

벤처기업 HR담당자님, SW개발인재 어떻게 채용하고 계신가요?

벤처기업 신입 개발자의 성공적인 온보딩을 돕는
벤처·스타트업 아카데미에 참여해보세요!

1

그간의 '국비지원 SW교육'에 실망하셨나요?

매년 정부 주도로 수많은 부트캠프와 코딩교육이 양산되고 있습니다.
이 중 기업 눈높이에 맞는 프로그램은 소수였고,
대부분은 채용보다 교육에 중심을 두는 주객전도의 상황이 발생했습니다.

2

우리는 개선점을 찾기 위해 노력하고 있습니다.

그럼에도 불구하고 96개의 벤처기업이
우리의 '벤처스타트업 아카데미'를 통해 SW개발자 채용에 성공하셨습니다.
저희는 여기서 가능성을 찾았고 성공의 경험을 확산시켜보려 합니다.

3

벤처기업 인재난 해소에 힘을 보태주세요!

'기업이 주도'하는 '채용을 위한 훈련'이라는 취지가 지속될 수 있도록
적극적인 참여의 불씨를 지펴주세요.
선도 벤처기업의 참여로 SW 경쟁력 강화 선순환의 고리는 더욱 견고해집니다.

벤처기업 주도로 '채용을 위한 훈련' 프로그램을 설계, 협회가 채용매칭 및 운영 전반을 총괄하여 **기업의 채용부담 완화**

산업환경 변화

SW인력난 심화

민관협력 인력양성 대책 논의

'벤처스 아카데미' 개설

선도벤처 참여 확대

01 벤처기업 SW인력난 심화

- 산업계 전반에 걸쳐 디지털 전환이 가속화되면서 SW인력 부족현상 심화
- 빅테크, 대기업 중심으로 인력 쏠림 현상 심화

02 민관협력 SW인재양성 대책 수립('21. 6월)

- '기업이 주도'하고 '정부가 지원' 인재양성 지원책 마련
- 기업수요를 기반으로 훈련과정을 설계하고, 실무적응(온보딩)까지 지원해 효과적인 채용 성사

03. 벤처스타트업 아카데미 개설('21. 10월)

- 채용수요 기반 훈련생 선발, 기업과 채용을 전제로 매칭
- 채용 전 단계에서 미니인턴 형식으로 기업현장 OJT실시
- 채용자 직무역량, 조직적응도 등을 다각도로 평가한 이후 채용 여부 확정

우리 회사에 필요한 SW인재에 대해 얘기해주세요!

훈련과 **채용**은 협회가 책임집니다!!

