

'25년 메타버스 얼라이언스 인재양성분과 제3차 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 인력양성, 캠퍼스SW 아카데미, 메타버스 대학원 등

□ 회의개요

- (일시/장소) '25. 9. 23.(화) 15:00~17:00 / K-META 4층 대회의실
- (참석대상) '25년 메타버스 얼라이언스 인재양성 분과위원 18인
- 분과장(RAPA 성호석 본부장) 외 산·학·연 참여 분과원 등

<참석자 리스트>

구분	소속	성명	직급
산업계	한국전파진흥협회	성호석	본부장
	이노시물레이션	성인제	상무
	듀코젠	박정호	대표
	스튜디오코인	윤필중	차장
	ZEP(젍)	이기환	팀장
	미타운	이도해	대표
	로보로보	박정상	이사
학계	서강대학교	박선호	교수
	서강대학교	박상희	교수
	GIST	김경중	교수
	광운대학교	유지상	교수
기관	K-META 인력양성팀	임석현	팀장
	RAPA	권순성	팀장
	RAPA	조성민	대리
간사	K-META	서영석	실장
	K-META	이명진	부장
	K-META	주정현	차장
	K-META	이혜민	과장

□ 주요안건

- 인력양성 사업별 주요 추진 현황 및 협력 이슈 공유
- AI 융합 메타버스 산업의 인재 양성 방안 의견 토론
 - 최근 주요 현황 및 이슈 공유
 - 급변하는 기술발전 방향에 따른 산업 및 학계 주요 수요 발굴
 - '26년 인재 양성을 위한 방향성 공유 및 정책적 지원 방안 모색

< 세부 프로그램 >

시 간	주 요 내 용	비고
15:00 ~ 15:10 ('10)	o 개회 및 회의 안내	분과장
15:10 ~ 15:30 ('20)	o 사업별 추진 현황 공유 - 기관별 사업 추진 현황 공유 및 협력 논의	담당자별 사업설명
15:30 ~ 16:50 ('80)	o AI 융합 메타버스 인재양성 방안 논의 - 정책 의견 공유 및 분과원간 지원방안 모색	참석자
16:50 ~ 17:00 ('10)	o 마무리 및 향후 계획 논의 (※ 석식 예정)	참석자

< 회의 전경 >



□ 주요 회의 내용

1) 주요 인력양성 사업 주요 현황 및 의견 공유 (붙임1 참조)

- (기업수요 연계형) 전체 예산의 삭감으로 프로그램의 지원을 일부 개편할 예정. 지역의 경우 자체사업으로 중복되거나 협조적이지 않은 지역이 있는 애로가 있음. 실습위주의 수업으로 온라인과는 차별성이 있어 만족도가 높고, 향후 AI 연계 커리큘럼 강화 예정
- (메타버스 아카데미) 인턴십을 할 수 있는 기업 지원 협조 필요. 유니티의 가격정책변화로 작은 규모의 회사는 유니티 개발자 채용이 줄어들 것으로 예상됨. 또한 대기업등 상대적으로 숙련된 언리얼 기반 개발에 대한 수요가 늘어나고 있음
 - 향후 개발자에 대한 수요예측을 발빠르게 반영하여 추진 예정
- (메타버스 랩) 투자 유치 및 창업과 연결되는 지원에 대해 큰 도움이 된다는 기업의견이 있으며. 투자 선순환이 일어날 수 있도록 지속 지원 필요, 주관기관과 참여기관이 같은 랩으로 포함되어 지원의 아쉬움이 있음. 창업기업이 후속지원을 받을 수 있도록 향후 검토 예정
 - 대기업 또는 공공기관 간 PoC 지원방안을 검토 중임

2) 인재양성 방안 논의 주요 내용(붙임2 참조)

