

# K-디지털 챌린지 : 2025년 메타버스 개발자 경진대회」 계획안

(‘25.1.10.(금), 한국전파진흥협회 가상융합산업진흥센터)

## □ 추진배경

- 국내 메타버스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해 민관 협력 「K-디지털 챌린지 : 2025년 메타버스 개발자 경진대회」 개최
  - 국내·외 기업이 SW 창작도구를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 메타버스 서비스 기획부터 제작까지 전 과정 과제수행

## □ 주요성과

- (대회 성공 개최) SW·콘텐츠 분야 국내 최대규모 349팀(899명) 참가, 예선(1차·2차), 본선(멘토링, 3차·4차)을 거쳐 총 30점의 우수 프로젝트 선정
  - 매년 대회 참가자 증가 추세, 국내 최대규모의 경진대회로 자리매김




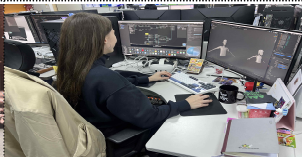
< 연도별 메타버스 개발자 경진대회 참가팀 및 경쟁률 >

구분	2021	2022	2023	2024
참가팀(참가자) 수	222팀(547명)	361팀(866명)	315팀(806명)	349팀(899명)
경쟁률	11:1	8.4:1	8.5:1	10.6:1

- (기업 수요 기반 인력 공급) 기업과제 수상자는 해당 수요기업에 취업하여 수요 맞춤형 인력 공급에 기여

\* (취업) '24년 로보로보(1명), '23년 스코넥엔터(1명) 칼리버스(1명), '22년 XRAI(2명) DBInc(1명), '21년 LGU+(2명) 스토익엔터(1명) 앤유(1명) 비빔블(1명)

< '24년 대회 후원기업 취업 사례 >

<p>✓ <b>최예나('24년 우수상 수상자)</b> 초등학생 대상 면역 반응 과정 체험 VR 교육콘텐츠로 우수상(로보로보 대표상) 수상 후, <b>(주)로보로보 디자인팀 인턴사원 취업</b></p>  <p>우수상 수상</p>  <p>디자인 파트 취업</p>	<p>✓ <b>타티아나 치비소바('23년 대상 수상자),</b> 우주 쓰레기 청소 VR 게임콘텐츠로 대상 (과학기술정보통신부 장관상) 수상 후 <b>(주)스코넥 엔터테인먼트 그래픽팀 사원 취업</b></p>  <p>대상 수상</p>  <p>그래픽팀 취업</p>
--	--

**< '24년 메타버스 개발자 경진대회 추진 경과 >**

구분	일자	내용
주최/주관	-	과기정통부 / RAPA, K-META, NIPA
후원모집	1.1~5.7.	Meta, 한국윌컴, 유니티테크놀로지스코리아, 위에이알, 롯데월드, 로보로보, 시어스랩, 버넥트, 피앤씨솔루션, 이모션웨이브, 팜피, 스미스, 듀코젠, 유틸플러스인터랙티브, 맥스트, 웅진씽크빅, 핑거, 비빔볼, 푸딩, 엠비씨씨앤아이, 메타캠프, 메타버스 얼라이언스 <b>총 22개사</b>
신청 접수	5. 7. ~ 6. 7.	<b>신청 완료 349팀(899명)</b>
오리엔테이션	6. 12.	<b>참석자 377명</b> (메타버스 플랫폼 'there'에서 진행)
출품 접수	8. 7.	<b>출품 완료 133팀(425명)</b>
1차 평가	8. 9.	2차 평가대상 <b>69팀(221명)</b> 선정(성인부 47팀, 학생부 22팀)
2차 평가	8. 14.	3차 평가대상 <b>49팀(158명)</b> 선정(성인부 34팀, 학생부 15팀)
멘 토 링	8. 19. ~ 9. 9.	전문가 멘토링을 통한 <b>39팀 출품작 고도화(123명)</b>
3차 평가	9. 12.	수상 후보작 선정 <b>27팀(84명)</b> 선정(성인부 19팀, 학생부 8팀)
최종 평가	9. 13.	대상·최우수상 등 <b>최종 수상 30팀(97명)</b> 선정(성인부 22팀, 학생부 8팀)
시상식	10. 17. ~ 18.	과기정통부장관상(2) 등 30점 시상(상금 1.78억원 정부 1억원 민간 0.95억원)

