

직무기술서

채용분야	가상증강현실 콘텐츠 기획·제작 관리	분류 체계	대분류	20. 정보통신	
			중분류	02. 통신기술	
			소분류	04. 실감형콘텐츠제작	
			세분류	01. 가상현실콘텐츠제작	03. 증강현실 콘텐츠제작
직무개요	<ol style="list-style-type: none"> 초·중학 증강현실/가상현실 콘텐츠 기획 초·중학 증강현실/가상현실 콘텐츠 제작관리 증강현실/가상현실 콘텐츠 제작사업 지원 				
세부직무	<ol style="list-style-type: none"> 초·중학 증강현실/가상현실 콘텐츠 기획 : 20% <ul style="list-style-type: none"> 교육용 증강현실/가상현실 콘텐츠 콘셉트 기획 증강현실/가상현실 서비스를 위한 전략 수립 초·중학 증강현실/가상현실 콘텐츠 제작관리 : 65% <ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 매니지먼트 설계하기 증강현실/가상현실 요소 구성하기 증강현실/가상현실 스토리텔링 구현하기 증강현실/가상현실 콘텐츠 제작사업 지원 : 15% <ul style="list-style-type: none"> 사업 추진 및 정산에 따른 행정업무 				
직무내용					
우선순위	업무명	주요활동		발생주기	업무 비중
1	초중학 실감형 콘텐츠 기획	1	초·중학 증강현실/가상현실 콘텐츠 기획	수시	20%
		2	EBS 증강현실/가상현실 콘텐츠 전략수립	수시	
2	초중학 실감형 콘텐츠 제작관리	1	증강현실/가상현실 콘텐츠 제작 진행	수시	65%
		2	증강현실/가상현실 콘텐츠 협력사 관리	수시	
3	실감형 사업지원	1	증강현실/가상현실 콘텐츠 제작 행정업무	수시	15%
직무요건					
연령			성별		
무관			무관		

필요 지식				
<input type="radio"/> 2D/3D 그래픽 제작에 대한 이해 <input type="radio"/> 증강현실/가상현실 요소에 대한 이해 <input type="radio"/> 양방향 요소에 대한 지식 <input type="radio"/> 제작 요소(비디오, 오디오, 컴퓨터 그래픽)에 대한 제작 과정의 이해 <input type="radio"/> 홍보와 마케팅에 관한 지식				
필요 기술				
<input type="radio"/> 증강현실/가상현실에 대한 전략적 사고 능력 <input type="radio"/> 증강현실/가상현실 요소의 기술적 분석 능력 <input type="radio"/> 대본 분석을 통해 씬을 분리하는 능력 <input type="radio"/> 스토리텔링 기획에 대한 지식 능력 <input type="radio"/> 인물, 사건, 배경, 음악의 종합적 구성 능력				
필요 역량				
1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
전문성	커뮤니케이션	책임감	전략적 사고	
직무 관련 경력(경험)				
<input type="radio"/> 증강현실/가상현실 콘텐츠 기획·제작 有 경험자				
필요 자격증		우대 자격증		
<input type="radio"/> 없음		<input type="radio"/> 없음		
교육/학습				
교육 분야	교육 명	교육기관		
-	-	-		
-	-	-		
-	-	-		
-	-	-		
-	-	-		