

2022학년도 메타버스 크리에이터 양성 교육 안내문

※메타버스 크리에이터[2021. 한국고용정보원 미래유망 신직업 선정]

- 메타버스 플랫폼에서 크리에이터로 활동하는 사람들에 대한 통칭.
- 메타버스 제작물을 사용하여 아바타나 가상 패션용품, 가상세계에서 사용하는 제품 혹은 플랫폼 상의 수 많은 가상공간 또는 게임을 제작하여, 이들 아이템을 메타버스 플랫폼을 이용하는 개인 유저나 게임 제작업체 등에게 판매하여 수익을 올리는 일을 함.

개요

1. 프로그램명: 메타버스 크리에이터 양성 교육
2. 대상 및 인원: 재학생 및 졸업자(지역청년 포함) 50명
3. 교육 기간: 2022. 10. 29.(토)~11. 26.(토), 4주
4. 교육 방법: 블렌디드
 - 가. 온라인: OT(메타버스 zep), 온라인 강의(24강), 상시 피드백
 - 나. 오프라인: 대면 교육(1회)
5. 주요 내용
 - 가. 메타버스 이해 및 플랫폼 활용 교육(제페토, zep, 이프랜드, 코스페이시스, 게더타운)
 - 나. 메타버스 자격증 취득 지원: 온라인 응시(필기/실기)
 - 다. 메타버스 강사 활동 지원: 초·중·고·대학교 등(교육 운영 기관 연계)
6. 교육 기관: (주)미소능력개발센터(고용노동부 지정 직업능력개발훈련기관)
7. 수료 기준(아래 3가지 모두 충족하여야 함)

순	구분	내용	비고
1	온라인 강의	- 21강 수강 완료(총 24강)	- 2번 불참 시 24강 모두 들어야 함
2	OT 및 대면교육	- 오리엔테이션 1회 - 대면교육 1회	- (OT) 10. 29.(토) 10~11시, 메타버스(zep) - (대면교육) 11. 26.(토) 9~12시, 스타센터 전산실 *불참 시 사유서 제출
3	자격시험 응시	- [필기] ~11. 26.(토)까지 - [실기] 11. 29.(화)~12. 2.(금)	- (필기) 온라인 강의 80% 이상 수강 시 응시 가능, 학습사이트 - (실기) 실습 2가지 작성하여 학습사이트 내 업로드 - 수료 인정은 합격 여부와 무관

온라인 강의 커리큘럼

회차	주제	주요 내용
1	메타버스 이해	- 가상현실의 개념과 이론, 발전 역사 탐구 - 메타버스 플랫폼 설명
2	제페토	- 제페토: 가입방법, 기본 아이템
3		- 제페토: 프로필 만들기
4		- 제페토 월드 체험
5		- 제페토 스튜디오: 의상 만들기
6		- 제페토 빌드 잇: 3D 가상공간 만들기1
7		- 제페토 빌드 잇: 3D 가상공간 만들기2
8	ZEP	- zep 활용 나만의 메타버스 공간 만들기, 사용법, 가입 방법
9		- zep맵 제작 스페이스 만들기: 맵 에디터 알아보기1
10		- zep맵 제작 스페이스 만들기: 맵 에디터 알아보기2
11		- 아이코그램 프로그램 활용1
12		- 아이코그램 프로그램 활용2
13	이프랜드	- 이프랜드 체험
14	코스페이스시스	- 가상현실과 증강현실의 차이점 - 코스페이스시스 장면 화면 구성
15		- 화면이동: 장면 이동 방법, 장면 시점 바꾸기
16		- 3D모델 큐레이터: 3D모델 제작, 3D모델 설명 게시판 만들기
17		- 가상현실 만들기: 둥근 경로의 행성의 경로 지정, 코딩을 통한 행성의 움직임 속도 조절
18		- 롤러코스터: 카메라를 통한 롤러코스터 움직임 확인, 코딩을 통해 롤러코스터 움직이기
19		- 파티공간: 음악(소리)삽입 애니메이션 활용
20	게더타운	- 게더타운을 활용한 메타버스 체험1
21		- 게더타운을 활용한 메타버스 체험2
22	자격시험 대비	- 필기 대비: 메타버스 활용 직업 문제풀이
23		- 실기 대비: 제페토 스튜디오 활용 - (조건1) 제페토 상의 하의 악세사리
24		- 실기 대비: zep활용 메타버스 사무실 - (조건1)유튜브 광고 삽입 - (조건2)포탈활용 공간이동 - (조건3)zep 맵 등록