

42서울, MMORPG 로 풀어보자.

이노베이션 아카데미

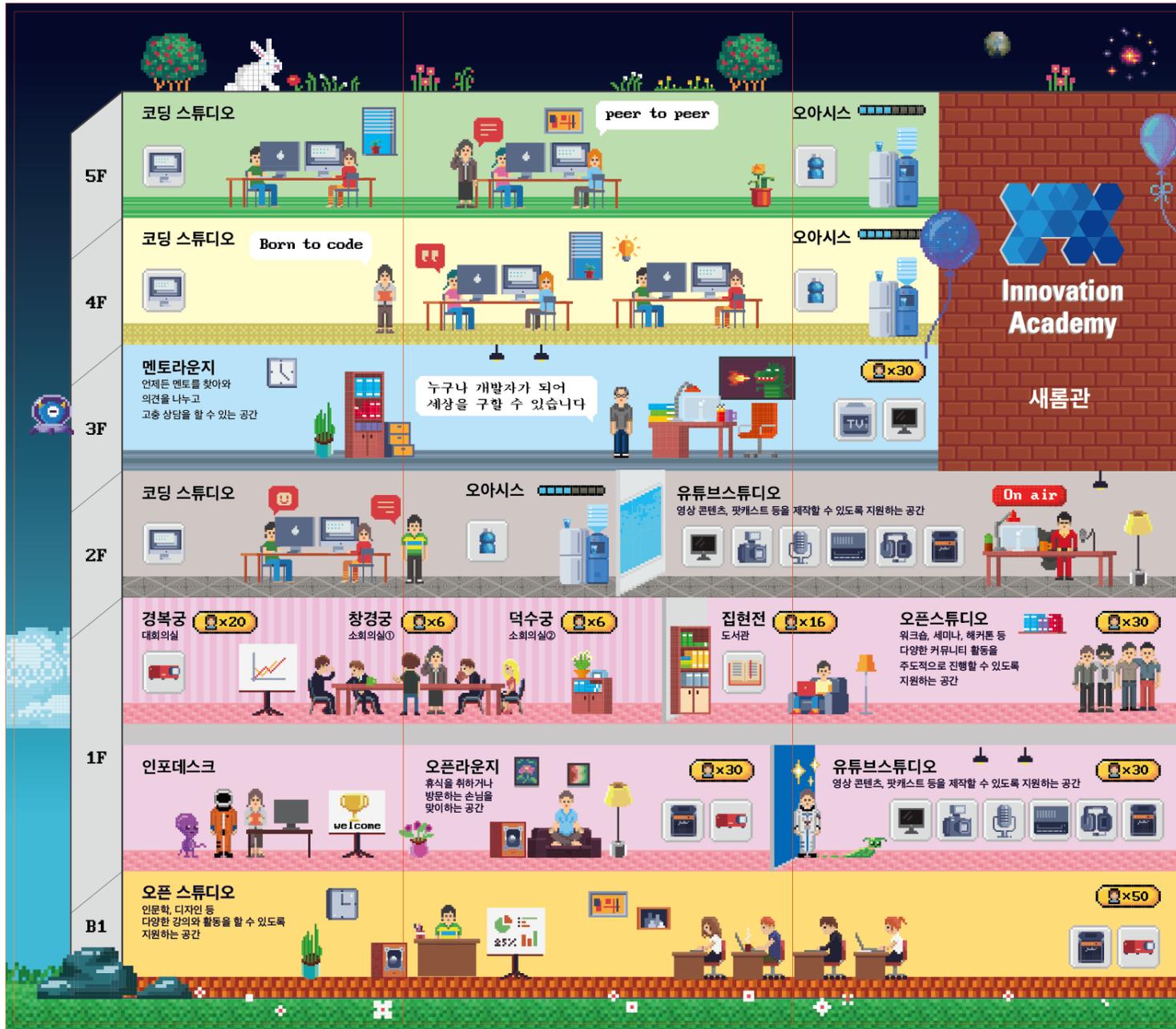
이호준 멘토







출처 : (재) 이노베이션아카데미



새롭관

우리는 헤아릴 수 없이 거대한
우주와 시간의 역사 속에서
찰나의 순간을 함께 보내며
경이로운 모험을 하는
여행자들입니다.

이 안내서가
여행자들에게 도움이 되기를
희망합니다.



42
SEOUL
Innovation Academy
2nd planet
서울시 서초구 강남대로 327 대릉서초타워
(2호선 신분당선 강남역 5번 출구)

Software for people, for world



너로서움을 여행하는
개발자들과
우한

PLANET MAP



www.innovationacademy.kr
42 SEOUL 42seoul.kr
Github github.com/innovationacademy-kr



42

SEOUL
Innovation Academy

교수, 교재, 학비가 없는 3無 교육 프로그램

42 SEOUL은 단순 지식을 가르치는 곳이 아닙니다.

소프트웨어에 대한 경험을 나누는 방법,

멋진 동료와 협업하는 방법,

누군가를 위해 본인의 경험을 공유하는 방법을 배웁니다.

그리고 배우는 방법을 배웁니다.

최고의 소프트웨어 개발자로 성장할 수 있는 곳,

최고의 동료와 함께 성장할 수 있는 곳, 바로 42 SEOUL입니다.



이노베이션 아카데미



1. 프랑스 국제학교, “에꼴42”의 서울캠퍼스

- 소프트웨어 분야 그랑제꼴(엘리트 양성학교) 과정
- 전일제 코딩훈련, 2년제 비학위 교육과정
- 연령, 학력에 관계없이 지원가능한 열린 선발방식