**< '24년 메타버스 개발자 경진대회 주요 사진 >**

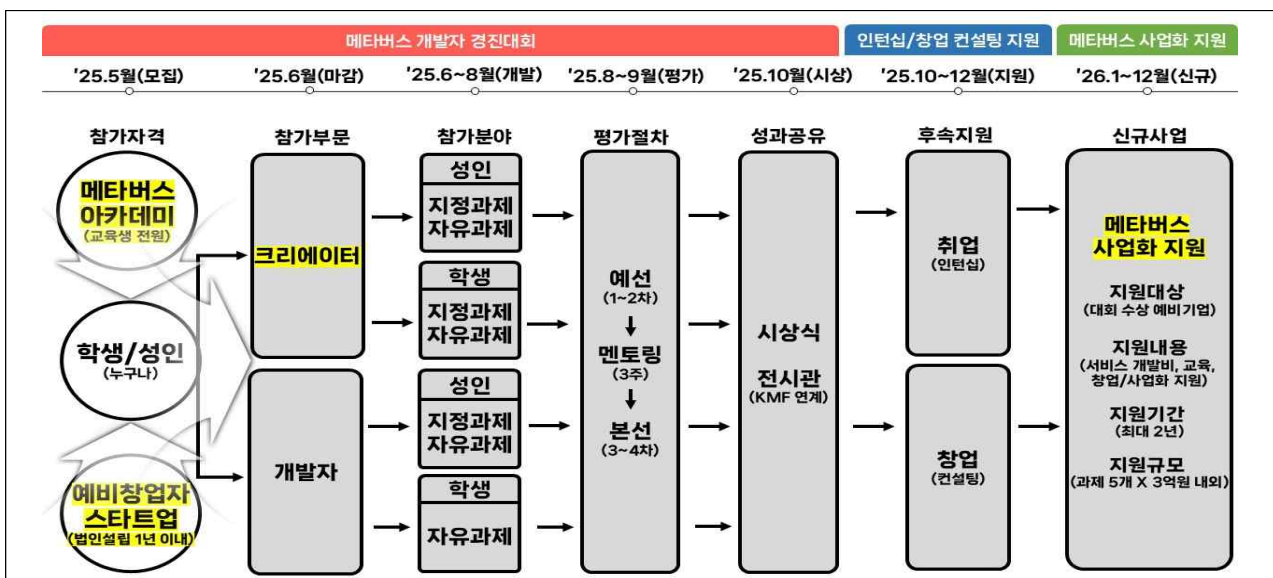


## □ 개선 및 보완 필요사항

- (참가 부문 확대) 로블록스 등 메타버스 플랫폼 크리에이터 참가팀 및 수상팀('24년 성인부/학생부 대상 수상팀 배출)의 증가 추세와 개발자 부문과 구분되는 정확한 평가 등을 위해 '크리에이터' 부문 신설  
 ※ 참가 부문 : ('24) 성인/학생 → ('25) 크리에이터 부문(성인/학생), 개발자 부문(성인/학생)
- (법인 참가 허용) 메타버스 분야 예비창업자 및 신생기업의 우수한 서비스 발굴·육성을 위해 법인설립 1년 이내 기업\*참여 허용  
 ※ 참가 자격 : ('24) 법인참여 불가 → ('25) 법인참여 가능(공고일 기준 법인설립 후 1년 이내 기업)  
 \* 성인 분야의 주요 참가자인 대학생과의 형평성 등을 고려하여 법인설립 1년 이내 기업으로 제한
- (평가 방식 효율화) 지역 거주자 참가팀 이동 편의성 등을 고려하여 비대면·대면 평가로 진행  
 ※ 평가 방식 : ('24) 1~4차 평가(대면) → ('25) 1~3차 평가(비대면), 4차 평가(대면)

## □ '25년 추진 방향(안)

- (아카데미 연계 운영) 메타버스 아카데미 교육생 대회 의무 참여 및 우수 신생기업 유입 등으로 대회 규모 확대 및 질적 성장 기대
    - 향후 발굴한 우수 서비스의 개발과 창업컨설팅 등을 후속 지원하여 예비 기업의 메타버스 서비스 고도화·사업화 지원('26년~)
- ※ '25년부터 메타버스 개발자 경진대회는 메타버스 아카데미 사업예산으로 추진





## □ '24년도 대비 주요 변경사항(안)

- (참가 확대) 대회 부문을 「크리에이터」와 「개발자」로 확대하고, 시상 규모 및 참가 자격을 개인 및 법인(법인설립 1년 이내)으로 확대

< '24년도 대비 주요 변경사항 >

구분	2024년			2025년(안)		
참가부문	부문	분야	과제	부문	분야	과제
	성인	메타버스 아카데미	취업과제	크리에이터	성인	지정과제
			창업과제			자유과제
		일반	취업과제		학생	지정과제
			창업과제			자유과제
	학생	-	자유과제	개발자	성인	지정과제
				학생	자유과제	
시상규모	과기정통부장관상(2점) 등 30점 시상 상금 1.78억원(정부 1억, 민간 0.78억)			과기정통부장관상(4점) 등 40점 시상 상금 1.1억원(정부 0.56억원, 민간 0.54억원)		
평가방식	1~4차 평가(대면)			1~3차 평가(비대면)· 4차 평가(대면)		
참가자격	부문	참가 자격		분야	참가 자격	
	성인	19세 이상 누구나(법인 참여 불가)		성인	19세 이상 누구나(법인 참여 가능) ※ 법인의 경우, 공고일 기준 법인 설립 후 1년 이내 기업만 참여 가능	
	학생	19세 미만 청소년(초·중·고 등)		학생	19세 미만 청소년(초·중·고 등)	
참가혜택	대상	혜택		대상	혜택	
	전체 참가팀 (성인, 학생)	메타버스 아카데미 교육 홈페이지 수강 계정 제공 - 150개 이상의 VOD를 수강 할 수 있는 계정 제공(6월~) * 계정은 팀당 1개를 제공하며, 합격/탈락 여부와 관계없이 12월 말까지 수강 가능		전체 참가팀 (성인, 학생)	메타버스 아카데미 교육 홈페이지 수강 계정 제공 - 150개 이상의 VOD를 수강할 수 있는 계정 제공(6월~) * 계정은 팀당 1개를 제공하며, 합격/탈락 여부와 관계없이 12월 말까지 수강 가능	
		교육훈련비 지원(8~9월) - 대회 2차 합격팀 대상으로 각 팀원별 교육훈련비 제공 * 1인 최대 100만원×1개월			-	
		인턴십 지원(10~12월) - 취업과제 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원 * 월 250만원(세전)×3개월			인턴십 지원(10~12월) - 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원 * 월 250만원(세전)×3개월 (정부와 기업 각각 50%씩 부담)	
		창업컨설팅 지원(10~12월) - 창업과제 수상팀(1팀)에게 창업 컨설팅 및 창업훈련비 제공 * IR 발표자료 제작 멘토링 교육 법인설립 지원 등(3개월) * 1인 최대 100만원×1개월			창업공간·컨설팅 지원(10~12월) - 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 창업공간 컨설팅 지원 * 창업공간(아카데미), 창업 컨설팅(IR 자료 제작 멘토링 등)	
성인 참가팀 (아카데미 분야)			성인 참가팀			



