

오리엔테이션 사전 질문 답변

□ 오리엔테이션 사전 질문 답변 리스트

| 구분 | 부문 | 분야 | 과제 | 대상 | 질문내용 | 답변 |
|--|--|----|----|-----|---|--|
| 과제 | 개발자 | 성인 | 지정 | 스코넥 | Unity와 Unreal 구분 없이 사용해서 개발해도 되나요? | 구분 없이 개발하시면 됩니다 |
| | | | | 듀코젠 | 다른 사람이 개발한 3D모델을 사용할 경우에는 비용을 지불하고 사용해야 하나요? | 외부에서 제작된 3D 모델이나 에셋을 사용하는 것은 문제없으며, 정식 라이선스를 보유하고 있는 범위 내에서 자유롭게 활용하실 수 있고, 상용 에셋을 사용하는 경우에는 참가자분들께서 직접 구매 또는 사용 허가를 받아주셔야 하며, 듀코젠에서는 별도의 에셋 구매 비용을 지원하지 않습니다 또한, 과제 제출 시, 외부 에셋을 활용하신 경우에는 출처와 라이선스 여부를 간단히 명시해 주시면 감사하겠습니다 |
| | | | | | 과제소개에 과제명에는 '애플비전프로 활용'이라고 되어 있는데, 활용장비에는 '애플비전프로, 메타퀘스트, 바이브 등'으로 되어 있어서 혼동이 됩니다. 정확하게 어떤 디바이스만을 사용해야 하나요? | 과제명에서 Apple Vision Pro가 강조된 것은 시각적 강조 및 최신 기술 트렌드를 반영한 표현이며, 실제로는 과제 설명에 명시된 대로 Apple Vision Pro, Meta Quest 시리즈, HTC Vive 등 다양한 XR 디바이스를 모두 사용할 수 있습니다 특정 장비에 한정되지 않으며, 팀의 기술 환경과 개발 방향에 맞춰 자유롭게 선택해 주시면 됩니다 심사 시에는 사용하는 기기보다는 콘텐츠의 완성도와 기획 충실도, 지능형 요소의 구현 방식이 중요하게 평가됩니다 |
| 출품작 제출 전에 해당 과제 기업의 개발자에게 기술자문을 받을 수 있을까요? | 별도의 공식 기술 자문 프로그램은 운영하고 있지 않지만, 도움이 필요한 부분이 있다면 메일을 통해 문의 주시면 가능한 범위 내에서 답변드릴 수 있도록 하겠습니다 | | | | | |

| | | | | | | |
|--|-------|----|--|-------|---|--|
| | 크리에이터 | 성인 | | 메타 | <p>과제명이 '메타 호라이즌 월드에서 활용 가능한 월드 개발'이라고 되어있는데, 개발 주제 제약이 있을까요?</p> | <p>개발 주제 제약과 관련하여, 저희는 모든 콘텐츠가 저희 커뮤니티 표준 및 가이드라인을 준수하는 범위 내에서 창의성과 혁신을 장려합니다</p> <p>이러한 가이드라인은 메타 호라이즌 월드 내 모든 사용자에게 안전하고 존중받는 환경을 유지하기 위해 마련되었습니다</p> <p>규정 준수를 위해 다음 사항을 유념해 주십시오: 콘텐츠 정책: 메타 호라이즌 월드 내에서 허용되거나 금지되는 콘텐츠 유형을 명시한 저희 콘텐츠 정책을 숙지해 주십시오. (Meta Horizon Worlds Content Guidelines 등) 커뮤니티 규정: 플랫폼 내에서 허용되는 행동 및 상호 작용에 대한 지침을 제공하는 저희 커뮤니티 규정을 검토해 주십시오. (Meta 커뮤니티 규정, Meta Quest 가상 경험 행동 규범 등) 지적 재산권: 귀하의 월드가 상표, 저작권, 특허를 포함한 어떠한 지적 재산권도 침해하지 않도록 확인하십시오. 연령 제한: 연령 제한을 준수하고 귀하의 콘텐츠가 13세 이상 사용자(또는 해당 지역의 적용 가능한 연령 제한)에게 적합한지 확인하십시오.</p> <p>특정 주제 제한과 관련하여, 귀하가 만들 수 있는 월드 유형에 대한 명시적인 제한은 없지만,</p> <p>저희 플랫폼의 목표에 부합하는 매력적이고 상호작용적이며 몰입감 있는 경험을 개발하는 데 집중해 주시기를 권장합니다</p> |
| | | | | 넥슨코리아 | <p>출품작 제출 파일의 형식은 최종적으로 어떻게 하게 되나요?</p> | <p>월드를 생성하게 되면 개별 월드별로 생성되는 월드 링크로 제출하시면 됩니다</p> |

