

지역 XR 챌린지



2021. 11. 11 THU 13:00~18:00

판교 제2테크노밸리 기업지원허브 국제회의장

주최 |  과학기술정보통신부

주관 |  정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

 (사)소프트웨어교육혁신센터
SWKOREA

지원 | 과학기술정보통신부 정보통신진흥기금

후원 | 한국컴퓨터정보학회, 한국콘텐츠학회, 한국정보통신학회, 군산대학교
대전보건대학교, 동의대학교, 제주대학교, 제주대학교 SW 융합교육원
청강문화산업대학교, 호남대학교

Time Table

Time	Contents
13:00 ~ 13:02(2)	진행 MC 오프닝
13:02 ~ 13:07(5)	인사말
13:07 ~ 13:10(3')	심사위원 소개
13:10 ~ 13:46(36')	발표 1 (4개팀)
13:46 ~ 13:56(10')	Break Time
13:56 ~ 14:32(36')	발표 2 (4개팀)
14:32 ~ 14:42(10')	Break Time
14:42 ~ 15:18(36')	발표 3 (4개팀)
15:18 ~ 15:45(27')	심사 / 온라인골든벨
15:45 ~ 15:55(10')	기념 촬영 및 격려사
15:55 ~ 16:20(25')	온라인 시상식
16:20 ~	종료 및 철수

※ 본 시간표는 변경될 수 있습니다.

2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.1



배치고사

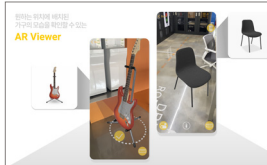
서비스명 배치해방

- 팀장** 정현성 [동국대학교/정보통신공학과] 기획/개발
팀원 서예현 [동국대학교/정보통신공학과] 기획/개발
 정지영 [동국대학교/정보통신공학과] 개발/디자인

서비스 설명

AR 가구 배치 어플리케이션

- 3D Viewer: 고화질의 viewer를 통해 상품의 재질, 색상, 크기 등 상세 정보 전달 가능
- AR Viewer: 고객의 환경에서 실제로 가구를 배치하는 경험 제공
- AR Ruler: 고객의 환경에서 길이 측정 및 배치할 가구의 적합성 판별 가능
- 타 서비스와 다르게 AR Ruler를 제공하여 사용자에게 편의성 제공
- 주로 온라인 플랫폼을 사용하여 가구를 구매하는 20~30대 또는 가구 구매가 가장 많은 40~50대를 타겟으로 하며, 추후 국내 가구 업체들과의 협업을 통해 마케팅을 진행할 예정



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.2



래걸 삼총사

서비스명 Let's 경기Do it!

- 팀장** 이현주 [청강문화산업대학교/게임전공] 디자인
팀원 최유진 [청강문화산업대학교/게임전공] 기획
 현종태 [청강문화산업대학교/게임전공] 개발

서비스 설명

길을 걸으며 AR 기능을 활용해 주변 맛집을 탐색, 맛집 방문 유도

- 게이미피케이션을 이용해 소비자의 자발적인 참여 유도로 해당 지역의 경제를 살리는 컨셉/마케팅을 고안해 봄
- 퀘스트와 스티커라는 보상을 통해 플레이어의 참여 동기를 유발시키고, 지역 사회에 도움이 되는 행동을 하도록 함
- 사용자가 걸으면서도 손쉽게 가게 영업 정보를 알 수 있도록 함
- 인식만으로 별점, 가계명, 대표 메뉴 등을 확인할 수 있어 여행하며 음식점을 찾는 사람에게 유용한 어플리케이션



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.3



파라다이스 서비스명 이 길 맞는교

팀장 이상엽 [부경대학교/컴퓨터공학과] 기획/개발

팀원 최대운 [부경대학교/컴퓨터공학과] 개발
최선호 [부경대학교/정보통신공학과] 개발
신동은 [부경대학교/시스템경영공학부] 디자인

서비스 설명

비정형적인 도로가 많은 부산시 운전자들을 위한
AR 길안내 서비스

- 우회전, 교차로 등의 헛갈리는 도로에서 AR 화살표를 제공
- 잘못된 도로, 교차로로 진입하는 문제를 방지
- HUD나 자율주행 기능에 비해 낮은 가격과 높은 접근성
- 주요 타겟층 : 내비게이션을 보고도 길을 헛갈려하는 20대 초/중반 청년
- AR 사물을 이용한 광고를 통한 수익 창출



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.4



AVENTURES 서비스명 버스운전 개선 캠페인

팀장 민라빈 [호서대학교/게임학과] 개발

팀원 임낙훈 [백석대학교/컴퓨터공학과] 기획
최세현 [백석대학교/컴퓨터공학부 멀티미디어학] 기획
한정혁 [백석대학교/AR/VR 융합전공] 개발
이가희 [백석대학교/디자인영상학부] 디자인

