



K-디지털 챌린지

2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 소개

2025. 06. 19.



한국전파진흥협회

메타버스아카데미 권순성 팀장



접수결과 및 주요 성과

접수 결과

2025년 참가자 : **695팀(1,541명)**
연도별 참가자 수 증가, 국내 SW·콘텐츠 분야 최대규모 대회

<연도별 경진대회 경쟁률>

구분	2021	2022	2023	2024	2025
참가팀(참가자)	222팀(547명)	361팀(866명)	315팀(806명)	349팀(899명)	695팀(1,541명)
경쟁률	11:1	8.4:1	8.5:1	10.6:1	18.3:1

주요 성과

가상융합서비스 저변 확산 + 후원 기업 수상자 채용 → ‘개발자 채용 포털’로 자리매김

*LG유플러스, 스코넥엔터테인먼트, 로보로보 등 후원기업 수상자10여명 취업

<수상자 후원기업 취업 사례>

- ☑ 최00(‘24년 우수상 수상자)
로보로보 대표상 수상후
(주)로보로보 디자인팀 인턴사원 취업



우수상 수상

디자인 파트 취업

- ☑ 타000(‘23년 대상 수상자)
과학기술정보통신부장관상 수상후
(주)스코넥엔터테인먼트 그래픽팀 사원 취업



대상 수상

그래픽팀 취업

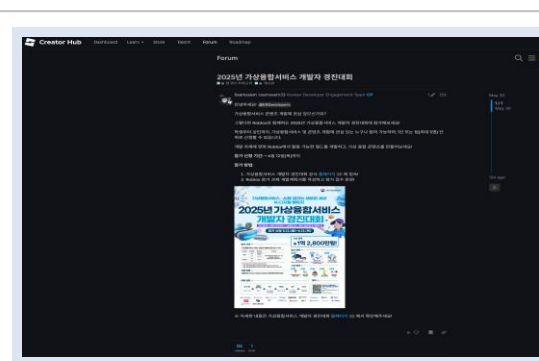
글로벌 대회로 도약

메타, 쿼컴, 로블록스, 넥슨 등 빅테크 참여 → 글로벌 대회로 도약할 수 있는 발판 마련

<글로벌 기업 자체 홍보 사례>



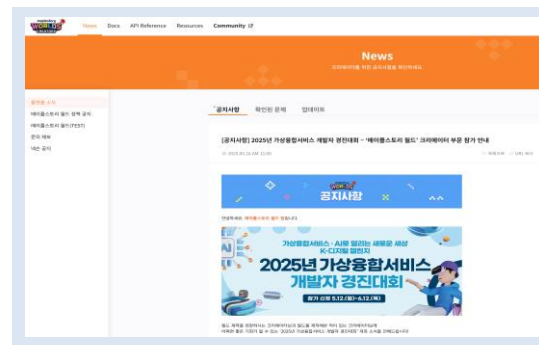
Meta 공식 페이스북 홍보
(팔로워 9,139만명)



Roblox 홈페이지
(월간 활성 사용자 3억8천만명, '24년 기준)



퀄컴코리아 SNS
(팔로워 26.4만명)



넥슨 메이플스토리W 홈페이지
(누적 이용자 수 260만명, '24년 기준)

2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 소개



대회 목적

국내 가상융합서비스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴·육성을 위해
민관협력 「K-디지털 챌린지 : 2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회*」 개최

* 가상융합산업진흥법 시행에 따라 기존 '메타버스 개발자 경진대회'를 올해부터 '가상융합서비스 개발자 경진대회'로 대회로 개편하여 확대 추진

주최



과학기술정보통신부

주관



한국전파진흥협회



한국메타버스산업협회



정보통신산업진흥원

후원 (17개사)

Meta

ROBLOX

NEXON

Qualcomm

Unity

ZEP

OVER
DARE



Best
Tech

ROBOROBO
LEARNING FUTURE

skonec

UT+

METOWN

ducogen

D'ARIUM

심스리얼리티
SIMSREALITY

메타버스얼라이언스
METAVERSE ALLIANCE



대회 개요



대회 기간

2025년 5월 12일(월) ~ 9월 19일(금) / 4개월

가상융합서비스 개발자 경진대회
(5월~9월)시상식
(11월 12일)후속지원
(10월~12월)

참가 부문

크리에이터 / 개발자

참가 자격

가상융합서비스 서비스 · 콘텐츠 개발에 관심있는 누구나

참가 분야

성인 (지정/자유과제)

