리서치 기록: AI 시대 게임 개발자 교육의 변화: 직무 재정의와 커리큘럼 재설계 — AI 대체 업무 아트 코드 QA 기획 디렉션 프롬프트 설계 커리큘럼 통합

> 작성일: 2026-04-01 02:15
> 결과물: `AI 시대 게임 개발자 교육의 변화 직무 재정의와 커리큘럼 재설계 AI 대체 업무 아트.md`

검색 결과 (Brave Search)

AI 실무 개발 | 카카오테크 부트캠프

- **URL**: https://kakaotechbootcamp.com/ai.html
- **요약**: 해커톤을 통해 실전 감각을 익히고, 팀별로 프로젝트를 기획하고 개발하며 협업과 문제 해결 역량을 키워나갑니다. ... 최종 프로젝트에 몰입하여 완성도를 높입니다. 카카오와 구름 현업 실무자들의 멘토링을 통해 프로젝트를 발전시킵니다. ※ 커리큘럼은 교육 과정 기획 및 운영 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

AI 시대의 '게임 개발자' 꿈꾸는 중고생, 생기부부터 달라진다 < 교육정보 < 기사본문 - 교육을 비추다

- **URL**: https://www.kyobit.com/news/articleView.html?idxno=2587
- **요약**: Stack Overflow의 2025년 개발자 설문조사에 따르면, 응답자의 84%가 개발 중 AI 도구를 사용하고 있으며, 기업들이 채용 과정에 AI 역량 테스트를 도입하는 추세다. 따라서 고등학교 때부터 AI 프롬프팅 능력, AI 생성 코드를 평가하고 수정하는 능력, AI와 협업하는 워크플로우 설계 능력을 기르는 것이 필수가 됐다.

[사람과 기술 42] 반발이 지나간 자리, '배우는 사람'이 남았다… AI 창의성 업스킬링 교육의 부상

- **URL**: https://v.daum.net/v/20260223114638704
- **요약**: 앞서 언급된 큐리어스 리퓨지가 '현장 기술을 다시 정렬하는 재교육'이라면, 프롬은 'AI 시대에도 인간이 책임져야 하는 창작의 핵심'을 붙잡는다. 큰 틀에서는 같은 업스킬링이지만, 설계가 달라지는 이유는 '업그레이드 대상'이 다르기 때문이다. 같은 업스킬링, 다른 설계… '직무 재교육'과 '방법론 학교'의 차이

[테크&포커스] 개발자 10명이 게임 4종 동시개발… 게임개발도 `AI발 생산성 혁명` - 디지털타임스

- **URL**: https://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2025022502101131065001
- **요약**: 특히, 기존에 사람의 ... 예를 들어, 아트, 번역, QA(품질 보증) 등의 작업을 AI 기반 솔루션으로 대체해 보다 효율적인 제작 환경을 구축하고 있다....

AI 시대 IT 종사자들의 운명은?

- **URL**: https://brunch.co.kr/@aimuse/49
- **요약**: 이를 통해 PM이 스스로 데이터 인사이트를 도출하고, 개발자와 디자이너에게 피드백을 주어 제품 개선을 주도하는 사례가 늘고 있습니다. 다시 말해 기획자가 데이터 분석가 겸 임무를 수행하며, 반대로 개발자나 데이터 전문가도 제품 기획 단계에서 더 적극적으로 참여하는 등 직무 구분이 옅어지고 있는 것입니다.

수집된 본문 (Jina Fetch)

- [AI 실무 개발 | 카카오테크 부트캠프](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html)
- [AI 시대의 '게임 개발자' 꿈꾸는 중고생, 생기부부터 달라진다 < 교육정보 < 기사본문 - 교육을 비추다](https://www.kyobit.com/news/articleView.html?idxno=2587)
- [[사람과 기술 42] 반발이 지나간 자리, '배우는 사람'이 남았다… AI 창의성 업스킬링 교육의 부상](https://v.daum.net/v/20260223114638704)
- [AI 시대 IT 종사자들의 운명은?](https://brunch.co.kr/@aimuse/49)

컨텍스트 (LM Studio 전달 내용)

```

- AI 실무 개발 | 카카오테크 부트캠프

출처: https://kakaotechbootcamp.com/ai.html

내용: [![Image 1: 카카오테크 부트캠프 로고](https://kakaotechbootcamp.com/source/logos/logo_KTB_light.svg)](https://kakaotechbootcamp.com/index.html)

- [풀스택](https://kakaotechbootcamp.com/fullstack.html)
- [AI 실무 개발](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html)
- [클라우드 네이티브](https://kakaotechbootcamp.com/cloud.html)
- [블로그](https://ktb-blog.goorm.io/)
- [](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#)

![Image 2: ktb_default](https://kakaotechbootcamp.com/source/ktb_default.png)

DeepLearning

NLP

FastAPI

Transformer

지원 일정

##### 26.2.26 (목) - 26.3.22 (일)

교육 일정

##### 26.5.12 (화) - 26.11.17 (화)

수강료

##### 0원 18,876,000원

KDT 자기부담금
```

