

(재)경기콘텐츠진흥원 <2026 경기 가상융합 콘텐츠 챌린지> 참가 모집공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 가상융합산업 분야 전문인력 양성을 위하여 『2026 경기 가상융합 콘텐츠 챌린지』 참가팀을 아래와 같이 모집하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

1 | 모집 개요

- 공모주제 : 가상융합·AI 기술을 활용한 공공·산업·문화·생활 분야 콘텐츠/서비스 아이디어
- 모집대상 : 가상융합·AI 분야 예비·전문 기획자 및 개발자 개인 또는 팀(최대 4인)
- 신청자격 : 아래의 기준 중 한 가지 이상 충족 시 신청 가능
 - 경기도민 (주민등록등본)
 - 경기도내 대학교 재학생 및 졸업생 (증명서)
 - 경기도 소재 기업 재직자 (증명서)
- ※ 2차 진출 시 증빙서류 제출 必
- 모집부문 : ① 서비스 기획, ②콘텐츠 개발 총 2개 트랙 모집 ※ 중복신청 불가
 - ① 서비스 기획 부문 : 가상융합·AI 기반 공공 서비스 기획
 - ② 콘텐츠 개발 부문 : 가상융합·AI 기반 실감형 콘텐츠 개발
- 모집기한 : 공고일 ~ 7월 31일(금) 24:00까지 참가서류 제출
- 시상규모 : 총 1,000만원 상금 / 경기도지사상 및 경기콘텐츠진흥원장상

구분	시상내용			
① 서비스 기획	대상	200만원	1팀	경기도지사상
	최우수상	100만원	1팀	경기콘텐츠진흥원장상
	우수상	50만원	2팀	경기콘텐츠진흥원장상
② 콘텐츠 개발	대상	300만원	1팀	경기도지사상
	최우수상	150만원	1팀	경기콘텐츠진흥원장상
	우수상	75만원	2팀	경기콘텐츠진흥원장상

□ 대회일정

1차 서류심사	사전 멘토링	2차 발표심사 및 시상식
8. 3.(월) ~ 8. 7.(금)	8. 10.(월) ~ 8. 21.(금)	8. 25.(화)
참가팀 전체 서류평가	2차 발표심사 진출팀 대상	최종 수상 팀 선발
2차 발표심사 진출팀 선발	온·오프라인 멘토링 운영	당일 시상식 진행

2

신청방법

- 신청기간 : 공고일 ~ 7월 31일(금) 24:00 까지 메일 접수
- 제출서류
 - ① 서비스 기획 부문 : 대회 참가신청서, 아이디어 기획서
 - ② 콘텐츠 개발 부문 : 대회 참가신청서, 기술설명서, 시연 영상
 - ※ 시연 영상 : 콘텐츠 개발상황 확인이 가능한 시각자료(녹화 영상, 데모 영상 등)
 - ※ 아이디어 기획서, 기술설명서 양식은 참가신청서 양식 내에 첨부
- 접수방법 : 경기콘텐츠진흥원 누리집(www.gcon.or.kr) > 알림마당 > 교육 및 행사 > '2026 경기 가상융합 콘텐츠 챌린지 모집공고' 확인 및 메일 접수
- 접수메일 : school@twosun.com

3

심사개요

- 심사방법 : 민·관·학 전문가 심사위원단 구성 및 1·2차 심사 진행
 - 1차 서류심사 : 공모부문 별 제출 서류 기반 평가 및 수상팀의 2배수 본선 진출
 - 2차 발표심사 : 공모부문 별 발표 및 질의를 통한 최종 평가

□ 심사기준

- 1차 서류심사

구분	내용
기술활용성(30)	<ul style="list-style-type: none"> • XR(VR/AR/MR), AI 등 가상융합 기술의 적용 적절성 • 단순 나열·추상적 언급이 아닌 구체적 활용·구현 방식 제시 여부
실현가능성(25)	<ul style="list-style-type: none"> • 기술 구현 가능성 및 서비스 기획의 현실성
공공성(25)	<ul style="list-style-type: none"> • 경기도 연계 사회문제 해결 및 공공 활용 가능성
창의성(20)	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어의 독창성 및 차별성 여부
(가점) AI 혁신성(5)	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 서비스 혁신성 및 사용자 경험 전환 가능성 • 단순 리소스 제작, 바이브코딩, 서류작성 목적의 AI 활용은 해당 없음

