EMB0000046486bc EMB0000046486bd EMB0000046486be EMB0000046486bfEMB0000046486c0

**2017년 VR·AR 그랜드 챌린지 개최 공고**

국내 VR·AR 콘텐츠 산업이 활성화될 수 있도록 VR·AR 개발자(팀)에 대한 콘텐츠 개발 정보 및 노하우를 공유하고, 전문가 멘토링을 통해 우수 콘텐츠의 발굴과 상용화 및 사업화가 촉진되도록 『VR·AR 그랜드 챌린지』를 개최하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2017년 5월  
**한국가상증강현실산업협회 회장**

**□ 사업목적** ○ 국내 VR/AR 개발자(팀)의 도전적 콘텐츠 개발을 지원하고 콘텐츠의 사업화와   
 개발자(팀) 창업을 지원하여 국내 VR/AR 산업의 생태계 조성 기반을 마련하고자 함

**1. 참가 자격** ○ 학생 및 일반인 대상 개인 또는 팀으로 구성하여 참가 신청  
 - (학생부) 공고일 기준 중·고등학생이나 대학생(대학원생 포함)인자  
 - (일반부) 제한 없음  
 ※ 학생부 참가 자격 대상자도 일반부 지원 가능

**2. 추진 내용**○ 콘텐츠 제약이 없는 자유주제와 모션플랫폼(시뮬레이터 등)을 활용하는 VR/AR 콘텐츠에 대해 사전 개발 단계와 본선을 거쳐 우수 콘텐츠를 선정하여 수상

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **사전 개발단계** | **본선** |
| 주 요 내 용 | ○ 참가: 종료시까지 수시 접수  ○ 지원 사항  - 기간 중, 유형별 전문가 기술 세미나 및 개발자(팀)간 네트워킹 진행  - 모션플랫폼 등을 활용하기 위한 SDK/API, 데모 및 전문 인력 기술지원  - VR/AR 기기 및 모션플랫폼 등 콘텐츠 제작 인프라 기술지원(KoVAC) | ○ 본선 참가: 사전 개발 단계에서 접수된 콘텐츠에 대한 전문가 평가   |  |  | | --- | --- | | **구분** | **규모** | | 자유주제 | 50% | | 모션플랫폼 | 50% |   - KVRF 기간 중, 전문가 시연 평가와 출품자 피칭을 종합하여 수상작 선정 |

○ (사전 개발단계) 완성도가 높은 VR/AR 콘텐츠가 개발될 수 있도록 2~3개월 동안의   
 사전 개발 단계  
 ※ 참가 대상 콘텐츠는 상용화되지 않았거나, 정부와 지자체 또는 공공기관의 지원 사업에   
 속하지 않은 콘텐츠로 제한함  
 - 10인 미만의 개발팀(1인 참가도 가능)으로 참여가 가능하며, 사전 개발 기간 중에   
 수시 참가 접수  
 - 사전 개발 후, 접수 마감일까지 개발된 결과물 제출 필수  
 - 참가팀(또는 개인)에 대해 정기적(사전 개발단계 기간 중, 8회 내외) 전문분야   
 기술 세미나와 네트워킹 행사 진행 예정

< 기술세미나 및 네트워킹 행사 진행(안) >

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회차 | 내용 | 비고 |
| 1 | KVRF 2017,“VR/AR 그랜드 챌린지”설명회  - 추진 계획 및 심사 기준 등 행사 관련 안내  - 개발자(팀) 지원 내용 및 VR 저작도구 기술세미나 등 | 개발자 협회, 유관기관 |
| 2 | VR/AR 기기를 이용한 콘텐츠 개발  - 모바일 기기, VR/AR 전용 기기, 스팀VR 등록 등 | 솔루션 업체 전문가 |
| 3 | 공간 VR 콘텐츠 개발  - 공간 이동 / 마커 인식 / 상호 작용 등 | 국내 공간 VR 사업자 |
| 4 | 이동형 모션플랫폼 VR 콘텐츠  - 테마파크 어트랙션 | ETRI 미니 롤러코스터 |
| 5 | 탑승형 모션플랫폼 VR 콘텐츠  - 3DoF, 6DoF 등 탑승형 HW 연동 기술 등 | 국내 모션플랫폼 제조사 |
| 6 | AR 콘텐츠  - 스마트폰 활용 AR 및 전용기기 AR 콘텐츠 | AR 플랫폼 보유 기업 |
| 7 | VR/AR 콘텐츠 상용화 및 사업화  - 국내 로케이션 사업장 현황 및 해외 진출 | 로케이션 사업자, VC |
| 8 | 본선 참가팀 선정 | KVRF 전시 체험 |