< 향후 신규 정책 제안 리스트 >

구분	주요 내용
1	공교육을 기반으로 한 메타버스 인식 개선 및 미래 인재 양성 초석 마련
2	중소기업 수요형 R&D 테스트베드 연계 AI융합 실감콘텐츠 인재양성
3	가상-현실 융복합 서비스 제작 및 공동사업화 지원
4	가상융합 실무인재를 위한 온라인 기반 프로젝트 매칭·멘토링 프로그램
5	메타버스 아카데미 수료생 대상 대학원 학점 연계 과정
6	AI 가상융합 R&D 원스톱 센터
7	가상융합 기반 교사·강사 양성 지원
8	가상융합산업 창업 생태계 활성화

- (메타버스에 대한 개념 교육 및 인식개선) 공교육에서 기술에 대한 인식개선 및 활용성 제고 필요. 다양한 기술 및 재능 활용 기회 제공을 통해 미래 인재들에 대한 여러 정책 지원 필요
- (메타버스 활용 미래인재 교육사업 추진) 아이들이 메타버스 공간에서 코딩을 배우고 다른 기술들도 배울 수 있는 공간임
 - 교육부가 아닌 과기부 차원에서 지원해야 효과적임
- (중소기업과 예비 인재 온라인 매칭 지원) 현재 취업준비생과 기업간의 매칭될 수 있는 기회가 시간 제약, 지역격차 등 한정적임
 - 현재 트렌드에 맞는 기업의 수요가 많이 반영된 형태가 필요하며, 기업이 원하는 요소를 발빠르게 취업준비생들이 개발하고 기업에 공급할 수 있는 인력양성 프로세스 필요
 - 역할을 협회 차원에서 온라인 기반의 간소화한 프로세스로 적은 예산과 노력으로 지원
- (산-학 연계 지원) 실제 기업의 프로젝트와 학교의 연구전문 인력 등 각자 개인 인맥 등을 활용하여 연계하고 있는 실정
 - 각자 필요한 정보와 수요를 확인하여 연계할 수 있도록 인적 네트워크와 POOL 제공 필요
 - 얼라이언스 홈페이지 내 기능을 통해 일부 비즈매칭 정보 지원 중이나, 향후 업데이트 필요
- (보안 전문가 필요) 보안 전문가(AI시큐리티, 보안 관련) 인력양성 중에도 특히 가상 융합 환경과 AI에 대한 인력이 필요
 - AI에 대한 관심이 많으나 많은 기술이 융합되는 가상환경 기술에 대한 보안 영역에 대한 전문가 양성 시급
- (R&D 테스트베드 연계 AI융합 인력 지원) 중소기업 중 자체 기술 연구소를 보유하고 있는 경우가 있으나, 현실적으로 AI융합 R&D 인프라와 전문인력 부족 등 자체적인 AI 기술 활용 등의 한계

- 현재 실감 산업 분야 AI적용은 융합기술 단계로 AI적용기술 수준에 따라 콘텐츠 원가 절감의 변화가 큼
 - 특히 중소기업은 공공기관 및 민간 용역 매출 비율이 큰 편으로 원가절감은 콘텐츠 개발에 시장 경쟁력 하락으로 연결됨
 - 기업 현장에서 요구되는 AI·XR·메타버스 융합관련 인력양성사업 과정에 참여한 인재들의 공급을 지속 지원할수 있도록 '메타버스 원스톱 센터'를 통한 통합 지원체계 구축 및 제도적 지원 필요
- (지역 전문강사 양성) 주로 방과후 교실 교사를 대상으로 교육을 했었으나, 향후 현역 정규 교사(초,중,고)를 대상으로 적극적으로 확대할 필요가 있음

□ **기업수요 연계형 인력양성 [K-META]**

- 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

◇ (추진 현황)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 7개 과정 개설 및 종료
 - * 선발형 5개 과정(80명 수료), 모집형 2개 과정(31명 수료)
- 지역산업 디지털전환 교육 : 1개 과정 개설 및 종료(20명 교육 수료)
- 해외선진기술 교육 : 2개 과정 개설 및 종료
 - * 연수 1개 과정(10명 수료), 워크숍 1개 과정(82명 수료)
- 제작역량강화 교육 : 12개 과정 개설 및 종료(148명 수료)