- [과정 소개](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#intro)
- [커리큘럼](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#curriculum)
- [강사 소개](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#instructor)
- [교육 후기](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#story)
- [지원 일정](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#date)
- [자주 묻는 질문](https://kakaotechbootcamp.com/ai.html#faq)

PURPOSE

이 과정을 시작하는 이유

인공지능 기술은 더 이상 모델 학습 자체에 머물지 않고, 서비스 형태로 제공되고 지속적으로 개선·운영되는 시스템으로 자리 잡고 있습니다. 실제 현업에서는 데이터 수집·전처리, 모델 학습과 평가, API 서빙, 사용자 인터페이스, 그리고 운영 환경에서의 성능·비용·안정성까지 함께 고려해야 합니다. 특히, 최근에는 대규모 언어 모델(LLM), AI Agent와 같은 복합적인 구조가 빠르게 확산되면서, 단순히 “모델을 사용하는 것”이 아니라 모델을 조합하고, 평가하고, 통제하며, 서비스에 안전하게 연결하는 능력이 중요해지고 있습니다. 이러한 환경에서 인공지능 실무자는 알고리즘 이해뿐 아니라, 웹·백엔드·클라우드·운영 전반을 아우르는 시스템 관점의 역량을 요구받고 있는 것이 현실입니다.

![Image 3: ktb_intro_ai_1](https://kakaotechbootcamp.com/source/ktb_intro_ai_1.svg)

OBJECTIVES

이 과정의

- AI 시대의 '게임 개발자' 꿈꾸는 중고생, 생기부부터 달라진다 < 교육정보 < 기사본문 - 교육을 비추다

출처: https://www.kyobit.com/news/articleView.html?idxno=2587

내용: [송동일 기자]

게임 개발자를 꿈꾸는 중·고등학생들의 진로 준비 방식이 근본적으로 바뀌고 있다. 과거에는 C++이나 파이썬 같은 프로그래밍 언어를 얼마나 잘 다루느냐가 게임업계 진입의 핵심이었다면, 2025년 현재는 '왜 이 게임을 만들어야 하는가', '사람들이 게임에서 어떤 관계를 맺게 할 것인가'와 같은 철학적 질문에 답할 수 있는 역량이 더 중요해졌다.

![Image 1](https://cdn.kyobit.com/news/photo/202511/2587_2569_2820.jpg)

사진='코딩'에서 '관계 구성'으로 중요성이 변해가는 게임 개발

넥슨 데브캣 스튜디오의 김동건 대표가 최근 JTBC 뉴스룸 인터뷰에서 자녀 교육 방식을 묻는 질문에 "하라는 게임은 안 하고 왜 공부를 하느냐고 말한다"고 답해 화제가 됐다. 이는 단순한 농담이 아니라, 생성형 AI 시대에 게임 개발자가 갖춰야 할 역량의 본질을 보여주는 발언이다. 게임 개발자의 90% 이상이 이미 AI를 업무에 활용하면서 단순 코딩 능력은 희소성을 잃었고, 대신 게임을 통해 전달할 '의미'와 '경험'을 설계하는 인문학적 통찰력이 핵심 경쟁력 으로 떠올랐기 때문이다.

이러한 변화는 고등학교 생활기록부(세특) 관리부터 대학 전공 선택, 비교과 활동 전략까지 전방위적인 진로 설계의 변화를 요구하고 있다. 교육 전문가들은 "단순히 코딩 학원을 다닌다는 기록보다, 게임을 통해 인간의 관계와 경험을 탐구한 흔적이 대학 입시와 향후 취업에서 더 큰 경쟁력이 된다"고 조언한다.

생기부 세특 전략의 대전환..."정보 시간만으론 부족하다"

게임 개발자 진로를 준비하는 학생들의 생활기록부 작성 전략이 달라지고 있다. 과거에는 정보 과목에서 "파이썬으로 계산기를 만들었다"거나 "C언어 기초를 학습했다"는 식의 기록이 일반적이었다. 그러나 교육 현장 전문가들은 이제 이러한 기록만으로는 게임 관련 학과의 학생부종합전형에서 차별화가 어렵다고 입을 모은다.

국어 과목 세특 작성 전략: 조셉 캠벨의 『천의 얼굴을 가진 영웅』을 읽고, 고전 신화의 영웅 여정 구조(소명-입문-시련-귀환)가 현대 오픈월드 RPG의 퀘스트 설계에 어떻게 적용되었는지 분석하는 탐구가 대표적이다. 예를 들어 '젤다의 전설'이나 '원신' 같은 게임의 튜토리얼 구조를 신화학적 관점에서 해석하고, 플레이어의 선택에 따라 서사가 분기되는 구조를 플로우차트로 시각화하는 활동이다. 이는 문학적 상상력과 프로그래밍의 알고리즘적 사고를 동시에 보여줄 수 있어 입학사정관들에게 긍정적으로 평가받는다.

사회·윤리 과목 융합 탐구: MMORPG(대...

```
```