

<b>사례명</b>	신성장 동력 확대를 위한 디지털 혁신		
<b>공모분야</b>	혁신	<b>부서명</b>	평창_활동운영2부

**BP(Best Practice)**  
 ○ Z세대 맞춤 애플리케이션, VR, AR, 메타버스 등 디지털 콘텐츠 제작 기술 확보  
 ○ 포스트 코로나를 넘어 대응을 위한 디지털 청소년활동 기반 조성

□ 추진배경 및 필요성

- Z세대 생활문화 변화(코로나19, 디지털 디바이스 사용량 증가 등)
- 정부 정책에 따른 청소년활동의 디지털 전환 요구(기술, 문화, 디지털 콘텐츠 산업 확대)
- 오프라인 대면활동 중심의 기존 사업 방식 한계 도출

□ 주요 내용

- 디지털활동 관련 지도자 + 활동환경 + 활동콘텐츠 추진내용

구분	혁신 추진 내용	
디지털 역량 지도자 확보	○(핵심문제) 디지털관련 전문 인력 부재 및 기존지도자 양성교육비 부족 ○(적극해결) 질 높은 국가 무료 교육 참가(3주간) → 자체교육 확산 - 실감콘텐츠 VR, AR 제작과정(총9주간) 3명(강원정보문화진흥원) → 교육수료 후 원내 지도자 대상 자체 공유 운영으로 8명 지도자 확보	
디지털 활동 환경조성	○디지털활동, 미디어활동, 실시간 온라인활동 관련 스튜디오 설치 - 크로마키 스튜디오, 음향 및 영상 송출 변환 장치 등 구축 - 실시간 온라인활동 총 15회 12,000명 운영	
디지털 활동 콘텐츠 제작	감정일기 애플리케이션	○ 사회정서역량향상을 위한 애플리케이션 자체제작 - 감정을 쉽게 이해할 수 있도록 감정카드 이미지화 - 감정을 선택하여 일기를 쓰고 기록 및 누적
	메타버스 회의장 개설	○ 메타버스 플랫폼인 로블록스를 활용한 가상 회의장 제작 - 가상의 공간에서 메타버스 관련 회의 개최 (해양, 평창 지도자 6명 참석 메타버스 활용방안 논의)
	가상 온라인 전시관 운영	○ Unity를 활용한 가상 온라인 전시관 자체제작 및 운영 - 지역청소년 사생대회 작품을 가상공간에 전시운영 - 수련원 방문이 힘든 상황에서 작품전시회 참여 가능

○ 포스트 코로나시대 지속가능한 디지털 청소년활동 기반 조성

**자체제작 디지털 콘텐츠를 활용한 지적재산권 관련 수익 발생(1,019,060원)**

 <p>영상으로만 존재했던 디지털 콘텐츠를 종합하여</p>	 <p>청소년활동 보급 및 신성장동력 자원으로 업사이클</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

연속성 있는 디지털 콘텐츠 기획으로 지속가능성 향상



방콕아웃도어 시즌2(캠핑편) 8종 신규 제작

강연 후 더 코로나 19로 많은 사람들이 힘들고 지치겠지만, 특히 우리 장애아동들은 더 힘든 환경에 처해있어요. 갈수록 환경적이에요. 다스르실 수 없어요. 우리 아이들에게 할 수 있는 공간과 특히 남들처럼 느끼지 않는 습기, 불편을 느끼고 싶어서 참여 신청했습니다.

