

동서대학교 2026년 2월 졸업예정자 대상 부산에일직업전문학교 국비지원 직업훈련 프로그램 안내

○ 추천 교육 일정 (개강일정은 학사일정에 따라 조율 가능)

연번	과정 구분	정원	개강일	교육비, 교재	훈련수당
1	무역물류관리실무 (국제무역사, 물류관리사)	30	12월 31일	전액 무료	매월 지급
2	관광MICE컨벤션 실무 (온라인 마케팅)	30	12월 31일	전액 무료	매월 지급
3	전문MD 및 온라인 마케터 양성	30	12월 10일	전액 무료	매월 지급
4	몰입형 가상현실 문화예술 프로그램 기획자 양성	30	12월 22일	전액 무료	매월 지급
5	생성형 AI를 활용한 3D 게임 그래픽 디자인	30	12월 10일	전액 무료	매월 지급
6	기업 맞춤형 게임캐릭터 제작실무 (웹툰 포함)	29	12월 15일	전액 무료	매월 지급
7	게임그래픽디자인실무 (원화, 배경, 캐릭터)	30	12월 29일	전액 무료	매월 지급
8	엔리얼 엔진을 활용한 실감형 가상현실 콘텐츠 개발	30	12월 31일	전액 무료	매월 지급
9	XR 기반 게임콘텐츠 개발자 양성 (Unity 활용)	30	12월 22일	전액 무료	매월 지급
10	인공지능활용 스마트웹개발자양성	30	12월 10일	전액 무료	매월 지급
11	ICT 활용 스마트 물류시스템 개발	30	12월 10일	전액 무료	매월 지급

○ 모집 대상

- 상기 일정에 참여가 가능한 4학년 재학생 혹은 졸업자

○ 신청 방법

- 참여절차 : 수강상담 및 등록 ⇒ 국민내일배움카드 신청 ⇒ 등록완료
- 051-467-1912 전화 혹은 홈페이지 접수 (www.yeilit.com)

카카오톡 @부산에일직업전문학교

○ **참여자 지원혜택**

- 수강료 전액 국비지원
- 매월 훈련장려금 지원 (국민취업지원제도 참여 시, 수당 중복 지원 가능 → 최대 81만 6천원)
- 수업교재 전부 무상 제공
- 수료 시 이력서에 증빙 가능한 수료증 발급
- 포트폴리오 개별 첨삭지도
- 개인 캐비닛, 자습 공간 제공
- 취업지원 전반 지원: 컨설팅, 진로지도, 성취도상담, 포트폴리오 지도, 이력서/자기소개서 작성, 면접 준비 등
- 훈련 외 활동 지원 (공모전/대외활동, G-STAR 출품, 게임 개발자 캠프 등)

○ **운영기관 (부산예일직업전문학교)**

- 서면 삼성타워, 범내골 7호선 사이에 위치. (도보 5~10분 거리)

01 [물류관리]물류무역관리실무(국제무역사, 물류관리사)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
물류기획	• 물류 고객관리, 재고관리 기획, 운송관리 기획 • 보관하역관리 기획, 물류성과관리	208시간
운송관리	• 육상/해상/항공/복합운송관리, 국제특송관리	100시간
수출입관리	• 수출입계약, 수출입운송보험, 수출입통관, 수출입대금결제	206시간
국제무역사	• 무역결제, 무역계약, 무역규범, 무역영어	68시간
물류관리사	• 물류관리론, 물류관련법규, 모의고사	32시간
무역실무	• 실전 무역영어 (유형별 영문해석, 영작문)	32시간

○ 취업방향

- 해외영업, 수출입관리 사무원, 일반사무, 물류사무원, 무역사무원
- 포워딩, 보세창고, SCM, 선용품업체, 지상직물류, 중견기업 무역부서
- 공기업(물류관련), 항만공사, 물류센터, 컨테이너 등

