ◎ 기타 C++ 관련 질문을 받았습니다.

그리고 2차 인성 면접에서는 많은 회사가 그렇듯 왜 우리 회사에 다닐 것인가, 다른 회사에 더 좋은 조건으로 합격한다면 갈 것인가 같은 질문에 조리 있게 답변 못 하면 떨어지는 것 같아요. **제가 받은 질문은**

- ◎ 왜 게임을 하는가?
- ◎ 왜 NHN에 지원하게 되었나?
- ◎ 앞으로 하게 될 업무와 지금까지 배운 내용이 다를 경우 어떻게 대처할 것인가?
- ◎ C++을 배웠는데 팀에서 새롭게 자바를 배워야 한다면 문제없는지? 이런 질문들을 받았습니다.



서버 프로그래머
강 O 구



게임프로그래밍 교육과정

GAME PROGRAMMING CURRICULUM

게임기획자와 게임원화가에게서 받은 게임 요소들을 동작하게 하는 힘이 바로 게임프로그래밍입니다. C언어, C++, 윈도우 API, MFC, 자료구조, 알고리즘, Direct 3D, 게임엔진 등을 1:1 혹은 팀 프로젝트로 나누어 교육 및 지도를 받게 되며, 바로 실무에 투입할 수 있는 프로그래머로 양성하고 있습니다.



게임 프로그래밍 커리큘럼

프로그래밍 입문 C언어, C++	1단계
API Windows Programming	2단계
Direct X 11 2D Programming	3단계
Direct X 11 2D 게임 제작	4단계
Direct X 11 3D Programming	5단계
Direct X 11 3D 게임 제작	6단계
상용화 게임 엔진 과정	7단계
상용화 게임 엔진 활용 게임 제작	8단계

박철진 / 전임교수

- 前) 원더 피플 클라이언트 개발자
(6백만 회원 동장 찾기 인기 어플 개발)
- 前) 넷노리 클라이언트 개발자
(Member 개발)

박문수 / 전임교수

- 前) 그라비티 게임사
"라그나로크" 프로그램팀
엔진 파트장

게임기획 교육과정

GAME DESIGN CURRICULUM

게임기획의 기본 개념과 실무활용기법을 학습하고, 게임 개발기업 및 퍼블리싱으로 취업을 합니다. 게임기획 과정은 아이디어 발상, 게임분석, 게임시나리오 작성, 게임기획서 작성, 게임 제작, 게임 마케팅 등을 학습하고, 이를 통해 실무 게임기획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘 게임기획자로 양성하는 과정입니다.



게임 기획 커리큘럼

게임기획 기초 이론 습득	1단계
자신만의 게임 아이디어 발상	2단계
게임 아이디어 제안서 작성 및 발표	3단계
메인 기획서 작성	4단계
시스템 기획서 작성	5단계
컨텐츠 기획서 작성	6단계
라이브 서비스에 대한 이해	7단계

김주인 / 전임교수

- 前) 게임하이, CJ Game LAB
개발본부장
- 前) 서든어택, 데카론 PM

황인우 / 전임교수

- 前) 게임하이 기획팀
- (주)다담게임
미스틱파이터 기획팀장
- 서울게임아카데미
게임기획학과 선임교수

게임원화 교육과정

GAME CONCEPT ART CURRICULUM

게임기획에 서술된 캐릭터들을 구체적으로 비주얼화시키는 것은 게임의 성패와 직결되며, 아주 중요한 작업이라고 할 수 있습니다. 게임원화가는 이런 비주얼 작업에서 최전방에 있는 스트라이커라고 말할 수 있습니다. 게임캐릭터 비주얼을 통해 게임의 아이덴티티를 조율하는 것이 바로 게임원화가의 가장 중요한 GOAL(목표)입니다.



게임 원화 커리큘럼

Photoshop 사용 법, 타블렛 사용법	1단계
인체에 대한 이해, 기본 인체 드로잉	2단계
색채 감각에 대한 이해	3단계
기본 스케치 방법	4단계
창작 캐릭터 제작	5단계
투시도법, 무게중심을 이용한 캐릭터 구도와 배경 구도 설정	6단계
UI 디자인	7단계
캐릭터 일러스트 제작	8단계

허상구 / 전임교수

- 前) 넷마블 컴퍼니
- 前) 바른손컴퍼니

김석원 / 전임교수

- 前) 넥슨 GT 서든어택 2 원화
- 前) 드래곤 플레이 스페셜포스 2
원화/일러스트

The background of the entire page is a technical drawing, likely a 3D model's wireframe or a game engine's debug view. It features a grid of lines, circles, and various geometric shapes, overlaid on a faint, semi-transparent image of a tropical town scene. The technical drawing includes circular patterns, possibly representing wheels or orbits, and a series of lines connecting points, suggesting a path or a structure. The overall aesthetic is technical and precise, contrasting with the more organic and colorful scene below.

