

'25년 메타버스 얼라이언스 인재양성 분과 제1차 회의 결과

□ 목적

- 글로벌 트렌드 및 기업 수요를 반영, AI 융합형 인재양성을 위한 커리큘럼 개발 및 AI 특화 랩 지원방안 등 가상융합서비스 인재양성방안 마련
- 디지털콘텐츠 인재양성사업*의 기획-관리(자문/검토)-환류의 선순환 통합 관리체계 구축·운영

* 메타버스 융합대학원, XR기반 메타버스 전문인력양성, 메타버스 아카데미, 메타버스 기업수요 연계형 인력양성, 캠퍼스SW 아카데미 등

□ 회의개요

- (일시/장소) '25. 4. 29.(화) 15:00~17:00 / 토즈압구정센터 4층 대회의실
- (참석자) '25년 메타버스 얼라이언스 인재양성 분과위원
- 분과장(RAPA 성호석 본부장) 외 산·학·연 참여 분과원 19명

< 회의 참석자 >

구분	소속	성명	직급	비고
산업계	한국전파진흥협회	성호석	본부장	분과장
	디캐릭	최인호	대표	
	듀코젠	박정호	대표	
	미타운	전상빈	대표	
	로보로보	박정상	이사	
	비햅틱스	곽기욱	대표	
학계	서강대학교	박상희	교수	
	서강대학교	박선호	교수	
	아주대학교	석혜정	교수	
	GIST	김경중	교수	
	한국뉴욕주립대학교	최종성	교수	
	경희대학교	전석희	교수	
	광운대학교	유지상	교수	
기관	K-META 인력양성팀	양성모	과장	
	RAPA	권순성	팀장	
	RAPA	최범준	대리	
사무국	K-META	서영석	실장	
	K-META	이명진	부장	
	K-META	이혜민	과장	

□ 주요 내용 및 세부 진행 일정

- 분과 운영방향 논의
- 메타버스 인재양성 정책 현황 공유 및 논의
- 메타버스 개발자 및 창작자 동향 및 현황 분석

< 세부 진행일정 >

시 간	주 요 내 용	비고
15:00 ~ 15:05 ('05)	○ 개회 및 회의 안내	사무국
15:05 ~ 15:20 ('15)	○ '25년도 분과위원 소개	참석자
15:20 ~ 15:50 ('30)	○ 분과 운영 방향 논의 [붙임1] - 분과위원 구성 및 운영 방향 논의	분과장 설명 및 논의
15:50 ~ 16:20 ('30)	○ 메타버스 인재양성 정책현황 분석 [붙임2] - 아카데미, 랩, 대학원, 재직자 등 주요 추진 계획 공유(사업 담당자), 연계 및 개선방안 논의	사업담당 설명 및 논의
16:20 ~ 16:50 ('30)	○ 메타버스 개발자 및 창작자 동향 및 논의 - 전상빈 대표(미타운)	발표 및 의견교류
16:50 ~ 17:00 ('10)	○ 마무리 및 향후 계획 등 논의	참석자

□ 주요 논의 내용

1) 분과 운영방향 설명 및 의견 수렴

- 향후 2·3차 회의를 통해 제시된 가상융합 인재양성사업에 대한 다양한 의견 및 개선방안 등을 보고서 내용에 정리 반영하고 향후 인재양성 사업 관련 예산 관련 제안 시 참고토록 함
 - 기재부 등 정부 설득을 위한 근거 데이터 마련 필요(교육생 성공사례 등)
- 메타버스 얼라이언스 내 홈페이지에서 신설된 교육마당 메뉴를 통해 기관별 운영되는 각 사업별 정보 확인 및 관련 분야 회원사 리스트 및 맞춤형 회원사 찾기를 통해 협업 가능

