|  |
| --- |
| **가상현실 스포츠실 신규콘텐츠 콘테스트 기획서** |

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부항목** |
| **1.회사소개** | **1-1 일반현황*** 회사 일반현황 및 기술역량
 |
| **1-2 사업현황*** 주요 사업실적, 지적재산권 보유 현황
 |
| **1-3 인력현황*** 조직도, 전문인력 상세 현황
 |
| **1-4 개발환경*** 테스트룸 등의 테스트 방안
 |
| **2.프로젝트 계획** | **2-1 프로젝트 관리 방안*** 사업수행 관리 방안 (제작방법)
 |
| **2-2 일정 계획 :** 각 단계별 세부 추진계획 |
| **2-3 품질 관리 방안** |
| **2-4 조직 구성*** 조직도 및 투입인력 상세
 |
| **3.콘텐츠 소개** | **3-1 콘텐츠 개요*** 분야(교육, 스포츠, 융합), 주요 고객, 콘텐츠 핵심내용
 |
| **3-2 배경 및 목적*** 제안 배경, 목적, 고객의 니즈를 혁신적 해결방안 등 기재
 |
| **3-3 콘텐츠 내용*** 교과 연계, 난이도 조절방안, 교육/스포츠 융합방안, 실현가능성 등
 |
| **3-4 제안 특장점*** 콘텐츠의 차별성/독창성, , 동시 사용인원, 다면활용도,
* 네트워크 기술, 튜토리얼/매뉴얼, 기타 장점 기재
 |
| **3-5 발전방향*** 콘텐츠 발전방향 및 고도화 계획
 |
| **3-6 기대효과*** 체력증진 효과, 교육효과, 협동심/경쟁심 등의 유발 효과 등
 |
| **4.사후관리** | **4-1 운영•유지보수방안** |
| **4-2 인력 배치 방안** |
| **4-3 장애대응 방안** |

|  |
| --- |
| **가상현실스포츠실 신규콘텐츠 참여신청서** |
|  |
| **기****업****정****보** | **기 업 명** |  | **사업자번호****(기업설립일)** |  | **법인등록번호** |  |
| **대표자명** |  | **연락처(유선)** |  | **이메일** |  |
| **연락처(무선)** |  |
| **신청자명** |  | **연락처(유선)** |  | **이메일** |  |
| **연락처(무선)** |  |
| **주소** |  | **홈페이지** |  |
| **콘텐츠명** |  |
| **분야** | □ 스포츠 □ 교육 □ 융합  |
| **지식재산권****보유현황** | **특허** | **실용신안** | **디자인** | **상표** | **해외(국가명)** |
| 건 | 건 | 건 | 건 | 건 |
| 위와 같이 「가상현실스포츠실 신규콘텐츠 콘테스트」 참여를 위한 참여신청서를 제출합니다. 본 공모기획서의 허위사실이 있는 경우 불이익을 감수할 것을 동의합니다.2020년 월 일기 업 명 : 대표자명 : (인) |

**※ 본문(1.회사소개~4.사후관리) 10 page 내외로 작성 권장(증빙서류 등은 제한 없음),**

**‘파란색 안내 문구’는 삭제하고 검정색 글씨로 작성하여 제출, 양식의 목차, 변경 또는 삭제 지양**

**(행추가는 가능, 해당사항이 없는 경우 공란으로 유지)하며, 필요 시 사진(이미지) 또는 표 추가 가능**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** |  **회사소개** |

**1-1 일반형황**

**⭘ 회사현황**

|  |
| --- |
| *※ 회사의 일반현황 ,*  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** |  **내용** | **비 고** |
| 경영실적 | *전체 (2019년도)* | *○○○억* |  |
| *기술(제품)분야(2019년도)* | *○○○억* |  |
| 인력현황 | *전체(2020년 10월현재)* | *○○명* |  |
| *콘텐츠 분야(2020년 10월현재)* | *○○명* |  |
| 보유기술 | *보유 기술(2019년도/2020년도)* | *○○개* |  |

**⭘ 회사 특장점**

|  |
| --- |
| *※ 주요 사업영역, 회사 특장점* |

**1-2 사업현황**

**⭘ 주요실적**

|  |
| --- |
| *※ 유사사업 실적(가상현실 관련 콘텐츠 개발/유통 등)**콘텐츠(기술)과 관련한 사업 추진 실적을 구체적으로 기재하며 관련 실적이 없는 경우 ‘해당사업 없음’ 으로 기재, 콘텐츠 설치 학교 수 기재* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **실적** | **비 고** |
| *콘텐츠 출시(OO년)* | * *OO 콘텐츠 개발 외 OO 건*
 |  |
| *가상스포츠실 설치* | *OO초등학교 외 OO 건* | *OO억* |
| *가상스포츠실 운영* | *OO초등학교 외 OO 건* | *OO원/년* |
| *해외 수출(OO년)* | *국가명/도시명/거래처명 외 OO건* | *OO $* |

**⭘ 협약현황**

|  |
| --- |
| *※ 공공기관 및 민간기업과의 기술 협약 내용 기재* |

**⭘ 지적재산권 현황**

|  |
| --- |
| *※ 관련 특허 등록(또는 출원) 정보, 관련실적이 없는 경우 ‘해당사항 없음’으로 기재* |

|  |  |
| --- | --- |
| **국내** | **국외** |
| **국내 특허****출원 건수** | **국내 특허****등록 건수** | **해외특허 건수****(출원 제외)** | **국제인증 건수** |
| *○건* |  |  | *○○건* |
| *…* |  |  |  |

|  |
| --- |
| *※ 주요 지적재산권 관련 이미지 삽입* |

**1-3 인력현황**

**⭘ 조직도**

|  |
| --- |
| *※ 회사 전체 조직구성 및 콘텐츠 기획/개발 관련 인력 별도 표시* |

**⭘ 주요 전문인력 보유현황**

|  |
| --- |
| *※ 제품(기술) 개발에만 투입되는 직원 현황 및 역량만 기재*  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **직급** | **성명** | **주요 담당업무** | **경력 및 학력 등** | **채용연월** |
| 1 | *과장* | *○○○* | *S/W 개발* | *컴퓨터공학과 졸업* | *’18. 8* |
| 2 | *…* |  |  |  |  |
| 3 | *…* |  | *R&D* | *○○연구원 경력 10년* | *채용**예정* |

