

2023년 기업수요연계형

인력양성사업

한국메타버스산업협회 인사말

K-META PRESIDENT 한국메타버스산업협회장



회장 신수정

존경하는
한국메타버스산업협회 회원사 여러분! 반갑습니다.

회장 신수정입니다.

이렇게 한국메타버스산업협회에서 회원사 여러분과 함께하게 된 것을 자랑스럽고 영광스럽게 생각합니다.

메타버스 산업은 모든 산업 분야를 아우르며 뜨거운 화두로 떠올랐고 유통, 전시, 문화, 금융, 부동산, 공공 등 다양한 산업 분야와 급속도로 융합을 이루어 발전하고 있습니다.

국내에서는 이용자가 2억 명을 넘어서는 글로벌 메타버스 플랫폼의 성공이 뜨겁게 주목을 받게 되었으며, 글로벌 기업에서도 메타버스 전략을 다시금 정비하며 비즈니스모델 구축을 위해 본격적으로 역량을 투입하고 있습니다.

이러한 중요한 시기에 2021년 11월 9일 창립총회를 통해 대한민국 메타버스 산업 분야의 대표기관인 한국메타버스산업협회가 출범되었습니다.

한국메타버스산업협회는 시장변화를 민감하게 받아들이고 회원사의 혁신적인 활동과 정부의 정책적 지원을 연결하는 가교역할을 수행하며 메타버스 산업이 우리 경제의 새로운 성장동력이 되도록 최선을 다하겠습니다.

대한민국의 새로운 성장동력 메타버스 산업의 발전과 확산을 위해 한국메타버스산업협회에 동참해 주시고 앞으로 많은 관심 부탁드립니다.

감사합니다.

한국메타버스산업협회
회장 신수정



한국메타버스산업협회

안심하고, 편리하고, 만족스럽게

신성장동력인 메타버스산업 활성화를 위해
관련 사업자간 가치사슬 구축 및 건강한 생태계 조성 도모



교류활성화 및 정책개발



기업지원 및 상생협력



이용자보호

✓ 회원사 현황

회 장	주식회사 케이티
부회장	(주)네비웍스 주식회사 넷츠 더보스톤컨설팅그룹인터내셔널링크 메디컬아이피 주식회사 사단법인 한국모바일게임협회 주식회사 수퍼트리 (주)스코넥엔터테인먼트 주식회사 시어스랩 주식회사 쓰리디팩토리콘 씨제이올리브네트웍스 주식회사 에스케이텔레콤(주) (주)엘지씨엔에스 (주)엘지유플러스 유콘크리에이티브 주식회사 이노시물레이션 주식회사 카카오게임즈 주식회사 킨텍스 (주)피씨엔 주식회사 한국직업개발원 주식회사 함사우트글로벌
이 사	주식회사 감성놀이터 광운대학교 주식회사 글로벌포인트 네이버 주식회사 주식회사 디캐릭 주식회사 라이크코퍼레이션 (주)레인보우브레인 메가존클라우드 주식회사 (주)모션테크놀로지 삼성전자(주) 주식회사 스토리위즈 에스케이쉴더스 주식회사 엠게임, (주)엠라인스튜디오 주식회사 옴니씨엔에스 윈스토어 주식회사 주식회사 원유니버스 주식회사 위지웍스튜디오 (주)유비씨 이케이 주식회사 주식회사 제프 코리아컨텐츠네트워크 한국게임학회 한국모바일솔루션협회 (주)한빛소프트
감 사	노바테크



2023 기업수요연계형 인력양성 사업

산업계 현장 수요를 기반으로 한 교육과정 개발 및 교육 프로그램 운영
산업계가 필요로 하는 메타버스 관련 전문인력 양성 및 공급 확대

✓ 기업수요연계 프로젝트 교육

기 간	4월~11월, 과정당 2~3개월(100시간 내외)
장 소	상암, 판교 교육장 또는 수요처가 제공하는 장소
규 모	10개 기업 이상, 200명



✓ 해외선진기술 교육

기 간	5월~11월, 4개 과정
장 소	워크숍 - 상암, 판교 교육장 / 해외연수 - 미국
규 모	워크숍 3개 이상, 해외연수 1개 과정, 220명