19세 이상의 개인(대학(원)생, 예비창업자 등) 및 국내 법인
※ 법인의 경우, 공고일 기준 법인설립 후 1년 이내 기업만 참여 가능

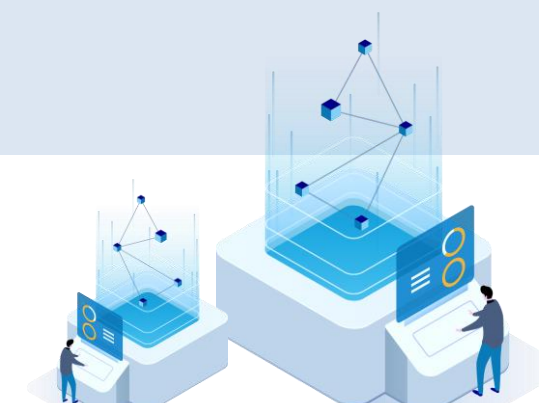
학생 (지정/자유과제)

19세 미만 청소년
(초등학생, 중학생, 고등학생, 검정고시 합격자 등)

대회방식

기업이 SW 창작도구를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 가상융합서비스 기획부터 제작까지 전 과정을 수행

시상 규모

과학기술정보통신부장관상(4), 한국전파진흥협회장상(4), 한국메타버스산업협회장상(4) 등 총 38점 시상,
총 상금 1.28억원(정부 0.7억원, 민간 0.58억원)

후속 지원



대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속지원

인턴십

대회 **성인부 수상팀 중 희망자를 대상으로** 면접
평가 후 인턴십 지원

인턴기업

오버데어코리아, 로보로보, 스코넥엔터테인먼트,
베스트텍, 미타운, 듀코젠, 심스리얼리티, 벌스워크

지원내용

인턴십(세전 월 급여 250만원) 및
취업 컨설팅

지원기간

3개월(10월 1일 ~ 12월31일)

지원조건

월별 출근부 제출

| 공통 |



K-디지털 그랜드 챔피언십

대회 최우수 수상팀에게
‘K-디지털 그랜드 챔피언십’ 참여
기회제공
(11~12월)

성과확산

수상자에게는 후원기업과
공동사업화 기회 제공 및
취업 혜택 제공, 결과물 홍보
(홈페이지, 우수사례 모음집 제작)

창업컨설팅

대회 수상팀 중 **창업 희망팀을 대상으로**
창업컨설팅 및 업무공간 등 창업지원

지원내용

창업컨설팅(IR 자료 제작, 멘토링, 교육, 법인설립
지원 등), 창업공간(메타버스 아카데미) 등

지원기간

3개월(10월12일~12월31일)

지원조건

월간 보고서 제출

참가 혜택



참가팀 대상으로 개발 장비 및 교육강좌 지원

개발 장비 무료 지원

Apple Vision Pro(3대)

Meta Quest3(11대)

Meta Quest2(15대)

HTC VIVE Pro(2대)

Microsoft Hololens2(1대)

퀄컴 스냅드래곤스페이스스 DevKit(5대)

총 37대

※ 한정된 수량에 따라 팀당 1개만 신청 가능하며, 개발계획서 검토 후 선별지원 예정

교육강좌 무료 지원

참가자 전원에게 AI,
Unity, Unreal 등 실습
강좌 제공
(60편 이상)클라우드,
XR, AI
실무교육강좌메타버스
아카데미
교육강좌참가자 전원에게
Unity, Unreal, 백엔드,
AI, TA, 전문가 특강 등
교육강좌 제공
(170편 이상)선착순(30명) 모집으로
AR/이벤트 APP 제작 등
교육강좌 제공*
(20편 이상)유니티
인증시험
교육강좌로블록스
기초
교육강좌선착순(40명) 모집으로
루아 스크립트 활용 등
교육강좌 제공
(20편 이상)

* 유니티 인증시험 교육 우수자를 대상으로 유니티 인증 '게임 개발자 시험(어소시에이트)' 응시 지원(10명)

대회 과제 구성



개발자 부문

분야	과제	번호	과제명	후원기업
성인	지정 과제	1	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 XR 앱 개발 (게임 + 교육/게임 + 의료/게임 + 관광 등)	Meta
		2	'스냅드래곤 스페이스'에서 활용 가능한 교육/소셜플랫폼/게임/의료/건강/리테일 등의 특화 메타버스 VR/MR 콘텐츠 개발	Qualcomm
		3	'메타 퀘스트3'에서 활용 가능한 MR 교육 콘텐츠 개발	Best Tech
		4	'Meta Quest' 및 '태블릿'에서 활용 가능한 캐릭터 기반 교육용 코딩게임 개발	ROBOROBO LEARNING FUTURE
		5	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 인터랙티브 게임 및 일상 생활용 콘텐츠 개발	SKONEC entertainment™
		6	'애플 비전프로'에서 활용 가능한 자유 창작 콘텐츠 개발 (교육/정신건강/힐링/사회문제 해결 분야 중 택1)	ducogen
학생	자유 과제	7	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	Meta METOWN 심스리얼리티 SIMS REALITY
	자유 과제	8	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	Meta

