

「2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회」 계획(안)

(‘26.1.29(목), 한국전파진흥협회 가상융합산업진흥센터)

□ 추진배경

- 국내 AI 융합형 가상융합서비스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해 민관협력 「K-디지털 챌린지 : 2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회」 개최
 - 국내·외 기업이 SW 창작도구를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 가상융합서비스 서비스 기획부터 제작까지 전 과정 과제수행

□ 주요성과

- (대회 성공 개최) SW·콘텐츠 분야 국내 최대규모 695팀(1,541명) 참가, 예선(1차·2차), 본선(멘토링, 3차·4차)을 거쳐 총 36점의 우수 프로젝트 선정
 - 매년 대회 참가자 증가 추세, 국내 최대규모의 경진대회로 자리매김

< 연도별 경진대회 참가팀 및 경쟁률 >

구분	2021	2022	2023	2024	2025
참가팀(참가자) 수	222팀(547명)	361팀(866명)	315팀(806명)	349팀(899명)	695팀(1,541명)
경쟁률	11:1	8.4:1	8.5:1	10.6:1	19.3:1

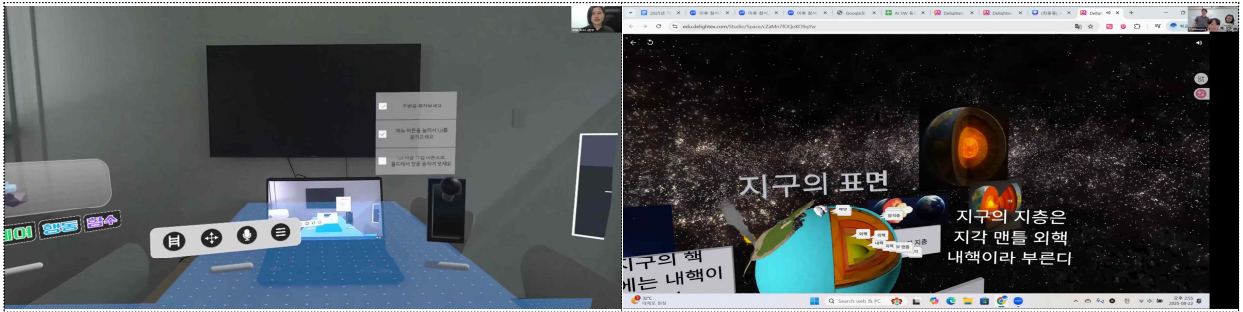
- (기업 수요 기반 인력 공급) 기업과제 수상자는 해당 수요기업에 취업하여 수요 맞춤형 인력 공급에 기여

* (취업) 총 14명('25년 베스트텍(2명), 슈퍼센트(1명), '24년 로보로보(1명), '23년 스코넥엔터(1명) 칼리버스(1명), '22년 XRAI(2명) DBInc(1명), '21년 LGU+(2명) 스토익엔터(1명) 앤유(1명) 비빔블(1명))

< '25년 경진대회 추진 경과 >

구분	일자	내용
후원 모집	1.15~5.12.	Meta(본사), Roblox(본사), 넥슨코리아, 한국웹컴, 유니티테크놀로지스코리아, 줌, 오버데어코리아, 벨스워크, 베스트텍, 로보로보, 스코넥엔터테인먼트, 유틸플러스인터랙티브, 미타운, 듀코젠, 디아리움, 심스리얼리티, 메타버스 얼라이언스(총 17개사)
신청 접수	5.12. ~ 6.12.	신청 완료 695팀(1,541명)
출품 접수	8.12.	출품 완료 225팀(661명)
1차 평가	8.14.	2차 평가대상 86팀(276명) 선정(개발자 52팀, 크리에이터 34팀)
2차 평가	8.22.	3차 평가대상 61팀(195명) 선정(개발자 39팀, 크리에이터 22팀)
멘 토 링	8.26. ~ 9.16.	전문가 멘토링을 통한 29팀 출품작 고도화(99명)
3차 평가	9.17.	수상 후보작 선정 32팀(114명) 선정(개발자 19팀, 크리에이터 13팀)
최종 평가	9.19.	대상·최우수상 등 최종 수상 36팀(125명) 선정(개발자 21팀, 크리에이터 15팀)
시상식	11.13.	KMF 2025 연계 시상식 개최(11.13.)

