

2021 메타버스 개발자 경진대회 공고문

과학기술정보통신부 공고 제 2021-0749호

「2021 메타버스 개발자 경진대회」 개최 공고

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회는 메타버스 산업 생태계 활성화를 위해 「2021 메타버스 개발자 경진대회」 개최를 다음과 같이 공고하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

2021년 8월 12일
과학기술정보통신부장관
한국전파진흥협회장

가. 대회 목적

- ☐ 메타버스 생태계의 핵심인 창의적 인재 발굴 및 저변 확대를 위해 메타버스 얼라이언스 주도의 첫 개발자 경진대회 개최

* 얼라이언스 참여기업(맥스트, 시어스랩, 헬로앱스, 유틸플러스인터랙티브)에서 제공하는 SW개발도구를 활용해 콘텐츠·서비스를 개발하고, 얼라이언스와 연계해 성과 확산 추진

나. 추진 기관

- ☐ (주 최) 과학기술정보통신부
- ☐ (주 관) 메타버스 얼라이언스, 한국전파진흥협회
- ☐ (후 원) KT, LGU+, 신세계I&C, 맥스트, 시어스랩, 헬로앱스, 유틸플러스인터랙티브, 에프엠커뮤니케이션즈, 유콘크리에이티브, 웨어박스, 나라지식정보, 페이크아이즈, 알티베이스 등
- ☐ (협 력) 코엑스마이스클러스터, 서울산업진흥원, 아리랑국제방송, 국립항공박물관, 도시재생안전협회, 넷스트림, 뉴토, 증강지능, 레드캡투어, 이엑스, 아이티아코리아, 그리드 등

다. 대회개요

□ 대회기간

- 2021년 8월 12일(목) ~ 11월 30일(화) / 4개월

□ 참가자격

- 메타버스 콘텐츠 및 서비스 개발에 관심 있는 대학(원)생 및 일반인
※ 1인 또는 팀 단위 신청이 모두 가능하며, 법인 참여는 불가

□ 참가부문 및 과제유형

- (참가부문) 학생부문(대학(원)생) / 일반부문(일반인)
※ 학생과 일반인이 함께 팀을 구성할 경우 일반부문으로 참여
- (과제유형) 지정과제(전문가용, 초보자용) / 자유과제

□ 대회구성

- 학생/일반 부문별 운영 및 지정/자유 유형의 프로젝트 참여 가능
< 참가분야 및 과제부문(안)>

부문	유형	수준	과제 설명	
학 생 / 일반	지정 과제	전문가용 (AR)	과제1	(주)맥스트의 '위치기반(VPS) SDK'와 3차원 공간지도를 활용하여 코엑스 주변을 대상으로 이동연속체험이 가능한 관광/게임/전시/광고 등 다양한 분야에 활용할 수 있는 '현실세계 AR 메타버스 서비스' 개발 ※ 활용 장비 : 모바일(ios, Android), AR장비(U+ 리얼글래스)
			과제2	(주)시어스랩의 'AR Gear SDK' 및 모바일 카메라 등을 사용하여 AR얼굴인식 'AR가상착용 콘텐츠' 등 개발자가 원하는 XR 서비스를 개발하고 이를 시연 ※ 활용 장비 : 모바일(ios, Android)
		초보자용 (VR/PC)	과제3	(주)헬로업스의 'VR 코딩 SW'를 활용하여 교육/관광/게임/전시/광고 분야의 '초보자용 메타버스 콘텐츠'를 개발 ※ 활용 장비 : 모바일(ios, Android), AR장비(U+ 리얼글래스), VR장비(SuperVR), PC
			과제4	(주)유틸플러스인터랙티브의 '디토랜드 플랫폼 저작도구(ditoland studio)' SW를 이용하여 초보자용 콘텐츠 개발 ※ 활용 장비 : Windows10 기반 PC
	자유 과제	-	가상융합기술(XR), 인공지능(AI), 5G, Data, 클라우드, 블록체인, 모바일 등 다양한 범용기술을 활용한 자유 형식의 메타버스 콘텐츠·서비스 개발	