크리에이터 부문

분야	과제	번호	과제명	후원기업
성인	지정 과제	9	'메타 호라이즌 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	Meta
		10	'로블록스'에서 활용 가능한 월드 개발 (한국문화와 역사 - 과거부터 현재까지)	ROBLOX
		11	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	NEXON
		12	'오버데어'에서 활용 가능한 글로벌 청소년 타겟 UGC 게임 콘텐츠 개발	OVER DARE
		13	'ZEP'에서 활용 가능한 교육콘텐츠 개발	ZEP
		14	'로블록스' 및 '포트나이트'에서 활용 가능한 UGC 게임 콘텐츠 개발	ROBLOX
학생	지정 과제	15	'메타 호라이즌 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	Meta
		16	'로블록스에서 활용 가능한 월드 개발 (온라인 시민성 및 안전 챌린지)	ROBLOX
		17	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	NEXON
		18	'오버데어'에서 활용 가능한 글로벌 청소년 타겟 UGC 게임 콘텐츠 개발	OVER DARE
		19	'로블록스' 및 '포트나이트'에서 활용 가능한 UGC 게임 콘텐츠 개발	ROBLOX
		20	'로블록스'에서 활용 가능한 로보로보 타운 콘텐츠 개발	ROBOROBO LEARNING FUTURE
		21	'디토랜드'에서 활용 가능한 교육 콘텐츠 개발	UT+
		22	'로블록스'에서 활용 가능한 '과학의 원리'를 소재로 한 콘텐츠 개발	D'ARIUM

대회 시상내역



참 고

☒ 대회 시상내역(총 38개)

부문	분야	구분		훈격	개수	상금	
개발자 (20)	성인 (14)	전체(2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	1,500만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	1,000만원
		지정과제 (6)	과제1	우수상	Meta대표상	1	300만원
			과제2	우수상	한국퀵컴(유) 대표상	1	300만원
			과제3	우수상	(주)베스트텍 대표상	1	300만원
			과제4	우수상	(주)로보로보 대표상	1	300만원
			과제5	우수상	(주)스코넥엔터테인먼트 대표상	1	300만원
			과제6	우수상	(주)듀코젠 대표상	1	300만원
		자유과제 (6)	과제7	우수상	한국메타버스산업협회장상	1	300만원
						1	300만원
				장려상	Meta 대표상	1	100만원
						1	100만원
				장려상	(주)미타운 대표상	1	100만원
				장려상	(주)심스리얼리티 대표상	1	100만원
	학생 (6)	자유과제 (6)	과제8	대상	과학기술정보통신부장관상	1	700만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
				우수상	한국메타버스산업협회장상	1	200만원
						1	200만원
				장려상	Meta 대표상	1	100만원
						1	100만원
소계					20	7,100만원	

부문	분야	구분		훈격	개수	상금	
크리에이터 (18)	성인 (8)	전체(2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	1,000만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원
		지정과제 (6)	과제9	우수상	Meta대표상	1	300만원
			과제10	우수상	Roblox 대표상	1	300만원
			과제11	우수상	(주)넥스코리아 대표상	1	300만원
			과제12	우수상	(주)오버데어코리아 대표상	1	300만원
			과제13	우수상	(주)챗 대표상	1	300만원
			과제14	우수상	벌스워크(주) 대표상	1	300만원
	학생 (10)	전체(2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	300만원
		지정과제 (8)	과제15	우수상	Meta대표상	1	200만원
			과제16	우수상	Roblox 대표상	1	200만원
			과제17	우수상	(주)넥스코리아 대표상	1	200만원
			과제18	우수상	(주)오버데어코리아 대표상	1	200만원
			과제19	우수상	벌스워크(주) 대표상	1	200만원
			과제20	우수상	(주)로보로보 대표상	1	200만원
			과제21	우수상	(주)유틸플러스인터랙티브 대표상	1	200만원
			과제22	우수상	(주)디아리움 대표상	1	200만원
소계					18	5,700만원	
합계					38	1억 2,800만원	

대회 일정



참가 신청·접수

5.12. ~ 6.12.

