「2026년 AI · 가상융합(XR) 서비스 개발자 경진대회」 계획(안)

('26.5.11(월), 한국전파진흥협회 가상융합산업진흥센터)

□ 추진배경

○ 국내 **AI·XR 서비스 제작 저변 확대**와 **우수 인재 발굴·육성**을 위해 **민관협력 「2026년 AI·가상융합(XR) 서비스 개발자 경진대회」 개최**

- 국내·외 기업이 **SW 창작도구**를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 **AI·가상융합(XR) 서비스 기획**부터 **제작**까지 **전 과정 과제수행**

□ 주요성과

○ **(대회 성공 개최)** SW·콘텐츠 분야 **국내 최대규모** 695팀(1,541명) 참가, **예선**(1차·2차), **본선**(멘토링, 3차·4차)을 거쳐 **총 36점**의 **우수 프로젝트 선정**

- 매년 대회 참가자 **증가 추세, 국내 최대규모의 대회로** 자리매김

< 연도별 대회 참가팀 및 경쟁률 >

구분	2021	2022	2023	2024	2025
참가팀(참가자) 수	222팀(547명)	361팀(866명)	315팀(806명)	349팀(899명)	695팀(1,541명)
경쟁률	11:1	8.4:1	8.5:1	10.6:1	19.3:1

○ **(취업 및 공동사업화)** 기업과제 수상자는 해당 수요기업에 취업하여 **수요 맞춤형 인력 공급에 기여**

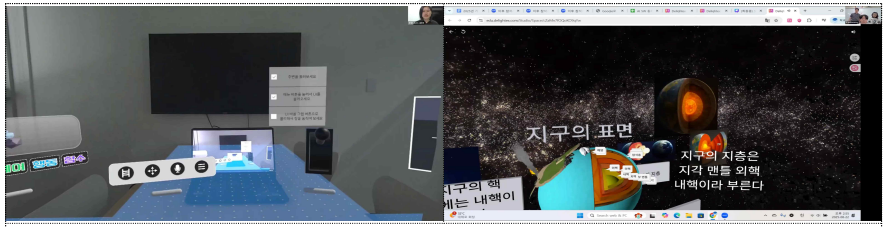
* **(취업) 총 15명**('25년 베스트텍(2명) 슈퍼센트(1명) 러플(1명), '24년 로보로보(1명), '23년 스코넥엔터(1명) 칼리버스(1명), '22년 XRAI(2명) DBInc(1명), '21년 LGU+(2명) 스토익엔터(1명) 앤유(1명) 비빔블(1명))

* **(후속지원) 총 1명**(넥슨 메이플스토리 월드 Next Creator 프로그램(1인 3.5만달러 지원) 참여를 통한 플랫폼 기반 콘텐츠 사업화 성과 창출(PGVlab팀 임희찬)

< '25년 대회 추진 경과 >

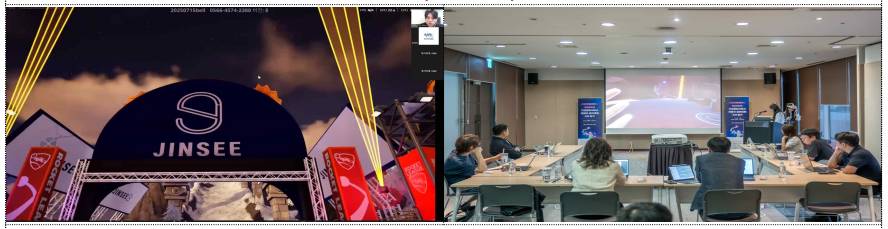
구분	일자	내용
후원 모집	**1.15~5.12.**	Meta(본사), Roblox(본사), 넥슨코리아, 한국퀄컴, 유니티테크놀로지스코리아, 젭, 오버데어코리아, 벌스워크, 베스트텍, 로보로보, 스코넥엔터테인먼트, 유티플러스인터랙티브, 미타운, 듀코젠, 디아리움, 심스리얼리티, 메타버스 얼라이언스(**총 17개사**)
신청 접수	**5.12. ~ 6.12.**	**신청 완료 695팀**(1,541명)
출품 접수	**8.12.**	**출품 완료 225팀**(661명)
1차 평가	**8.14.**	2차 평가대상 **86팀**(276명) **선정**(개발자 52팀, 크리에이터 34팀)
2차 평가	**8.22.**	3차 평가대상 **61팀**(195명) **선정**(개발자 39팀, 크리에이터 22팀)
멘 토 링	**8.26. ~ 9.16.**	전문가 멘토링을 통한 **29팀 출품작 고도화**(99명)
3차 평가	**9.17.**	수상 후보작 선정 **32팀**(114명) **선정**(개발자 19팀, 크리에이터 13팀)
최종 평가	**9.19.**	대상·최우수상 등 **최종 수상 36팀**(125명) **선정**(개발자 21팀, 크리에이터 15팀)
시상식	**11.13.**	KMF 2025 연계 **시상식 개최**(11.13.)

