

# 2023

## Metaversity2.0 기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 안내



**METAVERSITY**



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 1. 연수과정

과정명	대상	연수비용	자격증유무	주관사	비고
챗GPT 교육전문가 2급	교직원	30만원 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
창업 마스터 1급		15만원 학생 100명 무료 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
창업 마스터 2급		15만원 학생 100명 무료 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
메타버스윤리전문가		10만원 학생 무료 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
메타버스교육전문가 1급	교직원	30만원 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	23년12월 개강
메타버스교육전문가 2급	교직원	30만원 교직원10명 무료	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
메타버스콘텐츠크리에이터 1급		학생 : 15만원(100명 무료) 교직원 : 30만원	○	한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	23년12월 개강
메타버스콘텐츠크리에이터 2급		학생 : 15만원(100명 무료) 교직원 : 30만원	○	메타한국고등직업교육학회, 마이크로러닝	
Spark AR 과정 (콘텐츠크리에이터 심화)		무료	X	META 베어랩스	
HTHT맞춤형교육전문가 과정	교직원	20만원 HTHT회원대학교 15만원	○	아시아교육협회	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

2. 수강신청 기간 : 2023.10.26일부터 수시접수 (개인,단체)

3. 개강일 : 2023년 10월 30일 (월)

4. 연수기간 : 최초 수강 후 8주내 연수종료를 원칙으로 함

☆ 수료기준 : 연수 과정의 80%이상 수강 후 설문작성후 제출해야 수료가능, 설문지 개별안내)

☆ 자격증 취득 조건 : 전 과정 과제 제출 (검정단에서 과제에 대한 검정 후 자격부여, 과제물 개별안내)

☆ 강의실 폐쇄 : 2024.3.31 (연수기간 종료 후 폐쇄일까지 복습 가능)

5. 수료증 및 자격증 발급

☆ 수료증 발급 : 수료완료즉시 PDF파일로 발급 (개인별 이메일로 발송)

☆ 자격증 발급 : 자격증 발급 신청자에 한하여 종이자격증 및 디지털배지 발급 (발급비용 발생)

6. 연수신청 :

단체 (각 학교별 엑셀양식으로 단체신청),

개인 <https://forms.gle/7r6qrLEVAc9tXUrp8>

7.자격증 발급신청 : <https://forms.gle/aJEcXfHD4p9FvXqc9>

8. 교양과목 개설 : 별도문의 주식회사마이크로러닝

● 홈페이지 : [www.microlearning.ac](http://www.microlearning.ac) ● 전화 : 1588-8785/ ● e-mail : [group@microlearning.ac](mailto:group@microlearning.ac)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 챗GPT 교육전문가2급 과정 (교직원 대상)

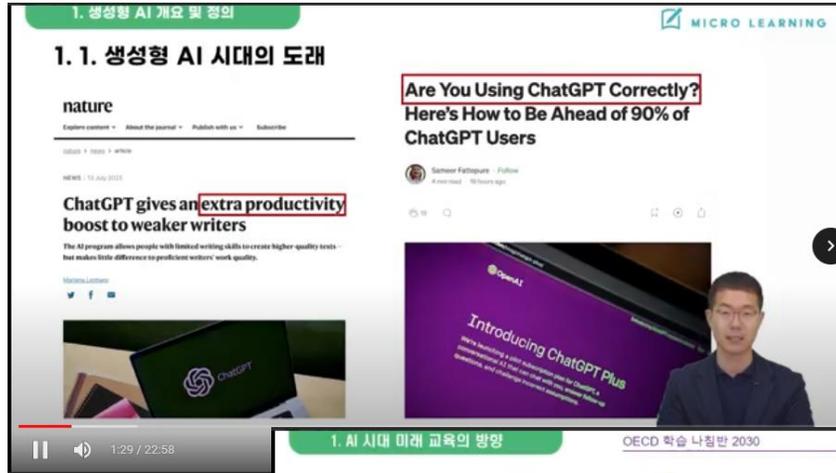
1. 생성형 AI 개요 및 정의

### 1. 1. 생성형 AI 시대의 도래

nature

Are You Using ChatGPT Correctly? Here's How to Be Ahead of 90% of ChatGPT Users

ChatGPT gives an extra productivity boost to weaker writers



ChatGPT 교육전문가 과정

### 5강 교육에 ChatGPT 활용



1. AI 시대 미래 교육의 방향

OECD 학습 나침반 2030

### 1. 1. 수업의 방법

OECD 학습 나침반 2030

학습자가 잠재력을 발휘하고 지역사회와 지구의 복지에 기여하는 데 필요한 지식, 기술, 태도 및 가치를 정의

수업의 방법, A-A-R(Anticipation-Action-Reflection) cycle 활용

학습집단적 행복을 위해 지속적으로 사고를 개선하고 의도적이고 책임감 있게 행동하는 반복적인 학습 과정

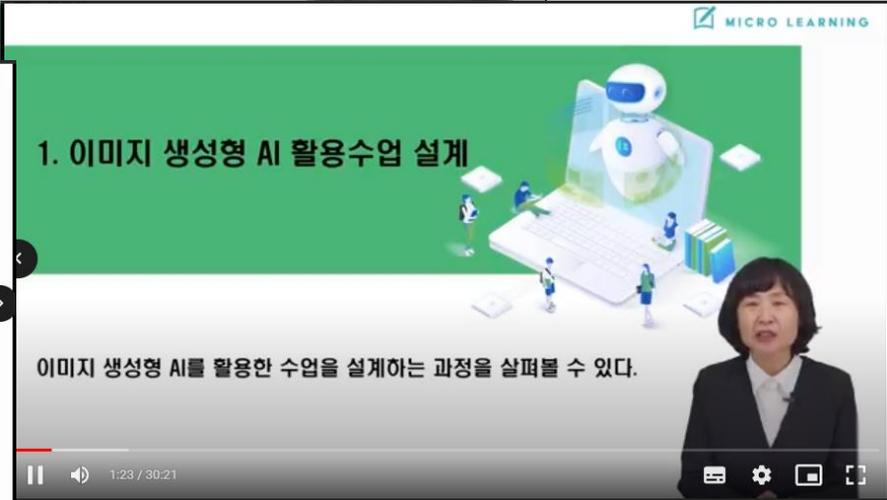
- 예측 단계: 학습자가 자신의 능력을 사용하여 단점을 예측하는 것으로 행동의 장기적 결과와 의도를 이해
- 행동 단계: 학습자가 웰빙을 위한 실제 행동을 취하는 단계
- 성찰 단계: 더 깊은 이해와 웰빙을 위한 더 나은 행동 단계

<https://www.oecd.org/education/>



### 1. 이미지 생성형 AI 활용수업 설계

이미지 생성형 AI를 활용한 수업을 설계하는 과정을 살펴볼 수 있다.