< '25년 가상융합서비스 개발자 경진대회 주요 사진 >



예선(1,2차) 평가(8.14, 8.22.)



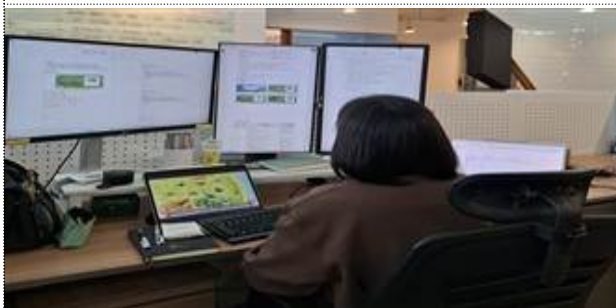
멘토링(8.26.~9.16.)



본선(3,4차) 평가(9.17., 9.19.)



시상식 개최(11.12.)



후속지원(10.1.~12.31.)

□ '25년도 대비 주요 변경사항(안)

< '25년도 대비 주요 변경사항 >

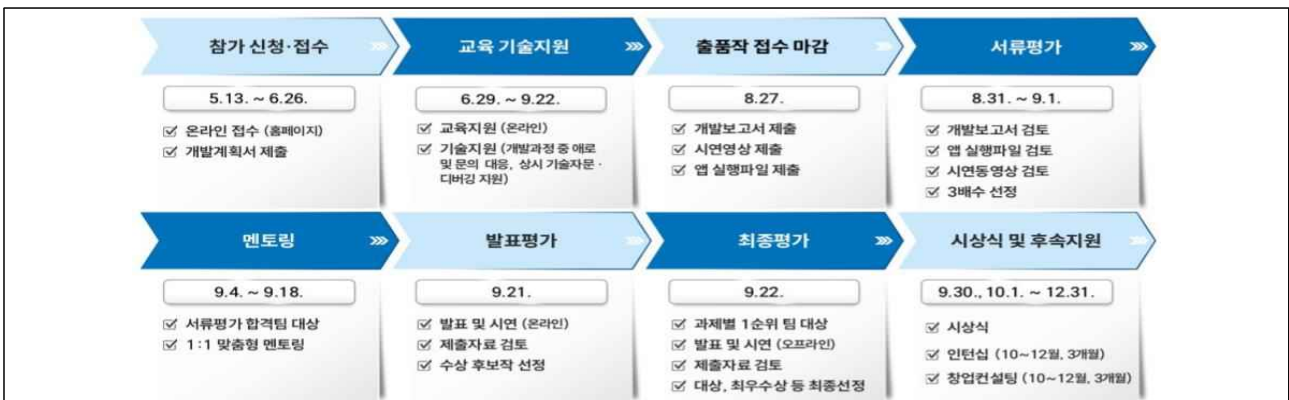
구분	2025년	2026년
규모	과기정통부장관상(4점) 등 36점 시상 상금 1.2억원(정부 0.7억원, 민간 0.5억원)	부총리 겸 과기정통부장관상(4점), NIPA 원장상(4점) , RAPA 협회장상(2점), MDIA협회장상(2점) 등 30점 ※ 상금 0.7억원 (정부 0.4억원 , 민간 0.3억원) ※ 민간후원 모집 현황에 따라 변동 가능
절차	1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 멘토링 → 3차 발표평가 → 4차 최종평가	서류평가 → 멘토링 → 발표평가 → 최종평가
아카데미 연계	교육생 의무 출품	교육생 자율 출품
행사	KMF 연계 시상식 및 전시관 운영	가상융합기술 아카데미 성과공유회 연계 시상식 운영
우수작 홍보	기획기사 (전자신문 온라인 및 지면을 통해 경진대회 성과 및 대상·최우수상 수상작 홍보)	기획기사 및 카드뉴스 제작 등을 통해 과기정통부 SNS 홍보

□ '26년도 대회개요(안)

