

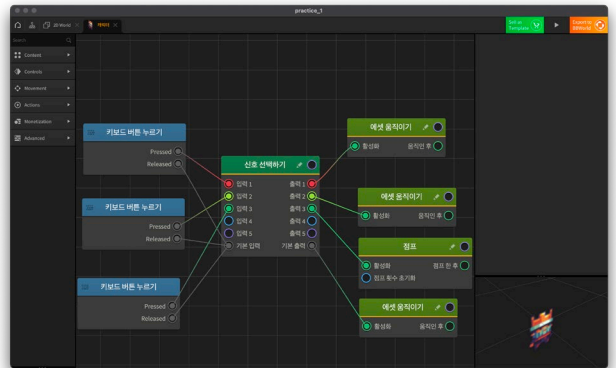
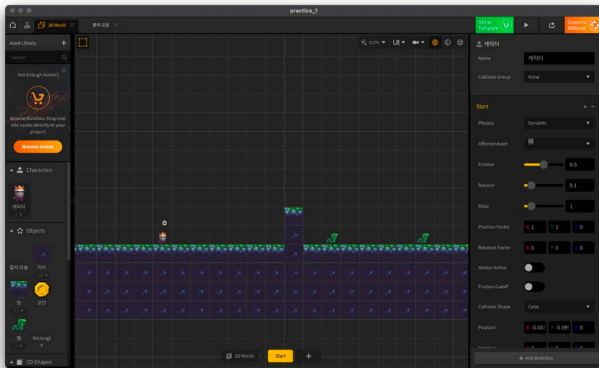
교육 프로그램 개요

본 교육 프로그램은 게임 개발 과정 체험 활동을 통해 코딩 및 창의적 사고력을 기초로 창의융합 역량을 함양하고 관련 진로·직업과 직무를 탐색할 수 있습니다.

실제 게임 개발 툴을 활용하여 나만의 게임을 기획하고 제작해보는 역동적인 활동을 통해 게임 개발의 전과정을 이해하고 창의적 사고력과 문제 해결력, 협업 능력을 함양하여 차세대 게임 산업을 이끌어갈 인재로 성장할 수 있습니다.

교육 프로그램 특징

현업에서 사용되는 게임 개발 엔진(Buildbox)을 사용하여 실제 게임을 제작합니다.



프로그래밍과 함께 게임 기획, 게임 아트를 학습하여 게임 개발의 전 과정을 학습합니다.

게임 개발 기초 교육: 블록코딩과 빌드박스

캐릭터가 벽을 마주했어요!
앞으로 나아가기 위해서는 어떤 기능을 추가해야 할까요?

점수: 0

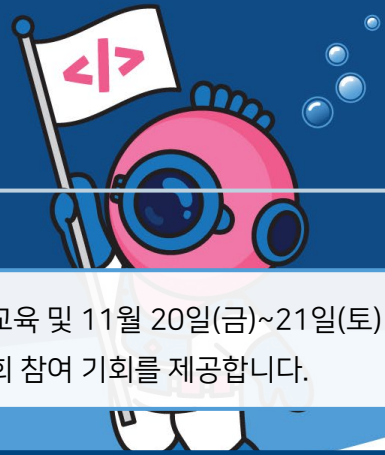
게임 개발 기초 교육

게임 제작의 주요 3단계

게임 기획

프로그래밍(개발)

아트

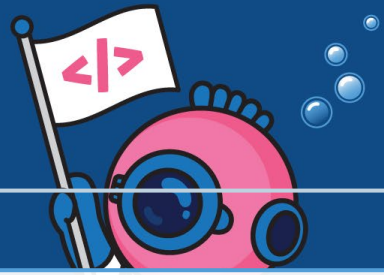


교육 프로그램 커리큘럼

본 교육 프로그램의 우수 팀(10~20명)으로 선발 시 온라인 심화교육 및 11월 20일(금)~21일(토) 풀어비스 홈 원(과천시)에서 진행되는 1박 2일 파이널 해커톤 대회 참여 기회를 제공합니다.