게임3D그래픽 교육과정

GAME 3D GRAPHIC CURRICULUM

3D게임캐릭터 및 배경을 담당하는 게임그래픽디자이너를 양성하기 위한 과정으로 게임그래픽의 프로세스를 습득하기 위해 3D 맥스, 포토샵 등의 TOOL을 마스터하게 됩니다. 또한 로우폴리곤에 대한 실무 이해와 실제 게임엔진 상에서 움직이는 화면을 만들고 게임제작의 흐름을 이해하며, 실무에 바로 투입할 수 있는 실력을 배양합니다.



게임 3D그래픽 커리큘럼

3D MAX 사용법, 타블렛 사용법	1단계
로우 폴리곤(Low-Polygon) 모델링	2단계
UVW Mapping	3단계
바디페인터 사용 법, SD 캐릭터 모델링(Middle-Polygon)	4단계
와이어 설계 및 리깅스킨	5단계
캐릭터 애니메이션, 손맵핑, 기본 채색	6단계
Zbrush와 스컬핑(High-Polygon), Normal Mapping	7단계
리토폴로지 및 포트폴리오 완성	8단계

홍상태 / 전임교수

- 前) 메가펀 게임즈 3D 모델러

신창현 / 전임교수

- 前) 레드덕 AVA 3D 모델러

웹툰 교육과정

WEBTOON CURRICULUM

최근 선풍적인 인기를 끌고 있는 웹툰 작가를 양성하는 과정으로 스토리, 구성, 작화, 연출, 구도, 색채 등 웹툰의 전반적인 모든 부분을 교육하고 있습니다. 또한 전임교수의 1:1 피드백을 통해 장점을 부각하는 포트폴리오를 제작하여, 웹툰 작가라는 꿈에 한 발 더 가까이 갈 수 있게 지원합니다.



웹툰/웹소설 커리큘럼

캐릭터 드로잉 기초	1단계
배경 드로잉 기초	2단계
모작 포트폴리오	3단계
캐릭터 드로잉 심화	4단계
시나리오 구상 및 연출	5단계
코미컬라이징 웹툰 제작	6단계
80컷 이상의 웹툰 제작	7단계
포트폴리오 제작 설정 및 조사	8단계
포트폴리오 제작	9단계
포트폴리오 제작 완료 및 수정	10단계

서다영 / 전임교수

- 제13회 전국 세종만화애니메이션캐릭터대전
캐릭터 부문 금상 수상
- 세종대학교 단편 만화 공모전 최우수상 수상

이민영 / 전임교수

- 前) 루멘스엔터테인먼트 원화
- 前) 아레스튜디오 원화



e-스포츠 **프로게이머** 교육과정

e-SPORTS PROGAMER CURRICULUM

컴퓨터 네트워크 혹은 온라인으로 스타크래프트, 리그오브레전드, 오버워치, 도타와 같은 경쟁 대회에 출전하는 프로게이머를 양성하는 과정으로 기본 소양에서부터 팀워크 훈련, 개인 훈련, 장르별 게임의 이해, e-스포츠 방송 기초 교육, 커뮤니케이션 방법까지 다양한 훈련 진행 후 프로게임단 입단을 넘어 프로 데뷔까지 할 수 있도록 지원을 하고 있습니다.



대한민국 최고 **프로게이머** 학원 커리큘럼

- 프로게이머 기본 소양 교육 1단계
- 자기 성향 분석을 통한 맞춤 훈련 계획 수립 2단계
- 장르별 게임 이해 3단계
- 장르별 게임 세부 분석 4단계
- 전술 전략 연구 5단계
- E-Sports 방송 분야 기초 교육 6단계
- 커뮤니케이션(의사소통) 방법에 대해 7단계
- 대회 준비 8단계
- 대회 참가 9단계
- 프로게이머 데뷔 10단계

정선룡 / 코치

- 前) 스페셜 포스 프로게이머
(Archer소속)

정진명 / 코치

- 에이펙스 1 2 3 4 오프라인 진출
- 오버워치 진주시 대표
- 아이센스pc방 전국리그진주대표우승
- Gcob 4th
- 플레이도넛 클랜대회 8th



간절히 원하는 것에 도전해 성공하는 건 보람찬 일

SGA는 나를 지탱해 준 버팀목

크레센트 게이밍 / 홍 0 기 선수



Q 입단을 축하합니다. 지금의 기분은?

