

안 내 사 항

1 유의사항

- 제안사는 선정된 콘텐츠가 가상현실 스포츠실 시설표준안에서 정상적으로 작동되도록 최적화(테스트 등)하여 제공하여야 함
- 선정된 콘텐츠는 가상현실 스포츠실 플랫폼을 통하여 설치장소(초등학교 등)에서 콘텐츠를 다운받아 사용할 수 있도록 1년 라이선스를 제공하여야 함
- 시범 콘텐츠 제안모집은 선정작을 1년간 사용할 수 있는 라이선스를 구입하는 것으로 별도시상은 시행하지 않음
- 선정된 콘텐츠의 제작포기, 최적화 불량 등 정상적인 콘텐츠 제공을 수행할 수 없다 판단될 경우 콘텐츠 제작지원금은 회수 됨
- 제안사는 가상현실 스포츠실 플랫폼에서 제공하는 통합SDK를 사용하여 다양한 센서에서 사용될 수 있도록 최적화하여 제공하여야 함
- 콘텐츠는 이를 사용, 배포하기 위한 등록 및 등급심사 등 제반되는 행정업무가 완료된 것을 제공해야 하며, 국민체육진흥공단이 가상현실 스포츠실 사업에 사용함에 있어 소유권, 저작권, 특허권 및 기타 지적재산권 등의 법적 문제가 없어야 함
- 시설 표준안에 맞게 설치된 곳에서 정상 작동되도록 최적화 제공하여야 함
- 콘텐츠가 어떤 방식으로 교육이 진행되는지를 이해할 수 있도록 가상현실 스포츠실 운영 관리자를 위한 가이드 및 안내 동영상 등을 제공하여야 함
- 콘텐츠는 기존 초등학교 교육과정과 어떻게 연계하고 있는지 명확히 특정 지을 수 있어야 함
- 표절 및 타 공모전 수상경력, 인터넷에서 배포되는 무료게임 콘텐츠를

단순 변형한 콘텐츠 등은 제안모집에서 제외 함

* 제안모집에서 선정된 이후 해당사실이 밝혀질 경우 선정을 취소 하며, 모든 법적인 책임은 제안모집 참가자에 귀속 됨

- 선정된 콘텐츠는 사용자의 피드백에 따라 수정 및 보완을 요청할 수 있으며 선정자는 이에 협조하여야 함
- 제공된 콘텐츠의 A/S기간은 플랫폼 입점 후 1년으로 함

2 평가방법

- 평가원칙
 - 기술평가 90%와 가격평가 10%로 하며, 기술평가점수와 가격평가점수를 합산하여 종합평가점수를 산출함
 - 기술평가 시 각 평가위원의 평가점수 중 최고점수와 최저점수를 제외한 나머지 점수를 산술평균한 점수를 90점 만점으로 함
 - 콘텐츠평가점수가 배점한도의 60%(30점)미만인 콘텐츠는 선정대상에서 제외함
 - 평가점수 결과는 소수점 다섯째자리에서 반올림
 - 종합점수가 높은 순으로 선정되며 동점일 경우 1차 콘텐츠 품질 합산점수, 2차 콘텐츠 내용 합산점수, 3차 유형별 평가 합산점수가 높은 콘텐츠 순으로 선정 함
 - 한개 기업이 선정 콘텐츠 전체의 50%를 초과하지 않도록 선정 단, 평가결과에 따라 선정수량은 조정될 수 있음

□ 평가항목 및 배점기준

○ 시범콘텐츠(교육)