- (주최/주관) 과기정통부 / NIPA, RAPA, MDIA
 - ※ (후원) Meta, Roblox, 넥슨코리아, 스마일게이트, 오버데어코리아 등 AI·가상융합 서비스 개발기업 모집 예정
- (대회기간) 2026. 5. 13. ~ 9. 22.
- (참가부문) 개발자 / 크리에이터
- (참가자격) 가상융합서비스 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 누구나
- (참가분야) 성인(지정/자유과제), 학생(지정/자유과제)
 - (성인) 19세 이상의 개인(대학(원)생, 예비창업자 등) 및 국내 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 AI 융합형 가상융합서비스 서비스 기획·제작 등 전 과정 과제수행
 - 과제별 맞춤형 교육 및 기술지원, 전문가 멘토링을 거쳐 산출된 결과물을 대상으로 발표 및 현장시연을 통해 최종 수상작 선정
- (시상) 부총리 겸 과기정통부장관상(4), NIPA원장상(4), RAPA협회장상(2), MDIA협회장상(2) 등 총 30점 시상, 총 상금 0.7억원(정부 0.4억원, 민간 0.3억원)
 - ※ 모집 현황에 따라 변동 가능
- (후속지원) 대회 수상자에게는 인턴십 및 창업컨설팅 지원, K-디지털 그랜드 챔피언십 참여, 후원기업과 공동사업화 등 기회 제공

□ 추진일정

○ 추진일정(안)



※ 상기 일정은 상황에 따라 변경될 수 있습니다

□ 평가 및 수상작 시상

- (평가절차) 서류평가(서면)에서 수상작의 3배수 팀을 선정 후, 멘토링*(2주간 진행)을 거친 이후 발표평가(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(30개 내외), 최종평가(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(30개)

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

< 선정평가 세부절차(안) >

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

○ 수상작 발표 및 시상(안)

- (결과발표) 홈페이지 공지 및 수상자 개별통지
- (시 상) '26. 9. 30.(수), 가상융합산업(舊 메타버스) 허브(판교) 첨단공연장
- (시상규모) 총 30점(총 상금 0.7억원)

□ 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(기업 100% 지원)

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

- (지원내용) 창업컨설팅(IR 발표자료 제작 및 전문가 컨설팅) 제공

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(언론홍보, 카드뉴스 제작)

□ 지원체계(안)



□ 주요 역할(안)

구분	주요업무
과학기술정보통신부	○ 정책 방향, 기본계획 수립 ○ 가상융합서비스 제작 저변 확대 · 우수 인재발굴
운영위원회	○ 주관기관과 후원기업, 산·학·연 전문가로 운영위원회 구성 ○ 대회 규정 및 일정 등 의결사항 결정 ○ 대회 홍보 및 의견수렴
정보통신산업진흥원 (NIPA)	○ 가상융합서비스 개발자 경진대회 운영 관리
한국전파진흥협회 (RAPA)	○ 추진계획 수립 및 기획·운영 ○ 후원기업 모집·관리 및 대회 운영 ○ 홍보, 평가, 멘토링, 성과확산, 민원 대응
한국가상융합 디지털산업협회 (MDIA)	○ 대회 홍보 ○ 시상식 개최 협조

참고1

대회 과제 구성(안)

부문	분야	과제	번호	과제명	후원기업
개발자	성인	지정 과제	1	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 XR 앱 개발(게임+교육/게임+의료/게임+관광 등)	Meta
			2	'메타 퀘스트3'에서 활용 가능한 MR 교육 콘텐츠 개발	(주)베스트텍
			3	'Meta Quest' 및 '태블릿'에서 활용 가능한 캐릭터 기반 교육용 코딩게임 개발	(주)로보로보
			4	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 인터랙티브 게임 및 일상 생활용 콘텐츠 개발	(주)스코넥 엔터테인먼트
			5	'애플 비전프로'에서 활용 가능한 자유 창작 콘텐츠 개발 (교육/정신건강/힐링/사회문제 해결 분야 중 택1)	(주)듀코젠
			6	'버넥트 솔루션(Make/View/Remote/Track)'을 활용한 콘텐츠 개발 또는 XR 소프트웨어 개발	(주)버넥트
			7	AR글래스 'Metalense2'와 'Metacore SDK'를 활용한 AR 콘텐츠 개발	(주)피앤씨 솔루션
			8	플랫폼 'APOC(아폭)'을 활용한 브랜딩 및 엔터테인먼트형 XR 콘텐츠 개발	팜피(주)
	학생	자유 과제	9	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	모집중
		자유 과제	10	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	모집중
크리에이터	성인	지정 과제	11	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	(주)넥슨코리아
			12	'메타 호라이즌 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	Meta
			13	'Project B'에서 활용 가능한 월드 개발	(주)스마일 게이트
			14	'로블록스'에서 활용 가능한 월드 개발(한국문화와 역사 - 과거부터 현재까지)	Roblox
	학생	지정 과제	15	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	(주)넥슨코리아
			16	'메타 호라이즌 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	Meta
			17	'Project B'에서 활용 가능한 월드 개발	(주)스마일 게이트
			18	'로블록스'에서 활용 가능한 월드 개발(한국문화와 역사 - 과거부터 현재까지)	Roblox