| | | | | | |
|--|--|----|------|---|--|
| | | 학생 | 로블록스 | <p>이번 경연대회는 참가자들의 독창성과 개발 능력을 가장 중요하게 평가하고자 합니다</p> <p>프리모델 사용에 대해 다음과 같은 규정을 적용합니다 게임의 핵심적인 부분(Core gameplay)에 해당하는 타 체험의 모델이나 스크립트의 사용은 금지됩니다</p> <p>사용 불가 항목의 예: - 게임의 주요 시스템 (전투 시스템, 상점 시스템, 레벨업 시스템, 가차 시스템 등) - 캐릭터 모델 및 애니메이션 - 핵심적인 게임플레이에 영향을 주는 에셋 (무기, 주요 아이템 등) 예외적으로 개발의 효율성과 작품의 완성도를 위해 일부 장식이나 부가적인 요소에 한해 사용여부를 명시할 경우 제한적으로 허용합니다</p> <p>사용 가능 항목의 예: - 맵을 꾸미기 위한 단순한 배경 모델 (나무, 바위 등) - 텍스처, 스카이박스 - 사운드 이펙트, 배경 음악</p> <p>만약 허용된 범위 내의 프리모델을 사용했을 경우 출품작 제출 시 반드시 사용한 프리모델 목록을 작성하여 함께 제출할 것을 요청하며,</p> <p>어떤 모델을 사용했는지 명확히 기재하지 않거나 규정 외의 핵심적인 프리모델을 사용한 것이 발견될 경우 심사 과정에서 불이익이 있을 수 있음을 알려드립니다</p> | |
| | | | | <p>출품작 제출 파일의 형식은 최종적으로 어떻게 하게 되나요?</p> | <p>Roblox 체험이 정상적으로 실행되는 최종 버전의 파일인 .rbxl, rbxlx 로 제출해야하며, 정상적인 실행 파일의 .zip 압축 파일도 허용됩니다</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | <p>오버데어</p> <p>오버데어는 현재 우리나라에서는 서비스를 하고 있지 않은데, 테스트는 오버데어 스튜디오에서만 해야하나요?</p> | <p>오버데어 스튜디오에서 제작한 게임들은 스튜디오에서 바로 라이브를 하실 수 있으며, 라이브 시점부터 남미 / 미국의 유저들에게 공개됩니다</p> <p>모바일 테스트는 비공개로 진행하실 수 있으며, 남미/미국 앱의 접근 권한을 드리기 위해, 저희 디스코드 커뮤니티의 티켓으로 쓰시는 핸드폰의 OS와, OS에 등록된 이메일을 적어주시기 바랍니다</p> |
| | | | | <p>로보로보</p> <p>여행을 주제로 한다면, 특정 지역이나 대상을 고려하는 곳이 있나요?</p> | <p>특별하게 지정한 구역은 없으니 자유롭게 하시되 로보로보 타운 만들기라는 주제에 맞춰 로보로보 캐릭터나 이미지가 가미 된 테마 내용이 좋을 것 같습니다</p> |
| | | | | <p>로보로보</p> <p>출품작 제출 전에 해당 과제 기업의 개발자에게 기술자문을 받을 수 있을까요?</p> | <p>로블록스라는 플랫폼을 지정하였기 때문에 기술자문을 별도 지원하는 것은 대회 취지에 적합하지 않을 것 같으며, 멘토링 시 내부 인원이 참여 예정이라 필요한 질문은 멘토링을 통해서 하시는 걸 권장드립니다</p> |
| | | | | <p>디아리움</p> <p>출품작 제출 전에 개발 난이도 등 개발계획을 수정해도 되나요?</p> | <p>수정해도 됩니다</p> |

