

K-디지털 챌린지 : 2023 메타버스 개발자 경진대회 공고문

과학기술정보통신부 공고 제 2023-537호

「K-디지털 챌린지 : 2023 메타버스 개발자 경진대회」 개최 공고

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회, 한국메타버스산업협회, 정보통신산업진흥원에서는 국내 메타버스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해 「K-디지털 챌린지 : 2023 메타버스 개발자 경진대회」 개최를 다음과 같이 공고하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

2023년 5월 15일
과학기술정보통신부장관
한국전파진흥협회장
한국메타버스산업협회장
정보통신산업진흥원장

가. 대회 목적

- 국내 메타버스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해 민관 협력 「케이(K)-디지털 챌린지 : 2023 메타버스 개발자 경진대회」 개최

나. 추진 기관

- (주최) 과학기술정보통신부
- (주관) 한국전파진흥협회, 한국메타버스산업협회, 정보통신산업진흥원
- (후원) Meta, 유니티 코리아, 한국켈컴, 시어스랩, 메타캠프, 모빌테크, 유틸플러스인터랙티브, 스코넥엔터테인먼트, 유콘크리에이티브, 에스오에스랩, 크리스피, 리빌더에이아이, 티엠디교육그룹, 이노시물레이션, 넷스트림, 투엠비게임, 피앤씨솔루션, 로보로보, 데이터킹, 버넥트, 안드레의바다, 아임클라우드, 아리아스튜디오, AWS, 윈스(총 25개사)

다. 대회 개요

□ 대회 기간

○ 2023년 5월 15일(월) ~ 9월 26일(화) / 4개월

※ 메타버스 개발자 경진대회(5월~9월) → 시상식(10월) → 메타버스 펠로우십
(취업 연계 프로그램)(10월~12월)·K-디지털 그랜드 챔피언십(창업 연계 프로그램)(11월~12월)

□ 참가 자격

○ 메타버스 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 국민(학생/성인)

- 학생부(초·중·고), 성인부(대학(원)생, 일반인)

※ 초중고대학(원)생 및 일반인 1인 또는 팀 단위 신청 모두 가능(최대 5인), 법인 참여 불가

□ 참가 분야

○ 지정과제 및 자유과제로 구분

□ 시상 규모

○ 과기정통부장관상(2), 한국전파진흥협회장상(4), 한국메타버스산업
협회장상(4), 후원기업 대표상(27) 총 37점 시상, 총 상금 2.19억원
(정부 1억, 민간 1.19억)

□ 참가 지원

○ 참가팀 대상으로 개발 장비 및 소프트웨어 지원

< 개발 장비 및 SW 지원내역 >

- **(HW)** Meta 퀘스트(8대), 퀄컴 스냅드레곤 스페이스 개발 키트(5개), MS 홀로렌즈2(2대),
에스오에스랩 라이다 센서(2대), 피앤씨솔루션 메타렌즈(10대)
- **(SW)** 유니티 게임개발자 자격증 시험 응시 바우처(50개), AWS 클라우드, 메타캠프
메타버스 플랫폼 there 등

※ 한정된 수량에 따라 신청팀의 개발계획 등 검토 후 선별지원 예정

참고1 대회 과제 구성(총 23개)

참가 대상	참가 분야	과제설명	
성인 (18)	지정 과제 (17)	과제1	Meta의 '메타 퀘스트'에서 활용 가능한 VR 콘텐츠 개발
		과제2	Meta의 'Meta Spark Studio'를 이용한 카메라 필터, 게임 등 AR 콘텐츠 개발
		과제3	퀄컴의 'Snapdragon Spaces'를 활용한 교육, SNS, 게임, 의료 등 AR 콘텐츠 개발
		과제4	(주)시어스랩의 'MirrorGear SDK'를 활용해 Unity 기반의 메타버스 콘텐츠 개발
		과제5	(주)메타캠프의 메타버스 플랫폼 'there'에서 사용 가능한 VRM 기반 아바타 개발
		과제6	(주)모빌테크의 도시공간 데이터를 활용하여 언리얼 기반의 관광, 안내 등 콘텐츠 개발
		과제7	(주)유틸플러스인터랙티브의 'Ditoland Studio'를 이용한 메타버스 콘텐츠 개발
		과제8	(주)스코넥엔터테인먼트의 VR 인터랙티브 게임 콘텐츠 개발('메타 퀘스트 2/Pro' 기반)
		과제9	유콘크리에이티브(주)의 메타버스 내 챗GPT-API를 활용한 알고리즘 개발
		과제10	(주)에스오에스랩의 3D 라이다 센서를 이용한 디지털 트윈 서비스/콘텐츠 개발
		과제11	(주)크리스피의 노리큐브용 이머시브 XR 체험공간 콘텐츠 개발
		과제12	(주)리빌더에이아이의 '3D Reconstruction SDK'를 활용한 3D 메타버스 서비스 개발
		과제13	(주)티엠디교육그룹의 미래기술스마트시티 체험형 메타버스 콘텐츠 개발('홀로렌즈2' 기반)
		과제14	(주)이노시물레이션의 'GD Studio'를 활용한 국내 랜드마크 3D모델 콘텐츠 개발
		과제15	(주)넷스트림의 '넷스타리움'을 활용한 메타버스 전시회 개발
		과제16	(주)투엠비게임의 자연·사회 재난 VR 콘텐츠 개발('메타 퀘스트 2' 기반)
		과제17	(주)피앤씨솔루션의 '메타렌즈(MetaLens)* AR기기'에서 활용 가능한 콘텐츠 개발
		자유 과제	-
학생 (5)	지정 과제 (4)	과제1	Meta의 'Meta Spark Studio'를 이용한 카메라 필터, 게임 등 AR 콘텐츠 개발
		과제2	(주)로보로보는 로블록스의 '로블록스 스튜디오'를 이용한 교육·홍보용 콘텐츠 개발
		과제3	데이터킹(주)의 '360Hexaworld Voxel'을 활용해 부산월드엑스포 2030 홍보 메타버스 개발
		과제4	(주)투엠비게임의 자연·사회 재난 VR 콘텐츠 개발('메타 퀘스트 2' 기반)
		자유 과제	-

라. 신청방법 및 선정평가

□ 신청방법

- (신청기한) 2023년 5월 15일(월) ~ 6월 15일(목) / 4주간
- (접수방법) 메타버스 개발자 경진대회(www.metaversedev.kr) 홈페이지 '온라인 접수'

□ 선정평가

- (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(37개 내외), 최종 평가(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(37개)

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

< 선정평가 세부절차(안) >

예선		본선		
1차 평가 (서면) 기술별 전문가 (평가위원) • 개발보고서 검토 • 앱 실행파일 검토 • 시연동영상 검토 • 3배수 내외 선정	2차 평가 (발표/시연) 기술별 전문가 (평가위원) • 발표 및 현장시연 • 제출자료 검토 • 2배수 내외 선정	멘토링 전문 멘토 • 온오프라인 멘토링 • 개발주제/기술멘토링 • 1:1 맞춤형 멘토링	3차 평가 (발표/시연) 기술별 전문가 (평가위원) • 발표 및 현장시연 • 제출자료 검토 • 수상 후보작(37개 내외) 선정	최종 평가 (발표/시연) 기술별 전문가 (평가위원) • 과제별 1순위팀 대상 • 발표 및 현장시연 • 제출자료 검토 • 대상 및 최우수상 등 최종(37개) 선정

- 수상작 발표 및 시상

- (결과발표) 홈페이지 공지 및 수상자 개별통지
- (시상) '23. 10월중(KMF 2023과 연계하여 시상)
- (시상규모) 총 37점(총 상금 2.19억원)

참고2

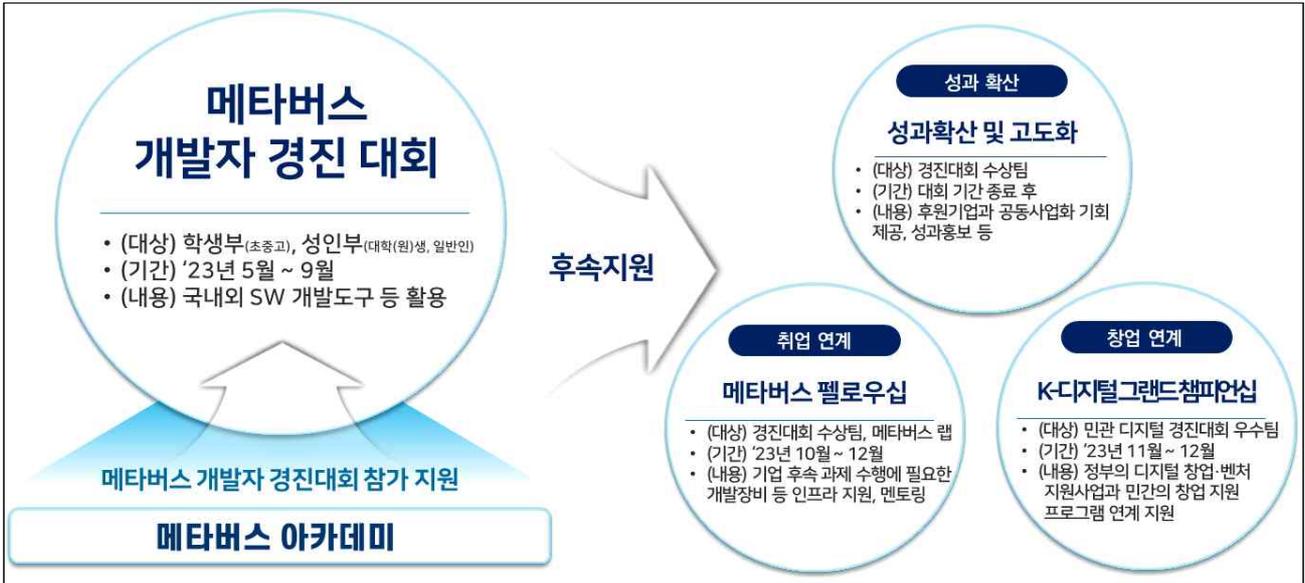
대회 시상내역(총 37개)

