리서치 기록: 게임 교육 시장의 변화: 전문대 대학원 vs 부트캠프 vs 기업 내부 육성, 무엇이 이기는가 — 전통 교육 부트캠프 사내교육 비용 기간 취업률 비교

> 작성일: 2026-04-01 02:06
> 결과물: `게임 교육 시장의 변화 전문대 대학원 vs 부트캠프 vs 기업 내부 육성 무엇이 이기는가.md`

검색 결과 (Brave Search)

코딩 부트캠프 - 나무위키

- **URL**: https://namu.wiki/w/%EC%BD%94%EB%94%A9%20%EB%B6%80%ED%8A%B8%EC%BA%A0%ED%94%84
- **요약**: 제너럴 어셈블리는 본래 디지털 노마드를 위시한 소규모 벤처기업가들에게 코워킹 스페이스를 제공하는 공간임대업 회사였으나, 스마트폰의 보급으로 IT버블 이래 제2의 개발자 붐이 불자 이러한 시장의 수요를 파악, 비전공자나 학생을 훈련시켜 개발자 커리어로 전환시키는 형태의 교육사업을 시작하기에 이르렀다.

개발자 취업을 위한 2024년 부트캠프 비교 요약(국비지원vs유료) : 네이버 블로그

- **URL**: https://m.blog.naver.com/fastcampus/223072584227
- **요약**: 날이 갈수록 개발자를 양성하는 부트캠프는 더 많아지고 다양해지고 있습니다. 개발자로 이직, 취업을 원하...

부트캠프와 취업시장

- **URL**: https://brunch.co.kr/@danieljeong/42
- **요약**: 교육의 수준에 대해서는 내가 들었던 KDT 어떤 한 과정뿐 아니라 부트캠프 전반적으로 퍼져있는 문제처럼 보였다. 특히 위 매거진에 있는 내용처럼 커리큘럼은 수시로 변경되고 강사들끼리 공유가 되지 않으니 같은 내용이 두 번 세 번 반복되는 것은 흔히 있는 일이다. 이런 형편없는 교육이 유지되는 것은 처음에 말했던 일단 수강생만 자리에 앉히면 돈이 나오기 때문이다. 이후 수강생들의 취업률은 곧 사업 실적으로 이어지니 신경을 아예 안 쓰는 것은 아니지만 질 좋은 교육을 제공해서 수강생들의 취업실적을 끌어올리는 것은 굉장히 어렵거나 불가능한 일이라고 보는지 소개해주는 곳은 거의 최저임금에 가까운 형편없는 곳이다.

개발자 국비 교육 vs 유료 학원 (부트 캠프) — vitnal 아카이브

- **URL**: https://jcon.tistory.com/131
- **요약**: 이런 이야기를 하는 이유는 개발자로 전직을 하고 싶은 확실한 이유가 한가지 있어야 한다고 생각하기 때문입니다. 저는 그 이유가 연봉과 나의 시간의 가치를 올리는 것이었고, 국비교육 과정과 부트캠프를 통해 약 1년정도 공부를 하여 개발자로서 시작할 수 있었습니다.

대한민국 부트캠프 비교 - 쌀 팔다 개발자 - 티스토리

- **URL**: https://daeguowl.tistory.com/199
- **요약**: 개인적으로는 성수에 패스트캠퍼스 자체 공간으로 운영하고 있고, 가격도 다른 부트캠프에 비해 저렴한 편이며, 12개월 무이자 할부를 지원하고 있어서 좋았다.(나는 12개월 무이자 할부로 결제하고, 4개월만 낸 뒤 취업 후에 갚아나가기 시작했다.) 다만 결국 본인이 원하는 것이 무엇이였는지에 따라서 부트캠프의 만족도가 많이 변하게 되는 것 같다.

수집된 본문 (Jina Fetch)

- [개발자 취업을 위한 2024년 부트캠프 비교 요약(국비지원vs유료) : 네이버 블로그](https://m.blog.naver.com/fastcampus/223072584227)
- [부트캠프와 취업시장](https://brunch.co.kr/@danieljeong/42)
- [개발자 국비 교육 vs 유료 학원 (부트 캠프) — vitnal 아카이브](https://jcon.tistory.com/131)
- [대한민국 부트캠프 비교 - 쌀 팔다 개발자 - 티스토리](https://daeguowl.tistory.com/199)

컨텍스트 (LM Studio 전달 내용)

```

- 코딩 부트캠프 - 나무위키: 제너럴 어셈블리는 본래 디지털 노마드를 위시한 소규모 벤처기업가들에게 코워킹 스페이스를 제공하는 공간임대업 회사였으나, 스마트폰의 보급으로 IT버블 이래 제2의 개발자 붐이 불자 이러한 시장의 수요를 파악, 비전공자나 학생을 훈련시켜 개발자 커리어로 전환시키는 형태의 교육사업을 시작하기에 이르렀다.

출처: https://namu.wiki/w/%EC%BD%94%EB%94%A9%20%EB%B6%80%ED%8A%B8%EC%BA%A0%ED%94%84

- 개발자 취업을 위한 2024년 부트캠프 비교 요약(국비지원vs유료) : 네이버 블로그

출처: https://m.blog.naver.com/fastcampus/223072584227

내용: 날이 갈수록 개발자를 양성하는 부트캠프는 더 많아지고 다양해지고 있습니다.

개발자로 이직, 취업을 원하는 예비 개발자들이 많아지고 있다는 뜻이겠죠.

[![Image 1](https://mblogthumb-phinf.pstatic.net/MjAyMzA0MTJfMTQ3/MDAxNjgxMjg5MDg4Mjc4.IXf7eeLLyyWWLrd4JSV_-wAvZLLpBfAQc7Y608eQdwIg.K2PJM0Ax1Jv6IY8jzXx8y3JKY0QZbbjogSmQzyLuj9wg.PNG.fastcampus/%EB%B6%80%ED%8A%B8%EC%BA%A0%ED%94%84_%EB%B9%84%EA%B5%90_1.png?type=w800)](https://m.blog.naver.com/fastcampus/223072584227)

**부트캠프(Bootcamp)란?**

'신병 훈련소'라는 뜻의 영어 단어로, 단기간에 개발자를 양성하는 개발자 교육 과정을 뜻하는 말로 많이 쓰이고 있습니다.

빠르게 개발자로 취업하기 위한 발판으로 부트캠프를 찾는이유는 명확합니다.

개발자가 되기 위해서는 배워야 할 언어들이 상당히 많은데,

그 언어들을 배우기 위해서 우선순위를 정하고 하나하나 찾아보는 건 비효율적이기 때문이죠.
```

