



지역·산업맞춤형 일자리창출 콘텐츠 전문 프로듀서 양성 프로젝트 교육생 모집!

애니메이션, 웹툰 등 다양한 분야의 일자리 창출을 통한
지역 문화 콘텐츠산업 활성화 기여 및 실무에 꼭 필요한 부분만 집중적으로
교육 진행 후 취업까지 연계

모집기간 : 2022. 4. 18. [월] ~ 5. 27. [금] 11시까지

모집방법 : 비아프 홈페이지를 통한 <신청서 작성> 후 전자우편 접수 (pisaf@biaf.or.kr)_파일명(교육생_000)

교육인원 : 20명 (모집인원수에 따라 면접을 통해 선정될 수 있습니다.)

모집대상 : 애니메이션관련 콘텐츠 기획, 제작을 희망하는 졸업예정자 및 구직희망자

교육프로그램

회차	교육제목	시간	교육내용
계		138	
1차	한국 애니메이션 총괄 및 제작 과정 -연필로 명상하기	3	<ol style="list-style-type: none"> 극장용 애니메이션 제작 전반적인 실무 프리-메인-포스트 프로덕션 국내 애니메이션 시장 전망
2차	한국 애니메이션 산업과 2D 애니메이션 세부 업무 -스튜디오 애니멀	4	<ol style="list-style-type: none"> 애니메이션 산업의 과거와 현재 그리고 미래 2D 애니메이션 기획-제작 프로세스 애니메이션 기획서 작성 2D 애니메이션 테크니컬 디렉션
3차	3D 애니메이션 실무 및 제작 사례 -잭스트리	2	<ol style="list-style-type: none"> 3D CGI 를 이용한 광고 및 홍보영상 제작 파이프라인을 실무중심으로 구성 노션 및 밀라노트를 활용한 제작 관리 방법을 잭스트리 사례로 강의
4차	웹툰 제작 및 다양한 제작기법 사례 -두루픽스 / 크리에이티브 섬	2	<ol style="list-style-type: none"> 사례를 통해 소개하는 애니메이션과 웹툰의 다양한 제작기법 웹툰 컬러 및 배경
5차	어도비 애니메이션 실무 및 제작사례 -애니듀 / 아트플러스엠	3	<ol style="list-style-type: none"> 어도비 애니메이트 실무 강의 어도비 애니메이트, 어도비 플래시를 이용한 디지털 2D 애니메이션 제작자 양성 벡터 기반 2D 프로그램 교육을 통하여 뉴미디어 애니메이션 작업자 양성
6차	애니메이션 실기 1차	2	- 교육생 개별 기획서 준비 및 기업 방문
7차	애니메이션 심화 과정 1	30	- 프리/메인/포스트 프로덕션 실무 (해당 교육생 및 기업별 실무 내용은 다를 수 있음)
8차	애니메이션 심화 과정 2	30	- 2D 애니메이션 제작 실무 (해당 교육생 및 기업별 실무 내용은 다를 수 있음)
9차	애니메이션 심화 과정 3	30	- 3D 애니메이션 제작 실무 (해당 교육생 및 기업별 실무 내용은 다를 수 있음)
10차	애니메이션 심화 과정 4	30	- 웹툰, 어도비 제작 실무 (해당 교육생 및 기업별 실무 내용은 다를 수 있음)
11차	애니메이션 실기 2차	2	- 기획서 피칭 및 최종 결과 (해당 기업별 다를 수 있음)

교육일정 및 교육장소

구분	교육일정	교육장소	교육시간
〈이론〉			
1차	6월 25일(토)	한국만화영상진흥원 교육실	10시~13시 (3시간)
2차			14시~18시 (4시간)
3차	7월 2일(토)		10시~12시 (2시간)
4차			13시~14시 (2시간)
5차	7월 9일(토)		10시~13시 (3시간)
6차			14시~16시 (2시간)
〈실기〉			
7차~11차	〈7월~8월〉 각 해당 기업체에서 교육진행		교육생과 교육일정 및 시간 협의

※코로나19 상황에 따라 〈교육장소〉는 변경 될 수 있습니다. / 〈교육장소〉는 추후 확정 시 공지

참여업체 : 연필로 명상하기, 스튜디오 애니멀, 아트 플러스엠, 잭스트리, 크리에이티브 섬, 두루픽스, 애니듀

교육생 제공사항 : 수료증 및 교통비

- 자세한 내용은, www.biaf.or.kr 을 참고해주세요