A 좋다는 말밖엔 나오지 않습니다. 제가 간절히 원하는 것에 도전하고 성공한다는 것이 이렇게 보람차다는 것을 알게 되었습니다. 앞으로도 더욱 노력해서 발전하는 모습 보여드리겠습니다!

Q 서울게임아카데미 연습 중 가장 도움이 된 것은 무엇인가요?

A 교실 분위기가 밝아서 다른 수강생들과 빠르게 친해질 수 있었습니다. 그리고 코치님들이 계속 신경 써 주시고, 숙소에서 연습하는 시간이 있어 편한 마음으로 게임과 코칭 받는 데에만 집중할 수 있었습니다.

Q 슬럼프를 극복하는 방법이 있다면?

A 어떤 일을 하든 일이 안 풀리고 막연한 상황이 오기 마련입니다. 이런 상태로 계속 게임을 하다 보면 스트레스가 점점 쌓여서 더욱 깊은 슬럼프로 빠져들게 됩니다. 이럴 땐 게임을 잠깐 쉬면서 객관적으로 제 플레이를 생각해 봅니다. 앞으로 어떻게 고쳐야 할지 천천히 생각하다 보면 답이 나올 겁니다.





자신감을 갖고 노력하면 목표에 도달할 수 있다

SGA는 제게 좋은 친구였습니다

O2 Blast / 정 O 영 선수



Q 입단을 축하합니다. 지금의 기분은?

A 정말 기쁘면서도 지금부터 시작이라는 마음가짐으로 자만하지 않고 더 노력해야겠다는 생각을 하고 있습니다.

Q 서울게임아카데미 연습 중 가장 도움이 된 것은 무엇인가요?

A 연습하기 좋은 환경이 조성되어있습니다.
또 코치님께서 부족한 점을 차근차근 자세히 짚어주시면서 열정적으로 가르쳐주신 점이 좋았습니다.

Q 후배들에게 하고 싶은 말은?

A 자신감을 가지고 노력하다보면 누구나 목표에 도달할 수 있습니다. 안된다고 생각하지 말고 그럴때마다 자신을 조금 더 채찍질 하면서 노력하고 또 노력하다 보면 원하는 꿈을 이룰 수 있을 것입니다.

[프로게이머 되는 방법]



본 학원에서
실력 점검받고
내게 맞는 교육
설계한다.



훈련 스케줄에
따라 훈련하고
전술 전략
연구한다.



팀원과 공인
대회를 참가
하면서 입상
실적 만들기



연습생을 거친
뒤, 프로 게임
팀에 스카우트
된다.





국가대표 학원 SGA서울게임아카데미

SGA 소속 장O찬 조텍컵 우승! 국가대표로 출전!

SGA서울게임아카데미 / 장O찬 선수

Q 조텍컵(ZOTAC CUP) 이란?

A 최고의 그래픽 회사 조텍(ZOTAC)에서 주최하는 글로벌 온라인 토너먼트 게임 대회입니다. 각 나라에서 예선전을 거쳐 우승한 선수들이 국가대표로 출전해 대만에서 우승 트로피를 두고 경기합니다.

대한민국 대표, 장O찬 선수 최종 우승! (세계 무대의 주인공 되다)

대한민국 대표를 선발하기 위한 온라인 예선전에서 SGA 소속 장O찬 선수와 문O길 선수가 각각 1, 2위를 다퉈 싸웠습니다. 예선전에서 무패신화를 기록하며 당당히 우승을 차지한 SGA서울게임아카데미 장O찬 선수, 2019 대만 컴퓨텍스 태극기를 가슴에 달고 국가대표로 출전합니다.

