



디지털 시민교육 메타버스 플랫폼 구축

2023.09



CONTENTS



일반현황

1.제안사의일반현황

Ⅳ. 성능 및 품질

1.인터페이스요구사항 2.성능및품질보증방안 전략 및 방법론

1.시업이해도 2.추진전략및적용기술

프로젝트 관리

1.시업수행조직 2.관리방법론및일정계획 기술및기능

1.콘텐츠개발 2.기능구현

3.보안및테스트요구시항

프로젝트 지원

1.하자보수및교육지원

메타버스·AR·VR 전문 기술력을 보유하고 있는 ㈜와이엠엑스와 다양한 디지털 교육 콘텐츠 기획·설계 경험이 있는 ㈜넘버나인의 컨소시엄을 통해 디지털 시민교육 메타버스 플랫폼 구축 사업을 성공적으로 수행하겠습니다.





회사명	와이엠엑스
사업분야	AR, VR, 메타버스 플랫폼 전문기업 - 100여건의 AR·VR 프로젝트 수행
자본금	10억원
매출액	26억 원 (2022년 기준)
임직원	63명 (연구개발 87% , 영업/마케팅 8%, 경영관리 5%)
설립년도	2018년 1월
사업장	서울 성동구 성수일로 4길 25, 19층





넘버나인
디지털 교육 콘텐츠 전문기업 - 교육부·산자부 디지털 리터러시 교육 콘텐츠 개발
3억원
3억 원 (2022년 기준)
12명
2020년 7월
경기도 성남시 수정구 대왕판교로 815 메타버스허브 4층



사업 목표

비전

비전

디지털 사회에서 인성과 역량을 갖춘 균형 있는 미래 인재 육성 & 디지털 격차 해소로 공교육의 신뢰도 제고

목표

메타버스 기반 학생 맞춤형 교수·학습공간 제공

세부 목표

- 상용화된 메타버스 플랫폼 활용 3D 가상 공간 구성
- 학습 및 진단 기능 및 수업관리(LMS) 기능 구현
- 확장성을 고려한 시스템 구조와 DB 구축
- 안전 필터링 기능

디지털 역량 진단 시스템 및 콘텐츠 개발

- (경기도교육청의 디지털 역량 진단 도구 기반) 디지털 역량 진단 시스템 개발
- 디지털 역량 진단 콘텐츠 개발
- 게임형 진단 스토리보드
- 진단용 게임 및 퀴즈 개발

디지털 시민 교육 과정 및 콘텐츠 개발

- 디지털 시민교육 콘텐츠 45종 개발
- 게임형 스토리보드 개발
- 메타버스 연계 콘텐츠 학습 기능 구현
- 교수학습 지도안 15차시 개발
- 학습용 게임 및 퀴즈 개발

추진 전략

교육현장선호 플랫폼 선정

360도

입체 진단 콘텐츠

- 디지털 시민으로 체험 가능한 디지털 도시
- 도심 속 일상 공간 구성
- 메타버스 윤리원칙 가이드가 내재된 플랫폼

- 역량 진단에 따른 개별 학습격차 고려
- 학교급별 3단계 난이도의 맞춤형 코스 웨어 제안

3단계 맞춤형 코스웨어

- 경기형 진단 도구 활용한 게임형 콘텐츠 구혀
- 학교 및 가정 내 개인별 행동 데이터까지 집계하여 다면적인 디지털 역량 진단

실시간 수업 지원 LMS

- 디지털 활동 실시간 파악, 분석, 피드백 제공
- 메타버스 활동 통제, 권한 부여 등 관리 메뉴
- 수업 및 평가 설계 툴 제공

