

[공고 제2026-108호]

게임콘텐츠 전문인력 양성교육 일반과정 교육생 모집 공고

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 전북글로벌게임센터에서는 「게임콘텐츠 전문인력 양성 교육」과 관련하여 아래와 같이 일반과정 교육생을 모집하오니 많은 참여 바랍니다.

2026. 6. 22.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

1

모집개요

- 교육명: 게임콘텐츠 전문인력 양성교육 일반과정
- 공고기간: 2026. 6. 22.(월) ~ 7. 8.(수)
- 신청기간: 2026. 6. 22.(월) ~ 7. 8.(수) 15:00 까지
- 모집인원: 반별 10명 내외(모집인원 초과시 교육대상 적합성 검토 후 선정)
- 모집대상: 게임 개발 기초역량을 보유하고 실무 프로젝트 참여가 가능한 도내 대학생, 취업준비생, 예비창업자, 일반인 등

※ 신청내용이 교육 대상에 부합하지 않을 경우 선정에서 제외될 수 있음

- 교육내용: 유니티 엔진을 활용한 게임 개발 및 상용화 실무 교육
- 모집내용

구분	교육장소	교육기간	교육시간	모집인원	비고
A반	익산 (원광대학교)	2026. 7. 20. ~ 8. 12. (매주 월, 화, 수, 목요일)	14:00 ~ 18:00 (4시간)	10명 내외	주 4회, 총 15회 (60시간)
B반	전주 (전북글로벌게임센터)	2026. 7. 20. ~ 8. 12. (매주 화, 수요일)	9:00 ~ 18:00 (8시간)	10명 내외	주 2회, 총 8회 (60시간)

※ B반 마지막 회차는 4시간(9:00~14:00) 운영 예정

- 신청방법: 이메일 신청(leehb4710@jcon.or.kr)

