

KRAFTON JUNGLE PARTNERS

디지털 인재 양성을 위한 협력제안

CONTENTS

1. 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개

- 프로그램 특징
- 선발과정 및 커리큘럼
- 정글 파트너스 참여제안

2. 운영진

[Appendix 01] 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개 : 선발 교육생 분석

(1기 49명, 2기 71명, 3기 51명, 4기 42명, 5기 54명, 6기 42명, 7기 35명, 8기 80명, 9기 32명, 10기 41명)

[Appendix 02] 교육생 최종발표 프로젝트 : 나만의 무기를 갖기

[Appendix 03] 교육공간소개 : 크래프톤 정글 캠퍼스

Your journey
starts here_



1 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개

크래프톤 정글은 수준 높은 SW 개발자 양성을 통해 산업계의 소프트웨어 인력 구인난을 해소함과 동시에 청년 고용 창출에 기여하고자 추진됐습니다.

KAIST 비학위과정인 ‘SW 사관학교 정글’ 커리큘럼을 기반으로 5개월 간의 몰입 경험 · 자기주도적 학습 · 팀 기반의 협업 기회를 제공하는 크래프톤 정글은 2022년 10월 24일 60여명 규모의 1기 프로그램을 시작으로 단계적으로 연 1,000명 규모까지 확대해 탄탄한 기본기를 갖춘 개발자를 지속적으로 배출할 계획입니다.

끝까지 파고드는

문제를 끝까지 풀어내고자
하는 집요함과 디버깅을 위한
끈기를 가진 개발자

함께 일하고 싶은

다양한 성향을 가진 동료들과
쉽지 않은 문제들을 해결하기 위해
협업 할 줄 아는 개발자

스스로 성장하는

자기주도적 학습태도를 갖추고
지속가능한 성장법을 터득한
개발자

<크래프톤 정글 인재상>

[참고]

▽ KAIST-크래프톤 양해각서 체결

관련 기사 :

<https://zdnet.co.kr/view/?no=20220711152330>

▽ 정글 소개 영상 (사진클릭)



1 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개 : 핵심가치

✓ 기본기(Basic)

정글은 유행하는 언어나 기술에 대한 활용 능력보다는 기본기를 갖추는 것에 집중합니다. 정글에서 익힌 기본기는 수십년이 지나도 지속적으로 성장할 수 있는 기반이 되어 줄 것입니다.

✓ 자기주도적 학습(Self-learning)

정글에서는 누군가 고기를 잡아주지 않고, 스스로 낚시하는 법을 배우게 됩니다. 문제에 직면하고 스스로 해결해보는 자기주도적 학습을 통해 자신감과 문제해결능력을 키우게 될 것입니다.

✓ 협업(Collaboration)

세상에서 혼자 할 수 있는 일은 많지 않습니다. 매주 진행되는 팀 단위의 학습 경험은 협업 역량과 소통 능력을 키워줄 것입니다.

✓ 몰입(Flow)

정글은 주 100시간 이상의 학습을 권장합니다. 학습에만 집중할 수 있는 환경을 바탕으로 한 강도 높은 몰입 경험은 밀도 높은 성장으로 이끌어 줄 것입니다.

✓ 성장(Growth)

정글에서의 여정이 끝난 후 성장한 모습을 만나게 될 것입니다. 그리고 이러한 성장 경험과 평생 학습하는 태도를 바탕으로 빠르게 변화하는 환경 속에서 계속 성장할 수 있기를 바랍니다.



1 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개 : 프로그램 특징

크래프톤 정글은 5개월의 합숙 과정으로 진행되며, 유행하는 언어나 기술에 대한 단순 활용 능력 보다는 컴퓨터 공학(Computer Science)의 핵심 지식 등 기본기를 갖추는 것에 집중하는 프로그램입니다.

알고리즘에서 부터 운영체제(OS) 프로젝트, 기술 스택을 선정하여 서비스를 기획하고 이를 구현하는 것은 물론 피드백을 받아 서비스를 개선하는 것까지, 팀 단위의 강도 높은 몰입 학습을 통해 밀도 높은 성장을 이끌어 냅니다.

