
‘메타버스 개발자 경진대회’ 규정

제정 2021. 08. 12

개정 2021. 08. 31

제1조 [일반사항]

본 규정은 「메타버스 개발자 경진대회」(이하 ‘대회’) 참가 및 운영에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

- ① 대회 대회규정에 관한 집행 및 해석은 대회 운영위원회(이하 ‘운영위’)에게 있다.
- ② 대회 참가자 부주의로 발생하는 모든 부상, 손실, 손괴 등에 대해서는 주최/주관이 책임지지 않는다.
- ③ 대회 취지 및 합법적 운영을 방해하는 해킹, 라이선스 및 저작권 위반, 규정 미준수, 부정행위 등에 대해서는 법적 범위 안에서 참가자에게 그 책임을 물을 수 있다.
- ④ 대회 제반 규정과 일정은 운영위가 결정하며, 참가자는 해당사항을 동의해야 한다. 주요 결정사항은 다음과 같다.
 1. 대회 운영 및 추후 발생 가능한 기술적 문제해결을 위한 규정 변경
 2. 국가재난, 테러, 질병 등에 의한 이성적 예측 및 제어 불가능한 일(이를 불가항력이라 함)이 발생한 경우 주요 일자의 변경
 3. 기타 운영위가 판단해 그렇게 해야 할 필요성이 있는 사안에 대한 변경
- ⑤ 대회규정 외 논란이 있는 경우, 운영위의 논의를 통해 결정한다.

제2조 [참가팀 구성]

대회는 개인(1인) 또는 팀 단위로 참가 가능하며, 법인은 참여가 불가하다. 팀 구성 시는 다음의 사항을 준수해야 한다.

① 각 팀은 대회 부문별 참가자격을 반드시 준수하며, 그 자격은 다음과 같다.

1. 학생부문 : 대학(원)생

2. 일반부문 : 만19세 이상 대학(원)생을 제외한 일반 누구나

※ 최종 수상 시 학생 및 일반부문 증빙을 위한 서류제출이 요구될 수 있으며, 미제출 또는 증빙서류 내용과 불일치 시 최종 수상에서 제외될 수 있다.

② 동일인이 팀 소속을 달리하여 다른 팀으로 참가하는 경우 중복 수상은 허용하지 않는다.

③ 팀 구성원은 동일한 지역과 소속(교육기관, 기업, 연구소 등)으로 구성할 필요는 없다.

④ 팀 구성 시, 학생과 일반으로 함께 구성할 경우 일반부문으로 인정된다.

⑤ 팀원 수에는 별도 제한이 없다.

⑥ 대회 참가 중 동일한 개발물로 당해연도의 정부부처 및 유관기관이 시행하는 지원사업(대회·공모전 모두를 포함)에 수혜사실이 있는 경우 대회 참가를 제한하며 이를 준수하지 않고 수상작으로 선정 될 경우 수상을 제한한다.

⑦ 참가자가 기업에 소속되어 있는 경우, 소속 기업의 프로젝트로 참여 및 수상을 제한한다.

제3조 [참가신청]

대회 참가자는 공식 홈페이지(www.metaversedev.kr)를 통해 참가신청 기간 내 접수 할 수 있으며, 서류에 대한 제반사항을 준수해야 한다.

- ① 참가팀은 응모하는 부문을 선정해 등록기간 내에 지정 경로로 관련 서류 일체를 제출한다.
- ② 대회 서류 제출 기간 중 서류 제출이 제한될 경우 운영사무국이 제시하는 방법으로 제출 시 제출로 인정된다. 단, 제출된 서류에 대한 미확인 및 중도 분실 등으로 인한 책임은 참가자에게 있다.
- ③ 제출기간 내 다수의 서류를 제출한 경우 가장 마지막으로 제출된 서류만이 유효하고, 이전 신청에 관한 서류는 모두 기각한다.
- ④ 제출 서류 중 △첨부 서류 미흡 △서류 분실 및 누락 △가독 불가 △파일 오류 등으로 인한 책임은 참가자에게 있으며, 기한 내 제출 서류의 미제출은 참가 포기로 간주한다.

제4조 [출품작]

- ① 출품작의 저작권은 참가자에게 있으며, 저작권 관련 책임 역시 참가자에게 있다.
- ② 후원기업상 수상시, 수상일로부터 6개월 간 해당 부문의 후원기업에게 출품작 활용을 위한 우선 협상권을 주도록 하며, 이 기간 동안 상품화, 특허, 저작권 또는 소유권 이전 등의 문제는 후원기업과 수상 팀이 협의하여 진행한다. 또한 6개월 내에 관련 서면 요청이 없을 경우 우선 협상권은 소멸된다.
- ③ 타 대회 수상작, 저작권 침해 작품 및 제작 사실이 허위인 경우에는 심사 대상에서 제외한다. 수상 후에도 이러한 사실이 밝혀졌을 경우에는 수상을 취소한다.