※ 상기 행사 내용 및 회차는 변경될 수 있음

- 대상 분야는 주제에 제약이 없는 1)자유주제와 모션플랫폼 등 기구물 등과 연동되는 2)지정분야로 구분

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 대상분야 | 내용 | 비고 |
| 자유주제 | - 스마트폰을 활용하는 VR/AR 및 상용화된 VR/AR 기기를 활용하는 콘텐츠 유형 | GearVR, Oculus Rift, HTC Vive, Microsoft Hololens 등 |
| 지정분야 | - 모션플랫폼\* 등 공간 및 기구물과 연동하는 VR/AR 콘텐츠 유형 | 공간 이동 및 탑승형 시뮬레이터 등 |

※ HW는 KoVAC 內 테스트베드에서 활용할 수 있도록 지원하며, HW 연동에 대한 SDK/API 및 예제 프로그램 등을 제공

- (기술지원) 사전 개발단계에서 개발자(팀)의 기술적 애로사항과 VR/AR 콘텐츠 구현에 필요한 요소기술은 In-House R&D\*를 통해 지원  
※ 한국전자통신연구원(ETRI)가 수행하고 있는 디지털콘텐츠 분야에 대한 맞춤형 기술 공급 과제로 콘텐츠 구현에 필요한 애로기술을 연구 인력이 협업하여 지원

**< 콘텐츠 개발 테스트베드 지원(KoVAC) >**

o KoVAC(서울시 상암동 누리꿈스퀘어內)에는 VR/AR 콘텐츠의 사용자 체험과 콘텐츠 상용성 및 완성도 향상을 위한 개발 환경(Developing Bed)을 운영  
o KVRF 콘텐츠 공모전의 참가팀에 대해 개발하는 콘텐츠의 실험, 검증 등을 위해 KoVAC 개발 환경을 지원  
 - VR/AR 기기 및 모션플랫폼을 구성하여 개발자 지원

○ (본선) 사전 개발단계 VR/AR 콘텐츠의 심사 평가를 통해 KVRF 콘텐츠 공모전의 본선   
참가팀 선정  
 - VR/AR 전문가 및 사업자로 심사위원을 구성하여 본선 진출팀 평가  
 - 본선에 진출한 콘텐츠는 KVRF 2017 기간 중, 1박 2일 해커톤 방식으로 진행하여 참가팀 피칭과 전문가 시연 평가를 종합하여 수상작 선정

**3. 일정 계획** ○ 접수 : 공고일 이후, 본선 진출 심사 이전까지 수시 접수  
 - 접수 마감 : 2017. 8. 31.(목), 18:00까지(예정)  
 ※ 본 행사를 주관하는‘한국가상증강현실산업협회’(http://kvra.kr)에서 소정의 양식을 작성하여 『VR·AR 그랜드 챌린지』 담당자에게 이메일 접수(kvrf2017gc@kvra.kr)  
 ○ 사전 개발단계 : 공고일 ~ 본선 참가팀 선정(~‘17.08.31)(예정)  
 ○ 본선 : KVRF 2017 기간 중(‘17.09.16 ~ ‘17.09.19)(예정)  
 ○ 심사/수상 : KVRF 2017 폐막식(‘17.09.20 예정)  
 ○ 공모전 문의 : 한국증강현실산업협회(홈페이지 정보 참조) ☎ 02) 2132-1271

