

# PSP 휴대게임 개발 교육과정

# PSP 휴대게임 개발 교육과정

- 교육 목표
- 신청자격, 교육 대상
- 교육생 모집 일정
- 강의 주요 내용
- 교육관련 문의

## ■ 교육 목표

- 1) 휴대게임개발 교육과정 개선을 통한 취약 플랫폼 개발 인력 양성
- 2) 다양한 경쟁플랫폼 양성을 통한 지속적인 국내 게임시장 확대 도모
- 3) 세계시장에서의 국산 비디오게임 점유율 제고를 통한 국가경쟁력 확보 및 수출증대에 기여

## ■ 신청자격

- 1) PSP개발 라이선스 보유 개발사의 종사자
  - 2) PSP기획공모전 선정사에게 교육 수강 우선권 부여
- ※ 개발 기획서 제출에 의해 신청 가능

## ■ 교육 대상

- 1) PSP게임 개발을 시행하고 있는 개발사의 종사자
  - 2) PSP게임 개발을 계획하고 있는 개발사의 종사자
- ※ C, C++, OpenGL, Direct 3D 경험자  
Shader 경험자 우대

## ■ 교육과정 모집 일정

구분	기간	비고
모집 기간	2006. 4월 ~ 5월 중	
합격자 발표	2006. 5월 중	게임아카데미 홈페이지 공고
모집 인원	20명	
교육 일정	2006. 5월 중, 2주 교육 예정	주3일
교육 시간	10:00 ~ 18:00	1일 / 8시간

※ 상세일정은 한국게임산업개발원, 게임아카데미 홈페이지에 공고

## 강의 주요 내용

강의 회차	내 용
1일	개발 환경 설정, Library Layout 설명, PSP Kernel 관련 소개
	sceGu Library를 이용한 Geometry Rendering
	Texture Mapping
2일	GE Display List 소개 및 설명
	Geometry Rendering
3일	Texture Mapping
	Display List 관련 과제 실습
4일, 5일	VFPU 설명
	VFPU를 이용한 연산 최적화
	VFPU 실습
6일	Network Overview
	Adhoc 실습
	PSP Sound Overview
	PSP Sound 관련 고급 Library 및 실습

## ■ 교육 모집 관련 문의

한국게임산업개발원 게임아카데미

- <http://www.gameacademy.or.kr>

- 02-540-8194 (장광진)      [kjjang@gameacademy.or.kr](mailto:kjjang@gameacademy.or.kr)

- 02-540-8513 (김용준 교수) [newtype@gameacademy.or.kr](mailto:newtype@gameacademy.or.kr)