

보도시점 2025. 5. 12.(월) 12:00
(2025. 5. 13.(화) 조간)

배포 2025. 5. 12.(월) 09:00

가상융합산업의 혁신을 이끌 우수 창작자·개발자 발굴

- 2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 개최, 6.12일까지 참가자 모집
- 메타·로블록스·한국퀵컴 등 세계적 정보통신 대기업(글로벌 빅테크) 후원, 총 상금 1.28억 원 규모
- 수상자(팀)에게 후원기업 직무실습(인턴십), 창업 자문(창업컨설팅) 등 후속 지원 제공

과학기술정보통신부(장관 유상임, 이하 '과기정통부')는 한국전파진흥협회(협회장 홍범식)와 함께 국내 가상융합서비스 제작 저변 확대와 우수 인재발굴·육성을 위해 「한국형 디지털 경진대회(K-디지털 챌린지) : 2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회*」를 5월 12일부터 개최한다고 밝혔다.

* 기존 '가상융합서비스(메타버스) 개발자 경진대회'가 가상융합산업 진흥법 상의 용어를 반영하여 '가상융합서비스 개발자 경진대회'로 명칭 변경

올해로 5회째를 맞는 '가상융합서비스 개발자 경진대회'는 가상융합서비스·자료(콘텐츠) 개발에 관심 있는 성인과 학생 누구나 참가할 수 있다. 참가자들은 가상융합서비스 관련 국내외 기업의 소프트웨어 저작도구를 활용해 특정 주제에 대해 개발하는 지정과제 또는 형식·주제에 제한이 없는 자유과제에 참여하여 서비스 기획부터 제작까지 수행하게 된다.

※ (참가분야) 성인(19세 이상의 개인 및 법인), 학생(19세 미만 청소년)

올해부터는 가상융합서비스 분야 신생기업의 우수 서비스 발굴·육성을 위해 법인(설립 1년 이내) 참여를 허용한다. 또한, 인공지능, 확장현실(XR) 기술 등을 활용한 가상융합서비스를 개발하는 '개발자 부문'과 국내·외 가상융합서비스 온라인 체제 기반(플랫폼) 내에서 체험 가능한 자료(콘텐츠)를 개발하는 '창작자(크리에이터) 부문'을 구분하여 운영한다.

또한, 국제 가상융합서비스 온라인 체제 기반(플랫폼) 회사인 Roblox(본사)와 국내 주요 온라인 체제 기반(플랫폼)인 ‘메이플스토리월드’를 운영하는 넥슨코리아가 처음으로 후원기업으로 참여하였고, Meta(본사), 한국퀄컴, 유니티테크놀로지스코리아 등 세계적 기업들도 지난해에 이어 올해에도 연속하여 참여함으로써 행사의 의미를 더할 예정이다.

※ (후원) Meta(본사), Roblox(본사), 넥슨코리아, 한국퀄컴, 유니티테크놀로지스코리아, 잭, 오버데어코리아, 벨스워크, 베스트텍, 로보로보, 스코넥엔터테인먼트, 유틸플러스 인터랙티브, 미타운, 듀코젠, 디아리움, 심스리얼리티, 메타버스 얼라이언스(총 17개사)

이번 경진대회는 5월 12일부터 6월 12일까지 참가자를 모집하고, 6월 19일 온라인 설명회를 진행할 계획이다. 이어서 8월 12일 출품작 접수를 마감 후, 예선 심사를 통해 70여개팀을 선정하되, 본선 심사를 거쳐 9월 19일 최종 수상작 38개(개발자 부문 20개(성인 14개, 학생 6개), 창작자(크리에이터) 부문 18개(성인 8개, 학생 10개))를 선정한다.

최종 선정된 38개 우수팀에게는 총 1억 2,800만 원의 상금과 과학기술 정보통신부장관상(4점), 한국전파진흥협회장상(4점), 한국메타버스산업협회장상(4점), 후원기업대표상(26점)을 수여할 예정이다.