- **모집대상** 개발자로의 커리어를 꿈꾸는 청년으로 이공계(STEM) 교육을 받은 사람을 중심으로 논리적 사고의 소양을 갖춘 사람
- **모집정원** 기수별 100명 선발
- **참가비용** 250만원 (50만원 x 5개월) 최소한의 실비 납부의 유료 교육을 통해 학습의지가 있는 사람을 선발하여 좋은 동료학습 환경 구축
- **교육장소** 크래프톤 정글 캠퍼스(용인소재)

정글 학점은행제 도입

크래프톤 정글은 희망자를 대상으로 학점은행제 학점인정을 지원할 예정입니다.

컴퓨터 공학 전공과목(전공필수)인 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터 구조로 최대 9학점을 취득할 수 있으며 개인 상황에 따라 별도의 학점은행제 학위 수여요건을 충족하면 교육부장관 명의의 학사학위를 받을 수 있도록 지원합니다. 학점은행제 학습자 등록 시, 컴퓨터 공학 전공을 선택할 경우 정글에서 취득한 학점은 컴퓨터 공학 전공필수학점으로 인정되지만, 타 전공을 선택할 경우 연계수준 및 심의 결과에 따라 전공필수, 전공선택, 일반교양 등으로 호환 인정이 가능합니다.

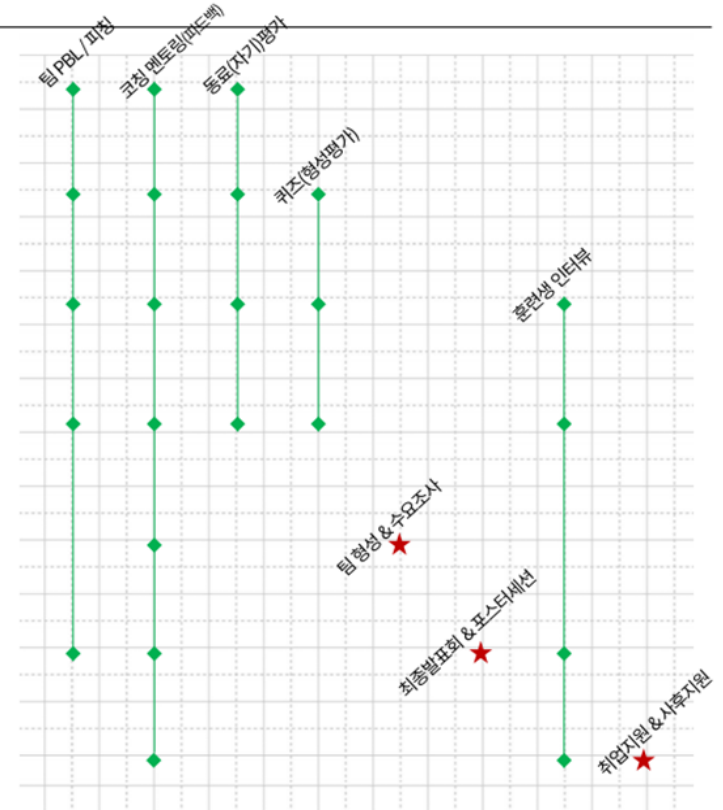
1 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 소개 : 선발 과정 및 커리큘럼

