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

**□ 참가팀 개요**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구 분** | | **세부내용** | | | | | | | | | |
| **팀 명** | | 메두사 | | | | | | | | | |
| **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)** |  | Meta 퀘스트 2 : VR게임 제작을 위해 필요 | | |

※ 한정된 수량에 따라 신청팀의 개발계획 등 검토 후 선별지원 예정

**□ 출품작 요약(최대 4p이내)**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 개요** | |
| **프로젝트명** | MAWi |
| **팀 구성 및 역할** | 한성진(팀장) 프로젝트 총괄 및 기획, 서브 디자인, 서브 개발  장민제 유니티를 이용한 플레이어 이동 구현 및 몬스터AI 개발  김민지 유니티를 이용한 UI기능 및 상호작용 이벤트 개발  오시율 3d max 및 유티니 툴을 이용한 맵,UI,오브젝트 모델링 및 디자인 |
| **개발배경 및 목적** | 1. 개발배경  최근 XR(혼합 현실, 가상현실 및 증강 현실을 포함하는 개념) 산업은 빠른 속도로 성장하고 있습니다. 또한 시간이 지날수록 VR과 관련된 가상현실 기기뿐만 아니라 교육 목적이나 게임 등 다양한 콘텐츠들이 지속적으로 발전하고 나오고 있습니다. 이러한 현 상황은 VR 기기의 상용화로 더 큰 발전을 이뤄낼 것으로 예측됩니다. 이에 VR 기기에 대한 상용화가 많이 이루어지면 VR 기기에 적응하지 못한 사용자들이 더욱 재미있고 신속하게 VR 기기의 조작감과 가상현실 환경에 적응하고, 시각적으로 친숙한 콘텐츠를 기획했습니다. 따라서 중세 시대의 설정이 액션장르라는 요소와 접목시켜도 이질감이 들지 않으며, 판타지적인 요소가 가상현실에서 상상력이 표현된다는 영역과 유사하다 생각해 중세 시대를 배경으로 한 판타지 액션 게임을 기획하게 되었습니다. 따라서 중세 시대의 무기들인 칼과 활, 마법사의 지팡이를 활용해 중세 판타지 장르를 접목시키는 결과를 도출했습니다.  저희가 개발할 프로젝트의 이름은 MAWi이며 주인공이 동화책의 주인공이 되어 검술과 궁술, 마법을 터득해 몬스터들을 처치해가는 게임입니다. 이는 현실에서 벗어나 상상력이 표현되는 영역을 제공하는 가상현실이라는 단어와 유사한 판타지적 요소를 게임 세계에 포함시켜, 다른 일반적인 액션 게임과는 달리 플레이어들에게 독특하고 매력적인 경험을 제공할 것입니다. 중·고등학생들을 주요 타깃층으로 한 캐주얼 액션 게임으로 접근하기 쉽고 간단한 조작과 규칙을 가지고 있으며, MAWi의 캐주얼한 플레이 방식은 주요 타깃층인 중·고등학생들에게 부담없이 플레이할 수 있는 재미를 제공할 것입니다.  2. 목적  이 게임의 목표는 플레이어가 스테이지 형식의 게임을 플레이하면서 몬스터를 처치하고 다양한 아이템을 수집하는 것이 목표입니다. 이러한 목표는 플레이어들에게 몬스터를 처치하면서 얻는 쾌감뿐만이 아니라 다양한 무기들을 획득하는 성취감을 느낄 수 있어 더욱 즐거운 게임을 플레이할 수 있습니다. 또한 게임 중간에는 집중력 향상과 재미를 더할 수 있는 퍼즐 요소를 제공하여 게임의 다양성과 흥미를 높일 것입니다.  VR 기기를 활용한 가상현실 게임은 사람들에게 현실에서 불가능한 경험과 상상력의 자유를 제공합니다. 저희가 기획한 프로젝트는 사용자들을 완전히 새로운 세계로 끌어들여 현실과는 다른 경험을 선사합니다. 나이나 성별에 관계없이 누구나 게임을 즐길 수 있습니다. 게임을 플레이하면서 다양한 상호작용 기능들을 경험하며 VR 기기에 익숙하지 않은 사용자들이 보다 빠르게 적응할 수 있도록 기획하였습니다. |
| **프로젝트 개발계획** | 1. 개발계획  텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

**□ 메타버스 펠로우십 참가의향**

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

※ 메타버스 펠로우십 참가의향 선택은 성인부 지원자에 한함