구분	소요 시간	주요 내용	세부 사항
9:00 - 9:10	10'	풀어비스 소개 및 딩가딩 프로젝트 안내	- 프로젝트 소개 및 프로젝트 목표 안내
9:10 - 9:30	20'	게임의 의미와 게임 개발 과정의 이해	- 게임의 의미와 장르 살펴보기 - 게임 개발 과정(기획, 프로그래밍, 아트) 간단히 살펴보기
9:30 - 10:30	60'	[프로그래밍] Buildbox 사용법 교육	- Buildbox 소개 - Buildbox 사용법 안내 - Buildbox 블록 및 기능 활용 방법 안내 (블록 코딩과 빌드박스, 물리 법칙, 상호작용, 애니메이션 효과)
10:30 - 10:40	10'	쉬는 시간	
10:40 - 11:00	20'	[게임 기획] 게임 기획 과정 교육	- 게임 기획의 의미 - 다양한 게임 장르 소개 및 장르별 특징 이해하기
11:00 - 11:30	30'	[게임 기획] 우리 팀의 게임 기획서 작성하기	- 우리 팀의 게임 장르 선정하기 - 게임의 배경 이야기, 캐릭터, 설정 만들기 - 게임의 목표, 도전 과제, 장애물 설계하기
11:30 - 12:00	30'	[아트] 게임 아트 창작 과정 교육	- 게임 아트의 이해 - 'Piskel' 활용 픽셀아트 게임 에셋 만들기 - AI 생성형 도구 활용 게임 에셋 만들기
12:00 - 13:00	60'	점심 시간	
13:00 - 13:10	10'	활동 목표 및 주요 사항 안내	- 오전에 학습한 내용 중 주요 사항 정리 및 복습 - 활동 목표 안내
13:10 - 14:30	80'	[프로그래밍] 게임 제작	- Buildbox 기반 창의적인 게임 개발 활동
14:30 - 14:40	10'	쉬는 시간	
14:40 - 15:10	30'	심사 진행	- 심사 기준: 창의성, 재미, 완성도, 발표력
15:10 - 15:30	20'	시상식 및 단체사진 촬영	- 우수 팀 선발(3팀 내외)

※ 일정 및 세부 커리큘럼은 운영 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

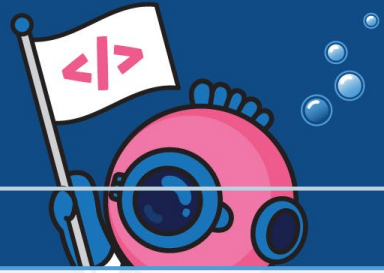


교육 현장사진

지역예선



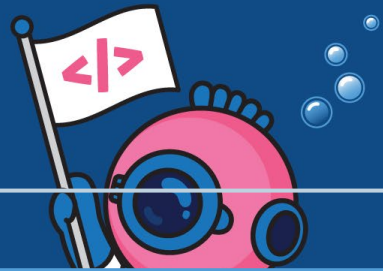
딩가딩 프로젝트



교육 현장사진

파이널해커톤대회





언론보도

속초양양교육지원청, '딩가딩 프로젝트(필어비스 해커톤 대회)' 운영

조덕경 기자 | 승인 2025.07.07 13:10

“게임 개발 과정 체험으로 진로 탐색 기회 제공”



“게임 개발 과정 체험으로 진로 탐색 기회 제공”

속초양양교육지원청은 지난 4일 청봉초등학교에서 '딩가딩 프로젝트(필어비스 해커톤 대회)'를 운영하였다.

'딩가딩 프로젝트'는 게임 개발 과정 체험을 통해 코딩 및 창의 융합 역량을 함양하고 게임산업 관련한 진로 직업을 탐색하는 청소년 게임 개발교육 프로젝트이다.