02 관광MICE 컨벤션실무 (온라인 마케팅)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
국제관광	• 여행상품 시장조사, 상품화 검토, 원가분석, 샘플투어, 자원관리	202시간
관광마케팅	• 여행상품 STP전략, 여행상품 마케팅 믹스	88시간
국제회의	• 회의 프로그램 설계, 인력 관리, 현장 조성, 사후 관리 • 등록/숙박 관리, 의전/수송/관광/식음료 관리, 전시회 안전관리	148시간
관광/컨벤션 이론 (비NCS이론)	• 관광개론 (관광산업의 이해, 관광여행업, 숙박업 등) • 관광법규 (관광기본법, 관광진흥법) • 컨벤션개론 (산업구조, 국내/해외 현황, 마케팅 전략)	96시간
마케팅실무 (비NCS실기)	• 온라인마케팅 실무 (사례분석, 마케팅 콘텐츠 개발) • 실전 SNS 국제관광마케팅 (SNS 마케팅 실무 및 평가)	40시간

○ 취업방향

- 관광 및 여행상품 기획자 (사무) 직
- 컨벤션, 전시/회의 프로그램 기획 및 운영 직
- 마케팅 기획, 전략 사무직 (호텔, 관광, MICE 분야 특화)

03 전문 MD 및 온라인 마케터 양성

○ 교과 구성

교과목	상세내용		시수
실버케어테크산업의 이해	실버케어테크산업의 이해, 실버세대의 특성과 디지털 제작 환경, 디지털기술 활용 사례		16시간
마케팅 기초	기업의 마케팅 환경, 소비자 행동 이해, 마케팅 전략 수립		32시간
마케팅 기획	마케팅 프로세스, 마케팅 시장 환경 분석, STP 전략 수립		40시간
디지털마케팅	디지털마케팅 트렌드, 디지털마케팅 채널, 디지털마케팅 채널 운영 전략(실버세대 중심), 디지털마케팅 키워드 디지털마케팅 성공사례 분석		32시간
디지털마케팅 실무	SNS 마케팅	실버대상 SNS 채널 운영 기획 및 관리, SNS 채널 광고 집행, 인스타그램, 페이스북 / 블로그 마케팅 실무	60시간
	디지털콘텐츠 제작 1	편집 툴 활용, 카드뉴스 제작, 모바일 초대장 제작, 팝업광고 제작, 유튜브 썸네일/배너 제작	120시간
	디지털콘텐츠 제작 2	드로잉 툴 활용, 로고 제작, 타이포그래피 제작	60시간
데이터베이스 기초	데이터베이스 기초	데이터베이스 기초, 데이터베이스 SQL 작성	40시간
	SQL	SQL 활용, SQL을 통한 필요 데이터 선별	48시간
웹 화면 구현	HTML	HTML 구성요소 및 구조, HTML 필수 태그, HTML 스타일링	40시간
	CSS	CSS의 속성, CSS를 활용한 HTML 스타일링	40시간
웹 프로그래밍	자바스크립트 문법 및 함수, 데이터 송/수신, 이벤트 제어, 웹 기능 구현		80시간
웹 프로그래밍 응용	웹 화면 처리기법	Bootstrap을 활용한 화면 처리, Ajax를 활용한 비동기 제어	40시간
	데이터 표현	외부 API 활용, 데이터 수집 및 분석, 결과 화면 구현	56시간

○ 취업방향

- 기업 마케팅 담당자(웹 기획/마케팅, 마케팅 콘텐츠 제작, 마케팅 전략기획)
- 웹 퍼블리싱, 프론트엔드 개발자

04 몰입형 가상현실 문화예술(공연/전시) 프로그램 기획자 양성

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
관광/MICE 이론	<ul style="list-style-type: none"> 관광산업과 자원 (관광자원 이해, 여행상품, 관광 실무) 컨벤션개론 (산업구조, 국내외 현황) 회의기획 및 운영 (프로그램 설계, 현장 조성, 의전/수송/식음료) 	250시간
VR 디자인/기획	<ul style="list-style-type: none"> VR 공간구성 (3D 모델링, 맵핑, 애니메이션, 렌더링) VR 디자인 (프로토타입 스케치, 텍스처 작업) VR 기획 (기획서 작성, VR 설계) 	210시간
VR 개발 (Unity)	<ul style="list-style-type: none"> 유니티엔진 활용 (설치, 상속/추상화 프로그래밍, 콜렉션) VR 프로그래밍 (메타버스 공간 생성, 캐릭터 구현, 상호작용) 	154시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	<ul style="list-style-type: none"> 팀 편성, 프로젝트 수행계획 및 일정 수립, 역할 분배 	16시간
프로젝트 1	<ul style="list-style-type: none"> [국제회의 개최에 필요한 가상공간 구축] 회의 기획, UI/UX 설계, VR 콘텐츠 제작 및 적용, 세부기능 구현 	150시간
프로젝트 2	<ul style="list-style-type: none"> [가상공간을 활용한 국제회의 운영] 행사개요서 작성, 예산 수립, 가상공간 회의시설 구성/배치 역할연기를 통한 회의 진행(리허설) 및 문제점 도출 	120시간