▶ (하반기 잔여 계획)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 1개 과정 추진
 - * 모집형 1개 과정(15명 교육 예정)
- 지역산업 디지털전환 교육 : 1개 과정 추진(20명 교육 예정)
- 해외선진기술 교육 : 1개(워크숍) 과정 추진(70명 교육 예정)
- 제작역량강화 교육 : 8개 과정 추진(96명 교육 예정)

▶ ('26년 계획)

- 기업수요를 반영한 프로젝트 제작 교육 : 8개 → 5개 과정 추진 예정
- 지역산업 디지털전환 교육 : 2개 과정 추진 또는 교육과정 변경 예정
- 해외선진기술 교육 : 3개 → 2개 과정 추진 예정
- 제작역량강화 교육 : 18 → 16개 과정 추진 예정
- * '26년 예산 삭감에 따라 전체적으로 교육과정 수 감소 예정

□ **'26년 교육과정 기획(안)**

- 가상융합 및 생성형 AI 등 최신 기술과의 융복합 과정 운영

□ 메타버스 아카데미

○ '25년도 「메타버스 아카데미 4기」 수료식 행사 개최

- (일시/장소) '25. 8. 26.(화), 14:00 ~ 15:00 / 메타버스 허브(판교) 첨단공연장
- (주최/주관) 과기정통부 / 한국전파진흥협회, 정보통신산업진흥원
- (참석자) 과기정통부, RAPA, NIPA, 경북대, 전주산업진흥원, 기업 관계자, 특강자, 강사, 교육생, 경진대회 참가자 등 총 142명

○ (주요내용) 우수교육생 시상 및 수료증 수여, 특강, 채용 상담 등

○ (리크루팅 데이) Roblox, 넥슨코리아 등 9개사가 참여하여 메타버스 아카데미 4기 수료생, 경진대회 참가자 등 총 67건 상담 진행

- (주요성과) (주)베스트텍 정규직 채용(김민정, AI 전공, 10.20.부터 근무), (주)듀코젠 후속 면접 예정(10월 중) 4명*

* 정윤지(백엔드 전공), 한태영(Unity 전공), 이원진(Unity 전공), 전미정(TA 전공)

□ 행사사진



< 과기정통부 황규철 소프트웨어정책관 축사 >



< 수료증 수여 >



< 주요 참석자 기념 촬영 >



< 리크루팅 데이 >

□ 메타버스 랩

① 추진내용

- 메타버스 특화 서비스·콘텐츠 개발 및 창업·사업화를 연계하는 석·박사 과정생으로 구성된 '메타버스 랩' 4개 운영

* 연세대, 고려대, 카이스트, 한국뉴욕주립대 등 4개 랩

② 주요성과

- (고급인재 양성) '메타버스 랩(4개)' 구축·운영을 통해 ICT·인문·예술 등 창의·융합형 메타버스 고급인재 87명 양성

* 연세대(20명), 고려대(22명), 카이스트(23명), 한국뉴욕주립대(22명) 등 총 87명 양성

- (신규 창업) 한국뉴욕주립대 신규 창업 1건 예정('25.10월)

- (고용 창출) '메타버스 랩' 창업기업 등 신규 일자리 창출 22명*

* 연세대(7명), 고려대(7명), 카이스트(5명), 한국뉴욕주립대(3명) 등 총 22명

- (사업화 성과) 개발결과물 상품화에 따른 유통·판매 실적 3건(74.5백만원)*

* 연세대(㈜미타운) EVOVA 3D 쇼룸 제공 및 미들웨어 개발 등 세부 23건, 한국뉴욕주립대 가상환경 기반 UC 모듈 셀 밸런싱 최적화 관리 기술 개발 등 1건

- (기타 성과) 언론보도(30건), 수상실적(5건), 특허출원(4건) 등 39건

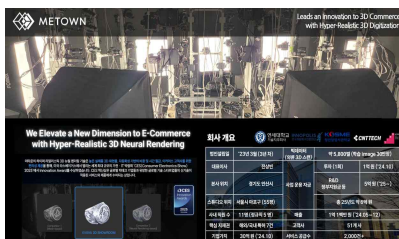
- (우수 수상) ICT 기금 넥스트 어워즈 장관상 수상 등 4건 수상(㈜미타운) 및 PRESM 2025 우수발표상 1건 수상(한국뉴욕주립대) 등 총 5건 수상

