

Tips from Award Winners:

A Guide to Successful Competition Participation

수상자가 알려주는 대회 참가 가이드

2024 Metaverse Developer Contest OT
2024.06.12
Haeun Oh



Team AlienBusters of 2023

발표자 소개

Presenter

오하은 Haeun Oh

2023.1-현재 한국과학기술원(KAIST) 문화기술대학원 석사과정

2023 메타버스 개발자 경진대회 대상(과학기술정보통신부장관상) 수상

2023 메타버스 펠로우십 우수과제 수상

2023 한림대학교병원 이비인후과 SSD(Single-Sided Deafness) 진단을 위한 VR 어플리케이션 연구개발

2023 한국음향학회 추계학술대회 <“GET OUT”: AN ACOUSTIC CUE-BASED AUDIO GAME FOR ENHANCING HEARING SENSITIVITY>

2023 한국문화예술위원회 <2023 제2회 APE> 청년예술가 X 기술전문가 100인 선정

...

contact: haeundev@gmail.com



수상작 소개

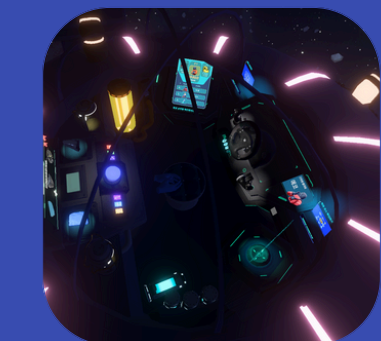
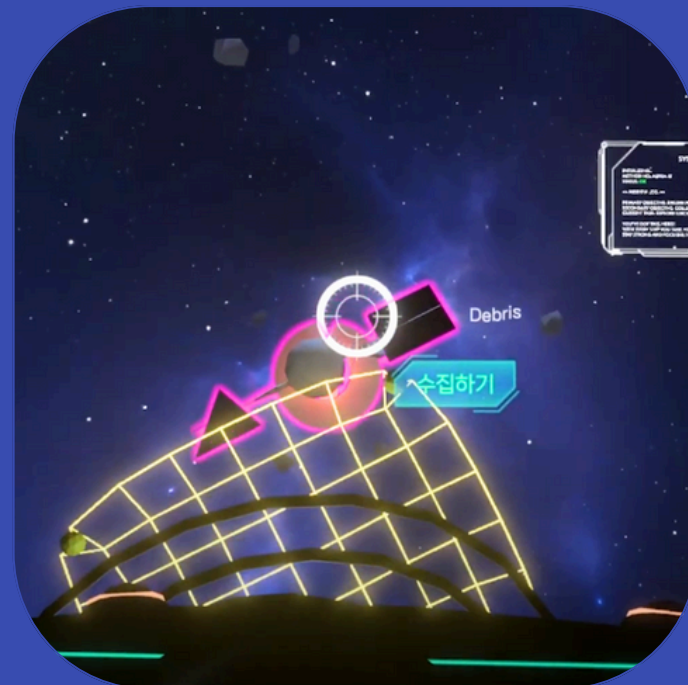
23' Winner

Team AlienBusters (Haeun Oh, Tatiana Chibisova, Jeeseung Ryu)

Space Cleaners

메타버스 개발자 경진대회 대상(과학기술정보통신부장관상) (2023)
메타버스 펠로우십 우수과제 선정 (2023)

후원사: 스코넥엔터테인먼트



10 Tips

오늘 (6.12)

OT

8.7

출품작
접수 마감

8.9

1차 평가
(서면)

8.14

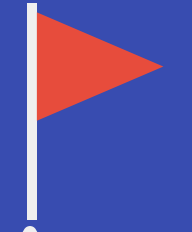
2차 평가
(발표/시연)

9.12

3차 평가
(발표/시연)

9.13

최종 평가
(발표/시연)



시상식

오늘 (6.12)

OT

8.7

출품작
접수 마감

8.9

1차 평가
(서면)

8.14

2차 평가
(발표/시연)

9.12

3차 평가
(발표/시연)

9.13

최종 평가
(발표/시연)

시상식



작업 기간
8주



작업 기간
4주

1. 일감의 우선순위 관리하기

시간과 체력 관리를 위해, 중요한 일감을 골라내는 작업을 상시 합니다.
다가오는 평가에서 우리 팀이 꼭 보여주어야 하는 것이 무엇인지 파악하고,
그것을 완성도 있게 구현하기 위한 단기 계획을 짭니다.

오늘 (6.12)

OT

8.7

출품작
접수 마감

8.9

1차 평가
(서면)

8.14

2차 평가
(발표/시연)

9.12

3차 평가
(발표/시연)

9.13

최종 평가
(발표/시연)

시상식



2. 발표를 피드백 기회로 활용하기

우리 팀이 잘 하고 있는지 객관적으로 알아볼 수 있는 기회입니다. 심사위원들과 적극적으로 소통해서 우리 팀의 약점을 알아내야 합니다.

오늘 (6.12)

OT

8.7

출품작
접수 마감

8.9

1차 평가
(서면)

8.14

2차 평가
(발표/시연)

9.12

3차 평가
(발표/시연)

9.13

최종 평가
(발표/시연)

시상식

작업 기간
4주

3. 후반전에 스포트 내기

2차 평가에서 파악한 우리 팀의 약점을 3차 평가에서는 극복하기 위해
막판 스포트를 냅니다.

4. 멘토와 소통하기

5. 청중 입장에서 생각하기

발표 내용 중 우리 팀에게 중요하지만 청중에게는 중요하지 않은 점은 없을까?
기획 의도가 기술 구현에 대한 설명에 가려지지 않는가?

6. 기획부터 점검하기

프로젝트를 관통하는 큰 아이디어가 있어야 합니다.

7. Plan B 고려하기

현장에서 와이파이 신호가 약할 경우
팀원이 마감일까지 일을 끝내지 못했을 경우
개발 및 테스트 장비가 고장날 경우
발표 당일 차가 막힐 경우
발표 당일 팀원이 늦잠 잘 경우
....

8. 여러 측면에서 바라보기

프로젝트가 다수에게 매력적인가?

프로그래머가 보기에 기술적인 완성도가 있는가?

기획자가 보기에 기획 의도가 잘 반영되어 있는가?

아티스트가 보기에 시청각적 요소가 잘 구성되어 있는가?

어떻게 발표를 구성해야 여러 분야의 심사위원에게 어필할 수 있을까?

9. 현장에서는 최고의 컨디션으로

10. 기록하기

개발 중 스크린샷과 영상
팀원들의 모습
개발 일지
발표 현장 등

대회 이후

Post-Contest



HAEUN

연구 활동 / KAIST Speech in Mind Lab
한국문화예술위원회 일본 YCAM 리서치트립 파견
영화 스튜디오 반달과의 기술 협업 논의 중



TANYA

스코넥엔터테인먼트(대회 당시 후원사) 인턴 재직 중



JEESEUNG

연구 활동 / KAIST Ubiquitous VR Lab



Connect with us!



메타버스 개발자 경진대회와
잊지 못할 여름 보내시길 바랍니다!

