



고용노동부  
Ministry of Employment and Labor

2023 K-Digital Training 벤처·스타트업 아카데미

# 채용연계 메타버스 게임콘텐츠 기획자 취업캠프(언리얼)

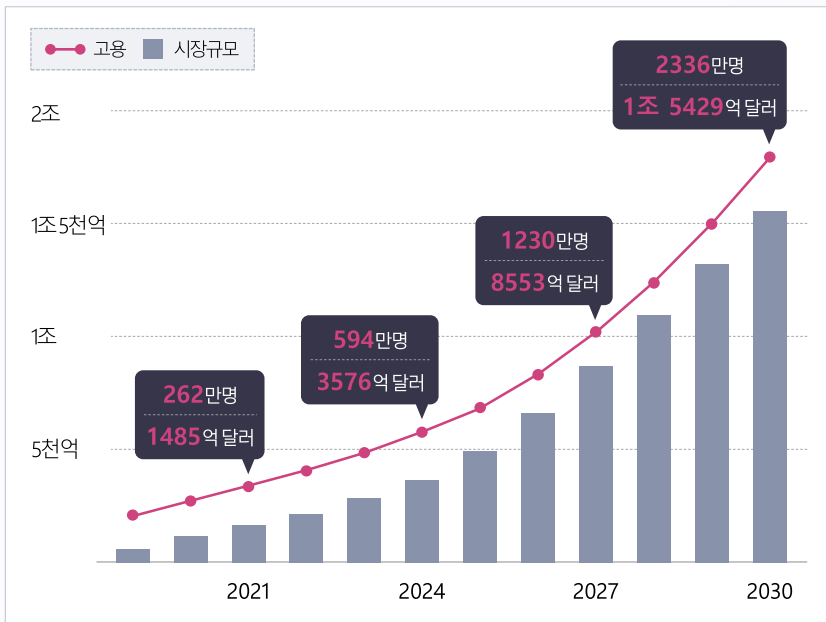
multicampus

Copyright by Multicampus Co., Ltd. All right reserved.

# 1. 메타버스

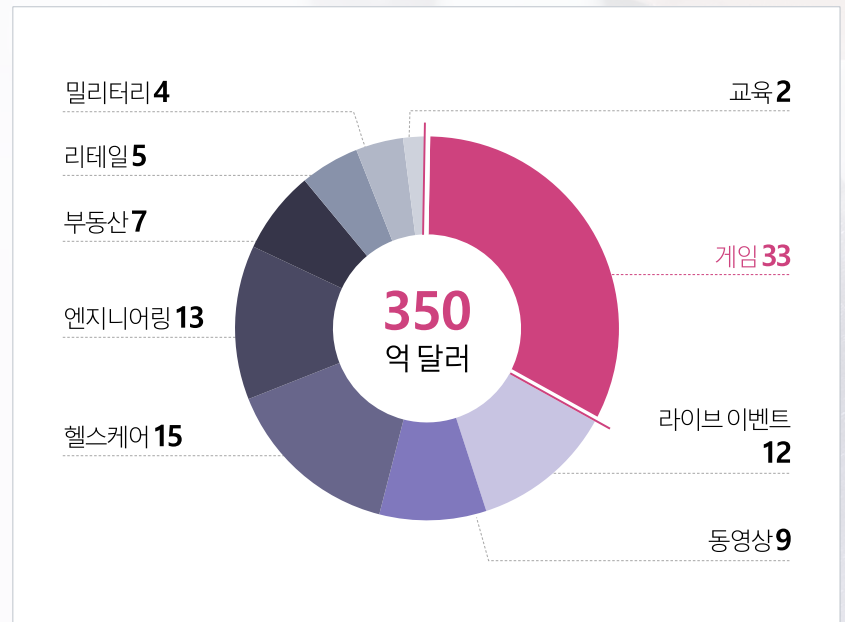
- 메타버스(metaverse)는 현실(universe)과 초월(meta)의 합성어로 3차(3D) 가상세계 의미
- 메타버스산업은 급격한 성장세를 보이며 2019년에 비해 2030년에는 30배 넘는 1조 5429달러(1750조)의 시장규모 예상
- 메타버스 산업 중 제일 규모가 큰 산업은 게임 분야이며 다른 분야로도 확장 가능

## 글로벌 메타버스 고용 및 시장규모



출처 : 뉴스앤조이(<https://newsjoins.com/article/24103106>)