< '25년 대회 주요 사진 >



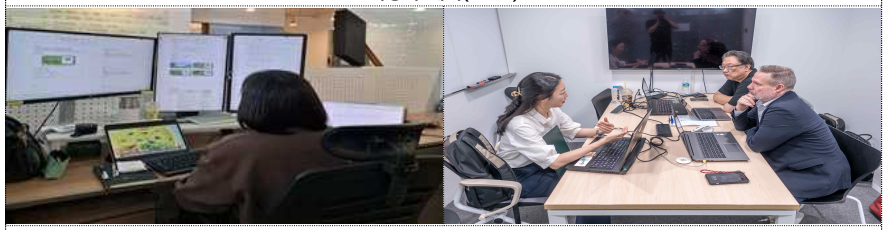
예선(1,2차) 평가(8.14., 8.22.)

멘토링(8.26.~9.16.)



본선(3,4차) 평가(9.17., 9.19.)

시상식 개최(11.12.)



후속지원(10.1.~12.31.)

□ '25년도 대비 주요 변경사항(안)

< '25년도 대비 주요 변경사항 >

구분	2025년	2026년
대회 명칭	가상융합서비스 개발자 경진대회	AI·가상융합(XR) 서비스 개발자 경진대회
규모	과기정통부장관상(4점) 등 36점 시상 상금 1.2억원(정부 0.7억원, 민간 0.5억원)	부총리 겸 과기정통부장관상(4점), **NIPA 원장상(4점)**, RAPA 협회장상(2점) 등 **33점** ※ **상금 0.78억원(정부 0.4억원**, 민간 0.38억원)
평가 절차	**1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 멘토링 → 3차 발표평가 → 4차 최종평가**	**서류평가 → 멘토링 → 발표평가 → 최종평가**
평가 항목	부문별 단일 평가항목 (개발자, 크리에이터 공통)	**부문별 차별화된 평가항목 적용** **(개발자, 크리에이터 별도)**
아카데미 연계	교육생 의무 출품	교육생 **자율** 출품
행사	KMF 연계 시상식 및 전시관 운영	**단독 시상식 운영**
우수작 홍보	기획기사 및 카드뉴스 제작	**기획기사 및 카드뉴스 제작, 과기정통부 SNS 홍보**

□ '26년도 대회 개요(안)

○ **(주최/주관)** 과학기술정보통신부 / 정보통신산업진흥원, 한국전파진흥협회

○ **(후원)** Roblox, 넥슨코리아, 유니티테크놀로지스코리아, 업스테이지, 오버데어코리아, 벌스워크, 듀코젠, 디아리움, 심스리얼리티, 시넥스, 하이퍼클라우드, 뉴작, 우리덜, 베스트텍, AI·XR 얼라이언스(총 15개사)

※ (민간후원) 현금(상금 38백만원) 및 현물(HW/SW 등 14백만원)

○ **(대회기간) 2026. 5. 13. ~ 9. 30.**

○ **(참가부문) 개발자 / 크리에이터**

○ **(참가자격)** AI·가상융합(XR) 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 **누구나**

○ **(참가분야) 성인(지정/자유과제), 학생(지정/자유과제)**

- **(성인) 19세 이상의 개인**(대학(원)생, 예비창업자 등) 및 **국내 법인**

※ 법인의 경우, 공고일 기준 법인설립 후 1년 이내 기업만 참여 가능

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

○ **(대회 방식)** 국내·외 기업이 **SW 창작도구**를 제공하고, 참가자들은 이를 활용해 **AI·가상융합(XR) 서비스 기획·제작 등 전 과정 과제**수행