2) 메타버스 인재양성사업 현황 설명 및 관련 의견교류

- (사업전반) 전체 사업의 목적, 역할 등을 주요 내용을 한눈에 파악할 수 있는 구조도 마련을 통해 장단점 등 효과적 분석 가능
- 기업수요연계형
 - (기업모집) 사업 운영 중 가장 큰 애로사항 중 하나로 기업 대표의 의지가 중요, 기업 내 신규 프로젝트 추진 및 기업 클리닉의 목적으로 기업들이 지원을 받으면 유용함
 - 향후 지원기업 모집 시 사업 활용 방법을 적극 홍보할 필요가 있으며, 기본교육의 경우 온라인 교육 콘텐츠 확대도 방법이 될 수 있음
- 메타버스 아카데미
 - (학점 연계) 대학 간 학점 연계 운영이 일정상 쉽지 않기 때문에 입학 정원이 없는 무전공 학과와 연계 방안 검토 필요
 - (경쟁률 제고) SW 마에스트로 과정과 같이 심화 엘리트 양성 교육을 강화하면 경쟁률과 사업성과도 높음, 아카데미도 교육대상을 '전공자' 및 '비전공자'로 구분하여 운영하는 '2-트랙' 형태의 교육과정 필요
 - (커리큘럼 개편) 기업의 수요가 높은 '유니티'와 '언리얼' 과목에 집중하여 교육할 필요가 있으며, 학생들의 포트폴리오 개발을 위한 프로젝트 수행과 개발을 위해 실질적 도움을 줄 수 있는 1:1 튜터 필요
 - ※ 가급적 전공별 교육은 온라인 교육과 오프라인 교육을 병행하여 최소화하고 프로젝트 중심으로 개발결과물(포트폴리오)을 많이 만들어 낼 수 있도록 해야 취업준비생이 관심을 두고 참여할 것으로 판단
 - (강사 처우개선) 현재 강사 처우(시간당 10만원)로 실력 있는 강사 모집 및 교육생이 원하는 커리큘럼 제공에 한계, 현실에 맞는 강사 처우 개선 필요

○ 메타버스 랩

- 대학에서는 프로젝트 수행 기반의 창업·사업화 사업이 필요하며, 실질적으로 많은 도움이 됨

3) 메타버스 우수 기업 소개 및 지원사업 관련 제언(발표자료 참고)

- 메타버스에 대한 과도한 기대감으로 인해 산업 전체가 성장하기 어려운 분위기로 오해되고 있으나 '작은 메타버스의 혁신'을 통해 산업은 지속 발전 중임

- 최근 비용효율화를 위해 오픈이노베이션을 선택하는 기업들이 많아지고 B2B 네트워크 강화 및 'Pay it forward' 문화 형성 필요

※ Pay it forward : 사전적 의미로 '선행을 나누다'임, 사업 추진 시 도움받은 부분을 같은 어려움을 처한 또다른 기업에게 공유·지원한다는 실리콘밸리의 문화

4) 향후 일정 및 마무리

- (차기 회의) 6월 말경 목표로 하며 사전 가능 일정 수립
- (회의 내용) 개선안 등에 대한 추가 구체내용 의견 청취 및 교류

< 회의 전경 >



□ 2025년 인재양성 분과 운영계획

- 연간 일정 : 연 3회 분과 운영/분과통합 공개 세미나 1회
- 활동 목표
 - (AI 융합 메타버스 인재양성방안 마련) 글로벌 트렌드 및 기업 수요를 반영, 융합형 인재양성을 위한 커리큘럼 개발 및 AI 특화 랩 지원방안 마련
 - (사업간 연계·관리 강화) 디지털콘텐츠 인재양성사업*의 기획-관리 (자문/검토)-환류의 선순환 통합 관리체계 구축·운영
- * 메타버스 융합대학원, XR기반 메타버스 전문인력양성, 메타버스 아카데미, 메타버스 기업수요 연계형 인력양성, 캠퍼스SW 아카데미 등
- 운영 방안 : 개방형 분과 운영(얼라이언스 회원사 누구나 참여 가능)