□ 참가지원

- 참가팀 중 AR장비 및 VR장비 기반 서비스 개발팀을 대상으로 장비대여 지원(리얼클래스 50대(LGU+), 오쿨러스퀘스트2 10대(페이크아이즈))
※ 한정된 수량에 따라 신청팀의 개발계획서 검토 후 선별지원 예정

라. 신청방법 및 선정평가

□ 신청방법

- (신청기한) 2021년 8월 12일(목) ~ 8월 31일(화) / 4주간
- (접수방법) 메타버스 개발자 경진대회(www.metaversedev.kr) 홈페이지 '온라인 접수'

□ 선정평가

- (평가절차) 1차 평가(서면)에서 최종 수상작의 2배수(40개) 선정 후, 2차 평가(발표/시연)에서 본선 진출작 1.5배수(30개) 선정
※ (평가항목(안)) ① 기획 및 개발계획 ② 서비스 경쟁력 ③ 과제수행 충실성
- 본선 진출팀을 대상으로 전문가 멘토링*(약 2주간 진행)을 거친 이후 3차 평가(발표/시연)를 통해 최종 수상작 20개 선정
* 과제별 맞춤형 멘토를 지정하여 결과물 고도화 및 사업화 가능성 등 제고

< 선정평가 세부절차(안)>

예선		본선	
1차 평가(서면)	2차 평가(발표/시연)	멘토링	3차 평가(발표/시연)
기술별 전문가 (평가위원)	기술별 전문가 (평가위원)	전문 멘토	기술별 전문가 (평가위원)
· 개발보고서 · 앱 실행파일 · 시연동영상(2분이내) · 2배수(40개) 선정	· 개발보고서 발표 · 앱 실행파일 · 현장 시연 · 1.5배수(30개) 선정	· 온·오프라인 멘토링 · 개발 주제/기술 멘토링 · 1:1 맞춤형 멘토링	· 개발보고서 발표 · 앱 실행파일 · 현장시연 · 최종(20개) 선정

□ 결과발표 및 시상

- (결과발표) 홈페이지 공지 및 수상자 개별통지('21년 11월 4주)
- (시 상) '21년 11월 30일(화)
- (시상규모) 총 20점(총 상금 9,400만원)

< 시상내역(안)>

구분		훈격	학생	일반	개수	상금
전체		대상	1		1	각 1,000만원
		최우수상	1	1	2	각 700만원
지정과제 (전문가용)	과제1	우수상	2		2	각 500만원
		특별상	2		2	각 500만원
	과제2	우수상	2		2	각 500만원
		과제3	우수상	1	1	2
지정과제 (초보자용)	과제4	우수상	1	1	2	각 500만원
자유과제	-	우수상	1	1	2	각 500만원
		장려상	1		1	각 200만원
			1		1	각 200만원
			1		1	각 200만원
			1		1	각 200만원
			1		1	각 200만원
			1		1	각 200만원
합계					20	9,400만원

※ 현물 후원 : KT(5G 28GHz 단말기 5대), LGU+(리얼글래스 50대), 페이크아이즈(오쿨러스퀘스트2 10대)

