한국콘텐츠진흥원 게임인재원 4기 교육생 모집

 한국콘텐츠진흥원은 게임분야 우수인재를 양성하기 위해 **「게임인재원 4기 교육생」**을 다음과 같이 모집합니다. 미래 대한민국 게임산업을 이끌어갈 많은 분들의 관심과 참여 바랍니다.

□ 게임인재원 개요

 ㅇ 교육목적: 직무숙련도를 갖춘 전문인력양성 및 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임인재 배출, 게임업계에서 요구하는 현장 중심형 게임 전문 인력양성

|  |
| --- |
| **■ 게임인재원 주요 성과** ㅇ **취업률 73%** (21년 1기 졸업생) \*22년 5월 기준 ㅇ 교육부 **평생교육시설** 설립 인가 (21년 7월) |

1. **ㅇ 교육기간: 2022. 9 ~ 2024. 8 (2년 8학기)**
2. **ㅇ 교육시간: 매주 월~금 10:00~17:00 (전일제 교육)**
3. ㅇ 교육장소: 한국콘텐츠진흥원 게임인재원 제 1캠퍼스
4. - 판교 제2테크노밸리 LH기업성장센터 1층 게임인재원 (경기도 성남시 수정구 창업로 54)
5. ㅇ 교육내용 : 2년 8학기제, 비학위과정, 전일제교육(주30시간)
6. - (1년차) 학과별 **기초·일반·고급·심화 교육**, 게임 개발 **미니 프로젝트 진행**
7. - (2년차) 게임 개발 **팀 프로젝트 진행**
8. □ 교육 특전
9. ㅇ 교육비용 전액 무료
10. ㅇ 교육 인프라 제공(워크스테이션, 개발S/W, VR 장비 등)
11. ㅇ 게임기업 취·창업 정보 안내 및 우수 교육생 국내외 전시회(GDC, 독일게임스컴, 도쿄게임쇼 등) 참가지원 등
12. ※ 국외 전시회 참가지원은 코로나19 대응 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

□ 모집 개요

1. ㅇ 모집대상: 게임분야에 열정이 있는 예비 취·창업자 총 65명 내외 ※ 학력, 전공 제한 없음
2. ㅇ 모집학과: 게임기획학과(15명), 게임아트학과(20명), 게임프로그래밍학과(30명)
3. - 게임기획학과

|  |  |
| --- | --- |
| **모집과정** | **게임기획** |
| **커리큘럼(공통)** | 콘텐츠 디자인, 시스템 디자인, 레벨 디자인, 밸런스 디자인 등 |
| **커리큘럼(세부)** | 스스로 게임 기획안을 구현하고 재미 요소를 검증 |
| **모집인원** | 15명 |

1. - 게임아트학과

|  |  |
| --- | --- |
| **모집과정** | **게임아트** |
| **커리큘럼(공통)** | 컨셉아트 기초, 드로잉, 조소, 3D 펀드멘탈/게임 모델링, 셰이더 기초/중급 등  |
| **커리큘럼(세부)** | 3D 게임아트 중/고급, 게임엔진 중/고급, 셰이더 고급, 게임 애니메이션 등2D 컨셉아트 중/고급, 게임 UI, 빌딩 포트폴리오 등 |
| **모집인원** | 20명 |

1. - 게임프로그래밍학과

|  |  |
| --- | --- |
| **모집과정** | **게임프로그래밍** |
| **커리큘럼(공통)** | 게임수학, 컴퓨터 아키텍쳐, C/C++, 시스템 프로그래밍, 유니티 3D, 언리얼 등 |
| **커리큘럼(세부)** | 3D 그래픽스 프로그래밍, 3D 그래픽스 엔진제작, 3D 게임수학, 쉐이더 프로그래밍, VR/AR 등네트워크 프로그래밍, 네트워크 엔진제작, 데이터베이스, 머신러닝 개론 등 |
| 모집인원 | 30명 |

 ※ 각 학과별 선정인원은 조정될 수 있습니다.

□ 선발 전형

1. ㅇ 선발과정 및 일정(안)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1차 전형(서류평가) | ⇨ | 2차 프리스쿨 전형(사전교육/과제/게임잼 등 대면평가) | ⇨ | **최종선발** |
| **8.4(목)** | **8.16(화) ~ 8.26(금), 9일간****(10:00~17:00)** | **8.31(수)****9.5(월) 개강(예정)** |

 ※ 프리스쿨은 전문가 강의, 과제수행, 게임잼 등 다양한 프로그램을 통해 지원자의 역량을 다면으로 알아보는 **사전 전형**입니다. 9일간 운영될 예정이며, 세부 일정은 [붙임1]을 참고해 주시기 바랍니다.

