icecubelab

COMPANY PROFILE

# 회사 소개서

## 교육사업을 운영하고,
## 전문가와 콘텐츠를 공급합니다.

대학·기관·기업의 교육을 기획하고 현장에서 운영합니다. 과정마다 생성형 AI 활용 실습을 함께 설계하고,
AI·XR·게임 분야의 강사·멘토·자문위원과 교안·실습 자료·온라인 강의를 공급합니다.

2026년 11월 기준 · www.icecubelab.com

COMPANY

# 교육 프로그램과
# 사업을 함께 준비합니다.

2013년부터 2018년까지 게임기획 전문학원 와이케이아이디어스쿨을 운영했습니다. 연 6회 개강, 기수당 9명을 기준으로 6년간 총 36기·324명 규모의 게임 기획 교육을 진행했습니다.

이후 대학과 교육기관의 장기 양성과정으로 활동을 넓혔습니다. 게임·XR·AI를 다루며 커리큘럼과 교안을 개발하고, 강의·평가·팀 프로젝트·멘토링을 운영해 왔습니다.

과정에 따라 실습과 팀 프로젝트, 결과물 발표를 운영합니다. 포트폴리오 정리와 현업 코칭을 지원하고, 온라인 강의와 실습 자료를 제작합니다.

사업 기획과 제안서 작성, 컨소시엄 구성도 맡습니다. 참여 기관의 역할을 조율하고 강사·멘토·자문위원 등 필요한 전문가를 연결해 사업 준비와 실행을 지원합니다.

| | |
|---|---|
| 설립 | 2013 년 |
| 수행·운영 기록 | 66 편 |
| 제안·검토 기록 | 13 편 |

숫자는 공개 글의 수이며 독립 사업 건수나 교육 인원이 아닙니다. 같은 과정의 기획·강의 개발·운영을 나눠 쓴 글이 포함됩니다. 제안·검토 기록은 수행·운영 집계에서 제외합니다.

WHAT WE DO

### 교육 프로그램 개발 · 운영

대학·기관 교육과 현장실습·창업교육 프로그램을 개발하고 운영합니다. 대상과 목표에 맞춰 커리큘럼, 강의와 실습, 팀 프로젝트와 평가를 구성합니다.

### 사업 기획 · 제안서 작성

사업 목표와 추진 방향을 정하고 제안서를 작성합니다. 공모 요건에 맞춰 추진 계획과 운영 구조, 참여 기관의 역할을 정리합니다.

### 컨소시엄 구성 · 전문가 네트워크풀

기관·기업의 역할을 조율해 컨소시엄을 구성합니다. 분야별 강사·멘토·자문위원의 전문가 네트워크풀을 제공하고, 사업에 필요한 인력을 연결합니다.

### 콘텐츠 제작 · 멘토링

교안·실습 자료·온라인 강좌를 만들고 교육과 사업의 현장 운영을 지원합니다. 기술 검수와 현업 멘토링, 포트폴리오 코칭도 함께 진행합니다.

### 기업 R&D · 기술사업화 자문

게임·AI·디지털 콘텐츠 기업의 기술 과제와 개발 역량을 살펴 연구개발 체계와 기술개발 계획을 정리합니다. 기업부설연구소·연구개발전담부서 설립 준비와 연구 기록 체계도 요건에 맞춰 함께 검토합니다.

SERVICES

# 교육과 사업 운영을 맡는 여덟 가지 서비스

필요한 범위와 산출물에 맞춰 하나씩, 또는 묶어서 진행합니다. 각 서비스의 자세한 내용은 홈페이지 서비스 페이지에서 볼 수 있습니다.

001 AI Education

## AI 활용 · 생성형 교육

기업·기관의 AX와 직무별 생성형 AI 활용 교육을 설계합니다. 업무에 안전하고 효과적으로 적용하도록 실습하고, AI 기반 콘텐츠 제작 과정도 운영합니다.

생성형 AI · AI 기업교육 · AX

002 XR Education

## XR · 실감 콘텐츠 교육

VR·AR 제작 과정을 설계하고 언리얼 엔진 실습과 팀 프로젝트를 진행합니다. 기획과 소스 제작에는 생성형 AI 활용 실습도 넣습니다.

VR / AR · Unreal Engine · 실감 콘텐츠

003 Game Dev Education

## 게임 개발 · 기획 교육

게임의 규칙과 시스템을 설계하고 언리얼 엔진 C++·블루프린트로 구현하는 과정을 가르칩니다. 단계마다 AI 도구를 쓰고 결과를 검증하는 방법도 다룹니다.

