2025년 진로체험학습기관

꿈꾸는 아이들의 길라잡이 꿈길

Educational Partner for Career Exploration

교육기부 진로체험 인증기관

교 육 부

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

프로그램 영상 → 여기를 클릭

홍보영상 → 여기를 클릭

2025년 찾아가는 이동형 통합 체험 프로그램

XR·AI기반, 생명존중 ·ESG 공감 ·소통 힐링 챌린지

ELOOM

인사말

2025 XR·AI기반, 생명존중 ·ESG 공감 ·소통 힐링 챌린지 선두주자

2025 XR·AI 기반 생명존중 ·ESG 공감 ·소통 힐린 챌린지는

7개 전문기관이 함께 기획·운영하는 찾아가는 이동형 융합체험 프로그램 입니다.
본 프로그램은 XR·AI 기술, 생명존중·자존감향상, 폭력예방, ESG 가치, 생성형 AI 자서전 정서교육, 드론·로봇 체험 등 융복합 콘텐츠를 통해 학생들이 미래사회 핵심 역량과 따뜻한 공동체 감수성을 함께 키워갈 수 있도록 구성되었습니다. 기술과 사람, 감성과 책임이 조화를 이루는 미래지향적 진로 ·인성 교육의 새로운 모델이 되겠습니다.

감사합니다.

ELOOM

01

[회사 개요]

2025년 진로체험학습기관

꿈꾸는 아이들의 길라잡이 꿈길

Educational Partner for Career Exploration
교육기부 진로체험 인증기관
교 육 부

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

주식회사 엘콤(ELCOM) XR-Business

소 재 지	본사 : 충청북도 충주시 대소원면 첨단산업3로 85 XR사업부 : 충청북도 충주시 대소원면 첨단산업3로 67
설 립 일 자	2007년 02월 01일 / XR사업부 : 2024년 01월 02일
대 표 자 명	이 병 호
사 업 분 야	VR-XR 컨텐츠 개발 및 교육 / 응용소프트웨어 개발 및 공급업
홈 페 이 지	www.elcomxr.com
핵 심 가 치	

Ⅰ. 창의적 행복

Ⅱ. 창의적 소통

Ⅲ. 창의적 생각

구분	운영기관			비고
	기업명	담당자	교육분야	
주관	엘콤_XR사업부	이문하	XR·AI 교육, 드론, 로봇 교육	
협력	한국자살예방센터	정택수	생명존중·자아존중감·폭력예방 교육	
협력	대한인식생명교육 사회적협동조합	김보미	ESG실천 및 고독사·고립 예방 교육	
협력	동아경제신문	유경석	AI 자서전 정서교육	
협력	미래비전개발원	조원식	생성형 AI 활동, 미래비전 교육	
협력	에너지프로슈머	김진환	탄소중립 교육	
협력	아름다운학교운동본부	백현미	지속가능한 발전목표(SDGs) 17가지	

ELCOM

엘콤XR사업부_ XR System Solution

[회사 개요] Elcom Business

2025년 진로체험학습기관

꿈길 교육기부 진로체험 인증기관 교육부

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

메타버스 플랫폼

교육
증강현실
가상현실

메타버스

실감형 콘텐츠
하드웨어 / 소프트웨어
혼합현실

XR 실감형 콘텐츠 관련 체험과 교육

ELCOM

Founded	2007
Employees	72
Location	South Korea
Website	https://www.elcomxr.com

Business Area

Lead Tabs for secondary batteries

Raw Materials for Lead Tabs

Metaverse Service

* New Business 2024

18 Years experience

18 2007-2025

2007
- Founded

2008 -2022
- ISO9001 & ISO14001
- IATF16949
- Plant Expansion (No. 1)
- Development of (Partial) Plating, Surface Treatment, Sealant technologies