## □ '25년도 대회개요(안)

- (주최/주관) 과기정통부 / RAPA, K-META, NIPA
  - ※ 후원기업 모집 중
- (대회기간) 2025. 5. 12. ~ 10. 17.
- (참가부문) 크리에이터 / 개발자
- (참가자격) 메타버스 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 누구나
- (참가분야) 성인(지정/자유과제), 학생(지정/자유과제)
  - ※ 단, 개발자 부문 학생 참가팀의 경우 자유과제 신청만 참가 가능
  - (성인) 19세 이상의 개인(대학(원)생, 예비창업자 등) 및 법인
    - ※ 법인의 경우, 공고일 기준 법인설립 후 1년 이내 기업만 참여 가능
  - (학생) 19세 미만 청소년(초등학생, 중학생, 고등학생, 검정고시 합격자 등)
- (대회방식) 국내·외 기업이 SW 창작도구를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 메타버스 서비스 기획부터 제작까지 전 과정 과제수행
  - 과제별 맞춤형 교육 및 기술지원, 전문가 멘토링을 거쳐 산출된 결과물을 대상으로 발표 및 현장시연을 통해 최종 수상작 선정(40점)
- (참가혜택) 참가팀 대상으로 개발 장비 및 교육 지원
  - ※ VR/AR 기기 및 메타버스 아카데미 교육 계정 등 지원
- (시상규모) 과기정통부장관상(4), 한국전파진흥협회장상(4), 한국메타버스 산업협회장상(4) 등 총 40점 시상, 총 상금 1.1억원(정부 0.56억원, 민간 0.54억원)
  - ※ 민간 상금후원 규모에 따라 최종 상금 변동 가능
- (후속지원) 대회 수상자에게는 인턴십 및 창업컨설팅 지원, K-디지털 그랜드 챔피언십 참여, 후원기업과 공동사업화 등 기회 제공

## □ 평가 및 수상작 시상

- (평가절차) 1차 평가(서면)에서 수상작의 3배수 내외 선정 후, 2차 평가(발표/시연)에서 본선 진출작 2배수 내외 선정

※ (평가항목) ①기획 및 개발계획, ②서비스 경쟁력, ③과제수행 충실성

- 2차 합격팀을 대상으로 멘토링\*(3주간 진행)을 거친 이후 3차 평가(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(40개 내외), 최종 평가(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(40개)

\* 과제별 맞춤형 멘토를 지정하여 결과물 고도화 및 사업화 가능성 등 제고

### < 선정평가 세부절차(안) >

예선		본선		
1차 평가 (서면)	2차 평가 (발표/시연)	멘토링	3차 평가 (발표/시연)	최종 평가 (발표/시연)
기술별 전문가 (평가위원)	기술별 전문가 (평가위원)	전문 멘토	기술별 전문가 (평가위원)	기술별 전문가 (평가위원)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비대면 평가</li> <li>· 개발보고서 검토</li> <li>· 앱 실행파일 검토</li> <li>· 시연동영상 검토</li> <li>· 3배수 내외 선정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비대면 평가</li> <li>· 발표 및 시연</li> <li>· 제출자료 검토</li> <li>· 2배수 내외 선정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비대면·대면 멘토링</li> <li>· 개발주제/기술멘토링</li> <li>· 1:1 맞춤형 멘토링</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비대면 평가</li> <li>· 발표 및 시연</li> <li>· 제출자료 검토</li> <li>· 수상 후보작(40개 내외) 선정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대면 평가</li> <li>· 과제별 1순위팀 대상</li> <li>· 발표 및 시연</li> <li>· 제출자료 검토</li> <li>· 대상 및 최우수상 등 최종(40개) 선정</li> </ul>

- 수상작 발표 및 시상(안)

- (결과발표) 홈페이지 공지 및 수상자 개별통지
- (시 상) '25. 10월~12월 중(KMF 2025과 연계하여 시상)
- (시상규모) 총 40점(총 상금 1.1억원)

## □ 후속지원(안)

### ○ 대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속지원

① (인턴십) 대회 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원(10월~12월)

- (지원내용) 인턴십(정부와 기업이 각각 50% 지원)

※ (지원기간) 3개월(10월 1일~ 12월 31일) / (지원조건) 월별 출근부 등 제출

※ (인턴급여) 세전 월 급여 250만원(정부 125만원, 기업 125만원)

② (창업컨설팅) 대회 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 창업공간 및 컨설팅 등 창업지원(10월~12월)

- (지원내용) 창업컨설팅(IR 자료 제작, 멘토링, 교육, 법인설립 지원 등), 창업 공간(메타버스 아카데미) 제공

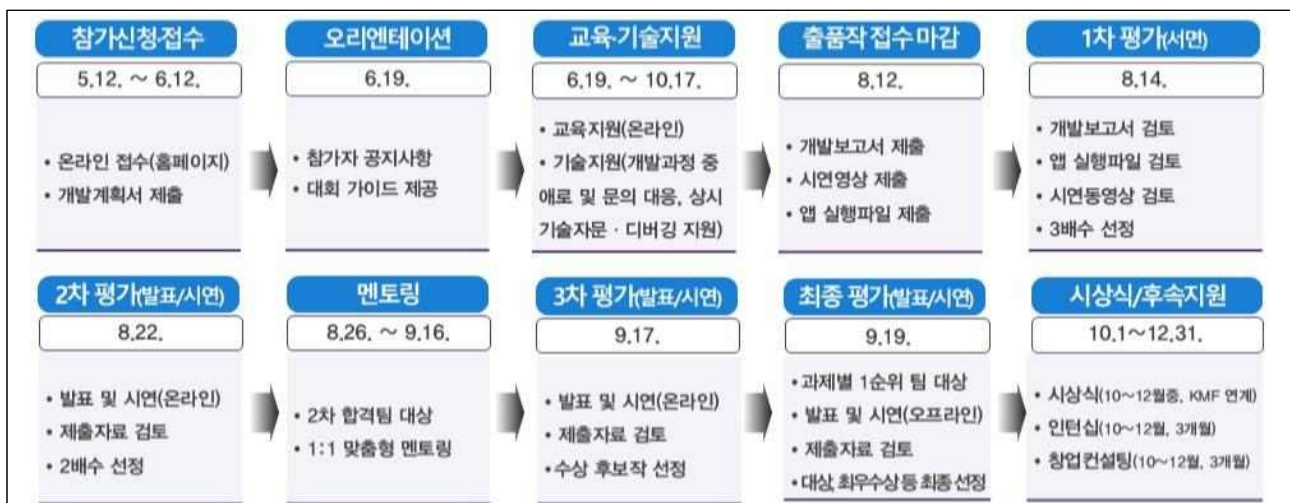
※ (지원기간) 3개월(10월 1일~12월 31일) / (지원조건) 월간 보고서 등 제출

③ (K-디지털 그랜드 챔피언십) 대회 최우수 수상팀에게 'K-디지털 그랜드 챔피언십' 참여기회 제공(11월~12월)

④ (성과확산) 수상자에게는 후원기업과 공동사업화 기회 제공 및 취업 혜택 제공, 결과물 홍보(홈페이지, 우수사례 모음집 제작)