분과 준비	분과 홍보	분과 운영	결과 보고
분과 내 협의를 통한 주제 선정 및 연사섭외	분과 안건 및 연사 정보 홈페이지 공지 및 참여 신청 접수	분과 회의 / 주요 안건 발제 및 현장 의견 수렴	회차별 논의 내용 과기부/NIPA 공유 및 연말 정책제언

□ 2025년 인재양성분과 주요 안건

○ 회차별 일정 및 주요 안건

구분	주요 안건	세부 내용
1차 (3~4월)	○ 분과 운영방향 논의 ○ 메타버스 인재양성 정책현황 분석 ○ 메타버스 개발자 및 창작자 동향 분석	○ 분과위원 구성 및 운영방향 논의 ○ 아카데미, 랩, 대학원, 재직자 등 사업별 추진 계획 및 현황 검토, 연계방안 및 개선방안 논의 ○ 메타버스 개발자 및 창작자 동향 전문가 발표
2차 (5~6월)	○ 취·창업 우수사례 발표 및 의견수렴 ○ 사업별 홍보 및 모니터링 ○ 사업별 차년도 계획 및 정책 제안	○ 기업의 인재채용 우수사례 및 청년창업 성공 사례 발표(AI 융합 메타버스 우수사례 중심) ○ 기관별 교육 홍보 및 추진 현황 피드백 ○ AI 융합 메타버스 활성화를 위해 산업계 수요를 반영한 신규 정책(안) 검토
3차 (7~8월)	○ 사업별 개편방안 검토 ○ 우수사례 발굴 ○ 정책제언 및 향후계획 논의	○ 사업별 개편방안 및 커리큘럼 검토 등 피드백 (AI와 연계한 메타버스 커리큘럼 발굴) ○ 교육 운영 관련 우수사례 발굴 및 성과 홍보 ○ 정책제언 및 차년도 분과활동 계획 등 논의
4차 (10~11월)	○ 분과 통합 공개 세미나	

□ **사업 개요**

- (목적) 프로젝트 중심의 실무 맞춤형 교육을 지원하여 가상융합 산업 현장에 즉시 투입 가능한 개발자·창작자 양성 및 취·창업 지원
- (수행기관) 한국전파진흥협회(RAPA)
- (교육대상) 39세 이하 청년 140명* (지역, 학력, 전공, 경력 등 불문)
* 수도권(판교) 90명, 동북권(대구) 25명, 서남권(전주) 25명 등
- (기간/장소) 3월~12월(10개월) / 메타버스 아카데미(수도권, 동북권, 서남권)

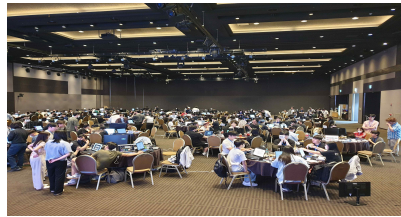
□ **주요 내용 및 일정**

- XR(Unreal/Unity), AI, 백엔드, TA* 5개 전공교육 및 공통교육, 프로젝트 협업 등 기술 융합을 통한 개발자 및 창작자로서의 역량 강화
* TA(Technical Artist) : 프로그래머와 아티스트 간 가교역할(3D 모델링, 플랫폼 디자인·개발 등)
- (교육생 선발) 온라인 면접을 통한 참여 의지·기본 직무 소양 파악 및 전공자 대상 코딩테스트를 통한 기술 역량 및 전문지식 파악(1~2월)
- (정규과정 운영 및 융합프로젝트) 전공별 기초교육, 전공교육, 융합 과정을 통해 중급 이상의 메타버스 개발자·창작자 교육 제공(3~6월)
- (메타버스 개발자 경진대회 연계) 프로젝트 결과물을 '경진대회'에 출품, 교육생 객관적 평가 및 지속적인 기업 멘토링·평가 체계 마련(8~9월)
- (후속지원) 경진대회 우수팀·우수교육생의 인턴십 참여 기회 제공, 창업컨설팅 지원, 수료생 대상 개발 공간 무상 사용 지원 등(10~12월)