2023
- Plant Expansion (No. 2)
- ISO45001

2024
- XR Business

01

[회사 개요] 핵심기술

2025년 진로체험학습기관
꿈길
교육기부 진로체험 인증기관
교 육 부
2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

어트랙션 장비와 HMD (Head Mounted Display)를 통합하고 VR, AR, MR 기반 기술과 연동하여 실감형 XR 콘텐츠 개발

개 발

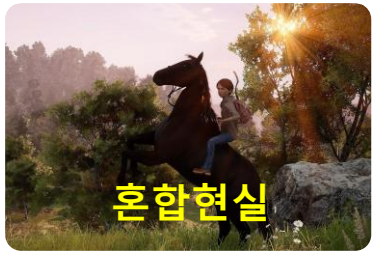
3D 모델링 & 애니메이션
(현실)

프로그래밍 & 엔지니어링
(상호작용)

예술 & 디자인
(시각)

스토리텔링
(감정)

기 술



확 장 성

안전 시뮬레이션

교육

훈련 시뮬레이션

엔터테이먼트

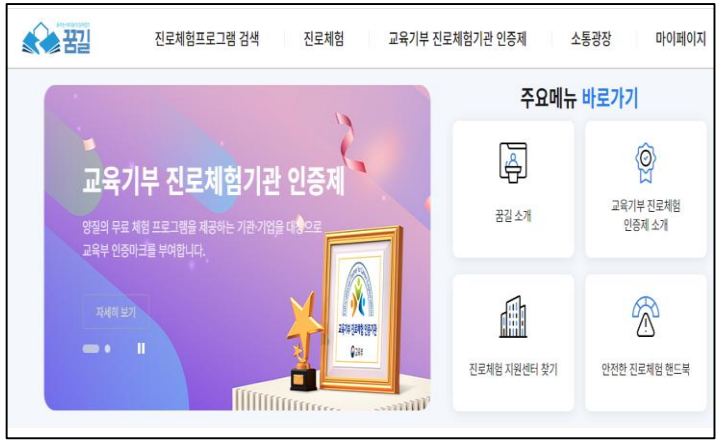
건축

엘콤XR사업부_ XR System Solution

01

[회사개요] 보도기사 교육부 꿈길 · 진로체험학습처 · 교육기부기관 · 협약기관

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험



㈜엘콤, 청소년방과후아카데미에 '디지털 VR·AR 진로체험' 제공

윤호노 기자 hono77@hanmail.net　　웹출고시간 2024.04.14 12:57:07　최종수정 2024.04.14 12:57:12

- ㈜엘콤 관계자가 충주시청소년방과후아카데미 재원생을 대상으로 '찾아가는 디지털 VR·AR 진로체험학습'을 운영하고 있다.

전국 | 충북

충주진로체험지원센터-㈜엘콤, 지역 청소년 꿈 키운다

충주상고 학생 대상 디지털 VR·AR 진로 체험버스 무료교육 진행

디지털 VR·AR 진로 체험버스 활용 교육활동 모습.

엘콤 홍지준 회장은 "충청도 청소년들에게 XR 사업의 비전과 꿈을 심어줌으로써 미래에 도전하고 성장할 수 있는 방향을 제시하고 있다"며 "다양한 직업군과 미래 산업의 방향성을 제공해 청소년들이 역량을 최대한 발휘하고 사회에 성공적으로 진출할 수 있도록 지원할 계획"이라고 밝혔다.

ELOOM

01

[회사개요] 보도기사 교육부 꿈길 · 진로체험학습처 · 교육기부기관 · 협약기관

2025년 진로체험학습기관

꿈꾸는 아이들의 길라잡이 꿈길

Educational Partner for Career Exploration
교육기부 진로체험 인증기관
교 육 부

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

엘콤, 2024년 교육기부 진로체험기관 선정...VR·XR 프로그램

XR사업부 신설...찾아가는 e스포츠 체험버스 운영

유경석 기자 | 기사입력 2024/08/05 [19:21]

Educational Partner for Career Exploration
교육기부 진로체험 인증기관
교 육 부

동아경제

▲ 청소년들이 찾아가는 e스포츠 체험버스에서 XR기술을 체험하는 모습과, 교육부 장관 명의의 인증기관 인증서. / 자료=엘콤

교육기부를 통해 VR-AR 기술을 활용한 진로체험 프로그램으로 학생들이 다양한 직업을 경험하고, 적성과 흥미를 찾을 수 있도록 도울 계획이다.