✓ 제작역량강화 교육

기 간	4월~11월, 과정당 3일(18시간 내외)
장 소	상암, 판교 교육장
규 모	23개 과정 이상, 330명



<https://www.metaverse-campus.kr/>
메타버스 캠퍼스 홈페이지에서 교육신청 가능



기업수요연계 프로젝트 교육

- 기어 기업 혁신역량 강화 및 신사업 창출 지원을 위한 메타버스 구성 주요 핵심기술 교육
- 기어 참여기업별 수요맞춤형 커리큘럼 개발을 통해 기업수요에 대응하는 프로젝트 제작과정
- 기어 프로토타입을 제작하는 프로젝트 현장 실무형 인력양성
- 기어 기업 편의에 맞춘 방문 교육 및 교육 일정 수립
- 기어 메타버스 제작·실증 인프라 활용 신기술 적용 교육과정 운영



| 문의 | Tel 070-8765-8870 E-mail kimhs@k-meta.or.kr



기업수요연계 프로젝트 교육

✓ 2022년 기업수요연계 프로젝트 교육

분야	참가기업 개요	교육 수요내용
공공	국민복지 증진 목적의 기금관리형 준정부기관	- 대국민용 메타버스 서비스 메타버스 월드 구축 - 플랫폼 내 상용 가능한 NFT 개발 및 콘텐츠 생산
	중장년 창업 촉진 및 일자리 창출에 목적을 둔 센터	- 플랫폼 창업 콘텐츠 개발 통한 중장년 창업지원 공공복지서비스 - 제페토, 이프랜드, 게더타운 활용 메타버스 오피스 및 전시관 구축
교육	On-Off 교육 시스템 구축 글로벌 유아교육 콘텐츠 기업	- 유아교육 메타버스 콘텐츠 제작을 목적으로 한 Unity, 제페토 교육 - 제페토 스튜디오 및 Unity 활용 멀티플레이 월드 제작 프로젝트
	교육 컨설팅 및 이러닝 등 통합 서비스 제공 솔루션업체	- 비즈니스 전환과 고용 창출을 위한 실무 및 융합형 인력양성 교육 - 메타버스 플랫폼 내 메타버스 교육 연수원 구축 및 콘텐츠 구성
미디어	자체 XR 콘텐츠 및 플랫폼 보유 미디어 기업	- 공간형 인터랙티브 콘텐츠 제작을 위한 블류메트릭 캡처 교육 - 기 개발된 메타버스 플랫폼 내 적용 가능한 3D 공간 콘텐츠 제작
	영상 및 온라인 콘텐츠 제작 마케팅 기업	- 메타버스 홍보영상관 구축 및 기업 브랜딩홍보관 제작 - 메타버스 안에서 소상공인 홍보영역 및 콘텐츠 확장
의료	대한민국 연구·진료 전문 기관 정부 부처 산하 기타 공공기관	- 비대면 케어 디지털 플랫폼 서비스 제공 필요한 의료 콘텐츠 제작 - 의료진 대상 유니티 활용 의료 교육 VR 콘텐츠 서비스 활성화
	건강증진, 질병 예방 목적의 보건 콘텐츠를 제공하는 협회	- 메타버스를 통한 질병 예방 및 건강증진 활동 디지털 플랫폼 구축 - 비대면 솔루션 활용 바디&멘탈 헬스케어 서비스 확장 및 개선
제조	주얼리 제품 제조 및 유통 전문 기업	- 메타버스 주얼리 박람회 개최 및 NFT 인증서 도입의 활성화 - NFT 발행기술 및 업체별 맞춤 활용, 메타버스 박람회장 제작
	AI, IOT, 빅데이터 기술 보유 스마트팩토리 솔루션 기업	- 개발도구 활용 생산공정 설비 3D 가상환경 구축 - 금속 소재 절단/가공 관련 작업자용 설비/운영 시뮬레이션 제작



해외선진기술 교육

- 메타버스 시대의 해외 혁신기술을 기반으로 한 실습 중심 교육
- 해외 연수를 통해 글로벌 선도기업의 첨단 기술 습득 및 역량강화
- 산업혁신 선도 해외전문가와의 상호교류 기회 마련
- 메타버스 산업 생태계에 필요한 핵심기술을 보유한 해외 선도기업을 방문
- 선도기업의 엔지니어로부터 활용 방법 및 기술 적용 사례 직접 습득



