

'25년 메타버스 얼라이언스 인재양성분과 제2차 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 랩, 아카데미, 기업수요 연계형 인력양성, 캠퍼스SW 아카데미, 대학원 등

□ 회의개요

- (일시/장소) '25. 7. 3.(목) 15:00~17:30 / K-META 4층 대회의실
- (참석자) '25년 메타버스 얼라이언스 인재양성 분과위원 20명
- 분과장(RAPA 성호석 본부장) 외 분과원 등

<참석자 리스트>

구분	소속	성명	직급	비고
산업계	한국전파진흥협회	성호석	본부장	분과장
	이노시물레이션	채진영	팀장	
	디캐릭	최인호	대표	
	듀코젠	박정호	대표	정책제안
	스튜디오코인	윤필중	차장	정책제안
	ZEP(젯)	이기환	팀장	주제발제
	미타운	전상빈	대표	
	로보로보	박정상	이사	정책제안
	업스테이지	손해인	부사장	주제발제
학계	백석대학교	백순화	교수	
	서강대학교	박선호	교수	정책제안
	아주대학교	석혜정	교수	
	광운대학교	유지상	교수	
기관	K-META 인력양성팀	임석현	팀장	사업설명
	RAPA	권순성	팀장	사업설명
	RAPA	조성민	대리	사업설명
	RAPA	최범준	대리	
간사	K-META	서영석	실장	
	K-META	이명진	부장	
	K-META	주정현	차장	
	K-META	이혜민	과장	

□ 회의 주요 안건 및 세부일정

- 취·창업 우수사례 발표 및 의견수렴
- 사업별 추진 현황 공유
- 사업별 차년도 계획 및 정책 제안

<참석자 리스트>

시 간	주 요 내 용	비고
15:00 ~ 15:10 ('10)	○ 개회 및 회의 안내	사무국
15:10 ~ 15:30 ('20)	○ 취·창업 우수사례 발표 및 의견수렴 - ZEP의 인재채용 우수사례 및 청년창업 성공 사례 발표(AI 융합 메타버스 우수사례 중심)	이기환 팀장 (ZEP)
15:30 ~ 15:50 ('20)	- 업스테이지의 인재채용 우수사례 및 청년창업 성공 사례 발표(AI 융합 메타버스 우수사례 중심)	손해인 부사장 (업스테이지)
15:50 ~ 16:10 ('20)	○ 사업별 추진 현황 공유 - 기관별 사업 추진 현황 공유 및 피드백	담당자별 사업설명
16:10 ~ 16:50 ('40)	○ 사업별 차년도 계획 및 정책 제안 - AI 융합 메타버스 활성화를 위해 산업계 수요를 반영한 신규 정책(안) 검토	참석자
16:50 ~ 17:00 ('10)	○ 마무리 및 향후 계획 등 논의	참석자

□ 주요 회의 내용

1) AI 융합 창업 우수사례 발표_ZEP (발표자료)

- (메타버스 활용 교육 특징점) 재미있게 수업 및 학습할 수 있는 플랫폼으로 몰입도가 높아지고, 협동 및 소통 능력 등 강화
 - 메타버스 교육은 활용목적에 따라 무궁무진한 가능성이 있음
- (스타트업 필요 인재) 스타트업 특성상 이직이 활발한 편으로 팀 원급은 인턴을 많이 뽑아 정규직 전환의 형태가 많으며 관리자급은 경력직 및 전문가 채용 제안을 통해 채용
 - 인재상은 추상적일 수 있으나 커뮤니케이션 능력, 적극적이고 자유롭게 의견 개진이 가능한 도전정신 등을 중요한 역량으로 봄

2) AI 및 메타버스 인재 교육 사례_업스테이지 (발표자료)

- (AI 기술 교육 방향성) 현 시점의 산업 분야 적용 및 국가 정책의 흐름은 AI 기술 자체에 대한 이해를 넘어 실질적 활용 단계에서 필요한 교육에 대한 수요가 확대되고 있음
 - AI 활용을 통한 창의적 해결 과제(사업 아이템) 발굴
 - AI 활용 결과물에 대한 신뢰성 판단력
 - 데이터 이해 등에 대한 교육
- (AI 윤리적 문제 교육) AI 활용이 확산되며 윤리적인 사항 및 보안 이슈 등에 대한 인지 및 이해도 함께 중요하게 대두
- (메타버스 산업과 AI 융합 시대 교육) LLM, RAG, 멀티모달AI와 XR 기술의 통합을 통해 엔터테인먼트, 교육/훈련, 의료, 항공우주, 국방 등 다양한 산업으로 확장되어 사용자 인터랙션의 혁신 및 시장 성장 가속화 기대
 - 기초 XR&AI 융합, LLM 심화, 응용 프로젝트(UX, 프로토타이핑 등), 포트폴리오 제작지원, 멘토링, 취업 연계 등 필요

3) 가상융합산업 인력양성 사업별 추진 현황 공유 및 의견 (붙임1)

- 회의 시 사업별 진행현황을 정기 공유하고, 분과 내 의견 수렴 및 향후 사업계획 수립 시 참고하여 반영

가. 기업수요 연계형 인력양성

- (온라인 교육 개설) 강사의 저작권료에 따른 제작 시 큰 비용 부담으로 재원 마련 및 실행의 한계 존재
 - 향후 AI 기술을 활용하여 초상권 해결, 커리큘럼 생성 등 추후 검토 가능. 단, 유튜브 등 플랫폼에서 다양한 교육 콘텐츠가 다수
 - 현재의 맞춤형 교육에 대한 전문화 및 운영상 보완 개선이 기업에게 더 효과적인 지원 방안일 수 있음

나. XR기반 메타버스 전문인력양성

- 올해 처음 실행한 투자 유치 자문위원회에 대한 반응이 긍정적임에 따라, 향후 회의 개최 및 후속 네트워킹 매칭 등 민간 투자유치 지원을 위해 정기 프로그램으로 상설하여 운영할 계획

다. 메타버스 아카데미

- 가상융합산업진흥법상의 용어를 반영하여 향후 '가상융합기술 아카데미'로 프로그램 명칭 변경 예정
- XR관점에서 피지컬AI에 대한 방향성이 필요하며 내년도 R&D에서도 신규사업 반영을 고려하고 있음
- '전공자와 비전공자 구분 운영'이 필요하다는 분과위원 의견을 검토하여 향후 선택 과목으로 심화할 수 있는 방안 마련
 - 향후 전공자 대상 심화 특화과정 신설

4) 가상융합산업 인력양성 사업별 추진 현황 공유 및 의견 (붙임2)

- 회의 전 사전 공지 및 접수(총 7건)

구분	주요 내용
1	AI 실감 융합 실무 관련 자격증 등 직무 역량 인증제도
2	가상-현실 융복합 서비스 제작 및 공동사업화 지원
3	ON:Talent Lab" - 가상융합 실무인재를 위한 온라인 기반 프로젝트 매칭·멘토링 프로그램
4	메타버스 아카데미 수료생 대상 대학원 학점 연계 과정
5	AI 가상융합 R&D 원스톱 센터
6	가상융합 기반 교사·강사 양성 지원
7	가상융합산업 창업 생태계 활성화

