

2021 K-Digital Training

벤처스타트업 아카데미 훈련생 오리엔테이션

- 지능형 웹서비스 풀스택 개발
- 메타버스 기반 게임콘텐츠 기획



과정 매니저 소개



메타버스
담당

전혜성 매니저

TEL.
02-3429-5224

E-MAIL
hyesung.jeon@multicampus.com

과정 매니저 소개



풀스택
담당

문수경 매니저

TEL.
02-3429-5225

E-MAIL
smarie.moon@multicampus.com

과정 개요

교육 과정

메타버스기반 게임 콘텐츠 기획 오리엔테이션

교육 일정

2021.10.25(월) ~ 2021.04.11(월)
총 5.5개월, 960시간

교육 시간

온라인 집합 920시간

교육시간 09:00 ~ 18:00 (8H)

이러닝 40시간

교육시간 상시학습

※ 코로나로 인해 온라인으로 전환(QR출결)

교육 형태

Zoom을 활용한 비대면 교육
※ 반별 접속 정보는 별도 안내 참고

[지능형 웹서비스 풀스택 개발] 과정 로드맵

| 교과목명 | 주요구성내용(단원명) | 훈련시간 | | 학습방법 |
|----------------------------|-------------------------|------|-----|-----------------------------------|
| E-Learning | 프로그래밍과 인공지능 | 40 | | 상시학습 이러닝 |
| 데이터와 디자인씽킹을 활용한 서비스 기획 | 데이터 분석 및 시각화 | 16 | 40 | 비대면 집합 온라인 교육 |
| | 디자인 씽킹 기반의 아이디어 기획 | 24 | | |
| 문제해결 프로그래밍 | 문제해결 Java 프로그래밍 | 100 | 180 | |
| | 데이터 베이스 | 40 | | |
| | 알고리즘 | 40 | | |
| 풀스택 서비스 개발과 AI 플랫폼 활용 | 프론트엔드 프로그래밍 | 140 | 320 | |
| | 백엔드 프로그래밍 | 140 | | |
| | AI 플랫폼 | 40 | | |
| 참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 | 참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트 | 292 | 300 | |
| | 프로젝트 발표회 | 8 | | |
| 기업 OJT PBL 수행 프로젝트 | 오리엔테이션 | 16 | 80 | 비대면 집합 온라인 교육 / 현장 대면 교육 |
| | 프로젝트 기획 | 24 | | |
| | 프로젝트 개발 및 개선 | 32 | | |
| | 최종평가 | 8 | | |

※ 코로나상황과 기업상황에 따라
비대면 교육, 현장대면 교육 진행

[메타버스기반 게임 콘텐츠 기획] 과정 로드맵

| 교과목명 | 주요구성내용(단원명) | 훈련시간 | 학습방법 |
|----------------------|---|------|----------------------------------|
| E-Learning | · 누구나 쉽게 만들 수 있는 게임 그래픽 제작 (2D 슈팅게임) Part.1~4 | 40 | 상시학습 이러닝 |
| 게임 콘텐츠 기획 기본 | · 메타버스 기반의 게임 플랫폼 이해 및 콘텐츠 기초 · 게임 프로젝트 관리 및 개발 프로세스 | 80 | 비대면 집합 온라인 교육 |
| 게임 콘텐츠 기획 실무 | · 시스템 아키텍처 기획 · 콘텐츠 기획 · 레벨 디자인 · 메타버스 게임 콘텐츠 스크립트 | 280 | |
| 주간 프로젝트 | · 컨셉 기획서 작성 프로젝트 · 시스템 기획서 작성 프로젝트 · 콘텐츠 기획서 작성 프로젝트 · SMK 작성 프로젝트 · 리얼타임 레벨 디자인 프로젝트 | 80 | |
| 메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트 | · 아케이드게임 콘텐츠 제작 · 리듬게임 콘텐츠 제작 · 슈팅게임 콘텐츠 제작 · 방탈출게임 콘텐츠 제작 | 160 | |
| 메타버스 콘텐츠 프로젝트 | · 생존게임 콘텐츠 제작 · FPS게임 콘텐츠 제작 · 액션게임 콘텐츠 제작 · 대전게임 콘텐츠 제작 | 200 | |
| 현장실무 OJT | · 오리엔테이션 · 직무교육(기획) · 직무교육(개발) · OJT 마무리 | 80 | 비대면 집합 온라인교육 / 현장 대면 교육 |