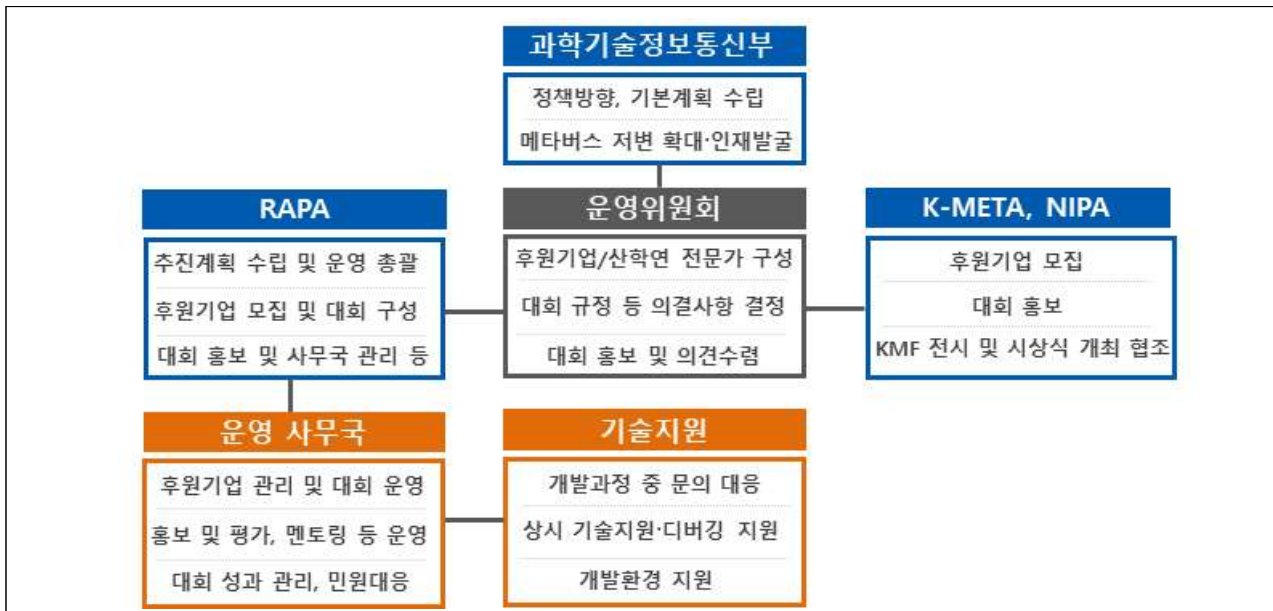
## □ 추진일정

### ○ 추진일정(안)





## □ 지원체계(안)



## □ 주요 역할(안)

구분	주요업무
과학기술정보통신부	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정책 방향, 기본계획 수립</li> <li>○ 메타버스 제작 저변 확대 · 우수 인재발굴</li> </ul>
운영위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관기관과 후원기업, 산·학·연 전문가로 운영위원회 구성</li> <li>○ 대회 규정 및 일정 등 의결사항 결정</li> <li>○ 대회 홍보 및 의견수렴</li> </ul>
한국전파진흥협회 (RAPA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 추진계획 수립 및 기획·운영 총괄</li> <li>○ 후원기업 모집(기업과제 및 상금·상장, 현물 등) 및 대회 구성</li> <li>○ 대회 홍보 및 사무국 관리 등</li> </ul>
한국메타버스산업협회 (K-META)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 후원기업 적극 지원(기업과제 및 상금·상장, 현물 등)</li> <li>○ 대회 홍보</li> <li>○ KMF 전시 부스 무료 제공 및 시상식 개최 적극 협조</li> </ul>
정보통신산업진흥원 (NIPA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대회 홍보</li> <li>○ KMF 전시 부스 운영 및 시상식 개최 적극 협조</li> </ul>
운영사무국	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 후원기업 관리 및 대회 운영</li> <li>○ 홍보 및 평가, 멘토링 등 운영</li> <li>○ 대회 성과관리, 민원 대응</li> </ul>

## 참고1

## 대회 과제 구성(안)

부문	분야	과제	번호	과제명	후원기업
크리에이터	성인/학생	지정 과제	1	'로블록스'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 로블록스
			2	'호라이즌'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 Meta
			3	'포트나이트'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 에픽게임즈
			4	'메이플스토리W'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 넥슨
			5	'오버데어'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 오버데어
			6	'디토랜드'에서 활용할 수 있는 콘텐츠·서비스 개발	 유틸플러스 인터랙티브
		자유 과제	7	국내외 상용 메타버스 플랫폼에서 활용 가능한 콘텐츠서비스 개발	모집중
개발자	성인	지정 과제	8	Meta의 'Meta Quest'에서 활용 가능한 XR 콘텐츠 개발 (게임+교육/게임+의료/게임+관광 등)	 Meta
			9	B사의 3D 라이다 센서를 이용한 디지털 트윈 서비스/콘텐츠 개발	모집중
			10	C사의 '3D Reconstruction SDK'를 활용한 3D 메타버스 서비스 개발	모집중
			11	D사의 'Metacore SDK'를 활용한 AR 콘텐츠 개발	모집중
	성인/학생	자유 과제	11	XR, AI 등 메타버스 기반 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠서비스 개발	모집중