경진대회에 참여하는 이들에게는 170개 이상의 다양한 온라인 가상융합 서비스 개발 교육 자료(콘텐츠)*를 포함, 개발 장비**와 애로사항 해결을 위한 기술지원도 상시 제공한다. 또한 본선 진출팀(약 70여개)에게는 외부전문가 및 후원기업이 지도자(멘토)로 참여하는 1:1 자문(멘토링)을 통해 개발 결과물을 고도화하고 사업화 가능성을 높일 수 있는 기회를 제공한다.

* (교육 강좌) 온라인 가상융합서비스·인공지능 개발 교육 영상 170개 이상

** (개발 장비) 애플 비전 프로, 메타 퀘스트3 등 30여개

최종 선정된 수상팀의 역량 강화와 취·창업을 위한 후속지원도 이루어진다. 기업설명회(IR) 자료 제작 및 개발공간 지원, 해당 후원기업과의 공동 사업화, 직무실습(인턴십) 등의 혜택을 제공할 예정이며, 가장 우수한 성적을 거둔 수상팀에게는 민·관 디지털 분야 경진대회 우승자들이 참여하는 왕중왕전인 한국형 디지털 왕중왕전(K-디지털 그랜드 챔피언십)* 참여 기회도 제공할 계획이다.

* 총 30개의 민·관 디지털 창업경진대회 우승자가 참여하여 경쟁하는 왕중왕전으로 결선 진출팀(7개)에게 입주공간, 기술지원, 투자유치, 해외진출 등 다양한 창업 지원 혜택 제공

과기정통부 황규철 소프트웨어정책관은 “최근 국제 가상융합서비스 온라인 체제 기반(플랫폼)에서 생성형 인공지능(AI)을 기반으로 한 서비스들이 등장하면서, 콘텐츠 제작의 효율성과 창의성이 크게 향상되어 창작자들이 더욱 쉽게 참여할 수 있는 환경이 조성되고 있다.”고 강조하며, “이번 대회를 통해 창의적 아이디어와 열정을 가진 창작자와 개발자들이 자신의 역량을 마음껏 발휘하여 가상융합산업의 주역으로 성장하길 기대한다.”고 밝혔다.

한편, 「한국형 디지털 경진대회(K-디지털 챌린지) : 2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회」와 관련된 자세한 정보는 한국전파진흥협회(www.rapa.or.kr)와 가상융합서비스 개발자 경진대회 누리집(www.metaversedev.kr)를 통해 확인할 수 있다.

◆ 동 보도자료는 과기정통부 2025년 업무계획 디지털 분야 구호인 **인공지능으로 디지털 대전환** 기치 하에 추진되는 일련의 정책을 설명하는 자료입니다. 인공지능 3대 강국 도약을 위해 국민, 기업 등 정책 고객과 적극적으로 소통하면서 정책을 추진하겠습니다.

담당 부서	소프트웨어정책관 디지털콘텐츠과	책임자	과 장	설재진 (044-202-6350)
		담당자	사무관	윤진수 (044-202-6356)
관련 기관	한국전파진흥협회 메타버스아카데미	책임자	팀 장	권순성 (02-317-6198)

