

[개 최 요 강]

**제24회 2025 KWC(Korea Wi.content Contest)**

**2025. 05.**

대 전 문 화 방 송 (주)  
우 송 대 학 교  
솔브릿지국제경영대학  
우 송 정 보 대 학  
K - 마 이 스 터 스 쿨

**[www.21kwc.com](http://www.21kwc.com)**

## 목 차

### **1. 공모전 개요**

### **2. 공모전 목적 및 배경**

### **3. 공모전 세부 추진계획**

가. 공모전명 및 장소

나. 일정 및 기간

다. 주요내용

(1) 분야 및 작품규격

(2) 참가대상

(3) 주제

(4) 응모방법

(5) 심사

(6) 시상식 및 전시

(7) 수상내역

(8) 참고 및 유의사항

### **4. 추진체계**

### **5. 기대효과**

## 1. 공모전 개요

가. 행 사 명 : 제24회 2025 KWC(Korea Wi.content Contest)

나. 추진체계

주최 : 대전MBC, 우송대학교, 솔브릿지국제대학, 우송정보대학, K-마이스터스쿨

후원 : 문화체육관광부, 농림축산식품부, 교육부, 보건복지부, 대전광역시, 대전광역시교육청

다. 공모전기간 : 2025년 5월 26일(월) ~ 7월 7일(월) - 신청

2025년 7월 8일(화) ~ 7월 14일(월) - 접수

2025년 7월 15일(화) ~ 8월 22일(금) - 작품심사 및 시상

라. 공모전분야 및 지원대상

### ■ [콘텐츠] 제작부문

#### ● 앱개발 분야-중고등부

- 안드로이드 또는 iOS 어플리케이션

#### ● 애니메이션 콘텐츠 분야 - 중고등부

- 3D애니메이션(VFX포함), 2D애니메이션(플래시 애니메이션 포함), 스톱모션 애니메이션, 디지털 애니메이션

#### ● 영상 콘텐츠 분야 - 중고등부

- 모션그래픽, 단편영화, 창작광고, UCC

#### ● 게임 콘텐츠 분야 - 중고등부

- PC게임, 아케이드, 모바일(안드로이드, 아이폰), 플래시 게임

#### ● 웹툰 콘텐츠 분야 - 중고등부

#### ● 모바일 웹 콘텐츠 분야 - 중고등부

### ■ [콘텐츠] 아이디어부문 - 중고등부

#### ● 게임 기획 아이디어

#### ● 창작 캐릭터 아이디어

- 2D 캐릭터, 3D 캐릭터 모델링

#### ● AI 활용 아이디어

- AI를 활용한 일상생활 문제 해결, AI를 활용한 지역사회 문제 해결, AI와 교육 등

### ■ 뷰티 시연부문 - 중고등부

#### ● 주제 : K-뷰티 인플루언서는 나야 나! (헤어, 메이크업, 네일아트)

\* 인플루언서가 되면 연출하고 싶은 나만의 컨셉

### ■ 요리 시연부문 - 중고등부

#### ● 주제 : AI(인공지능)는 알 수 없는 독특한 스토리가 담긴 "이럴 땐, 이런 메뉴(3가지)"

### ■ 제과제빵 부문 - 중고등부

#### ● 주제 : k-디저트 !!! 우송-디저트 !!! (2가지)

### ■ E-Sports 부문 - 고등부

#### ● 주제 : League of Legends (32강)

KWC I[온라인 / 오프라인(발표면접)]		KWC II[온라인 / 오프라인(시연)]			
콘텐츠 부문 (자유주제)		E-sports 부문	요리부문	K-마이스터 제과제빵부문	뷰티부문
[ 아이디어 ]	[ 제작 ]	[ 대회 ]	[ 시연 ]	[ 시연 ]	[시연]
-게임 기획 -창작캐릭터 -AI 아이디어	-앱 개발 -영상/애니메이션 -게임 -모바일 웹 -웹툰	League of Legends(32강)	'갓생(건강한 습관 및 루틴 형성)살기'를 실천하는 건강하고 부담없는 메뉴	맛있고 다양한, 디저트로의 여행!	K-뷰티 인플루언서는 나야 나!!! (헤어, 메이크업, 네일아트)
중고등부	중고등부	고등부	중고등부	중고등부	중고등부

