|  |  |
| --- | --- |
| **VR/AR 그랜드 챌린지 참가 신청서** |  |
| 접수번호 |
| 공란 |
| 참가구분 | □ 학생부 □ 일반부 | 구 성 | □ 개인 □ 팀 |
| 팀 명 |  |
| 팀 대 표 | 성 명 |  | 연 락 처 |  |
| 소 속 |  | 이 메 일 |  |
| 성 명 | 소 속 | 연 락 처 | 이 메 일 | 수행역할 |
|  |  |  |  | 팀장 |
|  |  |  |  | 기획 |
|  |  |  |  | 개발 |
|  |  |  |  | 개발 |
|  |  |  |  | 디자인 |
| 출품작명 | (예시) 스타와 함께하는 VR 여행 시뮬레이션 |
| 소 개 | 【작성요령】 출품작 개요, 개발 배경, 목적 등 기술VR은 실제와 같은 체험을 경험할 수 있게 하는 인터렉션 콘텐츠로 여행, 교육, 게임 등 다양한 분야에서 각광받고 있으며, 특히 여행분야에서 유적지 탐사 등 다양한 가상시뮬레이션 콘텐츠가 개발되어 호응을 얻고 있음. 한편 “꽃보다 청춘”과 같은 스타의 여행을 소재로 한 방송이 한류 콘텐츠로 각광을 받고 있어 이러한 여행 콘텐츠에 VR 기술을 도입하여 스타의 여행지를 스타와 함께 체험할 수 있는 콘텐츠를 제공하면 한류 확산 및 VR의 킬러콘텐츠로 자리잡을 수 있을 것으로 기대됨. 이에 스타가 직접 전세계 주요여행지를 VR을 통해 가이드하는 가상현실 여행 시뮬레이션 콘텐츠를 개발하고자 함 |
| 주요기능 | 【작성요령】 출품작의 특징, 주요기능, 시스템 구성 등 기술- 전세계 주요여행지에 대한 스마트 가상현실 관광서비스 기능- 가상현실상의 실사 에이전트를 통한 관광 가이드 기능- VR 영상을 대상으로한 광고 기능 |
| 개발환경 | 【작성요령】 출품작의 개발환경, 개발언어, 실행환경 등 기술 - 개발환경: 안드로이드 OS 4.2 이상, Unity 5.0 이상- 개발언어: C++, JAVA- 실행환경: 안드로이드용 VR, 오큘러스 Rift, HTC Vive 등 |
| 기대효과 | 【작성요령】 출품작을 통한 기대효과 및 활용방안 기술- 전세계 주요여행지에 대한 VR을 이용한 가상 관광서비스 제공- 스타콘텐츠를 활용한 한류 확산- VR 기술 보급 및 확산 |

※ 계획서 작성 시 평가 기준을 참고하시어 최대 5페이지 이하 작성

**캠프VR VRis 콘텐츠 시나리오 공모전 참가 양식**

|  |  |
| --- | --- |
| 작품명 |  |
| 출품자 | 이름(단체명) |  | 연락처 |  |
| 주소 |  | 주민등록번호(사업자등록번호) |  |
| 제작형식 | 응모내용 |  |
| 제작방식 |  |
| 장르 |  |
| 사용 S/W |  |
| 작품길이 |  |
| 대상연령 |  |
| 기획/시나리오\* 첨부 | 1. 게임 시놉시스 (A4 한 장 분량의 게임 컨셉 및 스토리 라인 소개) 2. 게임특징 (게임의 특징과 심사 시 눈 여겨 봐 줬으면 하는 독창성 10 줄 이내)3. 시나리오 창작의도 (기획 시나리오를 작성하게 된 계기/모티브/의도 A4 한 장 이내)4. 시나리오 (분량 제한 없음)- 게임의 세계관 (시간/공간적 배경)- 캐릭터 구성 및 상세 리스트 (주인공/조력자/적대역 등에 대한 리스트와 간단한 설명)- 게임요소 개요 (전투방법/진행방법/게임의 종료/최종점수판별 등 게임에 투입되는 다양한 콘텐츠, 규칙, 시스템, 등에 대한 설명)- 스토리 (시간 순서대로 상황의 설명-게임의 진행에 따른 자막, 대사, 등을 사용하여 이야기 하 듯 작성)- 영상/게임 장면 구성 (인트로/아웃트로/시네마틱/게임 진행 중 발생하는 사건 등 VR 게임이기 때문에 가능 할 수 있는 장면 구성이 기획안에 포함되어 있다면 그림 그리 듯이 상세하게 설명-3개 이내)- 음향 (해당 장면에 어울리는 효과음/배경음을 포함 : ex\_빠른 템포의 행진곡/우울한 장송곡) |
| 내용요약약(개념 및 특징) | *(출품작의 특징과 의의 등을 구체적으로 기술)* |
| 기 타 |  |

\* 그랜드챌린지 공식 참가신청서와 함께 제출 (kvrf2017gc@kvra.kr) \* 세부소개자료 별지 및 파일 첨부 가능