- **과제별 맞춤형 교육** 및 **기술지원, 전문가 멘토링**을 거쳐 산출된 결과물을 대상으로 **발표 및 현장시연**을 통해 **최종 수상작 선정**

○ **(참가혜택)** 참가팀 대상으로 **개발 장비 및 교육 지원**

ㅇ **(개발장비)** 삼성 갤럭시 XR(1), Apple Vision Pro(2), Meta Quest3(10), Meta Quest2(15), HTC VIVE Pro(2), Microsoft HoloLens2(1), Meta Quest3S(2), 개발용 노트북(2) 등 35개

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

ㅇ **(교육지원)** 참가자 전원에게 가상융합기술 아카데미 교육강좌(XR, AI 등 170편 이상) 제공 및 선착순 모집을 통해 LLM API $50 크레딧(업스테이지 LLM Solar 100명 등), 시험 응시지원(유니티 인증 '게임 개발자 시험(어소시에이트)' 응시권 10명 등)

○ **(시상규모) 부총리 겸 과기정통부 장관상**(4), NIPA원장상(4), RAPA 협회장상(2) 등 **총 33점 시상, 총 상금 0.78억원(정부 0.4억원, 민간 0.38억원)**

○ **(후속지원) 대회 수상자**에게는 **인턴십** 및 **창업컨설팅 지원, K-디지털 그랜드 챔피언십 참여, 후원기업과 공동사업화 등 기회 제공**

□ 평가 및 수상작 시상

○ **(평가절차) 서류평가**(서면)에서 선정한 수상작의 **3배수 팀을** 대상으로 **멘토링***(2주간 진행)을 거친 이후 **발표평가**(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(27개 내외), **최종평가**(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 **최종 수상작 선정(33개)**

* 과제별 맞춤형 멘토를 지정하여 결과물 고도화 및 사업화 가능성 등 제고

< 선정평가 세부절차(안) >

예선	본선		
서류평가 (서면)	멘토링	발표평가 (발표/시연)	최종평가 (발표/시연)
기술별 전문가 (평가위원)	전문 멘토	기술별 전문가 (평가위원)	기술별 전문가 (평가위원)
· 개발보고서 검토 · 앱 실행파일 검토 · 시연동영상 검토 · 3배수 선정	· 온·오프라인 멘토링 · 개발 주제/기술 멘토링 · 1:1 맞춤형 멘토링	· 비대면 평가 · 발표 및 시연 · 제출자료 검토 · 수상 후보작선정	· 대면 평가 · 과제별 1순위팀 대상 · 발표 및 시연 · 제출자료 검토 · 대상 및 최우수상 등 최종 선정

○ **수상작 발표 및 시상(안)**

- **(결과발표)** 홈페이지 공지 및 수상자 개별통지
- **(시 상)** '26. 9. 30.(수), 가상융합산업 허브(판교) 첨단공연장
- **(시상규모)** 총 33점(총 상금 0.78억원)

□ 후속지원(안)

○ **대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속지원**

① **(인턴십)** 대회 **성인부** 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 **면접 평가**하여 **인턴십 지원**(10월~12월)

- **(지원내용)** 인턴십(기업 100% 지원)

② **(창업컨설팅)** 대회 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 **컨설팅 등 창업지원**(10월~12월)

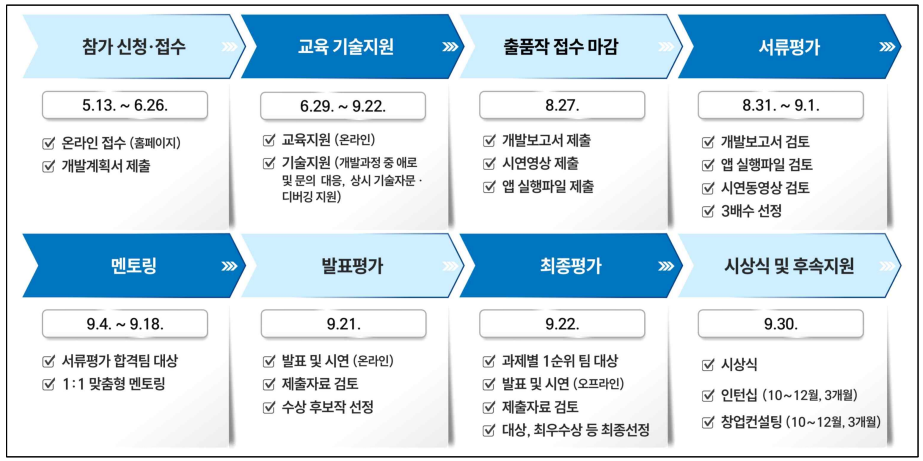
- **(지원내용)** 창업컨설팅(IR 발표자료 제작 및 전문가 컨설팅) 제공