## 2. 공모전 목적 및 배경

### 가. 목적

4차 산업혁명과 함께 성장할 문화와 기술이 결합된 새로운 콘텐츠개발과 IoT기반 글로벌 시장에서 창의성과 상상력, 감성 등 무형자산을 기반으로 고부가가치 미래 산업을 선도할 창의 인재를 발굴하고 문화 기술에 대한 가치 정립과 한국 콘텐츠 산업과 소프트웨어 산업 발전을 이끌어 신 한류 콘텐츠 경제를 주도하고자 KWC를 개최한다.

### 나. 개최배경

인공지능, IoT로 대변하는 4차 산업혁명 시대에 다양한 플랫폼에서 활용될 디지털 콘텐츠 분야와 소프트웨어개발 콘텐츠의 새로운 아이디어 및 창의적인 작품이 기대되고 있으며, 한국의 소프트웨어 산업과 콘텐츠 산업을 이끌어갈 인재를 발굴하기 위한 대회의 개최가 필요하여 KWC를 개최하고자 한다. 이를 통하여 창의적 사고와 융합적 능력을 함양시키고 인간의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 콘텐츠 필요성을 이해시키는 계기로 삼는다.

## 3. 공모전 세부 추진계획

### 가. 공모전명 및 공모전장소

(1) 행 사 명 : 제24회 2025 KWC (Korea Wi.content Contest)

(2) 공모전장소

○ 접 수 : 경진 공모전 홈페이지(<http://www.21kwc.com>)로 온라인 접수

○ 시상식 및 작품전시 : 시상식(우송대 우송관)/전시(대회홈페이지)

## 나. 공모전(예정) 일정 및 기간

	일정 및 기간	주요행사내용
참가신청	5. 26(월)~7. 7(월) 17:00	.전체일정과 경진공모전 내용 발표 .인터넷을 통해 참가 신청
작품접수	7.8(화)~7.14(월) 17:00	.인터넷을 통해 본 공모전에서 제공하는 서버계정에 작품 file upload 및 본인 URL 등록
예선작품 심사	7.15일(화)~ 7. 28일(월)	.인터넷상에서 온라인 심사
예선 결과 발표	8. 5일(화) 17:00	.경진공모전 홈페이지에 게시 및 개별 연락
본선작품 심사	8. 5일(화)~ 8. 6(수)	.오프라인 심사 (면접관들만 참여하며, 지원자는 참가하지 않음)
면 접	8. 22(금) 10:00	.작품설명 및 질의응답(장소 추후 안내)
시상식 및 수상작 최종발표	8. 22(금) 17:00	우송대학교 우송관
수상작품 전시	심사발표 후 연중 계속	대회공식홈페이지에 상시전시

\* 행사 시간 및 시상식은 주최 측의 사정으로 다소 변경될 수 있음.

다. 공모전 주요내용

(1) 분야 및 작품규격

KWC I

콘텐츠부문(앱 제작 / 애니메이션 / 영상 / 게임 / 웹툰 / 모바일 웹 제작 )

① 콘텐츠 제작 (IoT / 애니메이션 / 영상 / 게임 / 웹툰 / 모바일 웹 제작 )

■ 앱 제작 분야

- 기본사항
  - 안드로이드 플랫폼 또는 iOS 플랫폼에서 동작
- 제출물
  - 애플리케이션 소스 및 파일
- 제출 방법
  - 작품 소개서(제공 양식), 애플리케이션 파일 – 50mb 이하

■ 애니메이션(3D 애니, 2D 애니, 스톱모션 애니, 디지털 애니)