| 구분 | | 평가항목 | 배점 | |
|------------------------|-------------------------|------------------------|---------------|---|
| 가격평가(10점) | | 유형별 최저제안금액과의 차이율로 점수배정 | 10 | |
| 회사평가 (PT평가) (40) | 회사평가 (15) | 유사사업 구축 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 인력 보유현황 | 5 | |
| | | 콘텐츠 테스트 환경 수준 | 5 | |
| | 콘텐츠기획력 (10) | 콘텐츠 보유 현황(콘텐츠제작 전문성) | 5 | |
| | | 초등학교와의 협업 수준 | 5 | |
| | 사후관리 (15) | 동일 또는 유사사업의 유지보수 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 운영 인력의 배치 수준 | 5 | |
| | | 자체 고객센터 운영 여부 | 5 | |
| | 콘텐츠평가 (서면평가) (50) | 유형별평가 교육 (15) | 전체 학년 대상의 콘텐츠 | 5 |
| 교과과정 연계 여부 | | | 5 | |
| 학년별 난이도 조정 가능 여부 | | | 5 | |
| 콘텐츠내용 (15) | | 콘텐츠 목적(기획)성 + 장단점 | 5 | |
| | | 콘텐츠 전반 만족도 | 5 | |
| | | 디자인, 효과음 등의 품질 수준 | 5 | |
| 콘텐츠품질 (20) | | 동시 사용 가능 인원 | 5 | |
| | | 콘텐츠 결과의 정확도 | 5 | |
| | | 네트워크(대전) 기술의 적합성 | 5 | |
| | | 매뉴얼·튜토리얼 제공 및 품질 | 5 | |
| 총점(100점) | | | 100 | |

○ 시범콘텐츠(스포츠)

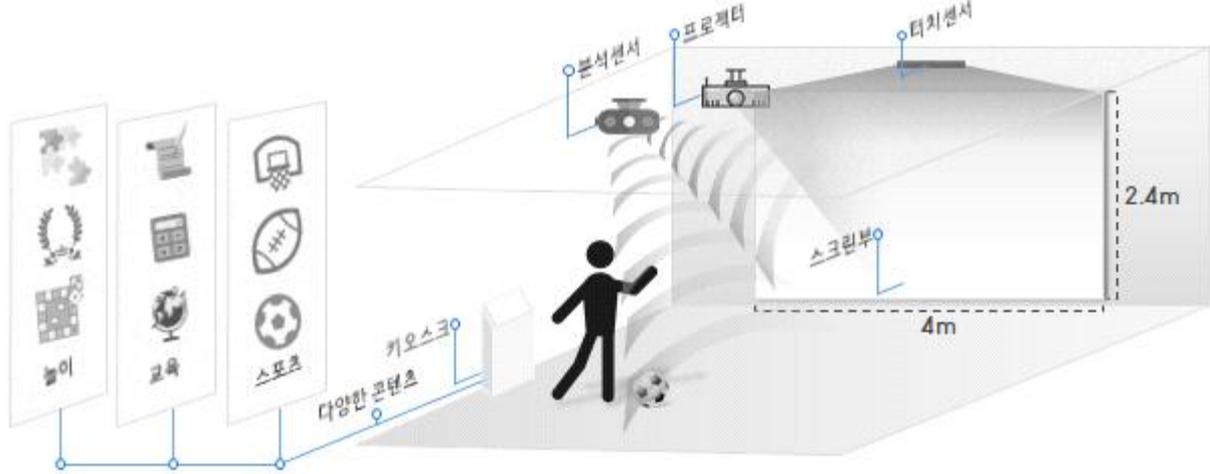
| 구분 | | 평가항목 | 배점 | |
|------------------------|-------------------------|------------------------|------------|---|
| 가격평가(10점) | | 유형별 최저제안금액과의 차이율로 점수배정 | 10 | |
| 회사평가 (PT평가) (40) | 회사평가 (15) | 유사사업 구축 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 인력 보유현황 | 5 | |
| | | 콘텐츠 테스트 환경 수준 | 5 | |
| | 콘텐츠기획력 (10) | 콘텐츠 보유 현황(콘텐츠제작 전문성) | 5 | |
| | | 초등학교와의 협업 수준 | 5 | |
| | 사후관리 (15) | 동일 또는 유사사업의 유지보수 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 운영 인력의 배치 수준 | 5 | |
| | | 자체 고객센터 운영 여부 | 5 | |
| | 콘텐츠평가 (서면평가) (50) | 유형별평가 스포츠 (15) | 체육 교과과정 연계 | 5 |
| 콘텐츠 센싱 활용 및 정확도 | | | 5 | |
| 사용자별 난이도 조정 가능 여부 | | | 5 | |
| 콘텐츠내용 (15) | | 콘텐츠 목적(기획)성 + 장단점 | 5 | |
| | | 콘텐츠 전반 만족도 | 5 | |
| | | 디자인, 효과음 등의 품질 수준 | 5 | |
| 콘텐츠품질 (20) | | 동시 사용 가능 인원 | 5 | |
| | | 콘텐츠 결과의 정확도 | 5 | |
| | | 네트워크(대전) 기술의 적합성 | 5 | |
| | | 매뉴얼·튜토리얼 제공 및 품질 | 5 | |
| 총점(100점) | | | 100 | |