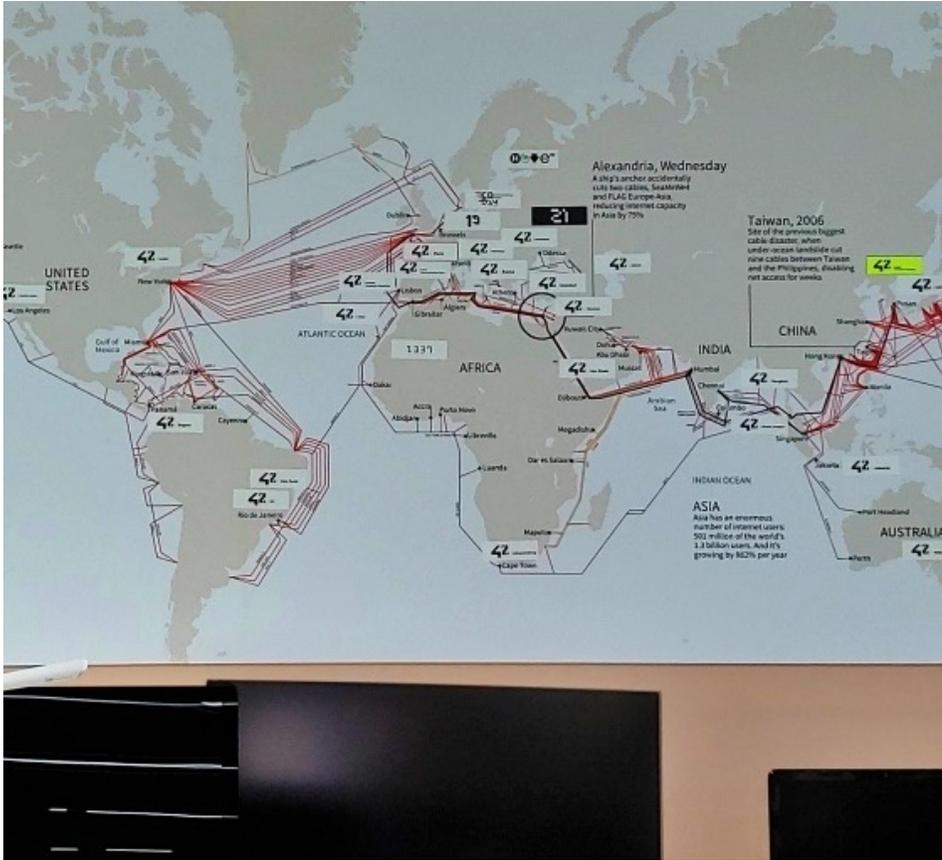
2. 프로젝트 중심, 동료간 협력성장방식

- 강사없이 협력.성장하는 동료간 자율학습방식
- 세계가 동일하게 학습하는 프로젝트형 문제은행DB
- 총 4,160시간(주당 40시간) 이상 몰입과정

3. 다양하게 열린 기업협력 프로그램

- 맞춤형 인재 양성을 위한 “PBL 콘텐츠” 공동 제작
- 교육생과 함께 하는 “R&D 프로젝트” 등.

글로벌 42 캠퍼스



능동적 개발자를 길러내는 “종합훈련방식”

ZERO Teacher
ZERO Classes
ZERO Tuition.

동료학습
상호평가
자발적동기

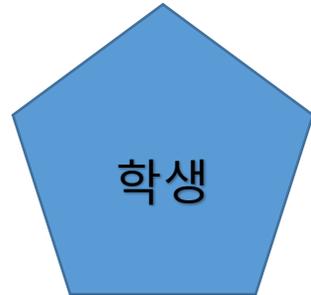
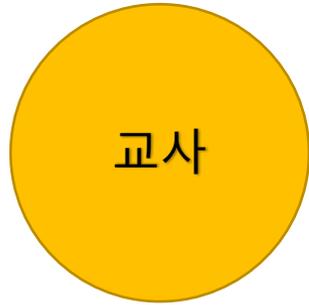
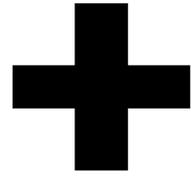
문제해결력
능동적태도

커뮤니티 학습법
능동형 학습법

자발적이고
도전적인 인재

저비용, 고효율 교육체계
높은 확장성, 높은 지속가능성

- 130개 이상 프로젝트형 과제
- 주당 40시간 이상 개발 집중 환경
- 글로벌 30개 캠퍼스, 국제 공동 커리큘럼



출처 : <https://m.blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=sageleadership&logNo=221256172140>



42



집단지성으로 교사의 역할을 P2P 로 대체
학습이 가능함 (MAU 150명 이상)



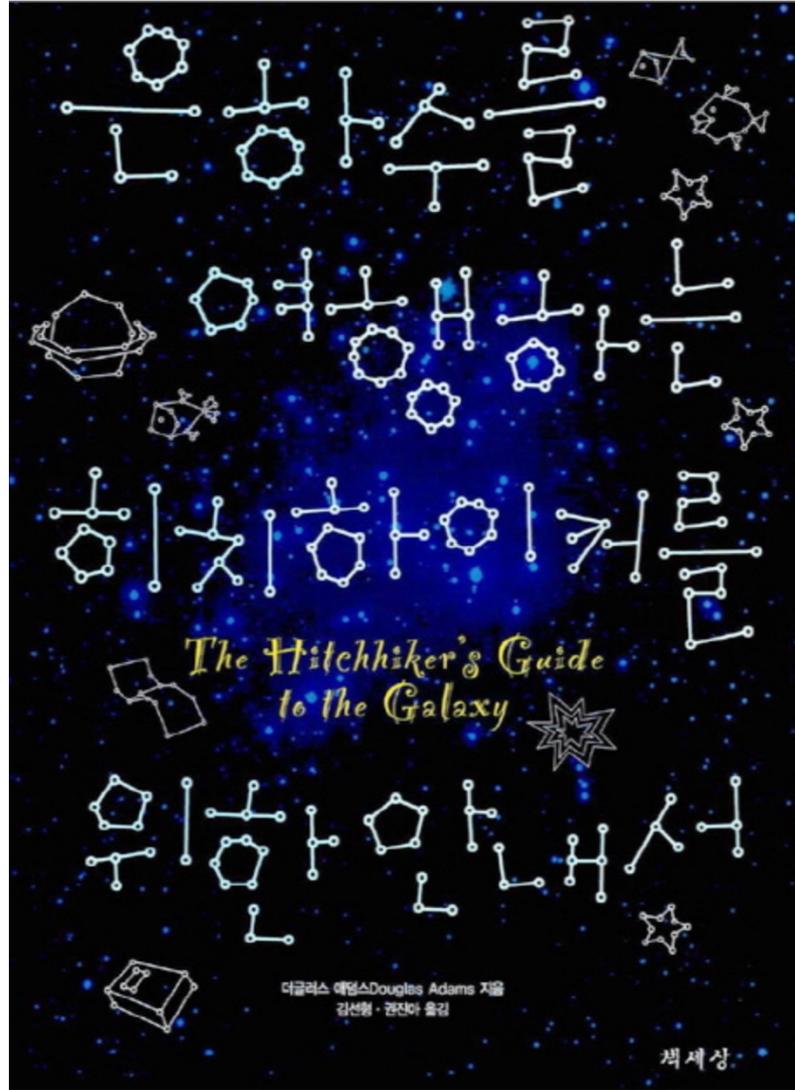
교사와 집단지성의
적절한 상호작용이 필요함



학교

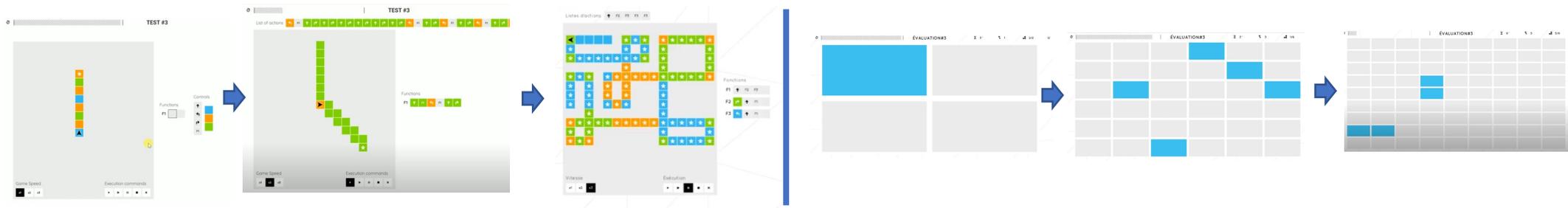


교사의 역할이 절대적임



이노베이션 아카데미 42 SEOUL

1. 2시간 온라인테스트(논리력테스트,기억력테스트)



