

2022학년도 2학기 기업사회맞춤형프로젝트2 참여신청서

회사명	유틸플러스인터랙티브	대표명	유태연
홈페이지	www.utplus.co.kr	주소	- 본사: 경기도 성남시 수정구 창업로 42 경기기업성장센터 816~818호 - 프로젝트 진행장소: 기업부설연구소 서울특별시 강남구 선릉로 602 삼성빌딩 5층
이메일	daeun.k@utplus.co.kr	전화번호	010-7521-3033

회사소개

<회사 소개>

- * 메타버스 제작 플랫폼 “디토랜드(DITOLAND)” 개발 및 운영사 (www.ditoland.com)
- * 과학기술정보통신부 산하 [메타버스 얼라이언스] 소속사로서,
‘메타버시티(메타버스 유니버시티) 캠퍼스 오픈 플랫폼 구축 프로젝트’ 주관사로 진행 중.
- * 2022년 1학기 ‘기업사회맞춤형 캡스톤디자인1’ 참여하여 프로젝트 진행.

<메타버스 플랫폼 “디토랜드” 주요 특징>

- o 마인크래프트, 로블록스 이후 차세대 메타버스 플랫폼 서비스를 목표로 함
: 2019년 8월 EPIC MegaGrants 선정, 2020년 6월, 2021년 5월 2회에 걸쳐 총 75억 투자유치로 기대를 한몸에 받고 있는 프로젝트로 다양한 플랫폼에서 실시간 멀티 플레이가 가능하도록 구현




2019년 8월 EPIC MegaGrants 수상 디토랜드 제작 스튜디오 메인화면

- o 가장 자유도 높고 쉬운 UCC(User Created Contents) 제작 스튜디오가 Key Feature!
: 프로그래밍 초보자도 손쉽게 코딩할 수 있도록 SDK 및 Plugin 제공. Lua Script 기반 제작툴을 제공하며, 이후 비주얼 스크립트 지원을 통해 제작 진입장벽을 낮춤




스크립트 인터페이스/에디터 저작도구를 사용하여 제공된 멀티플레이게임

- o 중·고등학생용 코딩교육 콘텐츠로 보급!
: 어린이 코딩교육 입문용으로 많이 사용되는 Scratch, 엔트리 이후 청소년용 코딩교육에 사용될 수 있도록 중·고등학교에 보급 진행










MOD KIT Plugin Lua DitoLand로 코딩을 배우고 자신이 만든 게임을 즐길 수 있음.

유저가 리소스 업로드할 수 있게 함 비주얼 스크립팅으로 쉽게 코딩 개발자 Wiki

	<p><주요 연혁></p> <p>2022 글로벌 UCC 메타버스 플랫폼 "디토랜드" 베타서비스 2021 글로벌 UCC 메타버스 플랫폼 "디토랜드" 알파서비스 2018 모바일 RVR MMORPG "탈리온" 출시 2017 모바일액션 RPG "쉐도우블러드" 출시 2006 유틸플러스 인터랙티브 법인 설립</p> <p><수상 실적></p> <p>2019 메타버스 플랫폼 "디토랜드" 에픽 메가그랜드 선정 2018 'DOJAGI: The Korean Pottery' 유나이트 'MWU 어워즈 2018' "베스트 혁신상 선정" 2015 모바일 액션 RPG "러스티블러드" 2015 구글플레이 올해의 게임 선정</p> <p><관련 언론 보도></p> <ul style="list-style-type: none"> • 디토랜드, 경진대회 최초 자체 개발한 메타버스 시상식 연다 https://www.blockchaintoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=23074 • 유틸플러스, KAIST융합교육연구센터와 협약...디토랜드 기반 '메타버스 패러다임 구축' 선도 https://www.etnews.com/20220531000093 • 디토랜드, 메타버스 속에서 청강대 첫 수업 시선집중 https://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idxno=65311
<p>과제명</p>	<p>메타버스 플랫폼 UGC 제작툴 디토랜드를 활용한 메타버스 UGC 콘텐츠 기획 및 제작</p>
<p>상세내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디토랜드 스튜디오를 활용해 커뮤니티, 전시, 게임 공간이 있는 복합 메타버스 공간 만드는 것이 목표입니다. • 사용 목적에 따른 메타버스 공간 기획 방법을 이해합니다. • 디토랜드 스튜디오에서 3D 모델링 방법, 스크립트 활용 방법을 배웁니다. • 프로젝트 내용 : 메타버스 UGC 제작툴을 활용한 메타버스 UGC 콘텐츠 기획 및 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 제작할 메타버스 UGC 대상 발굴 및 아이디어 구상 - 메타버스 UGC 제작툴을 활용한 메타버스 UGC 콘텐츠 기획 - 메타버스 UGC 제작툴을 활용한 메타버스 UGC 콘텐츠 제작 - 메타버스 UGC 사례: 동국대학교를 주제로 한 메타버스 UGC, 관광/문화유산 등을 소재로 한 공익성 기반의 메타버스 UGC, 기타 자유 주제/소재 등
<p>결과물 (예상)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 플랫폼 디토랜드 UGC 제작툴 스튜디오를 활용한 메타버스 UGC 콘텐츠 제작 <ul style="list-style-type: none"> - UGC 콘텐츠 (UGC 제작툴을 이용한 완성도 높은 템플릿(샘플) 콘텐츠 제공) <p><예시: 2022년 1학기 기업사회맞춤형 캡스톤디자인 프로젝트 - 독도 복합 체험 랜드></p> <div data-bbox="260 1715 874 2089">  </div> <div data-bbox="882 1715 1513 2089">  </div>

	   
필요역량	<ul style="list-style-type: none">• 컴퓨터 기본 활용 능력• 소프트웨어 활용 능력• 창의성• 협동심• 도전정신• 메타버스로 제작하기에 적절한 콘텐츠의 기획, 아이디어 역량• 코딩 또는 알고리즘에 대한 기초적인 지식이나 센스• 콘텐츠 제작에 필요한 원활한 커뮤니케이션

※ 별첨: 회사소개서 파일