○ 시범콘텐츠(융합)

| 구분 | | 평가항목 | 배점 | |
|------------------------|-------------------------|------------------------|----------------|---|
| 가격평가(10점) | | 유형별 최저제안금액과의 차이율로 점수배정 | 10 | |
| 회사평가 (PT평가) (40) | 회사평가 (15) | 유사사업 구축 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 인력 보유현황 | 5 | |
| | | 콘텐츠 테스트 환경 수준 | 5 | |
| | 콘텐츠기획력 (10) | 콘텐츠 보유 현황(콘텐츠제작 전문성) | 5 | |
| | | 초등학교와의 협업 수준 | 5 | |
| | 사후관리 (15) | 동일 또는 유사사업의 유지보수 경험 수준 | 5 | |
| | | 전문 운영 인력의 배치 수준 | 5 | |
| | | 자체 고객센터 운영 여부 | 5 | |
| | 콘텐츠평가 (서면평가) (50) | 유형별평가 융합 (15) | 흥미, 인기, 만족 가능성 | 5 |
| 실생활 활용 적합도 | | | 5 | |
| 스포츠-교육과의 융.복합도 | | | 5 | |
| 콘텐츠내용 (15) | | 콘텐츠 목적(기획)성 + 장단점 | 5 | |
| | | 콘텐츠 전반 만족도 | 5 | |
| | | 디자인, 효과음 등의 품질 수준 | 5 | |
| 콘텐츠품질 (20) | | 동시 사용 가능 인원 | 5 | |
| | | 콘텐츠 결과의 정확도 | 5 | |
| | | 네트워크(대전) 기술의 적합성 | 5 | |
| | | 매뉴얼·튜토리얼 제공 및 품질 | 5 | |
| 총점(100점) | | | 100 | |