| | | | | | |
|-----|----|----|-------|--|--|
| 개발자 | 성인 | 자유 | 운영사무국 | <p>완성한 게임은 추후 Steam 플랫폼에 등록해도 되나요?</p> <p>출품한 작품을 추후에 배포해도 되나요?</p> | <p>출품하신 콘텐츠의 저작권은 출품팀에게 있으므로, Steam 등의 플랫폼에 등록하여 배포하셔도 됩니다</p> |
| | | | | <p>작년과 달리 2, 3차 발표 평가가 온라인으로 변경되었는데 심사가 어떻게 진행되나요?</p> <p>평가할때 온라인 시연은 어떻게 진행되나요?</p> <p>각 심사위원들은 각 출품작에 대해 전부 프로그램을 실행해보나요? 아니면 보고서와 준비영상을 토대로 심사를 하시나요? 프로그램마다 사용자에게 요구하는 플레이타임이 다 다른데 어떻게 심사하나요?</p> <p>발표 및 시연(오프라인)을 어느 지역, 장소에서 진행하는지 알 수 있나요?</p> <p>온라인 참여도 가능한가요</p> <p>최종 평가 외에 오프라인 필수 참여 일정이 있나요?</p> <p>중간에 미흡한 부분이 있으면 탈락하게 되나요?</p> | <p>4차 최종 평가만 오프라인으로 진행되며,</p> <p>1차 온라인 서면 평가는 평가위원분들이 개발계획서, 개발결과보고서, 실행파일, 시연영상 등 평가자료를 종합적으로 검토하여 평가하시고</p> <p>2~3차 온라인 발표/시연 평가는 ZOOM에서 실시간으로 참가팀이 화면공유를 통해 발표 및 시연을 하고 평가위원과 질의응답을 진행하게 됩니다. 자세한 사항은 각 평가 전에 별도 안내드릴 예정으로,</p> <p>1~3차 각 평가에서 심사를 통한 경우를 제외하고는 탈락은 없습니다</p> |
| 학생 | | | | <p>자유과제 심사 시, 특히 중점적으로 평가하는 핵심 평가 기준과 필수 요소가 무엇인가요?</p> <p>수상작 선정 및 평가 기준이 어떻게 되나요?</p> <p>자유 과제 참여하는 팀들에게 기대하는 방향성과 서비스에서 중요하게 생각하시는 부분은 무엇인가요?</p> | <p>오리엔테이션 대회 소개 PPT 중 평가기준 표를 참고바랍니다</p> |
| | | | | <p>생성형 AI 또는 AI를 사용하는 것과 게임 내에서 반드시 AI와 관련 되어 중점적으로 진행 되는지와 개발자부문 학생부 자유과제 참가 요구 사항에 해당 되나요?</p> <p>AR만 사용해도 되나요?</p> | <p>자유과제는 AR 등 제한사항이 없으며,</p> <p>생성형 AI 적용 여부는 참가 요구 사항이 아니므로, 해당될 경우만 작성하시면 됩니다</p> |

| | | | |
|---|--|--|---|
| 운영 | 운영사무국 | 개발장비 대여기간은 어떻게 되나요? | 출품작 제출 기간(8월12일)까지 지원해 드립니다 |
| | | 기간 중 팀원 추가 합류가 가능한가요? | 출품작 제출 전까지 가능하며, 운영사무국 이메일로 변경신청서를 사전 제출 해주시기 바랍니다 |
| | | 기술 지원 부문에서, 진짜 전문가의 효과적인 코칭을 받는 구조인가요? 아니면 단순 메일 송수신 방식인가요? 전자가 아니라면 기술지원에 해당하는 부분들이 단순 챗GPT 사용 보다 효과적인 점이 무엇인가요? | 기술지원은 해당 과제의 후원기업 담당자를 통해 이메일로 지원해 드릴 예정이며, 멘토링은 2차 평가 합격팀을 대상으로 기획, 개발, 사업화 분야의 전문가와 온·오프라인으로 2회 멘토링이 진행될 예정입니다 |
| | | <p>해결 안되는 문제는 책도 찾아보고 챗 지피티에게 물어보면서 하나씩 해결하고 있는데 정말 어려워요. 직접 코딩을 잘하는 형 누나 선생님께 자유롭게 물어볼 수 있는 QA 채팅이나 게시판 같은게 운영되도 좋겠어요.다른 팀의 고민이 무엇인지 볼 수 있는 것도 도움이 될 것 같아요.</p> <p>기술지원(개발과정 중 애로 및 문의 대응, 상시 기술자문·디버깅 지원), 1:1 맞춤형 멘토링 진행은 어떻게 되는지 질문드립니다.</p> <p>기술지원 중 최적화 관련 이슈에 도움을 받을수있는지 궁금합니다</p> | |
| <p>이 대회를 함으로 써 얻게되는 기관의 이익?</p> <p>작업물도 작업자 소유고 거기에 우승하면 돈도 주고 혜택도 주고... 저희 입장에서는 너무 좋습니다. 도전 안 할 수가 없는 대회입니다. 이런 대회를 주최함으로 써 참가자는 무얼 얻는지 알수 있지만 주최자는 어떤 것을 얻는지 참여 기업은 또 어떤 것을 얻는지 궁금합니다! 참가자로서가 아니고 전체적인 대회를 만들어 가는 흐름이 궁금합니다.</p> | 본 대회를 통해 국내 가상융합서비스 제작 저변 확대와 우수 인재 발굴 육성을 하고자 합니다 | | |