

매 수	참고자료	사 진	담당부서 : 경기콘텐츠진흥원 미래콘텐츠팀
2	○	○	사업담당 : 김지현 매니저 (031-8064-1713)
			홍보담당 : 이상권 매니저 (032-623-8053)

경기 VR/AR 해커톤, 오아시스 팀 대상 수상

- 경기콘텐츠진흥원, 「2020 경기 VR/AR 해커톤」 ‘오아시스’ 팀 최종 우승
- 대상 수상작은 ‘VR 모의 법정 시뮬레이션’ 콘텐츠
- 대상, 최우수상, 우수상, 장려상 등 총상금 700만 원 규모로 열려

경기콘텐츠진흥원은 지난 18일부터 20일까지 비대면 시대에 다양한 사회문제를 창의적으로 해결하기 위한 「2020 경기 VR/AR(가상/증강현실) 해커톤」 결선대회에서 ‘오아시스’ 팀이 대상을 받았다고 밝혔다.

‘끝장 개발 대회’로 불리는 해커톤은 ‘해커’와 ‘마라톤’의 합성어로, 정보통신 분야에서 개발자간 협업하여 단기간에 아이디어로 결과물을 만드는 대회를 말한다.

이번 해커톤 대회는 ‘포스트 코로나’를 대주제로 설정하고 다가올 미래에 맞는 VR/AR 콘텐츠 개발을 목표로 진행됐다. 지난 10월 예선을 통해 선발된 8개 팀이 결선에 참여했다.

이날 결선을 거쳐 대상으로 선정된 오아시스 팀은 ‘VR 모의 법정 시뮬레이션 콘텐츠’를 개발하여 이목을 끌었다. 특히 심사위원으로부터 “기획·개발 단계에서부터 완성도 높은 콘텐츠”라는 호평을 받았다.

오아시스 팀은 “예선과 멘토링을 거치면서 아이디어를 구체화했다”라며 “지속적인 개선을 통해 이번 대회에서 기획한 콘텐츠가 시장에 출시되길 희망한다”라고 수상소감을 밝혔다.

이번 대회는 대상 1팀 300만 원, 최우수상 1팀 200만 원, 우수상 1팀 100만 원, 장려상 2팀 각 50만 원 등 총상금 700만 원 규모로 열렸다. 또한, 대상 수상자에게는 경기도지사상, 다른 수상자에게는 경기콘텐츠진흥원상이 주어졌다.

한편 이번 대회는 코로나19 확산방지를 위해 방역지침에 따라 비대면 온라인으로 진행됐다. 약 1개월 대회 기간에 팀별 멘토링을 통해 참여율과 개발 완성도를 높였다.

많은 대회 참가자가 처음에는 온라인 방식이 낯설다고 평했지만, 대회가 진행되는 과정에서 실시간 협업과 멘토링에 익숙해졌다고 입을 모았다. 한 참가자는 “온라인 진행으로 좋은 콘텐츠를 만드는 새로운 경험”이라고 소감을 밝혔다.

경기콘텐츠진흥원 관계자는 “이번 해커톤은 기존 문제해결 방식을 넘어 가상/증강현실과 같은 새로운 기술을 활용한 기회의 장”이라며 “이번 대회를 계기로 앞으로도 포스트 코로나 시대에 맞는 창의적인 인재를 육성해 나가도록 하겠다”라고 밝혔다.

붙임1.

2020경기VR/AR 해커톤 결선 현장사진 - 원본별첨

①경기 VR/AR 해커톤 대상 수상 오아시스팀 사진



②경기 VR/AR 해커톤 현장 사진

