
2026년 전주MBC K-하이테크 플랫폼 가상현실 공간 창작 공모전

2026.03.30.[월]

I 과업개요

1 공모전 개요

○ 추진목적

전라북도의 건축물, 관광지, 조형물 등을 가상현실 콘텐츠로 제작하여 전북 지역 문화유산 3D 디지털 아카이브를 구축하고, 문화유산의 체계적인 보존과 디지털 기록화에 기여하고자 합니다. 나아가 디지털 기술과 문화유산의 융합을 통해 지역 관광 및 문화 활성화를 도모하고, 창의적인 3D 공간 구현 역량을 겨루는 장을 마련합니다. 이를 통해 참가자들의 기술 역량을 강화하고, 지역 디지털 콘텐츠 생태계의 지속적인 성장과 확장에 이바지하고자 합니다.

○ 공모명 : 제2회 가상현실 공간 창작 공모전

○ 공모주제 : 전북의 과거를 미래로 : 전북의 역사·문화·자연을 담은 디지털 공간

○ 참가대상 : 학생부(고등학교, 대학교 재학생만) / 일반부(전국민 누구나)

※ 휴학, 졸업 연기 및 유예 졸업하지 아니한 자는 학생부로 간주, 대학원생은 일반부에 포함

○ 참가형태

- 1) 개인 혹은 팀별 지원 가능(최대 4인, 팀 지원의 경우 대표자 1인으로 접수, 팀원 전원 서명 필수)
- 2) 기업체로는 참가 불가
- 3) 1팀당 한 작품만 출품 가능

○ 접수기간 : 2026.06.15.(월)~07.14(화)(한 달간)

○ 제출파일

| 구분 | 심사 항목 |
|------|--|
| 신청서류 | 1) 언리얼 엔진 프로젝트 파일 2) 작품 소개 영상(해상도 1920x1080 이상, 레터박스가 없는 가로형(Landscape), 재생 시간 30초 이상) 3) 참가신청서 4) 개인동의서(팀 일시 모두 동의 필요) |

※ 학생부는 추가로 학생증 또는 재학증명서 제출 필요

※ 입상자는 차후 상금 입금 및 저작권 동의를 위해 신분증 사본, 통장 사본, 서약서 제출

○ 주관 : 전주MBC K-하이테크 플랫폼, 전북대학교SW중심대학사업단

2 공모전 시상

○ 시상내역(총 1,100만 원 상당 시상품 수여, 7팀)

| 항목 | | 수상작 수 | 시상내용 |
|-----|------|-------|-----------------|
| 대상 | | 1 | 맥북(300만원 상당) |
| 일반부 | 최우수상 | 1 | 그래픽카드(200만원 상당) |
| | 우수상 | 2 | 아이패드(100만원 상당) |
| 학생부 | 최우수상 | 1 | 그래픽카드(200만원 상당) |
| | 우수상 | 2 | 아이패드(100만원 상당) |

※ 시상품은 추후 그에 준하는 상품으로 변경될 수 있습니다.

※ 시상품은 제세공과금이 부과될 수 있으며, 발생 시 이를 사전 공지 후 제세공과금은 수상자 부담으로 처리될 수 있습니다.

○ 수상혜택

- 1) 대상 수상자 도지사상 수여
- 2) 수상자별 시상품 증정
- 3) 주최 측 공식 유튜브 채널 내 수상작 홍보 및 노출 기회 제공

3 공모전 출품규격

○ 제출 파일 형식

- 1) 언리얼 엔진 제작 프로젝트 파일
 - 언리얼 엔진 5.1 이상
 - 제출 작품은 주제를 기반으로 작업한 결과물
 - 언리얼 엔진 프로젝트 파일은 압축해 'KHP_성명(팀)_작품명' 이름으로 제출
 - 제출 시 언리얼 프로젝트 파일에 있는 파일 또는 폴더 중 필요 없는 사항 제외한 모든 사항 제출(vs폴더, Binaries 폴더, DerivedDataCache 폴더, Intermediate 폴더, vsconfig 파일, .sln파일 제외)
 - 에셋의 DCC 파일(3D MAX, Maya, Blender 등), 텍스처 파일은 별도 제출 (수상자 선정 시)
 - 직접 제작한 언리얼 에셋이 있을 시 "프로젝트\Content\Cultural Assets" 폴더에 사용된 모든 에셋(스태틱 메시, 스켈레탈 메시, 머티리얼, 텍스처등)을 빠

짐없이 정리하고 프로젝트 파일에 포함해서 제출

2) 작품 소개 영상

- 작품을 소개하는 영상 제출
- 해상도 1920x1080 이상, 파일 형식은 MP4 형태로만 제출 요함
- 영상길이는 30초 이상으로 제출
- 영상 마지막 화면에는 개인(팀) 이름과 프로젝트명 텍스트 삽입
- 제작한 영상은 'KHP_성명(팀)_작품명' 이름으로 제출

3) 참가신청서

- 참가신청서 내에 인적 사항을 모두 기재해야 함(팀으로 참가 시 팀 구성원 전원의 인적 사항 필수 기재)
- 11pt, 맑은고딕체로 통일하여 한글 hwp 파일로 제출
- 자신이 만든 작품의 전체 이미지와 주요 에셋 이미지를 첨부하여 제출