2. La Piscine(1개월 집중교육)

3. 본 과정 교육



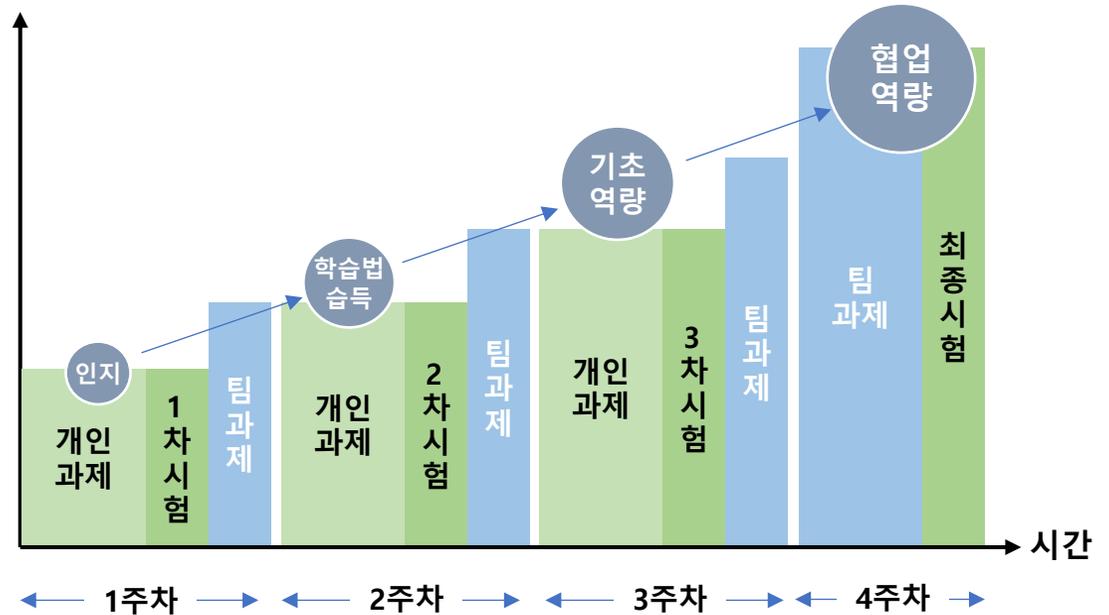
La Piscine

해병대 캠프 생존 훈련 방식



- 동료학습 방식에 적응하는 기초 훈련 과정
- 코딩경험이 전무해도, 생존가능한 커리큘럼(개인, 팀과제)
- 주당 60시간 이상 4주간 몰입

학습 난이도



퀘스트 & 미션 레벨링

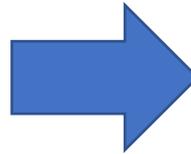


소셜게임 <에브리타운>의 퀘스트 화면. 어렵지 않아요

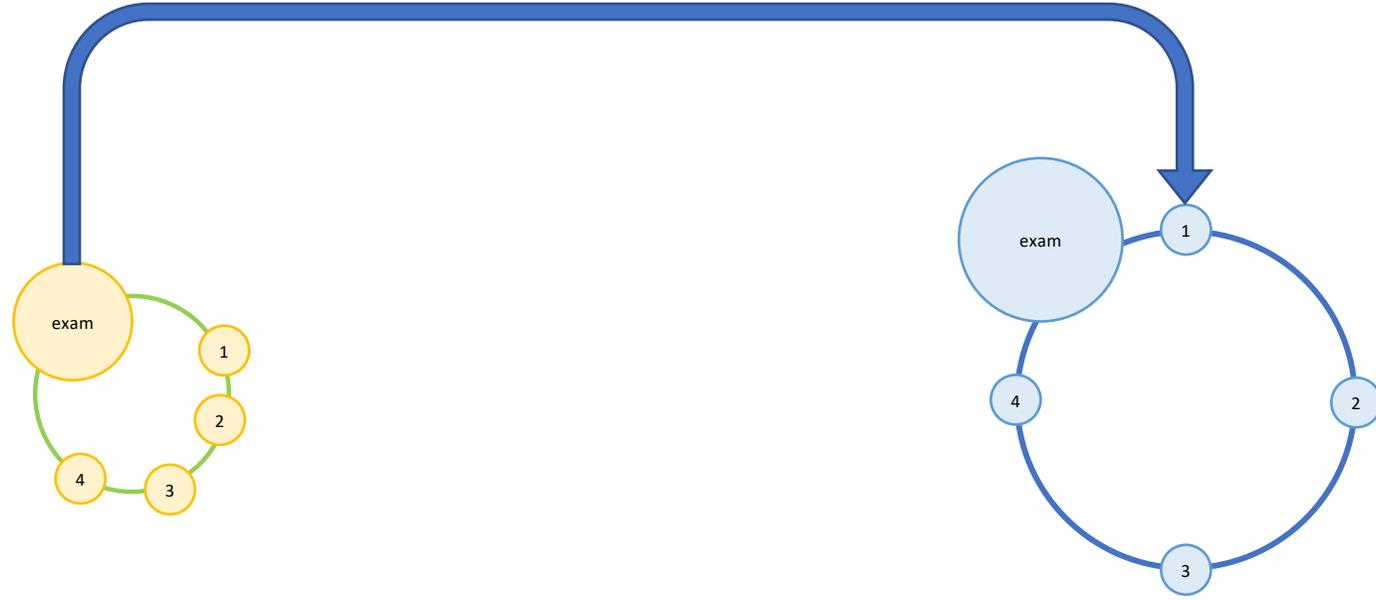
출처 : <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=16270372&memberNo=873146>



출처 : <https://m.news.zum.com/articles/58718899>

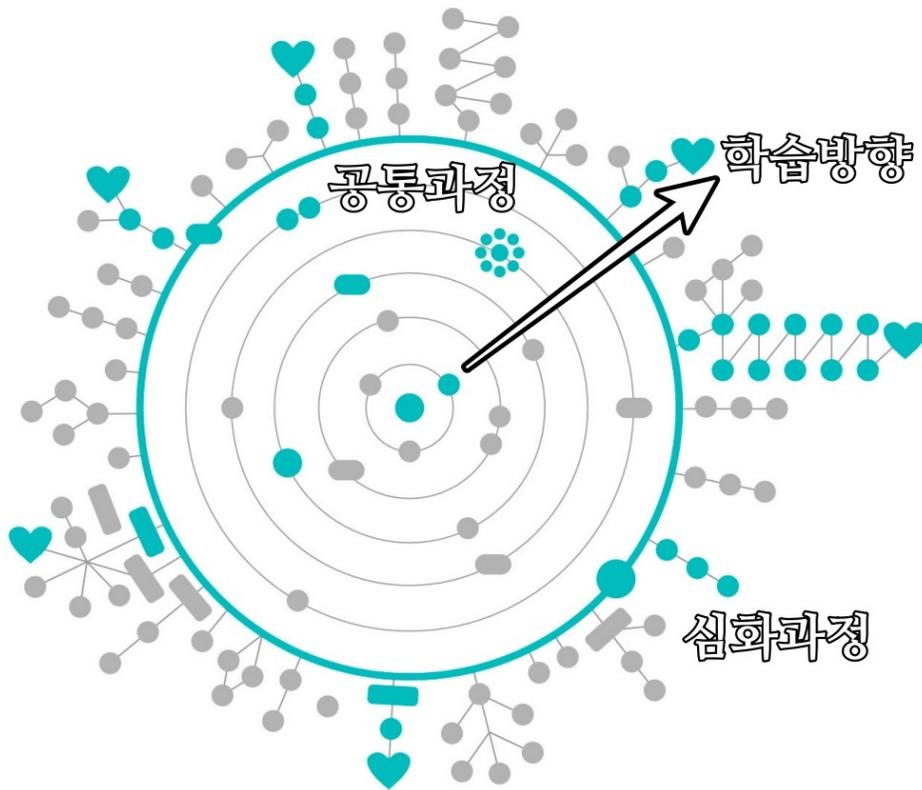


출처 : <https://darksilber.tistory.com/407>



본 과정
(그때 그때 달라요)