- 작품규격 : 640 x 480, 720 x 480, 720 x 486(pixel)
- 작품용량 : 300Mb이하
- 작품시간 : 1분이상, 2분30초내외

■ 영상

모션그래픽 및 기타 영상제작물(단편영화, UCC, 창작광고)

- 작품규격 : 1280x720 이상(FHD 1920x1080 권장)
- 작품시간 : 1분이상, 10분 미만

■ 게임

○ 기본사항

- PC게임, 아케이드, 모바일(안드로이드, 아이폰), 플래시 게임 등의 게임을 창작하여 제작된 게임에 대한 설명서, 소스 파일과 함께 제출함

○ 제출파일:

- 게임제작 내용을 대회 홈페이지에 직접 입력
- 게임설명서(양식자유): 게임에 대한 설명 및 실행 방법 작성
  - A4용지 2매 내외(게임실행에 특수한 시스템 요구사항이 있는 경우 명시함)
- 게임실행파일 : 게임에 대한 실행파일을 그래픽, 사운드 데이터와 함께 제출

- 게임소스파일 : 게임제작에 사용된 프로그래밍 코드와 프로젝트 파일 전체
- 에뮬레이터나 라이브러리 파일 : 게임개발에 에뮬레이터나 특별한 라이브러리를 사용한 경우 게임이 실행될 수 있도록 제출 (DirectX, Android 등과 같이 인터넷에서 쉽게 구할 수 있는 경우에는 사용한 버전과 인터넷 다운로드 URL을 게임설명서에 명시하기만 하면 됨)

\*선택 :게임진행 동영상파일

- 게임진행 하는 과정을 중요한 부분 위주로 3분 이내로 편집하여 제출 가능

#### ○ 제출형식

- 출품 작품은 대회 서버 계정을 이용하여 업로드 및 본인(개인)URL 입력

#### ■ 웹툰

- 작품규격 : 가로21cm X 세로(무한)
- 작품용량 : 100dpi이하로 작업

#### ■ 모바일 웹

- 작품규격 : 제한없음
- 작품용량 : 제한없음
- 제출형식 : 개인 URL을 등록한다. (작품에 대한 설명은 대회 홈페이지에 입력)  
출품 작품은 대회 서버 계정을 이용하여 업로드 한다.  
(SNS-유튜브 등에 탑재되어 있는 작품은 도메인 제출)

\* 작품의 기본적인 용량은 500Mb를 기본으로 하나 초과될 시에는 대회 운영 본부측에 용량초과분을 업로드 전에 미리 알려 용량을 할당받을 수 있다.

\* 기타 영상 제작물은 출품자 본인의 창작물을 기본으로 하며 광고영상(UCC,창작광고, 단편영화) 등 다양한 제작물을 말한다.

#### <<작품업로드 관련 유의사항>

- ① 영상파일을 유튜브에 올리고, 등록된 URL을 복사하여 접수페이지에 제출
- ② 해상도 HD급 영상파일(AVI, MPEG, WMV, MP4 등)
  - 예선심사 결과 후 본선 진출자는 확인을 위한 원본 무비파일(.avi., mov)을 추가로 제출하여야함.  
(추후 연락)
- ③(필수)영상 엔딩 크레딧에 반드시 음원 출처 명시(저작권이 없는 음원 사용 권장)
  - \*주의사항
    - 모든 당선작은 반드시 원본파일을 제출 하여야 함
    - KWC 로고를 출품작에 반드시 삽입하여 제작