엘콤은 교육기부와 함께 시니어를 위한 일자리만들기에서 앞장서고 있다.

지역학교와 협력해 교육프로그램을 운영하는 한편 지역사회단체와 함께 사회공헌 활동을 전개하는 등 지역 내 다양한 기관과 협력해 공동의 목표를 달성한다는 목표다.

김인중 엘콤 대표는 "지역 학생들에게 풍부한 진로체험 기회를 제공하고, 혁신적인 기술교육을 통해 미래 인재 양성에 기여할 계획"이라며 "4D와 XR 기술을 토대로 보다 실감나는 승마체험을 구현한 기술력을 바탕으로 향후 재난안전과 스포츠 등 다양한 분야의 콘텐츠를 제작할 예정"이라고 밝혔다.

교육부 연계 승마XR 등 찾아가는 e스포츠 체험버스 눈길

이상원 기자 | 입력 2024.08.07 19:56 | 수정 2024.08.08 09:20

'2024년 상반기 교육기부 진로체험기관'으로 선정된 업체된 엘콤이 '찾아가는 e스포츠 체험버스' 등을 운영 중인 모습이다.

엘콤에서 운영하고 있는 체험버스는 교육기관으로 이동하여 최신 게임 장비와 VR·XR 기술을 활용하여 학생들이 e스포츠 경기를 직접 체험할 수 있도록 한다.

제주도 성산일출봉을 배경으로 구성된 승마XR 체험 프로그램은 교육, 역사, 힐링 프로그램 등을 통해 e스포츠 산업 전반에 대한 이해를 돕는다.

엘콤 측은 다양한 콘텐츠 개발과 XR 개념을 통해 미래 비전을 키우기 위한 것이라고 전했다.

교육정보 › 교육계 소식

엘콤-창업이코노미-글로벌영재학회, 업무위탁계약 체결

조선에듀 교육정보팀 edu@chosun.com

기사입력 2025.02.21 10:41 가 가

- XR 몰입형 콘텐츠 교육·체험 업무 수행…매출액 30억 원 규모

㈜엘콤 XR사업부(대표 김인중)와 창업이코노미(대표 강은정), (사)글로벌영재학회 제주지회(회장 김대길)(이하 "3개 기관")는 20일 XR(확장현실) 교육 및 체험 업무 위탁에 대한 콘텐츠·장비 공급계약을 체결했다.

3개 기관은 이번 계약에 따라 초지능 AI 시대, XR 기반의 몰입형 기술을 활용한 미래 교육과 체험을 통해 초개인화 시대에 맞는 글로컬(glocal) 에듀테크와 어트랙션 시장을 한층 강화하고 확대해 간다는 목표를 제시했다.

특히 태고의 자연을 오롯이 간직한 청정 제주의 가치를 보존·계승하고, 지속가능한 지역경제 활성화를 위해 제주의 우수한 자연경관을 XR기술로 확장하는 몰입형 콘텐츠를 상용화하여 레거시 비즈니스의 새로운 방향과 가능성을 국내외 시장에 입증하는 계기로 삼고자 한다.

국내 이차전지 고품질 리드탭 분야를 선도하는 엘콤은 작년 스핀오프를 통해 XR사업부를 신설하고, 압축적 기술개발과 이동형 XR 체험 서비스를 통해 제주 성산일출봉 등 우수한 지역 자원을 활용한 콘텐츠 개발을 완료해 교육 및 체험을 위한 시장 적합성 검증에서 국내외 소비자 및 관계자의 호평을 얻은 바 있다.