○ 취업방향

- 관광/회의 프로그램 기획자 (메타버스 MICE)
- 실감형 문화관광 콘텐츠 기획자
- 메타버스 콘텐츠 개발자 (관광 분야)
- 3D/VR 디자이너, 유니티 엔진 개발자

05 생성형AI를 활용한 3D게임 그래픽 디자인 (총 720시간)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
문화관광산업 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 부산 문화관광 산업구조의 이해 • 게임콘텐츠산업 트렌드 분석 및 인사이트 공유 	16시간
게임기획	<ul style="list-style-type: none"> • 원화 및 컨셉아트 분석 • 게임구성요소(캐릭터, 배경) 설정 및 스토리보드 작성 	40시간
AI그래픽	<ul style="list-style-type: none"> • Stable Diffusion 실행 환경 이해 및 설정 • 프롬프트 설계 (캐릭터, 배경 위주) • 스타일/카메라 앵글 프리셋 적용 및 리터칭 	40시간
3D배경 모델링	<ul style="list-style-type: none"> • 저폴리곤 환경 오브젝트 제작 • 맵 구조 및 지형지물 공간구성 • UV매핑, 텍스처, 머트리얼 적용 및 랜더링 	120시간
디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 내 주요 UI 구성요소 및 기능 분석 • UI 플로우 설계 및 사용자 중심 인터페이스 기획 • GUI 시안 제작 및 스타일가이드 정리 	52시간
3D캐릭터 모델링	<ul style="list-style-type: none"> • 저폴리곤 및 하이폴리곤 모델링 제작 • 인체비율에 따른 모델링 구조 설정 • UV매핑, 텍스처 페인팅 	128시간
3D애니메이션 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 리깅(Rigging) 및 본(Bone) 구조 설정 • 기본 모션 루프(Idle, Walk, Run 등) 제작 • 키프레임 애니메이션 및 컷씬 연출 	124시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
프로젝트 기획	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 장르 선정 및 레퍼런스 조사 • 캐릭터/배경 콘셉트 구성 및 기획서 작성 	28시간
3D에셋 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 기본 모델링(Low-Poly) • 배경 및 오브젝트 모델링, 텍스처링 및 맵핑 적용 	100시간
비주얼라이제이션 및 랜더링	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 씬 통합구성 및 캐릭터/배경 에셋 배치 • 카메라 시퀀스 및 연출 설정, 최종 랜더링 출력 	40시간

○ 취업방향

- AI 활용 3D 게임 그래픽 디자이너 (캐릭터, 배경 모델러)
- 게임 콘셉트 아티스트 (AI 아티스트)
- 3D 애니메이터 및 이펙트 디자이너

06 [기업맞춤형] 게임캐릭터제작실무(웹툰활용) (총 1,020시간)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
기초 드로잉	• 게임 드로잉(투시, 명암), 웹툰 드로잉(데포르메), 인체 드로잉	72시간
기획 1 (게임)	• 트렌드 분석, 세계관 설정, 시나리오 기획	40시간
2D/3D 기초	• 포토샵 인터페이스 및 응용 실습 • 블렌더 인터페이스 및 응용 실습	56시간
캐릭터 디자인	• 의상 디자인 (질감, 주름, 색상), 컨셉 디자인 (베리에이션, 턴어라운드)	124시간
3D 캐릭터 제작	• 베이스 모델링, 무드 연출, 메테리얼, UV 전개, 텍스처 페인팅	40시간
기획 2 (웹툰)	• 시놉시스 구상, 시나리오 집필, 콘티 작성, 각색	88시간
웹툰 제작	• 펜화 (캐릭터 설정, 연출, 펜터치, 채색) • 배경 제작 (소스 활용, 시간/날씨별 보정) • 원고 제작/편집 (작화, 대사, 효과, 후보정)	228시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	• 프로젝트 실행계획 및 일정 수립, 역할 분배	14시간
게임 미니 프로젝트	• [(주)유캔스타, (주)빅파인애니메이션스튜디오 공동과업] • 게임 컨셉캐릭터 제작 (세계관 설정, 3D 모델링, 텍스처링)	80시간
웹툰 미니 프로젝트	• [(주)스튜디오이너스 과업] 게임캐릭터를 활용한 웹툰 제작 • 스토리기획, 작화, 스토리텔링, 연출, 원고제작(펜화, 컬러링)	100시간
게임 최종 프로젝트	• [(주)에버스톤 과업] 모바일 게임 컨셉 캐릭터 제작 • 게임 캐릭터 컨셉 스케치(PC, NPC), 레벨 디자인, 아이템 리소스 제작	120시간