※ 코로나상황과 기업상황에 따라
비대면 교육, 현장대면 교육 진행

[지능형 웹서비스 풀스택 개발] 과정 소개

01



기술 교육



프로젝트



02

프로그래밍 및 웹 서비스

데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획
문제해결 프로그래밍
풀스택 서비스 개발과 AI Platform 활용

종합 프로젝트 진행

참여기업 맞춤형 지능형 웹 서비스 프로젝트
프로젝트팀 구성 및 주제선정
프로젝트 진행 및 발표회

03

현장실무
OJT

오리엔테이션

프로젝트
기획

프로젝트
개발 및 개선

최종
평가



[메타버스기반 게임콘텐츠 기획] 과정 소개

01



기술 교육



프로젝트



02

게임 콘텐츠 기획 기본/실무

게임 프로젝트 관리 및 개발 프로세스
시스템 아키텍처 기획
콘텐츠 기획, 레벨 디자인
메타버스 게임 콘텐츠 스크립트

3단계 종합 프로젝트

주간 프로젝트
메타버스 실감형 콘텐츠 프로젝트
메타버스 콘텐츠 프로젝트

03 현장실무
OJT

오리엔테이션

직무교육
(기획)

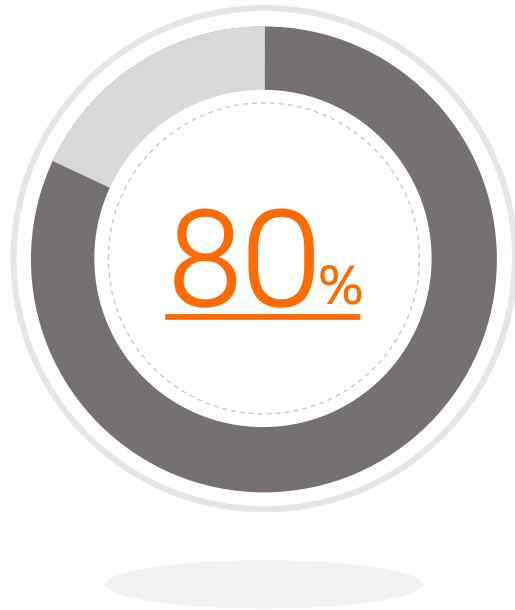
직무교육
(개발)

최종
평가

우수 훈련생 시상 안내

| 부문 | 구분 | 시상 시점 | 기준 | 시상 인원 | 상품 |
|------------------|-------------------|--------------------|--------------------------|--------|--------|
| 개 인 | 최우수상 | 과정 종료 후 | 필답형, 포트폴리오 및 태도 평가 결과 | 과정별 1명 | 상장, 상품 |
| | 우수상 | 과정 종료 후 | 필답형, 포트폴리오 및 태도 평가 결과 | 과정별 1명 | 상장, 상품 |
| | 모범상 | 과정 종료 후 | 훈련태도 및 출석률 | 과정별 1명 | 상장, 상품 |
| 프 로 젝 트 | 전공 활용 프로젝트 우수상 | 전공 활용 프로젝트 종료 후 | 전공 활용 프로젝트 최종 산출물의 심사 결과 | 과정별 1팀 | 상장, 상품 |

출결 안내



총 교육시간의
80% 이상 출석 시
과정 수료



하루 훈련 시간
50% (4시간) 이상
불참 시 1일 결석



지각·조퇴·외출
누적 **3회** 당
1일 결석

출결방법 | QR(1)