< 24년도 주요 행사 사진 >



메타버스 아카데미 3기 입학식



미드나잇 캠프



메타버스 아카데미 3기 성과보고회

□ '24년 주요성과

○ 메타버스 우수 개발자 및 창작자 양성

- (전문인력 양성) 서비스 개발·창작 과정(Unity, Unreal, AI, 백엔드, 기획, TA) 241명, 자율전공 과정(기업 연계 프로젝트 수행) 59명 등 총 300명 양성
- (취업 및 창업) 취업 85명 및 창업 8명 도출 등을 통해 가상융합산업 현장에 즉시 투입 가능한 개발자·창작자 양성, 취·창업률 88.7%(1~3기 누적)
- ※ (취업) 로보로보, 엘리스 엔트라, 디캐릭, 에임인텔리전스, 한국전자통신연구원 등 85명,
(창업) 로카스, 새로클린구미, 알래스, 버닝소울게임즈, 버츰러스, 엠바고미디어 등 8명

< '22~'24년 메타버스 아카데미 취업률 및 창업률('25.4.7. 기준) >

구분	1기('22년)	2기('23년)	3기('24년)
취·창업률	97.07%	94.71%	72.09%

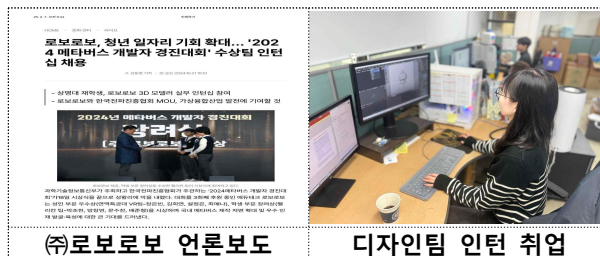
○ 역량강화를 위한 후속지원

- (후속지원) 메타버스 아카데미 3기 우수 교육생(팀) 대상 인턴십 1명 및 창업컨설팅 1팀 지원 등 후속지원(10~12월)

역량강화 후속지원

■ 메타버스 아카데미 3기 우수 교육생(팀) 대상 인턴십 1명 및 창업컨설팅 1팀 지원 완료

- ✓ **최예나('24년 우수상 수상자), 인턴십 지원(1명)**
초등학생 대상 면역 반응 과정 체험 VR 교육콘텐츠로 우수상(로보로보 대표상) 수상 후,
(주)로보로보 디자인팀 인턴 및 '25년 계약 연장



- ✓ **Cells('24년 우수상 수상팀), 창업컨설팅 지원**
세포 소기관의 구조와 기능 체험이 가능한 VR 교육콘텐츠 우수상(Meta 대표상) 수상 후
투자 IR, 창업 기획안 작성 등 창업컨설팅 지원