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 챗GPT 교육전문가2급 과정 (교직원 대상)

챗GPT의 생성기술을 이용하여 프롬프트 작성능력, 생성형 인공지능을 활용한 업무적용 능력의 향상을 통해 능률적으로 업무를 수행하는 직무와 챗GPT 직무 교육을 실시하는 직무를 수행하는 과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
생성형 AI의 이해	1	생성형 AI란 무엇인가?	- 생성형 AI 개요 및 정의 - 생성형 AI 활용사례 - 생성형 AI 역사 및 발전	- 준비물 : PC, 노트북, 모바일  - 차시 별 연수시간: 25분~30분 진행
	2	생성형 AI는 어떻게 동작하는가?	- 생성형 AI 학습원리 - ChatGPT 동작원리 - ChatGPT 활용 및 주의사항	
	3	생성형 AI 기반 맞춤형 교육서비스 유형	- 생성형 AI를 활용한 맞춤형 교육 - 생성형 AI와 교수자의 역할 분담 - 생성형 AI 맞춤형 교육서비스 유형	
	4	윤리적 생성형 AI 활용 가이드라인	- AI 기술의 특수성 - AI 기술로 인한 윤리적 이슈 - 윤리적 생성형 AI 활용 가이드라인	
ChatGPT 활용하기	5	교육에 ChatGPT 활용하기	- 책임감 있는 AI 도구 활용 - 인공지능과 협업하는 교수법 - ChatGPT를 활용한 자기주도 학습 - 학습을 도와주는 생성형 AI 플랫폼	
	6	연구에 ChatGPT 활용하기	- 도전과 윤리적 함의 - 연구계획 및 디자인에 활용 - 연구분석 도구로 활용	
	7	ChatGPT 크롬 확장 프로그램 활용하기	- 유용한 확장 프로그램 - 플러그인 프로그램	
	8	메타버스와 생성형 AI 활용	- 메타버스 학습 생태계 이해 - 메타버스와 생성형 AI의 기술적 연계 - 생성형 AI로 메타버스 생태계 진화 - 메타버스에 생성형 AI 활용	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 챗GPT 교육전문가2급 과정 (교직원 대상)

구분	차 시	강의주제	세부내용	비고
메타버스 이슈 별 대응방안	9	생성형 AI의 등장과 하이브리드 생성형 AI 수업모델	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AI시대, 미래교육의 방향</li> <li>- 하이브리드 생성형 AI활용 수업모델</li> <li>- CIPP 평가모형</li> <li>- 하이브리드 생성형 AI활용 수업설계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 준비물 : PC ,노트북, 모바일</li> <li>- 차시 별 연수시간: 25분~30분 진행</li> </ul>
	10	소크라테스 산파법과 하브루타	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육 페러다임의 변화</li> <li>- 질문의 중요성</li> <li>- 질문의 힘을 키우는 방법 : 소크라테스의 산파법</li> <li>- 질문의 힘을 키우는 수업 사례 : 하브루타</li> </ul>	
	11	생성형 AI PBL 수업설계사례1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 분석과정</li> <li>- 설계과정</li> <li>- 개발과정</li> <li>- 운영과정</li> <li>- 평가과정</li> </ul>	
	12	생성형 AI PBL 수업설계사례2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 생성형 AI 활용수업 설계</li> <li>- 이미지 생성형 AI의 이해</li> <li>- 이미지 생성형 AI 프로젝트</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 창업 마스터(2급) 과정

예비창업자 및 초기 창업 역량 강화를 위한 과정으로 1단계[창업마인드셋] 2단계[소상공인 창업정보] 3단계[사업분석 및 구체화]과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
[1단계] 창업 마인드셋	1	창업과 기업가 정신	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 왜 창업을 하는가?</li> <li>- 창업 DNA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창업의 이해</li> <li>- 기업가 정신</li> <li>- 사업에 대한 이해</li> <li>- 기업의 핵심가치, CEO</li> <li>- 기술기반, 아이디어, 소상공인</li> <li>- 창업 단계_아이디어, 아이템, 사업화</li> <li>- 소상공인 창업이란?</li> <li>- 소상공인 창업의 특성</li> <li>- 소상공인 창업 트렌드</li> <li>- 소상공인 창업의 형태</li> <li>- 창업의 기초</li> <li>- 사업자등록/세무/노무 기초</li> <li>- 창업을 위한 준비</li> <li>- 사업 계획 수립</li> <li>- 프랜차이즈 사업이란?</li> <li>- 프랜차이즈 사업의 특징</li> <li>- 프랜차이즈 사업의 장단점</li> <li>- 프랜차이즈 사례분석</li> <li>- 소상공인에게 도움되는 지원사업</li> <li>- 소상공인 정책자금</li> <li>- 소상공인 협동조합</li> <li>- 소상공인확인서 발급 및 활용</li> </ul>
	2	창업의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CEO의 경영 철학</li> <li>- 실패를 줄이는 창업</li> </ul>	
	3	창업의 분류	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술기반, 아이디어, 소상공인</li> <li>- 창업 단계_아이디어, 아이템, 사업화</li> </ul>	
	4	소상공인 창업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소상공인 창업이란?</li> <li>- 소상공인 창업의 특성</li> <li>- 소상공인 창업 트렌드</li> <li>- 소상공인 창업의 형태</li> </ul>	
[2단계] 소상공인 창업정보	5	소상공인 창업 준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창업의 기초</li> <li>- 사업자등록/세무/노무 기초</li> <li>- 창업을 위한 준비</li> <li>- 사업 계획 수립</li> </ul>	
	6	프랜차이즈의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프랜차이즈 사업이란?</li> <li>- 프랜차이즈 사업의 특징</li> <li>- 프랜차이즈 사업의 장단점</li> <li>- 프랜차이즈 사례분석</li> </ul>	
	7	소상공인 정부지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소상공인에게 도움되는 지원사업</li> <li>- 소상공인 정책자금</li> <li>- 소상공인 협동조합</li> <li>- 소상공인확인서 발급 및 활용</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 창업 마스터(2급) 과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
[3단계] 사업분석 및 구체화	8	아이템 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소상공인 창업 업종 및 아이템</li> <li>- 소상공인 창업 성공사례</li> <li>- 소상공인 창업 실패사례</li> <li>- 소자본 창업아이템 선정방법</li> </ul>	- 준비물 : PC ,노트북, 모바일  - 차시 별 연수시간: 40~50분 진행
	9	디자인 싱킹을 활용한 고객분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인씽킹의 개념과 중요성</li> <li>- 공감: 문제를 찾는 것에서 시작하기</li> <li>- 문제정의: 바른 답을 찾기 위한 올바른 질문</li> <li>- 아이디어선과 프로토타입: 발산과 수렴 사고</li> </ul>	
	10	비즈니스모델 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비즈니스 요건 분석</li> <li>- 린스타트업, 린캔버스</li> <li>- Business Model Canvas</li> <li>- 성공 비즈니스 모델 사례분석</li> </ul>	
	11	창업환경 분석1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 트렌드와 환경분석</li> <li>- 상권의 정의와 상권구분</li> <li>- 상권정보사이트를 활용한 상권분석</li> <li>- 수익성 분석과 사례</li> </ul>	
	12	창업환경 분석2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시장 및 상권의 이해</li> <li>- 시장환경분석</li> <li>- 고객경험지도, 페르소나</li> <li>- 포지셔닝 전략</li> </ul>	
	13	사업계획서 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업계획서 왜 써야 하는가?</li> <li>- 사업계획서의 이해</li> <li>- 사업계획서 구성</li> <li>- 사업계획서 작성법</li> </ul>	
	14	투자과 스케일업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업타당성 검토</li> <li>- 사업 스케일업</li> <li>- 투자의 이해</li> <li>- 투자유치 실전</li> </ul>	
	15	평가		

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 창업 마스터(1급) 과정

예비창업자 및 초기 창업 역량 강화를 위한 심화과정으로 4단계[사업운영 및 관리] 5단계[우리회사 알리기]과정. 창업마스터 2급 자격 취득 후 자격취득 가능.