- 2차 발표심사

구분	내용
기술활용성(30)	<ul style="list-style-type: none"> • XR(VR/AR/MR), AI 등 가상융합 기술의 적용 적절성 • 기술이 서비스·콘텐츠의 핵심가치를 높이는 방식으로 활용 여부
실현가능성(25)	<ul style="list-style-type: none"> • (기획부문) 기획의 현실성과 구체성, 기술적 발전·확장 가능성 • (개발부문) 콘텐츠의 실제 구현 수준과 완성도
문제해결성(25)	<ul style="list-style-type: none"> • 경기도내 공공/산업 분야에서의 활용성 및 기대효과의 구체성 • 명확한 문제 정의와 적절한 해결방안의 제안 여부
창의성(20)	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어의 독창성 및 차별성 • 발표 단계에서 차별 포인트에 대한 명확한 제시 여부
(가점) AI 혁신성(5)	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 서비스 혁신성 및 사용자 경험 전환 가능성 • 발표 단계에서 구체적인 AI 활용/연계의 구체적 설명 여부 • 단순 리소스 제작, 바이브코딩, 서류작성 목적의 AI 활용은 해당 없음

※아래 서류는 '나눔고딕' 폰트로 작성되었습니다.

4 | 1차 서류심사

- 심사기간 : 8월 3일(월) ~ 8월 7일(금)
- 선정방법 : 제출서류 기반 서류평가 (지원부문 별 심사)
- 심사기준 : 기술활용성 / 실현가능성 / 공공성 / 창의성 / (가점)AI 혁신성
- 선발인원 : 2배수 선발 (총 16팀)
- 결과발표 : 8월 7일(금) 경기콘텐츠진흥원 홈페이지 內 결과발표 공고

5 | 사전 멘토링

- 운영기간 : 8월 10일(월) ~ 8월 21일(금)
- 운영대상 : 1차 서류심사 통과 팀
- 운영방법 : 1팀 2회 이상 온·오프라인 멘토링 운영
- 운영내용 : 프로젝트 구체화, 기술문제 해결, 기획·개발 역량 강화, 발표 역량 등
 - 기획·개발, 기술 구현, 발표역량 등 발표심사 관련 멘토링 희망 항목 사전 수집
 - 팀별 맞춤형 멘토링 계획 수립 및

6 | 2차 발표심사

- 대회기간 : 8월 25일(화) 10:00 ~ 16:00
- 대회장소 : 판교 제2테크노밸리 기업지원허브
- 선정방법 : 기획안 발표 및 질의 종합평가
- 심사기준 : 기술활용성 / 실현가능성 / 문제해결성 / 창의성 / (가점)AI 혁신성
- 대회구성(안) ※변동가능

일자 및 시간		내용	비고
8월 24일(월)	~17:00	발표자료 제출	최종 발표자료 제출 마감
8월 25일(화)	~10:00	대회 참가등록	
	10:00~10:10	개회식	
	10:10~12:00	①서비스 기획 부문 발표	7분 발표 및 5분 질의응답
	12:00~13:00	중식	식사 제공
	13:00~15:10	②콘텐츠 개발 부문 발표	10분 발표 및 5분 질의응답
	15:10~15:40	평가심의	심사위원 평가 및 접수 집계
	15:40~16:00	시상식 및 폐회	수상팀 발표

※ 콘텐츠 개발 부문의 발표시간 내에 시연영상 재생시간 포함

- 상금지급 : 수상 팀에 대해 대회종료 이후 별도 지급일정 및 방법 안내 예정

※아래 서류는 '나눔고딕' 폰트로 작성되었습니다.

7

유의 사항

- 접수완료된 제출 서류는 임의로 추가 및 보완될 수 없으며, 제출 완료된 일체의 서류는 반환되지 않으니 양해 바랍니다.
- 세부 프로그램은 운영사정에 따라 계획 등이 일부 변경될 수 있습니다.
- 선정된 참가자는 대회기간 및 대회 종료 후 취·창업여부, 학업진출 조사 등을 위해 협조해야 합니다.

8

사업 문의

- 진흥원 담당자 : 가상융합산업팀 우서연 매니저 / wsyeony@gcon.or.kr
- 운영사무국 담당자 : school@twosun.com / 031-706-8400

2026년 6월 22일

경기콘텐츠진흥원장