- 메타버스 대학원의 경우 학사 전공과정이 없는 대학원이라는 특성, AI 트렌드로 인한 메타버스 산업의 정체성 등 메타버스 전문 인력에 대한 전반적인 고민 필요
 - 메타버스 용어 정의 및 활용에 대한 논의 시급
 - 미래인재에 대한 논의 시 의도하지 않게 소외되거나 제한적 여건 개선에 대한 다양한 이슈 논의 필요
 - 지역별 격차, 빈부 격차, 실제 가르치는 강사에 대한 지속적인 역량 강화, 실습도구 및 체험 지원 등
 - 과기부만의 창업 생태계 지원 프로그램 필요. 특히 가상융합산업에서의 기술기반 산업에 대한 지속가능한 창업 생태계 조성 필요
 - 중기부의 틱스가 정부 주도 창업지원 프로그램으로 잘 되어있으나, 반면 운영상 제기되는 고질적 문제*도 공존하고 있음
- (*) 사업비 지연, 성과관리 상 창업 후기단계 편중 및 회수가능성 높은 산업분야 편중 등
- 인력양성 → 창업지원으로 연계하여 기술개발 이후 성과로 이어지는 후속 프로그램 필요

□ 향후 계획

- (차기 회의 일정) 9~10월 중
- (주요 진행 내용) 2차 회의 등 취합된 정책 제안 아이디어, 인력 양성 사업 계획 등에 대해 분과위원간 총괄적인 의견 교류

1 기업수요 연계형 인력양성 [K-META]

◇ (상반기 실적)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 5개 과정 개설 및 4개 과정 종료
* 선발형 4개(3개 과정/47명 수료, 1개/상반기 진행 중), 모집형(1개 과정 진행 중/1개 과정 모집 중)
- 지역산업 디지털전환 교육 : 1개 과정 추진(20명 교육 수료)
- 해외선진기술 교육 : 1개(해외연수) 과정 종료(10명 수료)
- 제작역량강화 교육 : 9개 과정 종료(112명 수료)

▶ (하반기 계획)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 4개 과정 추진
* 선발형 2개 과정(상반기 진행 중인 1개 과정 포함), 모집형 2개 과정(30명 교육 예정))
- 지역산업 디지털전환 교육 : 1개 과정 추진(10명 이상 교육 예정)
- 해외선진기술 교육 : 2개(워크숍 2회) 과정 추진(140명 교육 예정)
- 제작역량강화 교육 : 9개 과정 추진(100여명 교육 예정)

▶ ('26년 계획)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 5개(선발형 3개, 모집형 2개) 과정 추진
- 지역산업 디지털전환 교육 : 2개 과정 추진
- 해외선진기술 교육 : 2개(워크숍 1회, 연수 1회) 과정 추진
- 제작역량강화 교육 : 16개 과정 추진

* 교육과정 수는 '26도 예산 상황 등에 따라 변동될 수 있음

□ 사업목적

- 산업계 현장 수요 기반 교육과정 개발 및 교육 프로그램 운영을 통해 산업계가 필요로 하는 메타버스 관련 전문인력 양성 및 공급 확대
 - 다양한 산업계 내 수요·공급측 니즈 파악을 통한 수요맞춤 커리큘럼 개발 및 메타버스를 필요로 하는 다양한 플레이어의 교육 참여 지원

□ 상반기 추진실적

○ (상반기 주요실적) 상반기 주요 실적 작성('25.6월 말 기준)

① 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육

- (선발형) 신청기업 15개社 中 5개社 선발 : 3개社 47명 수료

참여기업	교육내용	기간	지역
에프엠스튜디오	모션빌더 기반 3D MAX & 언리얼 연동 모션캡처 교육	4.14(월)~5.7(수), 63시간	서울 양재
에임시스템	유니티 기반 메타버스 활용 디지털트윈 환경 구축	5.19(월)~5.29(목), 60시간	경기 성남
더가람	유니티 기반 XR 안전 콘텐츠 제작 전문가 양성	5.12(월)~5.23(금), 60시간	전북 전주
XR메타버스교사협회	언리얼 엔진 활용 메타버스 콘텐츠 제작	6.9(월)~8.8(금), 60시간	서울 마포
시점엔지니어링	AI기반 설계 자동화 및 메타버스 가상 건축	7~8월 중, 60시간	경기 안양

- (모집형) 1개 과정 종료 : 신청기업 21개社 中 9개社 선발

참여기업	교육내용	기간	지역
별란픽처스 외 8개社	언리얼 엔진을 활용한 메타버스 콘텐츠 제작과정	6.23(월)~7.3(목), 60시간	광주

② 지역산업 디지털전환 교육

- 국내 유일 홀로그램 산업 육성 지역 익산 홀로테크 허브와 익산 공룡 테마파크를 연계한 교육 진행, 20명 수료

지역	참여기업	교육내용	기간	인원
익산	편웨이브, 와이에이피, 제이아이티솔루션	홀로그램 매쉬 스크린 공룡 콘텐츠 제작	5.26(월)~6.6(금), 50시간	20명

< 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 및 지역산업 디지털전환 교육 전경 >



③ 해외선도기술 해외연수

- 국내 메타버스 기업에 재직 중인 기술 사업화 인력 10명 선발
- 선도 기술 기반 교육 프로그램 운영, AWE 참관, 네트워킹 이벤트 개최 등



< 세부 일정 >

일자	지역	주요 내용
6.8(일)	인천→로스앤젤레스	(KE017) 인천(14:30)→로스앤젤레스(09:40) ① 오리엔테이션(17:00~18:00)
6.9(월)	로스앤젤레스	(내용) 인공지능, 버추얼 프로덕션 ② 교육(10:00~13:00) Entertainment Technology Center@USC ③ 교육(14:00~16:00) Asteria & Moonvalley Studio ④ 교육(17:00~18:00) Sony Pictures Entertainment
6.10(화)	로스앤젤레스	(내용) 인공지능, 디지털 휴먼, 모션 캡처 ⑤ 교육(10:00~15:00) USC ICT Vision & Graphics Lab ⑥ 교육(16:00~18:00) Mo-Sys Engineering
6.11(수)	로스앤젤레스	⑦ 전시회(09:00~16:30) AWE USA 참관 ⑧ 행사(17:30~21:00) 네트워킹 이벤트
6.12(목)	로스앤젤레스→산타클라라	도시 이동(전세 버스)
6.13(금)	샌프란시스코	(내용) 인공지능, 3D 솔루션 ⑨ 교육(12:30~15:30) NVIDIA ⑩ 간담회(16:30~17:30)
6.14(토)	샌프란시스코→인천	(KE024) 샌프란시스코(12:40)→인천(17:20 +1일)