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
[4단계] 사업운영 및 관리	1	고객 커뮤니케이션	- 고객의 정의 - CS와 고객기대서비스 연관성 - 고객 커뮤니케이션 방법 및 활용 - 고객관계 관리의 시작	- 준비물 : PC, 노트북, 모바일  - 차시 별 연수시간: 40~50분 진행
	2	고객관리	- 단골고객 만들기 - 불만고객 대처하기	
	3	매장 인테리어	- 인테리어 플래닝의 중요성 - 인테리어 꿀팁(1) - 시공방식 결정하기 - 인테리어 꿀팁(2)	
	4	쇼핑몰 창업_아이템 선정과 소싱	- 팔리는 아이템 선정하기(1) - 팔리는 아이템 선정하기(2) - 상품 소싱하기(1) - 상품 소싱하기(2)	
	5	쇼핑몰 창업_실전	- 쇼핑몰 창업 준비 - 쇼핑몰 창업 사업자 등록하기 - 쇼핑몰 창업 세금 준비 - 판매 촉진을 위한 판매자 상식	
	6	쇼핑몰 창업_스마트스토어	- 스마트스토어 입점하기 - 스마트스토어 상품등록하기 - 스마트스토어 상품관리법 - 상세페이지 만들기	
[5단계] 우리 회사 알리기	7	창업 브랜딩	- 창업 브랜딩 - 창업 네이밍 기법 - 창업기업 로고제작	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 창업 마스터(1급) 과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
[5단계] 우리 회사 알리기	8	창업 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창업 아이템과 시장조사</li> <li>- 마케팅 기본과 오프라인 마케팅</li> <li>- 온라인 마케팅</li> <li>- 차별화 포인트와 아이디어 마케팅</li> </ul>	- 준비물 : PC ,노트북, 모바일  - 차시 별 연수시간: 40~50분 진행
	9	온라인 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마케팅 기법과 활용</li> <li>- 검색(키워드)광고와 배너(디스플레이)광고</li> <li>- 창업가가 반드시 해야 하는 온라인 마케팅</li> </ul>	
	10	블로그 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블로그 종류와 특성, 전략</li> <li>- 키워드, 주제선정과 카테고리</li> <li>- 블로그 개설과 세팅</li> </ul>	
	11	유튜브 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유튜브 마케팅 노하우</li> <li>- 스마트폰을 활용한 키네마스터 (기초)</li> <li>- 스마트폰을 활용한 키네마스터 (실전)</li> </ul>	
	12	페이스북/인스타그램 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 페이스북/인스타그램 성공 전략</li> <li>- 카드뉴스 만들기</li> </ul>	
	13	세일즈 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소상공인 세일즈 핵심 포인트</li> <li>- 고객의 심리를 활용한 세일즈 전략</li> <li>- 세일즈 사례 분석 및 성공 전략(1)</li> <li>- 세일즈 사례 분석 및 성공 전략(2)</li> </ul>	
	14	라이브 쇼핑	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 라이브 쇼핑 꿀 팁 1,2,3</li> <li>- 브랜드 스토리텔링 하기</li> <li>- 나의 매력적인 표정 살리기</li> <li>- 나의 매력적인 목소리 찾기</li> </ul>	
	15	평가		

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 메타버스윤리전문가 과정

직접 대면이 이루어지지 않는 3차원 가상세계인 메타버스를 이용하는 일반인, 학생, 교직원, 일반인 등 사용자를 대상으로 '건전한 메타버스 문화를 조성' 하기 위한 윤리교육

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
메타버스의 기본 이해	1	4차 산업혁명과 메타버스	- 4차산업혁명의 기술 - 4차산업혁명으로 인한 기술발전에 따른 사회 변화	- 준비물 : PC,노트북, 모바일  - 차시 별 연수시간: 25분~30분 진행
	2	메타버스의 이해	- 메타버스의 특징 - 메타버스의 종류	
	3	메타버스에서의 교육	- 기존 온라인 교육의 문제점 - 메타버스에서 교육의 장점	
메타버스에서 윤리의 중요성	4	메타버스에서 윤리의 필요성	- 사이버 폭력의 정의 - 사이버 윤리의 중요성	
	5	메타버스 주요 윤리 문제	- 메타버스에서의 윤리와 기존 사이버 윤리의 차이점 - 메타버스에서 일어날 수 있는 다양한 윤리적 문제들 - 지속가능 발전을 위한 메타버스 윤리	
메타버스 윤리 실천	6	윤리적 성찰과 실천(1)	- 윤리의 핵심 가치 - 자유, 책임에 대한 이해	
	7	윤리적 성찰과 실천(2)	- 평등, 정의에 대한 이해 - 사이버 자아와 실천	
메타버스 이슈 별 대응방안	9	주요이슈 1: 사이버 폭력(1)	- 사이버 폭력의 개념 및 유형 - 사이버 언어폭력, 성폭력 및 스토킹	
	10	주요이슈 1: 사이버 폭력(2)	- 사이버 명예훼손/모욕 - 사이버 따돌림, 사이버 강요/갈취	
	11	주요이슈 2: 사생활 침해	- 메타버스 내 프라이버시 - 사생활 침해 예방 및 대응	
	12	주요이슈 3: 저작권 침해	- 지적재산권과 저작권 - 메타버스 저작권 분쟁과 NFT	
메타버스 에티켓	13	메타버스 에티켓(1)	- 디지털 시민성 - 윤리적 성찰	
	14	메타버스 에티켓(2)	- 사이버 윤리원칙 - 사이버 윤리강령	
평가	15	평 가		

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 메타버스교육전문가(2급)

메타버스 4세계 증강현실 가상세계와 현실을 연계하여 사회, 문화, 경제 등 다양한 분야에 새로운 가치를 창출하는 메타버스 공간에서 수업 등 교육과정을 운영하는 직무를 수행

구분	차 시	강의주제		비고
메타버스 산업과 교육혁신의 이해	1	메타버스 산업과 정부 정책	<ul style="list-style-type: none"> <li>•디지털뉴딜과 메타버스</li> <li>•초연결 신산업육성과 메타버스</li> </ul>	- 준비물 : PC, 노트북 또는 모바일  - 차시 별 연수시간: 25분~30분 진행
	2	교육과 메타버스	<ul style="list-style-type: none"> <li>•교육산업과 에듀테크</li> <li>•메타버스와 교육효과</li> </ul>	
	3	메타버스를 통한 교육 혁신	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스 플랫폼의 교육적 활용가능성</li> <li>•메타버스 플랫폼의 교육적 활용방안</li> </ul>	
메타버스와 대학혁신	4	미래 대학발전 전략 및 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>•최근 정부의 정책 및 트렌드 분석</li> <li>•미래 대학 발전계획 수립 방안</li> </ul>	
	5	메타버스를 통한 대학혁신	<ul style="list-style-type: none"> <li>•미래대학 발전계획의 수립</li> <li>•대학의 혁신 프로그램 트렌드</li> </ul>	
	6	메타버스 전담조직 및 인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스 컨소시엄 구축과 필요성</li> <li>•메타버스 교육혁신 전문가 양성</li> </ul>	
4차 산업혁명과 메타버스	7	4차 산업혁명의 기술들	<ul style="list-style-type: none"> <li>•4차 산업혁명의 기술</li> <li>•4차 산업혁명의 기술과 변화</li> </ul>	
	8	4차 산업혁명과 코로나19로 인한 교육의 변화	<ul style="list-style-type: none"> <li>•코로나 19와 원격교육</li> <li>•언택트 시대의 교육과 메타버스</li> </ul>	
	9	메타버스에서의 교육 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스에서의 교육의 효과성</li> <li>•메타버스 수업과 원격교육법</li> </ul>	
메타버스 기반 수업설계 및 교수전략	10	메타버스 수업 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스기술과 차별화된 경험가치</li> <li>•디지털 학습환경의 변화</li> </ul>	
	11	메타버스 교수-학습 모델 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>•체계적인 수업 설계</li> <li>•메타버스 기반 교수-학습 모델</li> </ul>	
	12	메타버스 수업운영 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>•학생들이 몰입하는 수업의 구조</li> <li>•메타버스 수업운영을 위한 지원</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 메타버스교육전문가(2급)

