

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}

☐ (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}
- ☐ (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}

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	OOO
분야	AI 및 VR/XR/AR 장비 및 콘텐츠 개발 사업, IT 서비스 인프라 구축		
설립연도	2016년 10월 21일	기업구분	중소기업
매출액	00억원('25년 기준)	종업원수	000명
소재지	서울시 00구 00대로, 2층		
사업현황	△ 국립부산과학관 zSpace 공급 및 구축 △ 한국폴리텍대학 제주캠퍼스에 zSpace 및 XR 콘텐츠 공급 △ 초거대 AI 기반 느린 학습자 조기 발견 지원 서비스 사업 최종 선정		

○ 과제

과제명	'메타 퀘스트3'에서 활용 가능한 MR 교육 콘텐츠 개발		
과제설명	<p>□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Meta Quest3용 MR 교육 콘텐츠 개발을 위해 Unity 또는 Unreal Engine 활용 ○ Meta XR SDK, Passthrough API 등을 통해 현실 공간과 가상 객체의 결합 구현 ○ 콘텐츠는 AR기반의 현실 공간에서 시작하여, 점진적으로 몰입형 VR 환경으로 전환되는 구조로 설계 ○ 사용자는 컨트롤러를 통해 가상 객체와 상호작용하며, 직관적인 조작이 가능한 콘텐츠 구성 ○ 현실과 가상 간의 전환을 통해 사용자의 몰입도와 학습 효과를 극대화하는 경험 제공 <p>□ 개발과제 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 중학교 역사 교과 과정에 활용 가능한 MR 기반 조선 시대 가상 체험 콘텐츠 개발 (예: 궁궐 탐방, 유물 관찰) ○ 일반 대중 대상 박물관 전시용 MR 콘텐츠로 한옥 구조와 전통 의식 체험 프로그램 개발 ○ 초등학생 대상 과학교육용 MR 콘텐츠로 태양계 구조 및 행성 탐험 시뮬레이션 개발 ○ 외국인을 위한 한국어 학습 콘텐츠로, 일상 대화 상황을 MR 환경에서 반복 학습할 수 있는 프로그램 개발 ○ 고등학생 대상 생물학 보조 학습 콘텐츠로, 인체 내부 장기 구조를 3D로 시각화 하고 해부 흐름을 안내하는 콘텐츠 개발 <p>□ 활용 장비 : Meta Quest 3 (MR 기능 포함)</p> <p>□ 문의처(담당자 성함 및 이메일) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ OOO 과장 / 00@00.co.kr 		
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	