

신기술 콘텐츠 융복합 아카데미

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

PART 01

아카데미 소개

아카데미 비전 및 전략방향

미션	콘텐츠 산업 혁신을 주도하는 신기술 융복합 전문인재 양성			
비전	미래 콘텐츠 산업의 성장 기반이 되는 핵심인재 양성 교육사업			
핵심 가치	변화에 능동적 대응	새로움에 적극적 도전	더 나은 사회를 위한 고민과 실천	
인재상	창조적 상상력과 기술을 기반으로 콘텐츠 제작 전 과정을 리드할 수 있는 융합형 핵심인재			
교육 가치관	배움과 협력 과정의 즐거움을 누릴 수 있는 교육			
전략 방향	장·단기 복합 교육과정을 통한 산업 수요 대응	산업환경 변화에 유연하게 대응하는 교육과정 운영	연결과 확장 기반의 추진체계 구축	교육생의 창의적 도전과 자발적 성장을 지향하는 교육과정 운영

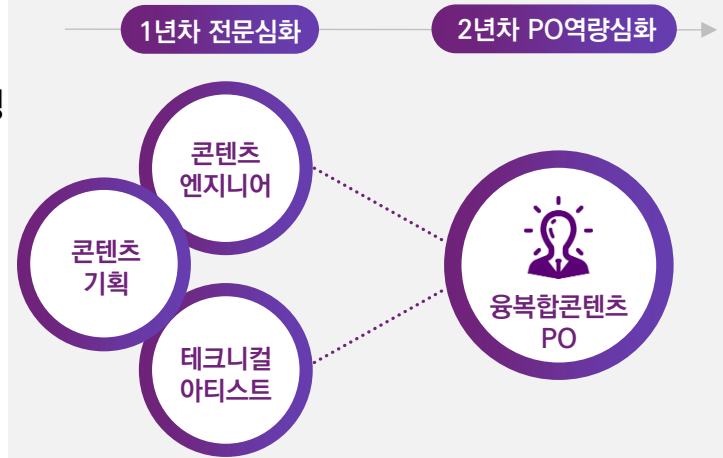
개요

신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 (가칭)

창조적 상상력과 기술을 기반으로 콘텐츠 제작 전 과정을 리드할 수 있는 융합형 핵심인재

장기양성과정 (1년+1년)

- 교육개요** 콘텐츠산업 현장 수요에 맞춘 기술 기반 실무 인력 양성과정
- 교육인원** 연간 50명 내외 인력 양성
- 교육과정** 비학위과정(1년+1년)
- 배출인력** 융복합 콘텐츠 제작 과정 전반의 기술을 이해하는 기획자 및 프로젝트 기획 역량을 보유한 테크니션



단기양성과정 (6개월)

- 교육개요** 장르별 콘텐츠의 신기술 융합 확장을 도전적으로 수행하고 학습해 나가는 프로젝트 중심 단기 교육과정
- 교육인원** 연간 150명 내외 인력 양성
- 교육과정** PBL과정(6개월)