- (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, 오라클벤처투자), 한국뉴욕주립대(솔리드엑스, 씨앤벤처파트너스)

- (투자 유치) 3억원 규모의 투자 협의 및 조율 중(고려대(㈜디지털트윈웨이브))

< 투자유치 자문위원회 주요내용 >



< IR 발표 >



< 전문가 자문 및 의견수렴 >



< 후속 네트워킹 >

□ 이기환 팀장(ZEP)

제안 주제	메타버스 인식 개선 - 공교육을 기반으로 한 인식 개선 및 미래 인재 양성 초석 마련
-------	---

제안 내용

□ 추진배경

- **코로나19 이후 급속히 확산된 메타버스:** 팬데믹 기간 동안 비대면 활동이 필수화되면서, 메타버스는 교육, 업무, 사회적 교류의 중요한 대체 공간으로 급부상함. 그 결과 많은 기관들이 메타버스를 도입하여 온라인 수업, 기업 회의, 문화 행사 등을 진행함.
- **메타버스 활용에 대한 회의적 시선:** 코로나 이후, 방역 완화 및 오프라인 활동 재개로 메타버스의 필요성과 활용에 대한 회의적인 목소리가 나오기 시작함. 일부 지자체와 정부 기관은 메타버스의 활용도가 낮고, 예산이 낭비된다는 우려로 투자를 철회하거나 보류하는 사례가 많아지며 메타버스 및 메타버스 기술에 대한 부정적인 인식과 시선이 퍼지게 됨.
- **기술 발전 속도의 격차:** 메타버스 기술이 빠르게 발전하고 있음에도 불구하고, 일반 대중과 특히 교육 현장에서 그 기술에 대한 이해도가 부족하여 메타버스를 적극적으로 활용하지 못하는 상황임. 이에 따라 메타버스를 활용한 교육적 가치나 효용성이 제대로 인식되지 않고 있음.
- **디지털 리터러시와 교육의 필요성:** 메타버스 활용을 위한 기본적인 디지털 리터러시 교육이 부족함. 많은 학생들이 메타버스의 진정한 가능성과 활용법을 알지 못한 채, 게임과 여가 활동으로만 한정된 시각을 가지고 있음.

□ 목적 및 주요내용

- **메타버스의 중요성 인식 개선:** 공교육 현장에서 메타버스가 단순한 오락적인 공간이 아니라, 교육과 학습의 혁신적인 도구로 활용될 수 있음을 인식시키는 것이 핵심. 이를 통해 학생들이 메타버스를 창의적이고 효과적으로 사용할 수 있도록 도움.
- **쉬운 메타버스, 재미있는 메타버스:** 메타버스에 대한 인식을 개선하려면 학생들이 그것을 어렵고 복잡한 기술로 느끼지 않도록 해야 함. 다양한 교육적

콘텐츠를 통해 학생들이 쉽게 다가갈 수 있는 메타버스를 제공하고, 그 과정에서 재미와 학습을 동시에 추구할 수 있도록 해야 함.

- **디지털 리터러시 교육 강화:** 메타버스를 이해하고 활용할 수 있는 기본적인 디지털 리터러시 교육이 필수적임. 이를 통해 학생들은 메타버스를 단순한 게임이나 여가 활동 이상의 유용한 학습 도구로 인식하게 될 수 있음.
- **제도적 지원:** 정부와 교육기관에서 메타버스를 교육 현장에 접목시킬 수 있도록 제도적 지원이 필요함. 이를 통해 학생들이 메타버스를 효과적으로 활용할 수 있는 환경을 마련하고, 교사들에게도 메타버스를 훌륭한 교육 도구로 활용할 수 있는 교육 및 리소스를 제공.

□ 기대효과

○ **어린이/청소년들의 메타버스 인식 개선:** 학생들이 메타버스를 학습과 창의적 활동의 도구로 인식하게 되어, 향후 메타버스를 적극적으로 활용하고 활용 능력을 높일 수 있음. 이는 디지털 세상에서 중요한 사고력과 문제 해결 능력을 배양하는 데 기여할 수 있음.