## VR·AR 산업별 규모 전망 (단위:%)

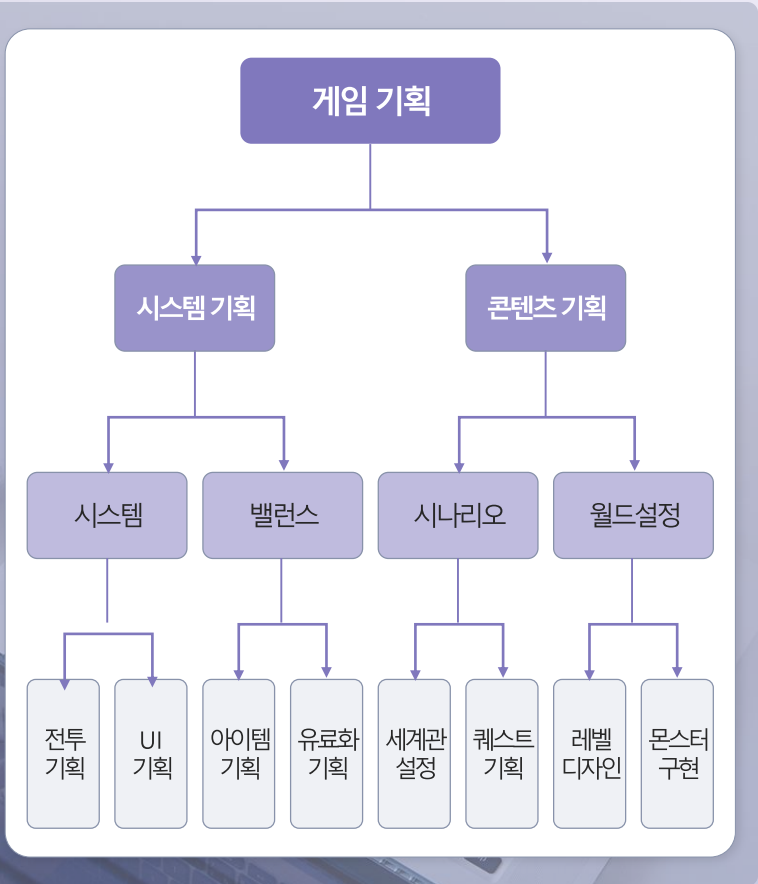


자료 : Statista·삼성증권

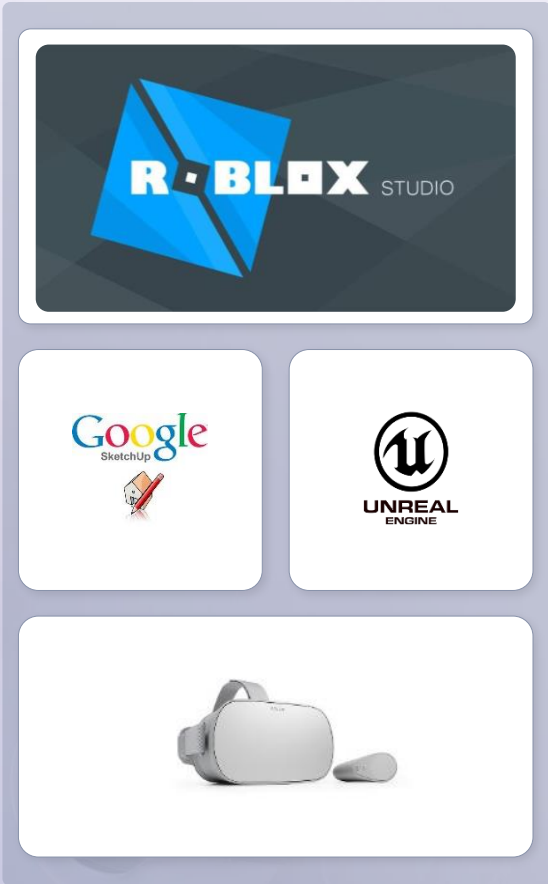
## 2. 메타버스기반 게임 기획 전문가란?

