

전액무료

중식제공

급격히 늘어나고 있는 가상현실 개발자 일자리..

하지만 정작 개발 인력은 부족한 상황!!

**#가상현실 좋습니다!**

**#증강현실 좋습니다!**

모두 다 배울 수 있는  
여기는 인천테크노파크  
존조로존조로존♪

**최신 기술 트렌드를 반영한 150시간 무료 교육!**

이 교육만 들으면 당신도 **#가상현실·증강현실 #개발자**

# XR 콘텐츠 제작 과정

{ eXtended Reality, 가상현실 · 증강현실 }

이제는 가상현실 시대! 급격히 확대되고 있는 가상현실 · 증강현실 시장  
신정부의 '디지털 경제 패권 국가' 실현을 위한 가상현실 · 증강현실 산업의 과감한 투자!!

## 세계 가상현실 · 증강현실 시장 규모



## 신 정부의 '디지털 경제 패권 국가'목표

2027년까지 세계 3위 내 AI 국가도약  
(2021년 기준 6위)

데이터시장 2배 이상 성장  
(2021년 기준 23조원)

세계 메타버스 시장점유율 5위 내 도약  
(2021년 기준 12위)

= 세계 최고 수준의 디지털 기술력 확보  
(2020년 기준 최고국 대비 88.6%  
→ 2027년 93% 이상)



# 인천 XR 콘텐츠 제작자 양성 과정

## 교육과정 개요

**모집 대상** 가상현실·증강현실 콘텐츠 제작에 관심이 있는 분이라면 누구나

**지원 자격**

- 인천 지역 거주자(주민등록상)
- 인천 소재 대학교 재학생(휴학생 포함) 및 졸업자
- 인천 소재 기업 재직자
- 인천 소재 고등학교 졸업자

**모집 인원** 20명

**신청 방법** 우측의 'QR코드' 또는 온오프믹스 링크에 접속하여  
신청 (<https://onoffmix.com/event/257840>)



**접수 마감** 7월 20일(수) 오후 5시까지

**결과 발표** 7월 22일(금)

**교육 장소** 인천VR·AR제작거점센터 교육실  
(인천광역시 연수구 갯벌로 12, 시험생산동 213호)

교육 과정	교육 시간	교육 일정
Unity 기반 XR 콘텐츠 제작과정	월~금 10:00~18:00 (150H)	7/25(월) ~ 8/29(월)

※ 모든 교육은 오프라인으로 진행됩니다.

# 인천 XR 콘텐츠 제작자 양성 과정\_커리큘럼

연번	구분	교과목명	내용	시수(H)
1	입문	XR 콘텐츠 제작을 위한 C# 프로그래밍	콘텐츠를 구성하는 오브젝트 명세를 위한 클래스 선언 및 객체 생성	6
2			오브젝트 재사용과 확장을 고려한 상속과 다형성을 통한 클래스 구조설계	6
3			코루틴과 컬렉션, 람다식 등을 이용한 고급 C# 프로그래밍 기법	6
4	기초	XR 콘텐츠 제작을 위한 3D 실시간 개발 플랫폼	Unity 최신 렌더링 파이프라인 기반 콘텐츠 제작 기법 (HDRP, URP)	6
5			FBX 모델 임포트 및 캐릭터 애니메이션 구현, 에셋스토어 활용법	6
6			Transform 컴포넌트를 이용한 캐릭터 생성, 이동, 회전처리 구현	6
7			Rigidbody 컴포넌트 기반 물리 충돌처리 및 물리현상 구현	6
8			애니메이션 멀티 레이어, 아바타 마스크, 블랜드 트리를 이용한 고급 애니메이션 기법	6
9			NavMeshAgent 컴포넌트 기반 캐릭터 길찾기 메카니즘 구현	6
10			FSM(유한상태기계)를 이용한 캐릭터 상태 관리 시스템 제작	6
11			UGUI 시스템을 이용한 XR 콘텐츠에 최적화된 UI 구현	6
12	고급	VR 콘텐츠 제작에 필요한 통합 VR 제어기술	VR 기술 트렌드 및 다양한 콘텐츠 적용 사례 소개, VR 기기 체험	6
13			All-in-One 기반 VR기기 트래킹 제어를 위한 SDK 사용법	6
14			VR 시뮬레이터 및 XR Interaction Toolkit을 이용한 통합 VR 인터렉션 기술 구현	6
15		AR콘텐츠 제작 및 MR 장비 연동	AR 기술 트렌드 및 다양한 콘텐츠 적용 사례 소개, AR 기기 체험	6
16			모바일 플랫폼 기반 AR 콘텐츠 제작	6
17			홀로렌즈2 기반 MR 콘텐츠 제작 실습	6
18		실시간 XR 네트워크 기술	PUN 소개 및 설치, Photon Cloud 아키텍처 이해	6
19			Photon View 컴포넌트와 RPC 통신을 이용한 네트워크 동기화 기술	6
20			PUN을 이용한 실시간 네트워크 구현 실습	6
21	심화	실감콘텐츠 포트폴리오	실감콘텐츠 포트폴리오 제작 및 기술지원	6
22	기타	진로클리닉	이력서 및 자기소개서 첨삭 지도, 진로 상담, 창업 컨설팅	(6)