참고2

대회 시상내역(안)

정부·기관

부문	분야	구분			훈격	개수	상금
개발자 (18)	성인 (13)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	800만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	500만원
		지정 과제 (8)	과제1	우수상	A사 대표상	1	200만원
			과제2	우수상	B사 대표상	1	200만원
			과제3	우수상	C사 대표상	1	200만원
			과제4	우수상	D사 대표상	1	200만원
			과제5	우수상	E사 대표상	1	200만원
			과제6	우수상	F사 대표상	1	200만원
			과제7	우수상	G사 대표상	1	200만원
			과제8	우수상	H사 대표상	1	200만원
		자유 과제 (3)	과제9	우수상	한국전파진흥협회장상	1	200만원
				장려상	한국메타버스산업협회장상	1	100만원
				장려상	I사 대표상	1	100만원
	학생 (5)	자유 과제 (5)	과제10	대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	300만원
				우수상	한국전파진흥협회장상	1	200만원
				장려상	한국메타버스산업협회장상	1	100만원
				장려상	J사 대표상	1	100만원
소계						18	4,500만원
크리에이터 (12)	성인 (6)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	300만원
		지정 과제 (4)	과제11	우수상	K사 대표상	1	200만원
			과제12	우수상	L사 대표상	1	200만원
			과제13	우수상	M사 대표상	1	200만원
			과제14	우수상	N사 대표상	1	200만원
	학생 (6)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	300만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	200만원
		지정 과제 (4)	과제15	우수상	O사 대표상	1	100만원
			과제16	우수상	P사 대표상	1	100만원
			과제17	우수상	Q사 대표상	1	100만원
			과제18	우수상	R사 대표상	1	100만원
소계						12	2,500만원
합계						30	7,000만원

① 운영기획(1월~5월)

- (사무국 운영) 창의적, 혁신적 아이디어를 가상융합서비스를 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) 유튜브 등 활용
- (운영위원회) 가상융합서비스 및 ICT 전문지식과 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
- (평가방안 마련) 예선·본선에 걸친 평가절차 및 과제에 대한 세부 평가지침 등을 수립하여 공정하고 우수한 수상작 선정(총 30점)

② 교육 및 기술지원(6월~9월)

- (교육지원) 가상융합서비스 서비스 개발 및 창작을 위한 초·중급자들의 이해를 돕기 위해 전공별* 온라인 교육강좌 제공(170편 이상)
 - * XR(Unreal/Unity), AI, 백엔드, TA 등 가상융합기술 아카데미 온라인 교육과정 계정 제공
 - 지정과제 수행을 위한 온라인 교육 자료 및 개발 장비, 개발도구 등을 제공하여 맞춤형 교육 서비스 지원
- (기술지원) 지정/자유과제 개발과정 중 애로 및 문의 대응
 - ※ 상시 기술자문·디버깅 지원(전화/이메일 등)
 - ※ 각 과제별 기술대응 담당자가 별도 대응

③ 평가 및 멘토링(8월~9월)

- (평가) 서류평가(서면)에서 수상작의 3배수 팀을 선정 후, 멘토링*(2주간 진행)을 거친 이후 발표평가(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(30개 내외), 최종평가(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(30개)

- (서류평가) 제출자료(서면) 상의 평가항목에 따라 최종 수상작의 3배수 규모의 고득점을 획득한 팀을 우선순위로 선발

※ 평가대상 : 개발보고서, 앱 실행파일, 시연 동영상(2분 이내)

- (발표평가) 전문가 멘토링을 통해 산출된 결과물을 대상으로 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을 통해 수상 후보작 선정