대만 컴퓨텍스에서 열린 글로벌 e-sports 토너먼트 '조텍컵(ZOTAC CUP)'에서 SGA서울게임아카데미 소속 선수는 1:1 FINAL MATCH 우승, 킬 수 MVP 등을 차지하며 대한민국의 이름을 수많은 e-sports 팬분들에게 알리고 왔습니다. SGA서울게임아카데미와 SGA 소속 선수들은 여기서 멈추지 않고 더욱 앞서갈 것 입니다.

조텍컵 우승은 시작에 불과하다던 선수와 프로게이머 코치분들 정말 고생하셨습니다!





프로게이머 학원 최초 정규 리그 게임단 창설

TEAM SGA 배틀그라운드 프로 입단 성공!

TEAM SGA

Q PUBG KOREA CONTENDERS 2019란?

A PUBG 주식회사에서 발표한 e-sports 운영 계획에 따라 진행되는 2019시즌 페이즈 1에 해당하는 대한민국 차상위 리그입니다. PUBG 글로벌 e-sports 정책에 따라 연간 3개의 PHASE가 진행되며, 2019 PKL 시즌도 동일하게 3개의 PHASE로 진행됩니다. PHASE 1~3의 최종 성적을 토대로 꾸준히 좋은 성적을 거둔 팀이 각 PHASE 별 우승과 글로벌 대회 진출권을 거머쥐게 됩니다.

TEAM SGA 단독 1위!

펍지 주식회사(이하 펍지)에서 주최하고 인텔, 조위에서 후원하는 2019 아마추어 오픈 슬롯에서 SGA서울게임아카데미 소속의 TEAM SGA가 단독 1위를 했습니다. 이 날 경기를 통해 TEAM SGA는 PKC정규 리그에 진출할 수 있는 자격을 획득했습니다. PKC에서 좋은 성적을 거두게 되면 PKL이라는 1부 리그에도 진출할 수 있는 자격이 주어지는데요, 우리 학생들은 이제 2부 리그 출전 자격을 가진 프로게이머입니다.

학생들에게 많은 도움을 주시고, 학생들을 승리의 길로 인도해주신 SGA서울 게임아카데미 코치님께도 감사드립니다.





하고 싶은 일을 하는 것은 행복한 일입니다.

전남과학대학교
JEONNAM SCIENCE UNIVERSITY

한성대학교
HANSEUNG UNIVERSITY

강 O 입시합격생

Q 대학 합격을 축하합니다! 소감 한마디해주세요!

A 앞으로 제가 배우고 싶은 과정을 배울 수 있게 된 만큼 열심히 노력하여 미래에는 제가 하고 싶은 일을 할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

Q e스포츠 분야에 뜻을 품게 된 계기가 뭔가요?

A 처음에는 취미로써 게임을 시작했지만 어느 순간부터 폭 빠져들게 되었고, 단지 공부하기 싫어서 게임을 하는 것이 아닌 게임을 직업으로 삼고 싶다는 생각이 커졌습니다. e스포츠 분야가 무슨 일을 하는지, 또 어떻게 나뉘어지는지 찾아보고나서는 관심이 더 커져서 e스포츠 분야에 뜻을 품게 되었습니다.

Q 서울게임아카데미를 선택한 이유는?

A 처음에는 광고로 자주 접했는데 같이 게임을 하던 친구가 서울게임아카데미를 다니고 나서 실력이 확실히 늘어난 걸 직접 확인했습니다. 저도 서울게임아카데미를 다니면 실력이 늘 수 있나 궁금해서 상담을 받았는데 확실한 체계가 잡혀있는 것을 확인하고 선택해 다니게 되었습니다.





실패에 대한 두려움보다 할 수 있다는 생각으로!

전남과학대학교
CHONNAM SCIENCE UNIVERSITY

김 O 준 입시합격생

Q 대학 합격을 축하합니다! 소감 한마디 해주세요!

A 합격을 위해 열심히 노력했던 날들의 느낌이 아직도 생생합니다. 제가 꿈에 그리던 학과에 입학한 만큼 대학 생활을 정말 보람차게 보내겠다고 다짐하고 있습니다.

Q 합격을 위해 꾸준히 준비했던 부분이 있나요?

A 합격을 위해서 하루하루 빼먹지 않고 제가 고쳐야 할 점과 질문 내용을 생각했습니다. 이런 노력 덕분에 면접할 때 자연스럽게 말하면서 저의 장점을 어필할 수 있었고 또 합격 할 수 있었다고 생각합니다.

Q e스포츠 분야를 꿈꾸는 후배들에게 한마디 한다면?