| 문의 | Tel 070-8765-8311

E-mail mk@k-meta.or.kr



해외선진기술 교육

✓ 2022년 해외선진기술교육 워크숍

핵심기술 및 초청기업	초청 연사 및 교육내용
 터키 Virtual Production ZeroDensity	Faraz Qayyum (Senior Technical Artist & Head of Zero Density Academy) <hr/> 1일차 버추얼 프로덕션 Graphics & Studio Operations, Creative Workflow 2일차 Reality Hub, Nodegraph/Actions Module, Green Screen Compositing 3일차 Broadcast Graphics Workflow, External Data, AR Compositing
 프랑스 Volumetric Capture 4DViews	Richard Broadbridge (Chief Executive Officer) Michaël Adam (Senior Software Engineer) Pauline Faes (Volumetric Video Technician) <hr/> 1일차 Creating & Editing Volumetric Video Content 2일차 Editing & Integrating Volumetric Video Content
 미국 3D Character Animation Reallusion	Shihfei Chung (Senior Technical Writer) Penny Chen (Visual Art Manager) <hr/> 1일차 Character Creator 이해, Creating a Non-Standard & Standard Character 2일차 Creating a Standard Character, iClone 이해, Storytelling in iClone 3일차 Editing motions & Expressions in iClone, Mocap pipeline with iClone, Rendering

✓ 2022년 해외선도기술 연수

국가	연수지역	방문기업
미국	로스엔젤레스 샌프란시스코 산타클라라	Metastage, Orbital Virtual Studios, USC-Entertainment Technology Center, USC Institute for Creative Technologies Vision Graphics Labs, disguise, Sony Pictures Entertainment, Autodesk, Unity Technologies, Niantic, NVIDIA, Google



제작역량강화 교육

- 최신기술과 산업 동향에 대한 이해를 돕고 새로운 아이디어와 인사이트 제공
- 디지털콘텐츠 제작 트렌드 및 빠르게 변화하는 메타버스 서비스 맞춤형 교육
- 메타버스 구현을 위한 환경구성, 객체기술 등 최신기술 동향을 반영
- 실제 산업 생태계에 필요한 핵심기술 기반 차별화된 교육과정 운영
- 국제 경쟁력에 대처할 수 있는 신기술 기반의 제작역량 강화 교육



| 문의 | Tel 070-8765-8307

E-mail smyang53@k-meta.or.kr



제작역량강화 교육

2022년 제작역량강화 교육

기술분야	과정명	교육내용
디지털 캐릭터	AI를 활용한 디지털 휴먼 응용 교육 (ZWrap, MAYA, ZBrush 활용)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털휴먼의 이해와 활용 • 기존 SW활용 디지털휴먼 제작 • AI활용 디지털휴먼 제작
	사실적 3D 버추얼 휴먼 제작 방법 I	<ul style="list-style-type: none"> • Character Creator3와 ZBrush를 활용한 베이스 캐릭터 제작 방법 • Maya를 활용한 Retopology 방법 • Texturing XYZ Source를 활용한 피부질감 제작 방법
	Zbrush를 활용한 메타버스 디지털캐릭터 제작과정	<ul style="list-style-type: none"> • 지브러쉬 기초 이해&캐릭터 베이스 만들기 • 캐릭터 헤어 & 옷 만들기 • 캐릭터 신발&악세사리 만들기
	블렌더 3D와 Daz 3D를 활용한 디지털휴먼 제작과정	<ul style="list-style-type: none"> • 블렌더 셋업, 캐릭터 제작과정 프리뷰 • 조각모드, 리토폴로지, UV언랩 • Daz3D 활용 캐릭터 셋업, 애니메이션 적용
	C4D를 활용한 모션그래픽 캐릭터 리깅 과정	<ul style="list-style-type: none"> • 캐주얼 모션그래픽 캐릭터 리깅 • 리얼 베이스 휴먼 캐릭터 리깅 • 모션그래픽 오브젝트 리깅 & Character Tool
XR 응용·확장	메타버스 건축 비즈니스를 위한 XRlize, 홀로렌즈2 활용 Building Information Modeling 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 홀로렌즈2 교육, 레빗 교육, XRlize 설치 • BIM 데이터 추출 프로세스, 조감도 기능 활용 • 1:1 추적 기능 활용, 실습 활용 과제
	메타버스 환경 디지털 전환을 위한 디지털 전환을 위한 홀로렌즈2 활용 Dynamics 365 과정	<ul style="list-style-type: none"> • Dynamics365 & Hololens 2 소개, Remote Assist & Guides 체험 • Dynamics365 Field Service 소개 및 Remote Assist 연계 실습 • Dynamics365 Guides 앱 셋팅, Guides 제작 및 실습
	웹 3D 라이브러리(Three.js) 메타버스 환경 구축 및 인터랙티브 웹 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 웹 3D 라이브러리 three.js 소개 및 기본 API • three.js의 다양한 응용 API • three.js를 이용한 가상환경 구축 및 인터랙션 개발
	실감형 콘텐츠 제작을 위한 포토그래메트리 기술 교육 Reality Capture 및 드론 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 포토그래메트리 이해와 활용사례, 촬영실습 • Reality Capture를 이용한 3D모델링 • 드론을 이용한 지형 및 건축물 촬영 및 3D모델링
	아날로그 및 디지털 홀로그램 기초 이론 및 시뮬레이션 제작 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 기초 홀로그램 재생 및 복원(XR캠퍼스) • 아날로그 및 디지털 홀로그램 기술(홀로그램센터) • 홀로그램의 응용 및 어플리케이션(홀로그램센터)
	다양한 개발도구를 활용한 AR 콘텐츠의 이해 및 개발	<ul style="list-style-type: none"> • AR의 이해 및 Unity 3D 개발 • AR Foundation을 활용한 AR의 이해 및 개발 • 다양한 개발도구를 활용한 AR 콘텐츠 개발
	포토그래메트리를 활용한 실감형 디지털 리소스 제작 Reality Capture 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 포토그래메트리를 이용한 3D 리소스 제작의 이해와 활용사례 • Reality Capture를 이용한 3D모델링 및 후처리 • 드론을 이용한 지형 및 대형 건축물 3D모델링