정부·기관

부문	구분		훈격	개수	상금	
성인 (26)	전체 (3)	대상	과학기술정보통신부장관상	1	2,000만원	
		최우수상	한국전파진흥협회장상	1	1,000만원	
		최우수상	한국메타버스산업협회장상	1	1,000만원	
	지정 과제 (17)	과제1	우수상	Meta 대표상	1	500만원
		과제2	장려상		1	300만원
		과제3	우수상	한국퀄컴(유) 대표상	1	500만원
		과제4	우수상	(주)시어스랩 대표상	1	500만원
		과제5	우수상	(주)메타캠프 대표상	1	500만원
		과제6	우수상	(주)모빌테크 대표상	1	500만원
		과제7	우수상	(주)유틸플러스인터랙티브 대표상	1	500만원
			장려상		1	300만원
		과제8	우수상	(주)스코넥엔터테인먼트 대표상	1	500만원
		과제9	우수상	유콘크리에이티브(주) 대표상	1	500만원
		과제10	우수상	(주)에스오에스랩 대표상	1	500만원
		과제11	우수상	(주)크리스피 대표상	1	500만원
		과제12	우수상	(주)리빌더에이아이 대표상	1	500만원
		과제13	우수상	(주)티엠디교육그룹 대표상	1	500만원
		과제14	우수상	(주)이노시물레이션 대표상	1	500만원
		과제15	우수상	(주)넷스트림 대표상	1	500만원
		과제16	우수상	(주)투엠비게임 대표상	1	500만원
	과제17	우수상	(주)피앤씨솔루션 대표상	1	500만원	
	자유 과제 (6)	-	우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
			우수상	한국메타버스산업협회장상	1	500만원
			장려상	(주)피앤씨솔루션 대표상	1	300만원
			장려상	(주)버넥트 대표상	1	300만원
			장려상	(주)아임클라우드 대표상	1	300만원
			장려상	(주)아리아스튜디오 대표상	1	300만원
소계				27	1억4,800만원	
부문	구분		훈격	개수	상금	
학생 (10)	전체 (3)	대상	과학기술정보통신부장관상	1	2,000만원	
		최우수상	한국전파진흥협회장상	1	1,000만원	
		최우수상	한국메타버스산업협회장상	1	1,000만원	
	지정 과제 (4)	과제1	장려상	Meta 대표상	1	300만원
		과제2	우수상	(주)로보로보 대표상	1	500만원
		과제3	우수상	데이터킹(주) 대표상	1	500만원
		과제4	우수상	(주)투엠비게임 대표상	1	500만원
	자유 과제 (3)	-	우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
			우수상	한국메타버스산업협회장상	1	500만원
			장려상	(주)안드레의바다 대표상	1	300만원
	소계				10	7,100백만원
	합계				37	2억1,900만원

마. 후속지원 및 대회일정

□ 대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속 지원



① **[역량 강화]** 대회 우수팀에게 메타버스 펠로우십* (취업 연계 프로그램) 및 K-디지털 그랜드 챔피언십** (창업 연계 프로그램) 참여 기회 제공

* '메타버스 펠로우십'(XR기반 메타버스 전문인력양성) 사업 연계

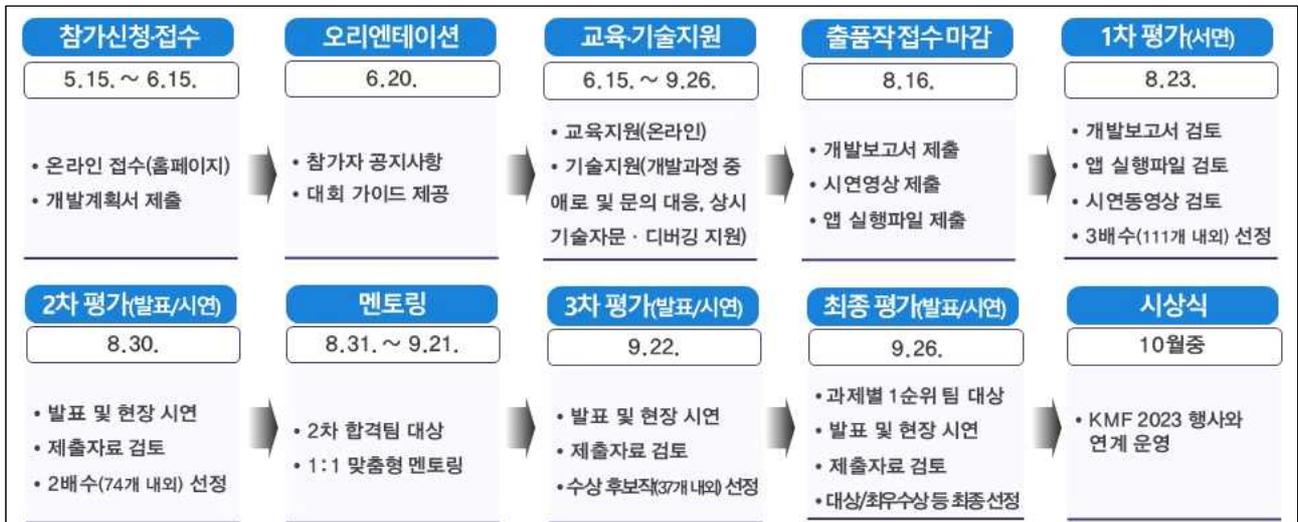
** '민·관 합동 대한민국 대표 디지털 청년기업 발굴대회'(정보통신산업기반과) 연계

< 메타버스 펠로우십(안) >

- (사업목적) 정부와 민간이 협력하여 메타버스 콘텐츠 개발과제 제시, 참가팀에게 멘토링, 개발장비 지원 등을 통해 실무경험 및 취업 기회 제공
- (지원대상) 메타버스 랩 대학(원)생, 경진대회 수상팀(성인부), 메타버스 아카데미 본과정 교육생
- (지원규모) 5개팀 내외, 참가팀 접수결과에 따라 변동 가능
- (지원내용) ①콘텐츠 개발에 필요한 장비, ②클라우드, ③회의실, ④교통비 등
- (추진절차) 과제 공고* → 참가팀 평가/선정 → 과제수행 및 멘토링 → 중간점검·최종평가
- * 메타버스 랩 홈페이지(www.meta-lab.or.kr)
- (추가혜택) 우수팀에게 후원기업이 발급하는 상금 및 상장 수여, 수료증 발급, 개발자 채용 등 취업 기회 제공, 메타버스 랩 결과평가 시 가점 부여

② **[성과 확산]** 수상자에게는 후원기업과 공동사업화 기회 제공 및 취업 혜택 제공, 결과물 홍보(홈페이지·메타버스월드, 우수사례 모음집 제작)

□ 대회일정



※ 시상식은 코리아 메타버스 페스티벌(KMF) 2023과 연계해 개최 예정

※ 위 상기 일정은 상황에 따라 변경될 수 있습니다

바. 문의처

□ (문의처) 2023 메타버스 개발자 경진대회 사무국

(☎ 02-3274-9365 / contest2023@metaversedev.kr)

I WANT YOU

K-디지털 챌린지

메타버스 개발자 경진대회

참가신청 5.15.(월) ~ 6.15.(목)

참가지역
메타버스 서비스 콘텐츠 개발에 관심 있는 국민(학생/성인)
- 학생부(초·중·고), 성인부(대학(원)생, 일반인)
※ 1인 또는 팀 단위 신청 모두 가능(총대 5인), 법인 참여 불가

참가지원
참가팀 대상으로 개발 장비 및 소프트웨어 대여 지원
(HW) Meta 퀘스트(대), 스냅드래곤 스페이스 개발 키트(5개), M5 홀로렌즈(2대),
에스오에스랩 리미티드 센서(2대), 피앤비솔루션 메타렌즈(10대)
(SW) 유니티 게임개발자 자격증 시험 응시 바우처(50개), AWS 클라우드, 메타웍스 메타버스 플랫폼 there 등
※ 한정된 수량에 따라 신청팀의 개발 계획 등 검토 후 선발지원 예정

대회 일정

참가신청 5.15~6.15	OT 6.20	교육기술지원 6.15~9.26	출품작접수마감 8.16	1차평가(서면) 8.23
2차평가(발표) 8.30	멘토링 8.31~9.21	3차평가(발표) 9.22	최종평가(발표) 9.26	시상식 10월중

※ 위 상기 일정은 상황에 따라 변경될 수 있습니다

신청방법
홈페이지(www.metaversdev.kr)를 통한 온라인 접수

시상내역
총 상금
2억 1,900만원

대회 구성
[성인] 지정과제 17개, 자유과제 1개 [학생] 지정과제 4개, 자유과제 1개

수상팀 후속지원

- ☑ 메타버스 펠로우십(10~12월) 참여 기회 제공
- ☑ K-디지털 그랜드 챔피언십 참여 기회 제공
- ☑ 후원기업과 공동사업화 기회 제공
- ☑ 개발 결과물 홍보(우수사례 모음집 제작)

문의처

- ☑ 2023 메타버스 개발자 경진대회 사무국
- Tel. **02-3274-9365**
- Email. **contest2023@metaversdev.kr**
- 카카오톡 플러스친구에서 '메타버스 개발자 경진대회' 검색