선발과정



커리큘럼

정글 입성	미니 프로젝트	최소 기능의 웹서비스를 팀으로 구현하고, 발표합니다.
컴퓨터 사고로의 전환	자료구조, 알고리즘	정해진 기본 서적으로 바탕으로, 팀 별로 문제를 풀어가며 학습합니다. 전산학의 기본적인 지식을 배우고, 사고 방식을 익혀갑니다.
탐험 준비	RB트리, 말록랩, 웹서버	RB트리, 말록랩, 웹서버 만들기를 진행하면서, C언어에 익숙해집니다. OS프로젝트 진입을 위한 준비를 시작합니다.
정글 끝까지	컴퓨터구조, C언어, 운영체제	전산학 과정의 꽃, OS프로젝트를 어떻게든 풀어냅니다. 문제를 깊이 탐구하며 프로그램의 동작 원리를 깨우칩니다.
실력 다지기	알고리즘, 프레임워크	자료구조, 알고리즘 문제를 다시 풀며 개념을 복습하고, 프로젝트에 사용될 프레임워크를 익힙니다.
나만의 무기를 갖기	프로젝트 몰입 개발, 론칭	팀 별 원하는 스택으로 프로젝트를 개발하고, 코드리뷰를 진행합니다. 실제 고객이 있는 서비스를 만들어야 합니다. 론칭 후 개선해봅니다.
세상으로 뛰어들기	서비스 개선 및 취업 준비	취업을 위한 자기소개서를 작성하고, 기업 채용에 지원합니다. 면접을 진행하면서 인터뷰 답변을 발전시켜 나갑니다.



2 정글 파트너스 참여 제안

Together, we can ensure people have a better future.

크래프톤 정글은 기업의 사회적 책임에 대한 깊은 고민을 가지고 인재 발굴과 구성원의 성장에 높은 열정을 가진 회사, 신입 직원이 좋은 개발자로 거듭날 수 있도록 마음을 기울이고 지원을 아끼지 않는 파트너사를 찾고 있습니다. 정글 파트너스와 함께 크래프톤 정글은 다양한 형태로 디지털 인재양성을 위해 협력할 수 있는 우수 인력 채용의 채널로서의 역할을 해 나가려고 합니다.

1

멘토링 지원

최종 프로젝트의 멘토로 참여하여 서비스 개선을 위한 피드백 전달하여 교육생의 역량을 점검 할 수 있습니다.

2

인재 우선 선발

최종 프로젝트 발표회에 참여하여, 우수인재를 미리 확인하고 이력서를 요청할 수 있습니다.

3

인턴십 참여

정글 수료생 중 우수자를 선발하여 매칭해 드릴 예정이며, 인턴십 비용과 행정적인 부분을 지원해 드릴 예정입니다.

NEARTHLAB

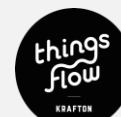
true balance

VOYAGER x



HYBE
IM

MUSINSA



AB180

DreamMotion



5MIN LAB

NotaAI

WATCHA

MADENGINE

buzzvil

avaty

GURU
COMPANY

i-Screamarts

Myrealtrip

2 정글 파트너스 : 멘토링 지원

서비스 구현 프로젝트 “나만의 무기 만들기”

5인 규모로 팀을 구성하여 원하는 기술 스택을 선정하고, 고객에게 제공될 서비스를 구현합니다. 이를 통해 교육생들은 서비스 아이디어 발굴부터 개발 및 론칭, 고객의 피드백을 받아 개선하는 과정까지 압축적으로 경험하게 됩니다. 파트너사에서는 “나만의 무기 만들기” 과정에 멘토로 참여하여 회사에서 테스트 하고자 하는 주제나 최신 기술 트랙, 언어 등이 있다면 멘티 그룹에게 제안 할 수 있습니다.

멘토링 담당자 확정

- 협력사 내 멘토링 담당자 확정
- 멘토의 간단한 약력 전달 (관심 및 전공분야, 희망주제)

멘티팀 매칭

- 교육생들이 제출한 프로젝트 주제와 제출된 멘토의 정보를 고려하여 코치가 판단하여배정 예정

멘토링주기·방식결정

- 멘토링 주기* 및 방식 선정
 - **권장안: 총 8회(8시간)진행**
주 2회 (회당 1시간), 비대면 진행
- 주제, 작업속도, 멘토의 참여 시간을 고려하여 결정

