

메타버스 얼라이언스 인재양성분과 2차 회의 결과

□ 개요

- (목적) 메타버스 산업 인재양성 방안 도출 및 의견 수렴
- (일시/장소) '24. 6. 25(화), 15:00~17:00 / K-META 대회의실

□ 주요 내용

○ (논의 내용)

○ 지·산·학 연계 교육 개념 발표 및 관련 논의
○ AI, AR, 생성형 AI 등 메타버스 기술 트렌드와 적용 서비스 발표 및 관련 논의
○ 인력채용 시 기업(산업)에서 필요한 메타버스 기술 스펙 제출내용 검토 및 관련 논의

○ (참석자) 산·학·연·관 전문가 등 유관기관, 사무국 등 12명

구분	소속	성명	직급	비고
정부	과기정통부	최보훈	사무관	
	마블러스	임세라	대표	
산업계	이노시물레이션	성인제	상무	○
	디캐릭	최인호	대표	○ 代 하진욱 이사
	듀코젠	박정호	대표	○
	(주)스페이스엘비스	조성호	대표	
	라이크 코퍼레이션	최강배	대표	
	메타키움	조수형	대표	
	스튜디오코인	김새론	대표	○ 代 윤필중 차장
	학계	백석대학교	백순화	교수
	서강대학교	박상희	교수	○
	서정대학교	조훈	교수	
	카이스트	우운택	교수	
유관기관	한국전파진흥협회	성호석	본부장	○
	한국전파진흥협회	권순성	과장	○
	정보통신산업진흥원	김경미	수석	○
	한국직업개발원	백성욱	대표	
	K-META	임석현	팀장	○
간사	한국전파진흥협회	장철화	과장	○
사무국	K-META 메타버스 얼라이언스	서영석	실장	
		문정훈	차장	○

※ 한국전파진흥협회 임석진 팀장 배석

□ 세부일정

시 간	세부내용	비고
15:00~15:10	10분 ▶ 개회, 회의 일정 소개	사무국
15:10~15:30	20분 ▶ 인력채용 시 기업(산업)에서 필요한 메타버스 기술 스펙 제출내용 검토 및 메타버스산업 채용시 요구 기술 NCS 개발 현황	분과장 및 분과원
15:30~16:10	40분 ▶ AI, AR, 생성형 AI 등 메타버스 기술 트렌드와 적용 서비스	(발표) 스튜디오코인
16:10~16:50	40분 ▶ '24년도 메타버스 아카데미 커리큘럼 검토	분과장 및 분과원
16:50~17:00	10분 ▶ 차기 회의 준비 등 논의, 의견교환 및 마무리	분과장 및 분과원

○ (논의 결과)

1) 인력채용 시 기업(산업)에서 필요한 메타버스 기술 스펙에 관한 분과원 의견
기반의 메타버스산업 채용 시 요구되는 기술에 대한 NCS 개발 현황 검토

※ 붙임 1. 메타버스산업 채용시 요구 기술 NCS 개발 현황

- (한국전파진흥협회 성호석 본부장) NCS에 수요제기하는 것보다 현재 과기정통부 주최 RAPA'메타버스 아카데미, K-META '재직자 교육'내용에 대한 보완과 추가논의가 더 필요한 상황으로 보여짐

2) AI, AR, 생성형 AI 등 메타버스 기술 트렌드와 적용 서비스 발표 ※ 별첨
(발표자 : 스튜디오코인 윤필중 차장)

- (현황) 실제 필드에서 B2C보다는 B2B, B2G 시장이 큼
- (현황) 주사용 플랫폼은 스팀 플랫폼, 메타 퀘스트 정도임
- (백석대 백순화 교수) 기업에서 필요한 인력에 대한 의견?
=> (디캐릭 하진욱 이사) 최근에는 인공지능 관련 인력이 필요하고, 자사 디캐릭은 영상 분석쪽(스포츠 영상 분석) 인력 필요함
 - 또한 디지털 휴먼분야 인공지능 개발자, 연구원이 필요한 상황임
- => (스튜디오코인 윤필중 차장) 자사는 디자이너 비중이 높은 회사로 유니티 엔진을 사용중인 상황으로 관련 인력 필요한 상황임
 - 디자이너에게 요구하는 역량은 2D, UI, UX, 3D 모델링, 3D 모델러 중에서도 뼈대 발굴하고 애니메이션, 영상촬영&편집하는 기술 고사양 인력이 필요함. 디자이너에게는 유니티 기술 이용경험과 상용화 경험을 확인하고 있음