장애청소년가족 대상 캠핑 활동 제공하여  
코로나 블루 위험대상의 우울감 극복

□ 혁신성과 및 기대효과

혁신내용	주요성과
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전액 국가지원 교육기관을 연계한 디지털콘텐츠 제작 역량 확보</li> <li>- Unity를 활용한 실감콘텐츠(VR, AR) 제작 기술 습득</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교육비 1,500만원 절감</li> <li>○ 디지털 콘텐츠 제작 역량 확보</li> </ul>
<p>기대효과   자체제작 기술 확보로 유지, 보완, 신규 제작비용X</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 질 높은 "ON-tact"활동 제공을 위한 미디어스튜디오 구축하여 대면→비대면으로 전환됨에 따른 활동 환경변화에 적극 대응</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 15회 12,000명 온라인 활동제공</li> <li>○ 지역청소년 E-sports대회 개최</li> <li>1,072명 참여 500만원 비용절감</li> </ul>
<p>기대효과   연간 10회 행사 운영 시 5,000만원 비용절감(회당 500만원)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 온라인 환경에 적합한 디지털교구재(활동앱) 자체제작 및 카훗 등 디지털 도구를 활용하여 온라인 상호작용 향상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 활동물품 제작 및 발송비용 3,000만원 절감</li> <li>○ 청소년기관 등 81개소 보급</li> </ul>
<p>기대효과   전국 청소년수련시설 808개소 지역아동센터 108,578개소 보급</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ "불가능을 가능으로" 메타버스(온라인 가상세계) 자체 제작 및 활용하여 현실 세계에서의 제한요소 타파</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작비 1,000만원 절감</li> <li>○ 지도자 대상 메타버스 사례교육</li> </ul>
<p>기대효과   디지털 콘텐츠 개발 전문성 확보로 청소년활동의 디지털 전환 가속</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자체 제작 디지털 콘텐츠를 활용한 지적재산권 확보(정식 출판)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도서, 전자책(363부) 판매 인세 1,019,060원 발생→수익구조 개편</li> <li>○ '21 온라인 전문연수 과정 개설</li> </ul>
<p>기대효과   디지털 콘텐츠의 지적재산권확보로의 발전 가능성 제시</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 방콕아웃도어 시즌2 캠핑편 8종 신규제작 및 프로그램 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국립수련시설 프로그램 경진대회 "최우수상 수상"</li> </ul>
<p>기대효과   연속성 있는 추가 콘텐츠 개발 및 제작</p>	
<p>디지털 혁신을 위해 소요된 자체예산 "0원" ⇒ 지속가능한 디지털 청소년활동 "Step-Up"</p>	

□ 성과 확대방안

확대방안	확대계획
국립시설 메타버스 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 現국립수련시설 메타버스 구축 TF구성→KYWA메타버스 구축 및 활동개발</li> <li>- 현실세계와 가상세계의 경험이 공유될 수 있는 디지털 트윈 완성</li> </ul>
전문연수 과정개설	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 現청소년지도자 메타버스 Cop구성→'22년 전문연수 과정 개설에 협력</li> <li>- 1인 교육비가 매우 비싸기 때문에 현장에서 필요성은 있으나 대응 힘들</li> </ul>
디지털 신사업 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디지털 콘텐츠 제작 기술을 활용한 다양한 수입루트 개발</li> <li>- 온라인 공간 임대, 메타버스 제작 관련 활동 개발 등</li> </ul>



자체 개발 애플리케이션 “감정다이어리”



온라인 가상 작품전시관  
 접속링크(<https://play.unity.com/mg/other/deurimggureomi-sasaengdaehoe-onrain-jeonsigwan>)



메타버스 활용방안 회의 사진

도서판매내역	전자책판매내역	판매내역 문의
도서명	방콕아웃도어 - 숲밭줄놀이편	
ISBN	9791165395223	
권당인세	2,800원 (도서정가의 20%)	
인세지급대상부수	344	

“방콕아웃도어 숲밭줄놀이편” 실시간 판매실적



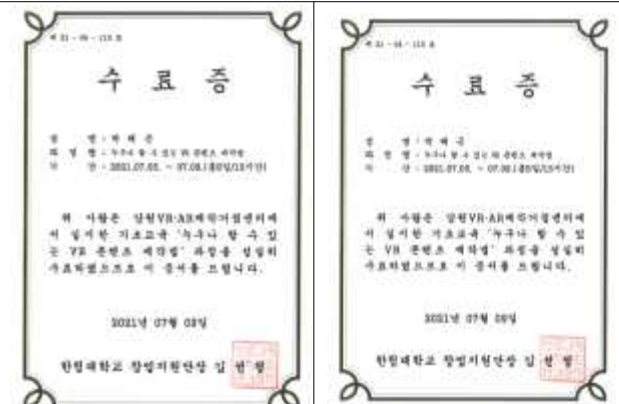
실시간 온라인 활동 운영 장면 및 활동 환경



실시간 온라인 송출화면(참가자와 실시간 상호작용)



청소년지도자 대상 메타버스 관련 교육 화면



실감콘텐츠 제작 과정 수료증(5일 15시간)X3회