1 훈련규모 확대

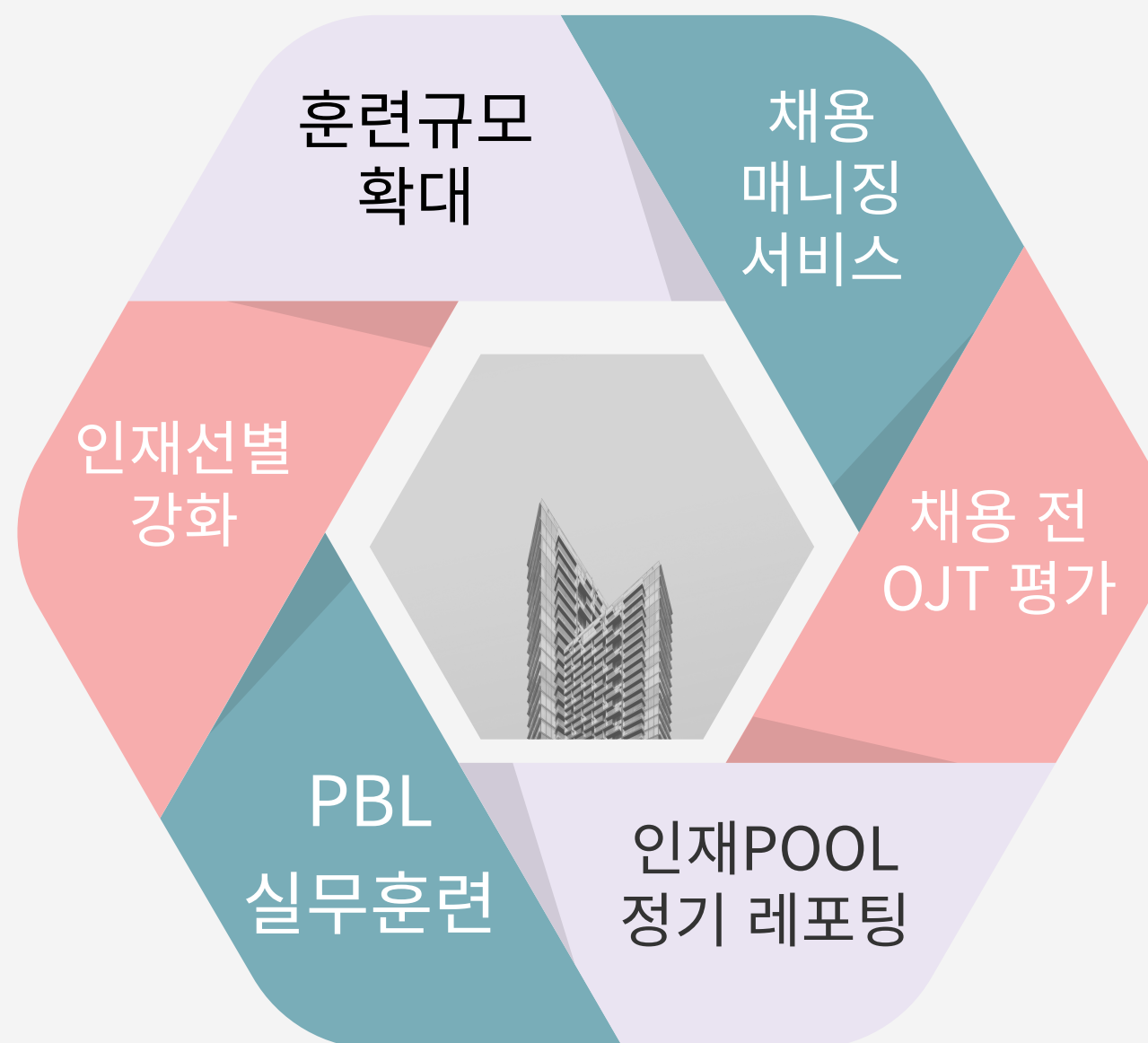
- 연간 훈련인원 750명
- 풀스택 개발자(550명), 시큐어앱(100명), 메타버스 기획자(100명)
- 기업맞춤형 훈련반 개설 가능

2 인재선별 강화

- 인재 선별 단계에서 기본 소양 및 취업 의지에 대한 검증 실시
- SW전공자 참여 비중 확대
- * SW중심대학 원광대와 협업하여 학점인정 과정 운영 중

3 PBL 기반 실무훈련

- 300시간 이상의 프로젝트 훈련
- 채용기업이 직접 출제한 프로젝트로 멘토링, 훈련생 평가
- (희망 시) 훈련생 프로젝트 발표회 평가 및 참관 가능



4 인재POOL 정기 레포팅

- 훈련생 학업 성취도 및 역량 평가 자료 상시 제공(Github, 포트폴리오)
- 선발, Mid/Final 프로젝트, 채용매칭 등 각 시기별 인재Pool 정기 레포팅

5 채용 전 OJT 평가

- 채용 확정 전 단계에서 최종검증을 위한 기업 현장 OJT 제공(2주)
- 기업 내부에서 현업을 수행하며 직무역량 및 조직 적응도 등을 평가
- OJT 종료 후 채용 여부 최종 결정

6 채용매니징 서비스

- 채용결렬 및 추가 채용 희망 시 협회 보유 인재pool 대상 채용매니징 서비스 상시 제공
- 훈련수료생 대상 채용설명회 등 구인활동 계속 지원

1차년도('21.10~'22.-08)

한 눈에 보는 벤처·스타트업 아카데미(1)