○ 취업방향

- 2D/3D 게임그래픽디자이너 (캐릭터, 배경, 원화, UI/UX 등)
- 웹툰 작가 (플랫폼 연재) 및 웹툰 스튜디오 (PD, 어시스턴트)
- 일러스트레이터

07 게임그래픽디자인실무(원화,배경,캐릭터) (총 750시간)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
게임기획	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 사전기획 (시장조사, 아이디어) • 게임 콘셉트 기획 (시나리오, 시스템 기획) 	80시간
게임원화 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 캐릭터 원화 제작 • 게임 배경 원화 제작 	144시간
게임2D그래픽 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 UI 그래픽디자인 • 게임 2D 캐릭터 제작 (도트, SD, 실사) • 게임 2D 배경 제작 	196시간
게임3D그래픽 디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 3D 캐릭터 제작 (모델링, 맵핑) • 게임 3D 배경 제작 (모델링, 맵핑) 	104시간
게임 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 2D 애니메이션 제작 (스프라이트) • 게임 이펙트 디자인 (파티클) • 게임 3D 애니메이션 제작 (리깅, 바이패드) 	150시간
창작권리 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 계약서 작성 및 검토, 저작권 보호 및 침해 대응 	24시간
게임 포토샵 (실기)	<ul style="list-style-type: none"> • 원화/일러스트 퀄리티 향상을 위한 브러시 설정 • 2D 애니메이션을 위한 스프라이트 기능, 후반 보정 	36시간
그래픽 프로그래밍	셰이더, 이펙트 프로그래밍	40시간
기획	게임 트렌드 및 콘텐츠 분석, 기획 초안 작성	42시간

(본 과정은 프로젝트 교과가 교과 구성 내에 통합 편성되어 있습니다.)

○ 취업방향

- 3D 게임그래픽디자이너 (캐릭터, 배경, 모델링, 애니메이션 등)
- 2D 게임그래픽디자이너 (원화, 도트, UI/UX 등)
- 게임 이펙트 디자이너