홈페이지 바로가기

주최 과학기술정보통신부 주관 한국전파진흥협회 한국메타버스산업협회 정보통신산업진흥원

후원 Meta Qualcomm Unity Aseerslab MetaCamp MOBILTECH UT+ SKONEC WON DONG XrisP RebuilderAI

TMD INNO nubetram 2Mb P&C Solution ROBONOR DATA KING VIRNECT 한드레임메다 ImCloud Aria powered by aws wins

□ [성인부] 지정과제1(Meta)

○ **기업소개**

기업명	Meta Platforms, Inc.	대표자	Mark Zuckerberg
분야	Information Technology		
설립연도	2004년 2월 4일	기업구분	대기업
매출액	1,166.1억 달러 ('22년 기준)	종업원수	약 76,000명 ('22년 11월 기준)
소재지	1 Hacker Way, Menlo Park, California USA (미국)		
사업현황	△ 소셜미디어 플랫폼: Facebook, Instagram △ 메신저: Messenger, WhatsApp △ VR 기기 및 플랫폼: Meta Quest (전 Oculus) △ AR 제작 플랫폼: Meta Spark (전 Spark AR)		

○ **메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개(VR)**

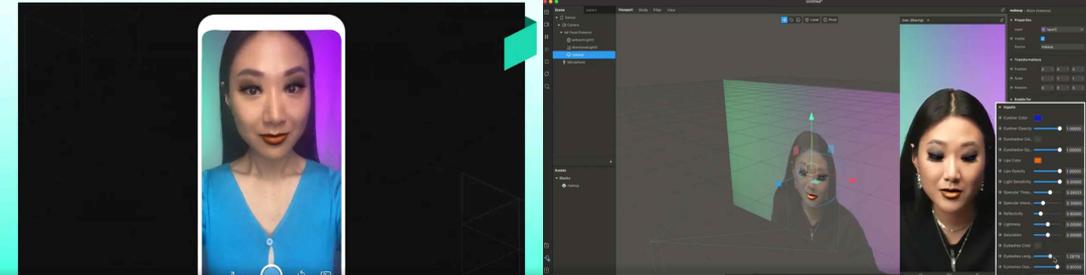
과제명	Meta Quest를 활용한 VR 콘텐츠 개발	
	- (성인) Meta Quest VR기기에서 활용 가능한 융합 게임 콘텐츠 개발 (게임+교육/게임+의료/게임+관광 등)	
과제설명	□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 ○ (VR) Meta Quest Developer Hub - https://developer.oculus.com/downloads/ □ 개발과제 예시 ○ (VR) Meta Quest Store와 Quest VR 헤드셋을 통해 경험할 수 있는 다양한 융합 게임 - 예) Titans of Space (우주), Ocean Rift (해양), Anatomy Explorer (의료) □ 활용 장비 : PC, VR 헤드셋 □ 추가 지원 : 상금 500만원 외 콘텐츠 제작에 필요한 영상 교육 제공 ○ Meta Immersive Learning Academy - https://immersivelearningacademy.fb.com/apac/korea/ - 현재 AR 초급 및 중급 과정만 제공 - 2023년 상반기 내 AR 고급 과정 및 VR 커리큘럼 추가 예정 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : 위에 게시 □ 수상작 추가 혜택 : 추후 논의 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : ○ 이원희 Meta 한국 대외정책 부장 / timwhlee@meta.com	
관련사진		

□ [성인부] 지정과제2(Meta)

○ 기업소개

기업명	Meta Platforms, Inc.	대표자	Mark Zuckerberg
분야	Information Technology		
설립연도	2004년 2월 4일	기업구분	대기업
매출액	1,166.1억 달러 ('22년 기준)	종업원수	약 76,000명 ('22년 11월 기준)
소재지	1 Hacker Way, Menlo Park, California USA (미국)		
사업현황	△ 소셜미디어 플랫폼: Facebook, Instagram △ 메신저: Messenger, WhatsApp △ VR 기기 및 플랫폼: Meta Quest (전 Oculus) △ AR 제작 플랫폼: Meta Spark (전 Spark AR)		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개(AR)

과제명	<p align="center">Meta Spark를 활용한 AR 콘텐츠 개발</p> - (성인) Meta Spark Studio를 이용하여 카메라 필터, 게임 등 창의적인 AR 콘텐츠 개발
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta Spark Studio <ul style="list-style-type: none"> - https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/downloads/ □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta의 다양한 플랫폼(Facebook, Instagram, Messenger 등)에서 사진촬영, 라이브 방송 또는 영상 제작시 사용되는 다양한 AR 필터 효과 □ 활용 장비 : PC □ 추가 지원 : 상금 300만원 외 콘텐츠 제작에 필요한 영상 교육 제공 <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Immersive Learning Academy <ul style="list-style-type: none"> - https://immersivelearningacademy.fb.com/apac/korea/ - 현재 AR 초급 및 중급 과정만 제공 - 2023년 상반기 내 AR 고급 과정 및 VR 커리큘럼 추가 예정 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : 위에 게시 □ 수상작 추가 혜택 : 추후 논의 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이원희 Meta 한국 대외정책 부장 / timwhlee@meta.com
관련사진	

□ (성인부) 지정과제3(한국퀄컴)

○ 기업소개

기업명	한국퀄컴(유)	대표자	DECEMBER GREENE ENRIQUEZ
분야	IT 반도체		
설립연도	1997년	기업구분	외국계
매출액	-	종업원수	210명
소재지	서울시 용산구 한강대로 100 15층 (우편번호 04386)		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 1997년, 국내 기업과 CDMA 기술 관련 일을 배경으로 한국퀄컴유한회사를 설립함 △ 2010년, 지속가능한 성공 비즈니스를 도모하기 위해 차세대 기술 연구에 집중하는 퀄컴 리서치 코리아 조직을 한국에 설립함 △ 이공계 인재 양성을 위해 다양한 장학 프로그램을 지원하여, 다방면의 사회 공헌 활동을 펼치고 있음 △ 현재, 한국의 모든 고객사와 파트너사를 위한 기술지원 및 영업 업무를 긴밀하게 지원하고 있음 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	퀄컴의 AR컨텐츠 개발 플랫폼인 'Snapdragon Spaces'를 활용하여 교육/소셜플랫폼/게임/의료/건강/리테일 등에 특화된 메타버스 AR 컨텐츠 개발
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 퀄컴의 Snapdragon Spaces 는 XR 기기를 기반으로 XR 메타버스 컨텐츠를 개발 및 제작할 수 있는 개방형 OpenXR기반 SDK 플랫폼입니다. □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 학생들의 이해도 증진을 위해 사용되는 교육 기반 컨텐츠 ○ 운동, 명상, 건강 관련 컨텐츠 ○ AR 기반한 게임 컨텐츠 ○ 새로운 기기에 대한 사용 방법을 쉽게 알려주는 컨텐츠 □ 활용 장비 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Snapdragon Spaces Development Kit (Lenovo ThinkReality A3 + Motorola Edge+) □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인으로 Snapdragon Spaces 활용 교육 예정, 기술문의 관련 퀄컴 온라인 웹사이트 Forum 운영 예정 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <ul style="list-style-type: none"> ○ https://spaces.qualcomm.com/sdk/ 통해 SDK 다운로드가 가능합니다. □ 수상작 추가 혜택 : 미정 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : <ul style="list-style-type: none"> ○ 박성민 차장 (Product Marketing) : seongmin@qti.qualcomm.com
관련사진	

□ **(성인부) 지정과제4(시어스랩)**

○ **기업소개**

기업명	(주)시어스랩	대표자	정진욱
분야	메타버스 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2014년 5월 21일	기업구분	중소기업
매출액	266천만원	종업원수	54명
소재지	서울시 서초구 강남대로 315, 파이낸셜뉴 빌딩 2층		
사업현황	△ 메타버스 개방형 플랫폼: MirrorCity 플랫폼 사업 △ AR SDK : ARGear SDK 사업 △ AR Solution : 통신 3사 및 엔터테인먼트 기업에 AR 솔루션 제공 △ 메타버스 플랫폼 프로젝트 : 공모사업 수행을 통한 메타버스 플랫폼 구축		

○ **메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개**

과제명	MirrorGear SDK를 활용하여 아바타를 생성하고, 생성된 아바타들이 3차원 공간상에서 상호연동하는 메타버스를 Unity 엔진을 기반으로 개발
과제설명	□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 ○ (주)시어스랩의 MirrorGear SDK는 3D avatar 및 대규모 동시 접속가능한 메타버스 개발 SDK □ 개발과제 예시 ○ 메타버스 스포츠 관람, 메타버스 전시관, 메타버스 강의실 등 □ 활용 장비 ○ PC 혹은 모바일 (iOS, Android) 기기) □ 추가 지원 ○ 온/오프라인 SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술문의 Q&A 운영 예정 ※ https://argear.io/support.html □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : https://argear.io/index.html □ 수상작 추가 혜택 : 시어스랩과 공동사업화 기회 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) ○ 임현규 수석 hanbiv@seerslab@seerslab.com
관련사진	

□ (성인부) 지정과제5(메타캠프)