채용 연계 절차

기업→협회

참여신청서 및
채용공고 제출

협회→훈련생

채용공고 게시,
커리어 컨설팅

훈련생→협회→기업

입사지원서 작성 지원
희망기업에 이력서 배포

기업→훈련생

채용전형 진행,
OJT 대상자 선발

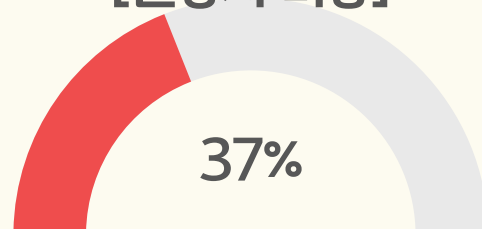
기업↔훈련생

기업OJT(2주),
채용여부 결정

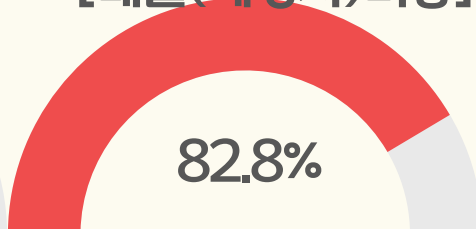
1. 훈련생 선발

- 총 454명의 훈련생 선발
- 전공자 비중 : 166명(37%)
 - * 전공 기준 : 컴퓨터공학, 소프트웨어학, 정보통신학
- 최종학력 : 대졸자 및 졸업예정(82.8%)
- 평균 연령 : 28세
 - * 26~30세 비중 56.3%, 21~25세 비중 31.7%

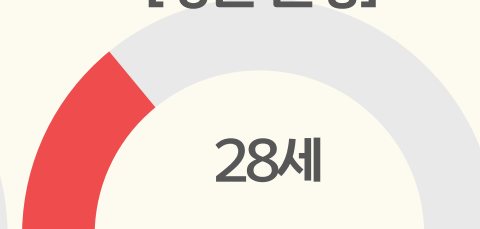
[전공자 비중]



[대졸(예정자)비중]



[평균 연령]



2. 직무훈련 실시

SW전문교육기관 멀티캠퍼스와 함께
총 880시간(5.5개월) 고강도 직무훈련 실시

과정 1

지능형 웹 서비스 풀스택 개발(281명)

과정 2

시큐어코딩을 적용한 앱 개발(31명)

과정 3

메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획(41명)

컴퓨터 사이언스부터 프로젝트 기반 학습(PBL),
팀 프로젝트까지 벤처형 실무 훈련 실시!

1차년도('21.10~'22.-08)

한 눈에 보는 벤처·스타트업 아카데미(2)

3. 기업 온보딩 OJT

훈련생의 역량 및 조직적응도 평가를 위해
2주간 기업 현장에서 온보딩 OJT 실시

OJT 참여기업 만족도 조사 결과(32개사 참여)
OJT 매칭 훈련생 채용 의향이 있는 기업이 75%

만족도 조사 참여기업 한마디!

- ☒ "신입개발자에게 필수인 성실과 학습의지를 확인할 수 있었다"
- ☒ "배우려는 자세와 인성을 확인할 수 있어서 좋았다"
- ☒ "기초가 잘 잡혀있는 훈련생이라 채용을 결정했다"

4. 채용의향 확정

OJT 종료 전 기업-훈련생 간
채용(근무)의향 최종 확인 후 근로계약 체결

OJT 종료 후 채용이 성사되지 못한 경우,
미매칭 기업-미매칭 훈련생 추가 채용연계 계속!
벤처스타트업 아카데미 전용 온라인 채용관 운영 중!

[온라인 채용관(그리팅)]



[참여기업 인터뷰 1]

(주)리테일테크

"OJT 진행한 모든 회차에서 채용 성사"

OJT를 통해 훈련생들의 업무역량을
파악해 적잡한 업무에 배치할 수 있었다.
SW개발자 인력확보에 큰 도움이 되었다.