합 계

150 (+6)

# 인천 XR 콘텐츠 제작자 양성 과정\_부대행사 소개

## For What?

- ✓ 교육생 간 네트워킹 강화
- ✓ 프로젝트 제작 문의사항 해소
- ✓ 취/창업 지원
- ✓ 실무 역량 향상
- ✓ 최신 산업동향 파악



## How to?

저변확산과정 내 다양한  
부대행사 운영

10/5

[2022 메타버스코리아] 전시 참관을  
통해 최신 산업동향 파악 기회 제공

8/31

교육성과 발표 및 수료증  
수여, 우수 교육생 시상

전시회 견학



8/30~31

모의면접/IR피칭 등  
교육생 취·창업 경쟁력 강화

성과발표회



8/30

현업 전문가 초청을 통해  
교육생 견문 확장

취업 멘토링



8/4

프로젝트 실습 동기부여 및  
교육생 간 네트워킹 강화

전문가 특강



네트워킹 워크숍



# 인천 XR 콘텐츠 제작자 양성 과정

## 교육생 관리방안

과목별 교육 만족도 조사를 통해  
과정 개선 및 목표 달성

**상시** 카카오톡 오픈프로필을 통해  
운영인력에게 익명 상담 신청 가능

**정기** 담당 운영인력의 전 교육생 정기상담

출결 관리

만족도  
조사

교육생  
상담

다양한  
커뮤니티

- 오프라인 : 수기 출석부를 통해 관리
- 온라인 : 유튜브 실시간 출석확인 캡처

출석부		2023-06-26 ~ 2023-10-04(9월 4일) 과정									
과목	시간	11월 12일	11월 13일	11월 14일	11월 15일	11월 16일	11월 17일	11월 18일	11월 19일	11월 20일	11월 21일
과목	시간	11월 22일	11월 23일	11월 24일	11월 25일	11월 26일	11월 27일	11월 28일	11월 29일	11월 30일	11월 31일
과목	시간	11월 32일	11월 33일	11월 34일	11월 35일	11월 36일	11월 37일	11월 38일	11월 39일	11월 40일	11월 41일

자세히 알아보기

- 김나경 매니저 모션그래픽 활동과정 주말반 5회차 (9월) 온라인 출석확인 하셨습니다. 온라인으로 참석 하시는 분은 '100 출석했습니다.' 라고 출석 확인 부탁드립니다.
- Hyunwoon lee 이현은 출석했습니다
- Sirah Kim 김신설 출석했습니다.
- 이이 현아희 출석했습니다.
- saebom Shin 신새봄 출석했습니다
- FF 김수현 출석했습니다
- Ethan Sang Yee Nam 남상이 출석했습니다
- 신동욱 신동욱 출석했습니다

프로젝션블링 활용과정(주중반) 만족도 조사

경기콘텐츠진흥원 2023년 9월 5일부터 10월 5일까지 진행한 'ACT 아카데미, 전문과정, 프로젝트선동 활용' 강의를 수강한 참여자께서 감사드립니다. 본 만족도 조사를 통해 강의 여하를 평가하신 소견을 바탕으로 향후 더욱 유익한 프로그램을 설계하는데 반영하겠습니다. 성실하게 교육에 참여하셔서 다시 한 번 감사드립니다.