4) 개인정보동의서

- 지원자는 위 동의서 내용을 모두 확인하여 서명 후 제출

4 참가 유의사항

○ 공모전 유의 사항

- 1) 응모작품은 타 공모전에서 수상하지 않은 순수 창작물이어야 함. 타 공모전 수상작, 타 저작물 표절작품 등으로 밝혀진 경우 선정에서 제외함
- 2) 접수마감 이후에는 추가 접수 및 수정이 불가하며, 기재된 연락처가 불분명하여 연락이 되지 않는 경우 심사에서 제외함
- 3) 신청서 내 허위사실이 확인되었거나 필수 자료를 제출하지 않을 경우 제외
- 4) 주최자는 수상작에 대하여 시상함으로써 비영리·공익적 목적으로 수상작을 복제·전시·배포·전송 등이 가능함(단, 상업적 이용 시 저작권 당사자인 수상자와 추가 협의가 필요)
- 5) 주최자는 입상작을 사전에 고지한 목적 범위 내에서 주최자가 관리하는 홍보 매체, SNS 채널(구체적으로 특정하여 수상자와 협의 후 문제없음을 확

인한 경우만)등에 게재가 가능함

- 6) 응모하는 모든 제작물은 저작권, 지적소유권, 음원, 재산권, 대여권 등 (사진, 이미지, 음원, 영상, 폰트 등)의 이용에 법적인 문제가 없어야 하며, 원 저작자의 허락이 필요한 경우 이용 허가를 받은 후 활용해야 함. 이와 관련 분쟁 발생 시 응모자가 모든 책임을 부담함
- 7) 잘못된 개인정보로 인한 시상 및 시상품 수령의 불이익은 주최기관이 책임지지 않음
- 8) 공모전 상품은 팀원 대표자 1인이 받으며, 수상자 전원의 동의서 서명 후 증정함
- 9 입상하지 않은 응모작은 3개월 이내에 모두 폐기 처리
- 10) 지원자가 접수할 때 응모작 반환을 요구한 경우 입상하지 않은 응모작은 지원자에게 반환하되, 반환과 관련한 추가 비용이 발생하는 경우 지원자의 부담함
- 11) 지원자는 상업적 목적으로 제작되어 유통·배급된 본인의 작업물을 제출할 수 없으며, 해당 작품이 수상 작품으로 선정되어 적발될 시 시상을 취소하고 상장 및 시상품을 일체 회수 조치함
- 12) 기준에 부합하는 작품이 없는 경우, 수상작이 없을 수 있음
- 13) 수상작 중 직접 제작한 에셋은 수상자와의 협의를 통해 에셋스토어에 등록할 수 있음.(에셋스토어 등록 및 의무 게시 관련 사항은 별도의 저작권 활용 동의서 및 협약서를 통해 체결함) 이때 발생하는 모든 판매 수익은 저작권자인 수상자에게 전액 귀속됨
- 14) 에셋스토어 등록에 동의할 경우, 이는 '전북 디지털 콘텐츠 확산'이라는 공익적 목적을 위해 해당 에셋이 지속적으로 게시 및 활용되는 것에 동의하는 것으로 간주함. 주최 측은 등록 및 관리 과정에 대한 행정적 지원을 제공하며, 수상자는 이에 대한 대가로 시상품 수령과 향후 발생하는 수익권을 직접 보유함
- 15) 콘텐츠의 지속적인 확산 및 공익적 활용을 위해 등록된 에셋은 최소 5년의 의무 게시 기간을 가짐(해당 기간 종료 후 별도의 의사표시가 없을 시 자동 연장)
- 16) 에셋 스토어 등록 시 판매 수익은 수상자에게 전액 귀속되나, 공익 목적

의 최소 의무 게시 기간(5년) 내에 삭제를 요청할 경우 지급된 시상품은 환
수 조치함

○ 제출방법 및 문의

- 1) 추후 전주MBC ‘K-하이테크 플랫폼 홈페이지’ 공모전 접수 공고 내에 있는
Dropbox 링크로 파일 첨부
- 2) 문의 : 063-220-8215(전주MBC K디지털 TF) 또는 ‘전주MBC K-하이테크
플랫폼 카카오톡 채널(http://pf.kakao.com/_MxjTfG)’에 문의 글 작성

II 공모전 심사기준

○ 평가 및 선발

| 구분 | | 심사 항목 |
|----------------|-----|--|
| 심사기준 (100점) | 20 | 1. 고증 및 지역성 - 대상이 되는 전북 내 건축물이나 관광지에 대한 고증의 정확도, 지역적 특색을 반영한 재해석의 깊이 평가 |
| | 30 | 2. 기술적 완성도 - 에셋에 대한 라이팅(Lighting) 및 렌더링 품질, 최적화 수준(실시간 구동 안정성), 텍스처 및 모델링의 디테일, 블루프린트 등을 활용한 능력 |
| | 30 | 3. 시각적 조형미와 완성도 - 기획 의도 및 주제에 최적화된 컬러 시스템 활용, 그래픽 소스의 심미적 일관성, 전체적인 시각적 디테일의 완성도 - 문화유산의 대한 홍보와 가치를 얼마나 효과적으로 전달하는지 평가 |
| | 20 | 4. 활용성 및 확장성 - 실제 프로젝트 활용 적합성 및 타 플랫폼(VR/AR)으로의 확장 가능성 |
| 가점 | ~10 | * 직접 에셋을 모델링하여 제작한 경우 가점 (모델링한 작품의 양과 디테일, 텍스처, 라이팅 등을 보고 최대 10점까지 가점함) |

- 점수산출 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 평균 점수 득점 순으로 결정