엘콤의 김인중 대표는 "창의·융합교육과 사업화 네트워크에 특화된 두 기관과 개방형 혁신을 통한 전략적 협력을 통해 엘콤의 기술과 서비스를 제주 시장을 필두로 국내를 넘어 해외시장으로 확대 보급하는 로드맵을 뚝심 있게 실천해나갈 것"이라며 "올해 자사 XR사업부의 역량과 효율을 강화하는 특단의 대책을 강구해 XR 세계 시장의 게임체인저로 우뚝 설 수 있게 노력하겠다"는 포부를 밝혔다.

ELOOM

엘콤XR사업부_ XR System Solution

[회사개요] 행사 모습

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

ELOOM

[프로그램] 메타월드 VR·XR 체험교육

Ⅰ. 승마 프로그램

 # 장르 : 교육용, 문화관광용

 # 승마기초, 관리, 관광지 문화 콘텐츠 등

 # 인성교육, 교통안전, 자연환경 등 융합형 체험 콘텐츠

01. VR 체험

가상의 공간에서 말 간식 주기, 빗질하기 등을 통해 말과 친해지는 체험

평균 소요시간 6분 이내

체험가능 연령 4세 이상

02. XR 체험

말의 4단계 걸음거리를 간접적으로 경험하며, 걸음걸이의 특징을 알아보는 체험.
(평보→속보→구보→습보)

평균 소요시간 7분 이상

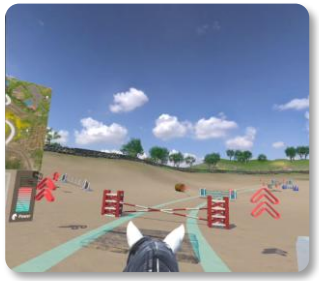
체험가능 연령 5세 이상

03. 멀티 챌린지 1 [XR]

멀티플레이 도전자들과 함께 '제주'를 배경으로 속도를 즐기는 체험.

평균 소요시간 7분 이내

체험가능 연령 6세 이상



04. 멀티 챌린지 2 [XR]

가상의 말과 함께 다양한 장애물을 피하며, 순발력을 기르는 체험.

평균 소요시간 5분 이내

체험가능 연령 6세 이상

[프로그램] 메타월드 VR·AR 체험교육

Ⅱ. 재난 · 안전 프로그램

 # 장르 : 교육용

 # 소방, 지진 콘텐츠

 # 가상현실(VR)을 통해 배우는 재난 · 안전 발생상황 체험교육

01. 소방관 체험 [VR]

소방관의 입장이 되어 불을 끄고, 사람을 구하는 소방 안전체험.

평균 소요시간 6분 이내

체험가능 연령 4세 이상

02. 지진 체험 [VR]

지진 발생 시 진도에 따라 실내, 실외, 자연 공간 등에서 나타나는 상황을 알아보는 체험.

평균 소요시간 6분 이내

체험가능 연령 6세 이상

Ⅲ. 활동 프로그램

 # 장르 : 교육용

 # 증강현실 콘텐츠

 # 증강현실(AR)을 통해 순발력과 집중력 및 체력을 향상시키는 체험교육

01. 증강현실 체험 [AR]

현실과 가상이 합쳐진 공간에서 닭을 잡으며, 집중력과 순발력이 향상되는 체험.