## 참고2

## 대회 시상내역(안)

정부·기관

부문	분야	구분		훈격	개수	상금	
크리에이터 (24)	성인 (12)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	1,000만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
		지정 과제 (6)	과제1	우수상	후원기업A 대표상	1	300만원
			과제2	우수상	후원기업B 대표상	1	300만원
			과제3	우수상	후원기업C 대표상	1	300만원
			과제4	우수상	후원기업D 대표상	1	300만원
			과제5	우수상	후원기업E 대표상	1	300만원
			과제6	우수상	후원기업F 대표상	1	300만원
		자유 과제 (4)	-	우수상	한국메타버스산업협회장상	1	300만원
				장려상	후원기업G 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업H 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업I 대표상	1	100만원
	학생 (12)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	300만원
		지정 과제 (6)	과제7	우수상	후원기업A 대표상	1	200만원
			과제8	우수상	후원기업B 대표상	1	200만원
			과제9	우수상	후원기업C 대표상	1	200만원
			과제10	우수상	후원기업D 대표상	1	200만원
			과제11	우수상	후원기업E 대표상	1	200만원
			과제12	우수상	후원기업F 대표상	1	200만원
		자유 과제 (4)	-	우수상	한국메타버스산업협회장상	1	200만원
				장려상	후원기업J 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업K 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업L 대표상	1	100만원
소계					24	6,400만원	
개발자 (16)	성인 (10)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	1,000만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
		지정 과제 (4)	과제11	우수상	후원기업M 대표상	1	300만원
			과제12	우수상	후원기업N 대표상	1	300만원
			과제13	우수상	후원기업O 대표상	1	300만원
			과제14	우수상	후원기업P 대표상	1	300만원
		자유 과제 (4)	-	우수상	한국메타버스산업협회장상	1	300만원
				장려상	후원기업Q 대표상	1	100만원
	장려상			후원기업P 대표상	1	100만원	
	장려상			후원기업R 대표상	1	100만원	
	학생 (6)	자유 과제 (6)	-	대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	300만원
				우수상	한국메타버스산업협회장상	1	200만원
				장려상	후원기업S 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업T 대표상	1	100만원
				장려상	후원기업U 대표상	1	100만원
소계					16	4,600만원	
합계					40	1억1,000만원	



**① 운영기획(1월~5월)**

- (사무국 운영) 창의적, 혁신적 아이디어를 메타버스를 기반으로 구현될 수 있는 경진대회 설계 및 지원방안\* 마련 등
  - \* 후원사 및 참가자 모집, 온·오프라인 교육과정 설계, 맞춤형 멘토링, 개발장비 지원 등
  - ※ 운영 채널 : (온라인) 홈페이지, (오프라인) 유선, (SNS) 카카오톡, 인스타그램 등 활용
- (운영위원회) 메타버스 및 ICT전문지식과 실무·기술을 두루 겸비한 산·학·연 전문가와 후원기업 등으로 구성된 운영위 구성
  - \* 경진대회 운영의 효율화, 대외 홍보활동, 수상자 지원, 발전방안 등 수립
- (후원기업 모집) 지정과제/자유과제 상금·상장 후원, 개발 장비 등 현물 후원, 멘토링, 대회 홍보, 시상, 기타 지원 등 후원기업 모집(붙임 2 참조)
- (평가방안 마련) 예선·본선에 걸친 평가절차 및 과제에 대한 세부 평가지침 등을 수립하여 공정하고 우수한 수상작 선정(총 40점)

**② 교육 및 기술지원(6월~10월)**

- (지정과제) 각 과제별 접수된 개발계획서를 기반으로 필요한 분야에 대한 맞춤형 교육 서비스 지원
  - \* 과제수행을 위한 온라인 동영상 등 서비스 제공
- (자유과제) 메타버스 서비스 개발 및 창작을 위한 초·중급자들의 이해를 돕기 위한 분야별 교육과정\*을 온라인으로 제공
  - \* 메타버스 아카데미 온라인 전공 교육과정 계정 제공
- (기술지원) 지정/자유과제 개발과정 중 애로 및 문의 대응
  - ※ 상시 기술자문·디버깅 지원(전화/이메일/원격지원)
  - ※ 각 과제별 기술대응 담당자가 별도 대응

### ③ 평가 및 멘토링(8월~9월)

- (평가) 1차 평가(서면) 및 2차 평가(발표/시연)를 통해 본선 진출작 2배수 내외 선정, 멘토링 이후 3차 평가(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(40개 내외), 최종 평가(발표/시연)를 통해 대상/최우수상 등 최종 수상작 선정(40개)
  - (1차 평가) 제출자료(서면) 상의 평가항목에 따라 최종 수상작의 3배수 내외까지 고득점을 획득한 팀을 우선순위로 선발
    - ※ 평가대상 : 개발보고서, 앱 실행파일, 시연 동영상(2분 이내)
  - (2차 평가) 1차 평가에서 선정된 최종 수상작의 3배수 내외 팀의 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을 통해 본선 진출작 2배수 내외 선정
    - ※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일
  - (3차 평가) 전문가 멘토링을 통해 산출된 결과물을 대상으로 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을 통해 수상 후보작 선정
    - ※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일
  - (4차 평가) 과제별 1순위 팀을 대상으로 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(40개)
    - ※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(대면), 앱 실행파일
- (평가방법) '평가위원'이 항목별 구분평가를 시행하고, 평가위원의 최고·최저 점수를 제외한 점수의 평균으로 최종 결과점수 산출 후 가점\* 합산
  - \* 크리에이터 부문 과제의 경우, 메타버스 플랫폼별 특성에 적합한 사용자 호응도 등 대국민 참여 평가점수(가점)를 가산하여('방문 횟수', '좋아요' 수 등) 평가



- (평가 기준) '기획 및 개발계획', '서비스 경쟁력', '과제수행 충실성' 등 세부 항목을 기준으로 평가(크리에이터 부문의 경우, 가점을 합산하여 평가)

구분	평가항목	평가 기준	배점
기획 및 개발 계획 (20)	기획의 우수성, 창의성, 도전성	○ 프로젝트 내용·방법·과정 및 결과물의 창의성·기술혁신 등의 도전성 (지정과제의 경우 제안 내용 항목 포함 여부)	20
	기술 개발	○ 개발·적용한 SW와 HW 시스템 구성 및 정합의 우수성	10
서비스 경쟁력 (60)	서비스 품질	○ 개발한 서비스 품질 및 결과물의 완성도	20
	UI/UX 편의성	○ 사용자가 체험하고 학습하기 쉽게 설계되었는지 여부	10
	경쟁력	○ 기존 콘텐츠와의 차별성, 특징점이 있는가?	10
	서비스 구현	○ 법률적 사회적 제약 등 콘텐츠/서비스 실현에 제한이 없는가?	10
과제수행 충실성 (20)	일정관리	○ 프로젝트 수행 일정 준수 및 진척도 관리	10
	목표달성	○ 최초 개발계획수립 시 설정한 목표(정량/정성)를 달성 여부	10
합 계			100
가점 (10)	방문 횟수	○ 콘텐츠에 대한 사용자 '방문 횟수'를 검토(크리에이터 부문만 해당)	5
	좋아요 수	○ 콘텐츠에 대한 사용자 '좋아요' 수를 검토(크리에이터 부문만 해당)	5
합 계			10