서비스 설명

버스 운전자의 경각심을 주기 위한 서비스

- [기획하게 된 이유] VR 승객 체험을 통해 안전에 대해 다시 한 번 경각심을 일깨워주기 위한 서비스를 기획
- [구현 기능] VR 기기를 이용하여 버스가 주 콘텐츠로 이뤄지기 때문에 버스 내 물리적인 상호작용과 운전자, 타 승객 시의 기능 구현
- [서비스 기능] 정기적 교육목적 또는 시민들에게 수차례 신고를 받은 기사를 대상으로 VR 을 통해 직접 승객이 되어 흔들리는 버스를 체험함으로써 난폭 운전의 심각성을 알려주고 VR 교육 이후 과격한 운전습관을 방지
- [기대효과] 천안 시내버스의 긍정적인 인식 향상, 버스 기사님들의 인식 개선이 주 기대효과를 노리고 있으며, 천안 지역뿐만 아니라 전국의 난폭 운행 버스기사님들까지도 교육할 수 있도록 상용화



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.5



수박

서비스명 Safe-Kick

팀장 윤영준 [울산대학교/IT융합학부] 기획/디자인

팀원 이원기 [울산대학교/IT융합학부] 기획/개발

이조흔 [울산대학교/IT융합학부] 기획/개발

서비스 설명

VR 전동킥보드 안전교육 시뮬레이터

- VR 연동을 통한 실감형 전동킥보드 안전교육 플랫폼으로, 높은 학습효과와 사고율 감소 기대
- 국내외 전동킥보드 교육 시뮬레이터 서비스의 부재 및 최근 급격한 사고 증가로 인한 많은 수요 예상
- 실제 전동킥보드 탑승 및 HMD 착용을 통한 교육 몰입도 향상
- 서비스 내 여러 교통상황 및 사고상황 제공
- 체험 전반에 걸쳐 관련 도로교통법 안내 및 위반 사항 발생 시 즉각적인 피드백 기능 제공
- 점수 기능을 통해 충돌, 인도 주행, 사고 등 교통 법규 위반 시 점수가 감점되며 일정 점수 이하일 시 체험 종료
- 추후 여러 교통 관련기관 및 학교와의 협업을 통해 전동킥보드 운전이 미숙한 사람을 대상으로 큰 교육효과를 낼 것으로 기대되며 교육 이수 시 이수증 및 전동킥보드 관련 안전장비 할인 제공등을 통한 관련 업체들과의 제휴 가능



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.6



자나깨나불조심

서비스명 소화 훈련 시뮬레이션

팀장 강다영 [원광대학교/디지털콘텐츠공학과] 기획/디자인

팀원 강수현 [원광대학교/디지털콘텐츠공학과] 기획/디자인

양수현 [원광대학교/디지털콘텐츠공학과] 기획/개발

이동근 [원광대학교/디지털콘텐츠공학과] 기획/개발

서비스 설명

VR 소화기 사용법

[주제 선정 배경]

- 긴급상황 시 소화기 사용방법에 대한 통계를 보면 많은 사람들이 사용법을 잘 모름
- 초, 중, 고까지 최소 12년간 학교에서 화재 안전 교육을 받지만, 대면 방식으로 소화기 사용 실습교육은 실제 체험자가 극 소수임
- 코로나19 상황으로 온라인상에서 영상 시청을 통해 이론으로 교육받는다는 한계가 있음 [해결 방안 제시]
- 소화기 시뮬레이터 프로그램 개발
- 소화기 사용법, 설명 영상을 가상환경에서 시청
- HMD를 활용한 가상현실(VR) 게임형 안전교육 콘텐츠 개발



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.7



우와화학

서비스명 튀어나와요 화학구조

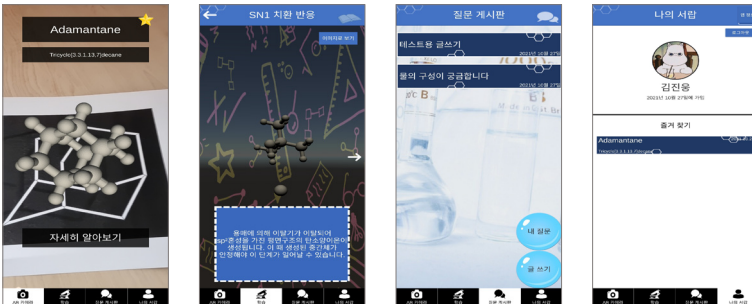
팀장 김진웅 [국립제주대학교/컴퓨터공학전공] 개발

팀원 홍경수 [국립제주대학교/약학과] 기획/디자인

서비스 설명

복잡한 화학구조를 AR 모델과 다양한 서비스를 통해 쉽게 이해할 수 있는 어플리케이션

- 특정 2D 화학구조 이미지를 인식하면, AR 기반 3D 모델과 정보를 화면에 띄워주는 'AR 카메라' 기능
- 이론을 단계별로 2D 이미지, 3D 모델과 함께 학습할 수 있는 '학습' 기능
- 서로 질문을 올리고 댓글을 달며 궁금증을 해결하는 '질문 게시판' 기능
- 자신이 체크해 둔 화학 구조, 계정 정보, 앱 정보를 볼 수 있는 '나의 서랍' 기능