평균 소요시간 3분 이내

체험가능 연령 8세 이상

[프로그램] 협업 교육 프로그램

생명존중·자아존중감향상·폭력예방 교육

교육내용
- 생명의 소중함과 자아존중에 대한 인식교육
- 감정표현과 자기 이해를 돕는 활동
- 공감·소통 중심의 학교폭력 예방 교육

기대효과
- 생명존중 의식과 타인 배려심 향상
- 자존감 회복 및 정서적 안정
- 학교 폭력 예방과 건강한 관계 형성

생성형 AI 활동 및 미래비전 교육

교육내용
- 생성형 AI를 활용한 창의적 글쓰기 및 콘텐츠 제작
- 미래 직업 탐색과 개인의 비전 설계 활동
- AI와 함께 하는 문제 해결 및 사고력 훈련

기대효과
- 창의력과 디지털 활용 능력 향상
- 자기 주도적 진로 설계 역량 강화
- 미래사회에 대한 긍정적 인식과 도전의식 함양

ESG 실천 및 고독사·고립 예방 교육

교육내용
- 환경·사회·윤리 중심의 ESG 가치 이해
- 일상 속 실천 가능한 ESG 활동 안내
- 고독사·고립 문제에 대한 인식과 예방 교육

기대효과
- 지속가능한 삶에 대한 책임감 형성
- 공동체 의식과 사회적 연대감 향상
- 고립 예방을 위한 관심과 배려 태도 강화

지속가능한 발전목표(SDGs) 교육

교육내용
- 지구를 지키는 17가지 약속 알기
- 생활 속 실천 미션 해보기
- 함께 만드는 미래 계획 세우기

기대효과
- 지구와 한경에 관심 가지기
- 작은 행동이 큰 변화를 만든다는 경험
- 함께 해결하는 힘 기르기

Ai 자서전 기반 정서교육

교육내용
- 생성형 AI를 활용한 나만의 자서전 만들기
- 자신의 감정·경험·생각을 글로 표현하는 행동
- 자기이해와 감정표현 훈련을 통한 정서 안정 지원

기대효과
- 자아성찰과 자존감 향상
- 감정 표현 능력과 공감력 강화
- 마음 회복과 정서적 안정감 증진

탄소중립 교육

교육내용
- 기후위기와 탄소 중립의 개념 이해
- 일상에서 실천할 수 있는 친환경 행동 학습
- 지속가능한 미래를 위한 ESG실천 활동 연계

기대효과
- 환경 문제에 대한 인식과 책임감 향상
- 탄소 중립 실천 태도 형성
- 지속가능한 삶에 대한 가치 내면화

엘콤XR사업부_ XR System Solution

2024년 체험교육 진행현황(2024.12.31 기준 / 중복 방문제외)

2025년 진로체험학습기관

꿈길 교육기부 진로체험 인증기관 교 육 부

2025년 미래 디딤돌 VR·XR 메타버스 진로체험

01. 유치원/어린이집 방문 체험

체험교육현황 : 10개 학교

02. 초등학교 방문 체험교육

체험교육현황 : 55개 학교

03. 중·고등학교 방문 체험교육

체험교육현황 : 12개 학교

ELOOM

엘콤XR사업부_ XR System Solution

2024년 체험교육 진행현황(2024.12.31 기준 / 중복 방문제외)

04. 특수학교 방문 체험교육

체험교육현황 : 03개 학교

05. 기업탐방 체험교육

체험교육현황 : 03개 학교

06. 행사/축제 참여 체험

체험교육현황 : 10개 학교

ELOOM

기대효과

실감형 가상현실 체험교육

VR·XR 콘텐츠를 통한 시간과 공간 제약 없는 다양한 직업군 체험 제공

사전 지식 없이도 업무 이해와 공감을 위한 직관적 미션수행 가능

전문 종사자 감수를 통한 실감 나는 직업 현장감 경험

01. 진로 다양성 및 이해증진

02. 학습의 즐거움과 성취감 향상

03. 개인의 미래 역량 강화

04. 창의성과 독립적 사고 능력 강화

05. 디지털 체육 활동을 통한 건강 촉진

06. 스트레스 해소와 정서적 치유

07. 흥미로운 학습 경험 제공

[프로그램 운영비] 운영 방식

운영방식 (예시)

