|  |
| --- |
|  |
| **2023 메타버스 개발자 경진대회 개발계획서** |
|  |

**□ 참가팀 개요**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구 분** | | **세부내용** | | | | | | | | | |
| **팀 명** | | *# 온라인 접수페이지와 동일한 정보로 입력* | | | | | | | | | |
| **부문** | | **학생부** | **초등학생** | | | **중학생** | **고등학생** | **성인부** | **대학생** | **대학원생** | **일반** |
| **성인** | **지정과제** | 과제1 | | | Meta의 ‘메타 퀘스트’에서 활용 가능한 VR 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제2 | | | Meta의 ‘Meta Spark Studio’를 이용한 카메라 필터, 게임 등 AR 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제3 | | | 퀄컴의 ‘Snapdragon Spaces’를 활용한 교육, SNS, 게임, 의료 등 AR 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제4 | | | ㈜시어스랩의 ‘MirrorGear SDK’를 활용해 Unity 기반의 메타버스 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제5 | | | ㈜메타캠프의 메타버스 플랫폼 ‘there’에서 사용 가능한 VRM 기반 아바타 개발 | | | | | | |
| 과제6 | | | ㈜모빌테크의 도시공간 데이터를 활용하여 언리얼 기반의 관광, 안내 등 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제7 | | | ㈜유티플러스인터랙티브의 ‘Ditoland Studio’를 이용한 메타버스 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제8 | | | ㈜스코넥엔터테인먼트의 VR 인터랙티브 게임 콘텐츠 개발(‘메타 퀘스트 2/Pro’ 기반) | | | | | | |
| 과제9 | | | 유콘크리에이티브㈜의 메타버스 내 쳇GPT-API를 활용한 알고리즘 개발 | | | | | | |
| 과제10 | | | ㈜에스오에스랩의 3D 라이다 센서를 이용한 디지털 트윈 서비스/콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제11 | | | ㈜크리스피의 노리큐브용 이머시브 XR 체험공간 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제12 | | | ㈜리빌더에이아이의 ‘3D Reconstruction SDK’를 활용한 3D 메타버스 서비스 개발 | | | | | | |
| 과제13 | | | ㈜티엠디교육그룹의 미래기술·스마트시티 체험형 메타버스 콘텐츠 개발(‘홀로렌즈2’ 기반) | | | | | | |
| 과제14 | | | ㈜이노시뮬레이션의 ‘GD Studio’를 활용한 국내 랜드마크 3D모델 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| 과제15 | | | ㈜넷스트림의 ‘넷스타리움’을 활용한 메타버스 전시회 개발 | | | | | | |
| 과제16 | | | ㈜투엠비게임의 자연·사회 재난 VR 콘텐츠 개발(‘메타 퀘스트 2’ 기반) | | | | | | |
| 과제17 | | | ㈜피앤씨솔루션의 ‘메타렌즈(MetaLens)\* AR기기’에서 활용 가능한 콘텐츠 개발 | | | | | | |
| **자유과제** | XR, AI 등 메타버스 기반 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠·서비스 개발 | | | | | | | | | |
| **학생** | **지정과제** | 과제1 | | Meta의 ‘Meta Spark Studio’를 이용한 카메라 필터, 게임 등 AR 콘텐츠 개발 | | | | | | | |
| 과제2 | | ㈜로보로보는 로블록스의 ‘로블록스 스튜디오’를 이용한 교육·홍보용 콘텐츠 개발 | | | | | | | |
| 과제3 | | 데이터킹㈜의 ‘360Hexaworld Voxel’을 활용해 부산월드엑스포 2030 홍보 메타버스 개발 | | | | | | | |
| 과제4 | | ㈜투엠비게임의 자연·사회 재난 VR 콘텐츠 개발(‘메타 퀘스트 2’ 기반) | | | | | | | |
| **자유과제** | XR, AI 등 메타버스 기반 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠·서비스 개발 | | | | | | | | | |

**□ 개발 장비 및 SW 지원**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **장비 대여 여부** | 불필요 | *# 출품작 요약 작성으로 이동* | | |
| 필요 | 개발  장비 | Meta 퀘스트 | 퀄컴 스냅드레곤 스페이스 개발 키트 |
| MS 홀로렌즈2 | 에스오에스랩 라이다 센서 |
| 피앤씨솔루션 메타렌즈 | |
| SW | 유니티 게임개발자 자격증 시험 응시 바우처 | |
| AWS 클라우드 | 메타캠프 메타버스 플랫폼 there |
| **장비 대여 사유**  **(필요에 체크한 팀만 작성)** |  | *# 장비 대여가 필요한 사유를 요약하여 작성* | | |

※ 한정된 수량에 따라 신청팀의 개발계획 등 검토 후 선별지원 예정

**□ 출품작 요약(최대 4p이내)**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 개요** | |
| **프로젝트명** | *# 온라인 접수페이지와 동일한 정보로 입력* |
| **팀 구성 및 역할** | *# (팀장 홍길동) 프로젝트 총괄 및 파이프라인 구축*  *# (팀원 김나나) 유니티&언리얼을 이용한 개발*  *# (팀원 김둘둘) 블랜더를 이용한 모델링 디자인*  **※ 역할은 1~2줄 이내로 자세히 기재** |
| **개발배경 및 목적** |  |
| **프로젝트 개발계획** |  |

**□ 메타버스 펠로우십 참가의향**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **참가의향** | **예** | **아니오** |

※ 메타버스 펠로우십 참가의향 선택은 성인부 지원자에 한함