마. 후속지원 및 대회일정

□ 후속지원

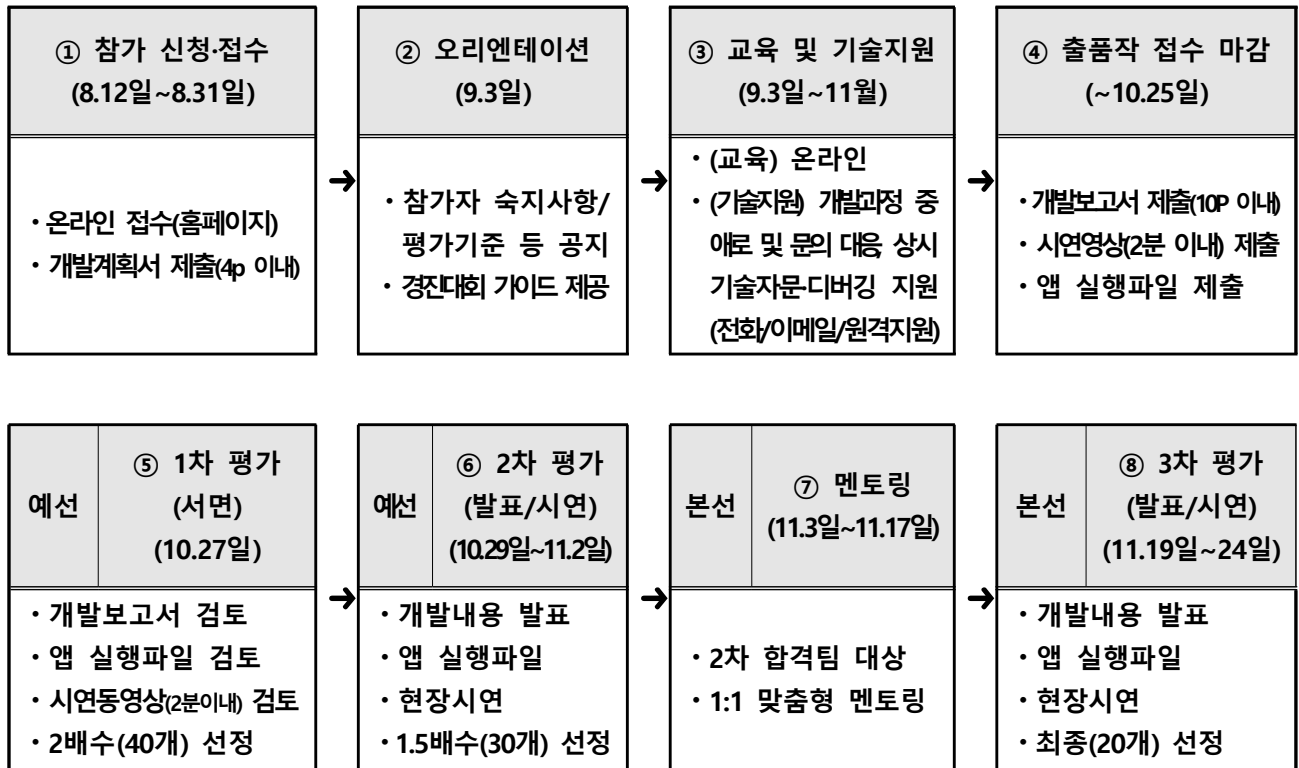
- 수상작의 성과 확산 및 지속 고도화 지원*

- ① 결과물 홍보(홈페이지), 우수사례 모음집 제작/온라인 배포
- ② '22년도 「XR 기반 메타버스 전문인력양성」 사업 신청 시 가점 부여

< 지정과제 기업상 추가 혜택 >

- (맥스트) 수상작을 Maxverse(메타버스 콘텐츠 통합앱)에 탑재, 맥스트와 공동사업화 기회 부여
- (시어스랩) 채용 시 가산점 부여 및 인턴 기회제공
- (헬로앱스) VR 교육 프로젝트에 강사 참여 기회 제공
- (유틸플러스인터랙티브) 채용 시 가산점 부여 및 인턴기회 제공/정규직 채용

□ 대회일정



※ 시상식은 메타버스 얼라이언스 행사와 연계해 개최 예정(11월말 또는 12월)

바. 문의처

□ (문 의 처) 2021 메타버스 개발자 경진대회 운영사무국
 (☎ 02-6012-7916 / contest@metaversedev.kr)