#### ② 콘텐츠 아이디어 (게임기획, 창작캐릭터, AI 활용 아이디어)

##### ■ 게임기획 아이디어

#### ○ 기본사항

- 창의적인 게임 아이디어를 제안하여 게임의 진행 방법, 게임 화면, 게임의 특징 및 장점을 글로 작성한 문서(스케치파일 추가 가능)제출

○ 제출파일

- 게임아이디어 내용을 요약하여 대회 홈페이지에 직접 입력
- 게임아이디어 제안서(자유양식- sample 제공예정) 파일 업로드

○ 제출형식

- 출품 작품은 대회 서버 계정을 이용하여 업로드 및 본인(개인)URL 입력

■ 창작캐릭터

○ 기본사항

- 원소스로 다양한 분야에 활용될 수 있는 창작캐릭터를 제작하여 디자인 결과물

○ 제출파일

- 창작캐릭터 컨셉, 제작 배경, 응용분야, 활용 가능분야의 예를 요약하여 대회 홈페이지에 직접 입력
- 2D 디자인(스케치 후 스캔 가능) 또는 3D 모델링 결과물 - jpg (1600×1200 pixel 이하) 파일  
형태로 캐릭터의 응용 동작 3개 이상의 결과물을 제출 (자신의 결과물을 명확하게 제시하기 위하여  
일러스트(ai), 포토샵(psd), 맥스(max) 등의 원본 작업 파일도 추가적으로 제출 가능)

○ 제출형식

- 출품 작품은 대회 서버 계정을 이용하여 업로드 및 본인(개인)URL 입력

■ AI 활용 아이디어

○ 기본사항

AI를 활용하여 다양한 아이디어를 제출

○ 참가 주제

- AI를 활용한 일상생활 문제 해결
- AI를 활용한 지역사회 문제 해결
- AI와 교육
- 기타 AI를 활용한 아이디어

○ 제출파일

- AI를 활용한 아이디어를 대회 홈페이지의 양식에 맞추어 작성 후 제출

○ 제출형식

- 출품 작품은 대회 서버 계정을 이용하여 업로드.



### ■ 1차 온라인 예선 대회

○ 내국인 학생 및 외국 자매결연고교 동일하게 1차 온라인 접수를 통한 예선전 시행

○ 공모전 주제 : K-뷰티 인플루언서는 나야 나!(헤어, 메이크업, 네일아트)

\* 선정배경 : 자신이 직접 뷰티 크리에이터가 되어서 뷰티인으로 도전하기 위함.

\* 작품내용 : 뷰티 인플루언서가 되면 연출하고 싶은 나만의 컨셉 재현.

○ 제출파일 : SNS에 작품 업로드 및 PPT 파일 제출(기본 양식을 따르되 템플릿 변경 가능)

- 제출 방법 1차 : SNS(유튜브, 페이스북, 인스타그램)에 해시태그 [#우송대KWC]로 완성된 작품 사진을 업로드 후, 관련 주소를 PPT에 첨부하여 2차에 전송

- 제출 방법 2차 : 경진공모전홈페이지(<http://www.21kwc.com>)로 온라인 접수

\*PPT 양식 : 홈페이지 참고

제출 제목명 : K-뷰티 인플루언서는 나야 나! (헤어, 메이크업, 네일아트 中 택 1 이상) (00학교 홍길동)

### ■ 2차 뷰티 경연 대회

○ 1차 온라인 예선대회를 통과한 본선 진출자를 대상으로 뷰티경연대회 개최

○ 경진대회 종목

구분	경기종목	내용	경기시간	비고
헤어디자인	창작 헤어 스타일링	K-뷰티 인플루언서가 되면 연출하고 싶은 나만의 헤어스타일링 컨셉을 재현해 본다. (단, 커트를 활용하지 않은 스타일링)	120분	본인 또는 모델에 시술
메이크업	창작 메이크업 디자인	K-뷰티 인플루언서가 되면 연출하고 싶은 나만의 메이크업 컨셉을 재현해 본다.	120분	
네일아트	창작 네일아트	K-뷰티 인플루언서가 되면 연출하고 싶은 나만의 네일아트를 재현해 본다.	120분	

○ **본선 라이브 뷰티경연대회 일정**

- 일시 : 2025년 8월 22일(금) 09:30 ~
- 장소 : 우송대학교 서캠퍼스 우송뷰티센터(S3)
- 본선 경연대회운영 시간 및 장소계획