- 소프트웨어 전공, 학사. 석사 수준의 커리큘럼
- 자기 성장속도에 맞게 수준별 과제를 스스로 학습



공통과정(1년차)		심화과정(2년차)	
4~6 써클	DB,서버,웹프로그래밍	자료 구조 고급	인턴쉽, 스타트업
	네트워크 프로그래밍(소켓 채팅)		머신러닝
	운영체제 프로그래밍		시스템, 보안, 해킹
	객체지향 심화학습		웹 서비스 개발
0~3 써클	분산환경 기초	알고 리즘	게임개발(Unity ...)
	그래픽스 기초		단말 개발(iOS)
	네트워크 기초		프로그래밍 언어 (php, python, Java ...)
	Unix 기초		프레임워크
			실무 학습
			동료 학습 (피썬)





100점



할수 있다



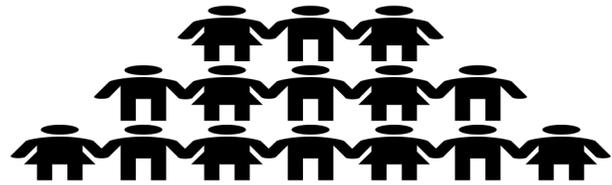


알고있다



할수 있다





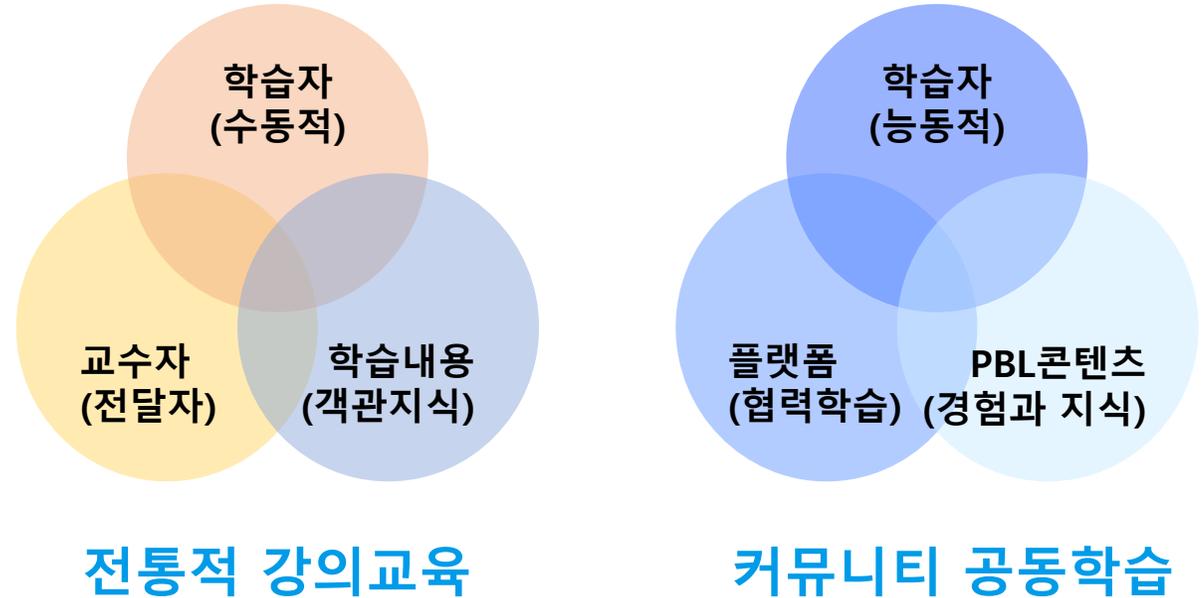
동료간 협력성장방식

◆ 커뮤니티 기반 학습방식



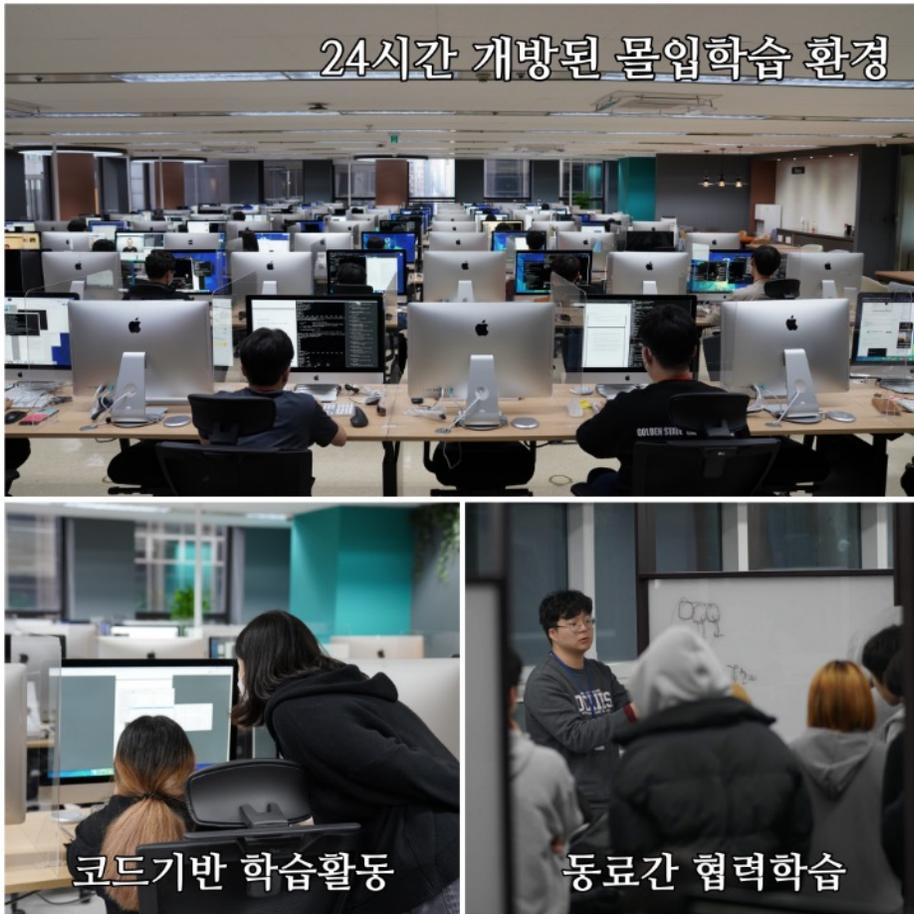
- 동료를 교수자로 활용하는 “커뮤니티 학습방식”
- 능동적, 자발적 태도를 기르는 소프트웨어 훈련 플랫폼