01 | HRD앱 실행



“고용노동부 HRD-NET
및 출결관리”
어플 다운로드 후 로그인

※ 09시 전 실행

02 | 입실 Check



QR 출결 메뉴를 클릭하고
입실버튼 클릭 후
ZOOM화면을 통해
QR코드 스캔

03 | 퇴실 Check



훈련이
종료되면
퇴실 처리

※ 미처리시 결석처리

04 | 출결내역 확인



자신의
출결 내용을 확인

02 | 입실 Check



01 도착 후 과정 조회

02 조회된 과정에서 입실 버튼 클릭

03 QR코드 스캔

04 스캔한 시간으로 입실 시간 반영

05 정산 반영되었는지 확인

06 부정출결 시 제적처리

QR 출결 메뉴를 클릭하고 입실버튼 클릭 후 QR코드 스캔

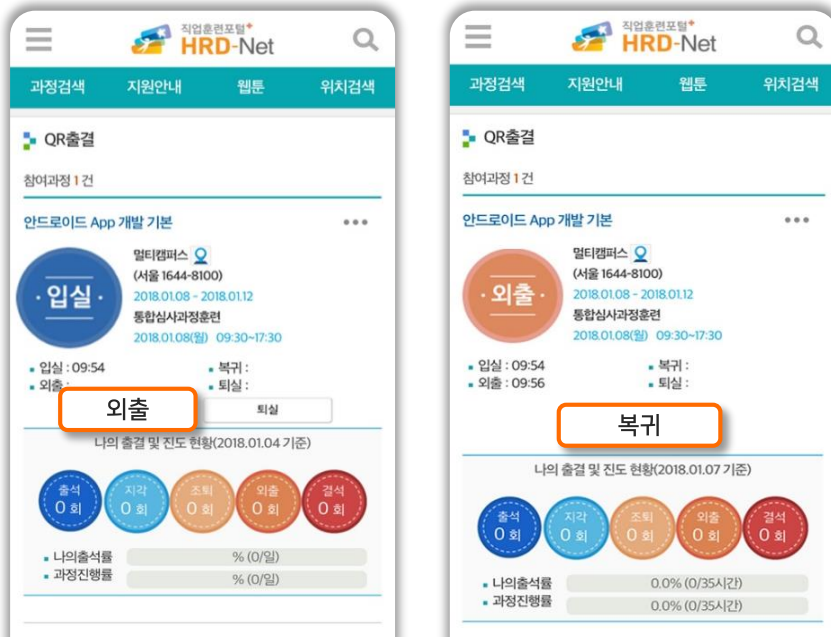
03 | 퇴실 Check



- 01 과정 종료 후 퇴실 버튼 클릭
- 02 QR코드 스캔
- 03 스캔한 시간으로 퇴실 시간 반영
- 04 정상 반영되었는지 확인
- 05 퇴실 미 처리 시 결석 처리

