

게임콘텐츠 전문인력 양성교육 교육생 모집 공고

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 전북글로벌게임센터에서는 「게임 콘텐츠 전문인력 양성 교육」과 관련하여 아래와 같이 교육생을 모집 하오니 많은 참여 바랍니다.

2025. 6. 16.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

1

모집개요

- 교육명: 게임콘텐츠 전문인력 양성교육
- 공고기간: 2025. 6. 16.(월) ~ 7. 4.(금)
- 신청기간: 2025. 7. 1.(화) ~ 7. 4.(금)
 - 신청 가능 시간: 09:00 ~ 18:00 ※ 신청 시간 외 접수 불인정
- 모집대상: 게임 개발에 관심있는 도내 대학생, 취업 준비생, 예비 창업자, 일반인 등
 - 교육과정별 선착순 12명 선정 ※ 교육과정별 선착순 마감 시, 별도안내
- 교육내용: 언리얼 엔진 게임 개발 교육
- 모집내용

과정명	교육기간	교육시간	모집인원	비고
언리얼 기초반	2025. 7. 14. ~ 7. 18.	10:00 ~ 16:00	12명	주 5회, 1주/총 5회
언리얼 고급반	2025. 7. 21. ~ 8. 13.	10:00 ~ 16:00	12명	주 3회 4주/ 총 12회 (매주 월, 화, 수요일)

※ 기초반과 고급반은 각각 별도로 신청해야 하며, 중복 신청 가능

- 신청방법: 이메일 신청(h_n39@jcon.or.kr)
 - 진흥원 홈페이지(www.jcon.or.kr)내, 신청서 양식 확인 및 작성
 - 신청서 및 개인정보동의서는 서명하여 PDF 파일형식으로 제출

2

교육내용

- 교 육 명: 2025 게임콘텐츠 전문인력 양성교육
- 교육기간: 2025. 7. 14.(월) ~ 8. 13.(수)
- 교육장소: (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 전북글로벌게임센터
(전주시 덕진구 오공로 123, 9층 회의실)
- 교육특전: 교육비 전액 무료, 현직 전문 강사를 통한 이론 및 실무 교육,
개인 맞춤형 포트폴리오 제작(고급반), 교육 수료증 발급, PC 등
장비 지원 및 우수학생 인턴십 연계 등
- 교육커리큘럼 ※ 상기 내용은 상황에 따라 조정 및 변경될 수 있음

구분	차시	일정	수업명	수업내용
기초반	1주차	7. 14.(월)	Unreal 에디터 오리엔테이션	- 프로젝트 생성 &폴더 구조 - 뷰포트/월드아웃라이너/디테일 패널 기초 - 레벨 탐색 · 라이트·볼륨·포스트프로세스 배치 - 첫 번째 플레이어블 맵 빌드
		7. 15.(화)	블루프린트 기초 ①	- 변수·함수·이벤트·타임라인 구조 - 간단한 도어/버튼 인터랙션 구현 - 흐름 제어(Branch·ForEach Loop 등) · 디버깅 - 블루프린트 클래스 분리 전략
		7. 16.(수)	블루프린트 기초 ②	- 매크로·함수 라이브러리·Event Dispatcher - TPS 카메라 붐(SpringArm) 세팅 - 캐릭터 이동·점프·카메라 회전 - 입력 매핑 &프로젝트 세팅 정리
		7. 17.(목)	머티리얼 &VFX 기초A	- PBR 원리·머티리얼 에디터 노드 사용 - Master + Instance 사용 패턴 - 파티클 시스템(Niagara) 소개 - 간단한 총구 화염 &피격 스파크 제작
		7. 18.(금)	애니메이션 리타게팅	- 스켈레톤 이해·Momo 모션 가져오기 메타휴먼 이용하기 - IK 리타게팅 워크플로우 - 애니 스테이트 머신·BlendSpace - 기초반 결과물: TPS &FPS 플레이어 두 종류 완성

구분	차시	일정	수업명	수업내용
고급반 (포트폴리오)	1주차	7. 21.(월)	방탈출 게임 설계	- GDD 작성·플로우차트·퍼즐 목록 정의 - 레벨 블록아웃·라이트 배치·모듈러 자산 정리
		7. 22.(화)	상호작용 시스템	- LineTrace/Widget Interaction·문/열쇠 - 블루프린트 인터페이스·세이브/로드 슬롯
		7. 23.(수)	퍼즐·UI 완성 &빌드	- 타임어택·힌트 시스템·UMG - 사운드/포스트프로세스·패키징·릴리즈 노트
	2주차	7. 28.(월)	좀비 AI 디펜스 ①	- NavMesh·AIController·Behavior Tree 기본 - 좀비 Spawn Manager·Wave System
		7. 29.(화)	좀비 AI 디펜스 ②	- EQS(환경 쿼리)로 경로 다양화 - 플레이어 무기(Hitscan·Projectile)·데미지
		7. 30.(수)	게임 밸런싱·VFX	- 체력/포인트 UI·Widget Animation - 헬흔·디칼·CPU/GPU Profiler로 최적화
	3주차	8. 4.(월)	격투 게임 시스템 ①	- 애니메이션 몽타주·Section &Notify - 입력 버퍼·State Machine(Idle/Attack/Hit)
		8. 5.(화)	격투 게임 시스템 ②	- 콤보 테이블(DataAsset)·Hit Reaction - 카메라 추적·슬로모·파워 게이지
		8. 6.(수)	2P 멀티플레이 &UI	- Player Controller 2인 분할/로컬 대전 - 체력바·라운드·승패 UI·네트워크 소개
	4주차	8. 11.(월)	C++ 확장 ①	- Unreal Build System·모듈 추가 - C++ Actor Component·Tick 최적화
		8. 12.(화)	C++ 확장 ②	- 블루프린트·노드 직접 제작(UFUNCTION) - 서브스테핑·멀티스레드·프로파일링
		8. 13.(수)	플러그인 패키징	- 플러그인 구조·uplugin 설정 - 예제 맵 통합·문서화·마켓플레이스 준비
성과발표회		8. 18.(월)	특강 및 포트폴리오 시연, 수료증 수여식	

3

기타사항

○ 기초반, 고급반 중복신청 가능

○ 유의사항

- 교육 신청 후 미참석(연락두절 포함) 또는 교육 이수를 성실히 이행하지 않을 경우, 향후 진흥원 교육 또는 사업 신청에 제한될 수 있음

○ 문의처: 문화콘텐츠사업팀(063-282-2602 / h_n39@jcon.or.kr)