※ 동점 팀이 발생할 경우, '서비스 경쟁력' 항목의 고득점자를 우선 순위자로 선정

- (가점 기준) 크리에이터 부문 참가팀이 출품한 콘텐츠에 대한 사용자 '방문 횟수', '좋아요' 수를 검토하여 가점 부여\*

\* 운영사무국이 1~4차 각 평가 당일 09:00 기준으로 집계

#### < 크리에이터 부문 가점 기준(안) >

구 분	기준	가점	검토대상
가점	<b>방문 횟수</b> ※ (가점 기준) 200회 이상 ~ 400회 미만(1점), 400회 이상 ~ 600회 미만(2점), 600회 이상 ~ 800회 미만(3점), 800회 이상 ~ 1,000회 미만(4점), 1,000회 이상(5점)	최대 5점	플랫폼에 출시된 콘텐츠
	<b>좋아요 수</b> ※ (가점 기준) 20개 이상 ~ 40개 미만(1점), 40개 이상 ~ 60개 미만(2점), 60개 이상 ~ 80개 미만(3점), 80개 이상 ~ 100개 미만(4점), 100개 이상(5점)	최대 5점	

- (멘토링) 예선을 통과해 선출된 팀을 대상으로 과제별, 1:1 맞춤형 멘토를 지정하여 결과물 고도화 및 사업화 가능성 등을 제고

※ 기술과 비즈니스에 탁월한 우수 개발자를 중심으로 매칭 및 3주간 진행





#### ④ 후속지원(10월~12월)

##### □ 후속지원

##### ○ 대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속지원

##### ① (인턴십) 대회 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원(10~12월)

- (지원내용) 인턴십(정부와 기업이 각각 50% 지원) 및 취업 컨설팅

※ (지원기간) 3개월(10월 1일~ 12월 31일) / (지원조건) 월별 출근부 등 제출

※ (인턴급여) 세전 월 급여 250만원(정부 125만원, 기업 125만원)

##### ② (창업컨설팅) 대회 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 창업공간 및 컨설팅 등 창업지원(10~12월)

- (지원내용) 창업컨설팅(IR 자료 제작, 멘토링, 교육, 법인설립 지원 등), 창업 공간(메타버스 아카데미) 제공

※ (지원기간) 3개월(10월 1일~12월 31일) / (지원조건) 월간 보고서 등 제출

##### ③ (K-디지털 그랜드 챔피언십) 대회 최우수 수상팀에게 'K-디지털 그랜드 챔피언십' 참여기회 제공(11~12월)

##### ④ (성과확산) 수상자에게는 후원기업과 공동사업화 기회 제공 및 취업 혜택 제공, 결과물 홍보(홈페이지, 우수사례 모음집 제작)

#### ⑤ 대회 시상식(10월~12월중)

##### ○ (시상식) KMF 2025 연계하여 시상(10월~12월중)



◆ 크리에이터 부문 신설에 따른 인기 플랫폼 사용자 및 예비·초기 창업자, 대학생 등에게 노출도가 높은 커뮤니티 중심 집중 홍보 추진

□ 오프라인 홍보(5월 12일~)

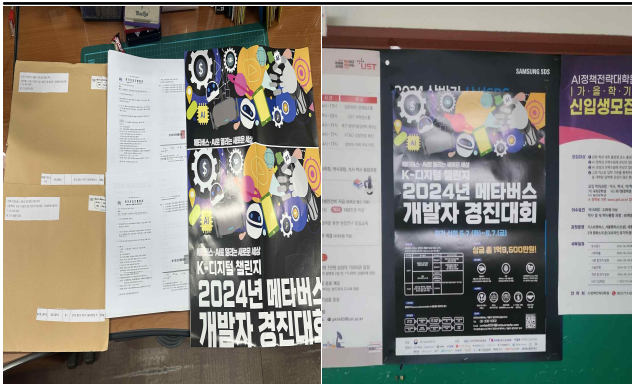
- (포스터·사이니지) 전국 대학교 포스터 부착 및 디지털 사이니지 홍보영상(대학교 캠퍼스 등) 송출
- (홍보물 우편 발송) 대학(ICT학과, 대학일자리플러스센터), 초·중·고등학교 (AI선도학교, 특성화 및 마이스터고), 창업 지원기관 및 투자운용사(초기창업 액셀러레이터협회 등) 등 공문 및 포스터 발송

□ 온라인 홍보(5월 12일~)

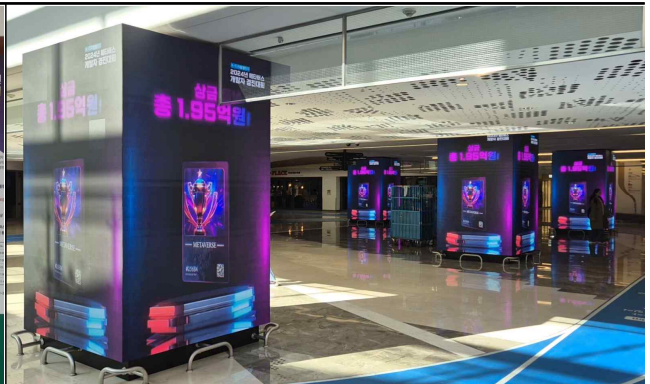
- (크리에이터 인플루언서 활용) 로블록스 등 크리에이터 인플루언서 활용 홍보(유튜브 등)
- (배너광고) 대학(원)생(대학내일, 인크루트, 부트텐트) 및 초·중·고등학생 (오늘학교), 학부모(아이엠스쿨) 커뮤니티, SNS 온라인 배너광고
- (이벤트 개최) 대회 소문내기 및 선착순 접수 등 참가팀 모집 홍보(추첨) 등을 통해 경품 증정 이벤트 개최
- (SNS 홍보) 카카오톡 및 인스타그램, 유튜브 채널 운영을 통한 홍보
- (게시물 포스팅) 네이버 파워블로그, 학교(초·중·고·대학(원)) 및 SW/코딩 학원 커뮤니티 게시판, 후원사·개발자·공모전·취업 관련 사이트에 홍보
- (전자메일 발송) 메타버스 얼라이언스 뉴스레터, 역대 대회 참가자 및 아카데미 교육생, 메타버스 랩(교수 및 연구원), 관련 기관 등에 홍보