훈련이 종료되면 퇴실 처리
※ 미 처리시 결석 처리

※ | 외출 Check



01 외출 시 매니저에게 공유

02 매니저가 외출 신호 전송

03 복귀 시 매니저에게 공유

04 매니저가 복귀 신호 전송

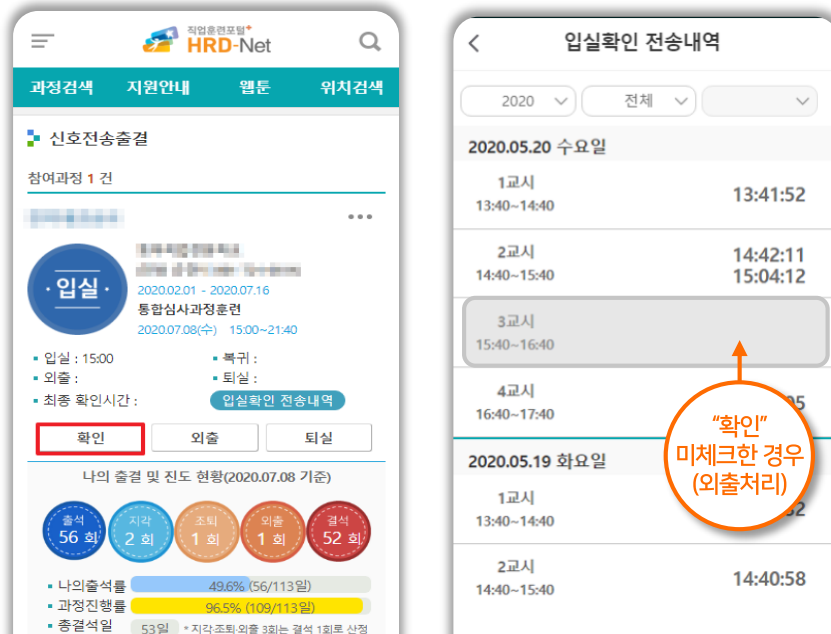
05 신호 확인하여 복귀 처리

※ 신호는 전송 후 5분간 유효

06 퇴실 미 처리 시 결석 처리

외출처리 없이 교육 중 자리 이석 시 부정출결로 간주

※ | 오전·오후 출석확인 신호 출결



01 오전 10시 HRD-net 어플에서 신호 확인

※ 신호는 전송 후 5분간 유효

02 오후 2시 HRD-net 어플에서 신호 확인

※ 신호는 전송 후 5분간 유효

03 신호 전송을 놓쳤을 경우,

수업이 진행되고 있는 zoom 화면 캡처
밴드로 매니저에게 전송

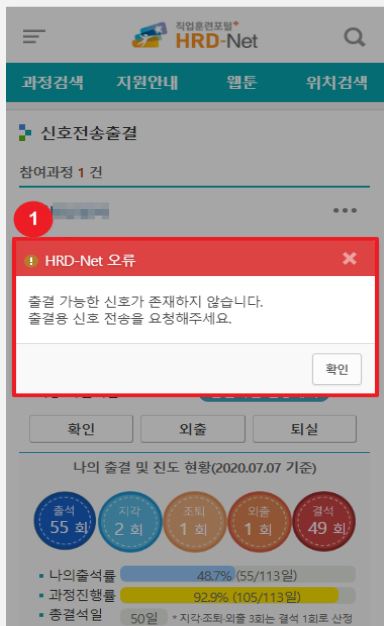
※ 날짜 및 시간이 확인 가능하도록

오전 10시, 오후 2시 신호 출결

출결방법 | QR(6)

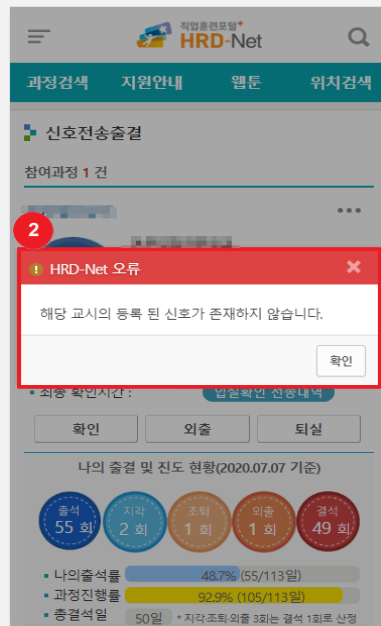
- 01 출결용
신호 등록이
없는 경우
→ 오류 메시지

출결진행
(출결신호 없음)



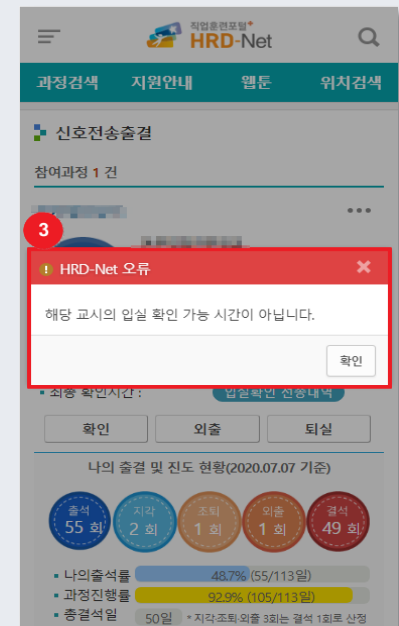
- 02 교시별 입실(출석)
확인용 신호 등록이
없는 경우
→ 오류 메시지

입실확인
(교시별 신호 없음)



- 03 교시별 입실 확인(출석)
신호는 있지만 등록 가능
시간이 아닌 경우
→ 오류 메시지

입실확인
(입실 가능시간 아님)



