

생성형 AI 기반 가상융합 디지털 콘텐츠 개발 실무 과정

교육 기간 | 2026.10.20(화) ~ 10.22(목) 10:00~17:00



교육 개요

교육 기간	• 2026.10.20(화)~10.22(목) 3일간
교육 시간	• 10:00~17:00 1일 6시간
교육 장소	• 전남가상융합산업혁신센터 교육장 (전남광주통합특별시 순천시 장평로 60, 전남콘텐츠코리아랩)
강사명	이 재 현 (메소드게임즈 대표) 주요이력 • 1인 게임 개발 (15년차) / IT 개발 (13년) • 절대강좌! 유니티 저자 / 유니티마스터스 2기~5기 활동 • 패스트캠퍼스 / 팀스파르타 / NC Soft / NHN Ent. 및 20여 대학 특강
모집일정	• 2026.9.23(화)~10.12(월) 오후 5시까지
선발심사	• 서류전형 지원동기 및 직무 연관성 등을 통한 심사
교육방식	• 오프라인 무료 실습교육(교육장에 고성능 워크스테이션이 구비되어 있음.)
신청방법	• 가상융합기술 캠퍼스 홈페이지 (https://www.metaverse-campus.kr/) 에서 회원가입 후 신청
합격자발표	• 2026.10.13(화) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송 (교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)

교육 안내

수강대상	• 생성형 AI로 가상융합 콘텐츠를 빠르게 기획 · 제작하려는 재직자 • AI 에이전트와 MCP를 업무 프로토타이핑에 도입하려는 재직자 • 코딩 없이 자연어로 인터랙티브 콘텐츠 제작 프로세스를 익히려는 재직자
교육과정 소개	• AI 협업 개발 환경 구축과 가상공간 기초 • 생성형 AI를 활용한 가상융합 콘텐츠 리소스 제작 및 적용 • LLM 기반 대화형 AI NPC 구현 및 프로토타입 완성
필요 기반지식	• 프로그래밍에 대한 기초적인 이해 • 게임 엔진에 대한 기본적인 이해 • 생성형 AI를 일상에서 활용한 기초적인 경험

교육 내용

일자	세부 내용
Day 1 (10.20)	• 오리엔테이션 및 가상융합 콘텐츠 동향 - 과정 소개 및 개발환경 설정 - 가상 전시 · 쇼룸 · 디지털 트윈 분야의 생성형 AI 활용 사례 • 생성형 AI, LLM, AI Agent, MCP 개념 이해 - 생성형 AI와 LLM의 동작 원리 및 활용 범위 - AI Agent와 MCP(Model Context Protocol)의 구조와 역할 • 리얼타임 3D 저작 환경 기초와 AI 개발환경 구축 - 3D 저작도구 화면 구성 및 공간 · 오브젝트 · 컴포넌트 · 좌표계 이해 - AI 개발환경 점검 (VS Code, Git, Claude Code)
Day 2 (10.21)	• AI를 활용한 가상 전시관 기획 및 공간 구성 - AI와 함께 전시 기획서 작성 (전시 주제 · 공간 구성 · 관람 동선) - AI Agent 작업 지침 문서 (CLAUDE.md) 작성 - MCP를 활용한 전시 공간 레이아웃 자동 생성 (그레이박스) - Git을 활용한 작업 이력 관리 및 이전 상태로 되돌리기 • 생성형 AI 기반 이미지 리소스 제작 - AI Generator를 활용한 텍스처 생성 및 적용 - 프롬프트 작성 기법 및 생성물 저작권 · 라이선스 유의사항 • MCP를 활용한 리소스 적용 및 전시 공간 연출 - 생성 리소스 импорт 및 전시 공간 배치 - 재질 · 조명 구성을 통한 공간 연출 - 관람자 1인칭 이동 및 시점 조작 구현
Day 3 (10.22)	• 바이브 코딩 기반 인터랙션 구현 - 객체간의 상호작용 구현 (선택 시 설명 패널 · 영상 · 사운드 재생) - 관람 안내 UI 구성 (전시 목록 · 위치 이동) - AI Agent 기반 오류 진단 · 수정 및 중간 점검 • LLM의 이해 및 로컬 LLM 환경 구축 - LLM 적용 사례 및 클라우드 · 로컬 LLM 비교 - 로컬 LLM(Ollama) 설치 및 경량 모델 설치 · 실행 - 도슨트 페르소나 및 시스템 프롬프트 설계 - 전시물 설명 자료 기반 지식 주입 (컨텍스트 구성) • 가상 전시관과 LLM 연동 - REST API 기반 로컬 LLM 연동 - 대화 UI 구현 및 스트리밍 응답 처리 • 결과물 WebGL 빌드 및 퍼블리싱 - WebGL 빌드 실습 - 웹 퍼블리싱 및 결과 발표

문의처 | 한국가상융합디지털산업협회 인력양성팀 양성모 과장
smyang53@mdia.or.kr / 070-8765-8307

본 과정은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국가상융합디지털산업협회가 주관하는 교육입니다.

- 최종 합격자 발표 이후 교육과정 무단 불참 및 중도 포기 시, 향후 교육 참여가 제한될 수 있습니다.
- 교육 기간 내, 정상적으로 출석을 완료하는 교육생에 한하여 교육 수료증이 발급 가능합니다.
- 과정 진행 시, 참가자의 모습이 촬영될 수 있으며 촬영된 사진 또는 동영상은 공익적 목적의 홍보 콘텐츠로 활용될 수 있습니다.
- 모든 과정은 저작권 보호법에 의하여 허가되지 않은 녹취/녹음/녹화는 금지되며, 이를 위반할 경우 법적 제재를 받을 수 있습니다.
- 프로그램 내용(일정, 진행방법, 장소 등)은 교육 및 현장 이슈에 따라 변경될 수 있습니다.