전체 만족도 ( )

1. 프로젝트 진행 방식 ( )

2. 프로젝트 진행 속도 ( )

3. 프로젝트 진행 내용 ( )

4. 프로젝트 진행 결과 ( )

5. 프로젝트 진행 결과 ( )

6. 프로젝트 진행 결과 ( )

7. 프로젝트 진행 결과 ( )

8. 프로젝트 진행 결과 ( )

9. 프로젝트 진행 결과 ( )

10. 프로젝트 진행 결과 ( )

11. 프로젝트 진행 결과 ( )

12. 프로젝트 진행 결과 ( )

13. 프로젝트 진행 결과 ( )

14. 프로젝트 진행 결과 ( )

15. 프로젝트 진행 결과 ( )

16. 프로젝트 진행 결과 ( )

17. 프로젝트 진행 결과 ( )

18. 프로젝트 진행 결과 ( )

19. 프로젝트 진행 결과 ( )

20. 프로젝트 진행 결과 ( )

21. 프로젝트 진행 결과 ( )

22. 프로젝트 진행 결과 ( )

23. 프로젝트 진행 결과 ( )

24. 프로젝트 진행 결과 ( )

25. 프로젝트 진행 결과 ( )

26. 프로젝트 진행 결과 ( )

27. 프로젝트 진행 결과 ( )

28. 프로젝트 진행 결과 ( )

29. 프로젝트 진행 결과 ( )

30. 프로젝트 진행 결과 ( )

31. 프로젝트 진행 결과 ( )

32. 프로젝트 진행 결과 ( )

33. 프로젝트 진행 결과 ( )

34. 프로젝트 진행 결과 ( )

35. 프로젝트 진행 결과 ( )

36. 프로젝트 진행 결과 ( )

37. 프로젝트 진행 결과 ( )

38. 프로젝트 진행 결과 ( )

39. 프로젝트 진행 결과 ( )

40. 프로젝트 진행 결과 ( )

41. 프로젝트 진행 결과 ( )

42. 프로젝트 진행 결과 ( )

43. 프로젝트 진행 결과 ( )

44. 프로젝트 진행 결과 ( )

45. 프로젝트 진행 결과 ( )

46. 프로젝트 진행 결과 ( )

47. 프로젝트 진행 결과 ( )

48. 프로젝트 진행 결과 ( )

49. 프로젝트 진행 결과 ( )

50. 프로젝트 진행 결과 ( )

51. 프로젝트 진행 결과 ( )

52. 프로젝트 진행 결과 ( )

53. 프로젝트 진행 결과 ( )

54. 프로젝트 진행 결과 ( )

55. 프로젝트 진행 결과 ( )

56. 프로젝트 진행 결과 ( )

57. 프로젝트 진행 결과 ( )

58. 프로젝트 진행 결과 ( )

59. 프로젝트 진행 결과 ( )

60. 프로젝트 진행 결과 ( )

61. 프로젝트 진행 결과 ( )

62. 프로젝트 진행 결과 ( )

63. 프로젝트 진행 결과 ( )

64. 프로젝트 진행 결과 ( )

65. 프로젝트 진행 결과 ( )

66. 프로젝트 진행 결과 ( )

67. 프로젝트 진행 결과 ( )

68. 프로젝트 진행 결과 ( )

69. 프로젝트 진행 결과 ( )

70. 프로젝트 진행 결과 ( )

71. 프로젝트 진행 결과 ( )

72. 프로젝트 진행 결과 ( )

73. 프로젝트 진행 결과 ( )

74. 프로젝트 진행 결과 ( )

75. 프로젝트 진행 결과 ( )

76. 프로젝트 진행 결과 ( )

77. 프로젝트 진행 결과 ( )

78. 프로젝트 진행 결과 ( )

79. 프로젝트 진행 결과 ( )

80. 프로젝트 진행 결과 ( )

81. 프로젝트 진행 결과 ( )

82. 프로젝트 진행 결과 ( )

83. 프로젝트 진행 결과 ( )

84. 프로젝트 진행 결과 ( )

85. 프로젝트 진행 결과 ( )

86. 프로젝트 진행 결과 ( )

87. 프로젝트 진행 결과 ( )

88. 프로젝트 진행 결과 ( )

89. 프로젝트 진행 결과 ( )

90. 프로젝트 진행 결과 ( )

91. 프로젝트 진행 결과 ( )

92. 프로젝트 진행 결과 ( )

93. 프로젝트 진행 결과 ( )

94. 프로젝트 진행 결과 ( )

95. 프로젝트 진행 결과 ( )

96. 프로젝트 진행 결과 ( )

97. 프로젝트 진행 결과 ( )

98. 프로젝트 진행 결과 ( )

99. 프로젝트 진행 결과 ( )

100. 프로젝트 진행 결과 ( )



- 카카오톡 오픈채팅을 통해 교육생 커뮤니티 활성화
- 관련 분야 카드뉴스 제공
- 과정별 사진 및 동영상 게시



전체 교육일수의 80% 이상 출석 시  
수료 인정



문의처: 02-525-4295, [support@likecorp.co.kr](mailto:support@likecorp.co.kr)

# 감사합니다

