
2025년 전주MBC K-하이테크 플랫폼 공모전 행사계획서 [안]

I 과업개요

1 공모전 개요

○ 추진목적

전북특별자치도의 우수한 건축물, 관광명소, 문화유산을 언리얼 엔진 기술로 디지털화하여 지역 관광·문화산업 활성화를 도모합니다. 참가자들에게는 창의적 3D 공간 구현 역량을 발휘할 수 있는 기회를 제공하며, 수상작은 일반인에게 공개하여 게임 및 가상공간 제작에 자유롭게 활용할 수 있도록 함으로써 디지털 콘텐츠 산업의 확장과 지속가능한 생태계 조성에 실질적으로 기여하고자 함.

○ 공모명 : 전북특별자치도 가상현실 공간 창작 공모전

○ 공모주제 : 전북특별자치도의 건축물, 관광지, 조형물을 언리얼 엔진으로 구현

○ 참가대상 : 학생부(고등학교, 대학교 재학생만) / 일반부

○ 참가형태

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

○ 접수기간 : 2025년 7월 14일~8월 13일(한 달간)

○ 공모전 시상식 : 2025년 9월 10일

○ 제출파일

- 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 제출을 요구함

※ 입상자는 차후 상금 입금 및 저작권 확인을 위해 신분증 사본, 통장 사본,

사용 에셋 내역, 서약서 제출을 요구함

○ **주관** : 전주MBC K-하이테크 플랫폼, 전북대학교 SW중심대학사업단

○ **후원** : 전북특별자치도교육청, 전북특별자치도교육청, 전주시청

○ **수상자 시상품 내역(1,400만원, 세액공제 후 지급)**

- 1) 대상 2명 : 일반부/학생부 각 1명, 300만원 상당의 시상품
- 2) 최우수상 2명 : 일반부/학생부 각 1명, 200만원 상당의 시상품
- 3) 우수상 4명 : 일반부/학생부 각 2명, 100만원 상당의 시상품

○ **수상혜택**

- 1) 일반부 대상 수상자는 도지사상 수상, 학생부 대상 수상자는 시장상 수상
- 2) 소정의 시상품 증정
- 3) 주최 측 공식 유튜브 채널에 참가작이 홍보되어 다양한 시청자에게 노출될 기회 제공

○ **제출방법 및 문의**

- 1) 해당 이메일로 제출 파일 모두 압축해 송부 : contest@jmbc.co.kr
- 2) 문의 : 063-220-8215(K디지털 TF 황영웅) 또는 전주MBC K-하이테크 플랫폼 '고객센터-Q&A'에 문의 글 작성

2 공모전 시상 세부내역

○ **공모전 시상 내역** : 총 8명 시상, 1,400만 원 상당의 상품 지급

구분	수상	수상작 수	시상내역
학생부	대상	1	300만원 상당의 시상품과 상패
	최우수상	1	200만원 상당의 시상품과 상패
	우수상	2	100만원 상당의 시상품과 상패

구분	수상	수상작 수	시상내역
일반부	대상	1	300만원 상당의 시상품과 상패
	최우수상	1	200만원 상당의 시상품과 상패
	우수상	2	100만원 상당의 시상품과 상패

II 공모전 출품요강

1 공모전 출품규격

○ 제출 파일 형식

1) 언리얼 엔진 제작 프로젝트 파일

- 언리얼 엔진 5.1 이상으로 제작
- 제출 작품은 주제를 기반으로 작업한 결과물
- 무료 에셋을 활용해 작업 가능(수정·재배포가 가능한 유료에셋은 사용가능)
- 언리얼 엔진 프로젝트 파일은 압축해 'KHP_성명(팀)_작품명' 이름으로 제출
- 제출 시 언리얼 프로젝트 파일에 있는 파일 또는 폴더 중 필요없는 사항 제외한 모든 사항 제출(**vs폴더, Binaries 폴더, DerivedDataCache 폴더, Intermediate 폴더, vsconfig 파일, .sln파일 제외**)

※ 수상자는 수상 후 추가로 모든 언리얼 프로젝트 파일을 제출해야 함

2) 작품 소개 영상

- 작품 완성 후 언리얼 엔진 내 시퀀서로 영상 랜더링 하여 제출
- 해상도 1920x1080 이상, 파일 형식은 MOV, MP4, AVI 형태로만 제출 요함
- 영상길이는 30초 이상
- 영상 마지막 화면에는 개인(팀) 이름과 프로젝트명 텍스트 삽입
- 제작한 영상은 'KHP_성명(팀)_작품명' 이름으로 제출

○ 공모전 유의 사항

- 1) 응모작품은 타 공모전에서 수상하지 않은 순수 창작물이어야 함. 타 공모전 수상작, 타 저작물 표절작품 등으로 밝혀진 경우 선정에서 제외되며, 수상 후에도 수상이 취소될 수 있음
- 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 제외함
- 4) 주최자는 수상작에 대하여 시상함으로써 비영리·공익적 목적으로 수상작을 복제·전시·배포·전송 등이 가능함(단, 수익 창출 행위는 저작권 당사자인 수상자와 추가 협의가 필요)
- 5) 주최자는 입상작을 사전에 고지한 목적 범위 내에서 주최자가 관리하는 홍보매체, SNS 채널(구체적으로 특정)등에 게재가 가능함
- 6) 에픽게임즈 내에서 제공하는 무료 에셋으로 본인 작품에 사용, 재가공이 가능하며, 온라인에서 판매하는 모든 유료 에셋은 사용을 불가함
- 7) 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
- 8) 상금은 세금이 공제된 금액으로 지급
- 9) 잘못된 개인정보로 인한 시상 및 상금 수령의 불이익은 주최기관이 책임지지 않음
- 10) 공모전 상금 또는 상품은 팀원 대표자 1인이 받으며, 수상자 전원의 동의서 서명 후 입금 처리
- 11) 입상하지 않은 응모작은 3개월 이내에 모두 폐기 처리
- 12) 응모자가 응모작을 접수할 때 응모작 반환을 요구한 경우 입상하지 않은 응모작은 응모자에게 반환하되, 반환과 관련한 추가 비용이 발생하는 경우 응모자의 부담함
- 13) 응모자는 상업적 목적으로 제작되어 유통·배급된 본인의 작업물을 제출할 수 없으며, 해당 작품이 수상 작품으로 선정되어 적발될 시 시상을 취소하

고 상장 및 상금은 일체 회수 조치함

14) 기준에 부합하는 작품이 없는 경우, 수상작이 없을 수 있음

2 공모전 심사기준

○ 심사기준

구분	심사 항목
평가위원	평가위원 4인
심사기준 (각 20점)	공간성(공간 내 조형물 배치 및 구성)
	주제적합성(공모 취지에 적합한 공간)
	조화성(실제 공간과 주변 조형물과 조명 등 조화로움)
	심미성(색상이나 디자인적 퀄리티, 외관의 미적 아름다움 등)
	구현성(실제 장소의 특징과 고증이 정확한지 평가)
평가방식 및 비교	자격요건을 갖춘 모든 출품작에 대해 평가하고 그 중 총 100점 만점 기준 상위 4개를 각각 선별