**1-4 콘텐츠 보유 현황**

|  |
| --- |
| *※ 가상현실 스포츠실 관련 콘텐츠에 대해서만 기재* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **구분** | **개수** | **기타** |
| 1 | 스포츠 | *5개* | *축구, 농구, 야구, 핸드볼, 피구* |
| 2 | 교육 |  |  |
| 3 | 융합 |  |  |

**1-5 개발환경**

**⭘ 테스트 환경**

|  |
| --- |
| * *다면테스트룸 구축 or 단순시뮬레이션*
* *테스트 룸 부재 시, 구체적인 테스트 방안 제공*
 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** |  **프로젝트 계획** |

**2-1 프로젝트 관리방안**

|  |
| --- |
| *※ 콘텐츠 기획/개발/테스트 등의 전체적인 프로젝트 관리방안 기재 – 자율 양식* |

**2-2 일정 계획**

|  |
| --- |
| *※ 프로젝트 전체에 대한 일정 계획 기재* |

**2-3 품질 관리방안**

|  |
| --- |
| *※ 정기보고, 수시보고, 교육방안 등에 대해 기재* |

**2-4 조직구성**

|  |
| --- |
| *※ 프로젝트 조직도 및 참여인력 기재* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **직급** | **성명** | **주요 담당업무** | **학력 및 자격증 등** | **경력** |
| 1 | *과장* |  |  |  | *5년* |
| 2 | *…* |  |  |  |  |
| 3 | *…* |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** |  **콘텐츠 소개** |

**3-1 콘텐츠 개요**

|  |
| --- |
| *※ 핵심기능, 소비자층, 사용처 등 주요 내용을 중심으로 간략히 기재하며, 콘텐츠의 핵심 기술, 서비스에 대하여 기재* |

**3-2 배경 및 목적**

|  |
| --- |
| *※ 제안 배경, 목적, 고객의 니즈를 해결하기 위한 혁신적인 방안 등 기재* *: 도식화/텍스트/이미지 등 자율 양식* |

**3-3 콘텐츠 내용**

|  |
| --- |
| *※ 콘텐츠 모토 및 진행방식 설명**※ 교과과정과의 연계방안( 구체적으로 교고서명, 페이지 등을 기재)* *- 학년별/학생별 난이도 조절방안* *- 교육/스포츠와의 융합 방안* *- 구체적인 실현가능성 : 기술적 측면에서 구체적으로 기재* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이미지** | *※ 콘텐츠의 특징을 나타낼 수 있는 참고사진(이미지) 또는 설계도 삽입* | *※ 콘텐츠의 특징을 나타낼 수 있는 참고사진(이미지) 또는 설계도 삽입* |
| *< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >* | *< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >* |
| *※ 콘텐츠의 특징을 나타낼 수 있는 참고사진(이미지) 또는 설계도 삽입* | *※ 콘텐츠의 특징을 나타낼 수 있는 참고사진(이미지) 또는 설계도 삽입* |
| *< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >* | *< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >* |

**3-4 제안 특장점**

|  |
| --- |
| *※ 현재 운용되고 있는 콘텐츠와의 차별성/독창성에 대해 기재**※ 주요 기능* *- 동시 사용 가능한 인원 및 방법에 대해 구체적으로 제시**- 다면 활용에 대한 명확한 설명 기재**- 네트워크를 통한 대전게임, 랭킹 방안에 대해 기재**- 튜토리얼/매뉴얼의 구성요소**- 기타 특장점 기재* |

**3-5 발전방향**

|  |
| --- |
| *※ 가상현실 스포츠실 콘텐츠의 나아갈 방향을 제시하고, 제안 콘텐츠의 고도화 모습 기재* |

**3-6 기대효과**

|  |
| --- |
| *※ 전국 초등학교에서 콘텐츠 사용 시, 얻을 수 있는 효과에 대해 기재* *1. 체력 증진 및 교육 효과* *2. 협동심/경쟁심 등의 유발 효과* *3. 체계적인 체력 및 운동량 측정을 통한 전인교육으로의 변화 가능 등* |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** |  **사후관리** |

**4-1 운영.유지보수 방안**

|  |
| --- |
| ※ 유지보수 방안 제시 (기간, 방안, 투입인력 등) - 유관사업 운영•유지 보수 건수 기입  |

**4-2 인력배치 방안**

ㅇ **투입 직원 현황 및 역량**

|  |
| --- |
| ※ 콘텐츠 유지•관리에 투입되는 직원 현황 및 역량만 기재  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **직급** | **성명** | **주요 담당업무** | **학력 및 자격증 등** | **경력** |
| 1 | *과장* | *○○○* | *S/W 개발* | *컴퓨터공학과 교수* | *5년* |
| 2 | *…* |  | *해외 영업(베트남, 인도네시아)* | *○○기업 해외영업 경력 8년* | *채용**예정* |

**4-3 장애대응 방안**

|  |
| --- |
| ※장애 발생에 대한 처리 방안 |