제5조 [심사 및 평가]

대회 심사는 각 과제별 별도 전문 평가위원과 선정위원회를 통해 진행한다.

① (평가절차) 1차 평가(서면) 및 2차 평가(발표/시연)를 통해 본선 진출작을 선정, 전문가 멘토링 이후 3차 평가(발표/시연)를 통해 선정한다.

1. (1차 평가) 제출자료(서면) 상의 평가항목에 따라 수상규모의 2배수까지 고득점을 획득한 팀 또는 개인을 우선순위로 선발한다.

* 평가대상 : 개발보고서, 앱 실행파일, 시연 동영상(2분 이내)

2. (2차 평가) 1차 평가에서 선정된 팀 또는 개인은 과제책임자 발표 및 시연평가를 통해 수상규모의 1.5배수를 본선 진출작으로 선정한다.

* 평가대상 : 개발보고서 발표, 앱 실행파일, 현장 시연

3. (3차 평가) 전문가 멘토링을 통해 산출된 결과물을 대상으로 최종 발표 및 시연평가를 통해 수상작을 선정한다.

* 평가대상 : 개발보고서 발표, 앱 실행파일, 현장 시연

② (평가방법) 평가위원은 후원사 및 산·학·연 전문가 5인 이상으로 구성하여, 각 과제 단위로 평가를 진행한다. ‘평가위원’이 세부 항목별 평가 실시, 최고·최저 점수를 제외한 평가위원별 점수 취합 후 평균점수 산출한다.

③ (평가항목) ‘기획 및 개발계획(20점)’, ‘서비스 경쟁력(60점)’, ‘과제수행 충실성(20점)’으로 구분하고, 총 8개 세부항목으로 세분화하여 평가한다.(총점 100점)

※ 위 평가항목은 모든 평가절차(1차(서면), 2차(발표/시연), 3차(발표/시연))에 동일하게 적용되며, 동점 팀이 발생할 경우, ‘서비스 경쟁력’ 항목의 고득점자를 우선 순위자로 선정한다.

④ (지정과제) 지정과제의 경우, 해당 과제 제안(후원)사의 의견을 중점적으로 반영하되, 대회 평가 절차 및 평가방법, 평가항목과 동일한 기준으로 평가를 진행하여 수상작을 선정한다.

- ⑤ (선정위원회) 각 과제별 평가를 통해 선정된 수상작은 선정위원회를 개최하여 대상 및 부문별 수상 후보작을 최종 확정한다.
1. 선정위원회는 각 과제 단위의 평가위원 1인 및 외부평가 위원 3인을 포함하여 8인 이상으로 구성한다.
 2. 대상은 각 부문 및 과제별 평가집단 중 1순위팀을 대상으로 선정하며, 부문별 차순위팀은 최우수상으로 선정한다.
 3. 단, 수상작 선정위원회에서 해당 상격에 부합하는 참가팀이 없을 경우, 해당 상격의 수상팀은 선정되지 않을 수 있다.

제6조 [수상 및 시상]

- ① 심사를 통해 수상 후보 팀을 확정하고, 운영사무국은 수상 타당성을 검증한다. 이때 타 개발 관련 대회의 입상 여부에 대한 내용을 중심으로 사실 여부를 검증한다.
- ② 수상 후보 팀은 다음 사항이 발견되면 즉시 수상 예정이 취소될 수 있으며, 차순위 수상 예정 팀을 격상한다.
 1. 동일한 출품작으로 타 대회의 입상 대상이 선정된 사실이 확인된 경우
 2. 기타 수상 예정자 개인사정 또는 거부 등으로 수상이 불가능한 경우
- ③ 최종 수상팀(자)으로 선정될 경우 다음 사항을 준수해야 한다.
 1. 수상팀(자)는 수여된 상금의 제세공과금을 지불해야 한다.
 2. 수상팀(자)는 타 수상자를 지정하거나 평가할 수 없다.
 3. 수상팀(자)는 대회규정에 의거하여 수상작 정보 및 자료를 공개해야 한다.
- ④ 수상자는 차후 대회 부대행사에 적극 임해야 한다.
- ⑤ 수상취소의 결정은 심사위원회의 심의결과를 근거로 한다.

제7조 [규정의 변경 및 기타 사항]

본 규정의 변경 또는 추가 사항은 주관기관에서 결정하며, 기타 본 규정에 규정되지 않은 사항은 ‘운영위’ 논의를 통해 결정한다.

부 칙

본 대회 규정(개정안)은 2021년 8월 31일부터 시행한다.