내일을 만드는 과학기술
내일을 채우는 디지털·AI

더 아픈 환자에게 양보해 주셔서 감사합니다
가벼운 증상은 동네 병·의원으로

대한민국
지·채·브리핑

OPEN
공공누리 공공저작물 자유이용허락

- (주최/주관) 과기정통부 / RAPA, K-META, NIPA
- (후원) Meta(본사), Roblox(본사), 넥슨코리아, 한국윌컴, 유니티테크놀로지스코리아, 줍, 오버데어코리아, 벨스워크, 베스트텍, 로보로보, 스코넥엔터테인먼트, 유티플러스인터랙티브, 미타운, 듀코젠, 디아리움, 심스리얼리티, 메타버스 얼라이언스(총 17개사)
 - ※ (민간후원) 현금(상금 58백만원) 및 현물(HW/SW 등 29백만원)
- (대회기간) 2025. 5. 12. ~ 9. 19.
- (참가부문) 개발자 / 크리에이터
- (참가자격) 가상융합서비스 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 누구나
- (참가분야) 성인(지정/자유과제), 학생(지정/자유과제)
 - ※ 단, 개발자 부문 학생 참가팀의 경우 자유과제 신청만 가능
 - (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)
- (시상규모) 과기정통부장관상(4), 한국전파진흥협회장상(4), 한국메타버스산업협회장상(4) 등 총 38점 시상, 총 상금 1.28억원(정부 0.7억원, 민간 0.58억원)
- (후속지원) 대회 수상자에게는 인턴십 및 창업컨설팅 지원(10~12월), K-디지털 그랜드 챔피언십 참여(11~12월), 후원기업과 공동사업화 등 기회 제공
 - ※ (인턴십) 대회 성인부 수상팀 중 후원기업 인턴십 희망자를 대상으로 면접 평가하여 인턴십 지원(세전 월 급여 250만원), (창업컨설팅) 대회 수상팀 중 창업 희망팀을 대상으로 창업공간 및 창업컨설팅(IR 자료 제작) 지원
- 추진일정(안)