- ✓ 온라인 접수 (홈페이지)
- ✓ 개발계획서 제출

오리엔테이션

6.19.

- ✓ 참가자 공지사항
- ✓ 대회 가이드 제공

교육 기술지원

6.19. ~ 9.19.

- ✓ 교육지원 (온라인)
- ✓ 기술지원 (개발과정 중 애로 및 문의 대응, 상시 기술자문·디버깅 지원)

출품작 접수 마감

8.12.

- ✓ 개발보고서 제출
- ✓ 시연영상 제출
- ✓ 앱 실행파일 제출

1차 평가
(서면)

8.14.

- ✓ 개발보고서 검토
- ✓ 앱 실행파일 검토
- ✓ 시연동영상 검토
- ✓ 3배수 선정

2차 온라인 평가
(발표/시연)

8.22.

- ✓ 발표 및 현장 시연 (온라인)
- ✓ 제출자료 검토
- ✓ 2배수 선정

멘토링

8.26. ~ 9.16.

- ✓ 2차 합격팀 대상 (온·오프라인)
- ✓ 1:1 맞춤형 멘토링

3차 온라인 평가
(발표/시연)

9.17.

- ✓ 발표 및 현장 시연 (온라인)
- ✓ 제출자료 검토
- ✓ 수상 후보작 선정

4차(최종) 평가
(발표/시연)

9.19.

- ✓ 과제별 1순위 팀 대상
- ✓ 발표 및 시연 (오프라인)
- ✓ 제출자료 검토
- ✓ 대상, 최우수상 등 최종 선정

시상식/후속지원

10.1. ~ 12.31.

- ✓ 시상식(11월 12일, KMF 연계)
- ✓ 인턴십(10~12월, 3개월)
- ✓ 창업컨설팅(10~12월, 3개월)

평가절차



1차(서면), 2~3차(발표 및 시연), 4차(왕중왕전) 평가를 통해 기술력 검증

1차 평가 / 서면(8.14.)

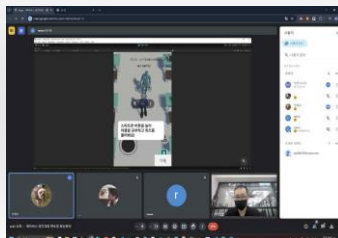
제출자료 상의
평가항목에 따라 최종
수상작의 3배수 내외 선정



※ 평가대상 : 개발보고서, 앱 실행파일, 시연 동영상(2분 이내)

2차 평가 / 온라인(8.22.)

1차 평가 합격 팀의
발표 및 시연을 통해 본선
2배수 내외 선정



※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일

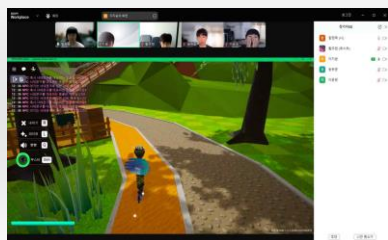
멘토링(8.26.~9.16.)

2차 합격 팀을 대상으로
기술, 개발, 사업화 등
서비스 고도화를 위해
1:1 멘토링 제공



3차 평가 / 온라인(9.17.)

수정 보완된 자료를 바탕으로
발표 및 시연을 통해 각 과제별
1등 팀 선정
* 개발자 부문 학생은 3차
평가가 곧 최종 평가



※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일

4차 평가 / 오프라인(9.19.)

과제별 1등 팀을 대상으로
발표 및 시연을 통해 대상 및
최우수상 등 최종 수상작
선정(38개)

평가장소 : 코엑스 회의실



※ 평가대상 : 개발보고서 발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연(비대면), 앱 실행파일



평가기준



➡ **평가기준** '기획 및 개발계획(20점)', '서비스 경쟁력(60점)', '과제수행 충실성(20점)' 등 세부 항목을 기준으로 평가(크리에이터 부문의 경우, 가점을 합산하여 평가)

기획 및 개발계획 (20)

기획의 우수성, 창의성, 도전성

20점

- ☑ 프로젝트내용·방법·과정및결과물의창의성·기술혁신 등의도전성(자정교제의경우제한내용항목포함여부)

서비스 경쟁력 (60)

기술 개발

10점

- ☑ 개발·적용한SW와HW시스템구성및정합의우수성

서비스 품질

20점

- ☑ 개발한서비스품질및결과물의완성도

UI/UX 편의성

10점

- ☑ 사용자가체감하고학습하기쉽게설계되었는지여부

경쟁력

10점

- ☑ 기존콘텐츠와의차별성,특장점이있는가?