[참여기업 인터뷰 2]

(주)미쓰리

"기존 인력양성 과정 대비 기업의 교육기간 절감"

채용한 훈련생은 신입개발자로서
만족할만한 업무역량을 보여주고 있다.
앞으로도 매 회차 채용연계에 참여할 계획이다.

신입이지만 **쓸만한 SW인재양성**,
벤처·스타트업 아카데미의 여정에 함께해주세요!

191개의 벤처기업 회원사 및 선도 벤처기업과 함께하고 있습니다!



참여기업 191개사
메타버스 기획자

평균 28세 경희대

채용대박 750명 선발

승실대
컴퓨터공학
소프트웨어학

인재영입

연세대 **백엔드** 프론트엔드

원광대

시큐어앱 전공자 166명

채용 168명

**벤처·스타트업
아카데미에서
성공적인 SW인재영입을
경험해보시기 바랍니다!**

(사)벤처기업협회 인재육성팀

담당자 : 이현주 대리, 최유미 대리

Tel : 02-6331-7050, 7155 / E-mail : new@kova.or.kr



[사업안내 바로가기]

과정1

지능형 웹서비스 풀스택 개발자 양성과정

■ 전체 훈련과정 로드맵

지능형 웹서비스 풀스택 개발

기획/기술교육	540시간 (56%)	프로젝트/OJT	380시간 (40%)	이러닝	40시간 (4%)
---------	-------------	----------	-------------	-----	-----------

프로그래밍	문제해결 프로그래밍 (196시간)		
	문제해결 Java 프로그래밍	데이터베이스	알고리즘을 통한 SW 문제해결
↓			
웹 서비스	풀스택 서비스 개발과 AI 플랫폼 활용 (320시간)		
	프론트엔드 프로그래밍	백엔드 프로그래밍	AI 플랫폼
↓			
기획	데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획 (24시간)		
	데이터 분석 및 시각화		디자인 씽킹 기반의 아이디어 기획
↓			
종합 프로젝트	[프로젝트(팀)] 참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 (300시간)		
	참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트		프로젝트 발표회
↓			
현장실무 OJT	기업 OJT PBL 수행 프로젝트 (80시간)		

상시학습
이러닝
(40시간)

교과목 로드맵

교과 구분	차수(주/월/분기/학기)					
	1월차 (160h)	2월차 (160h)	3월차 (160h)	4월차 (160h)	5월차 (160h)	6월차 (160h)
이러닝 상시학습	프로그래밍과 인공지능 (40h)					
정규교과	문제해결 프로그래밍 (160h)	문제해결 프로그래밍 (36h) 풀스택 서비스 개발과 AI 플랫폼 활용 (124h)	풀스택 서비스 개발과 AI 플랫폼 활용 (160h)	풀스택 서비스 개발과 AI 플랫폼 활용 (36h) 데이터와 디자인 싱킹을 활용한 서비스 기획 (24h)		
프로젝트				참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 (100h)	참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 (160h)	참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 (40h)
현장실무						현장실무 OJT (80H)

■ 교과목 구성

구분	교과목명	세부내용	교강사	시간		비고
				이론	실기	
상시학습 이러닝	프로그래밍 과 인공지능	- 데이터로 일하는 당신을 위한 데이터 활용의 기술 - 최적의 코딩을 결정하는 기본 알고리즘 - 업무에 바로 쓰는 자바프로그래밍 입문 - 업무에 바로 쓰는 SQL튜닝 입문 - 누구나 DO IT! 쉽게 시작하는 AI&프로그래밍 - 우리가 몰랐던 썬IT 이야기		40		원격
정규 교과	문제해결 프로그래밍	○ 문제해결 Java 프로그래밍 - 컴퓨터 구조 및 자료구조 - 자바 프로그래밍 - 객체지향 프로그래밍 - 스레드 프로그래밍 - 개인종합실습	[주강사] 문경미 박창림 안영진 유선준 윤민영 이경미 전은수 정준수	24	52	원격
		○ 데이터 베이스 - DB 설계, 모델링 - SQL			40	원격
		○ 알고리즘을 통한 SW문제해결 - 검색 - 스택 & 큐 - 재귀 - 정렬			80	원격
	풀스택 서비스 개발 과 AI 플랫폼 활용	○ 프론트엔드 프로그래밍 - HTML/CSS - JavaScript - React, Vue - 웹 표준 - 개인종합실습	[주강사] 문경미 박창림 안영진 유선준 윤민영 이경미 전은수 정준수 [보조강사] 김정호 박경태 이동현 이정규	40	100	원격