구분	차 시	강의주제		비고
메타버스 기반 학습자중심 교수법	13	메타버스와 자기주도적 환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스와 자기주도적 학습환경</li> <li>•자기주도적 학습과 XR활용</li> </ul>	- 준비물 : PC 또는 노트북  - 차시 별 연수시간: 25분~30분 진행
	14	게임기반 학습의 이해와 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>•게임피케이션이란?</li> <li>•게임피케이션과 수업운영효과</li> </ul>	
	15	실감 콘텐츠를 활용한 수업 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>•국내 XR 콘텐츠 개발 현황</li> <li>•게임피케이션과 실감 콘텐츠</li> </ul>	
메타버스 기반 학생중심 수업운영과 평가	16	좋은수업과 메타버스 기반 수업운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>•좋은 수업과 학생참여중심 수업</li> <li>•좋은 수업과 메타버스 기반 수업</li> <li>•메타버스 기반에서의 좋은 수업 계획하기</li> </ul>	
	17	메타버스플랫폼 소개 및 수업 운영 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>•다양한 메타버스 플랫폼의 종류</li> <li>•메타버스 플랫폼을 기반으로 한 수업활동 사례</li> <li>•메타버스 기반에서의 학생참여중심 수업활동</li> </ul>	
	18	메타버스 기반 수업 운영과 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버스 기반 학생참여중심 수업운영 유형</li> <li>•메타버스 플랫폼 참여형 수업운영 및 평가</li> <li>•메타버스 플랫폼 제작형 수업운영 및 평가</li> </ul>	
메타버시티 구축과 수업 활용	19	메타버시티 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버시티 서비스의 개념과 운영시스템을 소개합니다</li> </ul>	
	20	메타버시티 프로그램 설치 및 회원가입	<ul style="list-style-type: none"> <li>•메타버시티 앱 설치방법, 설치 사양 등을 설명합니다</li> <li>•회원가입과 행성가입, 회원등록, 회운등급 관련 내용을 설명합니다</li> </ul>	
	21	메타버시티 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>•이벤트 플레이스 생성과정</li> <li>•큐시트와 액션패널의 차이점</li> <li>•메타버시티 UI 소개 및 기능 설명</li> <li>•큐시트 활용방법 소개</li> </ul>	
	22		평가	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 메타버스콘텐츠크리에이터(2급)

현실세계와 같은 사회, 경제, 문화 활동까지 이뤄지는 메타버스 가상공간에서 다루어지는 콘텐츠를 기획하고 커스텀 아바타 제작과정 및 아바타를 활용한 버추얼 유튜버(VTuber) 과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
메타버스 사용범위	1	메타버스의 정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 이해하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자격증 시험은 실습 과제물 제출로 진행함</li> <li>VRoid로 아바타 제작 후 제출(VRM)</li> <li>제출한 아바타로 VSeeFace + OBS를 활용하여 트위치 또는 유튜브 Vtuber 스트리밍 후 링크 주소를 확인하여 인증함</li> </ul>
	2	메타버스와 아바타	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스와 멀티버스</li> <li>메타버스 기술 동향</li> </ul>	
메타버스와 3차원 그래픽	3	3D 컴퓨터 그래픽	<ul style="list-style-type: none"> <li>모델링과 스캐닝</li> <li>렌더링과 3D프린터</li> </ul>	
	4	VR의 정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상현실과 그래픽</li> <li>게임엔진의 활용도</li> </ul>	
브이로이드로 아바타 제작	5	브이로이드 설치하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 설치</li> <li>캐릭터 저작권 개념이해하기</li> </ul>	
	6	브이로이드로 인터페이스 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>메뉴 이해하기</li> <li>Perspective 뷰 컨트롤</li> <li>옷 입혀보기</li> </ul>	
	7	얼굴 커스터마이징	<ul style="list-style-type: none"> <li>얼굴 부분적으로 바꿔보기</li> <li>헤어 원하는 모양으로 그리기</li> <li>기본 입 모양 A,I,U,E,O 만들기</li> </ul>	
	8	의상 커스터마이징	<ul style="list-style-type: none"> <li>색과 텍스처 바꾸기</li> <li>형태 수정하기</li> </ul>	
	9	Look 조정과 VRM 출력하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D 웨이딩을 이해하기</li> <li>VRM으로 출력하기</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 메타버스콘텐츠크리에이터(2급)

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
메타버스 1인 방송 OBS 송출	10	Vseeface 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터 불러오기</li> <li>메뉴 이해하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자격증 시험은 실습 과제물 제출로 진행함</li> <li>VRoid로 아바타 제작 후 제출(VRM)</li> <li>제출한 아바타로 VSeeface + OBS를 활용하여 트위치 또는 유튜브 Vtuber 스트리밍 후 링크 주소를 확인하여 인증함</li> </ul>
	11	VSeeface 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>쉐이딩을 조절하여 다양한 분위기를 만들어보기</li> <li>이모티콘을 붙여보기</li> </ul>	
	12	디지털영상의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 영상 제작 기본 학습</li> <li>동영상 해상도, 프레임, 비트레이트 활용</li> </ul>	
	13	OBS시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>OBS 시스템 및 용어 이해하기</li> <li>트위치 연동하기</li> </ul>	
	14	OBS 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본 방송 화면 세팅하기</li> <li>마이크 세팅하기</li> </ul>	
	15	VSeeFace+OBS	<ul style="list-style-type: none"> <li>방송 채팅창 연동하기</li> <li>방송 송출하기</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## Spark AR (콘텐츠크리에이터 심화과정)

증강 현실 콘텐츠 플랫폼인 Spark AR플랫폼의 기본적인 사항 & 전문적인 AR 효과 과정을 배워서 증강현실 콘텐츠 크리에이터가되는 전문가 과정

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
퀵스타트 (초급)	1	Spark AR 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spark AR Studio로 증강 현실 배우기</li> <li>AR 효과 직접 만들어보기</li> </ul>	
	2	Spark AR 효과 만들기 기초	<ul style="list-style-type: none"> <li>커스텀 에셋을 AR 효과에 통합하기</li> <li>3D 효과를 향상시키는 조명 활용법</li> <li>페이스 필터 고급: 월드 AR 효과 만들기</li> </ul>	
	3	내 AR효과를 세상과 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spark AR 허브에 효과를 게시하는 방법</li> <li>Spark AR 정책 이해하기</li> </ul>	
	4	AR 크리에이터가 나아갈 길	<ul style="list-style-type: none"> <li>증강현실 콘텐츠 크리에이터로서의 미래 구축하기</li> </ul>	
AR 기초강좌	5	Spark AR을 사용한 증강 현실 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spark AR 기초 강좌 함께 시작하기</li> <li>Spark AR 에코시스템</li> <li>Spark AR의 기능 소개</li> <li>Spark AR Studio의 트래커 이해하기</li> <li>얼굴 트래킹하기</li> <li>월드 트래킹하기: 평면 및 타겟 트래킹</li> <li>세그멘테이션 다루기</li> <li>교합</li> <li>패치 편집기 소개</li> <li>제작의 초점: 공감, 디자인, 영감</li> <li>제작의 초점: 프로토타입과 테스트</li> </ul>	
	6	Spark AR Studio로 증강 현실 생성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>패치 편집기: 믹스 패치</li> <li>인터랙션 패치 사용하기</li> <li>3D 에셋을 사용한 타겟 트래킹</li> <li>3D 애니메이션 텍스트를 사용한 타겟 트래킹</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## Spark AR (콘텐츠크리에이터 심화과정)

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
AR 기초강좌	6	Spark AR Studio로 증강 현실 생성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>질감 및 재질: 환경 질감</li> <li>질감 및 재질: 이미지 시퀀스 생성하기</li> <li>질감 및 재질: 3D 객체에 질감 부여하기</li> <li>셰이더 다루기: 렌더 패싱</li> <li>네이티브 구성요소: 선택기 및 슬라이더</li> <li>Spark AR Studio에서 스크립트 사용하기</li> <li>AR 오디오: 마이크 소리 증강하기</li> <li>보너스 수업: 팁과 요령</li> </ul>	
	7	AR 효과 관리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>효과 정책: 제품 정책</li> <li>효과 정책: AR 콘텐츠 기준</li> <li>완성된 효과 게시하기</li> <li>전환율 향상을 위한 효과 구축</li> </ul>	
AR 프로	8	시작하기에 앞서	<ul style="list-style-type: none"> <li>강좌소개</li> </ul>	
	9	디자인과 콘셉트	<ul style="list-style-type: none"> <li>크리에이티브 브리핑 활용</li> <li>디자인 과정에서의 고려할 점</li> <li>모두를 위한 디자인</li> <li>에셋 활용에 대한 고려</li> <li>에셋 선택하기</li> <li>AR 라이브러리와 외부 통합</li> <li>크리에이티브 전략과 디자인 패턴</li> <li>AR 개발자들이 겪는 세 가지 문제</li> </ul>	