□ [지정과제 1] 기업(맥스트) 및 과제소개

기업명	주식회사 맥스트	대표자	박재완
분야	증강현실 플랫폼 및 솔루션		
설립연도	2010. 10. 01.	기업구분	중소기업
매출액	19.8억원('20년도)	종업원수	73명
소재지	서울특별시 강남구 남부순환로351길 4, 3층(도곡동, 도곡동 STAY77)		
사업현황	△ AR SW 개발 플랫폼: MAXST AR SDK 상품 판매 △ AR 디바이스 솔루션: 스마트안경 또는 디스플레이 Custom 개발 △ 스마트팩토리 AR 솔루션 MAXWORK 상품 판매, 구축용 AR 솔루션 프로젝트 수행 △ VPS(Visual Positioning Service) 기술 기반 5G콘텐츠 플래그십 프로젝트 수행 △ 'XR 메타버스 프로젝트' 공모사업 수행을 통한 메타버스 플랫폼 구축		
과제명	(주)맥스트의 '위치기반(VPS) SDK'와 3차원 공간지도를 활용하여 코엑스 주변을 대상으로 이동·연속체험이 가능한 관광/게임/전시/광고 등 다양한 분야에 활용할 수 있는 '현실세계 AR 메타버스 서비스' 개발		
관련사진			
	[비전 기반 3D-AR 공간 지도]		
과제설명	□ '위치기반(VPS) SDK' 소개 - MAXST VPS는 영상인식을 통해 기존 GPS보다 훨씬 정밀하고 GPS가 작동하지 않는 상황에서도 위치 측위를 하는 맥스트의 기술로, 다양한 디바이스 (폰/글래스/로봇/드론)에서 실내 외 구분없이 6자유도(6DoF) 자세를 측위하여 넓은 지역을 대상으로 AR 플랫폼을 제공 □ 개발과제 예시 : AR 내비게이션, 위치기반 AR 광고·정보제공 서비스, 위치기반 커머스, 위치기반 AR 게임, 기타 위치기반 교육/건강/관광 서비스 □ 활용 장비 : 모바일(ios, Android), AR장비(U+ 리얼글래스) □ 추가 지원 - 온/오프라인 VPS SDK 활용 교육 예정, 실시간 기술문의 Q&A 운영 예정(VPS 태그 신설) ※ https://developer.maxst.com/BoardQuestions □ 과제 자료 : https://vps.maxst.com(맥스트 VPS 홈페이지) □ 수상작 추가 혜택 : 수상작을 Maxverse(메타버스 콘텐츠 통합앱) 앱에 탑재, 맥스트와 공동사업화 기회 부여 □ 기술정보 문의처 : 박진아 책임(사업마케팅팀), vps@maxst.com		