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.8



VAMOS

서비스명 SPORKID(Sport for Kid)

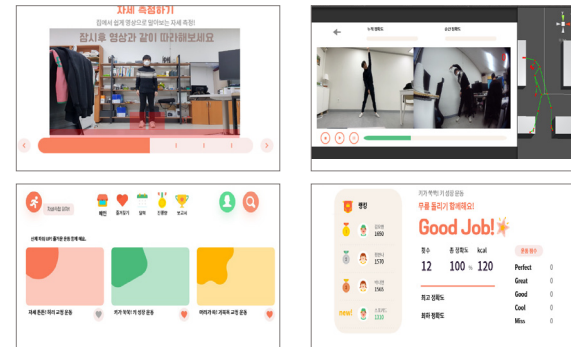
팀장 박소영 [송실대학교/전자정보공학부 IT융합전공] 개발

팀원 배상준 [송실대학교/미디어경영학과] 개발
홍지범 [송실대학교/평생교육학과] 기획
이안진 [송실대학교/평생교육학과] 디자인

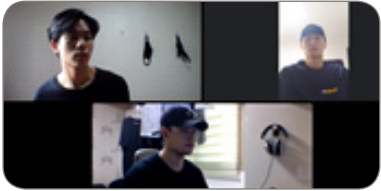
서비스 설명

아동 청소년을 위한 자세교정 및 운동 AR 헬스케어 어플리케이션

- 기존 운동 영상 콘텐츠와 포즈 추정 알고리즘을 대입해 올바른 운동 자세에 대한 스켈레톤을 추출하고, 이를 사용자의 신체 상태와 대조해 자세측정(척추측만, 골반 휘어짐, 거북목 등)을 체크
- 실시간 사용자 리깅을 통해 사용자 스켈레톤과 운동 각도에 맞춰 추출된 스켈레톤을 비교하여 운동 정확성 분석 및 파악이 가능
- 게이미피케이션을 통해 흥미를 유발 시켜 아동 청소년의 자발적 참여율 증가가 가능
- 기존 B2C 기반의 헬스케어 플랫폼과 달리 B2B 형태의 Business Model을 통해 수익성 다변화가 가능



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.9



필라멘트

서비스명 VR 페스티벌

팀장 김기협 [서원대학교/멀티미디어학부] 기획/디자인

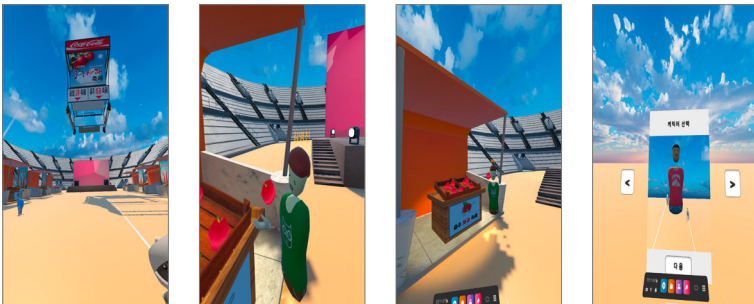
팀원 이현우 [서원대학교/멀티미디어학부] 개발/기획
김영진 [서원대학교/멀티미디어학부] 개발/디자인

서비스 설명

가상현실을 활용한 축제 XR메타버스 서비스

지역 축제와 VR기술을 접목한 '축제 메타버스 서비스'를 통해 지역경제 및 관광 활성화 제언

- 비대면 서비스 활성화에 따른 실감형 언택트 축제 개최로 축제 참가자의 접근성 강화
- 포톤서버와 VR-Chatting 기술을 활용한 멀티 접속 및 대화 기능 구현
- 축제 개최 및 부스 운영자를 대상으로 지역 축제 및 특산품 홍보와 판매 서비스 제공
- 축제 참가자를 대상으로 지역 특산품 관광 및 구매와 부스별 각종 체험 참여 서비스 제공



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.10



르네상스

서비스명 에이 허브 (Artist - HUB)

