

# 제 1 회 실감형콘텐츠(AR/VR) 민간기능경기대회

1. 명칭 : 제 1 회 실감형콘텐츠(AR/VR) 민간기능경기대회 (대회규모 - 지역/전국대회)
2. 주최 : 한국정보기술진흥원
3. 주관 : 한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회
4. 후원 : 고용노동부, 한국산업인력공단, 국제기능올림픽대회 한국위원회
5. 일시

내용	일정		
접수기간	4 월 6 일 (월) ~ 4 월 26 일 (일) (접수비: 50,000 원)		
수험장 주소 확인 및 수험표 출력	4 월 30 일 (목)		
예선	5 월 4 일 (월)		
	시간	내용	장소
	10:00 ~ 10:30	개회식 및 오리엔테이션	온라인 스트리밍
	10:30 ~ 11:00	1 교시 입실 및 본인확인	
	11:00 ~ 13:00	1 교시 필기시험	온라인 시스템
	13:00 ~ 13:30	점심시간	
	13:30 ~ 14:00	2 교시 입실 및 본인확인	
	14:00 ~ 18:00	2 교시 게임 기획서 작성	온라인 시스템
예선 결과발표	5 월 15 일 (금) 18 시 이후		
본선	5 월 21 일 (목)		
	시간	내용	장소
	08:30 ~ 09:00	입실 및 본인확인	
09:00 ~ 18:00	기획서 기반 콘텐츠 개발	온라인 시스템	
최종 결과발표	5 월 22 일 (금) 16 시		

6. 장소 : 온라인

## 7. 대회 목적

현대 산업 사회는 4차 산업혁명의 가속화와 함께 디지털 전환(DX)의 핵심 동력으로 실감형 콘텐츠(AR/VR/XR) 기술을 주목하고 있습니다. 특히 정부가 발표한 '첨단분야 인재양성 전략'에 따르면, AR/VR 부문은 차세대 반도체, 미래형 자동차와 더불어 국가 경쟁력을 좌우할 7대 핵심 유망 신산업 분야로 선정되어 집중 육성이 필요한 직종입니다.

그러나 급격한 기술 발전 속도에 비해 산업 현장에서 요구하는 '기획력'과 '실무 구현 능력'을 동시에 갖춘 숙련기술인은 여전히 부족한 실정입니다. 이에 본 기관은 산업 현장의 수요를 직접적으로 반영한 숙련 기술 개발을 촉진하고자 본 대회를 개최합니다.

## 8. 주요 시상

### 지방대회 (예선) - 지역별 시상

대상	1명	한국정보기술진흥원장상 + 전국대회 출전권
금상	1명	한국정보기술진흥원장상 + 전국대회 출전권
은상	2명	한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회 위원장상 + 전국대회 출전권
동상	3명	한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회 위원장상
장려상	00명	한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회 위원장상

### 전국대회 (본선)

대상	1명	고용노동부 장관상
금상	1명	국제기능올림픽대회 한국위원회 회장상
은상	2명	한국정보기술진흥원장상
동상	3명	한국정보기술진흥원장상
장려상	00명	한국정보기술진흥원장상

## 9. 참가에 관한 내용

가. 참가대상 : 실감형 콘텐츠 제작에 관심이 있는 만 15세 이상의 대한민국 국민으로서, 숙련기술장려법 취지에 부합하는 자

나. 응시료 : 50,000 원

사회적배려대상자(기초생활수급자 가정, 차상위계층 가정, 한부모가족 가정, 다문화 가정, 북한이탈주민 가정, 특수교육대상자 본인)의 경우 응시료의 90%를 감면드리오니, 결제 후 3일 이내에 대회 안내 페이지에 작성된 서류를 구비하셔서 [meister@kitpa.org](mailto:meister@kitpa.org) 로 사본(스캔본)을 보내주시기 바랍니다. (단, 모든 서류는 90일 이내 발급된 것이어야 합니다.)

다. 대회 시간표 : 대회요강 1 페이지 참고

라. 유의사항

- i. 수험생은 온라인 수험장에 입실 시간에 접속하여야 하며, 시험 시작 이후에는 입실 할 수 없습니다.
- ii. 온라인 수험장 접속 링크는 시험 전 최소 1일 전에 이메일 또는 문자로 전송됩니다.
- iii. 신분을 확인할 수 없는 수험자는 응시할 수 없습니다.
- iv. 인정 신분증의 범위는 다음과 같습니다.  
주민등록증 (유효기간 내의 주민등록증발급신청서 포함), 운전면허증, 건설기계조종사면허증, 여권, 공무원증, 장애인등록증 (복지카드), 국가유공자증 및 국가보훈등록증, 국가기술자격증, 한국정보기술진흥원 발행 자격증, 동력수상레저기구 조종면허증, 청소년증 (유효기간 내의 청소년증발급신청서 포함), 학생증, 재학증명서, 학교생활기록부 1페이지(원본대조필 필수) 로 본인 여부를 확인하며, 모든 신분증은 사진, 생년월일, 성명, 발행기관장 직인이 표기 및 날인되어 있어야 합니다. 상세 내용은 <https://kitpa.org/meister/idlist> 링크를 확인하시기 바랍니다.
- v. 접수된 원서는 반환하거나 기재된 내용을 변경할 수 없습니다.
- vi. 대회 참가자는 대회 진행상의 원칙과 질서를 준수하여야 하며, 온라인 수험장에 악영향을 끼치는 행위를 하면 안됩니다.