○ 기업소개

기업명	(주)메타캠프	대표자	송영일
분야	메타버스 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2021년 04월 02일	기업구분	중소기업
매출액	8.6억원('22년 기준)	종업원수	16명
소재지	경기도 성남시 수정구 복정로 76, 5동 3층 5312호		
사업현황	△ there.space 메타버스 서비스 런칭 △ 2022 아동·청소년 대상 스마트 건강관리 실증 사업 참여 △ 한국고등직업교육학회와 메타버스 공유대학'메타버시티' 개발 컨소시엄 참여 및 서비스 제공		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	there에서 사용 가능한 아바타를 VRM으로 제작
과제설명	□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ there(https://there.space) ○ 유저가 제작한 아바타 및 오브젝트를 there에서 사용 가능 ○ 아바타의 경우 대표 포맷인 VRM을 지원 □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ there 아바타 만들기 (규격) <ul style="list-style-type: none"> - 포맷 : VRM - Material 3개 까지 - Triangle 3만 이하 - Face 모델은 분리되어 있을 것 - 표정을 위한 Blendshape는 10개 이하 - Bone 140개 이하 - VRM Spring bone을 이용해서 Secondary 설정할 것 □ 활용 장비 : <ul style="list-style-type: none"> ○ PC(데스크탑,노트북) □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ VRM 관련 정보 (https://vrm.dev/en) □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : 없음 □ 수상작 추가 혜택 : <ul style="list-style-type: none"> ○ there 아바타 시스템에 등록 및 서비스 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : 안영준 /anyj27@meta.camp
관련사진	 

□ (성인부) 지정과제6(모빌테크)

○ 기업소개

기업명	(주)모빌테크	대표자	김재승
분야	디지털트윈, 메타버스		
설립연도	2017	기업구분	중소기업
매출액	66억원 ('22년)	종업원수	90
소재지	서울시 서초구 마방로 28 우제빌딩 3층, 5층		
사업현황	△ 디지털 트윈 서비스 "레플리카시티" △ 라이다 기반 3차원 공간 스캐너 "L레플리카" △ 청와대, 테헤란로 등 서울 주요 명소에 대한 실감형 디지털트윈 구축 △ 서울시 XR 실감도시 구축 관련 MOU 체결		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	도시공간 디지털트윈 데이터를 활용한 서비스 개발
과제설명	<p><input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 언리얼 엔진 상에 구현된 도시공간 디지털 트윈 데이터 활용 ○ 실제 크기와 동일하게 제작된 공간 데이터 활용 <p><input type="checkbox"/> 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 청와대 디지털 트윈 데이터를 활용하여 관광 메타버스 서비스 개발 ○ 테헤란로 디지털 트윈 데이터를 활용하여 도로공간 VR 게임 개발 <p><input type="checkbox"/> 활용 장비 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PC Windows, Unreal Engine 5 ○ 스트리밍 등 활용시 모바일 가능 <p><input type="checkbox"/> 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털트윈 기반의 <p><input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://ktgamebox.rtcweb.kr/mobiltech/#/?dtid=12003 (BH뷰어) - https://ktgamebox.rtcweb.kr/mobiltech/#/?dtid=12004 (테헤란로뷰어) <p><input type="checkbox"/> 수상작 추가 혜택 : 모빌테크와 공동 사업화, 신규 지역 서비스 개발, 채용 연계</p> <p><input type="checkbox"/> 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : 모빌테크 이정헌 팀장 jnheon@mobiltech.io</p>
관련사진	 

□ (성인부) 지정과제기(유틸플러스인터랙티브)

○ 기업소개

기업명	(주)유틸플러스인터랙티브	대표자	유태연
분야	게임 S/W 개발 및 공급		
설립연도	2006년 8월 21일	기업구분	중소기업
매출액	19억원('21년 기준)	종업원수	72명
소재지	경기도 성남시 수정구 창업로 42 경기기업성장센터 1동 816~818호		
사업현황	△ 모바일 RVR MMORPG 탈리온, 모바일액션 RPG 슈도우블러드, 도자기 VR, 케슬 베인, 점핑레트로, 토키도키프렌즈, 히트몽키 앤 건, 코스믹워즈, 머지 일렉트로닉 등 게임 출시 및 서비스 △ 글로벌 UGC 메타버스 플랫폼 디토랜드 알파 서비스		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	(주)유틸플러스인터랙티브의 '디토랜드 플랫폼 저작도구(ditoland studio)'를 이용하여 콘텐츠 제작
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 'ditoland studio' - 누구나 손쉽게 3D 콘텐츠를 제작할 수 있도록 도와주는 저작도구입니다. ditoland.net에 접속하여 무료로 ditoland studio를 이용 3D 콘텐츠를 제작하고 ditoland.net 플랫폼 내에서 자유롭게 배포가 가능합니다. 이렇게 배포된 콘텐츠를 ditoland.net 플랫폼에 접속하여 누구나 플레이가 가능합니다. <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 여행형 메타버스 - 가기 힘든 현실의 여행지를 간접 체험할 수 있는 콘텐츠 ○ 역사체험형 메타버스 - 과거의 위인들과 당시의 시대상을 체험해보는 교육형 콘텐츠 ○ 생활형 메타버스 - 집을 지속 식물을 키우고 채집을 하는 활동이 가능한 콘텐츠 ○ 상업 메타버스 - 오프라인 매장을 재현해서 물건을 구매해볼 수 있는 체험이 가능한 콘텐츠 <p>□ 활용 장비 : Windows10 기반 PC</p> <p>□ 추가 지원 - 해당사항 없음</p> <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : https://ditoland.net/</p> <p>□ 수상작 추가 혜택 : 채용 시 가산점 부여 및 인턴기회</p> <p>□ 기술정보 문의처 : 디토랜드 디스코드: https://discord.com/invite/7EugJsh4nX</p>
관련사진	 <p>[ditoland studio 및 디토랜드 메타버스 콘텐츠 구축 사례]</p>

□ (성인부) 지정과제8(스코넥엔터테인먼트)

○ 기업소개

기업명	(주)스코넥엔터테인먼트	대표자	황대실
분야	XR 게임 콘텐츠 및 메타버스 분야		
설립연도	2002년	기업구분	중소기업
매출액	36억	종업원수	75명
소재지	서울시 강남구 선릉로 577, 조선내화빌딩 9층		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 세계최초 VR 건슈팅 게임 모탈블리츠 런칭 및 상품 판매 △ 훈련 목적 VR 의료, 소방, 군사 솔루션 개발 △ 버추얼 유튜버 솔루션 V-Conec 개발 및 판매 △ 디지털 헤리티지 군기시 프로젝트 헤리버스:공존 개발 및 런칭 △ 대공간 XR 워킹 플랫폼 표준화 진행 △ 미술관 메타버스 프로젝트 Eddy:Sean 런칭 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	메타 퀘스트2 & PRO (XR기기)에서 활용 가능한 인터랙티브 게임 개발	
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 엔진 중 가장 범용적인 Unity 3D를 사용하고 Oculus SDK를 활용해 XR 콘텐츠 개발 진행 □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Quest 2 활용 시, 멀티가 가능한 VR 미니 게임 형태 EX) VR 건슈팅 게임(모탈블리츠 컴뱃아레나), VR 낚시 게임(Real VR Fishing), VR 테트리스 게임(VR Tetris Effect Connect), VR 탁구 게임(Eleven Table Tennis VR) 등 ○ Meta Quest Pro 활용 시, 멀티가 가능한 MR/XR 미니 게임 형태 EX) MR TRPG 형 보드게임(Demeo), MR 퍼즐 게임(Puzzling Places), XR 타이쿤(Figmin XR) 등 □ 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Quest 2 또는 Meta Quest Pro □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ VR 장비 후원, VR 개발 멘토링, 실시간 Q&A 대응, 오프라인 VR 개발 특강 진행 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <ul style="list-style-type: none"> - https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 수상작 추가 혜택 : 스코넥 취업 지원, 스코넥과 공동 개발 기회 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ 스코넥 이우성 실장(VR 사업본부) iscarriot7@skonec.com 	
관련사진		

□ [성인부] 지정과제9(유콘크리에이티브)

○ 기업소개

기업명	유콘크리에이티브(주)	대표자	강종진
분야	교육/훈련 메타버스 콘텐츠 및 플랫폼		
설립연도	2017년 2월 24일	기업구분	중소기업
매출액	16.5억원('21년 기준)	종업원수	15명
소재지	울산광역시 중구 중가로15 울산테크노파크 기술혁신B동 506호		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 교육 메타버스 플랫폼 '에듀트레인' △ 발달장애인을 위한 VR직업훈련 솔루션 '잡티쳐' △ 교육 메타버스 서비스 국가표준 제안 (KS/ISO) △ 울산대교 전망대 VR체험관 △ 반구대암각화 VR타임머신 망원경 및 VR게임 콘텐츠 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	메타버스내 챗GPT-API를 활용한 AI-NPC 질의 응답 운용 시범사례(알고리즘) 개발		
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 메타버스 플랫폼 '에듀 트레인' - 당사 개발 솔루션 ○ 사용 소프트웨어 : 유니티 19.3 LTS 이상 □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ AI강사, AI도슨트, AI-NPC □ 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ 안드로이드 (스마트 디바이스) □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 메타버스 플랫폼 '에듀 트레인' 부분 월드 유니티 프로젝트 (샘플씬) 제공 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 <ul style="list-style-type: none"> ○ 단축URL: https://vo.la/TmWPV ○ 기본URL: https://drive.google.com/drive/folders/1yUhZKXyEopJVW5p1VzLnypuVn6OenOB?usp=share_link □ 수상작 추가 혜택 <ul style="list-style-type: none"> ○ 유콘크리에이티브(주)와 공동 프로젝트 참여 기회 제공 ○ 인재채용 우선권 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ 강창우 팀장 (개발팀) metakorea@uconcreative.com (052-903-5119) 		
관련사진	   		

□ (성인부) 지정과제10(에스오에스랩)