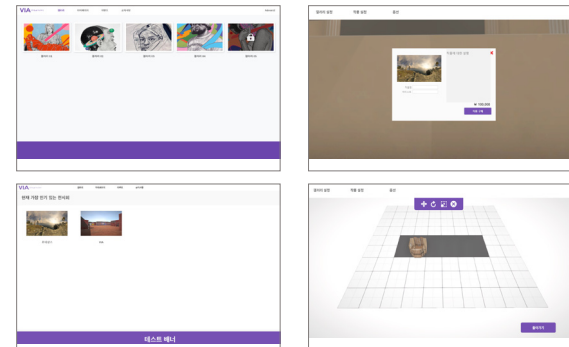
팀장 백승훈 [송실대학교/화학공학과] 기획/디자인

팀원 이지혁 [송실대학교/전기공학과] 개발

서비스 설명

지역 거점 예술가를 위한 가상현실 전시회 플랫폼

- 예술가가 직접 전시관을 설계, 작품을 업로드하여 전시회를 개최
- 관람객은 해당 전시회를 VR 혹은 모바일 환경에서 접속하여 전시회 관람
- 전시회 내부에서 가상현실 공간만의 인터랙션과 더불어 직접적인 전시품 구입 가능
- 기존의 제한적인 공간 배치와 정적인 관람 방식을 탈피, 자율적인 공간 구성, 관람 방식 도입
- 예술가는 자신의 개성을 살린 전시관을 구성하고, 관람객은 예술가의 개성을 더욱 몰입하여 느낄수 있는 가상현실 전시회 플랫폼



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.11



GLAR
서비스명 GLARE

- 팀장** 이영훈 [송실대학교/글로벌미디어학과] 기획/개발
팀원 이주엽 [송실대학교/글로벌미디어학과] 기획/개발
 노하영 [송실대학교/글로벌미디어학과] 개발
 이은재 [송실대학교/글로벌미디어학과] 기획
 황상혁 [송실대학교/글로벌미디어학과] 디자인

서비스 설명 ARGlass 기반 대사중후군 대상자 운동 코칭 서비스

- 기존 2D 화면 속 영상보다 3D로 트레이너의 자세를 다각도로 근접 관찰 가능
- HandTracking을 통한 컨트롤 방식으로 모든 연령에게 직관적이고 손쉬운 조작 가능
- VR장비와 달리 AR글래스는 거울을 통해 자신의 모습을 체크하며 운동이 가능
- 기기 사용이 어려운 대상자들이 운동을 쉽게 집에서도 할 수 있도록 콘텐츠 조작 최소화 및 운동 자동 추천 구현
- 효과적인 운동 코칭을 위해 실제 트레이너 영상, 3D 트레이너 모델, 동작 음성 설명 3가지를 적용 - 현재는 대사중후군 대상자 맞춤형 운동 콘텐츠
- 요가, 줌바댄스, 태보 등과 같은 다양한 운동 장르를 디바이스에 업로드하여 소비자의 다양한 운동코칭 니즈 대응 가능



2021 지역 XR 챌린지 최종 결선 진출팀.12

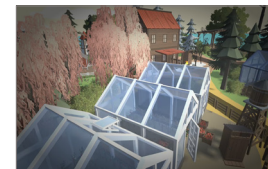


XRLIVER
서비스명 뽀물팜

- 팀장** 신효경 [숙명여자대학교/시각영상디자인] 기획/디자인
팀원 박경나 [숙명여자대학교/CT융합공학부] 개발
 변영채 [숙명여자대학교/CT융합공학부] 개발

서비스 설명 VR 스마트팜 농사 체험 게임

- 제주 고령화 사회와 농업을 위한 아이디어로 스마트팜 체험 VR 게임
- 스마트팜 기기에 대한 시뮬레이션을 통해 반복 학습을 할 수 있고 시공간적, 금전적 제약 없이 언제 어디서나 원할 때 가능
- 보드모드에서는 3인칭 VR을 사용하고 스테이지 미션에서는 1인칭 VR을 사용하여 좀 더 다채로운 플레이를 제공
- 뽀물팜은 게임의 특성을 이용해 다소 진입 장벽이 높고 생소한 스마트팜을 대중화하며 단순 게임에서 끝나지 않고 현 제주 스마트팜 교육 전 후로 활용하면 VR 시뮬레이션을 통해 보다 쉽게 대상자들에게 스마트팜을 설명하는 자료로서 활용될 수 있을 것으로 기대





(사)소프트웨어교육혁신센터

ADDRESS 06301 서울시 강남구 논현로28길 25 412호
TEL 070-7525-0500
FAX 02-2051-4508
EMAIL swkorea@swkorea.org

홈페이지 주소 | <http://swkorea.org>

검색



/KHackathon



/sw_korea_