서비스 구현

10점

- ☑ 법률적사회적제약등콘텐츠/서비스실현에제한이없는가?

과제수행 충실성 (20)

일정관리

10점

- ☑ 프로젝트수행일정준수및진척도관리

목표달성

10점

- ☑ 최초개발계획수립시설정한목표(정량/정성)를달성여부



크리에이터 부문 가점 (10)

방문 횟수

5점

- ☑ 콘텐츠에대한사용자'방문횟수'검토

좋아요 수

5점

- ☑ 콘텐츠에대한사용자'좋아요'수검토

개발자부문

크리에이터 부문

※ 동점 팀이 발생할 경우, '서비스 경쟁력' 항목의 고득점자를 우선 순위자로 선정

평가기준



▶ 가점 기준

크리에이터 부문 참가팀이 출품한 콘텐츠에 대한 사용자 '방문 횟수', '좋아요' 수를 검토하여 가점 부여

* 운영사무국이 1~3차 각 평가 당일 특정 시점 기준으로 집계(측정 불가 플랫폼 제외)

* 단, 4차 평가는 과제별 플랫폼 측정방식이 상이하여 가점 미적용



방문횟수

검토대상

플랫폼에
출시된 콘텐츠



좋아요 수



가점기준

- 200회 이상 ~ 400회 미만(1점)
- 400회 이상 ~ 600회 미만(2점)
- 600회 이상 ~ 800회 미만(3점)
- 800회 이상 ~ 1,000회 미만(4점)
- 1,000회 이상(5점)

최대 5점

가점기준

- 20개 이상 ~ 40개 미만(1점)
- 40개 이상 ~ 60개 미만(2점)
- 60개 이상 ~ 80개 미만(3점)
- 80개 이상 ~ 100개 미만(4점)
- 100개 이상(5점)

최대 5점

▶ 주의사항

출품 기간(7월 12일 ~ 8월 12일) 내 콘텐츠 배포일자와 수정 일자를 반드시 확인해야 합니다.





2차 합격 팀을 대상으로 기획, 개발, 사업화 등 서비스 고도화를 위해 1:1 멘토링 제공

멘토링
기간

8월 26일(화)

~

9월 16일(화), 3주

멘토링
대상

2차 합격 팀

○ 멘토링 희망 참가팀에 한해 멘토 매칭 → 서비스 고도화
※기술과 비즈니스에 탁월한 우수 개발자를 중심으로 매칭 및 3주간 진행



시상식 및 수상작 전시



대회 우수작 성과 공유를 위한 시상식 및 수상작 전시

수상작 발표

9월 19일(홈페이지 및 개별 통지)

전시 일정

11월 12일 ~ 14일(코리아 메타버스 페스티벌, 일산 킨텍스)

시상식 일정

11월 12일(일산 킨텍스)

전시 대상

우수팀 선정(8팀 내외)

시상 내역

수상작 38점(상금 1.28억원, 수상팀 전원 참석)

전시 운영

대국민 체험형 전시 부스 운영, 사업화 기회 제공 등



주의사항



제5조 [출품작]

- ① 출품작의 저작권은 참가자에게 있으며, 저작권 관련 책임 역시 참가자에게 있다.
- ② 후원기업상 수상시, 수상일로부터 6개월 간 해당 부문의 후원기업에게 출품작 활용을 위한 우선 협상권을 주도록 하며, 이 기간 동안 상품화, 특허, 저작권 또는 소유권 이전 등의 문제는 후원기업과 수상 팀이 협의하여 진행한다. 또한 6개월 내에 관련 서면 요청이 없을 경우 우선 협상권은 소멸된다.
- ③ 타 대회 수상작, 저작권 침해 작품 및 제작 사실이 일부 또는 전체 허위인 경우에는 심사 대상에서 제외한다. 수상 후에도 이러한 사실이 밝혀졌을 경우에는 수상을 취소한다.

K-디지털 챌린지

2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 운영사무국



Email

contest@metaversedev.kr

Tel

070-8876-6242

주최  과학기술정보통신부

주관  한국전파진흥협회  한국메타버스산업협회 **nipa** 정보통신산업진흥원

후원  Meta

ROBLOX

 NEXON

Qualcomm

 Unity

 ZEP

**OVER
DARE**





 **ROBOROBO**
LEARNING FUTURE

 **skonec**
entertainment

UT+

 METOWN

 ducogen

 D'ARIUM

 심스리얼리티
SIMS REALITY

 메타버스얼라이언스
METAVERSE ALLIANCE