## □ 주요 홍보물 예시(안)

### ○ 오프라인



홍보물 우편 발송 및 포스터 부착



스타필드 코엑스몰 영상 송출(비에산)

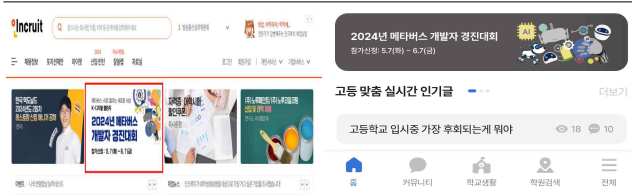
### ○ 온라인



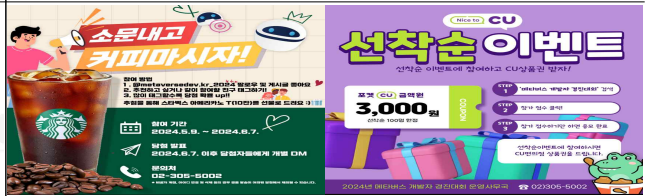
유튜브 활용 홍보영상 업로드



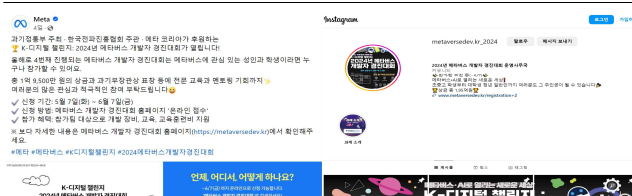
파워블로거 홍보물 포스팅



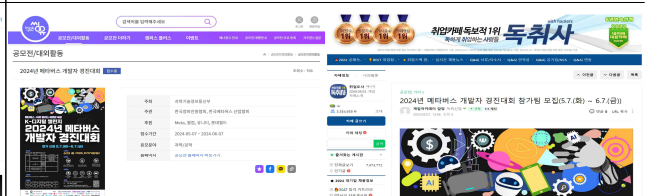
배너 광고



이벤트 개최



SNS 홍보



게시물 포스팅

## □ 온·오프라인 홍보 세부계획(안)

순	구분	항목	비고	일정	배포수
1	오프라인	포스터 부착	○ 서울, 경기, 광역시 대학	5.12. ~ 6.12.	55곳 이상
2		디지털 사이니지 광고	○ 대학교 캠퍼스 등		-
3		우편 발송 (포스터, 공문)	○ 대학, 대학일자리플러스센터, 초·중·고등학교, AI선도학교, 실감교육 체험학교, 특성화 및 마이스터고, SW학원, 전국 시도교육청, 초기창업엑셀러레이터협회, 오렌지플래닛		1,000곳 이상
4	온라인	크리에이터 인플루언서 활용	○ 로블록스 등 메타버스 크리에이터 분야 인플루언서 활용 홍보영상 업로드		-
5		온라인 배너광고	○ 대학내일, 인크루트(대학생 청년 중심의 최대 커뮤니티)		-
			○ 부트캠프(개발자 분야 취업 준비생 중심의 최대 커뮤니티)		
			○ 오늘학교(초·중·고 학생 중심의 최대 커뮤니티)		
			○ 아이엠스쿨(초·중·고 학부모 중심의 최대 커뮤니티)		
			○ SNS 온라인 배너광고(유튜브, 인스타그램 등)		
6		이벤트 개최	○ 대회 참가 각오 댓글 이벤트		-
			○ 참가팀 모집용 SNS 공유(소문내기) 이벤트		
			○ 참가 신청 접수팀 선착순 이벤트		
7		SNS	○ 대회 홍보를 위한 후원사 및 운영사무국 SNS 활용 홍보 - 카카오픈채팅, 인스타그램, 유튜브 채널 운영	-	
8		게시물 포스팅	○ (파워블로그) ICT 및 공모전 분야 네이버 파워블로거 활용	100곳 이상	
			○ (SW학원) SBS게임아카데미, 더모션아카데미 등		
			○ (공모전) 대티즌, 링커리어, 씽긋, 씽유, 올콘 등		
			○ (커뮤니티) 취준생, 취업대학교, 독취사 등		
9		전자메일 발송	○ ICT 대학 학과, 대학일자리플러스센터, SW학원	-	
			○ RAPA 회원사 : 183개사		
			○ 경진대회 후원기업		
			○ 메타버스 얼라이언스 뉴스레터		
10			언론홍보	○ 과기정통부 보도자료, 후원 및 협력사 언론보도	-

## 붙임3

## 「2025년 메타버스 개발자 경진대회」 후원 참여의향서(1.10.)

### 1. 기업 정보

#### 1-1. 기업명

A. 서술형 답변

#### 1-2. 대표자

A. 서술형 답변

#### 1-3. 실무담당자

A. 부서 / 직급 / 성명 / 연락처(휴대폰 번호) / 이메일 서술형 답변

### 2. 현금(상금) 후원

후원	부문	분야	구분	상금
상금	크리에이터	성인	우수상	3백만원
		학생	우수상	2백만원
		성인	장려상	1백만원
		학생	장려상	1백만원
	개발자	성인	우수상	3백만원
		성인	장려상	1백만원
		학생	장려상	1백만원
		학생	장려상	1백만원

※ 개발자 부문 학생 분야는 기업과제 후원 없이 자유과제로 진행

#### 2-1. 귀사는 2025년 메타버스 개발자 경진대회 현금(상금) 후원에 참여하시겠습니까?

☐ 예 ☐ 아니오(→ 3-1 이동)

#### 2-2. 귀사가 희망하는 후원유형 및 부문을 선택해주시기 바랍니다. (중복선택 가능)

- ☐ (후원부문) 크리에이터(성인 분야+학생 분야)  
(후원상금) 우수상  
(후원금액) 총 500만원(성인 분야 300만원, 학생 분야 200만원)  
(후원수량) {수량 주관식}
- ☐ (후원부문) 크리에이터(성인 분야)  
(후원상금) 장려상  
(후원금액) 총 100만원(성인 분야)  
(후원수량) {수량 주관식}
- ☐ (후원부문) 크리에이터(학생 분야)  
(후원상금) 장려상  
(후원금액) 총 100만원(학생 분야)  
(후원수량) {수량 주관식}
- ☐ (후원부문) 개발자(성인 분야)  
(후원상금) 우수상  
(후원금액) 총 300만원(성인 분야)  
(후원수량) {수량 주관식}
- ☐ (후원부문) 개발자(성인 분야)  
(후원상금) 장려상  
(후원금액) 총 100만원(학생 분야)  
(후원수량) {수량 주관식}
- ☐ (후원부문) 개발자(학생 분야)  
(후원상금) 장려상  
(후원금액) 총 100만원(학생 분야)  
(후원수량) {수량 주관식}



2-3. 귀사의 과제에서 입상한 수상자에게 '인턴십' 기회를 제공하시겠습니까?

