



진리 · 봉사

---

2022년 대학일자리플러스센터 사업  
지역청년 특화 프로그램 운영 계획(안)

---

2022. 07.



# 목 차

## 지역청년 특화 프로그램

### I. 디지털 미래인재 양성 프로그램

1. 사업개요 .....	01
2. 프로그램 .....	03

## 1 사업개요

### □ 사업 배경

- 가. 4차 산업혁명의 빠른 발전으로 인해 사람이 할 일을 자동화 로봇이 대신하며 그로인해 고용감소가 발생
- 나. 청년 실업률이 국가 재난 상황으로 인식되고 청년 노동 시장의 체감 실업을 알 수 있는 고용 보조지표에 따르면 2018년 4월 실업률은 24%며(통계청, 2018) 청년의 취업 어려움이 고조화 되어있는 상황
- 다. IT인프라 개선으로 인한 콘텐츠에 대한 접근성이 향상되었으며 PC에서 스마트폰까지 디지털콘텐츠를 소비할 수 있는 스마트기기가 다양화, 경량화, 이동 편의성을 보유하게 됨에 따라 소비자의 디지털콘텐츠 소비가 확대
- 라. 콘텐츠 산업의 디지털 트랜스포메이션 가속화로 VR/AR, AI 등 신기술과 결합된 융합콘텐츠가 확산됨에 따라 디지털콘텐츠는 전방위 산업에서 영향력을 높이며 글로벌 경제 내 핵심 산업으로 성장
- 마. 5G 기술의 상용화로 4차 산업혁명 기술은 디지털콘텐츠와의 융합이 촉진되며 고부가가치를 창출하는 가운데 해외 주요국가 및 기업들은 관련 분야의 R&D 투자를 강화
- 바. 국내 정부는 ‘5G+ 전략’, ‘콘텐츠산업 3대 혁신전략’, ‘가상융합경제 발전전략’ 등 지속적으로 디지털콘텐츠 정책을 발표하고 디지털콘텐츠 산업을 직간접적으로 지원

## □ 목 적

- 가. 디지털콘텐츠 분야별 연평균 성장률 전망(2019-2024)을 비교한 결과, 향후 5년간 CAGR 기준 실감콘텐츠 시장의 성장률이 가장 높을 것으로 예측되며 e-Learning, 유통플랫폼 순으로 일자리 역량 배양
- 나. 실감콘텐츠 시장은 비대면 서비스 수요 증가에 따른 실감콘텐츠 개발 확대 및 애플 AR 글래스 출시로 인한 본격적인 B2B시장 확산이 전망에 대한 핵심 인재 양성
- 다. 주요 글로벌 IT 기업들의 AR 특허출원 및 스마트글라스 출시 예정, 자동차 및 헬스케어 산업 내 VR/AR, 홀로그램 기술 접목 관심 증가, 홈엔터테인먼트 시장 확대에 따른 취업역량 강화

## □ 기대효과

- 가. 핵심 기술별 융합 트렌드는 차세대 DC산업의 핵심기술인 XR(VR/AR/MR), 홀로그램, CG/VFX 등 3대 유망기술을 중심으로 기술동향 및 기술별 콘텐츠 융합트렌드에 따른 트렌드한 인재 양성
- 나. 미국, 영국, 유럽, 중국, 일본, 동남아시아 등 주요국가의 실감콘텐츠 지원 정책과 5G/디지털콘텐츠는 최신 동향으로 글로벌 인재로 도약
- 다. 메타버스는 초기에는 소셜과 게임분야에만 국한되어 있었지만 이제는 건설, 부동산 등 다양한 사업에 적용되며 비즈니스 플랫폼 시대로 확장되어 일자리 경쟁력 강화
- 라. 4차산업 기반 1인 전문가 역량 향상으로 전문기술 기반 취업 및 기술 접목 창직을 통한 개인 창업 가능

□ 세부내용

가. 교 과 명 : 디지털 미래인재 양성 프로그램

나. 일 정 : 2022년 6월 ~ 2022년 8월

다. 장 소 : 단국대학교 교내 강의실(이론), 메가스터디컴퓨터학원(강남점)(실기)

라. 내 용 : 디지털 역량강화 장단기 교육

마. 방 법 : 교육 및 실습

바. 참여대상 : 용인시 거주 지역 청년(우선 선발)

용인시 관내 대학 재학생 · 졸업생

타지역 청년 및 대학 재학생 · 졸업생/청년(만18세~34세)