○ 기업소개

기업명	(주)에스오에스랩	대표자	정지성
분야	2D/3D 라이다 개발/제조 및 라이다 솔루션		
설립연도	2016년	기업구분	중소기업
매출액	25억	종업원수	62명
소재지	- 본사 : 광주광역시 북구 첨단과기로 123 광주과학기술원 창업진흥센터 B동 101호 - 서울 R&D 센터 : 경기 용인시 수지구 신수로 767, 분당수지유타워 A동 2304~9호 - 광주 R&D 센터 : 광주광역시 광산구 빛동10로 22 광주그린카진흥원 글로벌비즈니스센터 303호~309호		
사업현황	△ 2D/3D LiDAR Sensor 개발, 생산, 판매 △ 2D/3D LiDAR Solution 개발, 판매 △ Mobility(자율주행)용 LiDAR 사업 △ Infra, Industry용 LiDAR 사업 △ Indoor/Outdoor Robot LiDAR 사업		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	3D 라이다 센서를 이용한 디지털 트윈 서비스/콘텐츠 개발
과제설명	□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 ○ SOSLAB 3D LiDAR 활용을 위한 SDK (LiDAR API, LiDAR GUI Viewer) 제공 □ 개발과제 예시 ○ 3D LiDAR 센서를 활용하여 실시간으로 교통 흐름, 보행자 이동 및 대기 질을 모니터링하는 스마트 시티의 3D 디지털 트윈 모델 ○ 3D LiDAR 센서와 XR 기술을 활용한 스마트 시티 가상 여행 가이드 ○ 3D 라이다 센서를 이용한 사용자 움직임 기반 현실-가상 실시간 인터페이스 기술 개발 ○ 3D LiDAR 센서를 활용하여 산업 장비의 디지털 트윈을 생성하고, 원격 엔지니어가 문제를 진단하고 점검할 수 있도록 하는 AR/VR 기반 원격 검사 시스템 ○ 3D LiDAR 센서에서 실시간 데이터를 활용하여 재해 상황의 상세한 분석을 제공하는 도시용 AR/VR 기반 긴급 관리 시스템 ○ 3D LiDAR 센서를 활용하여 각 고객에게 맞춤형 쇼핑 환경을 제공하는 AR/VR 기술을 이용한 스마트 쇼핑 체험 ○ 3D LiDAR 센서를 활용하여 유물의 디지털 트윈을 만들어 박물관 전시물을 상세히 탐색할 수 있는 가상 박물관 체험 ○ 그 밖에 라이다 센서를 활용한 다양한 서비스/콘텐츠/기술 개발 가능 □ 활용 장비 : SOSLAB 3D LiDAR Sensor ML-X 120D □ 추가 지원 ○ 온/오프라인 XR SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술문의 Q&A 운영 예정(XR 태그 신설) □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : https://github.com/SOSLAB-SS/MLX_LiDAR_SDK □ 수상작 추가 혜택 : 공동사업화 또는 채용 제안 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : 이용이 Data&Solution 본부장 / yongji.lee@soslab.co
관련사진	

□ (성인부) 지정과제11(크리스피)

○ 기업소개

기업명	(주)크리스피	대표자	손대균
분야	XR 이머시브 체험공간 구축, 메타버스 플랫폼 및 솔루션 개발		
설립연도	2012. 07. 27.	기업구분	중소기업
매출액	10억원 (2022년 기준)	종업원수	24명
소재지	서울특별시 중구 퇴계로 20길 50, 3층		
사업현황	△ XR 이머시브 체험공간 <노리큐브> 국내외 실증 및 인증, 수상 △ 노리디지털키즈카페 플랫폼 국내외 수출 △ 3D 메타버스플랫폼 <메타노리> 서비스 및 국내외 수출		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	이머시브 XR 체험공간 <노리큐브>용 콘텐츠 개발
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 노리큐브 (이머시브 XR 체험공간) 용 콘텐츠를 개발할 수 있는 SDK 및 매뉴얼 □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 벽면 4면을 활용한 미니게임, 노리큐브를 활용한 360도 관광지 체험 솔루션 등 □ 활용 장비 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이머시브 XR 체험공간 <노리큐브> 시스템 일체 (5면 - 정면, 우측면, 좌측면, 후면, 바닥면) (노리큐브 시스템 본체 - Windows 기반) □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 온/오프라인 XR SDK 활용 교육, 매뉴얼 및 실시간 기술문의 운영 (유선상담) □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 메일문의 (dev@xrisp.com) □ 수상작 추가 혜택 : 노리큐브 플랫폼 탑재 및 후속사업화 기회 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ 홍성기 기술연구소장 (dev@xrisp.com)
관련사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><노리큐브 조감도></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><노리큐브 실제 시연화면></p> </div> </div>



<벽면 터치용 Lidar Sensor>



<터치 예시>



<방탈출 게임>



<영화체험>



<360 VR 동영상 플레이어>

□ (성인부) 지정과제12(리빌더에이아이)

○ 기업소개

기업명	(주)리빌더에이아이	대표자	김정현
분야	3D Reconstruction		
설립연도	2021.12	기업구분	중소기업
매출액	-	종업원수	15명
소재지	서울시 서초구 서초대로 74길 14 더에셋빌딩		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ NAVER D2SF, KB인베스트먼트 투자유치 △ 삼성 C-Lab 선정 △ TIPS 선정 (R&D 자금 5억원 유치) △ 2022년 NIA 데이터 구축사업 38억 컨소시엄 완료 △ 서울투자청 2022년 해외 투자 유망 기업 CORE 100 선정 △ VRIN APP 출시, 솔루션 이용 가능 △ 디지털 트윈을 통한 서비스(SDK) 도입 예정 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	휴대폰 기반의 3D Reconstruction SDK를 활용한 3D 서비스 (휴대폰 사진/영상 기반의 3D 스캐닝 기술을 응용한 3D 메타버스 서비스 구현)	
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (주)리빌더AI의 3D Reconstruction SDK는 다시점 이미지 기반의 3D 스캐닝 기술로 주변의 사물을 3D로 만들어 주는 AI 기술임. <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3D AR 교육 서비스, 3D 마켓 플랫폼, 3D기반의 광고 플랫폼, 3D 게임 연동 SW 등 <p>□ 활용 장비</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 휴대폰 카메라 (iOS, Android) 기기 * VRIN APP을 체험해보세요. * VRIN APP과 달리 SDK에서는 파트별 정교한 스캐닝 솔루션을 요구하실 수 있습니다. (ex. 실측 크기 측정 SDK, 차량 데미지 분석 SDK, 텍스처 생성 SDK, 투명/금속성 물체 촬영 SDK) <p>□ 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온/오프라인 XR SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술 문의 지원 <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ SDK 사용을 위한 별도 문의 필요 <p>□ 수상작 추가 혜택</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 공동사업화 및 자금 지원 <p>□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 송지훈 프로 / nic1116@rebuilderai.com 	
관련사진		

□ (성인부) 지정과제13(티엠디교육그룹)

○ 기업소개

기업명	(주)티엠디교육그룹	대표자	고봉익
분야	에듀테크		
설립연도	2007년 04월 04일	기업구분	중소기업
매출액	140억원('22년 기준)	종업원수	100명
소재지	서울특별시 서초구 서초중앙로8길 26		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 디지털 기반 맞춤형 교육 콘텐츠 개발 및 교육 사업 운영 △ 생애주기별 디지털 교육 콘텐츠, 4차산업 관련 기술, 디지털 역량 교육 전문 기관 △ 서울특별시 4차산업혁명체험센터, 강남미래교육센터, 제주SW미래채움센터 등 중앙정부 및 지자체 미래기술 체험관 구축 및 콘텐츠 개발, 운영 사업 총괄 △ 과기부 'XR+a 프로젝트' 공모사업 수행을 통한 교육 훈련 VR/MR 콘텐츠 개발 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	4차산업 및 미래 기술 체험센터에서 학생들이 미래기술·스마트시티에 대해서 체험해볼 수 있는 메타버스 콘텐츠 개발
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 : (별도 제공 SW 없음) □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 초·중등 학생들 대상으로 미래 스마트시티 체험 혹은 4차산업 및 미래기술에 대해서 체험해볼 수 있는 MR 콘텐츠 ○ 약 15분 내외 체험용 콘텐츠 □ 활용 장비 : MS Hololens2 □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 체험 콘텐츠 기획 지원 ○ 본 기관에서 운영 중인 4차산업 및 미래기술 체험관 투어 및 견학 기회 제공 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : (별도 제공 링크 없음) □ 수상작 추가 혜택 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 본 기관에서 추진하는 디지털 콘텐츠(AR/VR/MR 등) 및 게임 콘텐츠 개발 프로젝트 참여 기회 제공 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이대은 팀장 (신사업팀) daeeun.lee@tmdedu.co.kr
관련사진	

□ (성인부) 지정과제14(이노시물레이션)

○ 기업소개

기업명	(주)이노시물레이션	대표자	조준희
분야	스마트모빌리티 시뮬레이터, 가상훈련시스템, XR 시스템		
설립연도	2000년 5월 24일	기업구분	벤처기업 / 중소기업
매출액	160억 ('22년 기준)	종업원수	91명 (R&D 50명)
소재지	서울특별시 강서구 마곡중앙8로7길 5		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 스마트모빌리티 시뮬레이터 : 국내 1위 실적, 자동차OEM 부품 제조/연구/개발에 활용, World Top3 규모와 성능의 시뮬레이터 납품 실적 보유 △ 가상훈련 시스템 : 철도차량운전 모의 기기 통합 솔루션 보유 및 납품/수출, 국방 훈련 체계 납품 등 △ XR 시스템 : 체감형 XR 모션플랫폼 공급, 엔터/전시/체험/교육 등에 활용되는 XR 플랫폼 공급 등 △ 메타버스 : 스마트모빌리티 하이퍼리얼리티 (Hyper Reality) 메타버스 플랫폼 구축 상용화 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