○ 메타버스 서비스 개발 및 공모전 참여

- (수상실적) 메타버스 개발자 경진대회 등 외부 공모전에서 총 14개 팀 수상

< 외부 공모전 총 14개 팀 수상 >

순	대회명	훈격	프로젝트	참가자
1	2024 메타버스 개발자 경진대회	우수상 (Meta)	세포 소기관의 구조와 기능 체험이 가능한 교육 VR	이상희, 서연석, 박승원, 민서영
2		우수상 (한국퀄컴)	생성형 AI기반 XR 모의면접	양대현, 김민준, 정초원, 김정현
3		우수상 (시어스랩)	CHAT GPT 기반의 NPC를 적용 진로체험 메타버스	조성민, 최규형, 김은서, 김경진
4		우수상 (로보로보)	면역특공대 VR	장은빈 김희연, 설정은, 최예나
5		우수상 (스미스)	Chat GPT 기반의 K-현실고증 IP를 활용한 콘텐츠 제작 플랫폼	이승형, 진주형
6	2024 관광데이터 활용 공모전	장려상	여행코스 추천 서비스	임혁진, 김재협, 송호진
7		우수상	제주도 여행 플래너	김종완, 조만제
8		장려상	수원 지역 관광 앱	손정인, 이현석, 강수의
9	2024 천안시 데이터 분석 아이디어 경진대회	우수상	찾아가는 유기견 입양 캠페인 정책 제안	강병욱, 이진주, 김영서, 이대호
10	2024 서울 스마트 라이프워크 AIoT 해커톤 대회	장려상	AI기술을 활용한 해충 퇴치 기술 제안	강신욱, 김영서, 이한규, 손민정
11	2024 XR디바이스 콘텐츠 메이커톤&아이디어톤	우수상	청각장애인용 AR 기반 수어 통역 서비스	강신욱, 김영서, 이한규, 손민정
12		장려상	MR 기기를 통해 부모 교육 지원	김영환, 석종근, 석민경, 이진주, 홍정현
13	제1회 미래융합인재 발굴 소프트웨어 챌린지	대상	AI 기반 오디오북 제작 서비스	황해술, 박성준, 이혜빈
14	2024 KOCCA 콘텐츠 스타트업 데모데이	우수 피칭상	C2B 원시데이터 마켓 플레이스 서비스	나인채 외 3명

< 2024년 메타버스 개발자 경진대회 수상팀 배출 >

		
Cells팀, Meta 대표상 수상	비전메타몽, 한국퀄컴 대표상 수상	메타버스 친구들 스미스 대표상 수상

□ 사업 목적

- 석·박사 과정생으로 구성된 ‘메타버스 랩’ 운영, 메타버스 서비스 개발지원 및 창업·사업화를 지원하는 ‘기술사업화 특화 인력양성’

< 메타버스 랩(METaverse Lab.) >

- 석·박사 과정생 중심으로 인공지능(AI) 등 메타버스 기반 기술을 활용하여, 다양한 사회·경제·문화 활동이 가능한 가상 공간 또는 가상과 현실이 결합한 서비스 및 콘텐츠를 개발하고 창업·사업화 역량을 기르는 연구실

① 기술사업화 중심의 연구 ② 상용화를 목표로 서비스콘텐츠 개발 ③ 결과물을 활용한 창업사업화 필수

□ '25년 사업 개요

- (신청자격) 메타버스 서비스·콘텐츠 분야 대학*
* 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」 제2조 2호 다목
- (참여조건) 주관기관은 대학 ‘산학협력단’으로 신청해야 하며, 산학(기업+대학) 컨소시엄 구성도 가능(정부지원금의 최소 30% 이상 민감부담)
- (지원대상 및 규모) 메타버스 랩 4개, 총 6.8억원(랩 당 1.7억원 내외)
※ (계속) 연세대, 고려대, 카이스트, (신규) 한국뉴욕주립대
- (지원기간) 협약 체결일로부터 ~ '25. 12. 31.까지
※ 사업수행 평가결과('25.12월)에 따라 계속지원 여부 결정 및 차년도 사업비 차등지원, 최장 3년(1+1+1년)까지 지원

□ 지원 내용

- (메타버스 랩 프로젝트 지원) 메타버스 서비스·콘텐츠 개발에 필요한 기획·디자인·개발비 등 ‘메타버스 랩’ 프로젝트 수행 지원
- (창업·사업화 지원) 개발 결과물의 상용화를 위해 서비스 기획 및 개발, 사업화 분야 전문가 매칭 등 멘토링 지원, 성과확산 및 홍보 지원
- (전문가 세미나 지원) 메타버스 서비스·콘텐츠 분야 전문가 초청 세미나 및 컨퍼런스 지원 등을 통한 연구원 역량 강화

