

강의 소감문

이름	방창현	학번	2021254011
----	-----	----	------------

강연 제목	어프렌티스프로젝트
강사명	전주대학교 이광재 교수님
강연 일자	2021년 9월 9일

1. 강의 요약 및 소감: (문장식으로 작성, 조리 있는 글쓰기 연습의 기회)

1. 메타버스 개념

- 추상, 초현실(Meta)과 세계,우주(Verse)라는 개념이 결합된 결합세계이며 또 다른 내가 활동하는 가상의 공간이다. 특성으로는 경험, 발견, 창작자 경제, 공간 컴퓨팅, 탈중심화, 휴먼인터페이스, 인프라스트럭처의 단계로 이루어져 있다.
- 메타버스의 유형은 확장현실에 증강경험이 더하여 디지털 트윈과 몰입가상세계를 제공한다.
- 개발도구로는 아마존 sumerian과 마이크로소프트의 애저디지털 트윈, 어도비 creative cloud가 있다.

2. 메타버스 트렌드

- 인터넷과 SNS에 버금가는 폭발력이 있을 것으로 보이며 현실과 가상을 연결하고, 경험확장시키며, 사회경제 문화활동에 많은 영향을 주며, 초고부가가치를 생성하고 있다.
- 가상공간과 디지털 정체성을 체감하고 투자도 늘어나고 AI가 창의적 협력자로 부상할 것이고 두뇌와 컴퓨터 연동 및 VR/AR등으로 인공지능체계 부상할 것으로 보임. 실시간 데이터 수집과 분석 등으로 현실 구현이 쉬워지고 표준적 공간만이 아닌, 대체 가능 플랫폼도 나고 있으며 투명하고 익명화된 스마트 계약 등이 활성화되어 자생력 있고 독립적인 특정 플랫폼과 앱이 생길 것으로 보임.
- 메타버스의 대표주자로는 roblox가 있다. 우리나라 메타버스의 국가대표로는 제페토가 있다.
- 한국 메타버스 육성 방향으로서는 가상융합경제로 디지털 대전환으로 하려고 한다. 디지털트윈, 빅데이터, 네트워크, 인공지능, 가상융합카테고리로 메타버스를 집중 육성할 계획이다.
- 메타버스 얼라이언스라는 미래 플랫폼 메타버스 구축을 위한 민간 협의체를 구성했다.
- 우리나라에서 최근 가장 강렬하게 메타버스를 인지하고 있다. 30대가 10대/20대 대비 인지비율이 높다.

3. 메타버스 응용

- 구찌가 제페토와 제휴하여 브랜드 홍보 전용공간을 구축하였음.
- YG, JYP등도 제페토에 소속 연예인에 특화된 전용 가상공간을 만들고 소속 연예인 아바타들을 배치하여 사인회, 공연등 이벤트를 개최했다.
- 순천향대학교는 최근 대학총장과 신입생들이 아바타로 입학식 진행을 하였다.
- 비즈니스가 많이 확장되면서 NFT와도 융합되고 있다.

2. 개선사항: (강의실 환경, 강의 방법, 강사 음량, 강의 내용 구성, 기타 건의사항)

요즘 최신 이슈사항인 메타버스에 대해서 자세한 설명을 들을 수 있어서 좋았습니다.