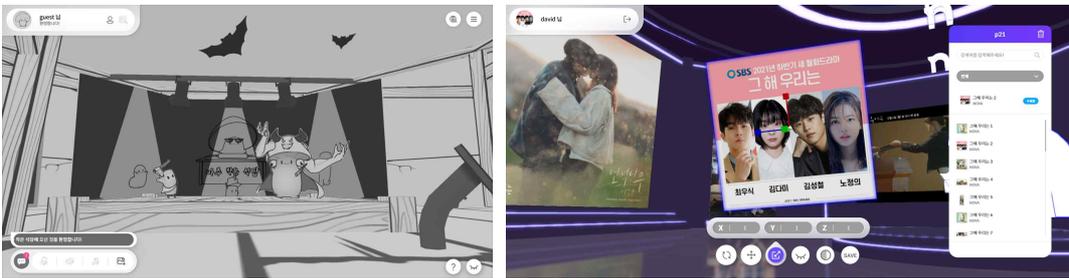
과제명	(주)이노시물레이션의 GD Studio에 활용가능한 국내 랜드마크 3D Model 콘텐츠 제작
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ GD Studio에 호환 가능한 FBX를 제작할 수 있는 3D툴 <ul style="list-style-type: none"> - 예) 3ds Max, Maya, Blender ○ 시뮬레이션의 가상 환경을 제작할 수 있는 3D 게임 엔진 <ul style="list-style-type: none"> - 예) unreal, unity, unigine □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 부산 광안대교 ○ 서울 광화문 광장 ○ 전주 한옥마을 ○ 강원 속초아이 □ 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ HMD기기 또는 3채널 모니터 □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 온/오프라인 GD Studio 활용 교육 예정, 기술 문의 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 <ul style="list-style-type: none"> ○ 추후 안내 예정 □ 수상작 추가 혜택 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이노시물레이션과 공동사업화 협의 기회 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ XR사업본부 - 영상개발팀 김진규 책임 / jg82@innosim.com
관련사진	

□ (성인부) 지정과제15(넷스트림)

○ 기업소개

기업명	(주)넷스트림	대표자	상현태
분야	메타버스 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2020	기업구분	중소기업
매출액	504,000,000원	종업원수	11
소재지	충남 아산시 배방읍 희망로 46번길 45-7, 창조빌딩 404호		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 2023.03 웹 메타버스 갤러리 솔루션 넷스타리움 2차 OBT 개시 △ 2023.02 한국거래소(KRX) KSM 등록 △ 2022.11 Kick Starter를 통해 클라우드 펀딩 캠페인 진행 (767% 모금 달성) △ 2022.10 후속 투자 유치 △ 2022.05 중기부기술 창업 프로그램 TIPS 선정 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	(주)넷스트림의 메타버스 갤러리 '넷스타리움'을 활용한 메타버스 작품 전시전 오픈
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (주)넷스트림의 메타버스 갤러리 '넷스타리움' : Web XR 메타버스 플랫폼으로, 설치 없이 다양한 국가에서 제약 없이 전시를 즐길 수 있는 서비스. Web GL을 활용해 실시간으로 디지털 작품 등을 등록, 삭제, 편집등이 가능하며 운영 환경을 제공함. <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 작가 개인 전시회, 개인 포트폴리오 페이지, 기업 및 개인 홍보 페이지, 작품 거래 사이트 등등 <p>□ 활용 장비</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PC, 모바일 (iOS, Android) <p>□ 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 기술 관련 기술 문의 Q&A 세션 운영 예정 <p>□ 수상작 추가 혜택 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 넷스타리움 서비스 내에 수상작 갤러리 우선 노출 (홍보 기회) 2. (주)넷스트림 입사 지원시 가점 부여 <p>□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 김은지 파트장 (마케팅팀) wisity@netstream.co.kr
관련사진	 <p>(좌) 창작자가 제작한 메타버스 전시 공간 / (우) 전시 공간 작품 등록등 편집 모드</p>

□ (성인부) 지정과제16(투엠비게임)

○ 기업소개

기업명	(주)투엠비게임	대표자	이상진
분야	AR, VR 기반 메타버스 박물관 및 메타버스 안전 콘텐츠		
설립연도	2015.07.13.	기업구분	중소기업
매출액	4,723백만원	종업원수	45명
소재지	울산광역시 동구 보성길 73, 301호(일산동,울산브이알에이알제작거점센터)		
사업현황	△ 메타버스 솔루션 : 박물관, 전시장용 메타버스 콘텐츠 개발 및 적용 △ VR 산업안전 콘텐츠 : 산업 안전 관련 VR 콘텐츠 개발 및 지자체 납품 △ 실감 콘텐츠 개발 : VR, AR, 프로젝션 매핑 기술을 이용한 실감 콘텐츠 제작 및 납품 △ 디지털 트윈 : 박물관, 전시장, 유물 공간 스캔 및 정밀 디지털트윈		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	자연재난, 사회 재난 체험 VR 콘텐츠	
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오쿨러스 퀘스트2 개발자 키트 - https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 지하철 화재시 탈출 방법, 산사태시 대피 방법, 원자력발전소 사고시 대피 요령 □ 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ 오쿨러스 퀘스트2 □ 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 필요시 기술 지원 가능 ○ 투엠비게임에서 제작된 3D 에셋 제공 가능 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 <ul style="list-style-type: none"> ○ https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 수상작 추가 혜택 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 투엠비게임과 해당 콘텐츠 공동사업화 기회 부여 ○ 추후 취업 및 추가 프로젝트 진행 기회 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ 김태우 대리 (콘텐츠 지원팀) ktw4862@2mbgame.com 	
관련사진		

□ [성인부] 지정과제17(피앤씨솔루션)

○ 기업소개

기업명	(주)피앤씨솔루션	대표자	최치원
분야	AR글래스		
설립연도	2015	기업구분	제조업
매출액	170억원	종업원수	100명
소재지	서울시 서초구 강남대로10길 53, 피앤씨빌딩		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> - AR글래스 양산 중 (상품명 메타렌즈) - AR글래스 혁신 조달 등록 - AR글래스 CES 2023 혁신상 수상 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

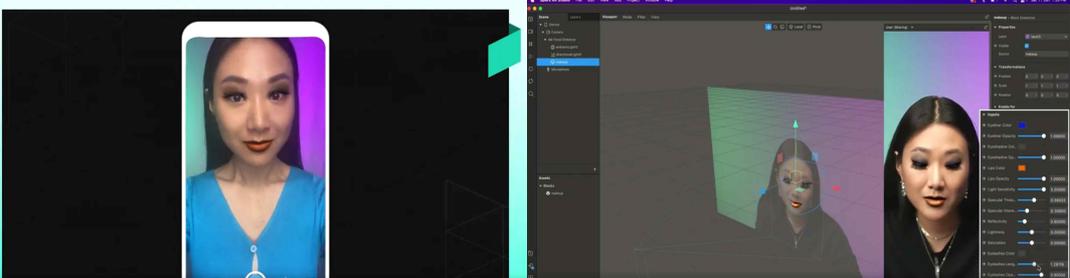
과제명	(주)피앤씨솔루션의 Metalense(AR Glass)와 Metacore SDK를 활용하여 증강현실 콘텐츠 개발
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (주)피앤씨솔루션의 Metacore SDK는 AR 글래스인 Metalense에 증강현실 콘텐츠를 개발하기 위한 SDK이며, 헤드트래킹과 핸드 제스처 기능을 사용하여 유니티 증강현실 콘텐츠를 개발할 수 있다. <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 원격협업 솔루션, 디지털트윈 관제 솔루션, MR 강의실, 등 <p>□ 활용 장비</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Metalense (피앤씨솔루션의 AR 글래스 상품명) <p>□ 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온/오프라인 Metacore SDK 활용 교육 예정 ※ http://metalense.kr/metalense/ : support 메뉴 선택 <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : http://metalense.kr/metalense/</p> <p>□ 수상작 추가 혜택 : 피앤씨솔루션과 공동사업화 기회 부여</p> <p>□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 이강산 상무 (사업1본부) leeks@pncsolution.co.kr
관련사진	

□ [학생부] 지정과제1(Meta)

○ 기업소개

기업명	Meta Platforms, Inc.	대표자	Mark Zuckerberg
분야	Information Technology		
설립연도	2004년 2월 4일	기업구분	대기업
매출액	1,166.1억 달러 ('22년 기준)	종업원수	약 76,000명 ('22년 11월 기준)
소재지	1 Hacker Way, Menlo Park, California USA (미국)		
사업현황	△ 소셜미디어 플랫폼: Facebook, Instagram △ 메신저: Messenger, WhatsApp △ VR 기기 및 플랫폼: Meta Quest (전 Oculus) △ AR 제작 플랫폼: Meta Spark (전 Spark AR)		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개(AR)

과제명	<p align="center">Meta Spark를 활용한 AR 콘텐츠 개발</p> - (학생) Meta Spark Studio를 이용하여 카메라 필터, 게임 등 창의적인 AR 콘텐츠 개발
과제설명	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta Spark Studio <ul style="list-style-type: none"> - https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/downloads/ □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta의 다양한 플랫폼(Facebook, Instagram, Messenger 등)에서 사진촬영, 라이브 방송 또는 영상 제작시 사용되는 다양한 AR 필터 효과 □ 활용 장비 : PC □ 추가 지원 : 상금 300만원 외 콘텐츠 제작에 필요한 영상 교육 제공 <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Immersive Learning Academy <ul style="list-style-type: none"> - https://immersivelearningacademy.fb.com/apac/korea/ - 현재 AR 초급 및 중급 과정만 제공 - 2023년 상반기 내 AR 고급 과정 및 VR 커리큘럼 추가 예정 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : 위에 게시 □ 수상작 추가 혜택 : 추후 논의 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이원희 Meta 한국 대외정책 부장 / timwhlee@meta.com
관련사진	

□ [학생부] 지정과제2(로보로보)