# 메타버스 플랫폼을 활용한 메타버스 게임 콘텐츠 기획 및 개발 진행

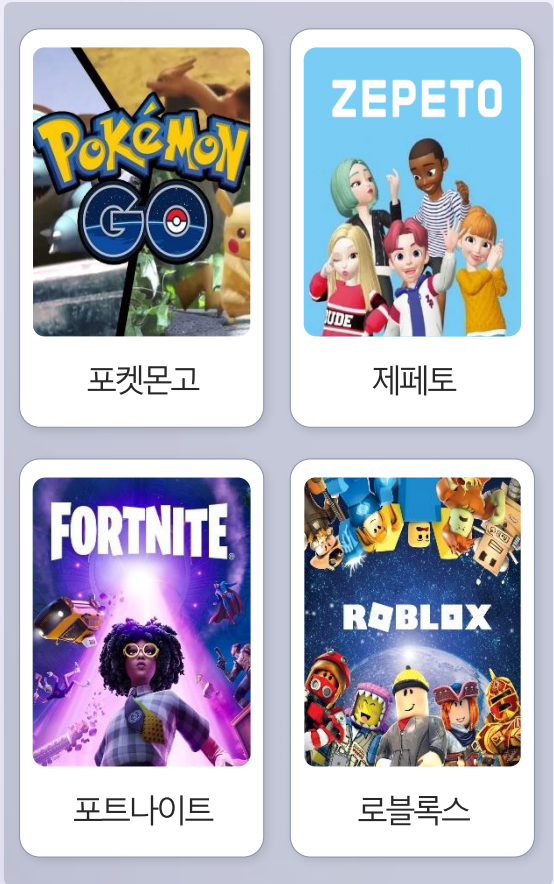
### 주요 업무 범위



### 주요 사용 도구



### 메타버스 기반 게임





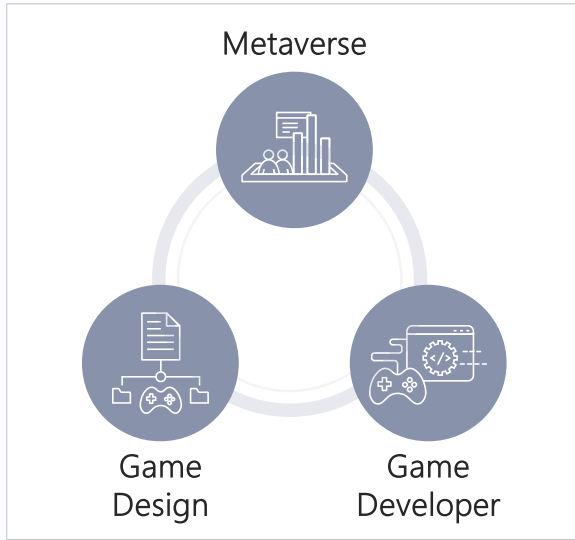
### 3. K-Digital Training 벤처 · 스타트업 아카데미 사업 소개

- ▮ 우수 벤처·스타트업 기업과 채용약정 후 교육진행 or 교육 중 채용약정 진행으로 교육 후 **안정적 취업기회 보장**
- ▮ 기업 수요조사를 통한 기술교육과정 설계와 문제해결형 팀프로젝트로 **실무형 인재양성**
- ▮ **현장실습 OJT기업에 취업할 수 있는 기회를 제공하는 채용연계형 훈련과정 진행**

기술교육

현장실습 OJT

채용전환



## 4. 과정 개요 1

### 학습 대상



메타버스



게임 콘텐츠 기획



게임 콘텐츠 개발



벤처·스타트업

**메타버스와 게임산업에 관심이 있으며 취업을 희망하는 모든 분**

### 학습 강점

#### 01 채용약정형 과정

본 과정은 채용약정형 프로그램으로 현장실습 OJT기업과 채용약정기회 제공

#### 02 실무능력 중심 프로그램

참여기업의 기술수요를 바탕으로 교육과정을 설계하여 기술교육부터 프로젝트까지 실무에서 필요한 기술만 교육과정으로 구성하여 실무능력 중심 Skill Up 가능

#### 03 현장실습 OJT

채용연계 기업에서 현장실무를 경험하고 실무경험을 쌓으며 채용기업탐색 가능

## 4. 과정 개요 2

- 메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획자 양성 목표
- 게임 콘텐츠 기획·개발교육과 체계적인 3단계 프로젝트를 통하여 기술역량 향상
- 현장실습 OJT를 통해 기업에서 실제 게임 콘텐츠 기획·개발 실무를 경험하여 실무형 인재로 성장

### 과정명

채용연계 메타버스 게임콘텐츠  
기획자 취업캠프(언리얼)

### 교육 일정

홈페이지 일정 참고

### 세부 일정

#### 교육 기간

총 6개월, 960시간 (이 중 40시간은 이러닝 상시학습)