08 언리얼 엔진을 활용한 실감형 가상현실 콘텐츠 개발

○ 협약기업 : (주)삼우이머션 - 'XR 콘텐츠 제작 전문기업' <https://www.samwooim.com/>

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
프로그래밍 언어(C)	자료형, 변수와 연산자, 제어문과 반복문, 함수, 배열, 포인터와 동적할당, 문자열, 구조체와 열거체	54시간
프로그래밍 언어(C++)	자료형, 클래스와 객체지향 프로그래밍, 동적할당, 상속과 추상화 프로그래밍, 템플릿과 일반화 프로그래밍, 연산자 오버로딩	80시간
자료구조와 알고리즘	자료구조와 알고리즘, STL, 게임수학	80시간
언리얼 프로그래밍	언리얼엔진 설치 및 활용, 블루프린트, 언리얼과 C++, 3차원 변환, 물리와 충돌처리, 모델과 애니메이션, 조명, 이펙트와 파티클, UI, 지형, 인공지능, 언리얼엔진을 활용한 콘텐츠 제작	134시간
VR기획	VR 개요 및 시장분석, 기획 초안 작성, 시스템기획, 콘텐츠기획, 레벨디자인, 기획서 작성	52시간
가상공간 환경설정	VR 프로젝트 생성, VR 설정, VR 제어	100시간
네트워크	네트워크 이론, TCP/IP, 소켓 프로그래밍, 게임서버프로그래밍 이론, 데이터 동기화, 언리얼 네트워크 기초	80시간
데이터베이스	데이터베이스 이론, MySQL 쿼리 기초, PHP 기초, 웹서버 구축, 언리얼 연동	100시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	<ul style="list-style-type: none"> • 기업 프로젝트 주제선정 및 팀 구성 • 프로젝트 사례 제시 및 가이드라인 제공 	16시간
프로젝트1	<p style="text-align: center;">액션게임 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">• 캐릭터 제어 <li style="width: 50%;">• 이펙트 및 사운드 <li style="width: 50%;">• UI 레이아웃 <li style="width: 50%;">• 네트워크 및 데이터베이스 <li style="width: 50%;">• 지형 및 레벨디자인 <li style="width: 50%;">• 프로젝트 발표 	184시간
프로젝트2	<p style="text-align: center;">청소년 직업체험 콘텐츠 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">• VR 콘텐츠 기획 <li style="width: 50%;">• 미션 완료에 따른 의미와 가치 표현을 위한 음성, 영상 또는 UI/UX 제시 <li style="width: 50%;">• UI/UX 디자인 설계 및 구현 <li style="width: 50%;">• VR 적용 및 제작 <li style="width: 50%;">• 데스트 및 유지관리 대응 <li style="width: 50%;">• 이펙트 및 사운드 <li style="width: 50%;">• 미션 수행형 콘텐츠 제작 <li style="width: 50%;">• 프로젝트 발표 	224시간

○ 취업방향

- 클라이언트 프로그래머(게임 및 실감형콘텐츠 개발 분야)
- 언리얼 엔진 개발자

09 XR기반 게임콘텐츠 개발자양성(Unity 활용)

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
프로그래밍 기초(C)	변수와 연산자, 제어문과 반복문, 배열과 함수, 구조체, 포인터와 동적할당	54시간
자료구조와 알고리즘	자료구조와 알고리즘, 게임수학	54시간
유니티 스크립트(C#)	클래스와 객체지향 프로그래밍, 상속과 추상화 프로그래밍, 콜렉션	80시간
유니티엔진 활용 및 구현	유니티 설치 및 활용, 유니티를 활용한 콘텐츠 제작, 콘텐츠 물리적용, 오브젝트 상호작용 구현	134시간
XR 기획	XR 개요, XR 콘텐츠 역기획서 작성, XR 설계 및 계획	48시간
XR 환경구축	유니티 XR 개발 환경 구축, 유니티 XR 제어	120시간
서버 프로그래밍	서버 작동 원리 및 개념, 데이터베이스 서버 환경구축, 포톤 네트워크 활용 멀티 환경구축, 서버 활용 멀티 환경구축, 멀티 환경에서 데이터 동기화 제어	80시간
데이터베이스 설계 및 구축	데이터베이스 환경구축, 데이터베이스 제어 및 활용, 데이터베이스 연동 및 최적화	120시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	<ul style="list-style-type: none"> 기업 프로젝트 주제선정 및 팀 구성 프로젝트 사례 제시 및 가이드라인 제공 	16시간
프로젝트1	<p style="text-align: center;">방탈출 콘텐츠 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> 배경 설계 및 구현 캐릭터 애니메이션 구현 UI/UX 디자인 설계 및 구현 게임 서버 구축 데이터베이스 구축 XR 구현 프로젝트 발표 	184시간
프로젝트2	<p style="text-align: center;">슈팅게임 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> 배경 설계 및 구현 캐릭터 애니메이션 구현 UI/UX 디자인 설계 및 구현 게임 서버 구축 데이터베이스 구축 XR 구현 프로젝트 발표 	172시간