□ 메타버스 랩 현황

연차	3년 차	2년 차		1년 차 (신규)
주관기관 (수행기간)	연세대 (‘23.~)	고려대 (‘24.~)	카이스트 (‘24.~)	한국뉴욕주립대 (‘25.~)
관련산업	패션	제조	게임	부동산
참여기관	미타운	디지털트윈웨이브	베리하이	-
책임교수 (학과)	이인권 (컴퓨터과학)	한정현 (컴퓨터학)	이성희 (문화기술대학원)	최종성 (기계공학)
창업기업 (설립일)	미타운 (‘23.3.27.)	디지털트윈웨이브 (‘24.11.15.)	베리하이 (‘24.9.6.)	-
프로젝트 요약	3차원 뉴럴 렌더링 기술 기반 XR 패션 커머스	디지털트윈 기반 실시간 시공 점검 XR 솔루션	실공간 융합 기반 XR 소셜 텔레프레즌스 플랫폼	초실감 3D 모델링 기술 활용 부동산 서비스 제공 플랫폼
관련 사진				

□ 추진목적

- 산업계 현장 수요 기반 교육과정 개발 및 교육 프로그램 운영을 통해 산업계가 필요로 하는 메타버스 관련 전문인력 양성 및 공급 확대

< 기업수요 연계형 인력양성 사업개요 >

- ▷ (수행기관) : 한국메타버스산업협회
- ▷ (교육대상) : 메타버스 기술도입을 희망하는 재직자 500명
- ▷ (기간) 협약일 ~ 2025. 12. 31
- ▷ (추진방안) 교육 수요조사 실시 → 수요조사 결과 기반 커리큘럼 개발 → 과정별 교육 운영

○ 과정별 양성 목표

구분	과정수	목표인원	교육기간
① 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 과정	8개	120명	-
- [선발형] 기업수요 맞춤형 프로젝트 교육	(5개)	75명	4~11월
- [모집형] 산업수요 프로젝트 기업교육	(3개)	45명	6~11월
② 지역산업 디지털전환 과정	2개	30명	5~11월
③ 해외선진기술 과정	3개	150명	6~11월
④ 제작역량강화 과정	18개	200명	3~11월
합계	31개	500명	연중

○ 과정별 추진 방안

구분(총 31과정/500명)		진행방식	진행내용
① 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 과정 (8과정/총 120명)	선발형 (5과정)	참여기업 선발 → 맞춤형 과정 개발	참여기업 선발 후 기업별 수요맞춤형 프로젝트 교육과정
	모집형 (3과정)	교육과정 개발 → 수요기업 모집	산업 현장에서 수요가 많거나 최신 트렌드를 반영한 프로젝트 교육과정
② 지역산업 디지털전환 과정 (2과정/총 30명)		교육과정 개발 → 교육생 모집	메타버스 기술을 활용한 비수도권 내 다양한 산업의 디지털 전환 교육과정
③ 해외선진기술 과정 (3과정/총 150명)	워크숍 (2과정)	해외 선도기업 초청 → (국내) 교육 진행	초청 기업이 보유하고 있는 선진기술 교육 및 네트워크 구축
	해외연수 (1과정)	연수생 선발 → (해외) 선도기업 방문	방문 기업이 보유하고 있는 선진기술 교육 및 네트워크 구축
④ 제작역량강화 과정 (18과정/총 200명)		교육과정 개발 → 교육생 모집	우수 인프라를 활용한 실습 중심의 산업 수요 및 최신 트렌드 교육과정