③ **(K-디지털 그랜드 챔피언십)** 대회 최우수 수상팀에게 **'K-디지털 그랜드 챔피언십' 참여기회 제공**(11월~12월)

④ **(성과확산) 수상자**에게는 후원기업과 **공동사업화 기회 제공 및 취업 혜택 제공, 결과물 홍보**(언론홍보, 카드뉴스 제작)

□ 추진일정

○ **추진일정(안)**



※ 상기 일정은 상황에 따라 변경될 수 있음

□ 지원체계(안)

□ 주요 역할(안)

구분	주요업무
과학기술정보통신부	○ 정책 방향, 기본계획 수립 ○ AI·가상융합(XR) 제작 저변 확대 · 우수 인재발굴
운영위원회	○ 주관기관과 후원기업, 산·학·연 전문가로 운영위원회 구성 ○ 대회 규정 및 일정 등 의결사항 결정 ○ 대회 홍보 및 의견수렴
정보통신산업진흥원 (NIPA)	○ AI·가상융합(XR) 서비스 개발자 경진대회 운영 관리 ○ 대회 홍보
한국전파진흥협회 (RAPA)	○ 추진계획 수립 및 기획·운영 ○ 후원기업 모집·관리 및 대회 운영 ○ 홍보, 평가, 멘토링, 성과확산, 민원 대응

참고1 대회 과제 구성(안)

부문	분야	과제	번호	과제명	후원기업
개발자	성인	지정과제	1	'XR/공간컴퓨팅 기기'를 활용한 자유 창작 콘텐츠 개발(교육/정신건강/힐링/사회문제 해결 분야 중 택1)	㈜듀코젠
			2	'유니티/언리얼'을 활용한 교육 콘텐츠 개발(AI 활용)	㈜디아리움
			3	'모바일/PC/HMD'를 활용한 실생활용 디지털 패션 콘텐츠 및 서비스 개발	㈜심스리얼리티
			4	'애플 비전프로/메타 AI글래스'를 활용한 실감형 바이오·생명과학 교육용 MR 콘텐츠 개발	㈜시넥스
			5	'AR 네비게이션'에서 활용 가능한 자유 창작 콘텐츠 개발	㈜하이퍼클라우드
			6	기능성 피트니스 XR 보드게임 'SportRack' 신규 스포츠 콘텐츠 개발(교육형 XR 콘텐츠 확장)	㈜뉴작
			7	'VR게임스테이션'을 활용한 멀티플레이 협동형 어린이 XR 콘텐츠 개발	㈜우리덜
			8	XR UAM 교육 콘텐츠 개발	㈜베스트텍
		자유과제	9	AI·XR 기술 등을 활용한 융합서비스 개발	-
	학생	자유과제	10	AI·XR 기술 등을 활용한 융합서비스 개발	-
크리에이터	성인	지정과제	11	'로블록스'에서 활용 가능한 새로운 형태의 게임 개발	Roblox
			12	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 디펜스 장르 월드 개발	㈜넥슨코리아
			13	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 방치형 장르 월드 개발	㈜넥슨코리아
			14	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 플랫포머 장르 월드 개발	㈜넥슨코리아
			15	'오버데어 스튜디오'를 활용한 카툰/애니메이션 컨셉의 액션 게임 개발	㈜오버데어코리아
			16	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	벌스워크㈜
	학생	지정과제	17	'로블록스'에서 활용 가능한 새로운 형태의 게임 개발	Roblox
			18	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	㈜넥슨코리아
			19	'로블록스'에서 활용 가능한 '과학의 원리'를 소재로 한 콘텐츠 개발(AI 활용)	㈜디아리움
			20	'오버데어 스튜디오'를 활용한 카툰/애니메이션 컨셉의 액션 게임 개발	㈜오버데어코리아