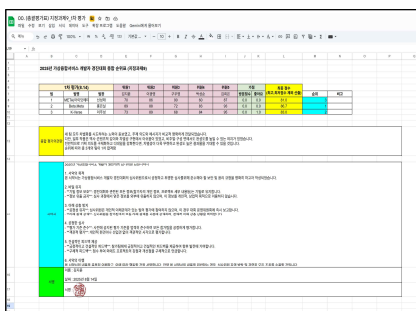
※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일

- (최종평가) 과제별 1순위 팀을 대상으로 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을 통해 대상 및 최우수상 등 최종 수상작 선정(30개)

※ 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, 가상융합서비스 플랫폼별 특성에 적합한 사용자 호응도 등 대국민 참여 평가점수(가점)를 가산하여('방문 횟수', '좋아요' 수 등) 평가



< 서류평가 >



< 발표평가 >



< 최종평가 >

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

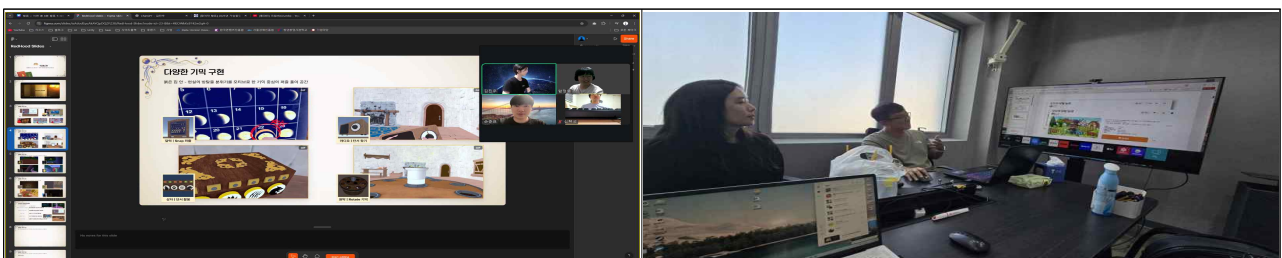
* 단, 최종 평가는 과제별 플랫폼 측정방식이 상이하여 가점 미적용

< 크리에이터 부문 가점 기준(안) >

구분	기준	가점	검토대상
가점	방문 횟수 ※ (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
	좋아요 수 ※ (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

※ 기획, 개발, 사업화 분야 전문가 매칭을 통해 멘토링 실시(2주)



④ 대회 시상식(9월)

- (시상식) 가상융합기술 아카데미 성과공유회와 연계하여 시상(9.30.)



⑤ 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(기업 100% 지원)
 - ② (창업컨설팅) 대회 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 컨설팅 등 창업지원(10~12월)
 - (지원내용) 창업컨설팅(IR 발표자료 제작 및 전문가 컨설팅) 제공
 - 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(언론홍보, 카드뉴스 제작)

◆ 참가자 유입도가 높은 채널* 및 대학생 등 청년층에게 노출도가 높은 온·오프라인 채널 중심 집중 홍보 추진

* 인플루언서 및 SNS 광고 순으로 참가자 유입도가 높음(25년 대회)

□ **오프라인 홍보(5월 13일~)**

- (홍보물 우편 발송) 대학(ICT학과), 고등학교(특성화 및 마이스터고), 전국 시도 교육청(서울특별시 및 17개 교육청 등), 유관기관 공문 및 포스터 발송

□ **온라인 홍보(5월 13일~)**

- (SNS 홍보) 인스타그램 및 유튜브 채널 운영을 통한 홍보
- (인플루언서 활용) 크리에이터(로블록스 선생님 등) 등 정보전달 효과가 큰 인플루언서 활용 홍보
- (배너광고) 초·중·고(e알리미) 및 대학(원)생(부트캠프), 일반인(인스타그램, 페이스북, 네이버, 구글, 유튜브)
- (이벤트 개최) 대회 참가 각오 및 응원 댓글 작성, 선착순 접수 참가팀 모집 홍보(추첨)을 통해 경품 증정 이벤트 개최
- (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, 가상융합기술 랩(교수 및 연구원), 관련 기관 등에 홍보

□ 주요 홍보물 예시(안)