멘토링 진행

- 주차별 결과물 검토
 - 기술 멘토링 진행*
- * 교육생 의견을 반영한, 강의 위주가 아닌 소통하고 공유하는 방식으로 진행

최종발표회참여

- 최종 발표회에 패널로 참여 하여 모든 교육생들의 성과확인
- 발표 이후에는 포스터세션이 진행하여 모든 팀(교육생)에게 피드백 제공

일정
(8기 기준)

Week 11
(25년 5월 중순)

Week 14
(25년 6월 초)

Week 15
(25년 6월 중순)

Week15 ~ 19
(25년 6월 중순~ 25년 7월 말)

Week19
(25년 07월 26일(토))

프로젝트시 사용하는 주요 기술 스택

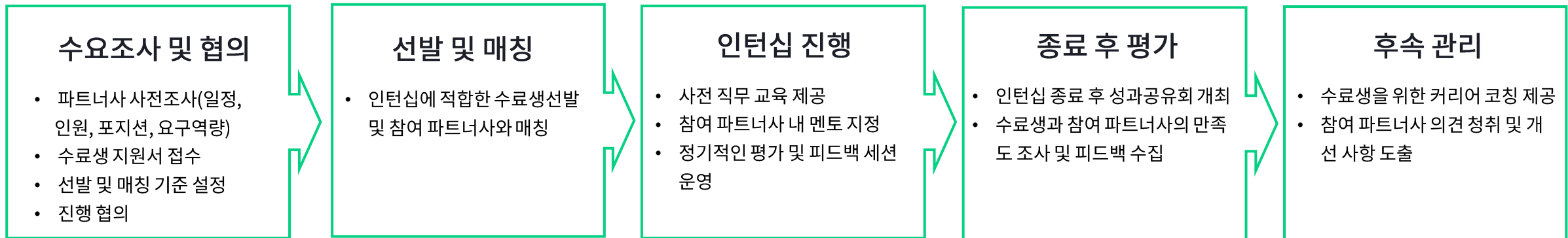
- **Open Source service API** : FaceAPI, STT(Speech-To-Text API), TTS(Text-To-Speech)
- **Front-end** (React, Vue, Angular, Flask), **Back-end** (Flask, NodeJS), **DB** (MySQL, MongoDB), **배포** (Jenkins), **클라우드** (AWS, GCP), **기타** (WebRTC, WebSocket 등)

2 정글 파트너스 : 인턴십 참여

비용 & 행정적 지원을 포함한 우수인재 선발 매칭 지원

크래프톤 정글 수료생 대상으로 체험형 인턴십 프로그램을 운영하여 수료생에 일 경험과 파트너사에는 채용 부담 없이 우수 인력을 제공합니다. 정글 코치진의 추천을 거친 인재풀과 기간제 인턴 채용 비용 지원을 통해 채용 리소스를 절감하실 수 있습니다. 크래프톤 정글은 정글 파트너사와의 협력 관계 구축을 통해 역량 있는 인재가 크래프톤 정글에 지원하여 훌륭한 개발자로 성장 할 수 있는 채널로 지속적으로 성장하고자 합니다.

- **운영 시점:** 정글 수료 1~3개월 시점에 선발하여 매칭 (25년 9월 선발, 10~12월 인턴십 진행 예정)
- **선발 및 매칭:** 코치진이 적합한 지원자 다수명을 추천하거나 1:1 매칭하는 방식 등 협의
- **운영기간 및 형태:** 3개월 체험형 인턴십*으로 파트너사의 부담 완화 * 필수 산재보험, 인턴증명서를 제외한 형태로 자율성을 부여
- **비용 지원:** 해당년도 최저임금* 기준 3개월 인건비 지원 * 2024년 기준 최저임금 2,060,740원





김 정한
크래프톤 정글 원장

- 블루홀(現 크래프톤) 공동 창업 / 테크니컬 디렉터, 프로듀서
- NC소프트 / 테크니컬 디렉터



김 현수
크래프톤 정글 수석코치

- 위메프 / 빅데이터·ML서비스 개발
- 인크로스 / HTML5, 3D UI엔진 툴 개발
- 삼성전자 / 로봇·SW연구프로젝트
- ETRI / 인공지능관계시스템 개발