#### 교육 시간

**정규 강의** 월요일~금요일 (공휴일 제외) 09:00~18:00(8H) \* 중식 12:00~13:00  
\* 주후 일정이 변경될 수 있습니다.

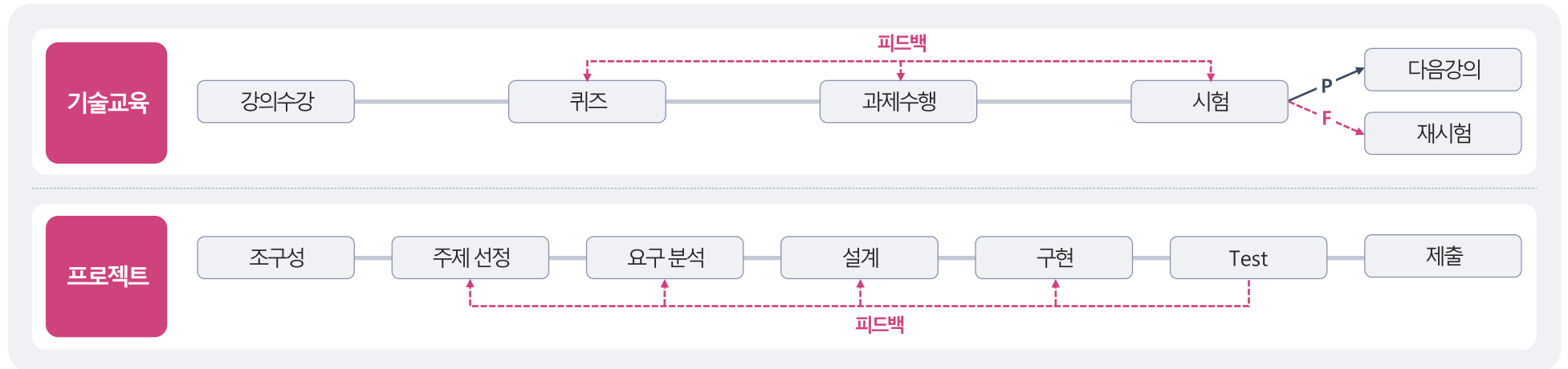
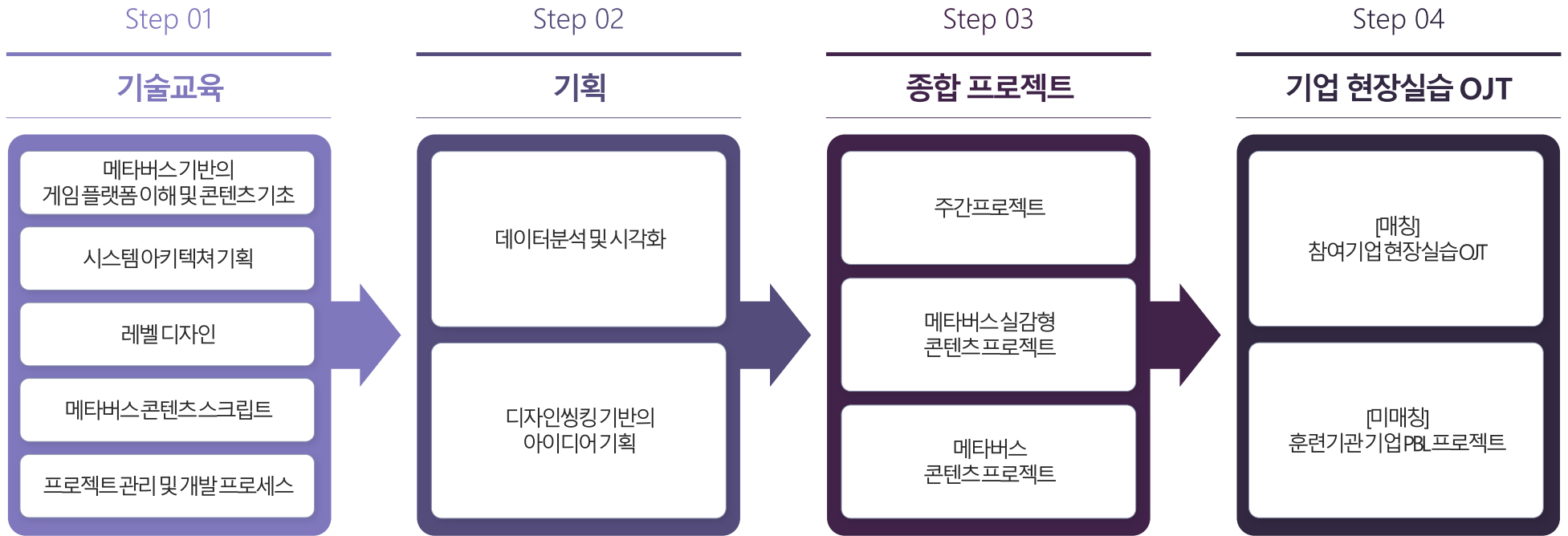
#### 교육 장소