또한 (주)필어비스와 청년 교육 사회적협동조합 씨드콤플이 사회 공헌 사업의 일환으로 매년 전국 소외지역 학생을 대상으로 진행하고 있다.

이번 딩가딩 프로젝트에는 속초시 청봉초등학교 6학년 135명과 온정초등학교 6학년 7명의 학생이 참가하였으며 게임 디자인, 프로그래밍 활동을 체험하였다.

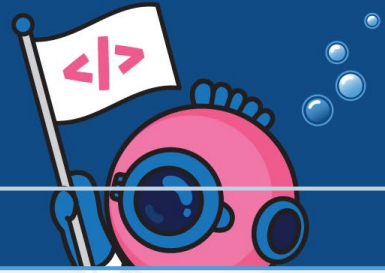
7월 예선 대회에서 우수한 성적을 거둔 2팀은 사후 교육을 거친 후 필어비스 본사 '홈 원'(과천시)에서 진행되는 파이널 해커톤 대회에 참여하게 된다.

한명진 교육장은 “초등학생들이 게임 개발 프로그램을 활용하여 직접 게임을 개발하는 과정을 경험하고, 이를 통해 관련 진로를 탐색할 수 있는 좋은 기회가 되길 바란다.”라고 밝혔다.

[신아일보] 조덕경 기자

기사링크

<http://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=2079320>



언론보도

필어비스, 해커톤 대회 '딩가딩 프로젝트' 진행

✎ 박건영 기자 | © 승인 2025.09.05 10:13



사진 제공=필어비스

필어비스가 전국 초등학생을 대상으로 한 해커톤 대회 '딩가딩 프로젝트' 지역 예선을 마쳤다고 밝혔다.

'딩가딩 프로젝트'는 "코딩의 가능성을 코딩하다"라는 슬로건 아래, 미래 세대가 창의적 사고와 협업 능력을 기를 수 있도록 기획된 필어비스의 사회공헌 프로그램이다. 2022년부터 코딩 교육 기회가 부족한 지역 학생들에게 게임 개발 전반을 경험할 수 있는 기회를 제공해 오고 있다.

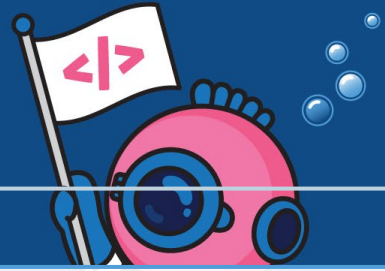
올해 예선은 총 711명 학생이 참가한 가운데 7월부터 8월까지 강원도 속초, 경상북도 상주, 경상남도 창원, 전라북도 군산, 전라남도 여수, 충청북도 제천 등 6개 지역에서 진행됐다. 참가 학생들은 필어비스가 마련한 교육 프로그램을 바탕으로 팀을 꾸려 게임 기획, 프로그래밍, 아트 등 역할을 나누고 직접 게임 제작 전 과정을 경험했다.

지역 예선을 통과한 학생들은 온라인 게임 개발 교육 지원과 함께, 11월 21일과 22일 양일간 필어비스 사옥 '홀 원'에서 열리는 파이널 해커톤 대회에 초청된다. 파이널 대회에서는 학생들이 직접 개발한 게임을 시연하고, 사옥 투어와 임직원 멘토링이 함께 진행된다. 공식 심사를 통해 우수팀을 선정하고 시상할 예정이다.

필어비스는 게임 개발에 관심과 열정을 가진 학생들이 꿈을 키워 나갈 수 있도록 교육 프로그램을 이어갈 계획이다.

기사링크

<https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxn0=243874>



홍보 영상



2024년 영상링크

<https://youtu.be/Gsmj61H70R0?si=8c4hxfCdpnCv7yHS>



2025년 영상링크

<https://youtu.be/jql46ePK--w?si=WZIQBpWWJjKR1DrI>