**4. 시상 및 사업화 지원 계획**  
 ○ 시상 내역  
 - 총 4,500만원 내외의 상금 수여 예정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **과기정통부**  **장관상** | **NIPA**  **원장상** | **ETRI**  **원장상** | **한국증강현실산업**  **협회장상** | **앱센터**  **장상** | **캠프VR VRis 콘텐츠 및 시나리오상** |
| 학생부 | 1팀(300만원) | 1팀(100만원) | 1팀(100만원) | 1팀(100만원) | 1팀(100만원) | 콘텐츠:1,500만원 시나리오(일반/학생): 500만원/100만원 |
| 일반부 | 1팀(1,000만원) | 1팀(500만원) | 1팀(500만원) | 1팀(500만원) | 1팀(500만원) |

※ 결과물의 수준 및 경쟁률에 따라 시상 규모는 조정될 수 있음   
※ 추후 후원업체(현재 KT, LGU+, 원스토어, 롯데월드, 오큘러스 후원 예정) 확정에 따라 후원   
 업체상(소정의 상금 포함) 추가 예정  
※ VRis 출품 콘텐츠에 대해 최대 1,500만원 상금, VRis 시나리오는 일반부 500만원, 학생부 100만원 상금 예정

○ 상용화 및 사업화 지원 내역  
 - (상용화 지원) 참가 콘텐츠에 대해 KVRF VR/AR 공모전 협력기업과 협의를 통해 상용화 지원 예정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **지원유형** | **내용** | **비고** |
| 콘텐츠 구매 | - VR 로케이션 사업자, 모션플랫폼 기업 등의 콘텐츠 상용화 계약 또는 구매 | 조건부 구매의향 계약서 등 |
| 상용화 | - VR 로케이션 사업자의 사업장\* 내 콘텐츠 체험관 운영  \* 전국 20여개 VR 사업장 | 사용자 반응에 따라 러닝로얄티 방식의 콘텐츠 구매계약 등 |
| 추가 개발 | - 모션플랫폼 + 콘텐츠 등 콘텐츠 상용화를 위한 추가 개발 사업 지원 | 유관기관 콘텐츠 개발 지원 사업 등 |

※ 콘텐츠 상용화 촉진을 위해 사업자의 콘텐츠 구매에 대해 정부의 매칭 지원 가능 여부 검토 중

**5. 선정 및 성과 평가** ㅇ 참여자(팀) 선정은 1차 평가(예선) 및 2차 평가(본선)로서 2단계 과정을 통하여 최종 우수작 선정  
 - 1차 선정은 개발된 결과물에 대한 평가를 통해 기준 점수를 획득한 참여자(팀) 중 최고점  
 순으로 OO개 참여자(팀)를 선정  
 - 2차 선정은 OO개 참여자(팀)를 대상으로 해커톤 과정을 통해 개발된 콘텐츠에 대한 시연 및 발표를 통하여 최고점 순으로 선정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1단계** | ⇨ | **2단계** |
| 예선평가 | 시연 및 발표평가(일반인, 심사위원회) |
| o 평가점수 : 80점 이상 o 고득점 순으로 선정 o 선정규모 : 최대 OO개 | o 합산 결과, 고득점 순으로 선정 |

< 예선 평가 기준(예시) >

|  |  |
| --- | --- |
| **평가영역** | **평가항목** |
| **전문성** | **ㅇ** 출품작의 독창성, 창의성 및 우수성 등 |
| **ㅇ** 출품작의 특징, 주요기능 등에 대한 차별성 및 확장성 |
| **타당성** | **ㅇ** 개발 배경을 통한 출품작의 개발 적정성 |
| **ㅇ** 출품작의 개발 목적의 타당성 |

< 본선 평가 기준(예시) >

|  |  |
| --- | --- |
| **평가영역** | **평가항목** |
| **상품 가치** | **ㅇ** 개발되는 결과물에 대한 완성도 |
| **ㅇ** 향후 상품으로써의 경쟁력 |
| **ㅇ** 상품으로써의 확장성 등을 평가 |
| **파급 효과** | **ㅇ** 사업화 및 수익 창출 가능성 | |
| **ㅇ** 기술 보급 및 확산에 대한 효과성 | |