④ 제작역량강화 교육

- 메타버스 최신 트렌드 및 인프라를 활용한 9개 과정 개설, 112명 수료

< 상반기 제작역량강화 과정 추진 현황 >

N O	과정명	모집기간	교육기간	인원수			장소
				신청	선발	수료	
1	Blender 3D 기반의 시네마틱 VFX 제작 과정	3.11~3.25 (15일)	3.31~4.2 (3일)	59	15	14	판교
2	노코드툴(Dify)을 활용한 메타버스 환경 내 AI 에이전트 개발 과정	3.19~4.2 (15일)	4.8~4.10 (3일)	35	12	10	상암
3	AI를 활용한 메타버스 기획 및 디지털 트윈 구축 과정	3.26~4.9 (15일)	4.16~4.18 (3일)	31	13	12	판교
4	유니티6 Behavior Tree를 활용한 AI NPC 생성 과정	4.2~4.16 (15일)	4.23~4.25 (3일)	29	13	13	아산
5	라이노와 생성형 AI를 활용한 가상공간 디자인 제작 과정	4.14~4.29 (16일)	5.7~5.9 (3일)	30	13	13	판교
6	CC4를 활용한 디지털휴먼 콘텐츠 제작 과정	4.21~5.7 (17일)	5.13~5.16 (4일)	29	13	13	판교
7	생성형 AI를 활용한 엔리얼 최적화 제작 과정	4.30~5.14 (15일)	5.20~5.22 (3일)	32	14	12	상암
8	생성형 AI를 활용한 VR 영상 콘텐츠 제작 과정	5.8~5.21 (14일)	5.27~5.29 (3일)	47	13	13	상암
9	물류자동화 산업에서의 디지털트윈 활용 과정	5.13~6.9 (28일)	6.16~6.18 (3일)	26	13	12	부산
합계				318	119	112	

< 제작역량강화 교육 전경 >



□ 하반기 업무 실행계획

○ (하반기 업무내용)

① 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육

- (선발형) 2개社 교육 운영 및 종료(~8월)

구분	교육내용	기간	지역
XR메타버스교협회	언리얼 엔진 활용 메타버스 콘텐츠 제작	6.9(월)~8.8(금), 60시간	서울 마포
시점엔지니어링	AI기반 설계 자동화 및 메타버스 가상 건축	7~8월 중, 60시간	경기 안양

- (모집형) 2개 과정 개설 및 운영(8~10월 예정)

· 1개 과정 커리큘럼 개발 완료 및 모집 진행 중(~7/3)

구분	교육내용	기간	지역
모집형 2차	블렌더 AI 활용 CG/VFX 마스터 과정	7/7(월)~7/17(목), 60시간	수도권

② 지역산업 디지털전환 교육

- 메타버스 지원센터 미팅 및 추가 수요조사 진행(7~8월 예정)
- 지역 ICT 관련 기관/단체 등 홍보 및 수요조사 진행(7~8월 예정)
- 1개 과정 개설 및 운영(8~10월 예정)

③ 해외선진기술 교육

- (워크숍) 융합 2개 과정 진행

구분	초청기업	기간	교육과정	장소
1차	Foundry社(영국)	9.1(월)~9.5(금) (확정)	33시간 내외 (시각 특수효과, 버추얼 프로덕션)	판교 메타버스 캠퍼스
2차	Vicon社(영국)	10월 (협의 중)	33시간 내외 (모션캡처, 디지털 휴먼)	판교 메타버스 캠퍼스
	Curious Refuge社(미국)	10월 (협의 중)	33시간 내외 (인공지능, 시각 특수효과)	판교 메타버스 캠퍼스

④ 제작역량강화 교육

- 하반기 9개 과정 순차 개설(월 3회 내외/지역 4회 포함)

※ 지역 과정의 경우 ‘메타버스 지원센터’ 수요에 따라 일정 등 변동될 수 있음

□ ‘26년 사업 계획

○ 생성형 AI 등 최신 기술을 융합한 기업 및 재직자 수요 맞춤형 교육 운영

2 XR기반 메타버스 전문인력양성 [RAPA]

◇ (주요실적) 메타버스 랩 4개(신규 1개, 계속 3개) 지원 및 융합형 고급인재 69명 양성, 일자리 창출 16명, 콘텐츠 상용화 2건(32.6백만원) 등

* 신규(한국뉴욕주립대), 계속(연세대, 고려대, 카이스트)

▶ (하반기 계획) 중간평가(7~9월) 및 KMF 2025 전시(11월), 결과평가(12월)

* KMF 2025(11.12~14.), 메타버스 랩 4개 전시 부스 운영

▶ ('26년 계획) AI·가상융합기술 특화 서비스·콘텐츠 개발 및 창업·사업화를 연계하는 석·박사 과정생으로 구성된 '가상융합기술 랩' 4개 운영

□ 사업목적

- 석·박사생으로 구성된 '메타버스 랩' 운영, 메타버스 서비스 개발지원 및 개발물을 활용한 창업·사업화를 지원하는 '기술사업화 특화 인력양성'

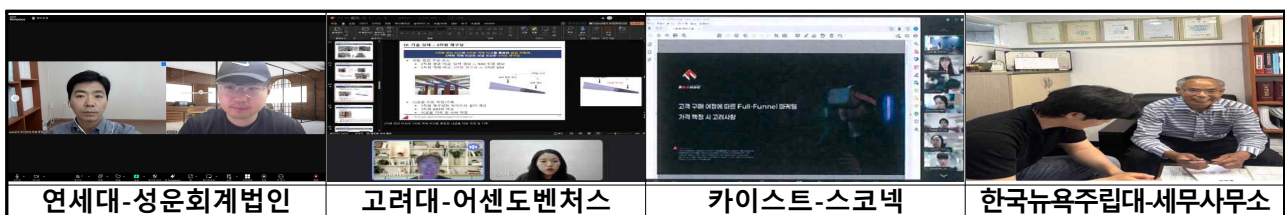
< 메타버스 랩(METaverse Lab.) >

- 석·박사 과정생 중심으로 인공지능(AI) 등 첨단기술을 기반으로 하여, 다양한 사회·경제·문화 활동을 할 수 있는 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간과 관련된 서비스 및 콘텐츠를 개발하고 창업·사업화 역량을 기르는 연구실

① 기초·원천 R&D 지양 ② 상용화를 목표로 기술·콘텐츠 개발 ③ 결과물을 활용한 창업·사업화 필수

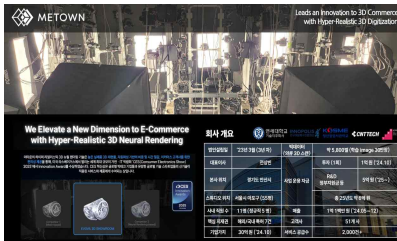
□ 상반기 추진실적

- (계속 랩 지원) 계속 랩 수행계획 평가('25.1월) 및 협약('25.3월)
 - * (연세대(주미타운)) 3차원 뉴럴 렌더링 기술 기반 XR 패션 커머스(1.8억원), (고려대(주디지털트윈웨이브)) 디지털트윈 기반 실시간 시공 점검 XR 솔루션(1.7억원), (카이스트(주베리하이)) 실공간 융합 XR 소셜 텔레프레즌스 플랫폼(1.6억원)
- (신규 랩 지원) 신규 랩 선정 공고('25.2~3월) 및 평가·협약('25.4월)
 - * (한국뉴욕주립대) 초실감 3D 모델링 기술 활용 부동산 서비스 제공 플랫폼(1.7억원)
- (멘토링 지원) '메타버스 랩' 성과창출을 위해 메타버스 콘텐츠 기획 및 기술, 비즈니스 전문가 매칭 등 상반기 멘토링 지원('25.1~6월)



