

2025 GBGC 게임개발 사관학교 개요

2025. 4.

1 추진목적

- 경북 게임콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 교육생 실무 및 전문성 제고
- 경북 게임콘텐츠 전문 인력양성을 통한 경북 게임산업 생태계 확대
- 게임개발 인력양성에 따른 기업과 개발자 간 미스매치 문제 해소
- 산학연 연계와 경북 게임 인력양성을 통한 동반 성장모델 구축

1 교육 기획

- 교육과정 개설 : 8개 과정 내외
- 교육대상 : 경북 도내 관련 전공 대학생, 재직자 등 게임에 관심 있는 지역민
- 교육시기 : 6~9월 중 예정
- 교육엔진 : 유니티, 언리얼 등 (*그 외 3D 캐릭터 디자인을 활용)
- 교육과정별 교육생 수준 및 전문가 의견을 반영한 교육 커리큘럼 기획

2 교육 과정

- 문제해결 집중과정 : 과정별 15명 내외(60시간)
 - 현업에서 주로 쓰이는 기술 기반, 팀을 이뤄 실제 프로젝트를 만들어 결과물 도출
- 기초역량 함양과정 : 5개 과정, 대학별 20명 이상 운영(70시간 내외)
 - ※ 교육내용 수행사 및 대학 제안 내용에 따라 변동 가능

연번	교육과목	세부 프로그램 내용
1	프로그래밍 기초	- UI/UX 구현, 네트워크/그래픽스 프로그래밍,
2	AR/ VR 게임제작	- 유니티 활용 AR/ VR 콘텐츠 프로젝트 등
3	그래픽 기초/중급	- 인체해부학, 디지털 페인팅, Maya 기초, 실전 UI/UX 설계
4	3D 그래픽	- Hard Surface, High polygon 등
5	게임기획	- 콘셉트 기획, 게임 서비스 운영 등

3) 재직자 양성과정 : 10명 이내(10시간)

- AI를 통한 게임 캐릭터 제작 교육

※ 과정 수료 시 수료증 지급 예정

③ 2024년 교육 예시 사진

○ 2024년 게임사관 학교 운영 활동 사진 (대구가톨릭대 교육 사진 포함)