○ 오프라인



홍보물 우편 발송 및 포스터 부착

○ 온라인

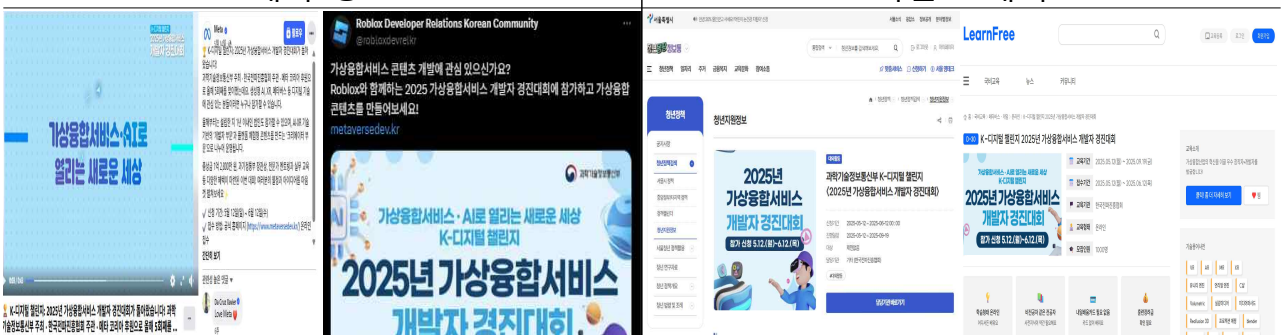


인플루언서 활용 홍보영상 업로드



배너 광고

이벤트 개최



SNS 홍보

게시물 포스팅

□ 온·오프라인 홍보 세부계획(안)

순	구분	항목	비고	일정	배포수
1	오프라인	홍보물 우편 발송 (포스터, 공문)	○ 대학교, 특성화·마이스터고, 전국 시·도 교육청, 유관 기관	5.13. ~ 6.26.	330곳
2	온라인	인플루언서 활용	○ 크리에이터(로블록스 선생님) 등 인플루언서 활용 홍보 영상 업로드		1곳
3		온라인 배너광고	○ e알리미(초·중·고등학생 대상 통신문)		4,000곳
			○ 부트캠프(개발자 분야 취업 준비생 중심의 최대 커뮤니티)		-
			○ 메타(인스타그램페이스북), 네이버, 구글, 유튜브(일반인 대상 SNS)		-
4		이벤트 개최	○ 대회 참가 각오 댓글 이벤트		30명
			○ 참가 신청 접수팀 선착순 이벤트		10팀
5		SNS	○ 대회 홍보를 위한 후원사 및 운영사무국 SNS 활용 홍보 - 인스타그램, 유튜브 채널 운영		-
6		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		
7		전자메일 발송	○ 메타버스 얼라이언스 뉴스레터	-	
			○ 역대 대회 참가자 및 아카데미 교육생, 메타버스 랩 교수 및 연구, 관련 기관 등		
8		언론홍보	○ 과기정통부 보도자료, 후원 및 협력사 언론보도	-	

1. 기업 정보
1-1. 기업명

A. 서술형 답변

1-2. 대표자

A. 서술형 답변

1-3. 실무담당자

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

2. 현금(상금) 후원

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

※ 개발자 학생 분야 기업과제 후원 없이 자유과제로 진행

2-1. 귀사는 2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회 현금(상금) 후원에 참여하시겠습니까?
☐ 예

☐ 아니오(→ 3-1 이동)

2-2. 귀사가 희망하는 후원유형 및 부문을 선택해주시기 바랍니다. (중복선택 가능)
☐ (후원부문) 개발자(성인 분야 지정과제)
(후원상훈) 우수상
(후원금액) 총 200만원
(후원수량) {수량 주관식}

☐ (후원부문) 개발자(성인 분야 지정과제)
(후원상훈) 장려상
(후원금액) 총 100만원
(후원수량) {수량 주관식}*최대2개

☐ (후원부문) 개발자(성인 분야 자유과제)
(후원상훈) 장려상
(후원금액) 총 100만원
(후원수량) {수량 주관식}

- ☐ (후원부문) 개발자(학생 분야 자유과제)
(후원상훈) 장려상
(후원금액) 총 100만원
(후원수량) {수량 주관식}

- ☐ (후원부문) 크리에이터(성인 분야+학생 분야 지정과제)
(후원상훈) 우수상
(후원금액) 총 400만원(성인 분야 200만원, 학생 분야 200만원)
(후원수량) {수량 주관식}