출결 예외 사항

| 구분 | 대상 | 일수 |
|----------|---|------|
| 훈련·시험·면접 | 예비군·민방위훈련, 취업, 창업을 위한 시험 (자격·면허증 등, 「자격기본법」상 공인 민간자격증이 아닌 경우도 포함) 입사시험, 기능경기대회 출전 | 소요일수 |
| 결혼 | 본인 | 5일 |
| | 자녀 | 1일 |
| 사망 | 배우자, 본인 및 배우자의 부모 | 5일 |
| | 본인 및 배우자의 조부모, 외조부모 | 2일 |
| | 자녀와 그 자녀의 배우자 | 2일 |
| | 본인 및 배우자의 형제자매 | 1일 |
| 질병, 입원 | 본인(진단서: 병명, 질병코드 必, 치료 확인서) | 소요일수 |

- ※ 위 사항이 발생할 경우 **최소 1일 전까지** 매니저에게 알려주세요.
- ※ 위 사항에 대한 인정 범위는 발생일로부터 계산됩니다. (훈련지침)
- ※ 대표 항목 제출서류 : 예비군 훈련 - 훈련필증, 면접 - 면접증명서

비대면 교육 안내

1 강사 PC 화면

2 PC 화면 공유 중일 때 뜨는 플로팅 바

3 강사 비디오 화면

4 비디오/오디오 제어

5 메인 톨 (채팅, 손들기 등)

6 회의 나가기

종료

음소거 비디오 시작

초대 참가자 2 화면 공유 채팅 기록 반응

화면 공유

기본 고급

화면 1 화면 2 화이트보드

iPhone/iPad

PPT이미지.pptx - PowerPoint

중 학습자 매뉴얼_회의_0402.pptx...

캡처 도구

*제목 없음 - Windows 메모장

Tool

화상 강의

요금제 및 가격 책정 - Zoom - Int...

모든 장 표시...

컴퓨터 소리 공유 전체 화면 비디오 클립으로 최적화

공유

O-weol Son의 화면을 보고 있습니다. 옵션 보기

O-weol Son

강사 비디오 화면

비디오/오디오 제어

메인 톨 (채팅, 손들기 등)

종료

비대면 교육 안내

실시간 교육 중 훈련생의 얼굴 1/2 이상 웹캠에 노출되어야 함

Q.

노트북이나 웹캠이 없으면 어떻게 해야 하나요?

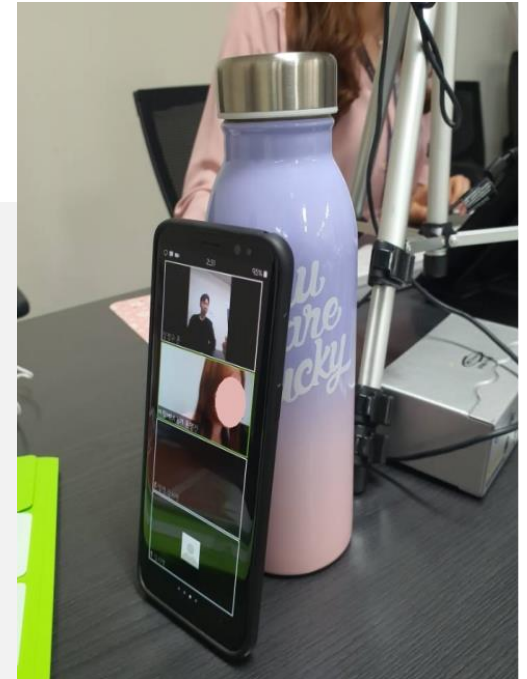
A.

데스크탑 PC를 사용하시거나 웹캠이 없으신 분들께서는
PC와 모바일 **2개 모두 참석** 부탁드립니다.



- PC: 화면 보기, 채팅 기능 사용
- 모바일: 휴대폰 카메라 이용하여 웹캠 사용

예) PC 접속 시 이름 설정: 홍길동(PC)
모바일 접속 시 이름 설정: 홍길동(폰)



비대면 교육 안내

근태 관리

교육시작 전 줌 접속

지각/조퇴/외출 시 강사 및 매니저에게 공유

외출처리 없이 수업 시간에 자리 비울 경우 부정출결로 간주

※ 시스템 오류 등의 예외상황을 제외하고 **출결체크는 훈련생의 몫**입니다.