참고2 대회 시상내역(안) 정부 · 기관

부문	분야	구분			훈격	개수	상금
개발자 (14)	성인 (11)	전체 (2)		대상	부총리 겸 과학기술정보통신부장관상	1	1,000만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	500만원
		지정과제 (8)	과제1	우수상	㈜듀코젠 대표상	1	200만원
			과제2	우수상	㈜디아리움 대표상	1	200만원
			과제3	우수상	㈜심스리얼리티 대표상	1	200만원
			과제4	우수상	㈜시넥스 대표상	1	200만원
			과제5	우수상	㈜하이퍼클라우드 대표상	1	200만원
			과제6	우수상	㈜뉴작 대표상	1	200만원
			과제7	우수상	㈜우리덜 대표상	1	200만원
			과제8	우수상	㈜베스트텍 대표상	1	200만원
		자유과제 (1)	과제9	우수상	한국전파진흥협회장상	1	200만원
	학생 (3)	자유과제 (3)	과제10	대상	부총리 겸 과학기술정보통신부장관상	1	600만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	300만원
				우수상	한국전파진흥협회장상	1	200만원
소계						14	4,400만원
크리에이터 (19)	성인 (9)	전체 (2)		대상	부총리 겸 과학기술정보통신부장관상	1	400만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	300만원
		지정과제 (7)	과제11	우수상	Roblox 대표상	2	400만원 (200만원x2점)
			과제12	우수상	㈜넥슨코리아 대표상	1	200만원
			과제13	우수상	㈜넥슨코리아 대표상	1	200만원
			과제14	우수상	㈜넥슨코리아 대표상	1	200만원
			과제15	우수상	㈜오버데어코리아 대표상	1	200만원
			과제16	우수상	벌스워크㈜ 대표상	1	200만원
	학생 (10)	전체 (2)		대상	부총리 겸 과학기술정보통신부장관상	1	300만원
				최우수상	정보통신산업진흥원장상	1	200만원
		지정과제 (8)	과제17	우수상	Roblox 대표상	3	300만원 (100만원x3점)
			과제18	우수상	㈜넥슨코리아 대표상	3	300만원 (100만원x3점)
			과제19	우수상	㈜디아리움 대표상	1	100만원
			과제20	우수상	㈜오버데어코리아 대표상	1	100만원
소계						19	3,400만원
합계						33	7,800만원

붙임1 세부 추진 계획(안)

① 운영기획(1월~5월)

○ **(사무국 운영)** 창의적, 혁신적 아이디어를 AI·가상융합(XR) 서비스를 기반으로 구현될 수 있는 대회 설계 및 지원방안* 마련 등

* 후원사 및 참가자 모집, 온·오프라인 교육과정 설계, 맞춤형 멘토링, 개발장비 지원 등

※ 운영 채널 : (온라인) 홈페이지, (오프라인) 유선, (SNS) 유튜브 등 활용

○ **(운영위원회)** AI·가상융합(XR) 서비스 및 ICT 전문지식과 실무·기술을 두루 겸비한 산·학·연 전문가와 후원기업 등으로 구성된 운영위 구성

* 대회 운영의 효율화, 대외 홍보활동, 수상자 지원, 발전방안 등 수립

○ **(후원기업 모집)** 지정과제/자유과제 상금·상장 후원, 개발 장비 등 현물 후원, 멘토링, 대회 홍보, 시상, 기타 지원 등 후원기업 모집

○ **(평가방안 마련)** 예선·본선에 걸친 평가절차 및 과제에 대한 세부 평가지침 등을 수립하여 공정하고 우수한 수상작 선정(총 33점)

② 교육 및 기술지원(6월~9월)

○ **(교육지원)** AI·가상융합(XR) 서비스 개발 및 창작을 위한 초·중급자들의 이해를 돕기 위해 전공별* 온라인 교육강좌 제공(170편 이상)

* XR(Unreal/Unity), AI, 백엔드, TA 등 가상융합기술 아카데미 온라인 교육과정 계정 제공

- 지정과제 수행을 위한 온라인 교육 자료 및 개발 장비, 개발도구 등을 제공하여 맞춤형 교육 서비스 지원

○ **(기술지원)** 지정/자유과제 개발과정 중 애로 및 문의 대응

※ 상시 기술자문·디버깅 지원(전화/이메일 등)