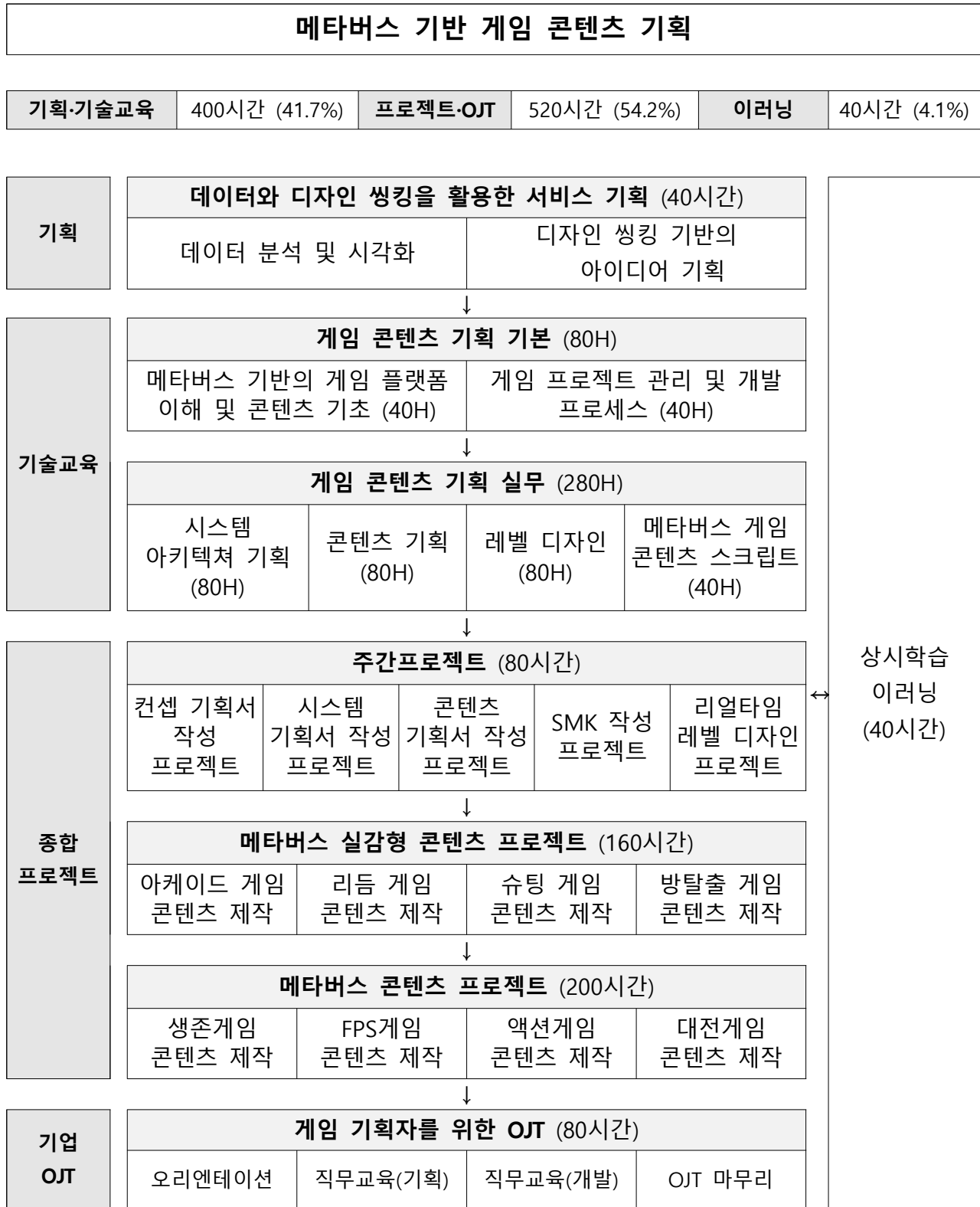
			임정섭 정민아 조성희 최인규			
		○ 백엔드 프로그래밍 - Java Servlet - JSP - Node.JS - Spring - 개인종합실습		40	100	원격
		○ AI 플랫폼 - AI Platform 이해 및 활용 - 음성, 문자, 이미지, 물체 감지 API 활용 - Cloud 서비스를 활용한 서비스 배포			40	원격
	데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획	○ 디자인 씽킹 원리와 사례 ○ 데이터를 활용한 네트노그래피 - 구글 트렌드 / 네이버 데이터랩 - 썸트렌드 평판 / 소셜분석 ○ 아이디어 발산 ○ 프로토타입과 최소기능제품 (MVP)이해 ○ 디자인씽킹 결과발표 ○ 평가 및 상호 피드백	[주강사] 권서현 김미옥 이세영 정주용 최아영 [보조강사] 고종현 곽민철 김민성 김혜경 박정선	8	16	원격
프로젝트	참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트	○ 팀주제1 - AI Platform 활용한 운동 스케줄 관리 서비스 ○ 팀주제2 - OCR 서비스 활용한 샴푸 유효성분 확인 서비스 ○ 팀주제3 - 인공지능 챗봇 비서 ○ 팀주제4 - 스포츠 데이터 커뮤니티 서비스 ○ 팀주제5 - AI 기반의 간추린 뉴스 음성 서비스 ○ 팀주제6 - K-Pop 댄스 AI 멘토 서비스	[주강사] 문경미 박창림 안영진 유선준 윤민영 이경미 전은수 정준수 [보조강사] 김정호 박경태 이동현 이정구 임정섭 정민아 조성희 최인규		292	원격

