|  |
| --- |
|  |
| 2022 메타버스 개발자 경진대회 개발계획서 |
|  |

□ 참가팀 개요

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구 분 | | 세부내용 | | | | | |
| 팀 명 | | Null 데리러 가 | | | | | |
| 참가  지원 | 부문 | 초등학생 | | 중학생 | 고등학생 | 대학(원)생 | 일반 |
| 지정과제 | 과제1 | ㈜맥스트의 ‘XR SDK’와 3차원 공간지도를 활용하여 AR, VR이 연결된 XR 메타버스 서비스 개발(예시, 재택근무 솔루션, 메타버스 리크루트 설명회, 메타버스 미팅 등) | | | | |
| 과제2 | ㈜이머시브캐스트의 ‘클라우드 VR 솔루션’에서 구현이 가능한 메타휴먼 기반 고품질 포토리얼리스틱 VR 콘텐츠/서비스 개발(예시, 개인비서 아바타를 활용한 서비스 개발) | | | | |
| 과제3 | Meta의 ‘오큘러스 퀘스트2’에서 활용 가능한 융합콘텐츠(게임+교육/게임+의료/게임+관광 등) 개발(예시, 음악과 게임 융합, 우주교육 게임, 해양 교육 게임 등) | | | | |
| 과제4 | ㈜오케이저축은행의 캐릭터(‘읏맨’) 및 스포츠활동(배구단)을 활용한 오픈형 메타버스 체험관 개발(예시, 메타버스 공간에서 ‘읏맨’이 등장하는 미니 배구 등 게임 개발) | | | | |
| 과제5 | ㈜위지윅스튜디오의 ‘도시정보 XR 서비스(특정 공간에 내비게이션/전시/광고 등을 제공하는 AR 서비스)’에 적용할 전시콘텐츠(미디어아트)를 Unity 엔진을 활용하여 개발 | | | | |
| 과제6 | ㈜블록랩스의 ‘메타버스 통합 시스템’이 설치된 코엑스, AK플라자 등의 3차원 공간정보와 ‘VPS SDK’를 활용하여 빌딩 내 상점(1개소)에 대한 AR 서비스 개발 | | | | |
| 과제7 | ㈜레이존의 ‘아파트 분양 홍보용 메타버스 솔루션’ 개발(분양 예정인 아파트 단지를 디지털 트윈으로 제작한 메타버스 내에서 분양 홍보를 할 수 있는 서비스 개발 | | | | |
| 과제8 | ㈜스코넥엔터테인먼트의 메타버스 VR게임 개발(‘오큘러스 퀘스트2’에서 구동이 가능해야 하며, 장르 무관 NFT 기획요소가 적용된 메타버스 VR게임 개발) | | | | |
| 과제9 | ㈜스탠스의 공간 정보, 측위정보 등 관련 오픈 API 기술을 활용한 산업 현장 점검 서비스 개발(예시, 관리자와 현장의 원격 협업을 위한 XR 서비스 등) | | | | |
| 과제10 | 한국어도비시스템즈(유)의 Creative Cloud와 Substance 3D를 활용하여 이커머스/패션/건축/실내건축/제품디자인 관련 메타버스 콘텐츠 개발 | | | | |
| 과제11 | 데이터킹(주)의 ‘360Hexaworld voxel SW’을 활용하여 상상속의 메타버스! 100년 후 2122 미래서울 City 만들기! | | | | |
| 과제12 | (주)유티플러스인터랙티브의 ‘디토랜드 플랫폼 저작도구(ditoland studio)’를 이용하여 콘텐츠 제작 | | | | |
| 과제13 | 게더타운과 (주)헬로앱스의 초보자용 VR 코딩 SW를 활용하여 게더타운에 연동될 수 있는 메타버스 콘텐츠 개발 | | | | |
| 과제14 | (주)레드브릭의 ‘3D 스튜디오’를 활용하여 가상공간 창작 | | | | |
| 과제15 | ㈜로보로보는 ‘로블록스 스튜디오’를 활용하여 초보자용 콘텐츠 창작 | | | | |
| 자유과제 | 가상융합기술(XR), 인공지능(AI), 5G, 데이터, 클라우드, 블록체인, 모바일 등 다양한 범용기술을 활용한 자유 형식의 메타버스 콘텐츠·서비스 개발 | | | | | |