참고1

대회 과제 구성

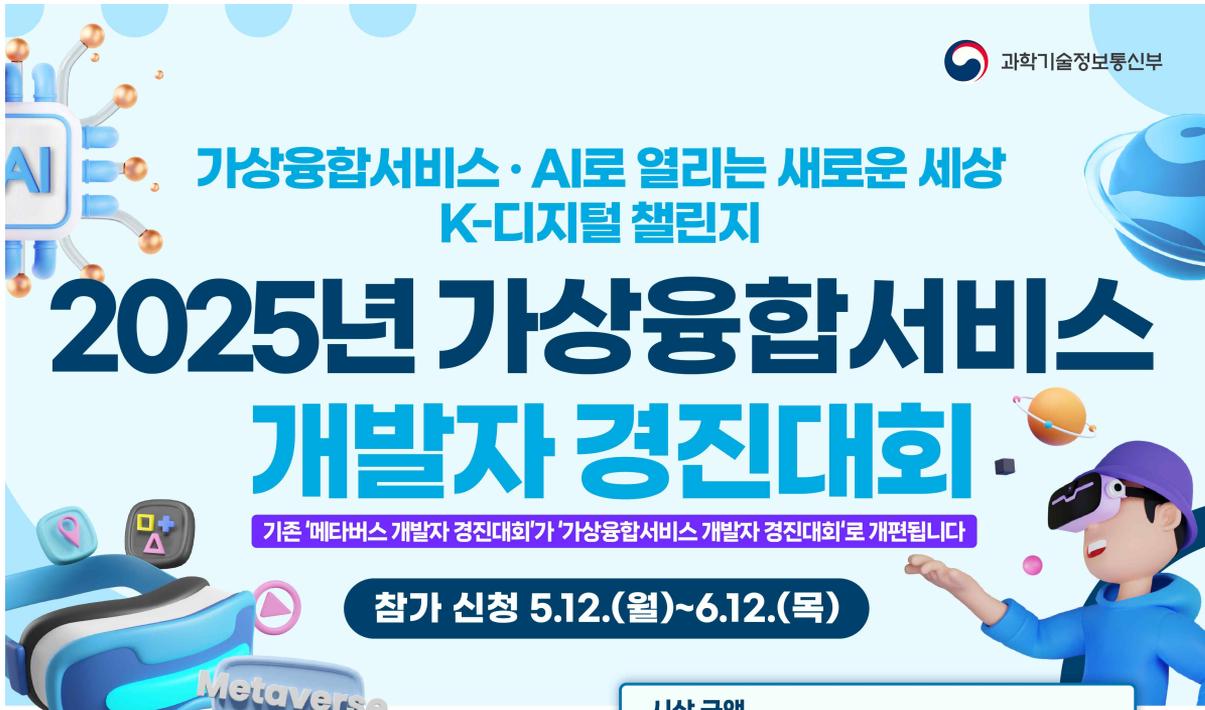
부문	분야	과제	번호	과제명	후원기업
개발자	성인	지정 과제	1	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 XR 앱 개발 (게임+교육/게임+의료/게임+관광 등)	Meta
			2	'스냅드래곤 스페이스'에서 활용 가능한 교육/소셜플랫폼/ 게임/의료/건강/리테일 등의 특화 메타버스 VR/MR 콘텐츠 개발	한국윌컴(유)
			3	'메타 퀘스트3'에서 활용 가능한 MR 교육 콘텐츠 개발	(주)베스트텍
			4	'Meta Quest' 및 '태블릿'에서 활용 가능한 캐릭터 기반 교육용 코딩게임 개발	(주)로보로보
			5	'메타 퀘스트'에서 활용 가능한 인터랙티브 게임 및 일상 생활용 콘텐츠 개발	(주)스코넥 엔터테인먼트
			6	'애플 비전프로'에서 활용 가능한 자유 창작 콘텐츠 개발 (교육/정신건강/힐링/사회문제 해결 분야 중 택1)	(주)듀코젠
	자유 과제	7	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	Meta, (주)미타운, (주)심스 리얼리티	
	학생	자유 과제	8	AI, XR 기술 등을 활용한 가상융합서비스 개발	Meta
크리에이터	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	(주)넥슨코리아
			12	'오버데어'에서 활용 가능한 글로벌 청소년 타겟 UGC 게임 콘텐츠 개발	(주)오버데어 코리아
			13	'ZEP'에서 활용 가능한 교육콘텐츠 개발	(주)젍
			14	'로블록스' 및 '포트나이트'에서 활용 가능한 UGC 게임 콘텐츠 개발	벨스워크(주)
	학생	지정 과제	15	'메타 호라이즌 월드'에서 활용 가능한 월드 개발	Meta
			16	'로블록스'에서 활용 가능한 월드 개발(온라인 시민성 및 안전 챌린지)	Roblox
			17	'메이플스토리 월드'에서 활용 가능한 나만의 월드 개발	(주)넥슨코리아
			18	'오버데어'에서 활용 가능한 글로벌 청소년 타겟 UGC 게임 콘텐츠 개발	(주)오버데어 코리아
			19	'로블록스' 및 '포트나이트'에서 활용 가능한 UGC 게임 콘텐츠 개발	벨스워크(주)
			20	'로블록스'에서 활용 가능한 로보로보 타운 콘텐츠 개발	(주)로보로보
			21	'디토랜드'에서 활용 가능한 교육 콘텐츠 개발	(주)유티플러스 인터랙티브
			22	'로블록스'에서 활용 가능한 '과학의 원리'를 소재로 한 콘텐츠 개발	(주)디아리움

참고2

대회 시상내역(총 38개)