○ **미래 메타버스 인재 양성:** 메타버스를 활용한 학습 환경이 확산되면, 학생들은 그 안에서 다양한 창의적 사고와 협업 능력을 기를 수 있으며 이는 미래의 메타버스 관련 산업과 기술을 선도할 인재로 성장하는 데 중요한 역할을 할 것.

○ **디지털 능력 향상:** 메타버스 교육을 통해 학생들은 디지털 환경에서 효과적으로 소통하고 협업하며, 다양한 정보를 처리하는 능력을 배양하게 되며 이러한 능력은 향후 다양한 직업군에서 필수적인 디지털 역량으로 작용 가능함.

□ 근거자료

○ 한국교육학술정보원(KERIS), 메타버스 기반 미래교육 학습환경 설계 연구 (2023) 등 다수

□ 스튜디오코인 유폴중 차장

제안 주제	중소기업 수요형 R&D 테스트베드 연계 AI융합 실감콘텐츠 인재양성
-------	---------------------------------------

제안 내용

□ 추진배경

1. 현재 운영되고 있는 인재양성사업 및 기관(대학, 아카데미 등)은 교육, 기술 중심으로 현장 기업이 실제 필요로 하는 실증 및 수요 기술과 차이있음.
2. 중소기업은 자체 기술연구소를 보유하고 있는 경우는 많으나, 현실적으로 AI융합 R&D 인프라와 전문인력 부족등 자체적인 AI 기술 활용 R&D의 한계
3. 현재 실감 산업 분야 AI적용은 융합기술 단계로 AI적용기술 수준에 따라 콘텐츠 원가 절감의 변화가 매우 큼.
4. 중소기업의 경우, 공공기관 및 민간 용역 매출 비율이 매우 크기에 원가 절감은 업체별 콘텐츠 개발에 대한 가격 경쟁력으로 바로 나타남. (시장 경쟁력 하락)
5. 따라서, 기업 현장에서 요구되는 AI·XR·메타버스 융합 신기술의 대학연계 R&D 파트너십 진행과 협업 과정의 산업 인재들의 공급을 동시에 달성하는 통합 지원 체계 구축 (+정부기관의 제도적 지원)

□ 목적 및 주요내용

1. 기업 기술 수요 발굴 (공통 수요 기술 도출)
산업별 협회·중소기업 대상 설문조사 및 R&D 기술로드맵 반영
예시)
게임 기업 → AI NPC·실시간 스트리밍 최적화
제조 콘텐츠 기업 → XR 기반 디지털트윈 검증
교육기업 → 생성형 AI 기반 자동 번역/더빙 기능 고도화 및 검증
2. 기업별 기술 난제 해결을 위한 PoC 공동 실험 환경 제공
기업,대학연계 : R&D 파트너 매칭 / 테스트베드 개방 및 맞춤형 지원
정부지원 : 테스트베드 바우처 방식등
3. 기업 연계형 인재양성
교육과정(대학원, 랩, 아카데미)의 프로젝트 과제를 실제 기업 기술 과제와 매칭
교육생이 기업 문제를 해결하면서, 기업은 바로 투입 가능한 검증된 인재를 확보
성과 환류 체계 구축
4. 기업, 대학의 R&D 실증 성과(신제품 출시, 매출 증가, 고용 창출)를 정부·대학에

□ 기대효과

1. 기업 경쟁력 강화

- 중소기업측 : - 전문적인 R&D 인프라, 테스트베드 확보
- 고비용 장비·데이터·전문 인력을 저비용으로 확보
- 수요 기술 실증 및 사업화 속도 단축
==> 개발 가격 경쟁력 확보 & 시장 경쟁력 우위

2. 기술 수요 맞춤 인재 확보

- 교육생은 기업 과제를 직접 해결하면서 실무능력의 축적 및 기업과의 공동 작업을 통해 현장 기술 노하우 획득
- 기업의 경우 지금 즉시 필요한 & 시범 적용하고 있는 기술 개발에 직접 참여했던 인재를 공급받는 부분이 기업쪽에 매력적으로 작용