3) '24년도 RAPA 메타버스 아카데미 커리큘럼 의견수렴

- (이노시물레이션 성인제 상무) '메타버스 아카데미 커리큘럼'에서 보완이 필요한 부분은 BM개발, 스토리텔링 분야으로 보여짐.
- 또한 기술 외 심리학 등 인간의 본성을 이끌어 낼 수 있는 교육과정 보완이 필요함. 교육현장에 사람이 모이도록 하는 것이 중요함

- 예. 교육과정 내에서 메타버스 크리에이터가 되어서 아바타 매니저가 되어서 BM 창출하는 활동 경험이 필요함
- 기획 등 메인이 되는 교육 아이템 추가하면 좋을 듯 함
 - (백석대 백순화 교수) 배포된 NCS 내용에 영상 관련 직무(예. 영상, 촬영, 편집 등 엔터테인먼트 관련 등)가 없음. 또한 아카데미에서는 UI, UX에 대한 개발 외 콘텐츠 비즈니스 관련 교육 필요해 보임
 - (서강대학교 박상희 교수) BM 만들려면 시장분석 후 BM 세워야 하므로, 1~2달 혹은 1학기 교육시간이 필요함
 - * 인문학 졸업자 대상 교육은 효과 적음
 - * 언리얼 배우면서 추가 프로그램 학습이 필요함
(예. 기본 4년 교과과정 후 필요한 부분 아카데미 교육으로 보완하는 방안)

기타) 지·산·학 연계 교육 개념 발표(서정대학교 조훈 교수)

- 발표자 개인사정으로 2차 발표를 3차 발표로 일정 연기함

4) 차기회의 계획 및 발표주제(발표자)

- 일시/장소 : 2024. 8. 13(화), 오후 3시~5시, K-META 대회의실
- 지·산·학 연계 교육 개념 발표(발표자 : 서정대학교 조훈 교수)

□ **메타버스산업 채용시 분야별 요구 능력 현황**

요구 능력			
기획	2D 디자이너(원화/UI)	3D모델러/애니메이터	프로그래머

□ **NCS 개발 현황**

세분류 코드	세분류 코드명	단위 코드	단위명칭	단위 번호	능력단위요소명	비고
01	가상 현실 콘텐츠 제작 ('16년)	08	가상현실 응용프로그래밍	1	알고리즘 개발하기	기획 / 프로그래밍
				2	콘텐츠 리소스 적용 프로그래밍하기	
				3	인공지능 구현하기	
				4	가상현실 기능요소 구현하기	
				5	가상현실 플랫폼 응용프로그래밍하기	
		09	네트워크 프로그래밍	1	백엔드 개발하기	
				2	프론트엔드 개발하기	
				3	클라이언트 서버(C2S, Client to Server) 프로그램 개발하기	
				4	피어 투 피어(P2P, Peer to Peer) 프로그램 개발하기	
		11	가상현실 콘텐츠 UI/UX 시스템 기획	1	UI/UX 시스템 기획하기	
				2	UI/UX 시스템 구현하기	
				3	UI/UX 시스템 검증하기	
		13	가상현실 콘텐츠 기획	1	가상현실 요소 구성하기	기획
				2	가상현실 영상 기획하기	
				3	가상현실 CG 기획하기	
				4	가상현실 음향 기획하기	
		14	CG 소스 후반 작업	1	3D 모델링 제작하기	3D 모델러
				2	텍스처 맵 제작하기	
				3	3D 애니메이션 제작하기	
				4	3D 이펙트 제작하기	
5	모션캡처와 볼륨메트릭 제작하기					
03	증강현실 (AR) 콘텐츠 제작 ('18년)	01	증강현실 콘텐츠 기획	1	콘텐츠 기획 검토하기	기획
				2	콘텐츠 개발 기획하기	
				3	콘텐츠 서비스 운영 기획하기	
	02	증강현실 UI/UX 설계	1	증강현실 UI/UX 콘셉트 기획하기	2D/ 기획	
			2	증강현실 UI/UX 시나리오 설계하기		
			3	증강현실 UI/UX 사용성 점검하기		