

# 메타버스로 일하는 세상, 게임 DNA를 이식하라

- 수강 차시 : 총 20차시
- 학습 기간 : 30일
- 학습 시간 : 11시간

※ 총 학습시간은 퀴즈 및 Summary 학습을 포함한 자기주도 학습시간입니다.

※ 1일 학습시간은 최대 8시간까지 가능하며, 초과하여 수강할 수 없습니다.

이 과정은 메타버스의 개념과 구성 요소를 이해하고, 게임 요소를 기반으로 한 활용 방안을 학습하는 과정입니다. 메타버스의 다양한 적용 사례를 통해 게이미피케이션 전략을 익히고, 직무에 적용 가능한 아이디어를 도출하는 방법을 습득하며, 디지털 환경에서 새로운 비즈니스 기회를 발굴할 수 있는 실무 역량 강화를 목표로 합니다.

## 학습 목표

01

메타버스의 개념을 이해하고 메타버스 구성 게임 요소를 학습하여 직무 적용 아이디어를 도출할 수 있다.

02

메타버스의 다양한 응용 분야와 적용 사례를 통해 게이미피케이션 적용 실무 방안에 대해 말할 수 있다.

## 학습 대상

01

메타버스에 대한 기초 지식 및 인사이트를 얻고 새로운 기회를 모색하고자 하는 임직원

차시	차시명	학습시간
1	메타버스란 무엇인가? - 기초	00:41:00
2	메타버스의 본질은 게이미피케이션	00:30:55
3	메타버스의 지속가능성과 게임화	00:31:28
4	메타버스 요소 - 상호운용가능한 3D 에셋	00:29:05
5	메타버스 요소 - 아바타와 옷	00:33:44
6	메타버스 요소 - 가상세계와 현실세계의 융합	00:32:02
7	메타버스 요소 - 지리공간	00:29:53
8	메타버스 요소 - 사용자 아이덴티티	00:36:52
9	메타버스 요소 - UI, AR, XR	00:32:29
10	메타버스 요소 - 보안, 개인정보보호	00:34:34
11	메타버스 요소 - 도구, 크리에이터	00:34:36
12	메타버스 플랫폼 리뷰 - 디지털 테마파크 등	00:34:22
13	메타버스 응용분야(1) - 지급결제, 거버넌스, 헬스케어	00:31:34
14	메타버스 응용분야(2) - 비즈니스, 게임	00:33:06
15	게이미피케이션이란? - 게임과 게임화	00:28:56
16	게임적 요소 - 몰입, 동기부여와 보상	00:36:54
17	게임적 요소 - 자기표현과 성취, 즉각적인 피드백	00:40:11
18	게임적 요소 - 경쟁과 리더보드, 점수와 배지	00:49:24
19	게이미피케이션 적용 사례 - 교육 (게임 같은 수업)	00:30:51
20	게이미피케이션 적용 사례 - 금융 (금융 문해력 향상)	00:33:25