교육패러다임의 전환

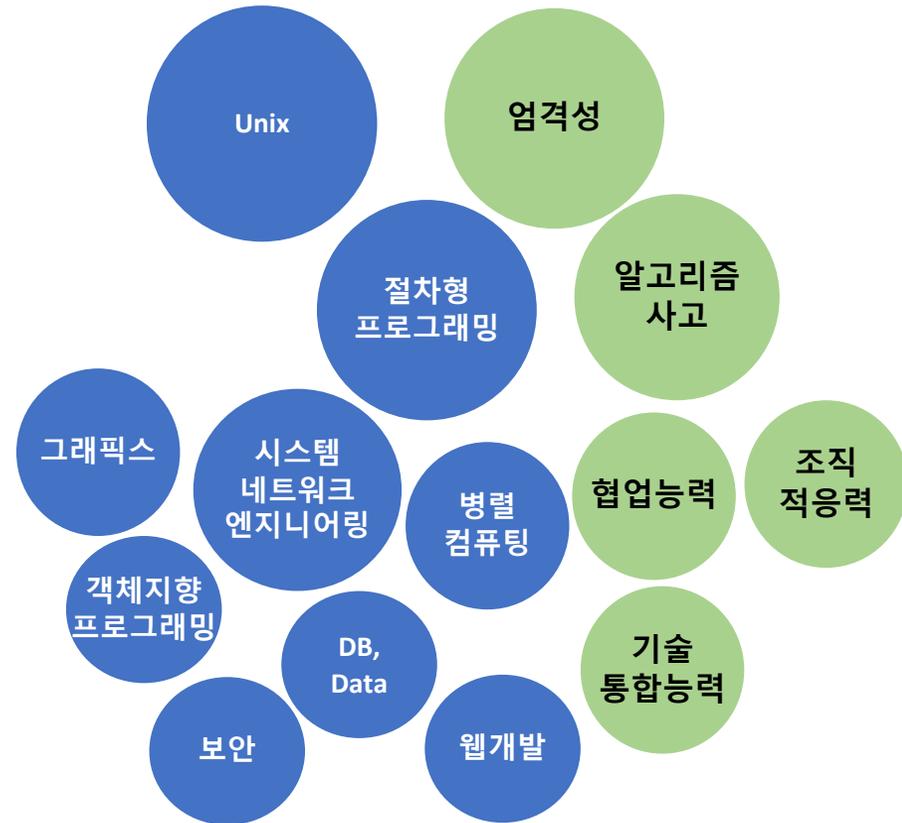


길러지는 역량

입학 후, 주 40시간 이상 몰입학습



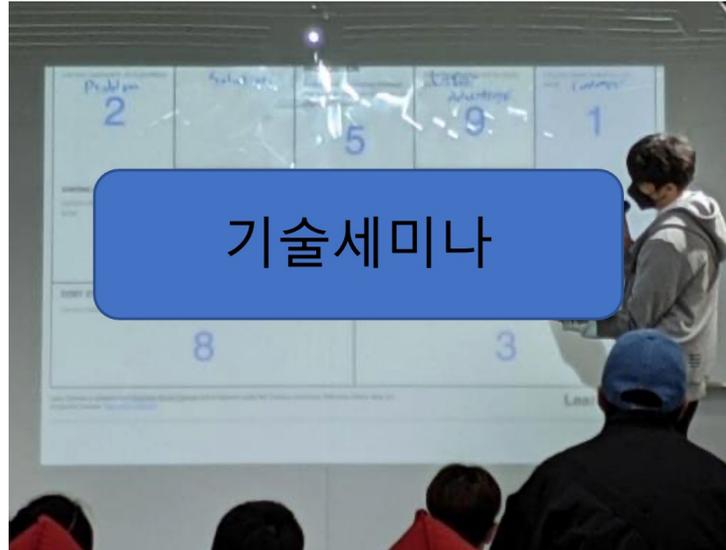
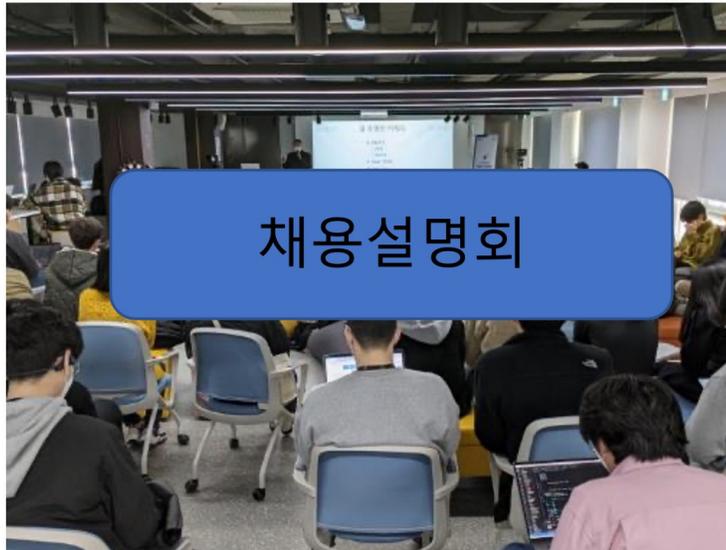
- OS, Network, Graphics 등 소프트웨어 전공 기본기
- 사례해결을 위한 문제해결 및 응용능력



동기부여



동기부여





출처 : <http://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=62473>



출처 : <https://www.inven.co.kr/board/webzine/2824/34152>



42 SEOUL 건곤감리 목걸이

4 A



42 SEOUL logo Mouse-mat

5 A



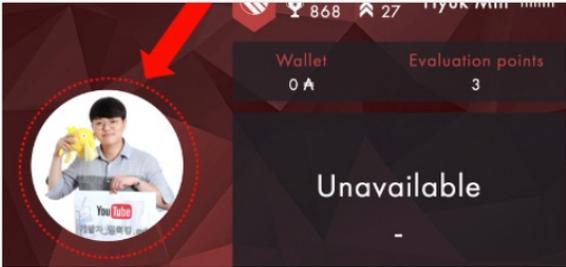
42 SEOUL logo T-shirts

15 A



42 SEOUL Welcome Hood zip-up

24 A



42 SEOUL Intra Photo Change Chance

30 A



42 SEOUL 노트북 파우치

35 A



|점심 식사권| with. 이민석 학장님(42_Dall)

42 A



42 SEOUL eco하지 않은 eco bag

42 A

최종보스



42_Dall 9:28 AM

월렛 마켓 식사권 : 42_Dall과의 식사 예약 안내

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VI62vAP1FFoQW4Hf194dUSY>

에서 예약을 하시면 되겠습니다. 예약 후 제게 google calendar로 공유해주시고,
google calendar는 절대 못쓰겠다 하시는 분은 DM으로..