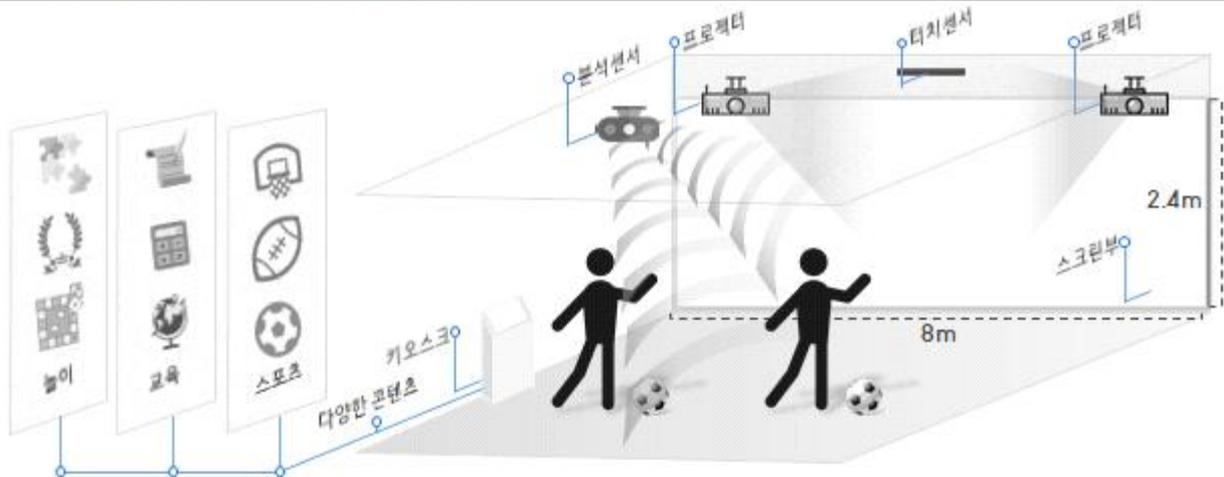
3 가상현실 스포츠실 시설표준안

표준안 1-1. 1면 프로젝션



- 프로젝터 성능: 1면 디스플레이 (5000 ANSI, FHD 1920x1080 이상, 해상도 16:9 지원)
- 터치 센서 기반 상호작용: 멀티 터치 인식 (60Hz 이상, 지연시간 17ms이하, 동시 인식 10개 이상, 야구공 기준 50km/h 이상 인식, 5cm이하 터치 정확도)
- 분석 센서 기반 상호작용: 공궤적 및 스핀 인식 (공 1개 이상 인식, 180FPS 이상, 골프공~축구공까지 다양한 크기의 볼 인식, 센서 ID/볼속도/볼방향/좌우각/볼스핀/충돌좌표 출력, 회전 인식 90% 이상 정확도)
- 키오스크 (PC포함): CPU- I7, RAM 8G DDR4 , GTX1050 2GB , SSD 250G , HDD 1TB, WINDOWS 10 이상
- 분석센서 1대, 터치센서 1대, 프로젝터 1대, 키오스크(PC포함) 1대로 운영 (분석센서 및 터치센서 설치 가이드라인 참조)

표준안 1-2. 1면 프로젝션 (와이드 1면)



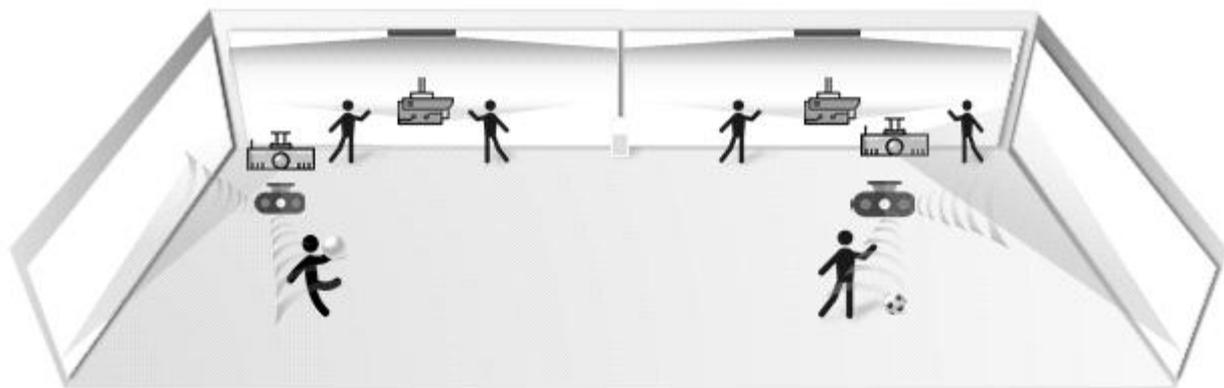
- 프로젝터 성능: 와이드 1면 디스플레이 (5000 ANSI, FHD 1920x1080 이상, 해상도 16:9 지원)
- 분석 센서 기반 상호작용: 공궤적 및 스핀 인식 (공 1개 이상 인식, 180FPS 이상, 골프공~축구공까지 다양한 크기의 볼 인식, 센서 ID/볼속도/볼방향/좌우각/볼스핀/충돌좌표 출력, 회전 인식 90% 이상 정확도)
- 키오스크 (PC): CPU- I7, RAM 8G DDR4 , GTX1050 2GB , SSD 250G , HDD 1TB, WINDOWS 10 이상
- 분석센서 1대, 터치센서 1~2대, 프로젝터 2대, 키오스크 1~2대(PC 포함)로 운영 (분석센서 및 터치센서 설치 가이드라인 참조)