- 진흥원 홈페이지(www.jcon.or.kr)내, 신청서 양식 확인 및 작성
- 신청서 및 개인정보동의서는 서명하여 PDF 파일 형식으로 제출

2

교육내용

항 목	내 용																																										
교육장소	<ul style="list-style-type: none"> 전주 및 익산·군산 권역 교육 운영 <ul style="list-style-type: none"> (A반) 원광대학교 내 교육장(예정) (B반) 전북글로벌게임센터 교육장(전주시 덕진구 오공로 123) <ul style="list-style-type: none"> ※ 선발인원 대상으로 교육장소 추후 안내 예정 																																										
교육기간	<ul style="list-style-type: none"> 2026. 7. 20. ~ 8. 12. / 총 4주, 60시간 운영 <p style="text-align: right;">■ 일반과정 A반 ■ 일반과정 B반</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>일</th> <th>월</th> <th>화</th> <th>수</th> <th>목</th> <th>금</th> <th>토</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7/19</td> <td>7/20 14:00~18:00</td> <td>7/21 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>7/22 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>7/23 14:00~18:00</td> <td>7/24</td> <td>7/25</td> </tr> <tr> <td>7/26</td> <td>7/27 14:00~18:00</td> <td>7/28 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>7/29 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>7/30 14:00~18:00</td> <td>7/31</td> <td>8/1</td> </tr> <tr> <td>8/2</td> <td>8/3 14:00~18:00</td> <td>8/4 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>8/5 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>8/6 14:00~18:00</td> <td>8/7</td> <td>8/8</td> </tr> <tr> <td>8/9</td> <td>8/10 14:00~18:00</td> <td>8/11 14:00~18:00 9:00~18:00</td> <td>8/12 14:00~18:00 9:00~14:00</td> <td>8/13</td> <td>8/14</td> <td>8/15</td> </tr> <tr> <td>8/16</td> <td>8/17</td> <td>8/18 <성과발표회></td> <td>8/19</td> <td>8/20</td> <td>8/21</td> <td>8/22</td> </tr> </tbody> </table>	일	월	화	수	목	금	토	7/19	7/20 14:00~18:00	7/21 14:00~18:00 9:00~18:00	7/22 14:00~18:00 9:00~18:00	7/23 14:00~18:00	7/24	7/25	7/26	7/27 14:00~18:00	7/28 14:00~18:00 9:00~18:00	7/29 14:00~18:00 9:00~18:00	7/30 14:00~18:00	7/31	8/1	8/2	8/3 14:00~18:00	8/4 14:00~18:00 9:00~18:00	8/5 14:00~18:00 9:00~18:00	8/6 14:00~18:00	8/7	8/8	8/9	8/10 14:00~18:00	8/11 14:00~18:00 9:00~18:00	8/12 14:00~18:00 9:00~14:00	8/13	8/14	8/15	8/16	8/17	8/18 <성과발표회>	8/19	8/20	8/21	8/22
일	월	화	수	목	금	토																																					
7/19	7/20 14:00~18:00	7/21 14:00~18:00 9:00~18:00	7/22 14:00~18:00 9:00~18:00	7/23 14:00~18:00	7/24	7/25																																					
7/26	7/27 14:00~18:00	7/28 14:00~18:00 9:00~18:00	7/29 14:00~18:00 9:00~18:00	7/30 14:00~18:00	7/31	8/1																																					
8/2	8/3 14:00~18:00	8/4 14:00~18:00 9:00~18:00	8/5 14:00~18:00 9:00~18:00	8/6 14:00~18:00	8/7	8/8																																					
8/9	8/10 14:00~18:00	8/11 14:00~18:00 9:00~18:00	8/12 14:00~18:00 9:00~14:00	8/13	8/14	8/15																																					
8/16	8/17	8/18 <성과발표회>	8/19	8/20	8/21	8/22																																					
교육강사	<ul style="list-style-type: none"> 도내 게임기업 대표 중심으로 전문강사 섭외 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>이력</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A반 (익산·군산)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> (주)뉴월스튜디오 대표 나눔 기업 ios 앱 개발, 용사 2048(글로벌 10만 다운로드) 등 출시 SGA부산(프로그래밍 학원) 프로그래밍 교육 </td> </tr> <tr> <td>B반 (전주)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> (주)나인헥타르 대표 회색낙원(스팀 누적 매출 30만 달러), 칼 끝에 서서 등 출시 신촌 SBS 게임아카데미 CampGo AD </td> </tr> </tbody> </table>	구분	이력	A반 (익산·군산)	<ul style="list-style-type: none"> (주)뉴월스튜디오 대표 나눔 기업 ios 앱 개발, 용사 2048(글로벌 10만 다운로드) 등 출시 SGA부산(프로그래밍 학원) 프로그래밍 교육 	B반 (전주)	<ul style="list-style-type: none"> (주)나인헥타르 대표 회색낙원(스팀 누적 매출 30만 달러), 칼 끝에 서서 등 출시 신촌 SBS 게임아카데미 CampGo AD 																																				
구분	이력																																										
A반 (익산·군산)	<ul style="list-style-type: none"> (주)뉴월스튜디오 대표 나눔 기업 ios 앱 개발, 용사 2048(글로벌 10만 다운로드) 등 출시 SGA부산(프로그래밍 학원) 프로그래밍 교육 																																										
B반 (전주)	<ul style="list-style-type: none"> (주)나인헥타르 대표 회색낙원(스팀 누적 매출 30만 달러), 칼 끝에 서서 등 출시 신촌 SBS 게임아카데미 CampGo AD 																																										
교육운영	<ul style="list-style-type: none"> 팀 프로젝트형 게임기획·개발·상용화 교육 <ul style="list-style-type: none"> 반별 교육생 역량 진단 결과를 바탕으로 기초 팀과 중급 팀 등 2개 팀으로 구분 운영 교육생들의 경력 부족문제 해소를 위한 실무형 교육 프로그램 운영 <p style="text-align: center;"> 팀 설정 → 게임 기획 → 게임 제작 → 상용화 → 성과발표회 </p> <ul style="list-style-type: none"> 팀 프로젝트 결과물의 게임 플랫폼 등록·배포를 통해 게임 출시 및 상용화 과정 실습 <table border="1"> <thead> <tr> <th>플랫폼</th> <th>내용</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Steam</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 글로벌 PC 게임 유통 플랫폼 게임 출시·판매·업데이트 및 해외시장 진출에 활용 </td> <td>store.steampowered.com</td> </tr> <tr> <td>itch.io</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 글로벌 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·판매 및 사용자 반응 확인 </td> <td>itch.io</td> </tr> <tr> <td>게임핑</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 국내 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·플레이·피드백으로 사용자 테스트 및 상용화 검증 </td> <td>www.game-ping.kr</td> </tr> </tbody> </table>	플랫폼	내용	비고	Steam	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 PC 게임 유통 플랫폼 게임 출시·판매·업데이트 및 해외시장 진출에 활용 	store.steampowered.com	itch.io	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·판매 및 사용자 반응 확인 	itch.io	게임핑	<ul style="list-style-type: none"> 국내 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·플레이·피드백으로 사용자 테스트 및 상용화 검증 	www.game-ping.kr																														
플랫폼	내용	비고																																									
Steam	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 PC 게임 유통 플랫폼 게임 출시·판매·업데이트 및 해외시장 진출에 활용 	store.steampowered.com																																									
itch.io	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·판매 및 사용자 반응 확인 	itch.io																																									
게임핑	<ul style="list-style-type: none"> 국내 인디게임 배포 플랫폼 게임 공개·플레이·피드백으로 사용자 테스트 및 상용화 검증 	www.game-ping.kr																																									