Unreal C++ · Blueprint · 게임 기획

004 Education & Business Operations

## 교육·사업 기획 및 운영

교육·기술 사업의 목표와 참여 주체를 정리해 제안과 실행 계획으로 구체화합니다. 필요하면 기관·기업과 전문가의 협업 구조도 설계합니다.

사업 기획 · 제안서 작성 · 컨소시엄 구성

011 Short Courses & Workshops

## 단기 특강 · 워크숍

정규 과정을 열기 어려운 기관을 위해 특강부터 2~3일 워크숍, 열흘 안팎의 집중 과정까지 대상과 시간에 맞춰 설계하고 운영합니다.

특강 · 워크숍 · 집중 과정

012 Career Support

## 취업·진로 지원

진로 특강과 포트폴리오 지도, 참여 기업 연계 프로젝트와 OJT·현장실습 설계로 학습자가 교육 이후를 준비하도록 돕습니다.

진로 특강 · 포트폴리오 지도 · OJT 연계

008 Expert Network

## 전문가 공급

강의·멘토링·자문·심사에 필요한 전문가를 과업과 일정에 맞춰 연결합니다.

강사 섭외 · 멘토 구성 · 전문가 자문

009 Education Content

## 교육 콘텐츠 개발·공급

AI·XR·게임 분야의 커리큘럼, 교안, 실습 자료와 온라인 강의를 제작합니다. 과정마다 생성형 AI 활용 실습을 함께 넣고, 수업 현장과 온라인 환경에서 바로 쓸 수 있게 정리합니다.

커리큘럼 개발 · 교안 제작 · 실습 예제

SUPPORT & PROCESS

# 지원·협력 서비스와 진행 방식

교육과 사업을 뒷받침하는 과정 운영·멘토링·자문·장비 서비스를 함께 제공합니다.

005 Equipment Rental

### 장비 임대 · 현장 셋업

VR·XR 교육과 체험에 필요한 장비를 마련하고, 설치부터 콘텐츠 구동 점검까지 현장을 준비합니다.

VR·XR 장비 · 실습 기자재 · 현장 셋업

006 Mentoring

### 멘토링 · 프로젝트 코칭

프로젝트와 현장실습의 작업물을 함께 검토하고 다음 개선 과제를 정합니다. 발표·포트폴리오·진로 준비도 코칭합니다.

1:1 멘토링 · 프로젝트 멘토링 · 포트폴리오 피드백

007 Expert Advisory

### 전문가 자문 · 심사

교육과 사업 계획을 검토하고, 분야별 자문·심사에 필요한 전문가를 연결합니다.

커리큘럼 자문 · 제안·심사 · 전문가 연결

010 R&D Organization Advisory

### 기업 R&D · 기술사업화 자문

게임·AI·디지털 콘텐츠 기업의 기술 과제와 개발 역량을 살펴 R&D 조직 준비, 기술개발 계획, 제품화까지 다음 단계를 함께 설계합니다.

기업부설연구소 · 연구개발전담부서 · R&D 과제 정리

013 Training Operations & Outcomes

### 과정 운영 · 성과 관리

출결·상담·평가·만족도 조사처럼 교육 과정에서 쌓이는 기록을 정리하고, 결과를 다음 기수 개선과 보고서로 연결합니다.

출결·상담 · 평가 설계 · 만족도 조사

기업 R&D · 기술사업화 자문은 연구소 인정이나 지원사업 선정 결과를 보장하지 않습니다. 신청 내용은 기업이 확인·제출하며 인정 여부는 관계 기관이 판단합니다.

## 이렇게 진행합니다

1

### 현황과 목표 파악

조직의 목표, 보유 역량, 일정과 해결할 과제를 함께 살펴봅니다.

2

### 실행안 설계

교육과 기술 자문, 전문가 협업 중 필요한 범위와 산출물을 구체화합니다.

3

### 함께 실행

합의한 계획에 따라 과정·프로젝트·검토 업무를 진행하고 중간 결과를 점검합니다.

4

### 결과를 다음 단계로

결과와 남은 과제를 정리해 조직이 이어서 활용할 자료로 전달합니다.

HISTORY

# 교육에서
# 사업 운영으로.

학원 운영을 시작으로 대학·기관 교육과 프로젝트 지도, 교육 콘텐츠 개발, 현장실습과 창업교육으로 활동을 넓혀 왔습니다.