- ☐ (후원부문) 크리에이터(성인 분야 지정과제)
(후원상훈) 우수상
(후원금액) 총 200만원(성인 분야)
(후원수량) {수량 주관식}

- ☐ (후원부문) 크리에이터(성인 분야 지정과제)
(후원상훈) 장려상
(후원금액) 총 100만원
(후원수량) {수량 주관식}*최대2개

- ☐ (후원부문) 크리에이터(학생 분야 지정과제)
(후원상훈) 우수상
(후원금액) 총 200만원(학생 분야)
(후원수량) {수량 주관식}

- ☐ (후원부문) 크리에이터(학생 분야 지정과제)
(후원상훈) 장려상
(후원금액) 총 100만원
(후원수량) {수량 주관식}*최대2개

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

- ☐ 예 ☐ 아니오

3. 현금(장비) 후원

3-1. 귀사는 2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회 현금(장비) 후원에 참여하시겠습니까?

- ☐ 예 ☐ 아니오(→ 4-1 이동)

3-2. 귀사가 희망하는 후원유형을 선택해주시기 바랍니다.

- ☐ (후원금액) 100만원
(후원수량) {수량 주관식}
(희망장비) {후원희망장비 주관식}

4. 현물(장비 및 기념품 등) 및 기타 후원

4-1. 귀사는 2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회 현물(장비 및 기념품 등) 후원을 할 의향이 있습니까?

☐ 예 ☐ 아니오(→ 5-1 이동)

4-2. 유형을 선택해주시기 바랍니다.

☐ 하드웨어 ☐ 소프트웨어 ☐ 기타

4-3. 물품 및 수량, 현물가격, 기타 제안 사항 등을 작성해주시기 바랍니다.

A. 서술형 답변(예, 메타퀘스트3 등)

4-4. 방식을 선택해주시기 바랍니다.

☐ 증여 ☐ 임차 ☐ 기타

5. 후원 경로

5-1. 귀사가 2026년 가상융합서비스 개발자 경진대회에 후원하게 된 경로를 선택해주세요.

- | | |
|-----------|----------------|
| ① 대회 홈페이지 | ② 유튜브 |
| ③ 인스타그램 | ④ 언론기사 |
| ⑤ 포스터 | ⑥ 블로그 및 온라인 카페 |

6. 주의사항

6-1. 향후 귀사가 후원한 지정과제에 아무도 출품작을 제출하지 않아서 과제가 미달하거나 평가 진행 중 적합한 수상팀이 없으면, 자유과제 장려상 후원(100만원)으로 자동 전환됩니다.

☐ 동의합니다.

참고1


기업 소개 및 과제 설명자료

□ [참고자료] 기업 및 과제 소개(예시)

○ 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"> ○ (주)RAPA의 Make/View는 AR/VR 노코드 콘텐츠 제작 툴 및 뷰어 ○ (주)RAPA의 Remote는 PC, 모바일, 스마트글래스를 활용한 원격협업 시스템 ○ (주)RAPA의 Track은 최첨단 컴퓨터 비전 기술을 활용한 XR 소프트웨어 개발 SDK <input type="checkbox"/> 개발과제 예시 <ul style="list-style-type: none"> ○ 이미지(2D) 검출/추적, 사물(3D) 검출/추적, 타겟 검출/추적, 다중타겟 검출/추적, 비주얼 슬램 기능을 활용한 XR 소프트웨어 개발 ○ 3D 모델을 활용한 XR 콘텐츠 제작 및 원격협업 연동 <input type="checkbox"/> 활용 장비 <ul style="list-style-type: none"> ○ PC, 모바일(Android), 스마트글래스 기기 <input type="checkbox"/> 추가 지원 <ul style="list-style-type: none"> ○ 온/오프라인 SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술문의 Q&A 운영 예정 ※ https://track.rapa.com/1.9.0/ <input type="checkbox"/> 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 : https://track.rapa.com/1.9.0/ <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"> ○ 000 팀장 roykoo@rapa.com
관련사진	

참고2

기업 소개 및 과제 설명자료 작성양식

☐ 기업소개(후원사 필수 작성)

기업명		대표자	
분야			
설립연도		기업구분	
매출액		종업원수	
소재지			
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	