- (투자 발굴) 랩별 IR 발표를 바탕으로 창업 단계별 민간 투자 유치 전략 수립을 위한 자문위원회 개최(6.11.) 및 후속 네트워킹 5건* 매칭
 - * 연세대(인포뱅크), 고려대(솔리드엑스, 오리클벤처투자), 한국뉴욕주립대(솔리드엑스, 씨앤벤처파트너스)
- (투자 유치) 3억원 규모의 투자 협의 및 조율 중(고려대(주)디지털트윈웨이브)

< 투자유치 자문위원회 주요내용 >



IR 발표



전문가 자문 및 의견수렴

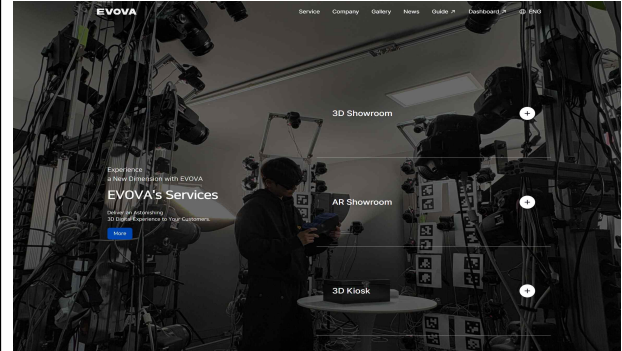


후속 네트워킹

- (전문가 세미나 지원) 랩 연구원 실무역량 강화를 위해 메타버스 관련 기술, 최신 동향 등 월별 세미나 프로그램 총 6회 운영('25.1~6월)

탈중앙화 금융(DeFi) 산업의 발전과 전망 장희수 (연세대학교)	첨단 기술을 활용한 성공적 사업모델 수립 전략 김석중 대표, 페이크아이즈	AC, VC란? 이태범 대표, 트윈플러스파트너스
(1회) 탈중앙화 금융(DeFi) 산업의 발전과 전망 (장희수 교수, 숭실대학교)	(2회) 첨단 기술을 활용한 성공적 사업모델 수립 전략 (김석중 대표, 페이크아이즈)	(3회) VC의 투자프로세스와 밸류에이션 (이태범 대표, 트윈플러스파트너스)
메타버스의 문화기술 남상훈 (국립창원대학교)	배리어프리 전시 관람을 위한 지능형 도슨트 강지수 차장, 피플리	Apple Vision Pro Key Features and How to Develop Apps 최재훈 수석연구원, 삼성전자
(4회) 메타버스와 문화기술 (남상훈 교수, 국립창원대학교)	(5회) 배리어프리 전시 관람을 위한 지능형 도슨트 (강지수 차장, 피플리)	(6회) Apple Vision Pro Key Features and How to Develop Apps (최재훈 수석연구원, 삼성전자)

- (상반기 주요 성과) 메타버스 랩(4개) 구축·운영을 통해 융합형 고급인재 69명 양성, 일자리 창출 16명, 콘텐츠 상용화 2건(32.6백만원) 달성 등
 - (연세대 (주)미타운) 삼성물산(주) 패션부문 등과 EVOVA 스튜디오 3D 스캔 및 쇼룸 서비스 제공계약 체결(32.6백만원)
 - ※ EVOVA 스튜디오 3D 스캔 서비스 제공(10.6백만원, 삼성물산(패션부문)·큐앤드비인터내셔널·하이스트.형지엘리트·아나두미언더, 찬스월드 등 12건), 미들웨어 개발 서비스 제공(22백만원)

	
EVOVA 스튜디오 3D 스캔 서비스 제공(상시)	객체 스캔 및 쇼룸 제공(찬스월드)

□ 하반기 업무 실행계획

- (전문가 세미나 지원) 메타버스 분야 전문가 초청 세미나('25.7~12월)
 - * 한양대학교(한지은 교수), 울산대학교(김대환 교수), 광운대학교(정동훈 교수), 휴넷 모두의코딩(강성재 대표), 대성창업투자(한상우 팀장), 씨앤벤처파트너스(이문규 전무)
- (멘토링 지원) 메타버스 랩(4개) 하반기 멘토링('25.7~12월)
- (중간평가) 계속 랩('25.7.17.), 신규 랩('25.9월 초)
- (현장방문) 신규 랩 콘텐츠 개발현황 점검 및 의견수렴 등('25.9월 중)
- (정기회의) 메타버스 랩(4개) 하반기 정기회의('25.11월 초)
- (성과확산) KMF 2025, 메타버스 랩(4개) 전시 부스 운영('25.11.12.~14.)
- (설문조사) 메타버스 랩(8개) 만족도 조사('25.11월 말)
- (결과평가) 메타버스 랩 최종(연차) 평가('25.12월 2주)
 - * (최종평가) 연세대, (연차평가) 고려대, 카이스트, 한국뉴욕주립대

□ '26년 사업 계획

- AI·가상융합기술 특화 서비스·콘텐츠 개발 및 창업·사업화를 연계하는 석·박사 과정생으로 구성된 '가상융합기술 랩' 4개 운영
 - * (계속) 고려대, 카이스트, 한국뉴욕주립대, (신규) 1개 랩 선정 예정
- VC·AC 등 투자관계사 ↔ 메타버스 랩 간 투자유치 자문위원회 개최, 후속 네트워킹 매칭 등 민간투자 유치를 위한 프로그램 정식 운영

3 메타버스 아카데미 [RAPA]

◇ (주요 실적)

- 강사 및 지역 아카데미 선정(1월)
- 교육생 모집 및 선발(1~3월)
- 기초교육 및 정규과정, 융합프로젝트 운영(3~6월)
- 가상융합서비스 개발자 경진대회 운영(5~6월)

▶ (하반기 계획)

- 융합프로젝트 결과물 경진대회 의무 출품 및 수료식(8월)
- 가상융합서비스 개발자 경진대회 수상작 선정(9월) 및 시상식(11월)
- 인턴십 및 창업컨설팅 등 후속지원(10~12월)

▶ ('26년 계획)

- AI + X 융합 교육과정 개편
- 전공자 대상 심화 특화과정 신설

□ 사업목적

- 청년들에게 프로젝트 중심의 실무 맞춤형 교육을 지원하여 가상융합 산업 현장에 즉시 투입 가능한 개발자·창작자 양성 및 취·창업 지원

□ 상반기 추진실적

① 강사 및 지역 메타버스 아카데미 선정(1월)

- (강사 초빙) 5개 전공별* 전문 강사 초빙(1.17., 경쟁률 4.4 : 1)
* Unity(오민석), 백엔드(이상우), TA(최용훈), AI(윤택한), Unreal(임현준) 초빙
- (지역 선정) 경북대 산단(동북권 AI), 전주산업진흥원(서남권 Unreal) 선정(1.21.)