○ 기업소개

기업명	(주)로보로보	대표자	박 병 수
분야	교육용 교구/콘텐츠 개발&교육서비스		
설립연도	2000. 05. 29	기업구분	중소기업(코스닥상장회사)
매출액	180억	종업원수	65명
소재지	서울 강북구 도봉로 54길 6(미아동) 로보로보 빌딩		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 메타버스, 인공지능, 로봇, 코딩, 융합과학, 수학 교육용 콘텐츠 개발 - 로블록스 공식 에듀케이터 - Robotics: Uaro, Robokit, BlackLinePRO - SW&IoT: CodingStory, Ro-e, Cube - AI : Zumi, Kopago - Drone : Codrone - Mataverse : Roblox게임제작, CoSpaces VR/AR제작 - STEAM교육 : AI창의수학, 융합과학 		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	로블록스의 로블록스 스튜디오를 활용한 교육용/홍보용 콘텐츠 창작		
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 로블록스 스튜디오 ○ Blender, Unity, Thinkercad 등 기타 3D 소프트웨어 활용가능 <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육용 콘텐츠(ex.코딩,수학,영어,역사,상식,직업체험,로봇공학,우주탐사,박물관 등등) ○ 특정지역(ex.학교, 유적지, 관광지, 우리동네 등등) ○ 공간(ex.나만의 랜드, 라이프공간, 집, 학교, 놀이공간, 전시 등) ○ 미니게임(ex.점프게임, 퍼즐, 롤러코스터, 방탈출, 숨바꼭질, 무궁화꽃~) ○ 로보로보 월드(ex.로보로보의 로봇, 코딩 등 콘텐츠/캐릭터를 3D제작/전시,체험공간) ○ 기타 자유주제 <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 추후 안내 <p>□ 수상작 추가 혜택 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 로보로보(자회사포함) 입사 지원시 가산점 부여 및 인턴 프로그램 참여기회 제공. ○ 2022 IRC(국제로봇콩테스트) 메타버스창작 본선 진출권(참가자 전원) <p>□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) :</p> <p>조영경 therich21@roborobo.co.kr</p>		
관련사진			

□ [학생부] 지정과제3(데이터킹)

○ 기업소개

기업명	데이터킹(주)	대표자	박선규
분야	메타버스 플랫폼 창작자 부문		
설립연도	2015.04.01.	기업구분	중소기업
매출액	4.4억원	종업원수	11명
소재지	서울특별시 금천구 벚꽃로 278 1011호(SJ테크노빌)		
사업현황	△ 데이터킹(주)은 창작자 주도형 메타버스 플랫폼 기업으로 '메타버스박물관 360vrmmuseum', '메타버스전시 360xcon', '메타버스NFT월드 360Hexaworld' 서비스를 제공하는 K-글로벌300기업		
	<p style="text-align: center;">< 360Hexaworld 기능 ></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>① 비설치형 메타버스웹</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>② 독자적인 3D Voxel 엔진 블록생성,이동, 선택삭제,페이튼, 미러, 복사,회전</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>③ 도시맵제공 서울map 완성 부산map 구축중</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>④ 블록체인 스마트컨트랙트 NFT발행</p> </div> </div>		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	메타버스로 만드는 "부산월드 엑스포 2030"
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 360Hexaworld voxel SW는 Drag & down방식으로 3D모델링을 만들 수 있는 솔루션 <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스로 만드는 "부산월드 엑스포 2030" - 2030 부산엑스포 유치 운동의 일환으로 미래의 부산, 미래의 세계를 보여줄 수 있는 현장을 창의적으로 제작 <p>□ 활용 장비 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PC(데스크탑,노트북) * 클라이언트 다운로드 필요없음 <p>□ 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3D모델링 Voxel 제작 튜토리얼 영상 제공, Q&A 커뮤니티 운영 <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 버추얼월드 3D콘텐츠 제작 : https://360hexaworld.com/ ○ 아이콘가이드외 튜토리얼 다운로드 : https://www.youtube.com/watch?v=NDm88lpoorg&t=61s https://360hexaworld-1.gitbook.io/360hexaword-guide/ <p>□ 수상작 추가 혜택</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 우수작 NFT전시회 지원, NFT민팅지원 ○ 최우수작품 nft마켓 플레이스에 메타버스 아티스트로 참여할 수 있도록 지원 ○ 사용자 창작물(UGC)의 hexaworld 마켓플레이스 등록,거래 지원 <p>□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 조성민수석(개발팀) jsm@dataking.co.kr ○ 박진호PD(운영팀) 360@dataking.co.kr
관련사진	<p>https://www.2030busanexpo.kr/index.expo https://www.expo2030busan.kr/index.do https://www.youtube.com/watch?v=D4x1ZW8kjY4 https://www.kocis.go.kr/koreanet/view.do?seq=1042730</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">360 HEXASTUDIO VOXEL SW 비설치형 메타버스 웹 메타버스로 만든 비설치형 메타버스 부산엑스포 현장 사진</p>

□ [학생부] 지정과제4(투엠비게임)

○ 기업소개

기업명	(주)투엠비게임	대표자	이상진
분야	AR, VR 기반 메타버스 박물관 및 메타버스 안전 콘텐츠		
설립연도	2015.07.13.	기업구분	중소기업
매출액	4,723백만원	종업원수	45명
소재지	울산광역시 동구 보성길 73, 301호(일산동,울산브이알에이알제작거점센터)		
사업현황	△ 메타버스 솔루션 : 박물관, 전시장용 메타버스 콘텐츠 개발 및 적용 △ VR 산업안전 콘텐츠 : 산업 안전 관련 VR 콘텐츠 개발 및 지자체 납품 △ 실감 콘텐츠 개발 : VR, AR, 프로젝션 매핑 기술을 이용한 실감 콘텐츠 제작 및 납품 △ 디지털 트윈 : 박물관, 전시장, 유물 공간 스캔 및 정밀 디지털트윈		

○ 메타버스 개발자 경진대회 지정과제 소개

과제명	자연재난, 사회 재난 체험 VR 콘텐츠	
과제설명	□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 ○ 오쿨러스 퀘스트2 개발자 키트 - https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 개발과제 예시 ○ 지하철 화재시 탈출 방법, 산사태시 대피 방법, 원자력발전소 사고시 대피 요령 □ 활용 장비 ○ 오쿨러스 퀘스트2 □ 추가 지원 ○ 필요시 기술 지원 가능 ○ 투엠비게임에서 제작된 3D 에셋 제공 가능 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 ○ https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 수상작 추가 혜택 : ○ 투엠비게임과 해당 콘텐츠 공동사업화 기회 부여 ○ 추후 취업 및 추가 프로젝트 진행 기회 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) ○ 김태우 대리 (콘텐츠 지원팀) ktw4862@2mbgame.com	
관련사진		

□ [성인부] 자유과제

○ 기업소개

기업명	(주)버넥트	대표자	하태진
분야	산업용 XR 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2016년 10월	기업구분	중소기업
매출액	50억원('22년 기준)	종업원수	131명
소재지	서울 용산구 한강대로7길 10-15 (한강로3가) 버넥트 익스피리언스 센터		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ Remote : 스마트디바이스(폰, 태블릿, 글래스)원격 협업 솔루션 판매 △ Make/View : XR 콘텐츠 저작 툴 및 뷰잉 솔루션 판매 △ Squars : WebAR 기반 SaaS형 XR 저작 툴 서비스 △ 산업 맞춤형 XR 플랫폼 및 솔루션 판매 및 서비스 		

기업명	(주)아임클라우드	대표자	이두식
분야	메타버스 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2014 4월 10일	기업구분	중소기업
매출액	29억 (22년 기준)	종업원수	21명
소재지	서울시 강남구 논현로 105길 13 DY 빌딩 1,2 층		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ AI 챗봇, AI추천엔진, 비실별화 제품 판매 △ DeepGallery 인공지능 화가 서비스, DeepFashion 패션 트렌드 서비스 △ 가상공간 AddVue 제품, 가상인간 AddHue 제품 및 솔루션 판매 △ 네이버클라우드 메타버스 사업 파트너 △ 최근 메타버스 레퍼런스 다수 보유 △ 2021년 메타버스 과제 수행 완료 (RAPA, NIPA 등) 		

기업명	(주)아리아스튜디오	대표자	채수응
분야	콘텐츠 제작 (오리지널 IP 콘텐츠 및 메타버스형/인터랙티브 콘텐츠 제작)		
설립연도	2022년 03월 31일	기업구분	중소기업
매출액	5.7억 (22년 기준)	종업원수	17명
소재지	서울특별시 중구 청계천로 40, 14층 1410호		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 메타버스 체험형 AI/인터랙티브 콘텐츠제작 파이프라인 구축 △ 버추얼 휴먼 파이프라인 "ARii(아리)" 개발 △ 실시간 관객참여형 버추얼 스튜디오 제작 플랫폼 기술개발 △ 기술 특허 출원 		

□ [학생부] 자유과제

○ 기업소개

기업명	(주)안드레의바다	대표자	백송이
분야	교육 정책 평가 및 자문업 이러닝콘텐츠, 미디어콘텐츠창작업		
설립연도	2022	기업구분	중소기업
매출액	230,000,000	종업원수	7
소재지	대구 중구 종로 45-3 3층 59호		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ Consulting 정책기획 및 평가, 성과모델, 역량평가, 정책연구 △ Digital Contents 디지털출판,교육용 게임, 애니메이션 등 △ International Development Cooperation 국제개발협력 사업 △ Convergence Education 메타버스교육프로그램 개발 및 운영 		