본 과정은 온라인 집합교육 형태, 실시간 비대면 교육으로 진행됩니다.

#### 수강 정원

50명  
\* 회차별 인원은 조정될 수 있습니다.

# 5. 과정 로드맵

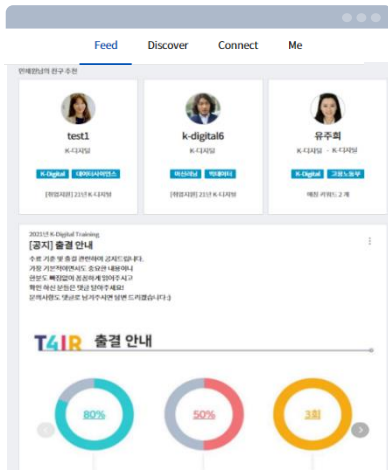


# 6. 과정 특징점

다양한 학습자원과 경험이 가능한 자체 LMS시스템 “러닝플랫폼”에서 실시간 강의, 원격보조훈련 수강, 커뮤니티 활동 진행

## Feed

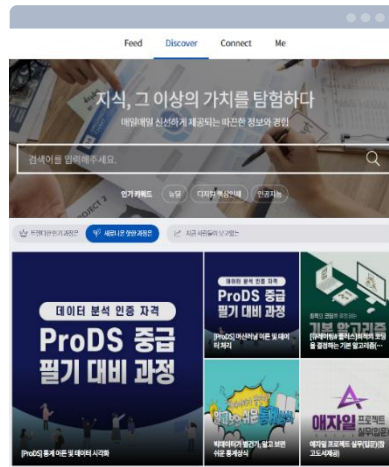
실시간 강의 및 튜터링, 학습안내와 소식, 자료 공유



- 실시간 강의 참여
- 학습안내 및 공지사항 확인
- 추가 및 참고자료 공유
- 실시간 질의응답 및 의견 교환
- 토론기능을 활용한 실시간 튜터링
- 훈련생 간 피어리뷰

## Discover

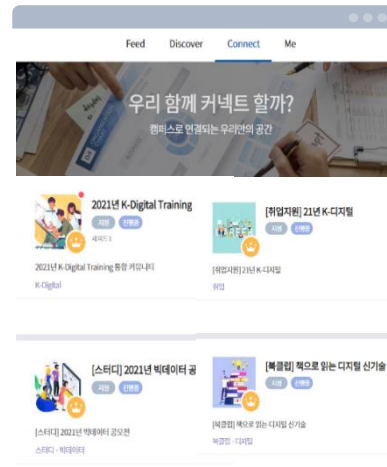
개인별 맞춤 콘텐츠를 스스로 학습



- 학습 자원의 통합 검색
- 원격보조학습, 마이크로러닝 콘텐츠 수강
- 프로젝트 주제별 콘텐츠 학습
- 개인별 관심 키워드 매칭
- AI 큐레이션 콘텐츠 추천

## Connect

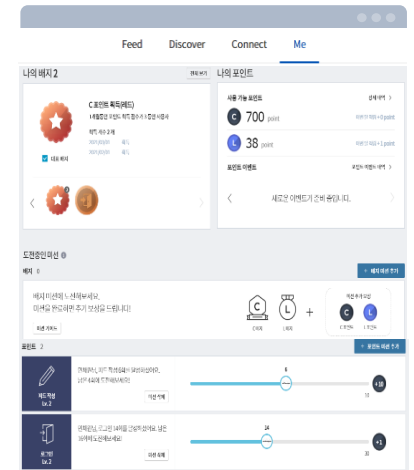
캠퍼스를 통해 공통관심사를 동료들과 함께 소통



- 분반별/프로젝트별 커뮤니티 구성
- 자료 및 의견 공유
- 프로젝트 팀별 산출물 관리
- 공통의 관심사에 따른 스터디 구성
  - 알고리즘 스터디
  - 공모전/경진대회 스터디 등