제작역량강화교육

기술분야	과정명	교육내용
XR 응용·확장	Blender와 Tree.js를 이용한 3D 인터랙티브 웹 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 웹 3D 라이브러리 three.js • 물리엔진 라이브러리 ammo.js와 블렌더(Blender) • 인터랙션 웹 개발 실습
	터치디자이너를 활용한 XR 몰입형 프로젝션 맵핑	<ul style="list-style-type: none"> • 웹 XR을 활용한 프로젝션 맵핑과 터치디자이너 소개 • 터치디자이너로 3D XR 비주얼 디자인 하기 • 최종 XR 프로젝션 맵핑 구현
	Oculus Quest2를 활용한 가상환경의 개발 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 가상현실과 메타버스의 이해 • 가상현실 전시관 만들기 • 가상현실 메타버스 구현
메타버스 스튜디오	볼류메트릭 비디오 콘텐츠 제작과정	<ul style="list-style-type: none"> • Volumetric Video Technology의 이해(XR캠퍼스) • Volumetric Video 캡처 실습(K-실감 스튜디오) • Volumetric Video 캡처 데이터 활용 실습(XR캠퍼스)
	Pixotope와 Xsens를 활용한 버추얼 인플루언서 콘텐츠 제작 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 버추얼 인플루언서 콘텐츠 기술 이론(메타버스캠퍼스) • Pixotope를 활용한 버추얼 프로덕션 실습(가상스튜디오) • 버추얼 인플루언서 콘텐츠 제작(가상스튜디오)
이용자 창작	메타버스 플랫폼을 위한 NFT 활용기술 이용자 창작(UGC)	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 개념 파악, 플랫폼 활용 사례 및 체험 • 게더타운 맵 제작 마스터 • NFT 아트 마스터
	3억 명 플랫폼 제페토 홍보용 월드 및 아이템 제작 기술 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스의 이해와 제페토 월드 빌드업 제작 • 제페토 월드 제작 실습 • 제페토 아이템 제작과 상점 출시
	NFT를 활용한 커뮤니티 제작 및 기업 매니지먼트 과정	<ul style="list-style-type: none"> • NFT 개념파악, NFT 종류 분석, NFT 민팅/리스팅법 • NFT (PFP) 기획 • NFT (PFP) 제작
	메타버스 플랫폼의 이해와 실시간 엔진 활용 가상공간 제작 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 플랫폼의 이해와 현황 • 플랫폼 내 제공 저작도구를 활용한 가상공간 제작 • 플랫폼 내 외부저작도구 연계를 통한 가상공간 제작
몰입형 음향	Binaural Ambisonics 기반 XR 콘텐츠의 공간인지 입체음향	<ul style="list-style-type: none"> • 입체음향의 이해와 공간인지 • 바이노럴 녹음과 랜더링 • 공간인지 테마제작(해변, 정글, 클럽)
	사운드 엔진 미들웨어를 활용한 Interactive Audio 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 인터랙티브 오디오의 이해와 미들웨어 • Wwise를 활용한 사운드 구현 • Wwise의 동적믹싱과 최적화, 게임엔진과 통합 이론



한국메타버스산업협회
KOREA METAVERSE INDUSTRY ASSOCIATION