② 교육생 모집 및 선발(1~3월)

- (모집 기간) 온·오프라인 홍보, 홍보물 제작·배포 등(1.23.~2.24.)
- (선발 방법) 서류 합격자를 대상으로 코딩테스트 및 온라인 면접을 통해 최종 교육생 선발(2.25.~27.)
- (선발 결과) 총 140명 교육생 최종 선발(3.4.)

구분	수도권			동북권	서남권	계
	Unity	백엔드	TA	AI	Unreal	
선발인원	30명	30명	30명	25명	25명	140명

- (입학식 개최) 입학식, 현판 증정식, 기념 촬영 등(3.11.)

* (참석자) 과기정통부, RAPA, NIPA, 경북대, 전주진흥원, 특강자, 강사, 교육생 등



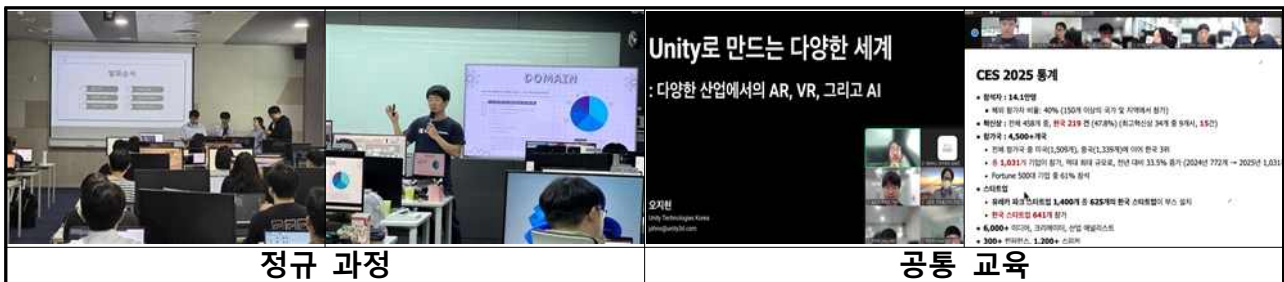
③ 기초교육 및 정규과정, 융합프로젝트 운영(3~6월)

- (기초 교육) 정규과정에 앞서 비전공자 교육생과 전공자 교육생의 수준 차이 최소화를 위한 전공별 기초 교육 제공(3.4.~8.)

※ 최종합격자 140명 중 비전공자 및 참여 희망자 122명 기초 교육 참석

- (정규 과정) 프로젝트 중심의 전공교육과 콘텐츠 기획 및 메타버스 산업 동향 등 전문가 초청을 통한 공통 교육* 제공(3.10.~6.4.)

* CES2025 기술동향(1회차), AI 및 메타버스 융합 개발과 사업화 사례(2회차), UGC 플랫폼 오버데어의 방향성(3회차), 유니티로 개발하는 메타버스 서비스(4회차), 콘텐츠의 미래와 리얼타임 그리고 메타버스에 필요한 인재상(5회차), 취업 베스트셀러 작가가 알려주는 취업전략(6회차), 메타버스윤리원칙(7회차)



- (융합프로젝트) 해커톤 및 융합프로젝트 수행을 통해 다양한 전공의 교육생들과 창작 프로젝트 협업 경험, 기업 멘토링 제공 등(6.9.~8.8.)



- (미드나잇 캠프) 교육생 간 전공 분야별 협력과 기술 교류를 촉진하고 경진대회 과제 출품을 위한 서비스 기획·개발 해커톤 개최(5.13.~15.)
- * 전문가 특강, 서비스 기획·개발, 멘토링, 발표/기업 피드백, 시상 등
- * (참석자) 평가위원, 특강자, 강사, 교육생, 운영진 등 총 140명



④ 가상융합서비스 개발자 경진대회 운영(5~6월)

- (의무 출품) 결과물을 「2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회」 의무 제출 → 객관적 프로젝트 평가 및 기업 연계 멘토링을 통해 프로젝트 고도화
- 총 28개 융합프로젝트팀 가상융합서비스 개발자 경진대회에 참가 신청 완료(~6.12.)

<메타버스 아카데미 4기 교육 절차>

기초 교육	⇒	정규과정	⇒	융합프로젝트	⇒	수료식
비전공자 대상 기초교육		전공 교육 및 공통교육		경진대회 참가, 프로젝트 기획(미드나잇캠프)·개발, 전문가 멘토링		수료생 수료증 발급, 우수교육생 선발·시상
3.4.~3.8.		3.10.~6.4.		6.5.~8.8.		8.8

- (경진대회) 국내 가상융합서비스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해 민관협력 「가상융합서비스 개발자 경진대회」 개최
- * (접수 결과) 총 695팀(1,541명), 경쟁률 18.3 : 1
- (설명회) 가상융합서비스 분야 최신 동향 및 대회 소개, 질의응답 등 정보제공을 위한 오리엔테이션 개최(6.19.)
- * (참석자) 대회 참가자 등 805명 참가(가상융합서비스 플랫폼 'ZEP' 활용)

<2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 절차>

참가신청서 접수	⇒	출품작 접수	⇒	프로젝트 고도화	⇒	시상식
경진대회 참가 신청서 제출(28개)		프로젝트 개발실습, 멘토링, 경진대회 출품		출품작 평가, 기업 전문가 멘토링		우수 프로젝트 전시, 장관상 및 상금 등
5~6월		6~8월		8~9월		10~12월

□ 하반기 업무 실행계획

- ① 융합프로젝트 결과물 경진대회 의무 출품 및 수료식(8월)
 - (기업 전문가 멘토링) 융합프로젝트 중간 발표 및 피드백 3회(6.16~8.8.)
 - (수료식) 메타버스 아카데미 4기 온라인 수료식 개최(8.8.)
- ② 가상융합서비스 개발자 경진대회 수상작 선정(9월) 및 시상식(11월)
 - (평가 및 시상식) 예선(8월), 멘토링(8~9월), 본선(9월), 시상식 개최(11.12.)
- ③ 인턴십 및 창업컨설팅 등 후속지원(10~12월)
 - 수상자 기업 인턴십 지원 및 IR 발표자료 제작 등 창업컨설팅 지원(10~12월)

□ '26년 사업 계획

◇ AI 융합형 가상융합서비스 인재 양성 및 실전 취·창업 연계를 위한
'26년 가상융합기술 아카데미' 개편 추진

* '메타버스 아카데미'를 가상융합산업 진흥법상의 용어를 반영하여 '가상융합기술 아카데미'로 변경

○ AI + X 융합 교육과정 개편

AS - IS	⇒	To - Be
XR(Unreal/Unity), AI, 백엔드, TA 등 전공/공통교육, 융합프로젝트		기존 5개 전공을 'AI+X 융합 전공 구조'로 개편

- AI를 핵심 기반 기술로 설정하고 모든 전공에 생성형 AI와 산업·업무 분야별 맞춤형 AI를 융합하는 'AI+X 융합 전공 구조'로 개편
- 산업 트렌드, 타 전공 연계성 등을 고려하여 기존 'AI' 전공을 'Physical AI(AI가 물리적 세계와 직접 상호작용하도록 설계된 기술)'로 개편