□ 근거자료

- 「2024년 과기정통부 주요정책 추진계획」 발표
: 세계 최고 R&D 허브 대한민국 조성 / AI·디지털 대전환 선도
- 중소벤처기업부 「R&D 바우처 사업」
- 국내외 중소기업 테스트베드 지원사업
- 국내 메타버스 전문대학원, 캠퍼스 SW 아카데미 운영 현황 및 성과지표

□ 로보로보 박정상 이사

제안 주제	가상-현실 융복합 서비스 제작 및 공동사업화 지원
-------	-----------------------------

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

□ 듀코젠 박정호 대표

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 취업준비는 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, 취업준생 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

□ 서강대 박선호 교수

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

□ 서강대 박상희 교수

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

추진목표

AI 가상융합 R&D 원스톱 센터 마련

추진전략

기업의 AI가상융합 수요기반 협력 제공

기업의 AI 가상융합 수요에 기반한 R&D 요소 협력 설계 진행. 기업 및 중형 산학협력 체계 도출

대학 연구소 산학 R&D 협력 지원 및 결과 확산 지원

AI 가상융합을 위한 요소기술별 다양한 대학연구소와 매칭, 과제 설계 및 제안을 통한 지원

기업이 필요한 AI가상융합 교육 설계 및 교육 진행

AI 가상융합에 필요한 교육 과정 설계, 커리큘럼에 따른 필요요소 교육 진행

추진내용

기술별 대학 연구소 협력

- 대학 연구소 중심으로 AI 가상융합 주요 기술 파악
- 기업의 필요 기술에 따라 관련 연구소 매칭, 산학협력 체계 도출

산학 R&D 협력 지원

- 프로젝트별 AI 가상융합 요소 기술 산학 R&D 매칭
- 공동 과제 설계 지원
- 연구결과 제품화를 위한 결과 지원

AI 가상융합 교육설계

- 기업의 프로젝트별 AI 가상융합에 필요한 교육과정 컨설팅
- 기업에 필요한 요소기술 별 기간별 커리큘럼 구성

AI가상융합교육진행

- 해결해야 할 문제 해결형 교육위주 진행
- 필요 전문가 도입을 통해 걸림돌이 되는 부분 해소

□ 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>

□ K-META 임석현 팀장

제안 주제	가상융합 기반 교사·강사 양성 지원 (K-META 임석현)
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

□ RAPA

제안 주제	AI·공간컴퓨팅 창업 생태계 활성화
-------	---------------------

제안 내용~

□ 추진배경

- 글로벌 빅테크는 자본력과 플랫폼 지배력을 바탕으로 AI 뉴노멀 시대 대응을 위해 현실과 디지털을 융합하는 공간컴퓨팅 기술·서비스 개발에 대규모 투자 중
 - ※ '24년 애플은 Vision Pro로 공간컴퓨팅 플랫폼을 선보였고, '25년 메타는 Ray-Ban 스마트 글래스로 AI 기반 기능을 강화하며 산업 생태계 확장 중
- 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) AI·공간컴퓨팅 산업의 기술창업 도전 활성화와 초기 창업기업의 안정적 성장 지원을 통한 기술집약 산업의 지속 가능한 기술창업 생태계 조성
- (산업 융합 공간컴퓨팅 창업지원) 민간 수요* 기반 초기 창업기업 및 예비 창업자의 산업 융합 공간컴퓨팅 사업화 지원, 특화 프로그램 운영을 통한 창업 역량 강화
 - * 민간투자사(VC/AC) 투자 연계를 필수로 하는 스타트업 발굴(창업 7년 이내)
- (로봇 기반 공간컴퓨팅 창업지원) 예비·초기 창업기업 대상 로봇 기반 신서비스 발굴 및 맞춤형 프로그램 운영을 통한 지역 창업 생태계 활성화
 - * 지역특화 산업(로봇 등)에 AI·공간컴퓨팅 적용되는 지역특화 창업 아이템 발굴(창업 10년 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