아래 연혁은 수행·운영이 확인된 업무를 중심으로 구성했습니다.

**제안·검토의 기록도 구분해 남깁니다.**

2013년 초기 서비스 기획과 창업 준비, 2020년 VR·AR 상용화 지원사업 준비, 2024년 뉴콘텐츠아카데미 제안, 2026년 AI 교육사업·항만 프로젝트 구상도 사업 자료에 남아 있습니다. 제안·검토 단계의 기록은 실제 운영 실적과 구분합니다.

**2013–2018** — **게임기획 전문학원 와이케이아이디어스쿨 운영**

연 6회 개강 · 기수당 9명 기준 6년간 총 36기·324명 규모

**2018–2020** — **장기 교육과정과 대학 강의 운영**

멀티캠퍼스 VR 크리에이터 과정에서 커리큘럼 개발, 강의, 팀 프로젝트를 운영했습니다. 이후 대학 수업과 장기 양성과정의 실습·평가·멘토링으로 업무를 넓혔습니다.

**2021–2022** — **AI 콘텐츠 교육과 산학 연계 과정**

AI 연계 콘텐츠 교육의 커리큘럼과 협업 운영을 맡았습니다. K-디지털 XR 과정에서는 실습, 평가, 질문과 피드백을 연결하는 운영 구조를 만들었습니다.

**2023–2024** — **프로젝트 완성과 진로 지원까지**

대학·기관 교육에서 팀 프로젝트와 결과물 발표를 지도했습니다. 학습 기록, 현업 멘토링, 이력서·포트폴리오 코칭과 OJT 연계 설계로 교육 이후의 준비를 도왔습니다.

**2025–2026** — **교육 콘텐츠와 현장 프로그램 확대**

STEP 이러닝 강의를 개발하고 포텐업 팀 프로젝트를 운영했습니다. 펄어비스 기업교육과 인천 가상융합 교육 등 AI 교육을 진행하고, 현장실습·예술 기반 창업교육 프로그램도 개발·운영했습니다.

COLLABORATIONS

# 함께 일한 곳

공개 사례에 담긴 협업 중 일부입니다. 기관과 기업별로 맡았던 업무는 홈페이지의 수행·운영 기록에서 확인할 수 있습니다.

### 멀티캠퍼스

VR 크리에이터 과정 개발 · 강의 · 프로젝트 운영

### 세종대학교

언리얼엔진마스터 과정 · 포트폴리오 제작 지도

### 부산인력개발원

XR 과정의 포트폴리오 · 취업 준비 코칭

### 한국기술교육대학교 온라인평생교육원

위지런과 함께 STEP 이러닝 강의 개발

### 홍익대학교

XR 아카데미 사전교육 · 학습 자료 구성

### 원티드랩

포텐업 C++ 프로젝트 커리큘럼 설계

### 펄어비스

게임 개발 직무별 AI 기업교육

### 백석예술대학교

현장실습·예술 기반 창업교육 프로그램 개발·운영

## 연도별 수행·운영 기록

교육·개발·검수·운영 등 실제 수행이 확인된 공개 기록의 수입니다.

| 2017년 | 2018년 | 2019년 | 2020년 | 2021년 | 2022년 | 2023년 | 2024년 | 2025년 | 2026년 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 2 | 9 | 9 | 8 | 10 | 7 | 11 | 8 |

CONTACT

# 회사 정보와 문의

| | |
|---|---|
| 상호 | 아이스큐브랩 |
| 대표자 | 김인권 |
| 설립 | 2013년 |
| 사업자등록번호 | 104-09-40272 |
| 통신판매업 신고 | 2025-다산-0438 |
| 주소 | 경기도 남양주시 다산중앙로82번길 106, 1동 204호 |
| 업무용 전화 | 031-563-7931 |
| 팩스 | 0504-410-5915 |
| 이메일 | support@icecubelab.com |

CONTACT

## 교육·사업 문의

교육 과정, 전문가 구성, 콘텐츠 개발, 기업 R&D 자문 등 진행하려는 사업의 목표와 일정을 알려 주세요. 필요한 범위를 함께 정리해 안내드립니다.

**홈페이지** www.icecubelab.com
**전화** 031-563-7931
**이메일** support@icecubelab.com
QR · 문의 페이지로 연결

이 문서는 2026년 11월 기준으로 홈페이지에 공개된 정보를 바탕으로 작성했습니다. 최신 내용과 수행·운영 기록은 홈페이지에서 확인해 주세요.