줌 활용 에티켓

화면 녹화 및 강의 녹음, 수업 내용 배포 금지

화면 공유 활용하여 질문 시 강사님에게 사전 허락 받아야 함

MLP 활용 (멀티캠퍼스 러닝 플랫폼)

과정별 MLP 공지 상시 확인

문의사항은 댓글 활용

교재 배송

단원별 활용 교재는 개별 배송 예정

추후 공지 확인

밴드 안내

The screenshot displays the BAND app interface. The top navigation bar is orange with the BAND logo, a search bar, and icons for new posts, search, notifications, chat, and profile. Below the navigation bar, there are tabs for '게시글' (Posts), '사진첩' (Photo Album), '일정' (Calendar), and '친부' (Friends). The main content area shows a post titled '[KDT 3차] 메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획' (Planning of Metaverse-based Game Content for KDT 3rd Round). The post includes a thumbnail image, a description, and a list of members. A chat window is overlaid on the right side of the screen, showing a conversation with a band member named '전혜성' (Jeon Hye-seung). The chat window has a title bar with the band name and a close button. The chat content shows a message from '전혜성' about the game content planning, followed by a response from '문마리' (Moon Ma-ri) welcoming her to the band.

밴드 소개 설정 >

밴드와 게시글이 공개되지 않습니다.
초대를 통해서만 가입할 수 있습니다.

밴드 설정

[KDT 3차] 메타버스 기반 게임 콘텐츠 ...

글 내용, #태그, @작성자 검색

새로운 소식을 남겨보세요.

최신순 ▾

전혜성
지금 막

디지털 핵심 실무인재 양성 사업 K-Digital Training 벤처스타트 <메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획>
밴드에 오신 것을 환영합니다!
모두가 함께 사용하는 공간이니 서로를 존중하고
예의 있는 밴드가 될 수 있도록 다 같이 노력해주세요 :)

【 밴드 이용 규칙 】

1. 밴드 내 프로필은 '실명'으로 설정
2. 밴드 내 공지글을 올리기 전 매니저에게 확인 후 게시

...더보기

😊 표정 짓기

문마리
2021년 10월 14일 오전 9:07

전혜성님의 초대로 문마리님이 가입했습니다.
댓글로 반갑게 인사해주세요!

😊 표정 짓기

채팅

[KDT 3차] 메타버스 기반 게임 콘텐츠 기획 (2)
밴드 전체 멤버들과 함께 하는 채팅방

band.us/band/85575659/chat/CbFKaL

[KDT 3차] 메타버스 기반 게임 콘텐츠 ...

보낼 메시지를 입력하세요.

01 요청 및 문의사항 "1:1 채팅"

멀티캠퍼스 러닝플랫폼 안내

MLP Multicampus
Learning Platform

Feed

Discover

Connect

Me

📖 교과목 목록보기



과정

데이터와 디자인 씽킹을 활용한 서비스 기획

디자인씽킹

데이터분석

데이터시각화

K-digital



0



0

교과목 7

< 2021/01/14 >

📅 강의 일정표

🔄 새로고침

현재 과정
수강 중입니다

학습현황

나 수료기준 80

멤버 수료기준 80

멤버 7 전체보기



test1, test2, test3 외 4 명이 가입했습니다.