※ 위 일정은 상황에 따라 변동될 수 있으며 1차, 2차 전형에 대한 자세한 안내는 메일과 문자로 개별 안내드립니다.

1. □ 지원 방법

 **ㅇ 접수기간: 2022년 7월 18일(월) ~ 7월 29일(금) 16:00까지, 2주간**

 ㅇ 제출서류:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **제출서류** | **비고** |
| **1** | **지원서 1부 (2 page 이내)** | **필수** | **진흥원 양식** |
| **2** | **개인정보 활용 동의서 1부 (자필서명 스캔본)** |
| 3 | 졸업증명서 또는 최종학력증명서(졸업예정자는 교수추천서) 1부 | 선택 |  |
| 4 | 경력증명서 (경력자에 한함) 1부 |  |
| 5 | 자격증 사본(자격증 소지자에 한함) 1부 |  |
| 6 | 수상경력 증명서(수상자에 한함) 1부 |  |
| 7 | 개인 포트폴리오 1부 | 자유양식 |

 ※ **반드시 “지원과정\_신청자명.zip / ex) 기획\_홍길동.zip” zip파일 압축 후 등록**(총합 20MB 이내)

 ※ 개인정보 활용 동의서에 **자필서명 스캔본** 필수

 ※ 고용량의 이미지와 동영상은 반드시 링크로 제출

 ㅇ 제출방법: 한국콘텐츠진흥원([https://kocca.kr](http://kocca.kr)) 홈페이지를 통한 온라인 접수

|  |
| --- |
| ① 한국콘텐츠진흥원([https://kocca.kr](http://edu.kocca.kr)) 접속 후 회원가입 및 로그인② 홈페이지 메인 메뉴 중 ‘알림마당-지원공고-모집공고 탭’ 선택③ ‘2022년 게임인재원 4기 교육생 모집’ 클릭④ 공고문 상단의 첨부파일(지원서) 다운로드 및 작성⑤ 공고문 하단의 ‘온라인신청’ 클릭 후 기본정보, 제출서류 등록 및 제출 |

□ 문의

 ㅇ 게임기반조성팀 최그린 대리 ☏ 031-759-2024

□ 유의사항

 ㅇ 마감시간 경과 후에는 신청이 불가하오니, 마감시간 초과로 인한 불이익이 없도록 주의하여 주시기 바랍니다.

 ㅇ 1차, 2차 전형 시 서류 미작성·미제출·허위 자료 제출 등의 경우, 불이익이 발생할 수 있으며 모든 책임은 지원 당사자에게 있고, 합격이 취소될 수 있습니다.

 ㅇ 상기의 일정, 모집인원 등은 추진 상황에 따라 추후 변경 될 수 있습니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 붙임 1 |  | 프리스쿨 운영(안) |

□ 프리스쿨 개요 (2차 전형)

 ㅇ 프리스쿨 전형 중 과제평가 및 대면평가로 최종 교육인원 선발

 ㅇ 프리스쿨 기간 및 장소

1. **- 기간: 8.16(화) ~ 8.26(금), 9일간**
2. **- 시간: 오전(10:00~13:00), 오후(14:00~17:00)**
3. - 장소: 한국콘텐츠진흥원 게임인재원 제 1캠퍼스 / 판교 제2테크노밸리 LH기업성장센터 1층 게임인재원 (경기도 성남시 수정구 창업로 54)
4. ※ 교육 및 과제진행은 서류평가 합격자에 한하여 정확한 일정과 운영 계획을 추가 공지 할 예정입니다.
5. ※ 대면평가 순서의 경우 지원자의 거주지 및 기타 일정 등을 고려하여 전임교수와 상의 후 진행할 예정입니다.

□ 분과별 운영 일정(안)

|  |
| --- |
| 1. 1) 기획과정
 |
| **분과** | **주차** | **구분** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** |
| 기획 | 1주차 | 오전 | 광복절 | 입소식,오리엔테이션 | 보드게임 제작 | 콘텐츠 디자인 | 시스템 디자인 |
| 오후 | 게임 디자인 | 콘텐츠 디자인 과제 | 시스템 디자인 과제 |
| 2주차 | 오전 | 레벨 디자인 | 시나리오 디자인 | 게임잼/대면평가 | 게임잼/대면평가 | 게임잼 발표 및 퇴소식 |
| 오후 | 레벨 디자인 과제 /대면평가 | 시나리오 디자인 과제/대면평가 |
| 1. 2) 아트과정
 |
| **분과** | **주차** | **구분** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** |
| 아트 | 1주차 | 오전 | 광복절 | 입소식,오리엔테이션 | 기초 드로잉 | 게임아트 개론 | 3디 기초 |
| 오후 |  | 과제/대면평가 | 과제/대면평가 | 과제/대면평가 |
| 2주차 | 오전 | 대면평가 | 게임잼 | 게임잼 발표 및 퇴소식 |
| 오후 |
| 1. 3) 프로그래밍과정
 |
| **분과** | **주차** | **구분** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** |
| 프로그래밍 | 1주차 | 오전 | 광복절 | 입소식,오리엔테이션 | 테크트리 | 수학 | 자료구조/알고리즘  |
| 오후 | 프로그래밍오리엔테이션 | 과제 수행 | 과제 수행 | 과제 수행 |
| 2주차 | 오전 | 대면평가  | 대면평가 | 게임잼 | 게임잼 | 게임잼 발표 및 퇴소식 |
| 오후 |