		○ 팀주제7 - 날씨 기반의 맛집 AI 추천 ○ 팀주제8 - 위치 기반의 AI 여행정보 추천번역 서비스 ○ 팀주제9 - 위험요소 안내 서비스 ○ 팀주제10 - 의류 추천 서비스				
		○ 프로젝트 발표회			8	원격
현장 실무	오리엔테이션	- 기업 주요 사업분야 및 보유 기술, 추진 사업 소개 - 현업 이슈 및 진행 프로젝트 공유 - 각 기업 개발자선배 멘토링	참여 기업 현장 전문가	16		현장
	프로젝트 기획	- 기업 보유기술에 대한 이해도 평가 - 기업의 당면 문제 도출 및 분석 - 프로젝트 주제 도출 - 문제해결 역량(문제의 정의, 해결 기법에 대한 접근 등) 멘토링 - 프로젝트 계획 수립 및 제안 (피드백)	참여 기업 현장 전문가		24	현장
	프로젝트 개발 및 개선	- 프로토타입 설계 및 개발 - 프로젝트 수행결과 중간점검(공개 평가) - 수행과정에서 도출된 문제와 해결과정 공유(멘토링) - 개선 방안 피드백	참여 기업 현장 전문가		32	현장
	최종평가	- 프로젝트 수행결과 최종발표 평가 - 프로젝트 과정에 대한 개별 학습과정 공유 - 우수 프로젝트 수행 학습자에 대한 포상(기업) - 프로젝트 결과에 대한 기업활용 피드백	참여 기업 현장 전문가		8	현장
총 계				168	792	

과정2

(커리큘럼) 메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획 과정

■ 전체 훈련과정 로드맵



교과목 로드맵

교과 구분	차수(월)					
	1월차 (160h)	2월차 (160h)	3월차 (160h)	4월차 (160h)	5월차 (160h)	6월차 (160h)
상시학습 (40H)	이러닝(40H)					
정규교과 (400H)	데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획 (40H) 메타버스 기반의 게임 플랫폼 이해 및 콘텐츠 기초 (40H) 게임 프로젝트 관리 및 개발 프로세스 (40H)	시스템 아키텍처 기획 (80H) 콘텐츠 기획 (48H)	콘텐츠 기획 (32H) 레벨 디자인 (80H) 메타버스 게임 콘텐츠 스크립트 (16H)	메타버스 게임 콘텐츠 스크립트 (24H)		
프로젝트 (440H)		주간 프로젝트 (32H)	주간 프로젝트 (32H)	주간 프로젝트 (16H) 메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트 (120H)	메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트 (40H) 메타버스 콘텐츠 프로젝트 (120H)	메타버스 콘텐츠 프로젝트 (80H)
기업 OJT (80H)						OJT (80H)

