|  |
| --- |
|  |
| **2024년 메타버스 개발자 경진대회 개발결과보고서** |
|  |

**□ 참가팀 개요**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구 분** | | | | **세부내용** | | | | | | |
| **팀 명** | | | | *# 온라인 접수페이지와 동일한 정보로 입력* | | | | | | |
| **분 야** | | | | **학생부** | **초등학생·중학생·고등학생** | | **성인부** | **일반 분야** | **메타버스 아카데미 분야** | |
| **성인** | **일반**  **(19세**  **이상**  **누구나)** | **메타버스아카데미**  **(39세이하**  **청년)** | **취업과제** | 과제1 | | ‘Meta Quest’ 및 ‘태블릿’에서 활용 가능한 과학 교육용 AR/VR 콘텐츠 개발 | | | | ㈜로보로보 |
| 과제2 | | ‘‘APPLE VISION PRO’에서 활용 가능한 MR 환경  어플리케이션 개발 | | | | ㈜위에이알 |
| 과제3 | | Unity 기반으로 ‘ARGear SDK’를 활용하여 메타버스 공간 내에서 사용자 아바타와 챗봇 기반 NPC간의 상호작용이 가능한 콘텐츠 개발 | | | | ㈜시어스랩 |
| 과제4 | | ‘버넥트 솔루션(Make/View/Remote/Track)’을 활용한 콘텐츠 개발 또는 XR 소프트웨어 개발 | | | | ㈜버넥트 |
| 과제5 | | AR글래스 ‘Metalense2’와 ‘Metacore SDK’를 활용한 AR 콘텐츠 개발 | | | | ㈜피앤씨솔루션 |
| 과제6 | | 탈중앙화 조직(DAO) 기반 생성형 인공지능 및 가상융합기술 응용 소셜 플랫폼 개발 | | | | 이모션웨이브㈜ |
| 과제7 | | 메타버스 플랫폼 ‘APOC(아폭)’을 활용한 브랜딩 및 엔터테인먼트형 XR 콘텐츠 개발 | | | | 팜피㈜ |
| 과제8 | | ‘K-현실고증’ IP를 활용하여 Chat GPT-API 기반 AI-NPC와  질의응답이 가능한 ‘미니게임’ 또는 ‘메타버스 콘텐츠’ 개발 | | | | 스미스㈜ |
| 과제9 | | APPLE VISION PRO’에서 활용 가능한 자유 창작  콘텐츠 개발(교육/정신건강/힐링/사회문제 해결 분야 중 택1) | | | | ㈜듀코젠 |
| **창업과제** | 과제10 | | ‘Meta Quest’에서 활용 가능한 XR 콘텐츠 개발  (게임+교육/게임+의료/게임+관광 등) | | | | Meta |
| 과제11 | | 퀄컴의 XR 개발 플랫폼인 ‘Snapdragon Spaces’를 활용하여 교육/SNS/게임/의료/건강/리테일 등에  특화된 메타버스 AR 콘텐츠 개발 | | | | 한국퀄컴(유) |
| 과제12 | | 퀄컴의 XR 개발 플랫폼인 ‘Snapdragon Spaces’를 활용하여 교육/SNS/게임/의료/건강/리테일 등에  특화된 메타버스 VR/MR 콘텐츠 개발 | | | | 한국퀄컴(유) |
| 과제13 | | ‘롯데월드 메타버스 SDK’를 활용하여 아바타를 생성하고, 3차원 공간상에서 상호연동하는 메타버스 구축 및 O2O(Online 2 Offline) 서비스 기획 | | | | ㈜호텔롯데  롯데월드 |
| **자유과제** | XR, AI 등 메타버스 기반 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠·서비스  개발 또는 국내외 메타버스 플랫폼(Roblox, Meta Horizon Worlds,  DitoLand 등)에서 활용 가능한 콘텐츠 창작 | | | | | | Meta, ㈜맥스트, ㈜웅진씽크빅, ㈜핑거, ㈜비빔블, ㈜푸딩 |
| **학생** | **초등학생**  **중학생**  **고등학생**  **(19세 이하 청소년 및 검정고시 합격자 등도 참여 가능)** | | **자유과제** | XR, AI 등 메타버스 기반 기술을 활용한 메타버스 콘텐츠·서비스  개발 또는 국내외 메타버스 플랫폼(Roblox, Meta Horizon Worlds,  DitoLand 등)에서 활용 가능한 콘텐츠 창작 | | | | | | Meta,  ㈜로보로보, ㈜유티플러스  인터랙티브, ㈜맥스트 |

**□ 출품작 결과보고서(6p 내외)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **프로젝트 개요** | | |
| **프로젝트명** |  | |
| **프로젝트 시연 동영상** | *# 유튜브 URL(시연영상 업로드 후) 혹은 영상 별도 제출운영사무국 이메일) 가능* | |
| **프로젝트 소개(요약)** | *# 최대 3줄 이내* | |
| **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** | |
| **프로젝트 개발**  **세부 내용** | *# 6p 내외*  1. 개발배경 및 목적  2. 개발환경 및 개발언어  3. 시스템 구성 및 아키텍처  4. 프로젝트 주요기능  5. 기대효과 및 활용분야  6. 기타(출품작에 대한 추가 설명 및 PT 자료 등 첨부 가능)  \*위의 항목을 바탕으로 글꼴, 폰트 등 자유롭게 작성 가능 | |
| **생성형AI 활용결과** | 있음 | 없음 |
| *# 생성형 AI 활용 시, 어느 부분에서 사용하였는지 구체적으로 명시할 것* | |