

보도 시점 2026. 4. 14.(화) 10:00 (2026. 4. 14.(화) 석간) 배포 2026. 4. 13.(월) 14:00

인공지능확장현실 시대를 이끌 인재, 지금 시작합니다.

「가상 융합기술 아카데미」 제5기 입학식 개최

- 인공지능 기반 확장 현실 서비스 구현 가능한 실무형 융합 인재 양성 -
- 우수 팀 부총리 겸 과기정통부 장관상 수여, 직무실습(인턴십)·창업 연계 등 취창업 지원 강화 -

과학기술정보통신부(부총리 겸 과학기술정보통신부 장관 배경훈, 이하 '과기정통부')는 인공지능(AI)과 확장 현실(XR) 기술 융합을 기반으로 차세대 가상 융합 산업을 이끌 청년 개발자와 창작자를 양성하는 「가상 융합기술 아카데미」 제5기 입학식을 4월 14일(화) 가상 융합 산업 허브(경기도 성남시 판교)에서 개최하였다.

「가상 융합기술 아카데미」는 과제(프로젝트) 중심의 실무형 교육을 통해 인공지능(AI) 및 가상 융합 산업 현장에 즉시 투입 가능한 전문 인력을 양성하고, 청년들의 취·창업을 지원하는 인재 양성사업이다. 2022년 출범 이후 4년간 총 913명의 실무형 인재를 배출하였으며, 외부 대회 수상 34건, 사업화 과제 181건을 창출하는 등 가상 융합 분야 대표 인재 양성 프로그램으로 자리매김하였다.

이번 제5기 교육과정은 전공별 기초교육을 시작으로 4월 13일부터 8월 31일까지 전공 교육(Unity, Unreal, 백엔드, 인공지능, TA 등 5개 전공), 공통 교육(콘텐츠 및 서비스 기획, 산업 동향 전문가 특강 등), 융합 과제 수행(생성형 인공지능 기반 가상 융합 서비스 기획·개발) 순으로 진행되며, 전문가의 밀착 지도를 통해 실무 역량을 강화하고, 가상 융합 산업 분야 핵심 전공을 중심으로 약 5개월간 집중 교육이 진행된다.

이번 기수에는 세계적 기업 출신의 전문 인력도 참여해 눈길을 끌었다. 유니티 전공에 참여한 최정환 교육생은 미국 카네기멜런대학교 석사 과정에 재학 중(현재 휴학 중)이며, 블리자드 엔터테인먼트에서 약 7년간 사용자 경험/사용자 인터페이스(UX/UI) 디자이너로 근무한 경력을 보유하고 있다.

※ 블리자드 엔터테인먼트: '월드 오브 워크래프트', '오버워치', '디아블로' 등 세계적으로 인기를 끌었던 작품(글로벌 히트작)을 개발한 세계적인 게임 개발사

그는 “확장 현실 분야는 단순 디자인을 넘어 기술에 대한 이해가 필수적”이라며, “기존 사용자 경험(UX 경험)과 새로운 기술을 결합해 지능형 안경(인공지능 글래스) 환경에 최적화된 사용자 경험 서비스를 개발하고, 향후 창업까지 이어갈 계획”이라고 포부를 밝혔다.

이번 제5기에는 세계적 콘텐츠 기업 출신 전문가, 넷마블 게임 제작 총괄 등 산업 현장 경험이 풍부한 강사진이 참여하여 교육의 실효성을 높였다. 특히 전공별 기술 강사와 전문 강사를 분리 운영하는 ‘이원화 교육체계’를 도입하여 교육 설계부터 실습, 과제(프로젝트)까지 전 과정을 지원하여 교육생의 과제(프로젝트) 완성도를 한층 강화하였다.

교육생에게는 창작 공간, 개인용 컴퓨터 및 소프트웨어 등 교육 기반 장비(인프라)가 제공된다. 교육 종료 후에는 기업체용 상담회가 열리며, 우수 교육생(팀)에게는 부총리 겸 과기정통부 장관상, 기업 직무실습(가상 융합 서비스 기업 인턴십) 기회, 창업 상담 등 실질적인 취·창업 지원 혜택이 주어진다.

이날 입학식에서는 교육생 대표 선서와 함께, ‘사용자 제작 콘텐츠 이음터(UGC 플랫폼)와 인공지능 기술이 만들어 준 기회’를 주제로 벨스위크 운영진 대표의 특별강연이 진행되어 가상 융합콘텐츠 산업의 방향성과 가능성을 공유하였다.