사. 주 최 : 단국대학교 취창업지원처 대학일자리플러스센터

**2 프로그램**

1. 일정 개요

가. 하계일정 : 2022년 6월 ~ 8월

나. 동계일정 : 미정

구 분	하계	22년 5월				22년 6월				22년 7월				22년 8월				22년 9월				22년 10월			
	주차	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
참여자 홍보, 모집																									
빅데이터 분석 전문가 과정																									
UNITY활용 메타버스 플랫폼 제작 전문가과정																									
메타버스 크리에이터 과정																									

## 2. 세부프로그램

### 1) 빅데이터 분석 전문가 과정

#### ■ 개요

가. 교 과 명 : 빅데이터 분석 전문가 과정

나. 하계일정(안) : 2022년 8월 8일 ~ 8월 19일

- 1~5 과정 : 8월 8일 ~ 8월 10일 중 평일 / 12시~17시 / 일 5시간

- 6~16 과정 : 8월 11일 ~ 19일 중 평일 / 12시~18시 / 일 3~6시간

다. 장 소 : 단국대학교 죽전캠퍼스 인문관 205호(오프라인 교육)

라. 내 용 : 빅데이터 기본 개념에서 활용사례까지 분석과정

마. 방 법 : 교육 및 실습

바. 참여대상 : 과정별 각 단국대 재학생 및 지역 청년 60명 대상  
(고용보험 미가입자 대상)으로 취업 및 창업을 하고  
자 하는 자

차시	시간	일자	구분	세부내용
1	5H	08/08 (월)	강의	[미니프로젝트] 빅데이터 디자인씽킹 공감과 문제정의 [특강] - 4차산업 혁명의 기술 트렌드 : 빅데이터 활용과 미래
2			강의	[특강] - 선배 전문가를 통한 현장이야기 : 전문가로 성장한 선배이야기

3	5H	08/09 (화)	강의	[팀빌딩] - 팀빌딩 프로그램을 통한 팀 조직화
4				[미니프로젝트] 빅데이터 디자인씽킹 아이디어데이션과 프로토타입
5	5H	08/10 (수)	강의	[미니프로젝트] 빅데이터 디자인씽킹 피드백 공유 및 개선 최종 발표
6	3H	08/11 (목)	강의	빅데이터의 개념과 수집 1
7	3H		강의	빅데이터의 개념과 수집 2
8	3H	08/12 (금)	강의	빅데이터 저장소
9	3H		강의	빅데이터 분석도구
10	3H	08/16 (화)	강의	데이터 통계분석
11	3H		강의	데이터 마이닝
12	3H	08/17 (수)	강의	정형 데이터, 비정형 데이터 마이닝
13	3H		강의	데이터 시각화
14	3H	08/18 (목)	강의	데이터 시각화 도구
15	3H		강의	빅데이터 프로젝트 기획과 관리
16	3H	08/19 (금)	강의	빅데이터 적용사례

## 2) 유니티 활용 메타버스 플랫폼 제작 전문가 과정

### ■ 개요

가. 교 과 명 : 유니티 활용 메타버스 플랫폼 제작

나. 하계일정(안) : 2022년 8월 10일 ~ 8월 25일

- 1~4 과정 : 8월 10일 ~ 11일 / 12시 ~ 18시 / 일 6시간

- 5~16 과정 : 8월 12일 ~ 25일 중 평일 / 09시 ~ 13시 / 일 4시간

다. 장 소

- 1~4 과정 : 단국대학교 죽전캠퍼스 인문관 203호(오프라인교육)

- 5~16 과정 : 메가스터디 컴퓨터학원(강남점)

라. 내 용 : C#에서 유니티 기능구현을 통한 메타버스 제작

마. 방 법 : 교육 및 실습

바. 참여대상 : 과정별 각 단국대 재학생 및 지역 청년 20명 대상  
(고용보험 미가입자 대상)으로 취업 및 창업을 하고  
자 하는 자

차시	시간	일자	구분	세부내용
1	2H	08/10 (수)	강의	[특강] - 4차산업 혁명의 기술 트렌드 : 메타버스 활용과 미래 [특강] - 선배 전문가를 통한 현장이야기 : 전문가로 성장한 선배이야기
2	4H		강의	[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 공감과 문제정의
3				[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 아이디어테이션과 프로토타입