□ 프리스쿨 평가지표

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **분과** | **구분** | **배점** | **과제 형식** |
| 기획 | 개별 | 과제1 | 10 | ·1페이지 제안서 |
| 과제2 | 10 | ·콘텐츠 디자인 기획서 |
| 과제3 | 10 | ·시스템 디자인 기획서 |
| 과제4 | 10 | ·레벨 디자인 기획서 |
| 과제5 | 10 | ·시나리오 디자인 기획서 |
| 대면평가 | 50 | ·1:1 면담 및 게임잼 |
| **평가점수** | **100** |  |
|  |
| 아트 | 개별 | 과제1 | 20 | 기초 드로잉 과정 |
| 과제2 | 15 | 게임아트 개론 |
| 과제3 | 15 | 3디 기초과정 |
| 대면평가 | 50 | ·1:1 면담 및 멘토링 (포트폴리오) |
| **평가점수** | **100** |  |
|  |
| 프로그래밍 | 개별 | 과제1 | 20 | ·프로그래머의 테크트리 |
| 과제2 | 15 | ·수학 |
| 과제3 | 15 | 자료구조&알고리즘 |
| 대면평가 | 50 | ·1:1 면담 및 시험 |
| **평가점수** | **100** |  |

 ※ 평가항목 및 배점은 평가단계에서 일부 변경될 수 있습니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 붙임 2 |  | 과정별 세부 교육내용 |

**□ 교육특전**

1. ㅇ 교육비용 전액 무료
2. ㅇ 교육 인프라 제공(워크스테이션, 개발S/W, VR 장비 등)
3. ㅇ 게임기업 취·창업 정보 안내 및 우수 교육생 국내외 전시회 참여지원 등(미국GDC, 독일게임스컴, 도쿄게임쇼 등)

**□ 학과별교육 주요내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **1년차** | **- 게임 관련 교육 및 미니 프로젝트 진행** |
| **게임****기획학과** |

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **교과목** |
| 게임디자인 기초 | 게임기획개론, 게임 디자인 문서, 보드게임 기획, 게임의 이해, 2D/3D 그래픽 활용 |
| 게임디자인 일반 | 게임 스토리텔링 기법, 레벨 디자인, 시스템 디자인,UI/UX 디자인, 밸런스 디자인, 콘셉트 디자인 |
| 게임디자인 심화 | 라이브 서비스 및 운영, 유니티, 언리얼 블루프린트, 스타트업 실무, 게임 마케팅 |

 |
| **게임****아트학과** |

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **교과목** |
| 게임아트 기초 | 게임 아트 이론, 기초 미술 이론 및 드로잉/조소, 3디 에셋 제작을 위한 드로잉/페인팅 |
| 게임아트 중급 | 2D 캐릭터 제작, 2D 배경 제작, 3D 캐릭터 제작, 3D 배경 제작, 3D 애니메이션 제작, UI/UX 디자인 기법, 머터리얼(PBR) 제작 및 엔진 활용법 |
| 게임아트 심화 | 하이폴리곤 모델링 기법, 논디스트럭티브 모델링(하드서피스), 디지털 조소(스컵팅), 3디 페인팅, 게임 엔진(레벨디자인/씬 구성) |

 |
| **게임****프로그래밍학과** |

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **교과목** |
| 프로그래밍 기초 | 컴퓨터 구조, C, C++, Win32API,자료구조 및 알고리즘, 게임 수학 I, 3D 모델링 기초 |
| 프로그래밍 일반 | Direct2D, MFC, 시스템 프로그래밍, 게임 수학 II |
| 프로그래밍 고급 | 3D Graphics Programming(DirectX 11), Network Programming, Modern C++, VR/AR, 3D 게임 수학 |
| 프로그래밍 심화 | 3D 엔진 개발/활용(DirectX 11/12), 네트워크 엔진 개발/활용, 머신 러닝 |

 |
| **2년차** | **- [공통] 게임 개발 프로젝트 진행 ※ 팀프로젝트 진행/ 인턴십** |

 ※ 교육내용은 일부 변경 될 수 있습니다.