백 승현
크래프톤 정글 코치

- EA 코리아 / FIFA Online 4 등 개발
- 네오위즈 블레스 Stud. / 블레스 개발
- NC소프트 / 리니지2 개발
- 유타소프트 / 이미지 편집 툴 개발



이 동석
크래프톤 정글 코치

- AWS 코리아 / 클라우드 마이그레이션
- CDNetworks / CDN 서비스 개발 총괄
- Microsoft 코리아 / OS 기술·기능 개발

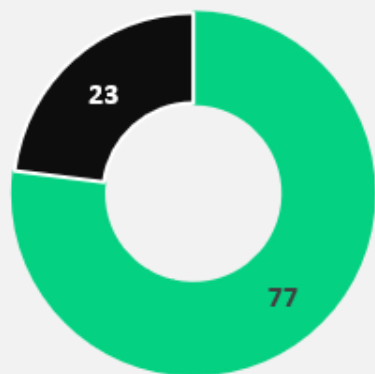


유 윤선
크래프톤 정글 코치

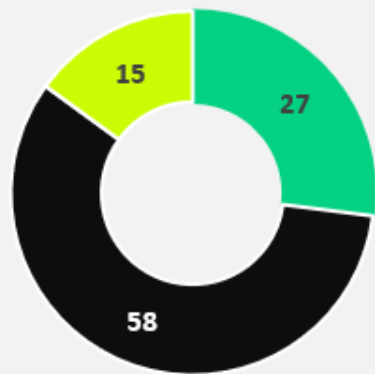
- SK 윈스토어 / 웹개발, 블록체인 R&D
- Canon 코리아 / 시스템 요소 설계·개발

APPENDIX 01. 크래프톤 정글(KRAFTON JUNGLE) 선발 교육생 분석

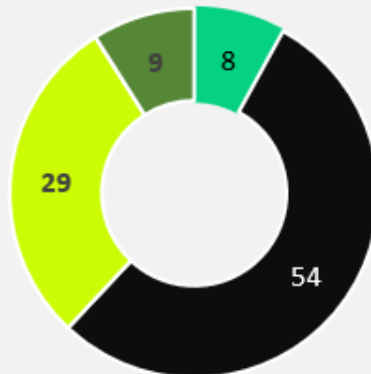
교육생 평균(1~10기)



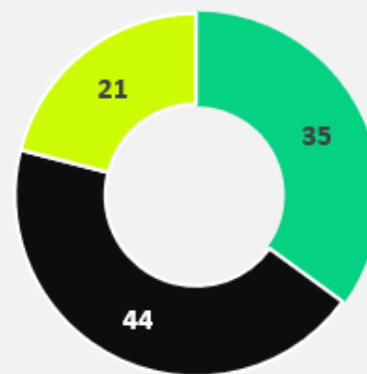
■ 남 ■ 여



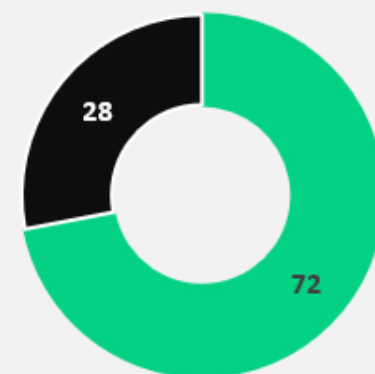
■ 대학생 ■ 취업준비생 ■ 재직자



■ ~23세 ■ 23~26세
■ 27~30세 ■ 21세~



■ SW전공 ■ 이공계 ■ 인문사회예체능



■ 수도권 ■ 지역



남자, 대학생 및 취업준비생, 23~30세, 비전공, 수도권

APPENDIX 02. 교육생 최종 발표 프로젝트 결과: 나만의 무기를 갖기(1)