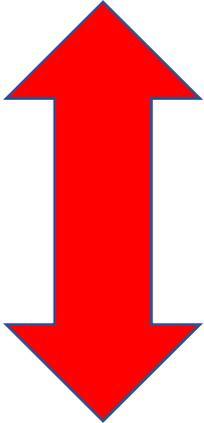


2



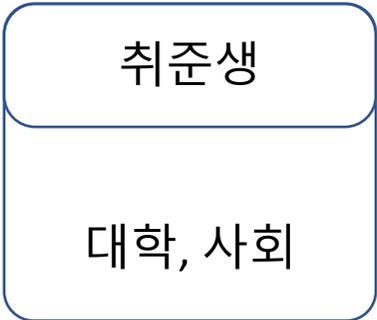
1 reply Today at 9:36 AM

기업형 PBL 의 탄생 배경



현실간극

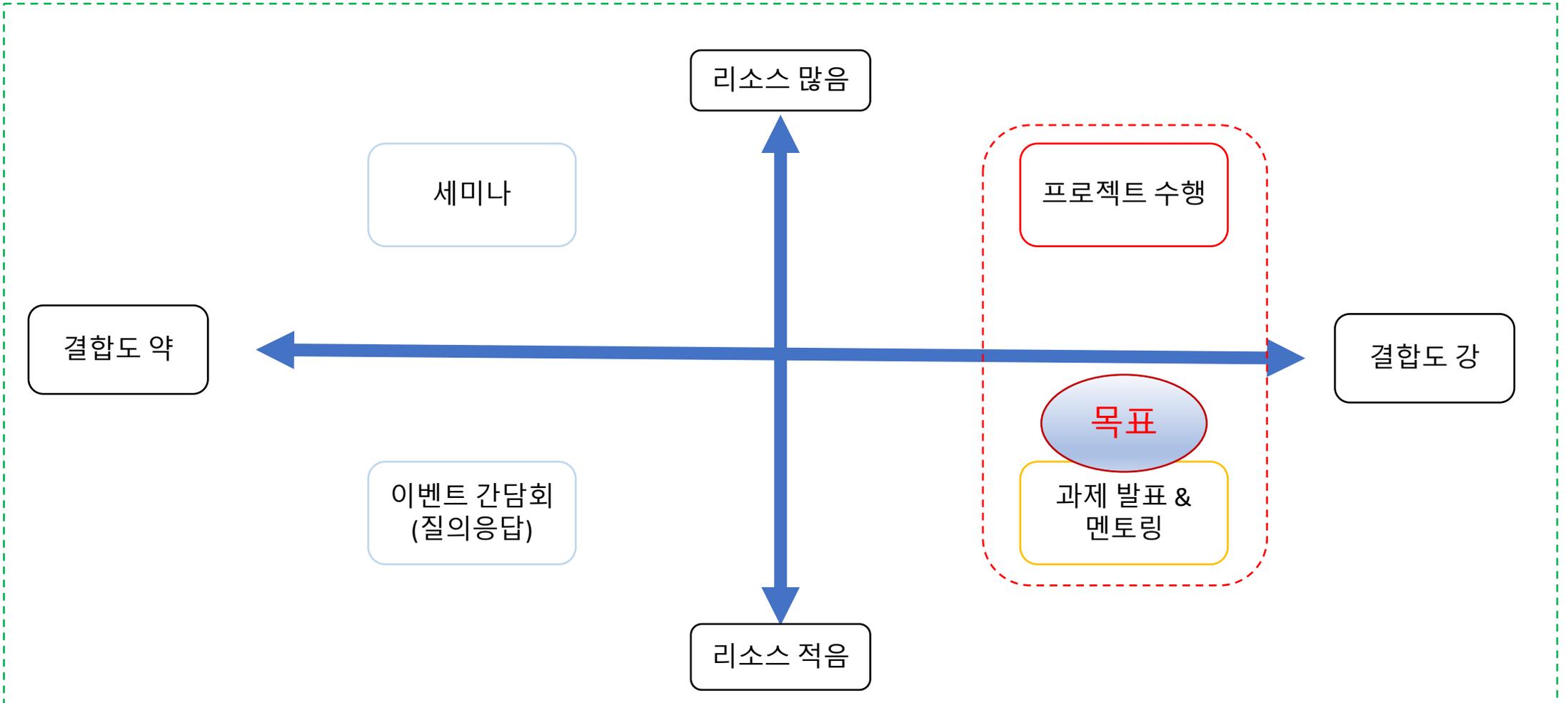
개발환경의 다양화
플랫폼 연동 확대
IT 인프라 확대 등으로
현실간극은 더 커지고 있는중



목적

- 개발자와의 지속적인 미팅으로 튼튼한 생태계를 만들 수 있다
- 현업개발자들은 코칭 스킬을 키우면서 리더로 성장 할 수 있다.
- 부족한 현업 개발자를 빠르게 채용 할 수 있다.

[현업개발자]