■ 교과목 구성

구분	교과목명	세부내용	교강사	시간		비고
				이론	실기	
정규 교과	이러닝	- 누구나 쉽게 만들수 있는 게임 그래픽 제작 (2D슈팅게임) Part.1 - 누구나 쉽게 만들수 있는 게임 그래픽 제작 (2D슈팅게임) Part.2 - 누구나 쉽게 만들수 있는 게임 그래픽 제작 (2D슈팅게임) Part.3 - 누구나 쉽게 만들수 있는 게임 그래픽 제작 (2D슈팅게임) Part.4	-	40	-	원격
	데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획	- 디자인 씽킹 원리와 사례 - 데이터를 활용한 네트노그래피 : 구글 트렌드 / 네이버 데이터랩 : 썬트렌드 평판/소셜분석 - 아이디어 발산 - 프로토타입과 최소기능제품 (MVP) 이해 - 디자인씽킹 결과발표 - 평가 및 상호 피드백	김미옥 고종현 (보조)	16	24	집체 (비대 면)
	메타버스 기반의 게임 플랫폼 이해 및 콘텐츠 기초	- 메타버스 기반의 콘텐츠 이해 - 메타버스 기반의 게임 기획자의 이해 - 게임 기획 업무와 기획 분야 직군의 이해 - 게임 제작 업무 프로세스 - 게임 장르의 이해 - 메타버스 플랫폼의 이해 - 메타버스 플랫폼의 게임 제작 사례 - 복합 장르의 구조 설계의 이해 - 응용 복합 장르 구조 설계 기법 - 개인별 타이틀 게임 컨셉 구상 - 게임의 핵심 구조 요소 학습 및 토론 - 컨셉 표현 기법 및 제안서 작성	김인권 이경호 (보조)	24	16	집체 (비대 면)
	게임 프로젝트 관리 및 개발 프로세스	- 게임 프로젝트 워크 플로우의 이해 - 애자일 프로세스, 스크럼 개발 방법론의 이해 - 개발 콘텐츠별 파이프라인 - 협업도구를 활용한 프로젝트 관리 실무 - 빌드 마스터링 프로세스의 이해	김인권 이경호 (보조)	24	16	집체 (비대 면)
	시스템 아키텍처 기획	- 시스템 기획의 이해 - 기능과 규칙 정기 - 문서 작업 - 정보의 표현과 자료 구조 - 콘텐츠 구조도 설계 및 시스템	공지훈 이경호 (보조)	-	80	집체 (비대 면)

구분	교과목명	세부내용	교강사	시간		비고
				이론	실기	
		구조 설계 - 툴의 정의 및 기능 설계 및 표현 - 게임 플레이 과정 설계 - 게임의 재미 요소, 플레이 능력, 목적과 목표 설계 - GUI의 이해 - 게임 진행 플로우와 구성 요소 분석 - 게임 기능 설정 및 설계 - 클라이언트 별 디자인 설계 및 기능 설정 - 명령 체계 설정 및 설계 - 아이템의 이해 및 정의 - 아이템 특성에 따른 분류 및 구분 설계 - 아이템 용도 설계 - 아이템 세부 정보 및 프로파일 제작				
	콘텐츠 기획	- 세계관 및 연대표 작성 - 시간적 배경 설정 - 공간적 배경 설정 - 매력적인 세계관 만들기 - 게임 시나리오의 이해 - 주인공 캐릭터의 여정 - 세부 주제 설정 - 주제 나누기 - 챕터 나누기 - 챕터별 시나리오 작성 - 캐릭터의 이해 및 정의 - 캐릭터 성격 창조 - 캐릭터 역할 부여 - 캐릭터별 세부 설정 및 프로파일 제작 - 캐릭터 기본 애니메이션 설계 - 캐릭터 특수 애니메이션 설계 - 캐릭터 모션 기획 및 FSM 설계	김인권 이경호 (보조)	24	56	집체 (비대면)
	레벨 디자인	- 레벨 디자인의 이해 - 게임 모드의 이해와 설계 - 배경 디자인 및 설계 - 게임 난이도 구조 설계 - 게임 환경 구조 설계 - 게임 난이도 적용 - 오브젝트와 스트럭처 - NPC 배치 - Spawn 포인트 설계 - 이벤트 설계 - 연출 설계 - 월드 제작 툴의 이해	김인권 이경호 (보조)	24	56	집체 (비대면)