A 저는 실패에 대한 두려움만 생각하지 않는다면 노력으로 뭐든 얻어 낼 수 있다고 생각합니다. 실패에 대한 두려움을 덜어내세요. 내가 정말 e스포츠 분야를 좋아하고 향후 e스포츠 분야에서 이루고자하는 목표가 확실히 있다면 할 수 있다는 생각만 갖고 앞으로 달려나가세요. 좋은 결과가 따라올 겁니다.





“언론이 먼저 찾는 서울게임아카데미를 소개합니다.”

ON AIR 서울게임아카데미 언론 보도

아리랑 TV, CGTN, KBS 국내 및 해외 언론사에서 먼저 찾는 게임아카데미!

SGA서울게임아카데미는 학생들의 꿈을 현실로 만들어 드립니다.

업계 최고로 인정받다!

각종 매체에서 소개된 SGA서울게임아카데미, 게임회사 취업을 목표로 하는 학생들을 실무교육 후 배양하는 학원이며, 또한 어린 학생들 대상으로는 프로그래머 양성교육을 하는 학원입니다.

- 2018. 07. 18 AFP 방송 촬영
- 2018. 07. 24 한국소비자만족지수 촬영
- 2018. 07. 27 KBS NEWS9 방송 촬영
- 2018. 08. 17 한국경제TV 방송 촬영
- 2018. 10. 22 국제신문 방송 촬영
- 2018. 11. 29 아리랑TV 방송 촬영
- 2019. 02. 28 YOUNG SAMSUNG 방송 촬영
- 2019. 03. 14 쿠키뉴스MOU체결 촬영
- 2019. 03. 26 '게임인말말말' 촬영
- 2019. 03. 28 히트브랜드 촬영
- 2019. 03. 29 CGTN 중국뉴스 방송 촬영
- 2019. 10. 16 구독자 160만 유튜버 김재원 촬영
- 2019. 12. 04 MBN 방송 촬영
- 2020. 02. 06 구독자 60만 유튜버 깨박이 촬영
- 2020. 09. 29 구독자200만 유튜버 공대생 촬영
- 2021. 01. 15 꽃진상TV 배우 최은주 촬영
- 2021. 10. 01 코리아헤럴드 촬영
- 2021. 10. 08 로이터통신 촬영

KBS 뉴스9



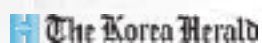
SGA서울게임아카데미 '프로그래머 되는법' 과정이 각종 매스컴에서 방영되며 주목받고 있다.

KBS 뉴스9은 프로그래머학원 SGA 서울게임아카데미의 취재를 통해 E스포츠의 산업 규모 성장과 직업으로의 프로그래머에 대해 보도했다.

특히 프로그래머를 전문적으로 양성하는 교육기관에 대해 SGA를 소개하고 감독과 학생, 학부모 인터뷰를 진행했다. 각종 미디어 방송 직후 프로그래머 및 E스포츠의 현재 인기를 방증하듯 온라인 커뮤니티에 주목됐다.

네티즌들 역시 “나도 다니고 싶다”, “친구들이랑 다 같이 배우면 재미있을 것 같다”, “나중에 꼭 가봐야지”, “취미를 배우는 것은 좋은 현상이다” 등 다양한 반응을 보였다.

SGA서울게임아카데미 관계자는 “프로그래머 과정 신설 후 많은 수강생이 게이머 과정 상담을 진행하고 있다”며 “특히 롤, 오버워치, 배틀그라운드 등 다양한 게임을 교육하고 있다”고 설명했다.





“ 학생들의 꿈을 키워주는 지식 콘서트 ,”

매달 진행되는 SGA서울게임아카데미의 지식 콘서트는 게임업계의 다양한 이슈를 주제로 개최됩니다. 게임업계 전문가를 초빙하여 뜻깊은 이야기들과 Q&A 질의응답 시간, 추첨을 통해 다양한 선물을 나눠주는 특별한 시간입니다.

아는 만큼 보인다!

생생한 게임업계 이슈를 매달 들을 수 있는 서울게임아카데미의 자랑입니다. 학생들이 멘토님의 강연을 듣고 궁금해하는 질문을 통해 취업에 대한 더 큰 꿈을 꿀 수 있는 계기가 되었습니다.



게임개발에서 QA의 중요성!



개발자로서의 끝없는 도전!