과기정통부 남철기 소프트웨어정책관은 “가상 융합기술은 단순한 3차원 가상 공간을 넘어, 인공지능과 결합하여 새로운 산업과 사회 구조를 만들어 가는 핵심 기술”이라며, “가상 융합기술 아카데미를 통해 청년들이 실무 역량과 창의성을 갖춘 핵심 인재로 성장할 수 있도록 적극 지원하겠다.”라고 밝혔다.

담당 부서	소프트웨어정책관	책임자	과장	설재진 (044-202-6350)
	디지털콘텐츠과	담당자	사무관	소나영 (044-202-6356)
관련 기관	한국전파진흥협회	책임자	센터장	임윤혁 (02-317-6136)



□ 행사 개요

- (목적) 차세대 가상 융합 산업 분야를 선도할 청년(39세이하) 개발자·창작자 양성을 위한 제5기 「가상융합기술 아카데미」 교육생 입학 축하
- (일시) '26. 4. 14.(화), 10:00~11:00
- (장소) 가상융합산업허브(판교) 첨단공연장
- (참석) 과학기술정보통신부, 한국전파진흥협회, 정보통신산업진흥원, 특강자, 강사, 교육생 등 약 110명

[가상융합기술 아카데미 개요]

- (대상) 만 39세 이하 청년(지역, 학력, 전공, 경력 등 불문)
- (기간/장소) 4~12월(9개월) / 가상융합기술 아카데미(판교)
- (교육인원) 75명(Unity, Unreal, 백엔드, AI, TA 각 전공별 15명 내외)
- (교육생 혜택) 우수팀 부총리 겸 과기정통부 장관상 수여, 교육훈련비 지급, 개인 노트북 및 SW 등 교육 장비·개발 공간 제공, 기업 멘토링 및 인턴십 참여 기회·창업컨설팅 제공

□ 세부 일정(안)

※ 사회자 : 박유림 아나운서

구분	시간	주요 내용	비고		
VIP 환담	09:50-10:00(10')	○ VIP 티타임	VIP 대기실		
1부	개회/안내	10:00-10:02(02')	○ 행사소개	가상융합산업허브 첨단공연장	
	내빈소개	10:02-10:05(03')	○ 주요 내빈 소개		
	인사말	환영사	10:05-10:08(03')		○ 한국전파진흥협회
		격려사	10:08-10:11(03')		○ 정보통신산업진흥원
		축사	10:11-10:14(03')		○ 과학기술정보통신부
	입학식	교육소개	10:14-10:17(03')		○ 가상융합기술 아카데미 교육 영상 시청
		입학선서	10:17-10:20(03')		○ 교육생 대표 입학 선서(5기 교육생)
기념 촬영	10:20-10:25(05')	○ 기념 촬영			
2부	특강	10:25-10:45(20')	○ 기업 전문가 특강(벨스워크 대표)		
		10:45-10:55(10')	○ '25년 우수팀 성과 발표(4기 수료생)		
	공지/폐회	10:55-11:00(05')	○ 교육생 안내 및 행사 마무리		

□ 사업 개요

- (목적) AI 기반 가상융합산업 분야 취·창업 희망 청년 대상 개발·창작 교육을 지원하여 산업 현장에 투입 가능한 개발자·창작자 양성
- (수행기관) 한국전파진흥협회(RAPA)
- (교육대상) 만 18세 이상 39세 이하 청년 75명(지역, 학력, 전공, 경력 등 불문)
- (기간/장소) 4월~12월(9개월) / 가상융합기술 아카데미
- (교육 혜택) 우수자(팀) 장관상 수여 및 인턴십 기회·창업컨설팅 제공, 교육훈련비 지급, 교육 장비·개발 공간, 기업 멘토링 제공 등

□ 사업 내용

- XR(Unity·Unreal), AI, 백엔드, TA(Technical Artist) 등 기초·전공·공통교육 및 생성형 AI 기반 프로젝트 협업 등 개발자 및 창작자로서의 역량 강화
 - (커리큘럼 확정) 가상융합분야 최신 트렌드 및 현장 수요를 반영한 교육 커리큘럼 도출, 전문·기술 강사진을 편성하여 교육과정 최종 확정
 - (교육생 선발) 서류심사 및 온라인 면접 등을 통해 지원자의 참여 의지, 기본 직무 소양 등을 심층적으로 평가하여 교육생 선발
 - (정규과정 운영 및 융합프로젝트) 기초·전공·공통교육 및 생성형 AI 기반 융합과정을 통해 중급이상의 가상융합서비스 개발자·창작자 양성
 - (성과공유회 및 후속지원) 우수자(팀) 시상 및 수료증 수여, 채용 상담 등 성과공유회 개최, 인턴십 참여 기회·창업컨설팅 제공 등

['25년도 주요 행사 사진]



입학식



해커톤(미드나잇 캠프)



성과공유회(수료식)