**6. 유의사항** ○ 응모 관련  
 - 법인에 소속된 창작자, 공동 창작 등 저작권자가 여럿이거나 권리관계가 복잡한 경우 저작권 권리 관계를 명시하여 대표자 자격으로 응모·제출  
 - 타 경진대회 수상작, 허위사실 기재 등 결격사유가 있는 작품은 심사 대상에서 제외되며, 시상 이후에도 문제가 발생시 입상 취소 및 상금 회수가 될 수 있음  
 - 응모하는 모든 제출물은 상용화되지 않은 창작물이어야 함

○ 심사 관련  
 - (예선) 1차 심사는 제출되는 결과물에 의해 진행됨  
 - (본선) 2차 심사는 일반인 평가 및 발표 심사 등으로 진행됨(대상자는 필히 발표 평가에 참여해야 함)  
 - 본선 심사 시 불참 등 주관기관의 규정을 준수하지 않은 경우 실격처리  
 - 결과물 제출 시 필요한 사항은 모두 숙지하며, 숙지하지 못한 책임은 참가자에게 있음  
 - 평가 점수는 공개하지 않으며, 평가항목 및 배점 등은 일부 변경될 수 있으며, 수상작이 적합하지 않을 경우 시상하지 않을 수 있음

○ 시상 관련   
 - 수상 대상자(팀)는 시상식(‘17. 09. 20, 예정)에 반드시 참여해야 함

○ 저작권 관련  
 - 출품된 응모작 및 수상작에 대한 저작권(저작인격권과 저작재산권) 등 권한은 출품자 본인(팀)에게 있음  
 - 출품된 응모작 및 수상작에 대한 제3자의 저작권, 특허권, 초상권 등의 모든 지적재산권 및 정보의 무단 사용 등으로 발생하는 법적문제에 대한 책임은 참가자(팀)에 있으며, 추후 문제 발생 시 접수 또는 수상이 취소됨  
[ 붙임 ] 본선 세부 수행 일정 (해커톤)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **시간** | **프로그램** |
| **학생부, 일반부** |
| 1  일  차  09.18(월) | 09:00 ~ 10:00 | 행사 등록 (접수 및 자리 안내) |
| 10:00 ~ 11:30 | 오리엔테이션  (참가자 아이스 브레이킹) |
| 11:30 ~ 12:00 | 개회식  (개회사 및 행사 일정 소개) |
| 12:00 ~ 13:30 | 중식 |
| 13:30 ~ 18:00 | 개발 진행 및 개발 회의  (팀별 개발 회의 및 진행) |
| 18:00 ~ 19:00 | 석식 |
| 19:00 ~ | 개발 진행  (팀별 개발회의 및 진행) |
| 2  일  차  09.19(화) | 08:00 ~ 09:00 | 조식 |
| 09:00 ~ 12:00 | 심사위원 작품 시연  (각 팀별 VR 작품 심사위원 그룹 대상 시연) |
| 12:00 ~ 13:00 | 중식 |
| 13:00 ~ 14:00 | 발표 1  (모션플랫폼 참가팀 발표) |
| 14:00 ~ 15:00 | 발표 2  (게임 분야 참가팀 발표) |
| 15:00 ~ 16:00 | 발표 3  (영상 분야 참가팀 발표) |
| 16:00 ~ | 국내 플랫폼 사업자 및 한국VC 비즈매칭과 네트워킹 Meet-up  (기업 피칭 및 투자 기회 제공) |
| 3  일  차  09.20(수) | 17:00 ~ 19:00 | 시상 및 폐회식  (결과 발표 및 폐회식 진행) |

\* 향후 VIP 방문 일정에 따라 변동 가능

[ 붙임 ] 누리꿈스퀘어 디지털파빌리온

|  |
| --- |
| EMB0000046486c1 |

|  |
| --- |
| EMB0000046486c2 |