멘토님과 질의응답 시간



멘토님과의 강연

미래의 게임개발자나 프로그래머가 되고 싶은 학생들에게 꿈을 이뤄줄 수 있도록 현업에 종사하고 있는 전문가들이 실무에 대한 여러 가지 팁들과 에피소드들을 지식 콘서트를 통해 이야기해 줍니다.

SGA 서울게임아카데미 학원 오시는 길

꿈의학원, 서울게임아카데미 위치를 알려드립니다.

서울게임아카데미와 만나고 싶다면 방문하기 전에 확인하십시오.
자세하고, 친절함 상담으로 맞이하겠습니다.



일산 백마캠퍼스

경기도 고양시 일산동구 일산로 232 4층

TEL: 031.902.8253

FAX: 031.902.8256



서울 본원

서울시 종로구 율곡로 282
서울게임아카데미 빌딩 3~8층

TEL: 02.3676.8253

FAX: 02.3676.8254



성남 분당캠퍼스

경기도 성남시 분당구 정자일로 198번길 15
제나프라자 5층 503호

TEL: 031.713.8253

FAX: 031.713.8258



서울 구로캠퍼스

서울시 금천구 가산디지털1로 212
코오롱디지털타워에스텐 14층 1406호

TEL: 02.866.6698

FAX: 02.866.6999



수원 광교캠퍼스

경기도 수원시 영통구 도청로 89번길 43
에듀프라자 2층

TEL: 031.212.8253

FAX: 031.212.8254

온라인캠퍼스(게임클래스)

서울시 종로구 김상옥로 64 송화빌딩 5층
www.gameclass.co.kr

TEL: 02.3676.8243

FAX: 02.3676.8254

부산 서면캠퍼스

부산시 부산진구 전포대로
199번길 19 예원빌딩 9~10층

TEL: 051.819.8291

FAX: 051.819.8290



“당신에게 **SGA** 서울게임아카데미란?”



“서울게임아카데미는 도움을 주는 전직 NPC 입니다!”

NEXON - 넥슨 취업자 황0아 -

“취업 성공의 비결은 서울게임아카데미 입니다!”

kakaogames - 카카오게임즈 취업자 이0대 -



“나의 성공적인 취업을 도와준 소중한 존재!”

netmarble - 넷마블 취업자 황0울 -

“서울게임아카데미는 제 인생의 전환점입니다!”

NEXON - 넥슨 취업자 박0건 -



“꿈을 이룰 수 있게 도와준 유일한 존재”

NHN ENTERTAINMENT - NHN 취업자 강0구 -

“하고자 하는 것에 겁먹지 말고 도전하세요!”

netmarble Npark - 넷마블 엔파크 취업자 김0환 -



“방향을 제시해주는 이정표입니다”

PEARLABYSS - 펄어비스 취업자 고0은 -

“방황하던 내 앞을 밝혀준 등불같은 SGA!”

NC - NC 취업자 권0진 -





서울게임아카데미 (서울 종로본원) 서울시 종로구 율곡로 282 서울게임아카데미 빌딩 3~8층 T) 02-3676-8253 F) 02-3676-8254

(서울 구로캠퍼스) 서울시 금천구 가산디지털1로 212 코오롱디지털타워에스턴 14층 1406호 T) 02-866-6698 F) 02-866-6999

(성남 분당캠퍼스) 경기도 성남시 분당구 정자일로 198번길 15 제나프라자 5층 503호 T) 031-713-8253 F) 031-713-8258

(일산 백마캠퍼스) 경기도 고양시 일산동구 일산로 232 4층 T) 031-902-8253 F) 031-902-8256

(부산 서면캠퍼스) 부산시 부산진구 전포대로 199번길 19 예원빌딩 9~10층 T) 051-819-8291 F) 051-819-8290

(수원 광고캠퍼스) 경기도 수원시 영통구 도청로 89번길 43 에듀프라자 2층 T) 031-212-8253 F) 031-212-8254

(온라인캠퍼스) 서울시 종로구 김상옥로 64 송화빌딩 5층 T) 02-3676-8243 F) 02-3676-8254

(홈페이지) www.sgaedu.co.kr (서울) www.gurogame.co.kr (구로) www.bundanggame.co.kr (성남)

www.ilsangame.co.kr (일산) www.sgabusan.co.kr (부산) www.gameclass.co.kr (온라인)