※ (개편 배경) ①기업수요 증가(로봇, IoT, 헬스케어 등 산업계에서는 AI가 물리적 환경과 연결되는 융합형 인재 수요 급증에 따라 취업을 제고에 효과적), ②융합성 (피지컬 AI는 XR, 백엔드, TA와 협업 용이)

< '26년 가상융합기술 아카데미 커리큘럼(안) >

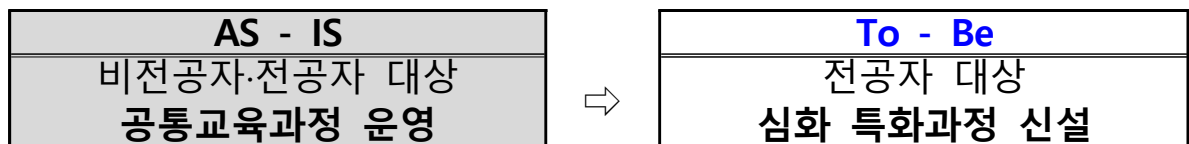
기초교육(2주)		정규과정(3개월)		융합프로젝트(2개월)		경진대회 연계
오전	생성형AI 기초 (공통)	오전	전공 교육(공통) - 유니티, 언리얼, TA, 피지컬 AI, 백엔드 - 3개월 의무 과정	오전	AI+X 융합프로젝트(공통) - AI 가상융합서비스 기획·개발, 멘토링 - 2개월 의무 과정	프로젝트 최종결과물 경진대회 의무출품
오후	전공 기초 (선택)	오후	생성형 AI 기본(공통) - API 실습, 전공 연계 응용 실습 - 1개월 의무 과정	오후		
야간	보충 시간 (선택)	야간	생성형 AI 심화(선택) - RAG 구조 실습, Agent 설계, 프로젝트 수행 - 2개월 선택 과정	야간	온디바이스 AI 실전(선택) - 로컬 디바이스(PC 등)에서 Llama 모델을 직접 실행·제어하고, 센서·모터 등 물리적 장치와 연동 - 2개월 선택 과정	

※ 서비스 기획 및 산업 트렌드 특강 등 공통교육 월 1회 이상 포함

< '26년 가상융합기술 아카데미 생성형 AI 단계별 교육 구조(안) >

구분	시간	주요 내용	대상	교육 목적	강사
생성형 AI 기초교육 (2주, 오전)	20H	- 생성형 AI 개요 - LLM의 기본 개념 - 프롬프트 체험 - ChatGPT 활용 예시 - 산업사례 소개	교육생 전원	- 생성형 AI의 개념 및 흐름 이해 - 흥미 유발 및 진입장벽 완화	1명
생성형 AI 기본교육 (4주, 오후)	60H	- 프롬프트 엔지니어링 구조화 - OpenAI API 실습 - 전공별 활용 예시 적용 - 프롬프트 UX 설계 - AI 윤리 및 응답 검증	교육생 전원	- 전공과 AI 활용을 연계 - 실습 기반 프롬프트 역량 확보	
생성형 AI 심화교육 (8주, 야간)	80H	- LangChain, RAG 구조 이해 - Agent 설계 실습 - 멀티모달 AI 활용 - 생성형 AI 서비스 프로토타이핑 - 미니 프로젝트 운영	교육생 선택 (생성형 AI에 흥미가 있고, AI 기반 포트폴리오를 만들고 싶은 수강생)	- 실무 수준의 생성형 AI 활용 능력 강화 - 기업 과제 기반 프로젝트 경험	1명
온디바이스 AI 실전교육 (8주, 야간)	80H	- llama.cpp, LM Studio 활용 - 로컬 디바이스 기반 AI 실행 - Raspberry Pi, Jetson 등 제어 - 음성/영상 입력 처리 (Whisper 등) - AI + IoT 융합 실습	교육생 선택 (생성형 AI를 실제 물리 환경에 적용해보고 싶은 고도화 학습자)	- 온디바이스 기반 AI 응용 구현 능력 확보 - AI+X 하드웨어 융합 역량 개발	1명

○ 전공자 대상 심화 특화과정 신설



- 사전과제, 면접 등 선발 절차 강화 및 전공자만 도달 가능한 고급 기술 교육*을 통해 중견/대기업, 연구소, 기업 등 핵심 직군 취·창업률 증가
- ※ (예시) 온디바이스 AI 실전 교육

< '22~'25년 메타버스 아카데미 교육생 경쟁률 >

(단위 : 명)

구분	신청인원(A)	선발인원(B)	경쟁률(A/B)
1기('22)	992	210	4.7:1
2기('23)	562	378	1.5:1
3기('24)	621	247*	2.5:1
4기('25)	215	140	1.5:1

* 자율전공 59명 제외

제안 주제

AI 융합 실감산업 인재양성 방향 및 활성화 방안

제안 내용

□ 추진배경

- AI 기반 메타버스·XR 시장 몰입형 서비스 수요 확대
- 생성형 AI의 자동화·지능화에 따라 AI 융합형 인재 수요 증가
- AI 활용능력과 실감형 콘텐츠 제작 능력이 겸비된 인재 필요
- AI, 실감산업 융합 직무 중심의 직업훈련기준 반영 필요

□ 목적 및 주요내용

- AI 실감 융합 실무 관련 자격증등 직무 역량 인증제도 확립
- 기업들의 AI 실감 융합 인재 채용 활성화 (실감콘텐츠 제작지원사업등 연계, 가점 사항)
- 채용 후 정규직 기준 고용보조금 지급 (기존의 고용지원 사업과 연계)

□ 기대효과

- 기업의 AI 융합 실감형 인재 채용 활성화
- 중소 콘텐츠기업의 인재 채용 부담 완화
- AI 융합 실감 산업 전반의 지속가능한 환경 구성

제안 내용

□ 추진배경

- 가상현실 산업의 발전을 위해서는 실제 오프라인에서 살고있는 사람들에게 어떠한 영향력을 줄 수 있는가가 핵심요소라고 판단됨. 최대한 다양한 형태의 융복합 서비스의 창출 할 수 있도록 유도하는 정책 필요

□ 목적 및 주요내용

- 교육단계에서부터 디지털 트윈 환경에 대한 이해도를 높일 수 있는 교육 모델 및 교육을 위한 환경 개발. 가상현실 관련 기관 뿐 아니라 가상현실 서비스와 융합이 가능한 제품을 보유한 기업과의 연계를 통해서 교육 프로그램 구성 가능할 것으로 예상
- 가상현실 융합형 인재양성을 위해서는 성인이 아닌 청소년층에 대한 정책적 변화도 필수적. 교육용 로봇, 코딩 등은 산업용 로봇/서비스 로봇/인공지능 이슈에 발맞춰 산업 트렌드와 교육 정책이 같이 움직이면서 볼륨을 키워간 느낌이 큰 반면에 가상현실 융합형 서비스의 경우 교육의 범용성이 너무 전문화되어 있고 성인 연령층에 매몰 된 느낌이 강함. 관심을 가질 수 있는 절대수의 규모가 커져야 지 제대로 된 인재를 선별할 수 있는 환경이 만들어짐.
- 가상현실 융복합 우수인재의 기업 매칭 뿐 아니라 디지털 트윈에 대한 아이디어를 갖고 있는 신규창업기업과 기존 디바이스 기업간의 공동사업화 지원 및 파트너 매칭 프로그램 등을 운용하여 가상현실 융복합 서비스의 다양한 산업 모델을 창출하는 방향성 수립