※ 각 과제별 기술대응 담당자가 별도 대응

③ 평가 및 멘토링(8월~9월)

○ **(평가) 서류평가**(서면)에서 수상작의 **3배수 팀을** 선정 후, **멘토링**(2주간 진행)을 거친 이후 **발표평가**(발표/시연)에서 수상 후보작 선정(27개 내외), **최종평가**(발표/시연)를 통해 대상 및 최우수상 등 **최종 수상작 선정(33개)**

- **(서류평가)** 제출자료(서면) 상의 평가항목에 따라 **최종 수상작의 3배수 규모의 고득점을 획득한 팀**을 우선순위로 **선발**

※ 평가대상 : 개발보고서, 앱 실행파일, 시연 동영상(2분 이내)

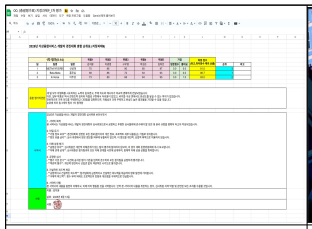
- **(발표평가) 전문가 멘토링을 통해 산출된 결과물을 대상**으로 **발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을** 통해 **수상 후보작 선정**

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

- **(최종평가) 과제별 1순위 팀**을 대상으로 **발표 및 개발 콘텐츠/서비스 시연을** 통해 대상 및 최우수상 등 **최종 수상작 선정(33개)**

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

○ **(평가방법)** '평가위원'이 항목별 구분평가를 시행하고, 평가위원의 **최고·최저 점수를 제외한 점수의 평균으로 최종 결과점수 산출**



< 서류평가 >

< 발표평가 >

< 최종평가 >

○ **(평가 기준) 개발자 부문 평가항목**과 **크리에이터 평가항목**을 기준으로 평가

< 개발자 부문 평가 항목 >

구분	평가항목	평가 기준	배점
기획 및 개발 계획 (20)	기획의 우수성, 창의성	o 프로젝트 아이디어의 독창성 및 기존 서비스 대비 차별성 o 문제 정의의 명확성 및 해결 방향의 적절성 o 개발 범위, 방법, 추진 전략의 구체성과 실현 가능성	20
서비스 경쟁력 (60)	기술 구현 및 시스템 구성	o 적용 기술(AI, XR 등)의 적절성 및 구현 수준 o 시스템 아키텍처 구성 및 기술 간 연계의 완성도 o 최신 기술 활용 및 기술적 도전 수준	15
	AI 활용도 및 혁신성	o AI 기술 적용의 적절성 및 서비스 내 기여도 o 생성형 AI 등 최신 기술 활용 수준 및 차별성 o AI 기반 기능의 실용성 및 사용자 가치 창출 여부	15
	서비스 품질 및 완성도	o 서비스의 안정성, 실행 가능성 및 완성도 수준 o 주요 기능 구현 여부 및 전반적인 품질 수준 o 실제 서비스로 확장 가능한 수준의 구현 여부	15
	사용자 경험(UI/UX)	o 사용자 관점에서의 직관적 인터페이스 설계 여부 o 서비스 이용 흐름의 편의성 및 접근성 o 사용자 경험 개선을 위한 설계 및 구현 수준	10
	시장성 및 경쟁력	o 기존 서비스 대비 경쟁력 및 차별화 요소 o 사용자 수요 및 시장 적용 가능성 o 사업화 또는 실사용 가능성	5
과제수행 충실성 (20)	일정관리 및 수행관리	o 개발 일정 준수 여부 및 프로젝트 관리 적절성 o 개발 과정의 체계성 및 수행 성실도 o 협업(팀 프로젝트)의 효율성 및 역할 분담	10
	목표달성도	o 초기 목표 대비 결과물 달성 수준 o 정량·정성 목표의 충족 여부 o 결과물의 완성도 및 목표 일치성	10
합 계			100