이노베이션아카데미
PBL 콘텐츠

LV1

LV2

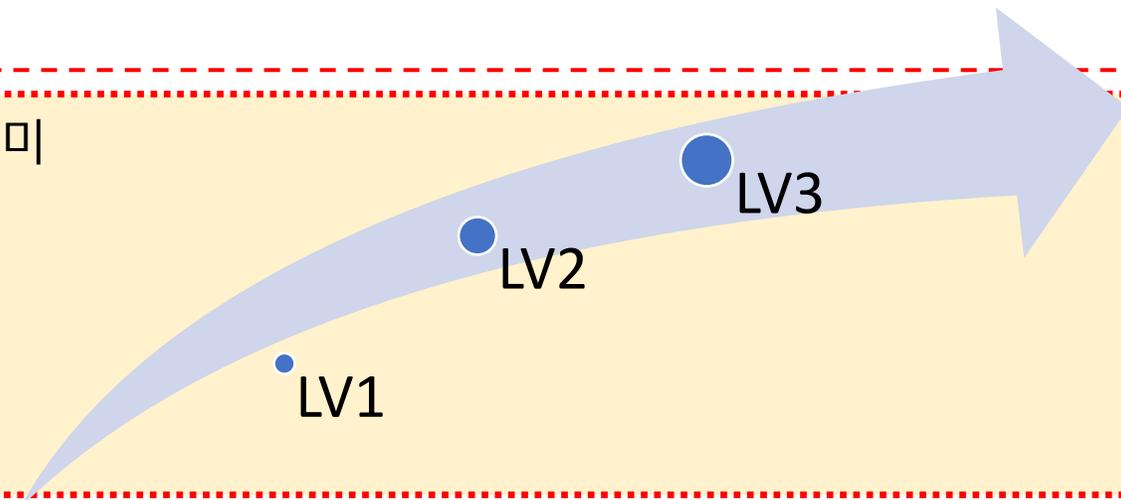
LV3

기업

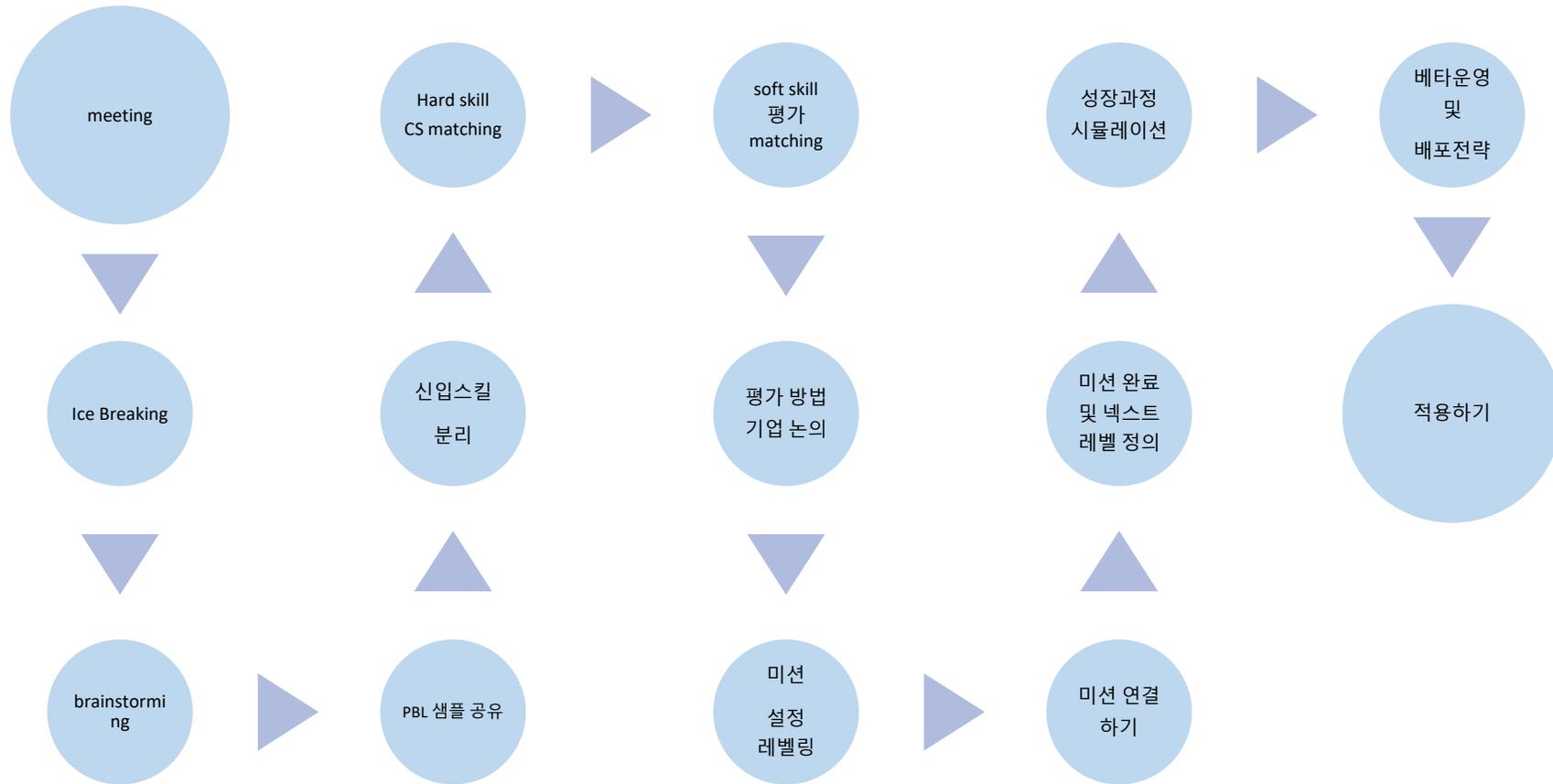
신입사원

취준생

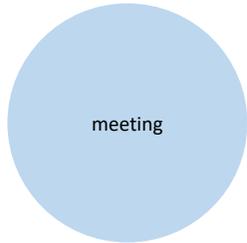
대학, 사회



제작과정 14 단계



제작 단계별 상세



각 기업의 개발팀에서 리더 경험이 있는 실무자들과 미팅을 진행합니다

1. 사수로서 후배들에게 어떻게 자신의 노하우를 전수 한 경험이 있어야 합니다.
2. 스스로 성장을 하기 위해, 기업에서 어떻게 노력했는지 경험이 있어야 합니다.
3. .
 - .
 - .
4. .
5. 하드스킬과 소프트스킬에 대한 명확한 이해가 있어야합니다.
6. .
 - .
7. 기업에서 직원 성장에 들어가는 비용에 대한 이해도가 필요합니다.

제작 완료



GAME DEVELOPER
LV 1
MISSION 1

Summary : 이 문서는 크래프톤 게임개발자를 위한 Level 1 단계 에 대한 내용입니다.



GAME DEVELOPER
LV 1
Mentor Guide

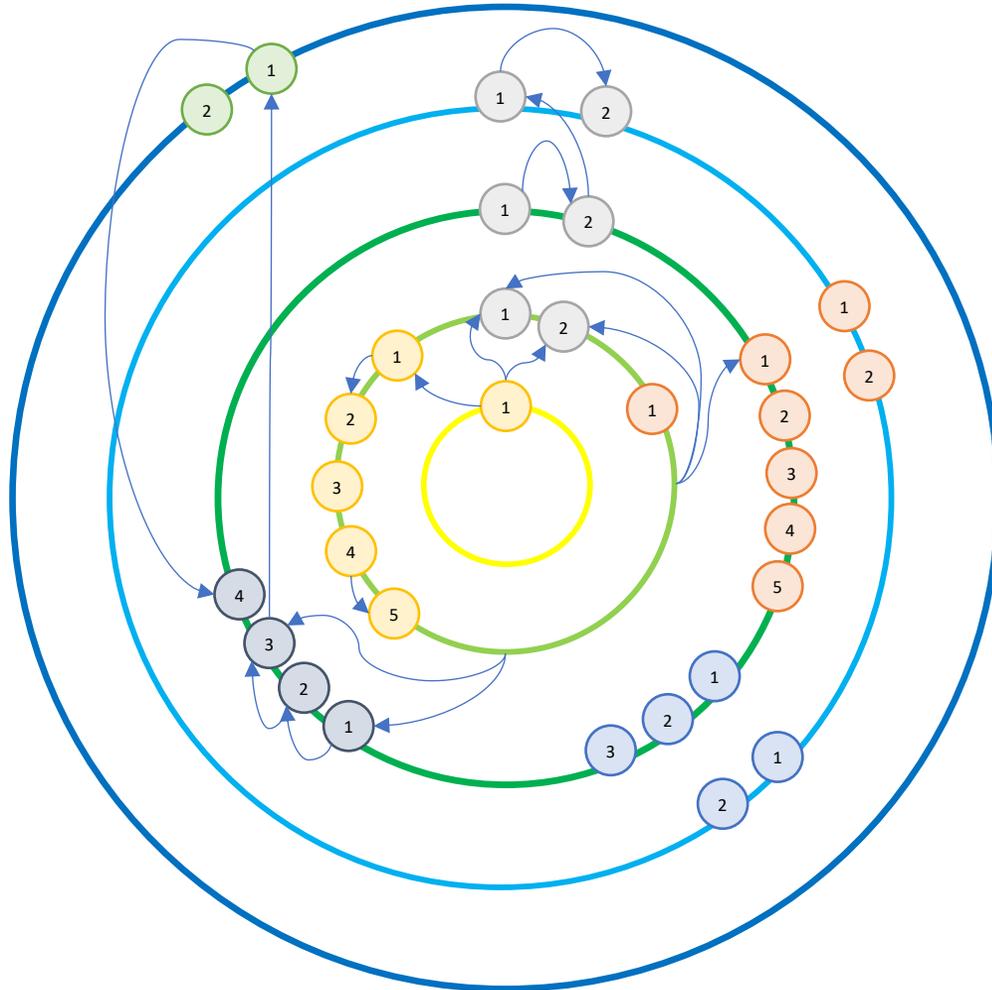
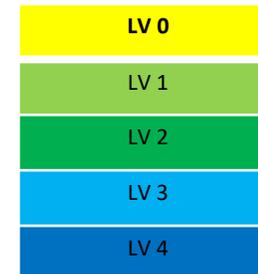
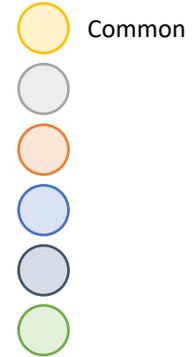
Summary : 이 문서는 크래프톤 게임개발자를 위한 Level 1 단계 에 대한 평가 가이드를 위한 문서입니다.