○ 과정별 추진 현황

구분(총 31과정/500명)		추진현황
① 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 (8과정/총 120명)	선발형 (5과정)	총 5개 기업 선발 완료 (※ 경쟁률 3:1) - 1개社 교육 진행 중 - 4개社 커리큘럼 및 일정 협의 중. 순차적으로 개설 예정
	모집형 (3과정)	- 1개 과정 일정 및 장소 협의 중. 상반기 개설 예정(6월 중) - 2개 과정 기획 중. 하반기 개설 예정
② 지역산업 디지털전환 교육 (2과정/총 30명)		- 1개 과정 일정 및 장소 협의 중. 상반기 개설 예정 - 1개 과정 기획 중. 하반기 개설 예정
③ 해외선진기술 교육 (3과정/총 150명)	워크숍 (2과정)	- 초청기업 1개社 섭외 완료. 세부사항 조율 중(하반기 개설 예정) - 1개社 섭외 중(하반기 개설 예정)
	해외연수 (1과정)	- 연수단 선발 완료. 6월 초(6/8~6/15) 진행 예정(연수 지역 : 미국)
④ 제작역량강화교육 (18과정/총 200명)		- 수도권 : 12개 과정 중 3개 과정 진행 - 비수도권 : 6개 과정 중 1개 과정 진행 - 수도권/비수도권 포함 매월 3개 과정 내외로 개설 예정

□ 개선 및 보완 사항

- 교육 기회가 부족한 지역 재직자들을 위한 수혜 확대 필요
 - 지역산업 디지털전환 교육과정의 산업 분야를 확대하여 다양한 산업 분야에서 종사 중인 지역 재직자에게 교육 기회 제공
 - 제작역량강화 교육과정의 비수도권 과정 비중을 확대하여 지역 재직자 교육 수혜 확대 도모
- 교육 시너지 및 성과 제고를 위해 교육과정·사업 간 연계 필요
 - 타 교육과정(메타버스 랩) 참여 교육생 대상으로 해외선진기술 워크숍 참여기회를 제공하여 교육에 대한 동기부여 및 해외 전문가와의 네트워킹 기회 등 제공
 - 타 사업(메타버스 얼라이언스)의 최우수 프로젝트 그룹 대상으로 해외연수 참여기회를 제공하여 프로젝트 그룹에 대한 동기부여 및 우수성과 창출 등 시너지 유도

□ 사업개요

- (목적) 메타버스 전문대학원 설립·운영 지원을 통한 메타버스 등 가상융합서비스를 선도할 글로벌 수준의 연구개발 인력 확보
- (현황) '24년 8개 메타버스 융합대학원 운영
 - * ('22년)서강대, 한국과학기술원, ('23년)성균관대, 세종대, 건국대 ('24년) 중앙대, 경희대, 숭실대
- (지원규모) 1차년도 정부출연금은 과제당 5억원(2~6차년도는 연간 10억원 수준)
 - * 기관부담연구개발비는 연도별 정부출연금의 10% 이상 현금 부담
- (지원내용) 메타버스 분야 석·박사 인재양성을 위한 메타버스융합 대학원 운영에 필요한 사항
 - * (대학) 메타버스 융합 특화 교육과정 개발 및 인프라 구축·운영, 산학협력교수 채용 등
 - * (학생) 프로젝트 참여 인건비, 장학금, 인턴십 및 학술대회 참가비용 등
 - * (교수) 프로젝트 지원, 학술대회 참가비용, 산학협력 연구 등
- (지원기간) 최장 6년(1단계 : 4년, 2단계 : 2년)

□ 주요내용

- (대학원 운영) 메타버스 요소기술*과 인문사회** 분야 4년제 국내 대학이 연합한 융합 전문대학원 운영
 - * (요소기술) XR + DNA(데이터, 네트워크, 인공지능), 블록체인 등
 - ** (인문사회) 예술(미술), 경영학, 심리학, 미디어, 스토리텔링 등
- (융합 커리큘럼) 문화기술(Culture Tech), 예술기술(Art Tech), 영상공학(Image Tech) 등 메타버스에 필요한 공학과 인문학을 융합
- (핵심역량 강화) 다학제 교과목 전공필수 지정, 세미나 방식 수업을 통한 메타버스 고급기술 학습 및 산업현장 프로젝트 참여