□ 개발 장비 및 SW 지원

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 장비 대여 여부 | 불필요 | | *# 출품작 요약 작성으로 이동* | | | |
| 필요 | 개발  장비 | 리얼글래스 | 홀로렌즈2 | | 오큘러스퀘스트2 |
| 햅틱 장비(조끼) | 햅틱 장비(장갑) | | VR트레드밀 |
| KT 5G Egg |  | |  |
| SW | AWS 클라우드 | | 어도비 서브스턴스 3D 콜렉션 | |
| 어도비 크리에이티브 클라우드 올 앱스 | | | |
| 유니티 게임개발자 자격증 시험 응시 바우처 | | | |
| 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 | 국내여행? 가보자고! |
| 개발배경 및 목적 | * 근래 코로나 19 바이러스와 다양한 감염병으로 인한 제재로 국내/해외 여행의 빈도가 줄어들은 상황이다. * 최근엔 코로나 19 바이러스의 영향이 점차 줄어들고 있는 추세이긴 하지만 아직도 다중이용시설을 기피하는 사람들이 있다. * 코로나 19 바이러스로 인하여 원격 수업, 재택 근무가 이루어지고 있어 가정 내에 PC, 태블릿 등 스마트기기의 보편화가 일어났으며, 미디어의 접근성이 높아졌다. * 이러한 환경을 고려해 미디어에 대한 접근이 쉬워지며 다중이용시설, 여행을 기피하는 사람, 어린이들에게 꼭 그 지역에 방문하지 않아도 온라인 상으로 각 지역의 랜드마크를 접할 수 있다. * 이번 프로젝트로 어린 사용자들에게 상상력과 공간 감각을 극대화시켜 교육에 도움을 준다. |
| 프로젝트  개발 계획 | 1. 분석 (~ 7월 12일)  * 방탈출의 배경이 될 랜드마크의 구현을 위하여 랜드마크의 내 · 외부 구조와 주변 구조물을 파악한다. * 방탈출의 시나리오와 맵 구상을 위하여 방탈출 카페에서 제공하는 시나리오를 참고하고 모바일 게임을 직접 해보며 배경이나 구조, 트릭 등을 파악하고 분석한다.  1. 설계 (~ 7월 26일)  * 방탈출 게임에 있어서 가장 중요한 장소가 될 랜드마크와 현실성있는 주변환경을 개발하기 위해 여러 사진을 참고하여 모델링 및 개발을 진행한다. * 랜드마크 별로 방탈출 시나리오와 맵을 구상하고 각 방탈출 마다 다양한 분위기를 조성해 플레이하는 유저가 흥미를 잃지 않도록 한다. * 랜드마크 별 시나리오와 맵에 맞는 다양한 트릭을 설계한다.  1. 개발 (~ 8월 26일)  * 맵이나 캐릭터, 지형들을 위한 3D 모델링과 로블로스에서 자체적으로 제공하는 프리팹(Prefab)을 사용하여 개발을 진행한다. * 로블록스 스튜디오를 통해 Lua 스크립트로 개발을 진행해 보면서 흔히 많이 사용하는 3인칭 시점으로 플레이가 가능하며, 사용자 시점으로도 플레이 해볼 수 있도록 개발을 진행한다. * 각 개발 단계마다 모의 테스트를 진행하여 보면서 버그와 같은 트러블 이슈나 개선점을 통해 보완할 수 있도록 진행한다.  1. 테스트 (~ 9월 23일)  * 배포 및 최종 테스트를 진행하며 진행 시나리오대로 진행되는지, 버그는 없는지 점검하고 프로젝트를 종료한다. |