4	6H	08/11 (목)	강의	[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 피드백 공유 및 개선 최종 발표
5	4H	08/12 (금)	강의	Visual Studio 기본, 변수, 출력문, 연산자 자료형, 입력문, 반복문(For, While), 분기문 (If)
6			강의	배열, 보조활용 명령어/ 배열, 보조활용 명령어
7	4H	08/16 (화)	강의	객체지향 이해/ 클래스 및 구조체/ 인터페이스
8			강의	Collection Class/ Standard Assets 활용/예외처리/C#콘솔 프로젝트
9	4H	08/17 (수)	강의	게임 개발 엔진의 이해 / 유니티 사용 학습/ 객체 생성 및 동적 활용
10			강의	물리객체 구현, 트리거 이벤트, 키보드 활용, Tag, 마우스, 카메라 및 터치 제어
11	4H	08/18 (목)	강의	3D 캐릭터 구현, Joint, Standard Assets 활용, Prefab,
12	4H	08/19 (금)	강의	Animation, Animator / Animation, Animator
13	4H	08/22 (월)	강의	2D프로그래밍 기획 설계, 2D프로그래밍 기반 로직 개발
14	4H	08/23 (화)	강의	컴포넌트, API, 로그 활용, 부수적인 기능 추가 및 로직 이해, 업데이트
15	4H	08/24 (수)	강의	3D 프로그래밍 기획 설계, 3D 공간 기반 하에 맵 구성, 3D 공간 기반 하에 맵 구성
16	4H	08/25 (목)	강의	충돌 및 이벤트 기능 구현, 업데이트 진행, 실행파일 생성 및 스마트 기기에 적용

### 3) 메타버스 크리에이터 과정

#### ■ 개요

가. 교 과 명 : 메타버스 크리에이터과정

나. 하계일정(안) : 2022년 7월 26일 ~ 8월 26일

- 1~5 과정 : 7월 26일 ~ 29일 / 12시 ~ 16시 / 일 4시간

- 6~19 과정 : 8월 8일 ~ 26일 중 평일 / 09시 ~ 13시 / 일 4시간

다. 장 소

- 1~5 과정 : 단국대학교 죽전캠퍼스 인문관 203호(오프라인교육)

- 5~19 과정 : 메가스터디 컴퓨터학원(강남점)

라. 내 용 : UNITY엔진을 통해 적용단계 학습, 캐릭터모션에 맞춘 액티브스킬 이펙트까지 실습

마. 방 법 : 교육 및 실습

바. 참여대상 : 과정별 각 단국대 재학생 및 지역 청년 20명 대상 (고용보험 미가입자 대상)으로 취업 및 창업을 하고자 하는 자

차시	시간	일자	구분	세부내용
1	2H	07/26 (화)	강의	[특강] - 4차산업 혁명의 기술 트렌드 : 메타버스 활용과 미래 [특강] - 선배 전문가를 통한 현장이야기 : 전문가로 성장한 선배이야기
2	2H		강의	[팀빌딩] - 팀빌딩 프로그램을 통한 팀 조직화
3	4H	07/27 (수)	강의	[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 공감과 문제정의
4	4H	07/28 (목)	강의	[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 아이디어데이션과 프로토타입

5	4H	07/29 (금)	강의	[미니프로젝트] 메타버스 디자인씽킹 피드백 공유 및 개선 최종 발표
6	4H	08/08 (월)	강의	3DSMAYA의 특징, 오픈소스 소프트웨어의 활용법, 오픈소스 소프트웨어의 활용법
7	4H	08/09 (화)	강의	기초 도형 및 폴리곤 개념이해, UV 개념과 Unwrap, 3DSMAYA의 텍스처 제작
8	4H	08/10 (수)	강의	Zbrush의 스컬핑 활용, 노말맵의 개념이해와 활용법, 3DSMAYA 머터리얼 이해, 3DSMAYA 렌더링
9	4H	08/11 (목)	강의	메타버스용 캐릭터의 특징
10	4H	08/12 (금)	강의	Zbrush스컬핑_하이폴리 캐릭터 머리, 코 모델링 구조과악
11	4H	08/16 (화)	강의	Zbrush스컬핑_하이폴리 캐릭터 입, 몸, 팔 모델링 구조과악
12	4H	08/17 (수)	강의	캐릭터 디테일 제작 _ 캐릭터 디테일 제작, 캐릭터의 의상 제작
13	4H	08/18 (목)	강의	캐릭터 디테일 제작 _ 캐릭터 디테일 제작 _ 캐릭터 디테일
14	4H	08/19 (금)	강의	제작, 캐릭터의 의상 제작, 캐릭터 의상 3개이상 제작
15	4H	08/22 (월)	강의	리토폴로지, Unwrap UV
16	4H	08/23 (화)	강의	Substance painter, PBR 머터리얼 제작
17	4H	08/24 (수)	강의	3DSMAYA 리깅
18	4H	08/25 (목)	강의	3DSMAYA Morph, 믹사모 활용
19	4H	08/26 (금)	강의	유니티 기초, 어도비 에어로

### 3. 세부 추진 방향