구분	교과목명	세부내용	교강사	시간		비고
				이론	실기	
		- 다양한 게임 엔진의 활용 방법 학습 - 블록아웃 프로세싱 - 터레인 생성 - 머티리얼 페인팅 - 오브젝트 배치 - 이벤트 스크립트 - 플레이 디자인 - 라이트 프로세싱 - 포스트 프로세싱 및 완성				
	메타버스 게임 콘텐츠 스크립트	- 공개 게임 만들기 - 로블록스 스튜디오 이해 - 메뉴 구성 - 아이디어 구상 - 월드 만들기 - 오브젝트 제작하기 - 고급 건축 - 플레이 스크립팅 기초 - 고급 스크립팅 - NPC 만들기 - 퀘스트 만들기 - 최적화하기 - 툴박스 오브젝트 수정 - 커스텀 오디오	공지훈 이경호 (보조)	16	24	집체 (비대 면)
프로 젝트	주간 프로젝트	- 컨셉 기획서 작성 프로젝트 - 시스템 기획서 작성 프로젝트 - 콘텐츠 기획서 작성 프로젝트 - SMK 작성 프로젝트 - 리얼타임 레벨 디자인 프로젝트	공지훈 이경호 (보조)	-	80	집체 (비대 면)
	메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트	- VR기기를 활용한 아케이드 게임 콘텐츠 제작 - VR기기를 활용한 리듬 게임 콘텐츠 제작 - VR기기를 활용한 슈팅 게임 콘텐츠 제작 - VR기기를 활용한 방탈출 게임 콘텐츠 제작	김인권 이경호 (보조)	16	144	집체 (비대 면)
	메타버스 콘텐츠 프로젝트	- Roblox 플랫폼을 활용한 생존게임 콘텐츠 제작 - Roblox 플랫폼을 활용한 FPS게임 콘텐츠 제작 - Roblox 플랫폼을 활용한 액션게임 콘텐츠 제작 - Roblox 플랫폼을 활용한 대전게임	김인권 이경호 (보조)	16	184	집체 (비대 면)

구분	교과목명	세부내용	교강사	시간		비고
				이론	실기	
		콘텐츠 제작				
기업 OJT	오리엔테이션	- OJT 진행 관련 전반적인 OT진행 - 기존 진행 프로젝트 소개 - 현재 서비스 중인 게임 혹은 진행 프로젝트 소개 - 활용 중인 툴/엔진/플랫폼 소개	김영웅 한동수 김정성 권민수 임교영 이호영	-	8	기업 현장
	직무교육(기획)	- 기업 보유기술과 기획서 작성 실무 - 게임 기획 프로세스 교육 - 기획 직무 세분화/직무부여 - 기획서 작성 및 검토·피드백		-	32	
	직무교육(개발)	- 보유기술과 게임 개발/구현 실무 - 툴/엔진/플랫폼 업무 배정 - 회사 프로젝트 개발참여 - 결과물 구현 및 검토 · 피드백		-	32	
	OJT 마무리	- OJT 교육·업무 수행결과 정리 및 발표자료 작성 - OJT에 대한 각 수강생의 개별 학습과정 공유 - 수강생 별 최종 피드백 및 총평		-	8	
총 계				200	760	960