기준	구분	내용		장소
1교시	1반	① XR·AI 이해와 진로 탐색 ② 생명존중·자아존중감향상·학교폭력 교육 ③ ESG 가치 교육 ④ AI 자서전 감성교육 ⑤지속가능한 발전목표(SDGs) 17가지 ⑥ 생성형 AI 활동, 미래비전 교육 ⑦ 탄소중립교육	선택 1	강당 or 교실
2교시	2반	① VR·AR·메타월드 체험		강당 or 교실
3교시	3반	① XR 실감형 이동식 체험버스		XR 체험버스

※ 3교시를 3개반을 로테이션으로 구성하여 순환 체험 운영

※ 현장 상황에 따라 일정 및 구성은 조정될 수 있음

교차 운영 일정표 기본 운영 안 (예시)

교시	참여반	활동내용
1교시	1반	① XR·AI 이해와 진로 탐색
	2반	② VR·AR·메타월드 체험
	3반	③ XR 실감형 이동식 체험버스
2교시	1반	② VR·AR·메타월드 체험
	2반	③ XR 실감형 이동식 체험버스
	3반	① XR·AI 이해와 진로 탐색
3교시	1반	③ XR 실감형 이동식 체험버스
	2반	① XR·AI 이해와 진로 탐색
	3반	② VR·AR·메타월드 체험
※ 4~6교시에도 동일한 방식으로 반복 운영 가능 ※ 총 3교시 참여 (①이론 + ②체험Ⅰ + ③체험Ⅱ) 방식 적용		

찾아가는 디지털 실감형 가상현실(VR·XR) 메타버스 (진로)체험교육

[프로그램 운영비] 운영 방식

교시	과제유형	활동내용
1교시	과제 1	XR·AI 이해와 진로 탐색
	과제 2	VR·AR·메타월드 체험
	과제 3	XR 실감형 이동식 체험버스
	과제 4	생명존중·자아존중감 향상·학교폭력 예방 통합 교육
	과제 5	ESG 가치 실천 교육
	과제 6	AI 자서전 감성교육
	과제 7	지속가능한 발전목표(SDGs) 17가지
	과제 8	생성형 AI 활동, 미래비전 교육
	과제 9	드론 조종 체험 & 드론 축구 활동
	과제 10	로봇 교육 및 체험
	과제 11	탄소중립교육

○ **유연한 운영 안내**

- 학교 여건에 따라 최소 3교시 ~ 최대 8교시까지 탄력적으로 구성 가능합니다.
- 대상 인원, 교실 수, 선택 과제에 따라 다음과 같이 맞춤 운영이 가능합니다.

① 종일프로그램

② 오전/오후 프로그램

③ 방과후 프로그램

찾아가는 디지털 실감형 가상현실(VR·XR) 메타버스 (진로)체험교육

[프로그램 운영비] 강사비 및 체험비

[체험비용]	체험비 1인
VR·AI·메타월드	10,000원
XR실감형 이동식 체험 버스	10,000원
드론 조정 & 드론 축구	10,000원
[강사비용]	인원
강사비는 학교 기준으로 적용 가능(협의 가능)	
- 주강사	3명 (기본)
- 보조강사 (참여 인원 및 대상에 따라 조정)	1~2명
[기 타]	
학교 실정에 따라 확대 및 맞춤형 운영 가능	최소 3교시 ~ 8교시

문의처	
담당자 성함 / 직급	이문하 / 상무이사
연락처	010-5154-1382
	043) 848-2205
Fax.	043) 848-2207
E.mail	zzangmoonha@elcomtab.com

※ 선택 과제 및 콘텐츠 구성에 따라 총 비용이 달라질 수 있으며, 사전 협의를 통해 최적의 프로그램과 예산안을 제안 드립니다.

감사합니다.

VR·XR과 AI의 체험학습으로 나만의 가상공간을 디자인하다