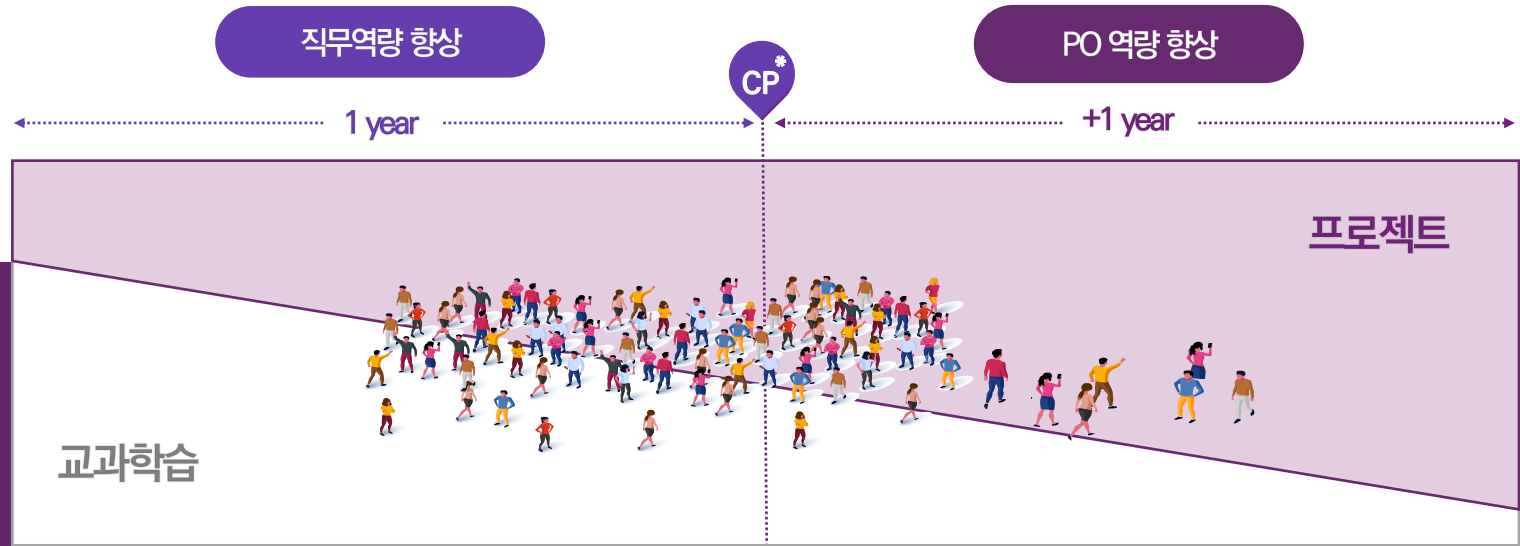


PART 02

커리큘럼

아카데미 교육구조 (1+1년)

I 교육구조



- 1년차에서 2년차로 갈수록 교과과정 내 학습 비중 보다 프로젝트 비중이 높아지는 구조로 설계됨
- 융복합 콘텐츠 창제작 직무 수행 시 주요하게 요구되는 전문적인 지식 및 스킬 습득
- 프로젝트기반학습(PBL), 자기주도학습, 동료학습 등을 통한 문제해결능력, 소통협업능력 등 주요 역량 습득

I 교육특징

① 다양한 신기술 / 타 직무 학습

직무간 연결(Bridge) 역할이
가능한 실무자 양성

② 콘텐츠 제작 전 과정 경험

콘텐츠 프로젝트 기획·관리
역할의 PO 역량 함양

③ 교육생 맞춤형 학습

개별 교육생 고유의 전문성, 커리어
개발이 가능하도록 학습 지원

아카데미 교과구성

1년차 교과구성	공통교과 콘텐츠산업 이해 및 기본소양 (필수)		기본교과 직무별 Tool (엔진 택1/바우처)		심화교과 직무별 심화 학습 (모듈 택2)	
	콘텐츠산업 이해 콘텐츠 기획/창작 IP/저작권 콘텐츠 윤리 인문학/타분야 특강 협업/소통스킬	콘텐츠산업 신기술 트렌드 빅데이터 인공지능 메타버스 블록체인	실시간엔진 Unity / UE5 프로그래밍 언어 그래픽 툴 등		기술 버추얼 프로덕션 리얼타임 엔진 활용 시네마틱 영상 제작	가상시각화 3D에셋, 버추얼캐릭터 등 가상공간 그래픽리소스 제작
	업계 수요를 고려하여 [실시간 개발엔진(UE, Unity)] 및 [생성형 AI를 활용한 콘텐츠 기획 제작] 과정을 전 교육생 필수 학습 영역으로 지정		기획 인터랙션 기획 이용자 상호작용 기반 콘텐츠 경험 기획	이머시브 공연 기획 관객 참여·몰입 극대화를 위한 공간 디자인, 공연·전시 기획		
2년차 교과구성	프로젝트 기반 전공 심화학습 (택1) ①인턴십 ②산학연계 프로젝트 ③자체 프로젝트					
	우수교육생 해외 우수 교육기관 단기연수 및 Diploma 취득		KOCCA-국내 우수 대학 Diploma 취득		진로 컨설팅 및 취·창업 지원	