제안 주제	“ON:Talent Lab” – 가상융합 실무인재를 위한 온라인 기반 프로젝트 매칭·멘토링 프로그램
-------	---

제안 내용	
□ 추진배경	● (중소기업의 어려움) 현장 인력 부족과 시간 제약으로 인해 오프라인 인재양성 프로그램 참여가 현실적으로 어렵고, 검증된 실무형 인재 발굴이 어려움 ● (청년층의 제약) 대학생 및 취준생은 학기 중 오프라인 교육 및 멘토링 참여가 어렵고, 특히 지방 거주자는 실무 경험 접근 자체가 제한됨 ● (기회 격차) 수도권 중심의 양질의 실무 프로그램 집중 → 지역 기반 청년, 비수도권 기업은 배제되는 구조
□ 목적	● 가상융합산업 분야 중소전문기업과 예비 인재(청년, 대학생, 취준생 등)를 온라인으로 연결하여, 실제 기업 과제 기반 프로젝트 수행, 실시간 멘토링, 실무 포트폴리오 구축, 채용 및 창업 연계까지 이어지는 온라인 통합 프로그램을 운영
□ 주요 내용	① 온라인 과제 기반 실무 프로젝트 매칭 ● 가상융합기업이 실제 필요한 과제를 플랫폼에 등록 ● 인재풀(대학생, 예비창업자 등)이 자기소개 및 역량 등록 → 과제 맞춤형 자동 매칭 시스템 운영 ② 비대면 협업 프로젝트 운영 ● 4~6주 단위로 협업 프로젝트 운영 (팀 단위 또는 개인 참여) ● 실시간 협업 툴(Zoom, Notion, Figma, GitHub 등) + 과제 관리형 LMS 기반 운영으로 실제 기업 과제에 참여 ③ 전문가 멘토링 및 실무 교육 ● 주 1회, 1시간 이상 Zoom 기반 실시간 온라인 멘토링 세션 ● 필요 시 비동기 방식으로 LMS 영상 강의 제공 (예: 생산성 도구, 협업툴, 기획 및 발표 등 실무 역량 강화 과정) ● 멘토는 참여 기업의 실무 담당자 또는 외부 전문가로 구성 ④ 성과 발표 및 채용 연계 ● 프로젝트 종료 후 온라인 데모데이 또는 영상 피칭 업로드 ● 우수 성과자는 기업 채용 면접 연계 또는 정부 창업지원과제 우선 추천 ● 참여 수료자에게 포트폴리오 기반 수료 인증서 및 실무경험 기록 제공

□ 기대효과

- 기업: 오프라인 부담 없이 실무형 인재 검증 및 조기 발굴 가능, 협업 프로젝트를 통한 과제 진행
- 취준생: 시공간 제약 없이 실무 프로젝트 참여 가능, 포트폴리오 구축, 기업 네트워킹 및 취·창업 기회
- 정부: 청년-기업 간 실질적 매칭성과 창출, 지역 격차 해소 및 정책 체감도 향상

□ 근거자료 (제도·법적 연계)

- 『가상융합산업진흥법』 제16조(창업 및 민간투자의 지원), 제20조(가상융합사업자 지원)
- 청년고용촉진특별법, 디지털 실무인재 양성정책
- RAPA, KISA, IITP 등 ICT/융합 지원 사업과 연계 가능

제안 주제**메타버스 아카데미 수료생 대상 대학원 학점 연계 과정****제안 내용****□ 추진배경**

- 기초 교육과정을 이수한 메타버스 아카데미 수료생을 대상으로, 더 높은 수준의 학문적 연구와 전문적 역량을 기를 수 있는 대학원 과정 연계

□ 목적 및 주요내용

- 목적 : 메타버스 아카데미 수료생 대상 메타버스 융합대학원 학점 연계 과정을 제공하여, 고급 인력 양성의 기회를 확대
- 주요내용
 - 메타버스 아카데미 수료생들이 메타버스 융합대학원의 석사과정을 진학할 때, 아카데미에서 이수한 과목을 학점으로 인정받을 수 있도록 협약 체결
 - 대학원과정 연계를 통해 공동 프로젝트 및 연구 기회를 제공하여, 실무와 연구 역량 강화

□ 기대효과

- 메타버스 분야의 전문 인력 양성의 지속성
- 정부의 메타버스 인력양성과정의 연계

제안 주제 AI 가상융합 R&D 원스톱 센터

제안 내용

□ 추진배경

- AI와 결합하는 다양한 섹터가 증가하게 되면서 가상융합 분야에서도 AI 결합을 위한 수요 증가
- 산업의 디지털 전환 가속화와 더불어 가상융합 산업이 AI와 빠르게 결합하면서, 산업별 가상융합 + AI 융합을 함께 추진할 필요 증가
- 가상융합 + AI 융합에서 R&D를 통한 기술 확장과 고도화는 필수 요소이며 이에 관련 공동 R&D는 산업활성화에 중요한 역할을 수행할 것으로 예측
- AI 가상융합 연구인력 > 산학협력 > 산업혁신으로 이어지는 생태계 구조 형성을 이뤄내는 것이 중요한 과제임

□ 목적 및 주요내용

- 본 제안은 가상융합 R&D 원스톱 센터를 설립, 기업에서 필요한 가상융합+AI 융합을 위한 대학 R&D 매칭, 관련 교육 등 센터 역할을 수행하는 것을 목적으로 함
- 기존 메타버스 원스톱 창구에서 하던 역할을 확장, AI 가상융합 환경을 구축하여 기업의 산업 전환 및 고도화에 필요한 R&D 요소를 제공함
- 기업이 필요한 대학 연구소의 AI 가상융합 R&D 요소 매칭
- 기업과 대학이 AI 가상융합 R&D 지원 및 결과 확산 지원
- 기업이 필요한 R&D 관련 교육 설계
- 기업 제품의 AI 가상융합 고도화, 상품화를 위한 맞춤형 교육진행



□ 기대효과

- 국내 대학 연구소와의 실질적인 산학협력을 통한 상호 발전
- 기업별, 산업별 AI 가상 융합에 필요한 요소 기술에 대한 수요 맞춤형 제공
- AI 가상 융합을 통해 기업 제품의 디지털화, 고도화 할 수 있는 실질적인 성장 동력 제공
- AI 가상 융합 연구와 산업의 빠른 혁신으로 관련 분야 글로벌 경쟁력 강화가능