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

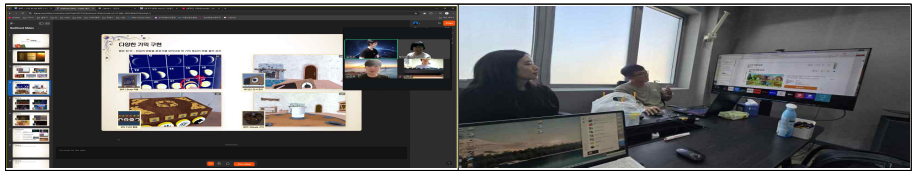
< 크리에이터 부문 평가 항목 >

구분	평가항목	평가 기준	배점
콘텐츠 기획력 (20)	기획의 우수성, 창의성	o 콘텐츠 아이디어의 독창성 및 기존 콘텐츠와의 차별성 o 타겟 사용자 정의 및 이용 시나리오의 구체성 o 콘텐츠 구조, 흐름 및 기능 설계의 논리성과 완성도	20
사용자 경험 (25)	몰입도 및 재미	o 사용자의 몰입도를 유도하는 구성 및 흥미 요소의 적절성 o 반복 플레이 및 지속 이용을 유도하는 게임성·인터랙션 설계 o UI/UX의 직관성 및 사용자 편의성	25
플랫폼 활용도 (15)	플랫폼 적합성 및 활용성	o UGC 플랫폼 기능 활용 수준 o UGC 제작 도구 및 엔진 기능의 적절한 활용 여부 o 플랫폼 특성(커뮤니티, 인터랙션 등)을 반영한 콘텐츠 설계	15
AI 활용도 및 창의성(15)	AI 활용도 및 창의성	o 생성형 AI 및 AI 기능 활용의 적절성, 완성도 o AI 기반 NPC, 인터랙션, 콘텐츠 생성 등 AI 요소의 창의적 활용 수준 o AI 기술이 사용자 몰입감·재미·콘텐츠 경험 향상에 기여하는 수준	15
완성도 및 구현력 (15)	콘텐츠 품질 및 안정성	o 주요 기능의 구현 여부 및 전반적인 완성도 수준 o 오류 발생 여부 및 실행 안정성 o 시연 가능 수준 및 실제 서비스 구현 가능성	15
확산 및 성장성 (10)	사용자 반응 및 서비스 확장성	o 사용자 유입 가능성 및 대중적 흥미 유발 수준 o 실제 사용자 반응(방문, 플레이, 피드백 등)을 고려한 성과 수준 o 커뮤니티 확장 및 지속적인 업데이트 가능성	10
합 계			100

※ 동점 팀이 발생할 경우, **'사용자 경험'** 항목의 고득점자를 우선 순위자로 선정

○ **(멘토링)** 예선을 통과해 선출된 팀을 대상으로 과제별, 1:1 맞춤형 멘토를 지정하여 결과물 고도화 및 사업화 가능성 등을 제고

※ 기획, 개발, 사업화 분야 전문가 매칭을 통해 멘토링 실시(2주)



④ 대회 시상식(9월)

○ **(시상식)** 단독 시상식을 운영하여 시상(9.30.)

⑤ 후속지원(10월~12월)

□ 후속지원

○ **대회 수상팀의 역량강화 및 성과확산을 위한 후속지원**

① **(인턴십)** 대회 **성인부** 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 **면접 평가**하여 **인턴십 지원**(10~12월)

- **(지원내용)** 인턴십(기업 100% 지원)

② **(창업컨설팅)** 대회 **수상팀** 중 창업 희망팀을 대상으로 **컨설팅 등 창업지원**(10~12월)

- **(지원내용)** 창업컨설팅(IR 발표자료 제작 및 전문가 컨설팅) 제공

③ **(K-디지털 그랜드 챔피언십)** 대회 최우수 수상팀에게 **'K-디지털 그랜드 챔피언십' 참여기회 제공**(11~12월)

④ **(성과확산) 수상자**에게는 후원기업과 **공동사업화 기회 제공 및 취업 혜택 제공, 결과물 홍보**(언론홍보, 카드뉴스 제작)

붙임2 홍보 계획(안)

◈ **참가자 유입도가 높은 학생 및 대학생 등 청소년에게 노출도가 높은 온·오프라인 채널 중심 집중 홍보 추진**

* 인플루언서 및 SNS 광고 순으로 참가자 유입도가 높음(25년 대회)

□ 오프라인 홍보(5월 13일~)

