

2025가상융합서비스 개발자 경진대회 오리엔테이션

2024년도 대상팀 KindEdutech팀



1. 2024 수상팀 및 콘텐츠 소개



팀 이름 및 구성 : KindEdutech, 1인 팀으로 참가

플 랫 폼 : 호라이즌 월드

대상작 소개 : 레디플레이어 법원

주 요 기 능 : 가상공간의 법원에서 판사, 검사, 변호사

역할 체험 및 법 교육 실습

목 표 : 법교육 확산 및 가상융합 활용 법률 서비스

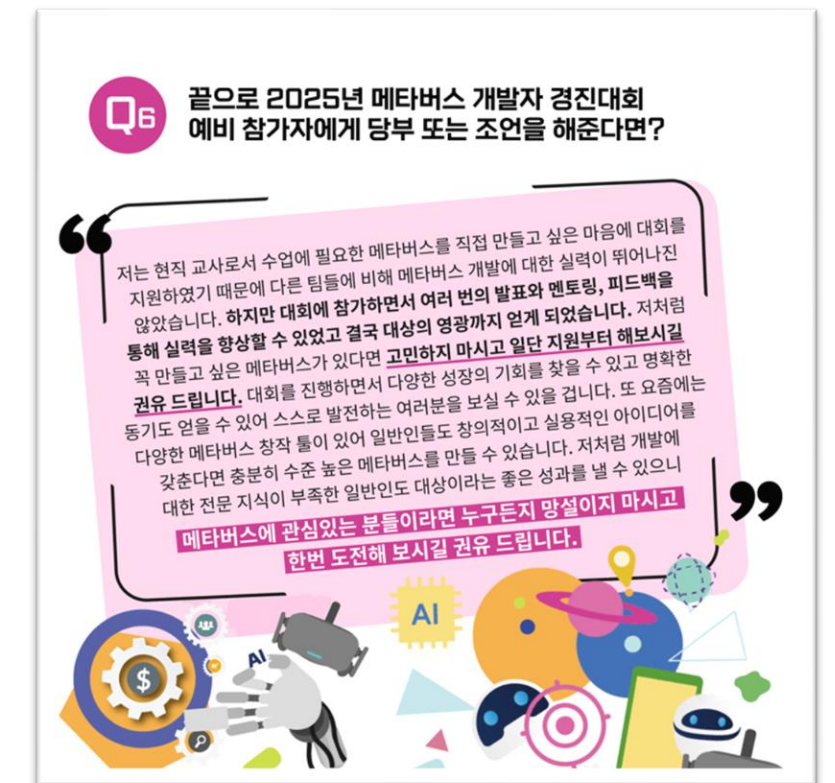
제공

2. 2024 경진대회 참여 계기

대회 참여 계기

평소 학생들을 위한 가상융합 서비스를
직접 만들어 보고 싶은 목표가 있었음

가상융합 개발자 대회에 참여만 해도 강의,
멘토링 등의 혜택이 있다고 하여 개발을
배워 볼 수 있을 것 같아 신청



Unity, Unreal 등의 게임 엔진 뿐만 아니라
Roblox, Horizon World 등의 플랫폼을
활용하여 콘텐츠를 제작할 수 있어
비개발자인 본인도 참여할 수 있다는
자신감을 얻었음

3. 1인팀으로서의 도전 후기 및 TIP



주관사의 대회 지원 사항 적극 활용

장비 대여, 온라인 교육, 강의 바우처,
멘토링 등 주관사가 제공하는 지원사항을
적극 활용하여 1인팀의 기술적, 인적
부족함을 보완함



1인팀으로서의 장점 적극 활용하기

스케줄 관리 및 작업 시간의 융통성 활용
개발 및 수정 방향의 일관성 유지 가능
출품작 발표 및 시연의 통일성 확보

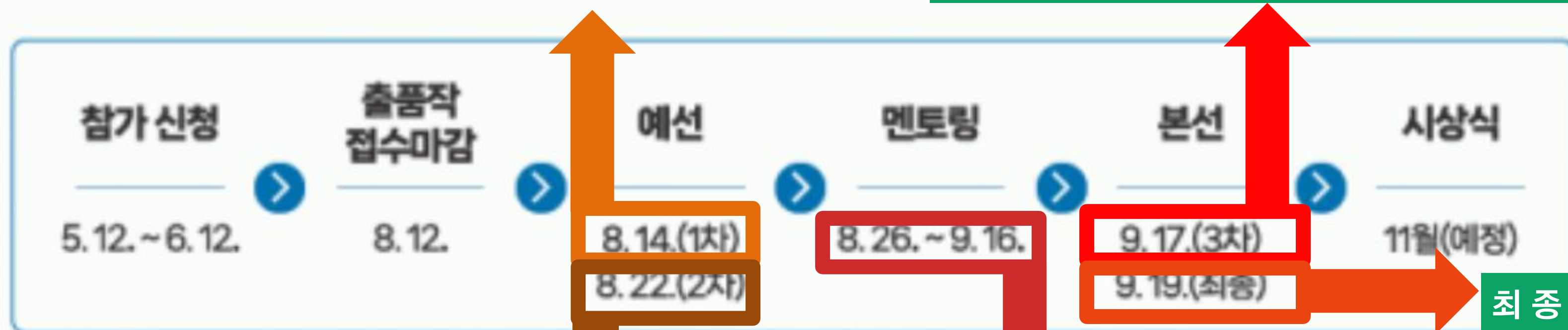
4. 대회 일정별 준비사항과 TIP 안내

일정별로 미리 준비해야 할 사항 확인하기

대회 일정

1차 예선 : 비대면으로 개발한 앱 및
출품 보고서로 진행, 선정팀에 한하여
2차 시연 기회 주어짐

3차 본선 : 멘토링을 통해 개선된 사항을
중심으로 3차 출품작 발표
(작년 : 대면 -> 올해 : 비대면)



멘토링 참여 : 1대1 멘토링으로 개선점 보완

2차 예선 : 출품작 시연 및 발표, 질의 응답
(작년 : 대면 -> 올해 : 비대면)

최종 발표 : 대상,
최우수상을 가리기
위한 발표로써
출품작의 기획부터
향후 활용 방안까지
종합적인 관점에서의
발표

1차 개발 기한 : 2개월

2차 수정 기한 : 1개월