정글 파트너스 멘토들의 멘토링으로 진행되는 5주간의 5인팀 구성, 서비스 구현 프로젝트 "나만의 무기 만들기" 최종 발표회



- 인터뷰메이트 (AI면접서비스)
- 모핏 (게임형식기반으로 원격 친구와 운동하기)
- 카르페디엠 (감정인식 자동앨범 기록)
- koword (텍스트 유사도 기반 단어 맞추기 게임)
- 유니티 기반 3D 우주 비행 게임 (Space Haste)
- biamFit (AI기반 스네이크 게임)
- Copy me if you can (포즈 인식 기반 따라하기 게임)
- 코드와트 (메타버스상에서의 코딩모음)
- Dynamic Puzzle (동영상 퍼즐게임)
- 일본추억 (사진공유+공동편집+영상생성)
- 로드 메이커 (학습 로드맵)
- 발표, 시작하겠습니다 (음성/얼굴인식/발표연습)
- CodeDraft (우주선 프로그래밍 시뮬레이션/코드연습환경)
- 멘토미 (화상채팅/그림판/동작인식)
- 코드런 (코딩 스튜디오/ IDE/음성채팅/채점서버)
- 알토란 (원격 스튜디오 요약(LLM))
- 런치패드 (패턴 외우기 동작 인식 게임)
- DocuHero(검색키워드/내부자료색인검색/내부자료요약)
- 리그닌 (협업도구모음)
- DevProfile(면접관을 위한 github정보 시각화)
- PolyWorld (싸이월드 3d)
- Squid Canvas (동작인식 미니게임)
- SomeThink (마인드맵 형식 회의록 /ChatGPT)
- 홈술포차 (화상/동작인식/미니게임)
- 맛 스페이스 (맛집 추천 플랫폼)
- Live board (실시간 협업 화이트보드)
- 정글 이스케이프 (웹기반 러너게임)
- 더 리더스 (파일중심 스테디)
- 모션 테트리스 (몸으로 즐기는 테트리스)
- DIGEST (유튜브 동영상 요약)
- Let's Note (아이들을 위한 가상 연주 교실)
- 스토리 파이 (AI 동화책 생성 서비스)
- 불이다(사진합성)
- 10100(웹 기반 레이싱 게임)
- 티.나.끝 (TIL 작성을 도와주는 서비스)
- 미라클모닝 (아침 기상 챌린지)
- ONCORE (운석 피하기 게임)
- Together (그룹 일정 공유)
- MOTION BEAT (합주 리듬 액션 게임)
- 여행가담 (여행 동행자 찾기, 루트 찾기)
- 타일러즈 (프로젝트 멤버십 구인,포트폴리오 공유)
- Learn On-Air (학습 도우미AI 집중도 분석)
- Sleighters (썰매 게임,다중 테트리스)
- Would you guess? (캔버스 게임)
- Pixeller (메타버스 퀴즈 학습)
- 콘택션 (내향형 사람들을 위한 영상통화 도구)
- 모래시계 (개인학습 기록측정 및 캘린더, 화상채팅)
- Spread out (PDF구조 분석,학습보조도구)
- ROCKI BIKI (모션인식 기반 복싱게임)
- Quizly (3D 상호 사용기반 퀴즈풀이 서비스)
- 와그북 (맛집후기 기반 소셜 네트워크)
- 카와이쥬비헌터 (유니티기반 게임)
- 무력무력 (가족소통 서비스)
- POKE CODE (코딩테스트 도구)
- 클라우드파이 (대화형 클라우드 인프라 설계 도구)
- Cquis (CS퀴즈 플랫폼)
- 나의 아바타 트레이너 (운동 체크/기록)
- 데이코스 (일정/장소 약속&사진공유/분류)
- CodeSync (코드리뷰를 도와주는 도구)
- 송포유 (원격 노래방)
- The One Within (NPC 사이에 숨은 몬스터 찾기)
- 금치어 게임 (금지어 탐지 게임)
- Rush Room (원격 실시간 경매)
- 소스윗 (AI를 이용한 데이팅 연습)
- VEMO (유튜브를 이용한 동영상 학습 기록)
- 이터널 스노우맨 (멀티플레이 눈싸움 게임)
- A2D (아날로그 데이터를 디지털로)
- 정글타워 (정글러를 위한 메타버스)
- 그림마당 (독거 노인을 위한 그림 그리기 서비스)
- FightClub (스파링 파트너 매칭 및 펀치 연습)



