



가상현실을 이용한 훈련 · 학습 · 체험 콘텐츠 아이디어 공모전

가상훈련기술은 첨단 User Interface와 웨어러블기술, 로봇틱스, 메카트로닉스, 센서 기술 등의 융합으로 제조, 스포츠, 엔터테인먼트, 의료, 재난, 교육, 국방 등 고비용과 위험이 따르는 직무훈련 및 체험학습에 활용되고 있습니다. 산업 전 분야에 걸쳐 다양한 훈련/연습을 효과적으로 실시할 수 있는 가상훈련 콘텐츠 아이디어를 공모하오니 많은 응모 바랍니다.



공모주제 가상현경 컴퓨터 시뮬레이션을 적용할 수 있는 가상훈련산업 분야의 미래지향적이고 우리 실생활에 유용하게 활용할 수 있는 새로운 비즈니스 모델(Business Model)
〈분야〉 의료훈련, 제조훈련, 직무훈련, 스포츠 훈련, mental care, 헬스케어 등 산업전분야 및 일상생활 엔터테인먼트 체험을 모두 포함

응모자격 - 개인 또는 3인 이하 팀을 구성하여 참가 가능
(팀의 경우 대표자 명의로 접수 할 것)
- 나이, 성별 제한 없음

공모일정 - 접수기간 : 2016년 11월 1일 ~ 11월 30일 17:00까지
- 결과발표 : 2016년 12월 5일 블로그
(http://cafe.naver.com/virtualtraingsystem) 게재
- 시상식 : 2016년 12월 14일(예정)
※ 결과발표 및 시상식 일정은 진행상황에 따라 변경될 수 있음

응모방법 온라인 접수 _ ketiket@naver.com(ppt 혹은 pdf 20매 내외 접수)
문의 _ 공모전 블로그 Q&A
(http://cafe.naver.com/virtualtraingsystem) / 02-2233-4016

시상내역	구 분	입상작 수	상 금
	대 상	1명/팀	200만원, 상패 및 상장 수여
	우수상	1명/팀	150만원, 상패 및 상장 수여
	포럼의장상	1명/팀	100만원, 상패 및 상장 수여

유의사항 - 모든 출품작은 순수 창작물이며 제출된 작품은 반환되지 않음
- 다른 작품 표절, 기존 작품 각색 및 개작의 경우 심사에서 제외 (타 공모전 출품 작품도 심사에서 제외)
- 유사/표절 시비가 발생할 경우 수상 후에도 수상 취소 및 시상 내역 환수
- 참가작품 수량 및 수준에 따라 시상을 가감 또는 시상하지 않을 수 있음
- 신청서 및 서약서에 작성하지 않은 항목이 있는 경우 심사에서 제외 (규격에 맞지 않는 작품도 심사에서 제외)
- 공모전 접수기간 이후 접수된 응모작은 심사에서 제외
- 작품의 저작권은 작가에게 있으며, 수상 작품은 비영리 목적 하에 홍보를 제작용으로 가공되어 사용, 게시될 수 있음(수상 작가와 협의)
- 수상후보는 전자부품연구원 주최 축제 인터뷰 후 최종 결정
- 수상작은 정부의 신규 기술개발과제에 적극반영 추진
- 수상작은 12월 시상식 행사에서 내용 발표
- 수상작은 12월 시상식 행사에서 poster 전시공간 지원
- 수상자는 가상훈련 전문기업 인크루트에 적극 추천
- 가상훈련으로 훈련, 교육 분야에 가시적인 효과성 (신체능력, 인지능력, 학습능력, 업무능력)이 있어야 한다.

주최 : 산업통상자원부

주관 : **KETI** Korea Electronics Technology Institute
전자부품연구원

VTSIF 가상훈련시스템산업포럼
Virtual Training System Industry Forum

가상훈련시스템사업단