○ **(홍보물 우편 발송) 대학**(ICT학과), **고등학교**(특성화 및 마이스터고), **전국 시도 교육청**(서울특별시 및 17개 교육청 등), **유관기관 공문 및 포스터 발송**

□ 온라인 홍보(5월 13일~)

○ **(SNS 홍보) 인스타그램** 및 **유튜브 채널 운영**을 통한 홍보

○ **(인플루언서 활용) 크리에이터**(로블록스 선생님) 등 정보전달 효과가 큰 **인플루언서 활용 홍보**

○ **(배너광고)** SNS(인스타그램, 페이스북, 구글, 유튜브) **온라인 배너광고를 통한 홍보**

○ **(이벤트 개최) 선착순 접수 참가팀 모집 홍보**을 통해 **경품 증정 이벤트 개최**

○ **(게시물 포스팅) 학교**(초·중·고·대학(원)) 및 **SW/코딩 학원 커뮤니티 게시판, 후원사·개발자·공모전·취업 관련 사이트**에 홍보

○ **(전자메일 발송) AI·XR 얼라이언스 뉴스레터**, 역대 **대회 참가자** 및 **아카데미 교육생, 가상융합기술 랩**(교수 및 연구원), **관련 기관** 등에 **홍보**

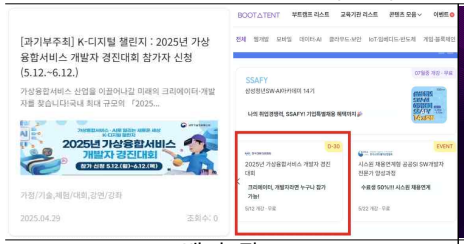
□ 주요 홍보물 예시(안)

○ 오프라인

홍보물 우편 발송 및 포스터 부착

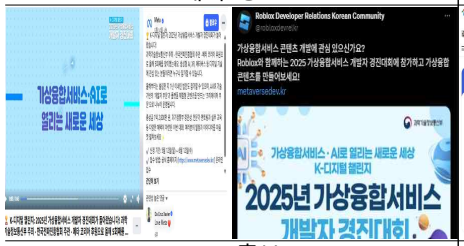
○ 온라인

인플루언서 활용 홍보영상 업로드

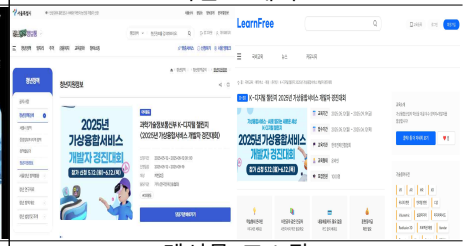


배너 광고

이벤트 개최



SNS 홍보



게시물 포스팅

□ 온 · 오프라인 홍보 세부계획(안)

순	구분	항목	비고	일정	배포수
1	오프라인	홍보물 우편 발송 (포스터, 공문)	o 대학교, 특성화·마이스터고, 전국 시·도 교육청, 유관기관	5.13. ~ 6.26.	150곳
2	온라인	인플루언서 활용	o 크리에이터(로블록스 선생님) 등 인플루언서 활용 홍보영상 업로드		1곳
3		온라인 배너광고	o 메타(인스타그램·페이스북), 구글, 유튜브(일반인 대상 SNS)		-
4		이벤트 개최	o 참가 신청 접수팀 선착순 이벤트		50팀
5		SNS	o 대회 홍보를 위한 후원사 및 운영사무국 SNS 활용 홍보 - 인스타그램, 유튜브 채널 운영		-
6		게시물 포스팅	o (SW학원) SBS게임아카데미, 더모션아카데미 등		100곳 이상
			o (공모전) 대티즌, 링커리어, 씽굿, 씽유, 올콘 등		
			o (커뮤니티) 취준생, 취업대학교, 독취사 등		
7		전자메일 발송	o AI·XR 얼라이언스 뉴스레터		-
			o 역대 대회 참가자 및 아카데미 교육생, 가상융합기술 랩 교수 및 연구, 관련 기관 등		
8		언론홍보	o 과기정통부 보도자료, 후원 및 협력사 언론보도		-
합계					

붙임3 「2026년 AI · 가상융합(XR) 서비스 개발자 경진대회」 포스터