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## Spark AR (콘텐츠크리에이터 심화과정)

구분	차시	강의주제	세부내용	비고
AR 프로	10	장면 조합	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 구성</li> <li>장면에 맞춰서 에셋 정리하기</li> <li>에셋 속성 할당 및 구성</li> <li>로직: 패치 에디터</li> <li>로직: 스크립팅</li> </ul>	
	11	장면 상호 작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>사용자 입력 구현</li> <li>오디오: 유틸리티</li> <li>기본 UI 및 사용자 지정 지침</li> <li>신호 처리</li> <li>사용자 지정 렌더 패스</li> <li>장면 파라미터 수정하기</li> <li>로직 테스트와 디버깅</li> </ul>	
	12	테스팅과 배포	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 최적화</li> <li>효과 업로드 및 내보내기</li> <li>퍼블리싱하기</li> </ul>	

# HTHT 맞춤형교육전문가 2급과정

## HTHT 맞춤형교육전문가 2급과정

구분	차 시	강의주제	세부내용	비고
	1	High Touch High Tech, AI 맞춤형교육의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능 시대의 도래</li> <li>HTHT 교육의 방향</li> <li>HTHT를 활용한 미래교육 방향</li> </ul>	
	2	하이테크의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>에듀테크의 개념과 특징</li> <li>에듀테크의 교육적 효과</li> </ul>	
	3	하이터치의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>하이테크를 활용한 교육</li> <li>교사의 역할과 교수학습법</li> </ul>	
	4	HTHT 교육모델 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 기반 교육시스템의 이해</li> <li>HTHT 교육모델과 교수자의 역할</li> </ul>	
	5	아동·청소년의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>멘토의 역할과 자질</li> <li>아동·청소년 발달의 이해</li> <li>아동·청소년의 문제행동 이해하기</li> <li>아동·청소년 상담 및 문제행동 지도</li> </ul>	
	6	HTHT 교육의 실제	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTHT 교수학습설계</li> </ul>	

- 연수신청 :  
 단체 (각 학교별 단체신청), 개인 (<https://forms.gle/7r6qrLEVAc9tXUrp8>)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 자격증 종류 및 소개

- 자격증 종류 : 한국직업능력연구원 등록 민간자격증
- 관계법령 : 자격기본법 제18425호 제17조 제2항
- 자격증 발급기관 : (사)한국고등직업교육학회 · (주)마이크로러닝
- 발급 자격증 (2023년 10월 현재)

자격증 명칭	등급	등록번호	주무부처
챗GPT 교육전문가	1급, 2급	2023-003844	과학기술정보통신부
창업 마스터	1급, 2급	2023-002896	중소벤처기업부
메타버스윤리전문가	단일등급	2022-003120	과학기술정보통신부
메타버스교육전문가	1급, 2급	2022-003121	과학기술정보통신부
메타버스콘텐츠크리에이터	1급, 2급	2022-003119	과학기술정보통신부

※ 본 자격은 자격기본법 규정에 따라 등록된 민간자격으로, 국가로부터 인정받은 공인자격이 아닙니다.

- 발급 대상 : 학생 및 교직원(챗GPT교육전문가/ 메타버스교육전문가 과정은 교직원만 해당)
- 발급 방식 : 종이 자격증 우송 및 디지털 배지 온라인 발급

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## ● 종이 자격증 예시



챗GPT교육전문가(2급)



창업마스터(1급)



창업마스터(2급)



메타버스윤리전문가



메타버스교육전문가(2급)



메타버스콘텐츠크리에이터(2급)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 디지털배지 (오픈배지) 발급 : 자격 취득 후 자격증 신청시 발급 (유료)

### 디지털배지의 특징점

- ◎ 종이로 된 수료증, 교육 참여 증명서, 자격증 등은 보관, 활용, 공유 등의 측면에서 제한적, 폐쇄적인 반면
- ◎ 디지털 배지는 외부 공개가 가능하며, 어필하고 싶은 개인의 학습 이력, 지식, 스킬을 누구에게나 공유 가능
  - 디지털 배지는 IMS GLOBAL 국제표준에 따른 「오픈 배지」로 발급되므로 전 세계 어디서나 공인된 신뢰도 보장
  - 「오픈 배지」는 블록체인 기술을 사용한 새로운 디지털 자격증명 방법
  - 「오픈 배지」는 전 세계 약 5천 만개 이상 발행(IBM, 구글, 한양대, 성균관대 도입)
  - 「오픈 배지」는 배지 고유의 이미지에 개인의 학습이력, 기술, 지식, 명예, 경험, 역량을 데이터로 저장
    - \* 자격증명, 자격 등급, 자격증 개요, 발행기관, 취득인 이름, 발행일 등 세부 정보 저장
  - SNS나 메일 등으로 쉽게 공유되어 개인의 홍보 및 취업 활동과 연계
  - 국내 뿐 아니라 해외 기업 및 교육 증명과도 연계 가능

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 디지털배지 (오픈배지) 발급 : 학점 취득 후 개별신청 (유료)

■ 메타버시티 디지털 배지 : 5개 자격증 / 6종 발급



챗GPT교육전문가  
2급



창업마스터  
1급



창업마스터  
2급



메타버스  
윤리전문가



메타버스  
교육전문가 2급



메타버스  
콘텐츠크리에이터 2급

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 디지털배지 (오픈배지) 발급 사례

IBM, Google, Microsoft, Meta, 보스턴 대학, 프랭클린 대학, 하버드 비즈니스 스쿨 등의 단위 인증 오픈배지 etc.



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인)

## 디지털배지 (오픈배지) 발급 사례

졸업증서(한양여자대학교)



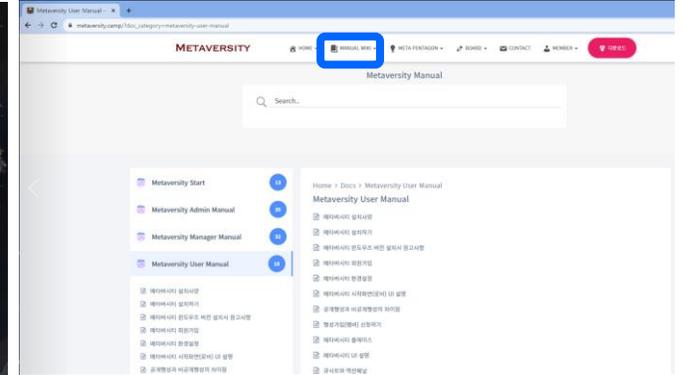
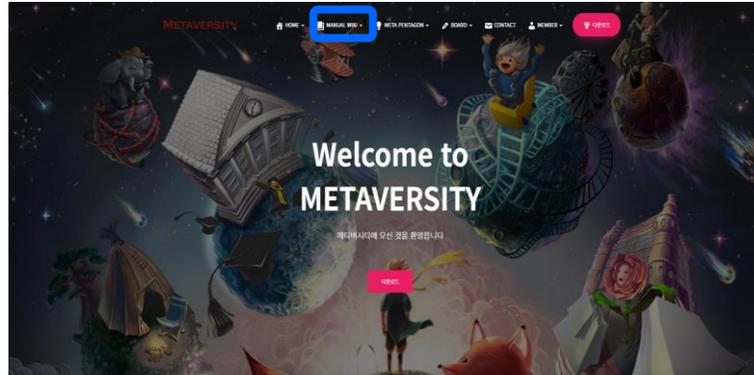
학생성공역량 예시(성균관대학교)