□ 근거자료

메타버스 원스톱 창구 <https://www.metawinwin.or.kr/index.php>

제안 내용

□ 추진배경

- **(미래 인재 양성)** 장래 대한민국 산업의 주력이 될 초·중·고생들이 가상융합 기술 등 미래 산업 적응 역량을 배양할 수 있도록 교육 필요
- **(교사·강사 부족)** 미래 인재 양성의 필요성은 다들 공감하나 정작 이들을 가르칠 교사·강사들은 전문적인 기술 교육을 받지 못하는 등 교육의 사각지대*에 있음
 - * 일부 학교 선생님들의 경우 연수 등을 통해 관련 교육을 받고 있으나 대부분 개인 노트북을 활용해 교육을 받고 있으며, 제대로 인프라가 갖춰진 상태에서의 전문적인 실습 교육은 거의 받지 못하고 있음

□ 목적 및 주요내용

- **(목적)** 수도권-비수도권 間 디지털 성장 격차 해소 및 가상융합 미래 인재 양성을 위해 지역별 가상융합 전문 교육과정 개설을 통한 교사·강사 양성
 - ※ (법적근거) 가상융합산업진흥법 제10조(전문인력의 양성 등)
- **(교육대상)** 가상융합 기술을 활용하여 수업하기를 희망하는 초·중·고 정규 교사 및 방과후 교실에서 가상융합 전문 강사로 활동을 희망하는 이직·전업 희망자
- **(교육내용)** 기존의 개발자 과정과는 달리 선생님들이 수업에서 활용할 수 있는 수업용 교구 제작 및 디바이스 활용법 등 대상에 맞춘 전문 교육과정 지원
- **(지원규모)** 수도권 및 비수도권 대상 총 20개 과정 지원
 - 총 300명(20개 과정 × 15명/과정당) 인재 양성

□ 추진 방안

- **(정규 교사 과정)** 학교 정규수업 內 가상융합 기술 및 도구를 활용한 강의를 할 수 있도록 수업 맞춤형 교육과정 개설(10일 과정)
- **(비정규 교사 과정)** 방과후 교실 등 비정규 수업(가상융합 체험교육 등)에서 활용할 수 있는 맞춤형 교육과정 개설(10일 과정)

○ (세부 추진 방안)

- (정규 교사 과정)

구분	정규 교사
현황	· 최근 학교 자체적으로 HMD 등 가상융합 관련 디바이스를 구매·보유하고 있으나 대부분의 선생님들이 이를 활용할 줄 몰라 활용성은 지극히 낮은 것으로 파악 · 소수의 선생님들만이 개인적인 학습을 통해 활용법을 습득하고 있으나 본인 강의에 적합한 교육 콘텐츠가 부족하고 콘텐츠 제작법을 몰라 실제 교육에서는 활용하지 못하고 있는 실정
추진 방안	· 다양한 교과목의 선생님들 대상으로 개개인의 역량 차이를 고려하여 초급~중·고급 수준의 단계별 기술교육 진행 · 본인의 강의에 적합한 교육 콘텐츠 확보를 위해 직접 가상융합 관련 교구 제작 등 프로젝트 실습 중심의 교육을 통한 개발 역량 강화 지원 · 각종 교사단체와 연계하여 도시별·지역별 교사 대상 수요조사 및 맞춤형 교육 추진

- (비정규 교사 과정)

구분	비정규 교사
현황	· 스마트 디바이스를 넘어 체험용 디바이스의 활용도가 높아짐에 따라 정규 교과목 외에 가상융합 체험교육 수요가 높아지고 있음 · 빈부 격차 및 지역별 격차에 따른 정보 및 디지털 격차 해소를 위해 학교를 통한 최소한의 가상융합 관련 교육 제공 필요 · 관련 교육을 담당할 전문 선생님이 태부족한 상태이며, 특히 지방 소재 학교의 경우 수도권 대비 인력 부족이 더욱 심해 이중고인 상황
추진 방안	· 가상융합 교육 특성에 맞춘 교육과정 및 기술교육 외 강의 역량을 키울 수 있도록 커리큘럼 설계 · 교육 성격에 맞춰 활용할 수 있는 교구 제작 및 이를 활용한 모의 강의 훈련 진행 · 지역별 여성인력개발센터 등 다양한 단체들과 연계하여 지역별 가상융합 관련 인력풀 확대 및 이를 통해 수도권 대비 상대적으로 교육 수혜가 적은 비수도권의 가상융합 관련 교육 증대

[교육 추진 방안]



□ 기대효과

- 교사·강사들의 가상융합 관련 역량이 강화됨에 따라 교육 현장에서 가상융합 관련 장비 및 콘텐츠 활용 가능성 확대
- 학생들이 가상융합 장비 및 콘텐츠를 다양한 교과목을 통해 자연스럽게 접하게 됨에 따라 미래 인재에 대한 가상융합 관련 적응 역량 배양
- 정규 수업 및 비정규 수업(방과후 교실 등)을 통해 학생들의 가상융합 관련 정보격차 해소 및 디지털 체험격차 해소

제안 내용

□ 추진배경

- 가상융합산업은 경제·사회 전반의 생산성 혁신을 견인하고 새로운 사용자 경험을 제공하며, 2030년 주류·핵심 플랫폼으로 성장 전망
 - ※ 스태티스타, 가상융합산업 시장 성장률 : 2030년까지 연평균 35%이상 성장 전망
- 이러한 환경 속에서 창업 1~5년 차 기업은 '데스밸리' 구간에서 생존율이 크게 낮아지나, 과기정통부 정책은 R&D와 성장 단계에 치중되어 지원 공백 발생
 - * 데스밸리 : 기술은 있으나 매출과 자금 확보에 실패해 기업 생존율이 급격히 저하되는 위험 구간
 - 결국 창업기업의 조기 폐업 사례가 다수 발생하고 있으며, 국가 R&D로 개발된 유망 기술이 실질적인 사업화로 이어지지 못하는 '구조적 단절' 발생
 - ※ 전문과학 기술 서비스업 분야 창업기업 5년 후 폐업률 60.8%(중소기업벤처부, 창업기업 생존률 현황)
- 중기부는 입주 공간 제공 등 포괄적 지원 중심으로, 첨단 기술 기반 창업 기업의 성장 정체 구간에 대한 실질적 대응 한계 존재

과기정통부의 첨단기술, AI 등 미래 신사업 분야에 대한
전문성과 연구·개발 역량을 바탕으로 지원 정책의 연속성 확보 필요

□ 목적 및 주요내용

- (목적) 가상융합산업 미래인재의 창업 도전 활성화 및 초기 창업기업의 안정적인 성장지원을 통한 기술집약 산업의 지속 가능한 창업 생태계 조성
- (주요내용) 민간 검증* 기반 초기 창업기업 및 예비 창업자의 가상융합기술 사업화 지원, 특화 프로그램 운영을 통한 창업 역량 강화
 - * 민간투자사(VC/AC) 투자 연계(1억원 이상)를 필수로 하는 스타트업 발굴(창업 5년 이내)

□ 기대효과

- (신규 일자리 창출) 가상융합산업 스타트업 육성을 통해 IT, 콘텐츠, R&D 등 다양한 분야의 취업 확대 및 고용창출에 기여
- (투자 활성화) 초기 창업기업의 투자 유치 및 민간 벤처캐피털(VC) 참여 확대를 기반으로 민간 주도의 투자 활성화 유도