김종훈
김세희
임해지
이민진
황종훈

1. 서비스 소개

코드는 빠른 알고리즘 채점 사이트와 연동된 온라인 오컬트 플랫폼입니다
친구들과 함께 실시간으로 코드를 치며 알고리즘 문제를 맞혀보세요!



공동 작업 에디터 & 그림판



온라인 뱀 & 상소작품



알고리즘 문제 검색



음성 소통



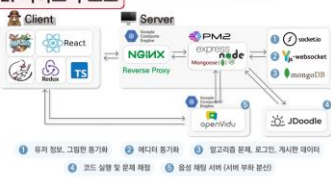
리더보드 & 게시판

4. 온라인 맵-에디터 연결



- 에디터: 맵을 저장, 맵에 맵데이터 불러와서 공유 가능
- Game: 에디터의 맵 변경
 - 맵에 주어진 이름 설정
 - 맵에 맵데이터 저장
 - 맵을 다른 유저들에게 공유
- 에디터: 게임 맵을 불러와서 도넛을 생성
- 에디터: 주어진 맵을 따라 도넛을 생성
 - 보이스톡 참여자 이름으로 카운팅 생성

2. 서비스 구조도



- 유저 정보, 로그인 (화)
- 에디터 동기화
- 알고리즘 문제, 문제, 게시판 데이터
- 크로싱 정보 및 채점
- 음성 채팅 서버 (서버 내부 통신)

3. 유저간 실시간 이벤트 동기화

로그인



유저 정보 동기화를 위해
• socket.io 서버와 연결
보이스톡 연결을 위해
• openVidu 서버와 연결

에디터 접속



에디터 동기화를 위해
• WebSocket 서버와 연결
크로싱 정보 동기화를 위해
• socket.io 서버와 연결
보이스톡 채널 전환을 위해
• openVidu 채널 전환

에디터 퇴장



에디터 퇴장



5. 에디터 메커니즘



6. 에디터 이슈

문제 검색속도 개선



웹소켓 중복 연결



Problem
문제 찾기 검색 및 탐색 시간 소요 (2000ms)
Solution
Redis를 사용하여 데이터 캐싱 및 검색 속도 향상

Problem
에디터 동기화 관련 WebSocket 중복 연결 발생
Solution
리버스 상태에 따라 웹소켓 연결 해제 로직 추가
리버스에 성공하기 전에도 웹소켓 연결 종료 후 2초 뒤만
→ 중복 연결 해제 → 재연결 시도

7. 캐릭터 위치 동기화 이슈

Paused 상태의 유저 Phaser의 움직임이 안함 이슈



Problem
Paused 상태의 Phaser 캐릭터가 움직이지 않음 → 유저 위치 고정 X
Solution
캐릭터가 Paused 상태를 감지하여 위치 고정 고정

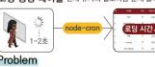
데일리 초회합을 위한 유저 위치 동기화 이슈



Problem
에디터 초회합은 유저가 참여하면 데일리 시작
→ 해당 유저의 클라이언트가 심각한 오류로 함께 종료
Solution
데일리 시작을 초회합을 위한 유저를 출구로 상태로 전환