○ 취업방향

- 클라이언트 프로그래머(게임 및 실감형콘텐츠 개발 분야)
- 유니티 엔진 개발자

10 인공지능(AI)활용 스마트웹개발자양성

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
개발환경 구축	운영체제 기초 활용, 기본개발환경 구축	32시간
프로그래밍 언어	응용 SW 기초기술 활용, 프로그래밍 언어 활용, 프로그래밍 언어 응용 텐서플로우 모듈	136시간
프론트엔드	프론트엔드 UI 구현, 프론트엔드 UI 테스트 HTML, CSS, AJAX, JQuery	190시간
데이터베이스	SQL 활용, SQL 응용	76시간
백엔드	요구사항 분석, 백엔드 화면 구현, 서버프로그램 구현, 데이터전처리 및 신경망 구축, 보완학습 및 최적화, 애플리케이션 테스트 수행, 애플리케이션 배포	216시간
AI 웹서비스 구현	파이썬 기초문법, 파이썬을 활용한 머신러닝 기초 및 모델 설계, 웹페이지 구현	140시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	<ul style="list-style-type: none"> 기업 프로젝트 주제선정 및 팀 구성 프로젝트 사례 제시 및 가이드라인 제공 	14시간
프로젝트1	<p style="text-align: center;">AI 서비스 활용 쇼핑몰 개발</p> 다양한 AI 기술을 활용하고 있는 추세를 반영하여 ChatGPT & Whisper API를 활용하여 모바일 전자상거래 사이트를 개발하는 과제를 부여	164시간
프로젝트2	<p style="text-align: center;">모바일 예약서비스 웹/앱 개발</p> 인공지능을 활용한 모바일 앱 및 웹 기반 서비스에 대한 수요가 증가함에 따라 실제 데이터를 축적하고 이를 설계된 모델에 학습시켜 고객이 활용 가능한 서비스 형태로 가공할 수 있도록 프로젝트 주제 편성	164시간

○ 취업방향

- 웹 풀스택 개발자, 프론트엔드 개발자, 백엔드 개발자
- 인공지능 활용 웹 개발자

11 ICT활용 스마트 물류시스템 개발

○ 교과 구성

교과목	상세내용	시수
물류관리	물류의 개요, 물류관리의 실행, SCM(공급망 관리), 정보화시대의 물류전략, 디지털시대의 물류관리, 물류안전 및 보안, 국가물류기본계획	54시간
국제물류	국제물류의 개요, 국제물류 환경변화와 글로벌 물류산업, 국제물류시스템과 물류네트워크, 국제물류와 무역실무	62시간
스마트물류	스마트물류의 개요, 디지털물류와 로지스틱 4.0, 스마트물류센터, 스마트 국제물류	42시간
물류관련 법규	물류정책기본법, 물류시설의 개발 및 운영에 관한 법률, 유통산업발전법, 화물자동차 운수사업법, 철도사업법, 항만운송사업법	28시간
스마트물류시스템 프로그래밍 (C)	변수와 연산자, 제어문과 반복문, 배열과 함수, 구조체, 포인터와 동적할당	64시간
스마트물류시스템 설계 및 화면구성 (UI/UX)	화면설계, 화면구성	64시간
스마트물류시스템 비주얼프로그래밍(C#)	클래스와 객체지향 프로그래밍, 상속과 추상화 프로그래밍, 컬렉션, 컴포넌트의 이해와 활용	96시간
스마트물류시스템 데이터베이스 설계 및 구축	데이터베이스 환경구축, 데이터베이스 제어 및 활용, 데이터베이스 연동 및 최적화	116시간
프로젝트 교과		
구분	상세내용	시수
사전작업	<ul style="list-style-type: none"> 기업 프로젝트 주제선정 및 팀 구성 프로젝트 사례 제시 및 가이드라인 제공 	16시간
프로젝트1	물류 1.0~4.0 물류시스템 변화 풀필먼트와 스마트물류센터 적용사례 분석 <ul style="list-style-type: none"> 물류 단계별 물류시스템 조사 물류 단계별 물류정보시스템 도입 분석 풀필먼트와 스마트물류센터 현황 조사, 정보시스템 적용 사례 분석 프로젝트 발표 	50시간
프로젝트2	물류 통합재고관리 프로그램 개발 및 센서제어 <ul style="list-style-type: none"> 물류 통합재고관리 프로그램 개발 설계 아두이노 센서 제어 프로그램 설계 및 구현 장비 센서 제어 UI/UX 디자인 설계 및 구현 데이터베이스 구축 물류 통합재고관리 프로그램 사용 효율성 검토 프로젝트 발표 	248시간

○ 취업방향

- 스마트 물류시스템 개발자, 프로그램 관리자
- 물류관리 앱/프로그램 개발자