따라서, 개발 교육, 멘토링, 스터디, 취업 컨설팅 등

개발자 취업에 꼭 필요한 필수 로드맵을 기초부터 끝까지 전부 제공하는 부트캠프를 찾게 됩니다.

그러나 아무리 짧아도 3달, 길게는 10개월 이상의 시간이 들고

교육비 또한 적지않은 금액의 교육비가 드는 만큼

부트캠프에 등록하기 전에 리뷰와 비교글을 찾아보는건 당연합니다.

찾아보다 보면 교육 기간, 장소, 입학시험 등등

부트캠프마다 각양각색의 커리큘럼을 가지고 있어

많은 대학생, 취업 준비생, 이직 준비생들이

본격적으로 시작하기도 전에 난관에 부딪히곤 합니다.

그래서,

개발자로 취업을 원하는 분들이

한눈에 비교해 볼 수 있도록 시중에 유명한 **국내 부트캠프 6개**를 모아봤습니다.

어떤 부트캠프가 나의 상황과 실력에 더 맞을지 한번 확인해보세요!

교육기관패스트캠퍼스

부트캠프바닐라코딩

부트캠프항해99

부트캠프코드스테이츠

부트캠프내일배움캠프

부트캠프메가테라

부트캠프

기간7개월6개월3.5개월6개월4개월3개월

장소온라인오프라인온라인온라인온라인온라인

선발인원

(기수)약 50명약 36명약 150명약 100명약 150명약 10명

지원 방법온라인 지원 후

녹화 면접온라인 지원온라인 지원 후 면접온라인 지원 후 면접온라인 지원온라인 지원 후 면접

입학시험OOOOXX

기업 연계

**프로젝트

- 부트캠프와 취업시장

출처: https://brunch.co.kr/@danieljeong/42

내용: 들어가기에 앞서 모든 부트캠프는 쓰레기이며 시간, 돈낭비라고 말하고 싶은 것은 아니다. 부트캠프를 통해서 짧은 시간 안에 기술을 습득하거나 커리어전환, 취업을 하는 분들도 분명히 있으며 어디까지나 좋은 부트캠프와 참여하는 사람에 따라 다를 것이다.

나는 현재 회사에서 SW엔지니어로 일을 하고 있다. 내가 하는 일을 엄밀하게 정의하기에는 어떤 순수한 소프트웨어보다는 좀 잡다하게 하고 있다는 것이 함정이지만... 그리고 나는 컴퓨터공학을 전공한 어떤 순수한 개발자는 아니다. 주전공은 항공우주공학이었고 빅데이터연계전공이라는 (컴퓨터공학+산업공학을 합쳐놓은 코스) 기묘한 복합전공을 이수하였다. 나의 프로필을 보면 알겠지만 어떻게 보면 방산이라는 제조업 기반 산업에 기계 도메인지식을 가지고 있으면서도 SW를 할 줄 아는 사람이라는 이해관계가 작동한 것이 아닌가 생각해 본다. 실제로 내 포트폴리오도 기계와 SW가 짬뽕된 느낌이 없지 않아 있다.

학교를 다니면서 처음부터 SW를 하고자 마음먹은 것은 아니고 (그럴 거였으면 항공우주를 안 했지...) 새로운 것을 결정하기에는 조금 늦은 시기 3학년쯤으로 기억한다. 전과를 하거나 복수전공을 하기에는 애매한 시간이 되어버려 차선책으로 복합전공을 들었다. 그 과정에서 여러 가지 부트캠프를 알게 되었고 졸업 후에는 바로 취업을 하기보다 일명 싸피(SSAFY)라고 부르는 삼성소프트웨어 아카데미에 지원하기도 하였다. 하지만 아쉽게도 싸피는 면접에서 떨어졌고 복합전공을 듣다가 졸업사정도 꼬였던 터라 학교에서 고용노동부와 같이 운영하는 KDT 부트캠프를 병행하며 취업준비를 하였다.

> 코로나와 부트캠프

진로를 고민하던 대학교 3학년일 때 코로나가 퍼졌다. 코로나는 많은 것을 바꾸어놓았는데 비대면으로 많은 것들이 전환되었다. 그렇게 비대면 IT기반의 서비스를 제공해 줄 개발자가 급격하게 필요해졌으나 그만한 개발자 공급이 따라오지를 못해 인건비가 급상승하였다. 이런 현상을 가지고 대대적인 홍보와 마케팅을 한 곳이 있으니 바로 부트캠프다. 부트캠프에 대해서 간단하게 이야기하자면 일종의 취업사관학교 같은 느낌으로 정식으로 학위를 주거나...

```
```