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 1. Metaversity.camp 홈페이지

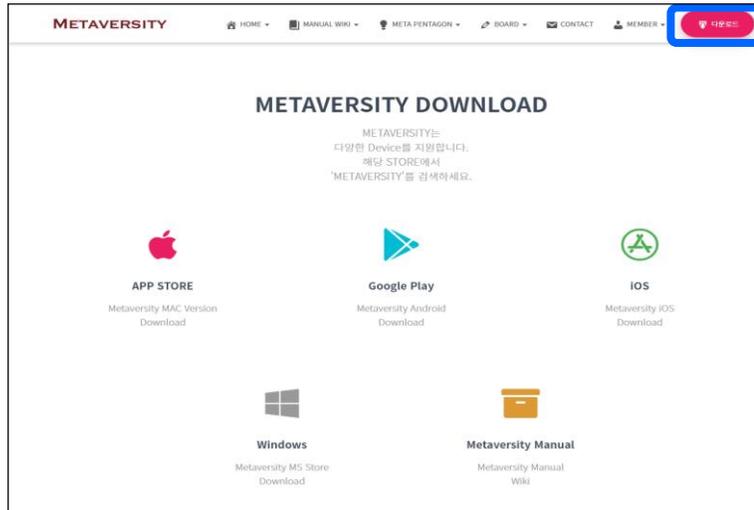
-> 메타버시티 사용자 매뉴얼 참조



-> 메타버시티 다운로드 및 설치

(해당 STORE에서

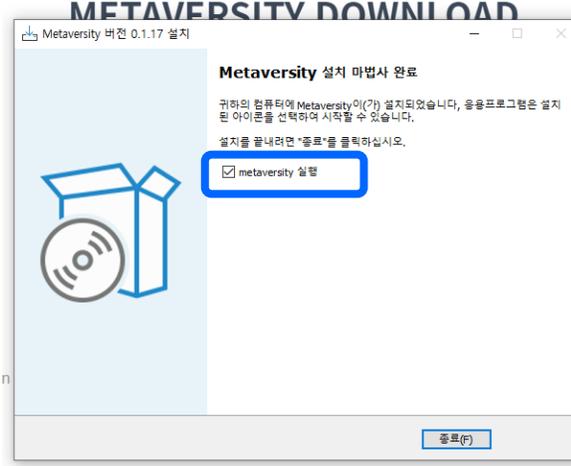
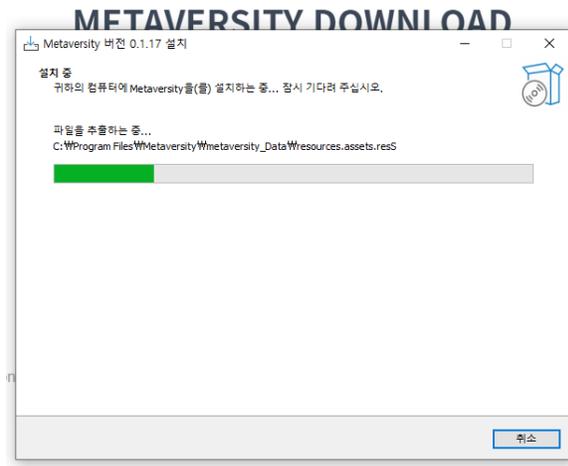
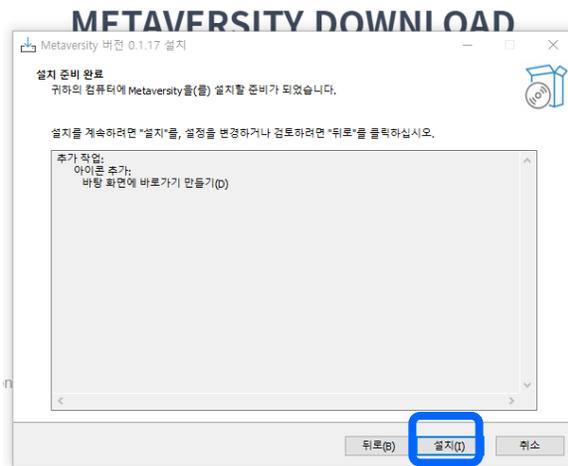
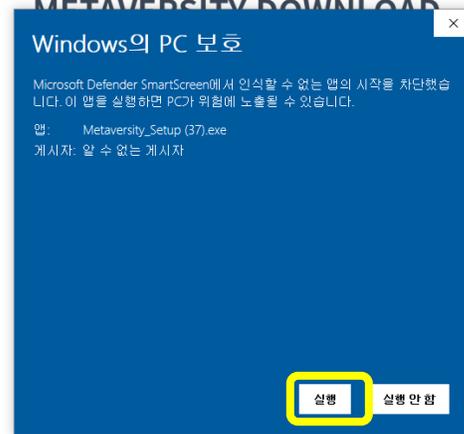
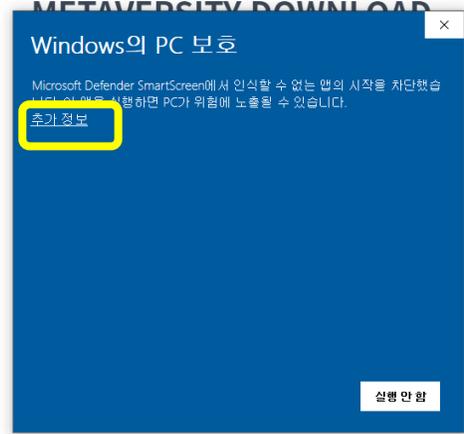
 THERE'를 검색 설치)



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 1.1 Metaversity 설치

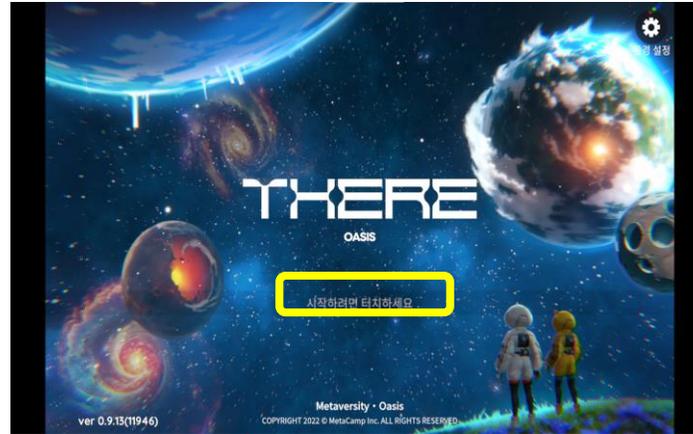
- > 추가정보 > 실행 >
- > 바탕화면에 바로가기...
- 다음 > 설치
- > metaversity 실행



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 2. Metaversity Log in

- ▶ 회원가입 이메일 계정으로 입장



## 3. METAVERSITY 행성계 입장

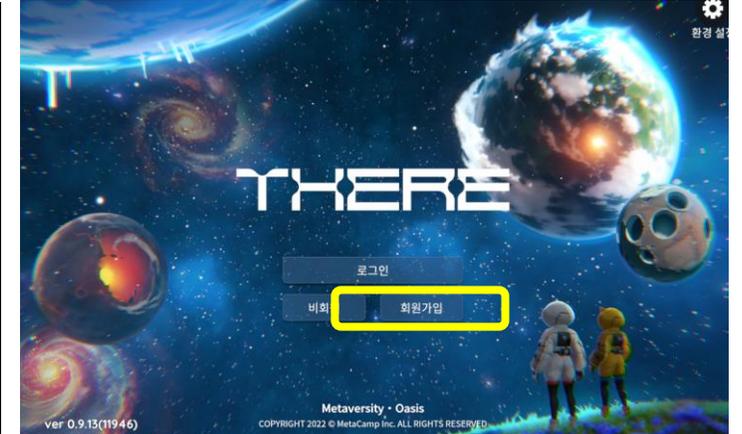
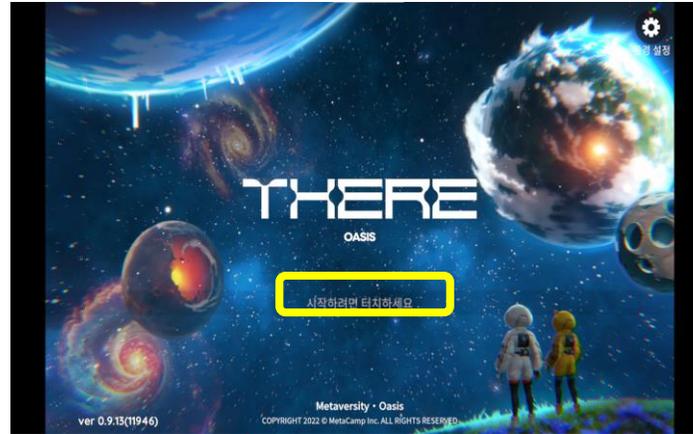
- ▶ 메타버시티 행성계 입장



# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 2. Metaversity Log in

- ▶ 회원가입 이메일 계정으로 입장



## 3. METAVERSITY 행성계 입장

- ▶ 메타버시티 행성계 입장





METAVERSITY

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 4. 메타버시티 행성 방문(메타버시티 강의실)

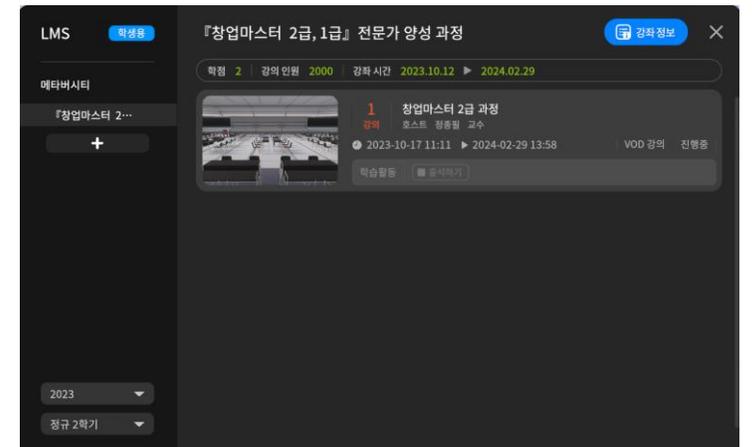
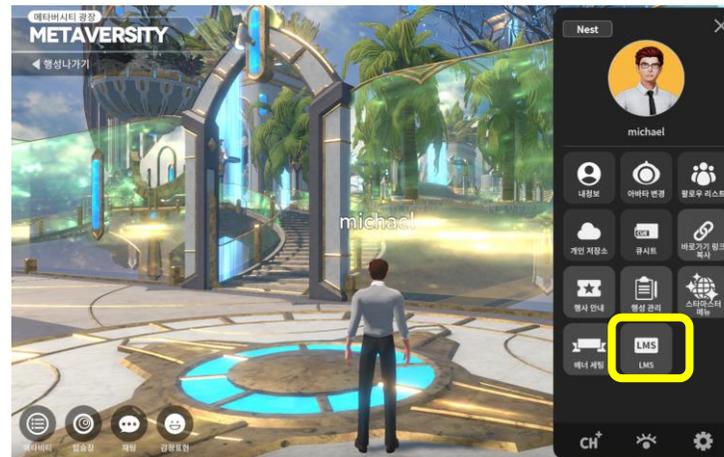
▶ 🔍 메타버시티 / 방문하기

### 4-1. 학교행성 방문(학교행성 강의실)

▶ 🔍 학교행성 / 방문하기

## 5. 강의실 입장

▶ ☰ 메뉴  
LMS LMS





# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 8. 강의수강



모니터를 클릭하시면 스크린을 보실 수 있습니다.



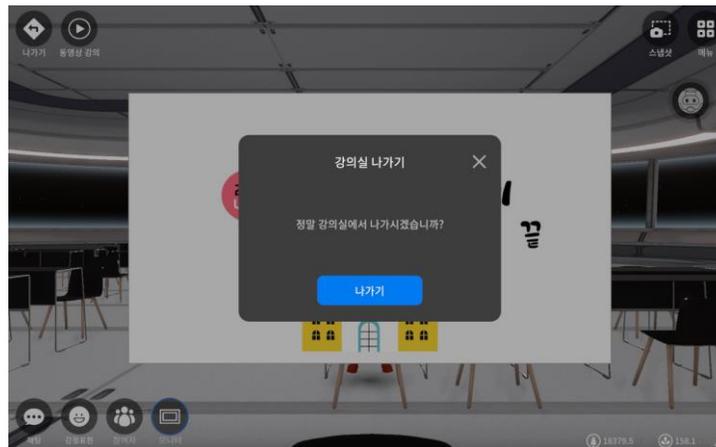
스크린 클릭 후 화면확대 및 축소

## 9. 동영상 강의종료 및 재접속

▶ 강의시청 종료:

좌측상단  나가기 클릭

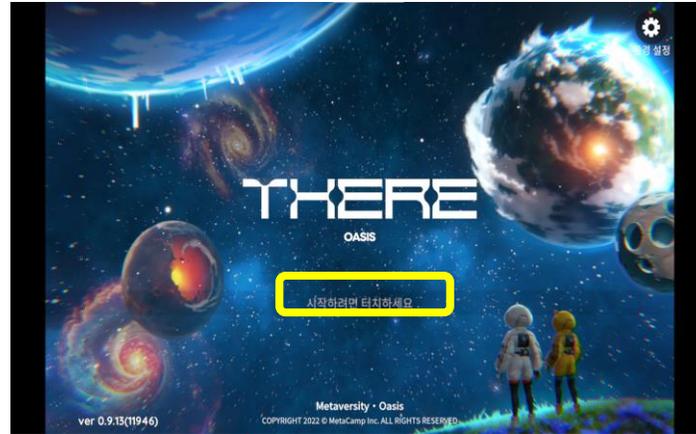
▶ 강의 재접속시 이어듣기 가능  
(PC, 노트북, 모바일 호환 가능)



# Spark AR (콘텐츠크리에이터 심화과정) 수강안내

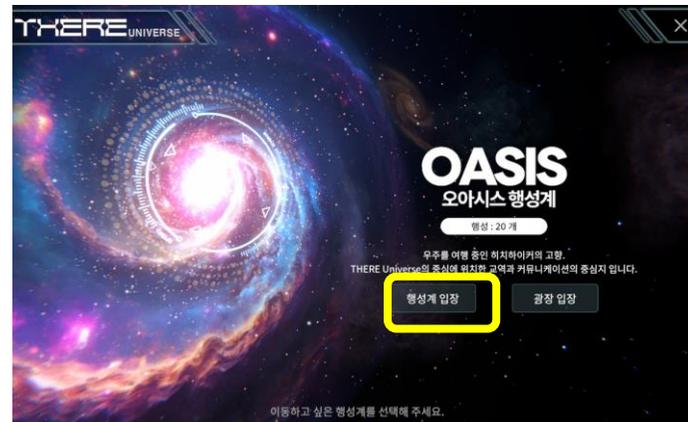
## Metaversity Log in

- ▶ 회원가입 이메일 계정으로 입장



## OASIS 행성계 입장

- ▶ 오아시스 행성계 입장



# Spark AR (콘텐츠크리에이터 심화과정) 수강안내

## MILA 행성 가입 및 입장

- ▶  MILA행성 입장



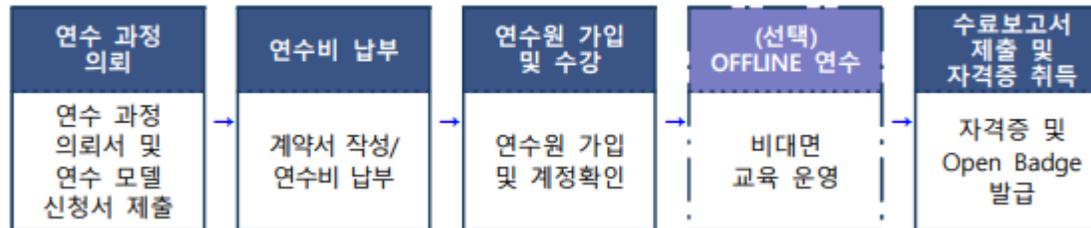
## 강의실 입장

- ▶ LMS 신청
- ▶ 강좌 승인후 수강

# HTHT 맞춤형교육전문가 2급과정 수강안내

## HTHT 맞춤형교육전문가 2급과정

- 수강료 : HTHT 회원대학 150,000원, 비회원대학 200,000원
- 자격증 발급비용 : 50,000원
- 연수신청 :
  - ▶ 단체 : 각 학교별 단체신청
  - ▶ 개인 ( <https://forms.gle/7r6qrLEVAc9tXUrp8> )
- 연수 운영 절차
  - ▶ 단체 및 개인 연수신청후 HTHT 연수원으로 이관
  - ▶ 절차