아카데미 타임라인



- 1학기(2개월+2개월)**
 - (9~10월) 공통1과목 (콘텐츠산업 이해), 기본 1과목(실시간 엔진 집중교육, 주21시간)
 - (11~12월) 공통1과목 (콘텐츠산업 신기술 트렌드) (기본 2과목, 심화 2과목)
 - 교과목 당 3시간 수업
 - 프로젝트 주 15시간
- 2학기(4개월) + 3학기(4개월)**
 - 주 30시간, 학기당 총 450시간 학습
 - 교과목 당 3시간 수업 (공통 1과목, 기본 2과목, 심화 2과목)
 - 프로젝트 주 15시간
 - * 기본교과 학습을 위해 2백만 원 한도 바우처 지급 예정
- 4학기(4개월) + 5학기(6개월) + 6학기(2개월)**
 - (4학기) **프로젝트 기획**, 팀 빌딩
 - (5학기) 산학연계/자체 프로젝트 수행 또는 인턴십
 - (6학기) 진로상담 및 취창업 지원
 - **우수교육생 특전**
: 해외 교육기관 단기연수 기회 제공

아카데미 교과운영(안)



01

진로설계

콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로,
신기술 분야 취/창업 진로 설계

02

직무 전문성 향상

개인별 희망직무에 맞춰,
교과목 학습 및 학기별 프로젝트 진행

03

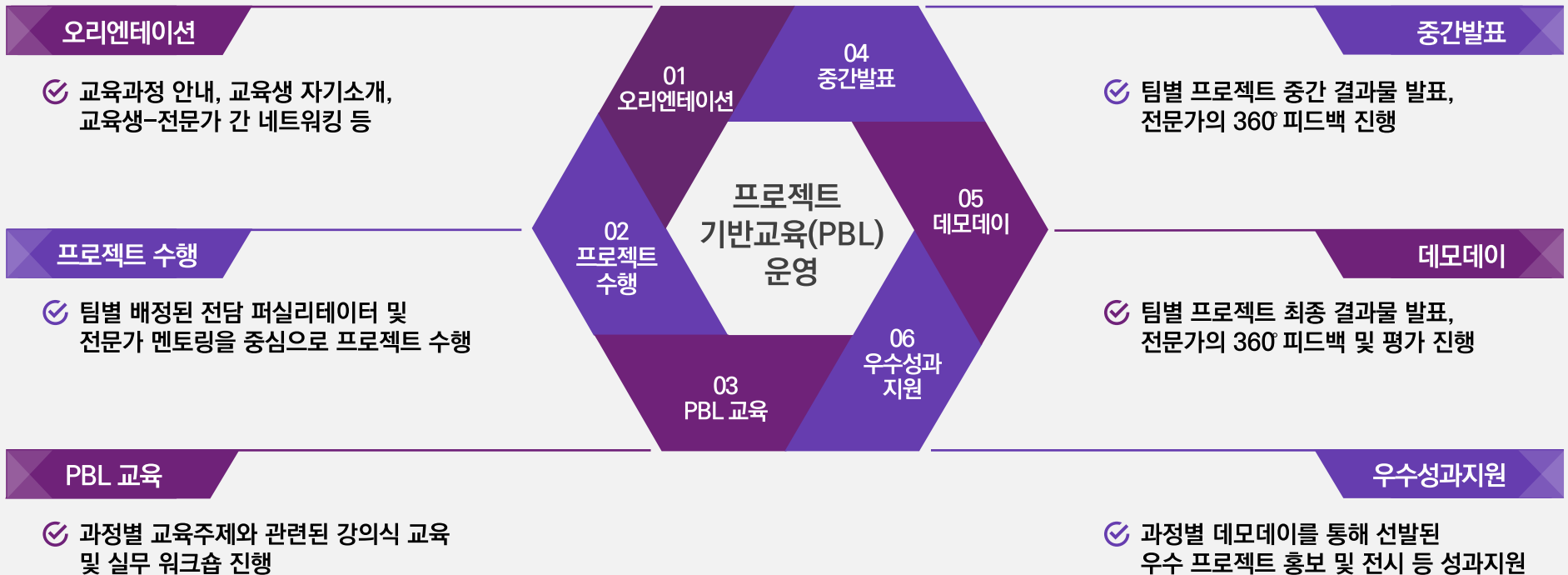
취/창업 직접지원

기업연계 인턴십,
산학연계/자체 프로젝트 수행을 통한
전공 심화학습 및 취/창업 지원

아카데미 커리큘럼

단기과정

교과 구성



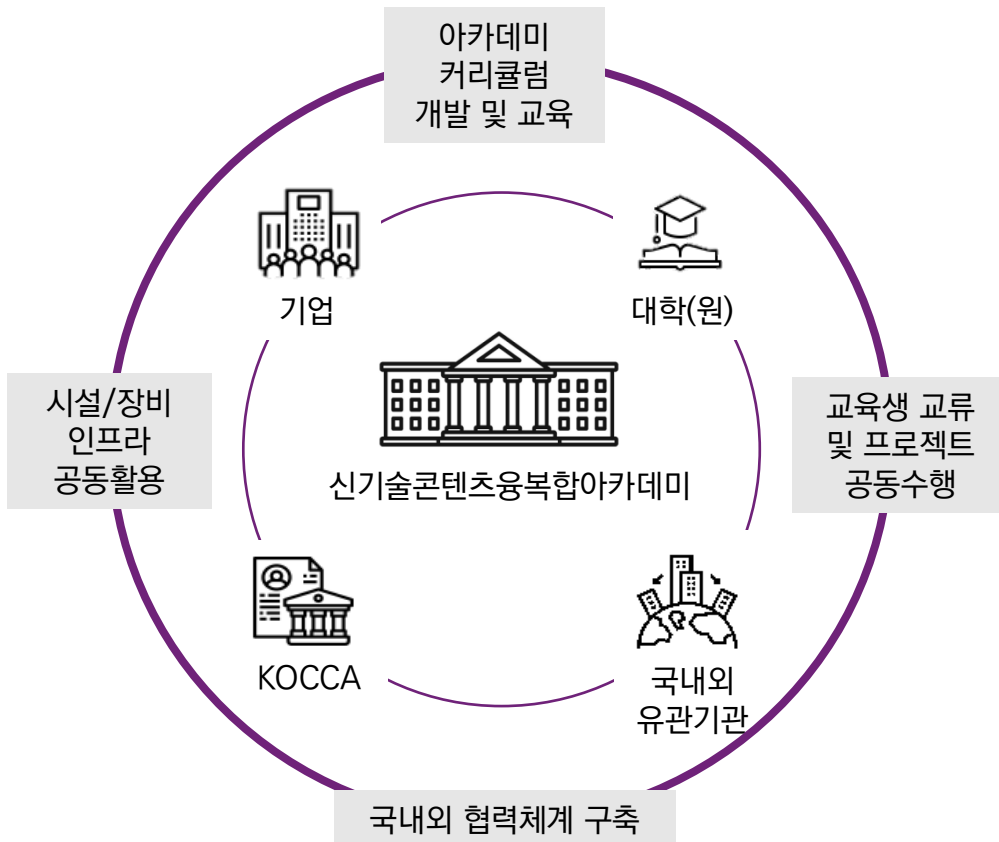
장르별 콘텐츠의 신기술 융합 확장을 도전적으로
수행하고 학습 해 나가는 신기술 융합 콘텐츠 프로젝트
중심 단기 교육과정 추진

PART 03

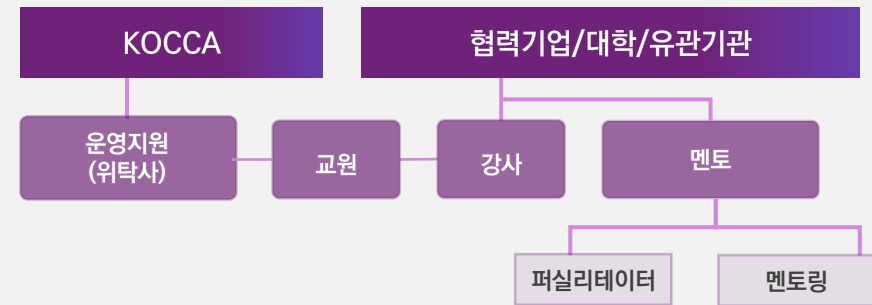
추진체계

아카데미 추진체계

아카데미 운영 체계



운영인력 구성



교육인력	역할
교원	장기교육 과정 교수활동 및 학생관리 총괄
멘토	장/단기 프로젝트 및 학습 수시자문·멘토링
	단기교육 과정 팀별 전담 퍼실리테이터
강사	정규교과(공통/기본/심화교과) 출강