□ [지정과제 2] 기업(시어스랩) 및 과제소개

기 업 명	(주)시어스랩	대 표 자	정진욱
분 야	Vision AI 기술 및 콘텐츠, 플랫폼 사업		
설립연도	2014. 5. 21.	기업구분	중소기업
매 출 액	43억원('20년도)	종업원수	46명
소 재 지	서울시 서초구 강남대로 315, 2층		
사업현황	국내 AR 코어 엔진인 'AR Gear'를 통해 △SDK(소프트웨어 개발 키트), △AR콘텐츠 및 IP, △서버 인프라 SaaS(서비스형 소프트웨어)를 제공하고 AR 솔루션 개발 지원		
과제명	(주)시어스랩의 'AR Gear SDK' 및 'SDK sample code' 모바일 카메라 등을 사용하여 AR얼굴인식, AR가상착용 콘텐츠 등 개발자가 원하는 XR 서비스를 개발하고 이를 시연		
관련사진	 The image shows the AR Gear SDK ecosystem diagram on the left, which includes AR 단말 솔루션 (SDK), AR 서버 솔루션 (CMS), and AR 콘텐츠 & IPs. To the right are four smartphone screens demonstrating various AR applications: 1) AR shoe try-on, 2) AR face filter (Before/After), 3) AR hand tracking, and 4) AR full-body virtual try-on. [AR Gear SDK]		
과제설명	□ 'AR Gear SDK' 소개 - ARGear는 통신사, SNS 기업, 단말 제조사, App 개발사가 손쉽게 AR 서비스를 제작할 수 있는 Total Solution을 제공합니다. □ 개발과제 예시 (뷰티 앱) 얼굴 성형 기능을 활용한 SNS 사진 공유 서비스 앱 개발 (배경 변경) 배경 변경 기능을 활용한 화상 회의 등 실시간 통신 서비스 앱 개발 (동영상 응용) 2D/3D 스티커, 얼굴 성형, 배경 변경, 필터 효과 등을 활용한 스냅 영상 제작 서비스 앱 개발 ※ 얼굴 성형/배경 변경/ 2D/3D 스티커, 얼굴 성형, 배경 변경, 필터 효과 기능을 활용할 때는 반드시 AR Gear SDK를 써야만 하며 다른 기능을 개발할 때는 타 SDK 또는 라이브러리를 활용 가능 □ 활용 장비 : 모바일(ios, Android) □ 과제 자료 : https://argear.io (시어스랩 AR GEAR 홈페이지) □ 수상작 추가 혜택 : 채용 시 가산점 부여 및 인턴 기회제공 □ 기술정보 문의처 : 정대욱 수석(기술개발실), dwjung@seerslab.com		

□ [지정과제 3] 기업(헬로앱스) 및 과제소개

기 업 명	(주)헬로앱스	대 표 자	김영준
분 야	초보자용 VR/AR/MR 및 메타버스 콘텐츠 제작 SW		
설립연도	2011. 7. 21.	기업구분	중소기업
매 출 액	15억원('20년도)	종업원수	24명
소 재 지	경기도 성남시 분당구 판교역로 192번길 14, 4층		
사업현황	○ 초보자용 VR/AR/MR 코딩 SW를 활용한 4차산업 진로 체험 교육 서비스 ○ AI 코딩과 아두이노 3D 시뮬레이션 제품 판매 ○ 교육용 메타버스 콘텐츠, 디지털교과서, 자유학기제, 동아리 콘텐츠 개발		
과제명	(주)헬로앱스의 'VR 코딩 SW'를 활용하여 교육/관광/게임/전시/광고 분야의 메타버스 콘텐츠를 개발		
관련사진	 [VR 코딩 SW]		
과제설명	☐ 개발과제 예시 - (교육1) 3개 이상의 주요 시대적 역사 소개자료를 VR/AR/MR 콘텐츠 서비스 앱으로 개발 - (교육2) 3개 이상의 과학 실험 자료를 VR/AR/MR 콘텐츠 서비스 앱으로 개발 - (관 광) 3개 이상의 주변 관광지/지역에 대해 VR/AR/MR 콘텐츠 서비스 앱 개발 - (전 시) 3개 이상의 주요 미술/전시품에 대해 VR/AR/MR 콘텐츠 서비스 앱 개발 - (광 고) 3개 이상의 학교/기업을 홍보하는 소개자료에 대해 VR/AR/MR 콘텐츠 서비스 앱 개발 - (게 임) 3개 이상의 VR/AR/MR 게임 콘텐츠 서비스 앱 개발 ※ 각각의 세부 콘텐츠 스크립트는 메뉴 화면 공간에서 연결되어야 하며, 각 세부 콘텐츠에서는 메인메뉴 공간으로 이동할 수 있는 메타버스 콘텐츠 구현 ☐ 활용 장비 : 모바일(ios, Android), AR장비(U+ 리얼글래스), VR장비(SuperVR), PC ☐ 추가 지원 - 무료 제품 활용 교육 지원 (Zoom, 비대면) - 제품 키 지원 ☐ 과제 자료 : http://helloapps.co.kr/vr/(헬로앱스 VR 코딩 S/W 홈페이지) ☐ 수상작 추가 혜택 : VR 교육 프로젝트에 강사 참여 기회 제공 ☐ 기술정보 문의처 : 김영준 대표, young.admin@gmail.com		

