|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 디지털콘텐츠 개발인력 역량강화 교육 과정 | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Ⅰ. 참가신청서** | | | | | | |
| **과 정 명** |  | | | | | |
| **성 명** |  | | | □남 □여 | **연 락 처** |  |
| **생년월일** |  | | | | **휴대전화** |  |
| **현거주지** |  | | | | **e-mail** |  |
| **최종학력** | **기간** | **학교명 및 학과명** | | | **비고** | |
| 20 . . . ~ 20 . . . |  | | | 졸업□ 졸업예정□ 수료□ 중퇴□ | |
| **경력**  **또는**  **관련 경험** | **근무처** | **근무기간** | | **직급** | **담당업무** | |
|  | 20 . . . ~ 20 . . . | |  |  | |
|  | 20 . . . ~ 20 . . . | |  |  | |
|  | 20 . . . ~ 20 . . . | |  |  | |
| ※ 정보통신산업진흥원, 한국생산성본부, 라이크코퍼레이션, 한국가상증강현실산업협회는 개인정보보호법 시행으로 인한 신청인의  개인정보를 다음의 목적으로 보유하고 활용합니다. 개인정보 수집 동의를 거부하실 수 있으며, 다만 이 경우 프로그램 참가 신청이  제한될 수 있음에 유의하시기 바랍니다.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **개인정보 수집항목** | **개인정보의 수집 및 이용 목적** | **개인정보의 보유 및 이용 기간** | **동의여부** | | ▪성명, 소속/직위,생년월일,학력사항  ▪연락처(전화번호,이메일) | 본인확인, 공지사항의 전달 등 | 2022년 12월 31일까지 | 동의■ 동의안함□ |     **위와 같이 디지털콘텐츠 개발인력 역량강화 교육과정 참여를 신청하며 기재한 내용이 사실임을 서약합니다.**  **2021**년 월 일  신청인 (서명 생략) | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Ⅱ. 자기소개서** | | | | | | |
| 본인의 개발역량, 선수지식 등 현재 수준  (ex.유니티 중급 수준, 3D MAX 초급 수준) | | |  | | | |
| 지원동기 및 목적 | | |  | | | |
| 본 교육과정 수료 후 향후 기술 활용 계획  (ex.사내 프로젝트 및 포트폴리오 활용 등) | | |  | | | |
| ※ 작성요령(2페이지 이내 작성. 자기소개서는 교육생 선발 심사 기준이 됩니다.)  ①본 교육과정에 지원한 동기 ②**본 교육과정 수료 후 향후 기술 활용 계획 또는 성취하고자 하는 목표(진로)**  등을 위주로 작성 | | | | | | |

※ 교육 수요 조사는 향후 교육과정 개설의 참고 자료가 됩니다.

|  |
| --- |
| **Ⅲ. 교육 수요 조사** |
| 1.귀하의 연령대는 어떻게 되십니까? ( ) |
| ①20대 ②30대 ③40대 ④50대 ⑤기타( ) |
| 2.본 교육 과정은 어떤 경로를 통해 알게 되셨나요? ( ) |
| ①XR Campus 홈페이지 ②온오프믹스 ③포털사이트(네이버/다음/구글 등) ④SNS(페이스북/인스타그램 등) ⑤지인소개  ⑥타플래폼(Festa/링커리어/요즘것들/Shared IT/Okky 등) ⑦카페커뮤니티 ⑧기타( ) |
| 3.융합 콘텐츠 제작을 위한 주요 관심분야는 무엇입니까? ( ) |
| ①VR/AR/MR/XR ②미디어(방송,영화) ③공연,전시 ④컴퓨터그래픽스 ⑤기타( ) |
| 4.융합 콘텐츠 제작을 위한 엔진 또는 그래픽 툴 교육이 있다면 어떤 교육이 필요하다고 생각하십니까? ( ) \*중복선택가능 |
| ①XR(VR/AR/MR) ②머신러닝/인공지능 ③엔진(Unity, Unreal 등) ④디지털휴먼 ⑤그래픽(3D MAX/MAYA/Blender 등)  ⑥기타( ) |
| 5.엔진 또는 그래픽 툴 교육이 진행된다면 레벨 수준을 고려하여 참여하고 싶은 과정은 무엇입니까? ( ) |
| ①기초과정 ②심화과정 ③응용과정 ④플러그인 ⑤기타( ) |
| 6.XR 융합 콘텐츠 제작을 위해 듣고 싶은 구체적 강의는 무엇입니까? ( ) \*중복선택가능 |
| ①XR 콘텐츠 제작 기술 ②UI/UX 디자인 ③XR 콘텐츠 제작 기획 및 연출 ④XR Facade ⑤XR Sound ⑥Virtual Studio  ⑦디지털 휴먼 ⑧Digital Twin ⑨볼륨메트릭 ⑩기타( ) |
| 7.본인의 전문성 강화를 위해 월간 어느 정도의 기간을 투자할 수 있습니까? ( ) |
| ①1일 ②3일 ③5일 ④7일 이상 ⑤기타( ) |
| 8.1일(회) 교육 시간은 어느 정도가 적정하다고 생각하십니까? ( ) |
| ①2시간 ②3시간 ③5시간 ④6시간 ⑤8시간 ⑥기타( ) |
| 9.교육 수강을 위해 편안한 시간은 언제입니까? ( ) |
| ①주중 오전·오후 ②주중 퇴근 이후 ③토요일 ④일요일·공휴일 ⑤기타( ) |
| 10.교육 개설이 되었으면 하는 과정을 자유롭게 기재해 주세요. (ex)유니티 ML-Agent 교육을 3일 정도 진행했으면 합니다.) |
|  |
| - 감사합니다 - |