📖 과정 상세 보기



참여강의

단원1_교과목(01.25-02.09)

NOW 01/12 00:00

~02/09 23:59

설명: AI 서비스를 위한 기반 언어 프로그래밍 <https://lc.multicampus.com/k-digital/#/course/CRS20201126135672472>

장소: <https://lc.multicampus.com/k-digital/#/course/CRS20201126135672472>



참고자료

단원1_참고자료



과제

단원1_과제

미제출



미처리



시험

단원1_시험

미실시



미처리



검문

단원1_검문(강사:전은수)

미실시



미참여



시험

테스트 시험

미실시



미처리

01 공지사항

02 사전학습

03 과제

04 시험

05 설문

출석 체크 오류시 안내

01

휴대폰
오류화면 캡처

Error 404--Not Found

From RFC 2068 Hypertext Transfer Protocol -- HTTP/1.1:

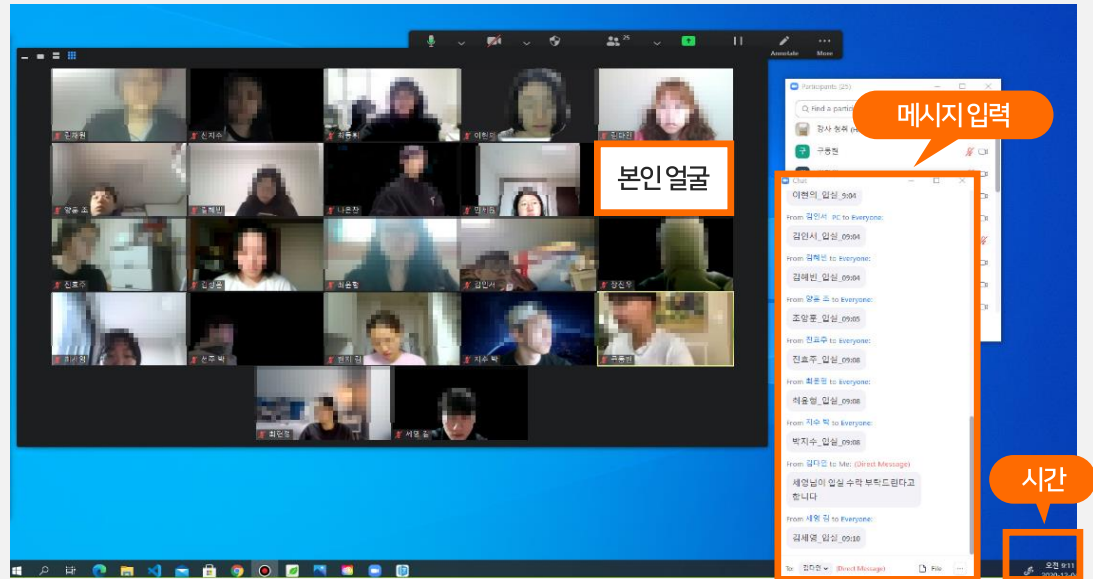
10.4.5 404 Not Found

The server has not found anything matching the Request-URI. No indication is given of whether the condition is temporary or permanent.

If the server does not wish to make this information available to the client, the status code 403 (Forbidden) can be used instead. The 410 (Gone) status code SHOULD be used if the server knows, through some internally configurable mechanism, that an old resource is permanently unavailable and has no forwarding address.

02

본인 얼굴, 채팅창 입실 확인 메시지,
우측하단 시간 캡처 必



03

해당 과정의 매니저 이메일 주소로 1,2번 증빙 모두 제출시 출석 인정

생활 안내

건강 관리

교육기간 동안 코로나19 감염예방에 주의
※ 온도 37.5도 이상 측정시 매니저에게 즉각 알림

근태 관리

교육시작 입실 및 착석
지각/조퇴/외출 시 강사 및 매니저에게 공유
(※ 무단외출 적발시 제적처리)
단위기간 50% 이상 결석 시 제적

MLP, 밴드 활용

MLP(멀티캠퍼스 러닝플랫폼): 공지사항, 시험 등 활용
밴드: 문의사항은 1:1 채팅 활용

훈련 장려금 지급 (월 1회)

단위기간(1개월) 경과 시 개인별로 훈련장려금 지급
실업급여 수급/구직활동지원금 등 여부에 따라 개인별로 금액 상이
출석율에 따라 일할 계산 (최소 1개월 내 80% 이상 출석)



고용노동부

Ministry of Employment and Labor

2021 K-Digital Training 벤처스타트업 아카데미

THANK YOU

www.multicampus.com

서울특별시 강남구 언주로 508 10-17층



multicampus

Copyright by Multicampus Co., Ltd. All right reserved.