□ [지정과제 4] 기업(유틸플러스인터랙티브) 및 과제소개

기 업 명	(주)유틸플러스인터랙티브	대 표 자	유태연
분 야	사용자 저작도구 기반 메타버스 플랫폼 서비스 및 솔루션, 교육 사업		
설립연도	2006. 8. 21.	기업구분	중소기업
매 출 액	18.5억원('20년도)	종업원수	54명
소 재 지	경기도 성남시 수정구 창업로 42 경기기업성장센터 816~818호		
사업현황	○ 디토랜드 플랫폼을 이용한 다양한 메타버스 B2B 솔루션 제공 ○ 디토랜드 스튜디오를 이용한 3D 콘텐츠 제작 및 배포 지원 ○ 디토랜드 스튜디오 기반 고등 코딩교육 진행(커리큘럼 작업 중)		
과제명	(주)유틸플러스인터랙티브의 '디토랜드 플랫폼 저작도구(ditoland studio)'를 이용하여 콘텐츠 제작		
관련사진	 [ditoland studio]		
과제설명	□ 개발과제 예시 ○ 광화문 공장 등 현존하는 장소를 디토랜드로 재현하여 캐릭터들과 함께하는 콘텐츠 개발 ○ 작은 땅에서 집을 만들고 식물을 키우는 방식의 생활형 콘텐츠 개발 ○ 초고층 빌딩, 지하세계 같은 현실에서는 체험하기 힘든 콘텐츠 개발 ○ 디토랜드의 텔레포트 기능을 이용한 랜드간 연결되는 확장 가능한 콘텐츠 개발 □ 활용 장비 : Windows10 기반 PC □ 과제 자료 : https://ditoland.net/(디토랜드 홈페이지) □ 수상작 추가 혜택 : 채용 시 가산점 부여 및 인턴기회 제공/정규직 채용 □ 기술정보 문의처 : 이대우 팀장(콘텐츠기획팀), poosp@utplus.co.kr		

2021 메타버스 개발자 경진대회

참가신청 8.12.THU. - 8.31.TUE.

참가자격

- 메타버스 콘텐츠 및 서비스 개발에 관심이 있는 대학(원)생 및 일반인
- * 1인 또는 팀 단위 신청이 모두 가능하며, 법인 참여는 불가

대회일정

- 참가신청 : 2021년 8월 12일(목) ~ 8월 31일(화)
- 출품작 접수 : 2021년 10월 25일(월)
- (예선) 1차 서면평가 : 2021년 10월 27일(수)
- 2차 발표/시연평가 : 2021년 10월 29일(금)~11월02일(화)
- (본선) 멘토링 : 2021년 11월 03일(수) ~ 11월 17일(수)
- 3차 발표/시연평가 : 2021년 11월 19일(금)~11월24일(수)
- 시상식 : 2021년 11월 30일(화)
- * 상가 일정은 변경될 수 있으며, 변경 시 별도 공지로 통해 안내 될 예정입니다.