## HTHT 맞춤형교육전문가 2급과정

### ● 연수 운영 절차

- HTHT연수 과정 의뢰서 작성
- 연수 과정 설계 및 계약서 작성
- HTHT맞춤형교육연수원(<https://hthtedu.org>) 운영
- 연수 신청 인원 계정정보 취합 및 가입 완료
- 명단 확인 후 사업 담당자가 수강 권한 부여
- 연수 과정 이수 및 수료보고서 제출 이후 자격증 발급 예정

### 3. 연수 홍보 및 운영 담당

- 담당부서: HTHT 대학 컨소시엄
- 담당자: 송무석 매니저
- 연락처: 02-2135-4159 / [hthtedu@educommissionasia.org](mailto:hthtedu@educommissionasia.org)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 10. 연수 및 자격증 발급 비용

자격증 명칭	학생	교직원	비 고
챗GPT 교육전문가 (2급)	해당 없음	30 만원	교직원 10명 무료
창업 마스터 (1급)	15 만원	15 만원	학생100명 무료, 교직원10명 무료
창업 마스터 (2급)	15 만원	15 만원	학생100명 무료, 교직원10명 무료
메타버스윤리전문가	무료	10 만원	교직원 10명 무료
메타버스교육전문가 (2급)	해당 없음	30 만원	교직원 10명 무료
메타버스콘텐츠크리에이터(2급)	15 만원	30 만원	학생 100명 무료

※ 각 1급 자격증은 동일 자격증 2급 취득 후 취득 할 수 있음.

- 자격 검정 응시료 : 무료
- 자격증 발급비용 : 5만원 (검정 합격자에 한해 발급, 발급 전 취소 시 100% 환불, 발급 후 취소 시 환불 없음)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 수강안내

## 연수비 및 자격증 발급비 납부 계좌

- 납부마감일 : (연수비용) 연수 시작 전까지  
(자격증 발급비용) 연수종료 이후
- 계좌정보 : 신한은행 140-013-858221 (예금주 : 주식회사 마이크로러닝)
- 입금 시 유의사항
  - 학교단위 : 입금 후 별도 명단 송부 (00대학\_ 00과정)
  - 개인입금 : 홍길동(00대학 000전문가2급)
- 수강료 환불규정 :
  - 1) 수업시작 전 : 이미 지불한 수강료 전액 환불 가능
  - 2) 총수업 시간의 1/3이 지나기 전 : 수강료 2/3 해당액 환불 가능
  - 3) 총수업 시간의 1/2이 지나기 전 : 수강료 1/2 해당액 환불 가능
  - 4) 총수업 시간의 1/2이 지난 후 : 환불하지 않음
- 자격발급비 환불규정 : 합격자에게 한하며, 자격증 발급이전 취소 시 100% 환불되나, 이후 취소 시 환급 불가

## 연수 및 자격증관련 문의

- 주식회사 마이크로러닝
  - 홈페이지 : [www.microlearning.ac](http://www.microlearning.ac) ● 전화 : 1588-8785/ ● e-mail : [group@microlearning.ac](mailto:group@microlearning.ac)
- 연수신청 :
  - 단체 : 학교별 취합(ex1)
  - 개인 : <https://forms.gle/7r6qrLEVAc9tXUrp8>
- 자격증발급 신청 : <https://forms.gle/aJEcXfHD4p9FvXqc9>

## 교양과목 과정 개설

1. 교양과목 과정 : 교과목명 변경 가능
  - ▶ 메타버스 윤리전문가
  - ▶ 창업 마스터 I (창업마스터 2급 자격 과정)
  - ▶ 창업 마스터 II (창업마스터 1급 자격 과정)
  - ▶ 메타버스콘텐츠크리에이터 I (메타버스콘텐츠크리에이터 2급 자격 과정)
2. 학점 : 1학점
3. 강의방법 : 동영상 강의
4. 강의개설 행정위치 : 메타버시티행성 과 각 학교행성 중 선택 가능
5. 수강기간 : 학교별 학사일정에 따름
  - ☆ 수료기준 : 연수 과정의 80%이상 수강 후 설문작성후 제출해야 수료가능, 설문지 개별안내)
  - ☆ 자격증 취득 조건 : 전 과정 과제 제출 (검정단에서 과제에 대한 검정 후 자격부여, 과제물 개별안내)
  - ☆ 강의실 폐쇄 : 학사일정에 따름 (종강후 폐쇄일까지 복습 가능)
6. 학사관리 : 주기별로 학교별 학생별 강의 진행도(%) 및 최종결과 Report
7. 강의수료 후 자격검정 통과시 디지털배지 발급 (신청자에 한함)
8. 수강료 및 세부사항 : 별도협의
  - 주식회사 마이크로러닝
    - 홈페이지 : [www.microlearning.ac](http://www.microlearning.ac)
    - 전화 : 1588-8785/ ● e-mail : [group@microlearning.ac](mailto:group@microlearning.ac)

# Metaversity2.0기반 전문가과정 (자격증과정/온라인) 샘플강의

## Metaversity2.0기반 전문가과정 샘플강의 바로가기

챗GPT 교육전문가 과정 (2급)

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNih7gqxjB+Q5CPNqu4wGfyPFWsQSMTpWwyy955/77Njd85alx//UBldQqEQgJiSlqA==>

창업마스터 2급

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNp+FBScrfkyQqTUXCenLYWiseJFk7CBmhiSIASJ862AqVPBXPQAhXC/b0DjiUi/ABA==>

창업마스터 1급

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvNVnHPUExiW3VbS5SPixt4dz6cIGN/eugdBbEwIEEXBCkwMGvStQbL+ifL47bNFb5yeQ==>

메타버스 윤리전문가

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNtxd393/GTdH9Hcsldjy8Kmmx1JaMo64bfSp/xROE1HBff6YgWH2kMZ3aW02xaBlhg==>

메타버스 교육전문가

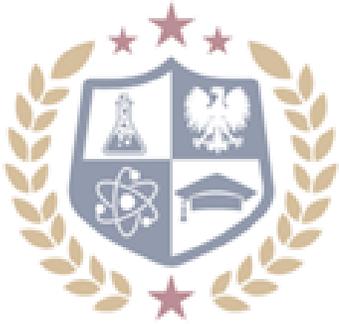
바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNhd4QPsAXPn1YOBfmnQqljN1iPd0ZH8AR1hsiFZW5tsNyrLhqVkrORkWWQgAyYtw==>

메타버스 콘텐츠크리에이터 2급

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNoUQCE1rY9ySun7yj0lp5Evog9UB1qkLfQFqRaxdkJZrMliAZDRQEnv0Dv/F3lpLow==>

(Spark AR) 콘텐츠 크리에이터 심화과정

바로가기 링크: <https://there.space/n/?sid=2&ctx=qgOu/EA5TproSzDUJLvVNrEfmcu2OPmrgVcUfnnWwizgBTv1lylhCJOIAduhNPVqgFeQKvi79s2eTtjYx/Z0Kw==>



METIVERSITY

감사합니다