※ (인턴십 지원) 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원(RAPA와 기업이 각각 50% 인턴급여 지원)

\* (인턴급여) 세전 월 급여 250만원(RAPA 125만원 지원, 기업 125만원 지원) x 3개월 = 세전 월 급여 750만원(RAPA 375만원 지원, 기업 375만원 지원)

\* (지원대상) 1명(경진대회 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자) ※ 추가적으로 '메타버스 아카데미' 우수교육생도 면접 참여 기회 제공 예정

\* (지원내용) 면접 평가에서 최종 합격한 1명을 대상으로 인턴십 정부지원(RAPA와 기업이 업무협약을 통해 각각 50% 인턴급여 지원)

\* (지원기간) 3개월(10월 1일 ~ 12월 31일) / (지원조건) 인턴사원의 월별 출근부 등 RAPA 제출

☐ 예

☐ 아니오

### 3. 현물(장비 및 기념품 등) 및 기타 후원

3-1. 귀사는 2025년 메타버스 개발자 경진대회 현물(장비 및 기념품 등) 후원을 할 의향이 있습니까?

☐ 예

☐ 아니오(→ 4-1 이동)

3-2. 유형을 선택해주시기 바랍니다.

☐ 하드웨어

☐ 소프트웨어

☐ 기타

3-3. 물품 및 수량, 현물가격, 기타 제안 사항 등을 작성해주시기 바랍니다.

A. 서술형 답변

3-4. 방식을 선택해주시기 바랍니다.

☐ 증여

☐ 임차

☐ 기타

### 4. 후원 경로

4-1. 귀사가 2025년 메타버스 개발자 경진대회에 후원하게 된 경로를 선택해주세요.

① 대회 홈페이지

② 유튜브

③ 인스타그램

④ 언론기사

⑤ 포스터

⑥ 블로그 및 온라인 카페

⑦ RAPA(한국전파진흥협회) 추천

⑧ K-META(한국메타버스산업협회) 추천

⑨ NIPA(정보통신산업진흥원) 추천

⑩ 지인 추천

⑪ 해당사항 없음

### 5. 주의사항

5-1. 향후 귀사가 후원한 지정과제에 아무도 출품작을 제출하지 않아서 과제가 미달하거나 평가 진행 중 적합한 수상팀이 없으면, 동일 부문 자유과제 장려상 후원(100만원)으로 자동 전환됩니다.

☐ 동의합니다.

## 참고1


## 기업 소개 및 과제 설명자료(예시)

### □ [2024년 대회 참고자료] 기업 및 과제 소개(예시)(클릭)

#### ○ 기업소개

기업명	(주)RAPA	대표자	000
분야	산업용 XR 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2016년 10월 21일	기업구분	중소기업
매출액	00억원('24년 기준)	종업원수	000명
소재지	서울시 00구 00대로, 2층		
사업현황	△ Remote : 스마트디바이스(폰, 테블릿, 글래스)원격 협업 솔루션 판매 △ Make/View : XR 콘텐츠 저작 툴 및 뷰잉 솔루션 판매 △ 산업 맞춤형 XR 플랫폼(디지털트윈) 및 솔루션 판매 및 서비스		

#### ○ 과제

과제명	(주)RAPA Make/View/Remote/Track을 활용한 콘텐츠 개발 또는 XR 소프트웨어 개발
과제설명	<input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (주)RAPA의 Make/View는 AR/VR 노코드 콘텐츠 제작 툴 및 뷰어</li> <li>○ (주)RAPA의 Remote는 PC, 모바일, 스마트글래스를 활용한 원격협업 시스템</li> <li>○ (주)RAPA의 Track은 최첨단 컴퓨터 비전 기술을 활용한 XR 소프트웨어 개발 SDK</li> </ul> <input type="checkbox"/> 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이미지(2D) 검출/추적, 사물(3D) 검출/추적, 타겟 검출/추적, 다중타겟 검출/추적, 비주얼 슬램 기능을 활용한 XR 소프트웨어 개발</li> <li>○ 3D 모델을 활용한 XR 콘텐츠 제작 및 원격협업 연동</li> </ul> <input type="checkbox"/> 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ PC, 모바일(Android), 스마트글래스 기기</li> </ul> <input type="checkbox"/> 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 온/오프라인 SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술문의 Q&amp;A 운영 예정</li> <li>※ <a href="https://track.rapa.com/1.9.0/">https://track.rapa.com/1.9.0/</a></li> </ul> <input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <a href="https://track.rapa.com/1.9.0/">https://track.rapa.com/1.9.0/</a> <input type="checkbox"/> 수상작 추가 혜택 : 정식 채용 가산점 부여 <input type="checkbox"/> 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 000 팀장 roykoo@rapa.com</li> </ul>
관련사진	

## 참고2

## 기업 소개 및 과제 설명자료 작성양식

### ☐ 기업소개(후원사 필수 작성)

기 업 명		대표자	
분 야			
설립연도		기업구분	
매 출 액		종업원수	
소 재 지			
사업현황			

### ☐ 과제 소개(지정과제 후원사만 작성)

과제명	
과제설명	<input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 ○
	<input type="checkbox"/> 개발과제 예시 ○
	<input type="checkbox"/> 활용 장비 :
	<input type="checkbox"/> 추가 지원 ○
	<input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 :
	<input type="checkbox"/> 수상작 추가 혜택 :
	<input type="checkbox"/> 문의처(담당자 성함 및 이메일) :
관련사진	