신청방법

- 메타버스 개발자 경진대회 홈페이지(www.metaversedev.kr)를 통한 온라인 접수

대회구성

- 학생/일반 부문별 지정/자유 유형의 프로젝트 참여 가능

부문	유형	수준	과제
학생/일반	지정 과제	전문가용 (AR)	과제1 (주)맥스트의 '위치기반(VPS) SDK'와 3차원 공간지도를 활용하여 코엑스 주변을 대상으로 이동, 연속체질이 가능한 관공/게임/전시/광고 등 다양한 분야에 활용 할 수 있는 '현실세계 AR 메타버스 서비스'개발 ※ 활용 장비 : 모바일(iOS/Android), AR장비(U+리얼클래스)
			과제2 (주)시어스랩의 'AR Gear SDK' 및 모바일 카메라 등을 사용하여 AR영국인식, 'AR가상착용 콘텐츠' 등 개발자가 원하는 XR 서비스를 개발하고 이를 시연 ※ 활용 장비 : 모바일(iOS/Android)
		초보자용 (VR/PC)	과제3 (주)헬로웍스의 'VR 코딩 SW'를 활용하여 교육/관공/게임 전시/광고 분야의 '초보자용 메타버스 콘텐츠'를 개발 ※ 활용 장비 : 모바일(iOS/Android), AR장비(U+리얼클래스), VR장비(SuperVR), PC
			과제4 (주)유틸리티스인터랙티브의 '디토랜드 플랫폼 저작도구 (ditoland studio)' SW를 이용하여 초보자용 콘텐츠 개발 ※ 활용 장비 : Windows10 기반 PC
	자유 과제	-	가상융합기술(XR), 인공지능(AI), 5G, Data, 클라우드, 블록체인 모바일 등 다양한 범용 기술을 활용한 자유 형식의 메타버스 콘텐츠, 서비스 개발

- 참가지원 : 참가팀 중 AR장비 및 VR장비 기반 서비스 개발팀을 대상으로 장비대여 지원
- * 리얼클래스 50대, 오픈리얼클래스 10대

시상내역

총 20점 (총 상금 9,400만원)

구분	종격	학생	일반	개수	상금
전체	대상	과학교육정보통신부 장관상	1	1	각 1,000만원
	최우수상	한국전파진흥회장상	1	1	각 700만원
지정과제 (전문가용)	우수상	(주)맥스트 대표상	2	2	각 500만원
	특별상	(주)신세계I&C 대표상	2	2	각 500만원
	우수상	(주)시어스랩 대표상	2	2	각 500만원
	우수상	(주)헬로웍스 대표상	1	1	각 500만원
지정과제 (초보자용)	우수상	(주)유틸리티스인터랙티브 대표상	1	1	각 500만원
	우수상	한국전파진흥회장상	1	1	각 500만원
자유과제	장려상	(주)에프엠커뮤니케이션즈 대표상	1	1	각 200만원
		유권크리에이티브(주) 대표상	1	1	각 200만원
		(주)세이박스 대표상	1	1	각 200만원
		(주)나라저식정보 대표상	1	1	각 200만원
		(주)유틸리티스 대표상	1	1	각 200만원
		합 계		20	9,400만원

수상혜택

- 공통사항 : 결과물 홍보(홈페이지), 우수사례 모음집 제작/온라인 배포(메타버스 얼라이언스 등)
- '22년도 [XR 기반 메타버스 전문인력양성] 사업 신청 가점 부여
- 지정과제 : 해당 과제 수상 시
- (맥스트) 수상작을 Maxverse(통합앱)에 탑재, 맥스트와 공동사업화 기회 부여
- (시어스랩) 채용 시 가산점 부여 및 인턴 기회 제공
- (헬로웍스) VR 교육 프로젝트에 강사 참여 기회 제공
- (유틸리티스인터랙티브) 채용 시 가산점 부여 및 인턴기회 제공/정규직 채용

문의처

2021 메타버스 개발자 경진대회 운영사무국
Tel. 02-6012-7916
Email. contest@metaversedev.kr
카카오톡에서 '메타버스 개발자 경진대회' 검색



주최 : 과학교육정보통신부

주관 : RAPA 한국전파진흥협회 · 메타버스얼라이언스

후원 : kt, LG유플러스, 신세계아이엔씨, MAXST, seerslab, UT+, FM, lcon, SHAREBOX, nara, FAKE 3YES, ALTIBASE, COEX, MICE CLUSTER, sba, arirang, 국립중앙도서관, 한국과학기술정보연구원, NET STREAM, NEWTO, redcap, EX.CORP, oVice, Grid