## 10. 원서교부 및 접수에 관한 내용

가. 접수 기간: 2026년 4월 6일 (월) ~ 2026년 4월 26일 (일)

나. 온라인 수험장 주소 확인 및 수험표 출력: 2026년 4월 30일 (목)

다. 접수 방법: 홈페이지 접수 링크 <https://payments.kitpa.org/sales>

## 11. 경기과제에 관한 내용

시험 구분	내용	출제 내용
예선	필기 시험 (120 분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 가상현실 콘텐츠 개발 (NCS 기반) (20 문항)</li> <li>2. 증강현실 콘텐츠 개발 (NCS 기반) (20 문항)</li> <li>3. Unity 엔진의 이해 (10 문항)</li> <li>4. C# 스크립팅 기초 (10 문항)</li> </ol>
	기획서 작성 (240 분)	1. 주어진 산업적 주제(예: 제조 공정 안전 교육 VR)에 대해 메커니즘 설계, 레벨 디자인, UI/UX 시나리오를 포함한 전문 기획안 작성을 요구
본선	실무 구현 (540 분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 예선에서 작성한 기획서를 바탕으로 Unity 엔진을 활용하여 실제 구동 가능한 VR 콘텐츠를 제작</li> <li>2. 경기 당일 제시되는 3~5 가지의 핵심 기능(예: 특정 상호작용 구현, 데이터 시각화 등)을 반드시 포함하도록 하여 변별력을 확보</li> </ol>

## 12. 채점 방법 및 기준

시험 구분	내용	채점 기준
예선	필기 시험 (50%)	온라인 검정 시스템을 통한 자동 채점 1, 2 과목 각 2 점 / 3, 4 과목 각 1 점으로 100 점 만점을 50 점으로 환산
	기획서 작성 (50%)	기획의 논리성(20 점), 기술적 실현 가능성(15 점), 창의성(15 점)을 기준으로 심사위원 5 인의 평균 점수를 산출
본선	실무 구현 (100%)	<p>기능 구현 (40 점): 요구된 핵심 기능의 정상 작동 여부 및 완성도</p> <p>기술 완성도 (30 점): C# 스크립트 최적화 수준, 리소스 관리, 오류 발생 여부</p> <p>UX/UI 및 디자인 (20 점): VR 환경에서의 몰입감, 사용자 편의성, 시각적 품질</p> <p>수행 태도 (10 점): 과제 제출 마감 준수, 보안 규정 및 온라인 매너 준수</p>

### 13. 등위 및 시상에 관한 내용

가. 본 대회 최종 순위는 예선(30%)과 본선(70%) 점수를 합산하여 산출합니다.

나. 동점자 처리 기준

i. 평가의 공정성을 위해 다음과 같은 단계별 우선순위를 적용합니다.

1 순위: 전국대회(본선) 실기 과제 점수가 높은 자.

2 순위: 본선 과제 중 '핵심 기능 구현(C# 스크립팅)' 항목의 점수가 높은 자.

3 순위: 지방대회(예선) 'VR 게임 기획서 작성' 점수가 높은 자.

4 순위: 예선 필기시험 중 'Unity 엔진 및 C# 기초' 과목의 점수가 높은 자.

5 순위: 동일 점수 발생 시, 과제 제출 시간이 빠른 자 순으로 결정합니다.

다. 이의 신청 발생시 처리 원칙

i. 결과 발표 후 24 시간 이내에 온라인 채널을 통해 서면으로 이의신청을 접수합니다.

ii. 기술위원장 및 외부 심사위원으로 구성된 '이의심의위원회'를 구성하여 48 시간 이내에 재심사를 실시합니다.

iii. 온라인 녹화 데이터 및 제출된 빌드 파일을 재검토하며, 판정 결과는 최종적이며 추가 이의제기는 불가합니다.

라. 기타 규정은 한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회 협의를 통해 결정합니다.

마. 결과 발표 장소: 한국정보기술진흥원 홈페이지

바. 예선(지역대회) 발표 일시: 2026년 5월 15일 (금) 18시 이후

사. 본선(전국대회) 발표 일시: 2026년 5월 22일 (금) 16시

본 대회 요강은 내부 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

## 한국정보기술진흥원 기능경기운영위원회