8. 게시판 구현과 동기화 이슈

포스팅 형식 데일리 게시글의 글꼴과 폰트 크기



Problem
게시판 형식 데일리 게시글 - 글꼴, 글자 크기
Solution
사용자의 사용자 에이전트에서 글꼴 정보 저장

데일리 게시글의 글꼴과 폰트 크기



Problem
데일리 게시글의 글꼴과 폰트 크기
Solution
debounce를 통해 5초마다 한 번 DB에 저장

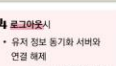
9. 그 외 이슈들

로그아웃



유저 정보 동기화 서버와 연결 해제
• openVidu 서버 연결 해제

크로싱



Nginix 서버 연결 이슈



OpenVidu 배드 서버 이슈



강준태
 ○ webRTC/socket 통신
 ○ 개발환경 구축 및 배포
 ○ 테스트스 가능

박주환
 ○ 로그인/회원가입/계정
 ○ DB 관리
 ○ 최고의 플레이 가능

웹기반 동작 따라하기 게임

COPY ME

if you can

정태욱
 ○ 자세 추적 모델 적용
 ○ 게임 이벤트 관리
 ○ UI / UX

조세희
 ○ 동작 유사도 계산
 ○ 게임 모드
 ○ 모션연식

핵심 기능

동작 유사도 측정

1. 키포인트 **팔꿈치** 이동 및 신체 **리사이징**
2. 보정된 포인트의 간 유율비도 거리 계산 (간이 작을수록 유사도가 높음)

게임 모드

노말 모드

- 공격자의 자세를 따라하는 기본 모드
- 정확한 따라할수록 높은 유사도 결과 획득
- 더 높은 점수를 획득한 사람이 승리

블리크 모드 - 공격자의 팔꿈치 좌표 추적

축소 모드 - 공격자의 팔꿈치 좌표 추적

기술적 챌린지

신체 사이즈 보정(리사이징) 방식 개선

AS-IS

어깨 길이를 기준으로 보정

TO-BE

모든 키포인트를 고려한 보정

아키텍처

CLIENT

USER → Nginx → TS (TypeScript) → Jōtai → axios → node.js/express → ncs

SERVER

ncs → DB (MySQL) → Redis

Real-Time Communication

WebRTC

Post Detection

TensorFlow.js

Image Processing

OpenCV

DB

MySQL

게임 이벤트 및 상태 관리 체계화

AS-IS

여러 컴포넌트에서 상태 변화 및 참조

복잡한 의존 관계로 유지보수 및 테스트가 어려움

TO-BE

하나의 컴포넌트에서 체계적으로 상태 관리

컴포넌트 의존성을 낮추고 확장성 증가

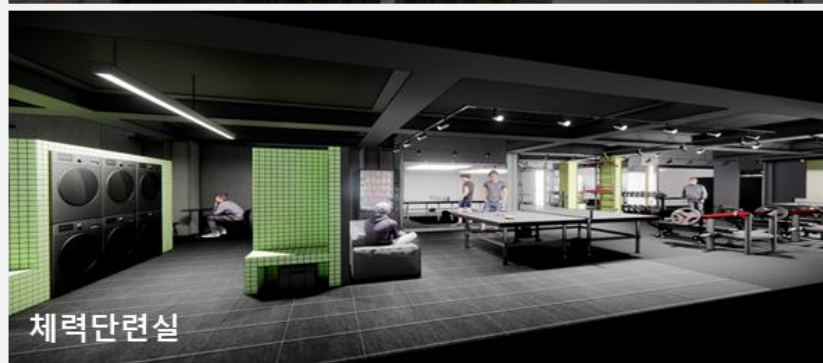
게임 중 일어나는 수많은 상태 변화에 따른 복잡한 렌더링 발생

→ 별도의 이벤트 핸들러에서 모든 이벤트 및 상태 변화를 관리하도록 체계화

[illegible]

APPENDIX 03. 교육공간소개 : 크래프톤 정글 캠퍼스 ('25년 8기부터~) [둘러보기](#)

크래프톤 정글은 경기도 용인시 처인구에 500명 동시 합숙 및 교육이 가능한 자체 캠퍼스 구축을 완료했습니다.
크래프톤 정글 캠퍼스는 세계의 확장(TWO-JUNGLE)이라는 테마 아래 인생에서 가장 잊을 수 없는 ‘성장’의 순간을 선사하는 공간이 될 것입니다.



END OF DOCUMENT



<https://jungle.krafton.com/>