## Me

나의 학습 활동 확인을 통해 스스로 동기부여



- 강의 과제, 설문 시험 등 모든 학습콘텐츠 확인 및 수강
- 모든 학습 및 활동이력 관리
- 레벨달성을 위해 추가 과제 및 시험 부여
- 포인트 및 배지 지급하여 이벤트 참여



## 7. 상세 커리큘럼 1

메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획에 필요한 전체 프로세스를 수행할 수 있는 전문가 양성과정

교과목명	세부 내용	교육 시간	구분
E-Learning (이러닝학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>누구나 쉽게 만들 수 있는 게임 그래픽 제작(2D 슈팅게임) part.1~4</li> </ul>	40H	상시 학습
게임 콘텐츠 기획 기본	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 기반의 게임 플랫폼 이해 및 콘텐츠 기초</li> <li>게임프로젝트 관리 및 개발 프로세스</li> </ul>	80H	기술 교육
게임 콘텐츠 기획 실무	<ul style="list-style-type: none"> <li>시스템 아키텍처 기획</li> <li>콘텐츠 기획</li> <li>레벨 디자인</li> <li>메타버스 게임 콘텐츠 스크립트</li> </ul>	280H	
데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 분석 및 시각화</li> <li>디자인 씽킹 기반의 아이디어 기획</li> </ul>	24H	기획











## 7. 상세 커리큘럼 2

메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획에 필요한 전체 프로세스를 수행할 수 있는 전문가 양성과정

교과목명	세부 내용	교육 시간	구분
주간 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컨셉 기획서 작성 프로젝트</li> <li>• 시스템 기획서 작성 프로젝트</li> <li>• 콘텐츠 기획서 작성 프로젝트</li> <li>• SMK작성 프로젝트</li> <li>• 리얼타임 레벨 디자인 프로젝트</li> </ul>	96H	종합 프로젝트
메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아케이드 게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 리듬게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 슈팅게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 방탈출 게임 콘텐츠 제작</li> </ul>	160H	
메타버스 콘텐츠 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생존게임 콘텐츠 제작</li> <li>• FPS게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 액션게임 콘텐츠 제작</li> <li>• 대전게임 콘텐츠 제작</li> </ul>	200H	
기업 현장실무 OJT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오리엔테이션</li> <li>• 직무교육 기획/개발</li> <li>• OJT 마무리</li> </ul>	80H	현장실무 OJT

## 8. 활용 장비

메타버스와 관련된 최신화된 장비를 사용하여 교육의 질을 높이며 교육에 필요한 SW 및 장비를 모두 지원

교과목명	활용SW/장비	사진	설명
콘텐츠 기획 실습	<ul style="list-style-type: none"> <li>Free Mind</li> <li>PowerMockup</li> <li>Google SketchUp</li> </ul>	  	<ul style="list-style-type: none"> <li>마인드맵 작성을 위한 프로그램</li> <li>화면설계와 UI구현을 위한 프로그램</li> <li>3D 모델링을 위한 프로그램</li> </ul>
콘텐츠 구현 실습	<ul style="list-style-type: none"> <li>UnrealEngine</li> <li>Roblox studio</li> <li>Google SketchUp</li> </ul>	  	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 개발을 위한 3D 게임 엔진</li> <li>메타버스 콘텐츠 구현을 위한 플랫폼</li> <li>3D 모델링을 위한 프로그램</li> </ul>
프로젝트 실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trello</li> <li>Redmine</li> <li>NAS</li> </ul>	  	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 관리를 위한 프로그램</li> <li>일정관리 및 협업을 위한 프로그램</li> <li>프로젝트 진행사항 및 결과물 공유 등 팀 작업을 위해 활용되는 데이터 서버</li> </ul>
VR 콘텐츠 구현	<ul style="list-style-type: none"> <li>HMD</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>사용 HMD(Head Mounted Display) 기기 셋</li> <li>Qculus Quest 2</li> </ul>



K-Digital Training 벤처·스타트업 아카데미  
채용연계 메타버스 게임콘텐츠 기획자 취업캠프(언리얼)

# THANK YOU

[www.multicampus.com](http://www.multicampus.com)

서울 특별시 강남구 언주로 508 10 -17층

**multicampus**

Copyright by Multicampus Co., Ltd. All right reserved.