과제별 수행 흐름도

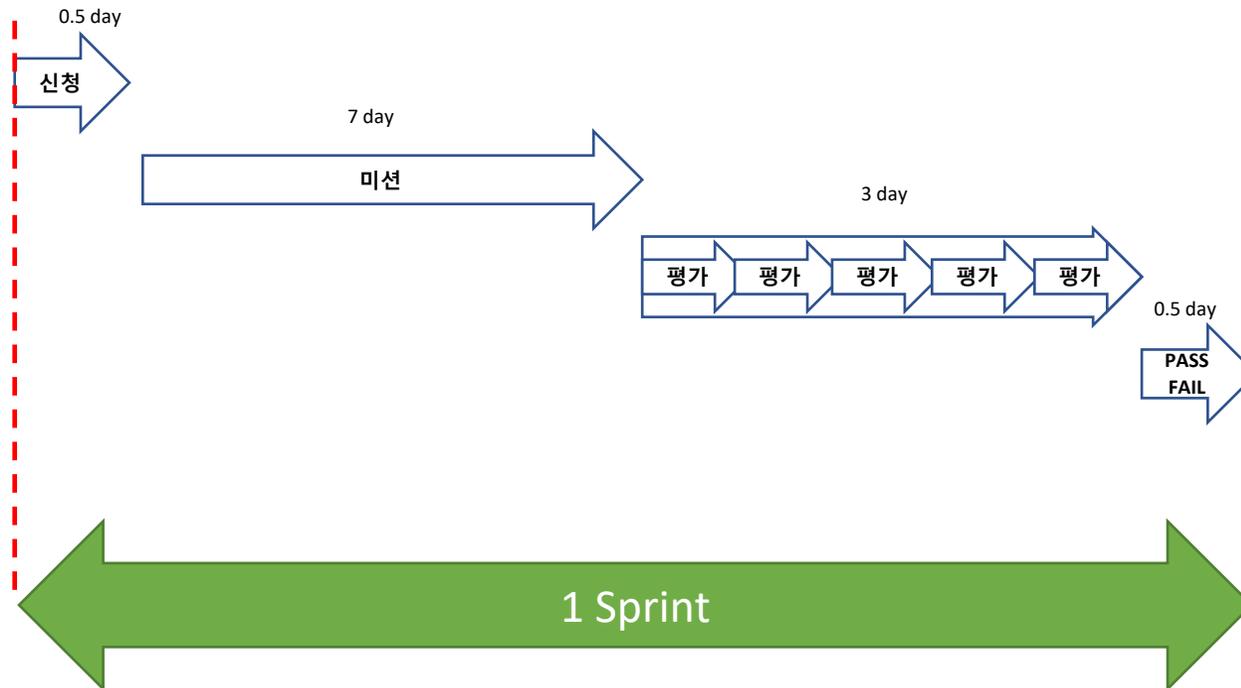
동심원 중앙에서 시작되며, 바깥원으로 나가면서 과제레벨이 높아짐

※ 범례

→ 선행조건
라인 : 라인 전체 미션 선행
오브젝트 : 필수 선행 미션



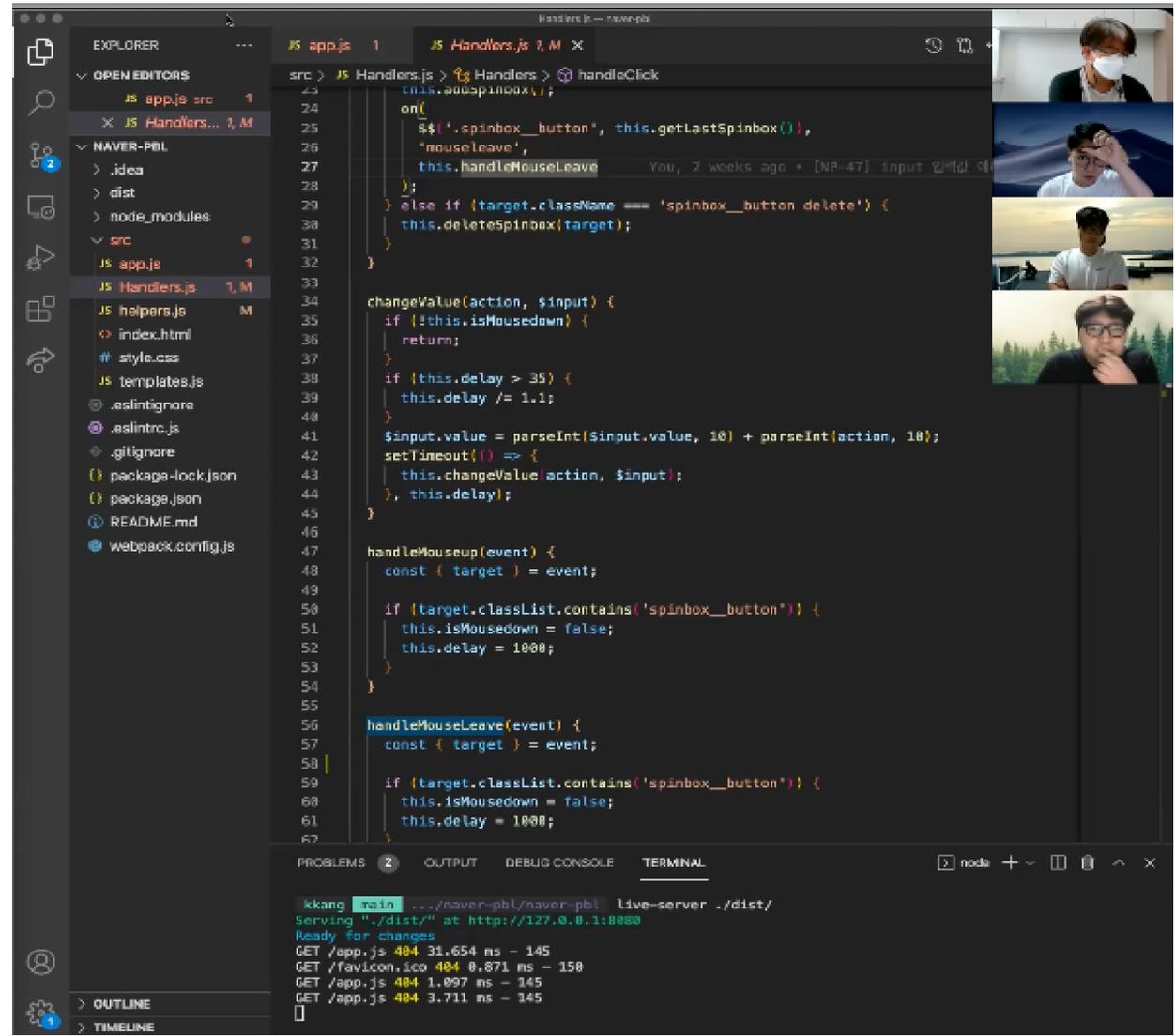
기업형 PBL 의 운영



2021년
(2022년은 다르게..)



대면평가



비대면평가

Q & A