정부·기관

부문	분야	구분		훈격	개수	상금			
개발자 (20)	성인 (14)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	1,500만원		
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	1,000만원		
		지정 과제 (6)	과제1	우수상	Meta 대표상	1	300만원		
			과제2	우수상	한국퀵컴(유) 대표상	1	300만원		
			과제3	우수상	(주)베스트텍 대표상	1	300만원		
			과제4	우수상	(주)로보로로 대표상	1	300만원		
			과제5	우수상	(주)스코넥엔터테인먼트 대표상	1	300만원		
			과제6	우수상	(주)듀코젠 대표상	1	300만원		
		자유 과제 (6)	과제7	우수상	한국메타버스산업협회장상	1	300만원		
				장려상	Meta 대표상	1	100만원		
			과제8	장려상	(주)미타운 대표상	1	100만원		
				장려상	(주)심스리얼리티 대표상	1	100만원		
		학생 (6)	자유 과제 (6)	과제8	대상	과학기술정보통신부장관상	1	700만원	
					최우수상	한국전파진흥협회장상	1	500만원	
	과제9			우수상	한국메타버스산업협회장상	1	200만원		
				장려상	Meta 대표상	1	100만원		
	소계					20	7,100만원		
	크리에이터 (18)			성인 (8)	전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1
		최우수상	한국전파진흥협회장상				1	500만원	
		지정 과제 (6)	과제9		우수상	Meta 대표상	1	300만원	
과제10			우수상		Roblox 대표상	1	300만원		
과제11			우수상		(주)넥슨코리아 대표상	1	300만원		
과제12			우수상		(주)오버데어코리아 대표상	1	300만원		
과제13			우수상		(주)젍 대표상	1	300만원		
과제14			우수상		벌스워크(주) 대표상	1	300만원		
학생 (10)		전체 (2)		대상	과학기술정보통신부장관상	1	500만원		
				최우수상	한국전파진흥협회장상	1	300만원		
		지정 과제 (8)	과제8	우수상	Meta 대표상	1	200만원		
			과제9	우수상	Roblox 대표상	1	200만원		
			과제10	우수상	(주)넥슨코리아 대표상	1	200만원		
			과제11	우수상	(주)오버데어코리아 대표상	1	200만원		
			과제12	우수상	벌스워크(주) 대표상	1	200만원		
			과제13	우수상	(주)로보로로 대표상	1	200만원		
			과제14	우수상	(주)유티플러스인터랙티브 대표상	1	200만원		
			과제15	우수상	(주)디아리움 대표상	1	200만원		
소계					18	5,700만원			
합계					38	1억2,800만원			



과학기술정보통신부

가상융합서비스·AI로 열리는 새로운 세상 K-디지털 챌린지

2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회

기존 '메타버스 개발자 경진대회'가 '가상융합서비스 개발자 경진대회'로 개편됩니다

참가 신청 5.12.(월)~6.12.(목)

시상 금액
총 1억 2,800만원!

참가 자격

·가상융합서비스 서비스·콘텐츠 개발에 관심 있는 누구나

참가부문	참가분야	참가과제	후속지원
개발자	성인	지정과제 자유과제	후원기업 인턴십 (3개월) 참여 기회 제공 창업 컨설팅 (3개월) 제공 후원기업과 공동 사업화 기회 제공
	학생	자유과제	
크리에이터	성인	지정과제	
	학생	자유과제	

※ 1인 또는 팀 단위 신청 모두 가능(최대 5인)
 성인: 19세 이상의 개인 (대학(원)생 등) 및 법인 (창업 1년 이내 기업)
 학생: 19세 미만의 청소년 (초등학생, 중학생, 고등학생, 검정고시 합격자 등)

신청 방법

·홈페이지 (www.metaversedev.kr)를 통한 온라인 접수

참가 혜택

- 혜택 1** 개발 장비 제공
애플 비전 프로, 메타 퀘스트 등 30여개
- 혜택 2** 교육 강좌 제공
온라인 가상융합서비스·AI 개발 교육 영상 170개 이상
- 혜택 3** 기업 멘토링 제공
기획·개발·사업화 분야

수상 특징

- 특전 1** 과기정통부 장관상 및 후원사 대표상
- 특전 2** 인턴십 참여 기회 제공
- 특전 3** 창업 컨설팅 제공
- 특전 4** K-디지털 브랜드 챔피언십
- 특전 5** 공동사업화 기회 제공

대회 일정

참가 신청	출품작 접수마감	예선	멘토링	본선	시상식
5. 12. ~ 6. 12.	8. 12.	8. 14.(1차) 8. 22.(2차)	8. 26. ~ 9. 16.	9. 17.(3차) 9. 19.(최종)	11월(예정)

문의

2025년 가상융합서비스 개발자 경진대회 운영사무국

E-mail: contest@metaversedev.kr
 Tel: 070-8876-6242

신청 QR코드