표준안 1-3. 양면 프로젝션



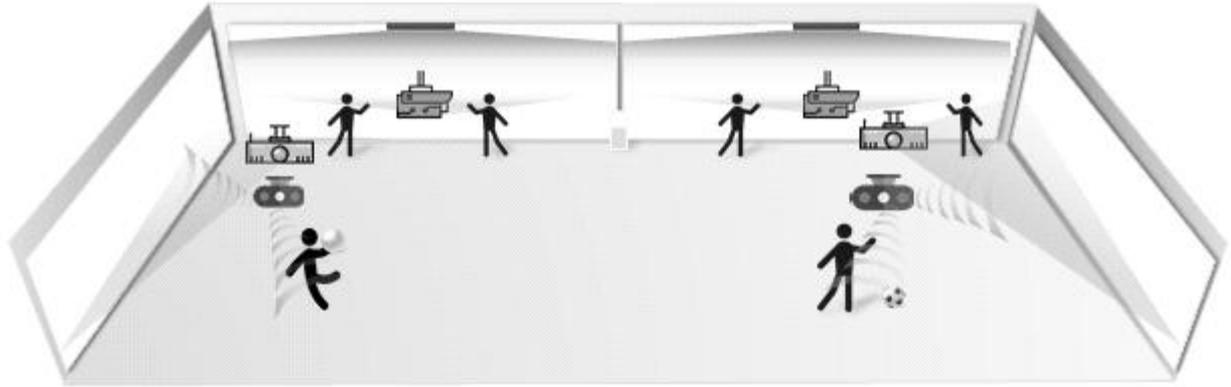
- 프로젝터 성능: 2면 디스플레이 (5000 ANSI, FHD 1920x1080 이상, 해상도 16:9 지원)
- 분석 센서 기반 상호작용: 공궤적 및 스피인 인식 (공 1개 이상 인식, 180FPS 이상, 골프공~축구공까지 다양한 크기의 볼 인식, 센서 ID/볼속도/볼방향/좌우각/볼스핀/충돌좌표 출력, 회전 인식 90% 이상 정확도)
- 키오스크(PC): CPU- I7, RAM 8G DDR4, GTX1050 2GB, SSD 250G, HDD 1TB, WINDOWS 10 이상
- 분석센서 1~2대, 터치센서 2대, 프로젝터 2대, 키오스크 2대(PC 포함)로 운영 (분석센서 및 터치센서 설치 가이드라인 참조)

표준안 2. 3면 프로젝션



- 프로젝터 성능 및 개수 : 3면 디스플레이 (4000 ANSI, FHD 1920x1080 이상, 해상도 16:9, 4:3 동시 지원)
- 터치 센서 기반 상호작용 : 멀티 터치 인식 (60Hz 이상, 지연시간 17ms이하, 동시 인식 10개 이상, 야구공 기준 50km/h 이상 인식, 5cm이내 터치 정확도)
- 분석 센서 기반 상호작용 : 공궤적 및 스피인 인식 (공 2개 이상 인식-센서당 1개인식, 180FPS 이상, 골프공~축구공까지 다양한 크기의 볼 인식, 센서 ID/볼속도/볼방향/좌우각/볼스핀/충돌좌표 출력, 회전 인식 90% 이상 정확도)
- 키오스크(PC) : CPU- I7, RAM 8G DDR4, GTX1050 2GB, SSD 250G, HDD 1TB, WINDOWS 10 이상
- 분석센서 2대, 터치센서 3대, 프로젝터 4대, 키오스크 2대(PC 포함)로 운영 (분석센서 및 터치센서 설치 가이드라인 참조)

표준안 3. 4면 프로젝션 (option, 바닥 포함)



- 프로젝터 성능 및 개수 : 4면 디스플레이 (4000 ANSI, FHD 1920x1080 이상, 해상도 16:9, 4:3 동시 지원)
- 터치 센서 기반 상호작용 : 멀티 터치 인식 (60Hz 이상, 지연시간 17ms이하, 동시 인식 10개 이상, 야구공 기준 50km/h 이상 인식, 5cm이내 터치 정확도)
- 분석 센서 기반 상호작용 : 공궤적 및 스핀 인식 (공 2개 이상 인식, 180FPS 이상, 골프공-축구공까지 다양한 크기의 볼 인식, 센서 ID/볼속도/볼방향/좌우각/볼스핀/움들좌표 출력, 회전 인식 90% 이상 정확도)
- 키오스크 : CPU- I7, RAM 8G DDR4 , GTX1050 2GB , SSD 250G , HDD 1TB, WINDOWS 10 이상
- 분석센서 2대, 터치센서 4대, 프로젝터 6~8대, 키오스크 2대(PC1대)로 운영 (분석센서 및 터치센서 설치 가이드라인 참조)