|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **참고1** |  | **기업 소개 및 과제 설명자료(예시)** |

□ (참고자료) 기업 및 과제 소개(예시)

○ **기업소개**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기 업 명** | ㈜RAPA | **대표자** | OOO |
| **분 야** | AI 및 VR/XR/AR 장비 및 콘텐츠 개발 사업, IT 서비스 인프라 구축 | | |
| **설립연도** | 2016년 10월 21일 | **기업구분** | 중소기업 |
| **매 출 액** | 00억원(‘24년 기준) | **종업원수** | 000명 |
| **소 재 지** | 서울시 00구 00대로, 2층 | | |
| **사업현황** | △ 국립부산과학관 zSpace 공급 및 구축  △ 한국폴리텍대학 제주캠퍼스에 zSpace 및 XR 콘텐츠 공급  △ 초거대 AI 기반 느린 학습자 조기 발견 지원 서비스 사업 최종 선정 | | |

○ **과제**

|  |  |
| --- | --- |
| **과제명** | **‘메타 퀘스트3’에서 활용 가능한 MR 교육 콘텐츠 개발** |
| **과제**  **설명** | **□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개**  **o Meta Quest3용 MR 교육 콘텐츠 개발을 위해 Unity 또는 Unreal Engine 활용**  **o Meta XR SDK, Passthrough API 등을 통해 현실 공간과 가상 객체의 결합 구현**  **o 콘텐츠는 AR기반의 현실 공간에서 시작하여, 점진적으로 몰입형 VR 환경으로 전환되는 구조로 설계**  **o 사용자는 컨트롤러를 통해 가상 객체와 상호작용하며, 직관적인 조작이 가능한 콘텐츠 구성**  **o 현실과 가상 간의 전환을 통해 사용자의 몰입도와 학습 효과를 극대화하는 경험 제공**  **□ 개발과제 예시**  **o 중학교 역사 교과 과정에 활용 가능한 MR 기반 조선 시대 가상 체험 콘텐츠 개발(예: 궁궐 탐방, 유물 관찰)**  **o 일반 대중 대상 박물관 전시용 MR 콘텐츠로 한옥 구조와 전통 의식 체험 프로그램 개발**  **o 초등학생 대상 과학교육용 MR 콘텐츠로 태양계 구조 및 행성 탐험 시뮬레이션 개발**  **o 외국인을 위한 한국어 학습 콘텐츠로, 일상 대화 상황을 MR 환경에서 반복 학습할 수 있는 프로그램 개발**  **o 고등학생 대상 생물학 보조 학습 콘텐츠로, 인체 내부 장기 구조를 3D로 시각화하고 해부 흐름을 안내하는 콘텐츠 개발**  **□ 활용 장비 : Meta Quest 3 (MR 기능 포함)**  **□ 문의처(담당자 성함 및 이메일) :**  **o OOO 과장 / 00@00.co.kr** |
| **관련**  **사진** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **참고2** |  | **기업 소개 및 과제 설명자료 작성양식** |

○ **기업소개(후원사 필수 작성)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기 업 명** |  | **대표자** |  |
| **분 야** |  | | |
| **설립연도** |  | **기업구분** |  |
| **매 출 액** |  | **종업원수** |  |
| **소 재 지** |  | | |
| **사업현황** |  | | |

○ **과제 소개**

|  |  |
| --- | --- |
| **과제명** |  |
| **과제설명** | **□ 과제 수행을 위한 관련 SW 소개**  o  **□ 개발과제 예시**  o  **□ 활용 장비**  o  **□ 추가 지원**  o  **□ 과제 수행을 위한 자료 다운로드 링크 안내 :**  **□ 수상작 추가 혜택 :**  **□ 기술정보 문의처(담당자 성함 및 이메일)** |
| **관련사진** |  |