□ **현물후원**

○ **기업소개**

기업명	유니티테크놀로지스코리아(유)	대표자	김인숙
분야	업태)서비스/도소매 종목)소프트웨어개발, 소프트웨어 관련지원,마케팅,프로모션 RT3D Engine 제작 및 서비스 유통		
설립연도	본사 since 2004 한국지사 since 2011	기업구분	IT개발 및 서비스
매출액	-	종업원수	한국지사 (180명)
소재지	서울시 강남구 테헤란로 129, 21층 유니티테크놀로지스코리아		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 유니티 프로 엔진 개발 및 저작 라이선스 유통 △ 유니티 프로 엔진을 통한 용역 개발 외주 및 납품 △ 유니티 프로 엔진을 활용한 창작 생태계 구성 및 서비스 제공 		

기업명	아마존웹서비스스코리아(유)	대표자	함기호
분야	클라우드서비스		
설립연도	2014년 11월 24일	기업구분	대기업
매출액	-	종업원수	-
소재지	서울시 강남구 테헤란로 231		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 클라우드 서비스 IaaS △ 클라우드 서비스 SaaS △ 클라우드 서비스 PaaS 		

기업명	(주)원스	대표자	김보연
분야	컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합, 관리		
설립연도	2011.01.05.	기업구분	중소기업
매출액	964억	종업원수	463명
소재지	경기도 성남시 분당구 판교로228번길 15 판교세븐벤처밸리1 원스동 4F		
사업현황	<ul style="list-style-type: none"> △ 클라우드 MSP 서비스 제공 △ 보안 솔루션 (IPS, DDoS, FW, APTX, TMS 등) 공급 △ 보안 서비스 (관제, 컨설팅) 제공 △ 국책 관련 사업 참여 (보안 연구 개발) 		

□ 지정과제1(Meta)

<p>과제명</p>	<p>Meta Spark와 Meta Quest를 활용한 AR•VR 콘텐츠 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - (학생) Meta Spark Studio를 이용하여 카메라 필터, 게임 등 창의적인 AR 콘텐츠 개발 - (성인) Meta Quest VR기기에서 활용 가능한 융합 게임 콘텐츠 개발 (게임+교육/게임+의료/게임+관광 등)
<p>과제설명</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta Spark Studio <ul style="list-style-type: none"> - https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/downloads/ ○ (VR) Meta Quest Developer Hub <ul style="list-style-type: none"> - https://developer.oculus.com/downloads/ □ 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ (AR) Meta의 다양한 플랫폼(Facebook, Instagram, Messenger 등)에서 사진 촬영, 라이브 방송 또는 영상 제작시 사용되는 다양한 AR 필터 효과 ○ (VR) Meta Quest Store와 Quest VR 헤드셋을 통해 경험할 수 있는 다양한 융합 게임 - 예) Titans of Space (우주), Ocean Rift (해양), Anatomy Explorer (의료) □ 활용 장비 : PC, VR 헤드셋 □ 메타버스 펠로우십 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 200만원 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : 위에 게시 □ 메타버스 펠로우십 수상작 추가 혜택 <ul style="list-style-type: none"> ○ 펠로우십 추가 지원 200만원 외 없음 □ 메타버스 펠로우십 멘토(담당자 성함/이메일/연락처) : <ul style="list-style-type: none"> ○ 이원희 Meta 한국 대외정책 부장 / timwhlee@meta.com / 010-4143-8546
<p>관련사진</p>	
<p>[참고사항] 멘토 자격 및 역할</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ (자격요건) 메타버스 관련 기업에 근무하고 있으며, 개발 관련 직종 근무경력 보유한 전문가 ○ (활용내용) 과제관리 및 멘토링 활동보고서 제출, 과제 보고서 검토 <ul style="list-style-type: none"> - (온라인) 월 1회 이상 화상회의 SNS 등을 통하여 프로젝트 진행사항 확인 - (오프라인) 프로젝트 기간 중 최소 2회 이상 진행 - (멘토링 활동보고서) 온오프라인 활동에 대한 멘토링 활동보고서 작성 및 제출 - (중간/결과보고서) 멘티가 과제수행 기간 내 결과물을 도출하고, 중간/결과보고서를 제출할 수 있도록 지도

□ 지정과제2(유틸플러스인터랙티브)

<p>과제명</p>	<p>(주)유틸플러스인터랙티브의 ‘디토랜드 플랫폼 저작도구(ditoland studio)’를 이용하여 콘텐츠 제작</p>
<p>과제설명</p>	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘ditoland studio’ - 누구나 손쉽게 3D 콘텐츠를 제작할 수 있도록 도와주는 저작 도구입니다. ditoland.net에 접속하여 무료로 ditoland studio를 이용 3D 콘텐츠를 제작하고 ditoland.net 플랫폼 내에서 자유롭게 배포가 가능합니다. 이렇게 배포된 콘텐츠를 ditoland.net 플랫폼에 접속하여 누구나 플레이가 가능합니다. <p>□ 메타버스 펠로우십 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 여행형 메타버스 - 가기 힘든 현실의 여행지를 간접 체험할 수 있는 콘텐츠 ○ 역사체험형 메타버스 - 과거의 위인들과 당시의 시대상을 체험해보는 교육형 콘텐츠 ○ 생활형 메타버스 - 집을 지속 식물을 키우고 채집을 하는 활동이 가능한 콘텐츠 ○ 상업 메타버스 - 오프라인 매장을 재현해서 물건을 구매해볼 수 있는 체험이 가능한 콘텐츠 <p>□ 활용 장비 : Windows10 기반 PC</p> <p>□ 메타버스 펠로우십 추가 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해당사항 없음 <p>□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : https://ditoland.net/</p> <p>□ 메타버스 펠로우십 수상작 추가 혜택</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 채용 시 가산점 부여 및 인턴기회 <p>□ 메타버스 펠로우십 멘토(담당자 성함/이메일/연락처) :</p> <p>김다슬 파트장(디토랜드 교육사업본부), ditoedu@utplus.co.kr</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2023.01.17~19 이화여자대학교 탄소중립 메타버스 만들기 교육 2022.10.19~11.06 성남게임힐링센터 게임아이디어 리그전 교육 및 평가 2022.09.27 한국전파진흥협회(RAPA) 메타버스 개발자 경진대회 평가위원
<p>관련사진</p>	 <p>[ditoland studio 및 디토랜드 메타버스 콘텐츠 구축 사례]</p>

□ 지정과제3(스코넥엔터테인먼트)

<p>과제명</p>	<p>메타 퀘스트2 & PRO (VR기기)에서 활용 가능한 인터랙티브 게임 개발</p>
<p>과제설명</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 엔진 중 가장 범용적인 Unity 3D를 사용하고 Oculus SDK를 활용해 XR 콘텐츠 개발 진행 □ 메타버스 펠로우십 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Quest 2 활용 시, 멀티가 가능한 VR 미니 게임 형태 EX) VR 건슈팅 게임(모탈블리츠 컴뱃아레나), VR 낚시 게임(Real VR Fishing), VR 테트리스 게임(VR Tetris Effect Connect), VR 탁구 게임(Eleven Table Tennis VR) 등 ○ Meta Quest Pro 활용 시, 멀티가 가능한 MR/XR 미니 게임 형태 EX) MR TRPG 형 보드게임(Demeo), MR 퍼즐 게임(Puzzling Places), XR 타이쿤(Figmin XR) 등 □ 활용 장비 : Meta Quest 2 또는 Meta Quest Pro □ 메타버스 펠로우십 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 없음 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <ul style="list-style-type: none"> ○ https://developer.oculus.com/downloads/ (개발툴 다운로드) □ 펠로우십 수상작 추가 혜택 <ul style="list-style-type: none"> ○ 200만원 □ 펠로우십 멘토(담당자 성함/이메일/연락처) : 이우성/iscariot7@skonec.com/010-7182-7713 <ul style="list-style-type: none"> ○ 최근 주요경력(2~3줄 이내) <ul style="list-style-type: none"> - 2013년도부터 XR 실감 콘텐츠를 10년째 개발 - 약 50여종의 XR 실감 콘텐츠를 제작 및 납품한 경험 보유 - 현재 스코넥 1개발본부에서 개발 총괄을 하고 있음
<p>관련사진</p>	

□ 지정과제4(유콘크리에이티브)

<p>과제명</p>	<p>교육/훈련 메타버스내 챗GPT-API를 활용한 AI강사 학습 퀘스트 운용 모듈 개발</p>
<p>과제설명</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개 <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 메타버스 플랫폼 '에듀 트레인' - 당사 개발 솔루션 ○ 사용 소프트웨어 : 유니티 19.3 LTS 이상 ○ KS 공교육 메타버스 서비스 표준 가이드라인 □ 메타버스 펠로우십 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 AI강사 학습 퀘스트 진행 시나리오와 소프트웨어 구현 ○ 초중등 정규 교과목의 임의 차시내용을 참여자 자기주도 학습으로 진행하는 AI강사 ○ 메타버스 미술관, 전시관, 박물관의 작품해설 + 질의응답 시도스톤 ○ 운동가이드와 포인트레슨, 질의응답이 가능한 시스포츠 트레이너 □ 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ 안드로이드 (스마트 디바이스) □ 메타버스 펠로우십 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 200만원 □ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : <ul style="list-style-type: none"> ○ 단축URL: https://vo.la/TmWPV ○ 기본URL: https://drive.google.com/drive/folders/1yUhZKXyEopJWV5p1VzLnyuPuVn6OenOB?usp=share_link □ 메타버스 펠로우십 수상작 추가 혜택 <ul style="list-style-type: none"> ○ 펠로우십 추가 지원 200만원 ○ 유콘크리에이티브(주)와 공동 프로젝트 참여 기회 제공 ○ 인재 채용 우선권 부여 □ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일) <ul style="list-style-type: none"> ○ 강창우 팀장 (개발팀) metakorea@uconcreative.com (052-903-5119)
<p>관련사진</p>	