항 목	내 용		
교육 커리큘럼 (안)	○ A반(익산군산)		
	구분		교육내용
	프로젝트 기획 및 개발환경 이해	1회차	◦ 오리엔테이션 및 팀빌딩
		2회차	◦ 게임 기획 기초 및 아이디어 발굴
		3회차	◦ 게임 기획서 작성 및 실습
		4회차	◦ AI 활용 게임 개발 기초 I(AI 기반 코드 생성)
	핵심 시스템 개발 및 콘텐츠 제작	5회차	◦ AI 활용 게임 개발 기초 II(AI 기반 코드 생성)
		6회차	◦ Unity 핵심개발 I(플레이어 이동, 기본 로직 구현)
		7회차	◦ Unity 핵심개발II(카메라 충돌처리, 데이터 관리 기초)
		8회차	◦ Unity 핵심개발III(UI 구현, 아이템·점수·스테이지 구현)
	고도화 및 품질개선	9회차	◦ 그래픽 사운드 적용(에셋, 애니메이션, 이펙트 등)
		10회차	◦ AI 기반 기능 고도화(AI를 활용한 코드 개선, 디버깅 등)
		11회차	◦ 팀 프로젝트 중간 점검(팀별 개발 현황 피드백, 개발 방향 보완)
		12회차	◦ 게임콘텐츠 확장(레벨 디자인, 난이도 밸런싱, 추가 콘텐츠 제작)
	상용화	13회차	◦ QA 및 버그 수정(플레이 테스트, 오류 수정, 사용자 경험 개선)
		14회차	◦ 상용화 및 출시 준비I(게임빌드 및 배포 방식 이해, 플랫폼 등록 절차)
		15회차	◦ 상용화 및 출시 준비II(마케팅 및 홍보 전략 기초)
	총 교육 시간: 60시간		
	○ B반(전주)		
	구분		교육내용
	프로젝트 기획 및 개발환경 이해	1회차	◦ 오리엔테이션 및 팀빌딩
		2회차	◦ 게임 기획 기초 및 아이디어 발굴
	핵심 시스템 개발 및 콘텐츠 제작	2회차	◦ 게임 기획서 작성 및 실습
		3회차	◦ AI 활용 게임 개발 기초 I(AI 기반 코드 생성)
		3회차	◦ AI 활용 게임 개발 기초 II(AI 기반 코드 생성)
	고도화 및 품질개선	4회차	◦ Unity 핵심개발 I(플레이어 이동, 기본 로직 구현)
		4회차	◦ Unity 핵심개발II(카메라 충돌처리, 데이터 관리 기초)
		4회차	◦ Unity 핵심개발III(UI 구현, 아이템·점수·스테이지 구현)
상용화	5회차	◦ 그래픽 사운드 적용(에셋, 애니메이션, 이펙트 등)	
	5회차	◦ AI 기반 기능 고도화(AI를 활용한 코드 개선, 디버깅 등)	
	6회차	◦ 팀 프로젝트 중간 점검(팀별 개발 현황 피드백, 개발 방향 보완)	
상용화	6회차	◦ 게임콘텐츠 확장(레벨 디자인, 난이도 밸런싱, 추가 콘텐츠 제작)	
	7회차	◦ QA 및 버그 수정(플레이 테스트, 오류 수정, 사용자 경험 개선)	
	7회차	◦ 상용화 및 출시 준비I(게임빌드 및 배포 방식 이해, 플랫폼 등록 절차)	
상용화	8회차	◦ 상용화 및 출시 준비II(마케팅 및 홍보 전략 기초)	
	8회차	◦ 상용화 및 출시 준비II(마케팅 및 홍보 전략 기초)	
총 교육 시간: 60시간			
※ 교육운영 상황에 따라 위의 교육안은 변경될 수 있음			
○ 특강 - 도내 게임기업 실무자 참여를 통해 게임 마케팅, 홍보 등 현장 실무 중심 특강 운영			

항 목	내 용
성과 발표회	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교육 성과 공유 및 네트워킹을 위한 성과발표회 운영 - (운영시기) 2026년 8월 18일 (예정) - (참가대상) 교육과정 참여 교육생 전원, 도내 게임기업 임직원 - (운영내용) 교육 수료증 발급 및 증정, 수강생 포트폴리오 기반 성과발표 운영 <ul style="list-style-type: none"> · 도내 게임기업 관계자가 참여하여 제작 결과물에 대한 실무 관점의 피드백 제공 · 수강생 대상 교육 만족도 조사/의견 수렴 진행 및 결과 취합
교육 특전	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교육비 전액 무료, 현직 전문강사 이론·실무 교육, 포트폴리오 제작 특강, 수료증 발급, 우수 수료생 대상 후속 프로그램 연계 등

○ 유의사항

- 신청서 및 제출서류가 불성실하게 작성된 경우 적합성 검토 결과에 따라 교육 참여가 제한될 수 있음
- 교육 신청 후 무단 불참하거나 교육 참여가 불성실한 경우, 향후 진흥원 교육 및 지원사업 신청에 제한될 수 있음

○ 문의처: 문화콘텐츠사업팀(063-282-3776 / leehb4710@jcon.or.kr)

위와 같이 2026년 전북글로벌게임센터 게임 콘텐츠 전문인력
양성교육 일반과정 교육생 모집을 공고함

2026. 6. 22.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장