시간	세부내용	비고
09:30	본선접수(예선통과자)	우송뷰티센터 2층
10:00 ~ 12:00	헤어디자인	우송뷰티센터 3층 301호
	메이크업	우송뷰티센터 2층 201호
	네일아트	우송뷰티센터 4층 401호
12:30 - 14:00	중식	학생식당
13:30 ~ 14:00	심사	
14:00 ~ 17:00	시설견학 및 특강	
17:00	시상식	우송대 우송관

※ 경연대회 당일 상황에 따라 시간 및 장소 변동이 있을 수 있습니다.

○ **참가자 준수 및 알림사항(2차 본선참가자에 한함)**

- 2인 1조(모델 포함) 이내로 참가.
- 경연에 필요한 모든 재료 및 물품은 선수 본인이 준비하여야함.
- 위생 점수가 반영되며 앞치마 착용과 책상에 흰색 수건을 세팅하는 것을 원칙으로 함.
- 모델에 대한 책임은 선수 본인에게 있음.

○ **유의 사항**

- 필요한 경우 모델을 동반하여 참가할 수 있으며, 모델의 경우 상장에 모델로 참가하였음을 명시한다.
  - 다만, 모델이 작품에 기여한바가 있다고 판단되면 공동수상자로 명시한다.
- 개인 혹은 모델은 헤어와 의상이 완성된 상태로 경기에 임한다.
- 작품에 필요한 경우 장식품 사용이 가능하다.
- 경연 시작 전 모든 필요한 제품을 꺼내 놓아야 한다.
- 선수는 작품에 기기들이 필요한 경우, 지참해야한다(램프, 변압기, 익스텐션 코드, 전기드릴, 테이블램프 등)
- 수상작은 대회 공식 홈페이지에 업로드하여 공개한다.
- 심사위원의 심사를 통해 질문답변 시 대리제작/출품 의혹이 제기될 경우 심사위원회의 회의를 거쳐 수상에서 제외한다.
- 예선작품과 본선작품은 동일해야한다.
- 기타사항 : 경연대회 규정에 규정되지 않은 사항에 대해서는 일반적인 규정에 따른다.

## ■ 1차 온라인 예선 대회

- 내국인 학생 및 외국 자매결연고교 동일하게 1차 온라인 접수를 통한 예선전 시행
- 공모전 주제 : AI(인공지능)는 알 수 없는 독특한 스토리가 담긴 "이럴 땐, 이런 메뉴(3가지)"

○ 팀구성 : 2인 1팀으로 구성

○ 제출파일 : 홈페이지 첨부 양식

- 제출 파일 1 : \*.ppt 또는 \*.pptx(페이지 순서 반드시 지킬 것)
  1. 참가자 사진과 성명, 학교, 학년
  2. 완성된 음식 3종을 전시한 사진 (음식의 제목)
  3. 음식1, ① 완성된 음식 사진 ②식재료 사진 (식재료명과 중량)
    - ③ 조리과정 사진 (설명)
  4. 음식2, ① 완성된 음식 사진 ②식재료 사진 (식재료명과 중량)
    - ③ 조리과정 사진 (설명)
  5. 음식3, ① 완성된 음식 사진 ②식재료 사진 (식재료명과 중량)
    - ③ 조리과정 사진 (설명)
  6. 기타 작품 설명 및 소감 (의무사항 아님)

\* 해당사항을 지키지 않을 경우 감점 또는 심사에서 제외될수 있음

### 1) 감점 대상

- 목차 순서대로 작성하지 않을 경우
- 고딕체 또는 명조체 이외의 텍스트 사용시
- 파워포인트 애니메이션 기능 사용할 시

### 2) 심사 제외 대상

- 캡처 사진 사용시(타인의 사진사용)
- 본인이 직접 찍은 조리사진이 아닐 경우
- ppt, pptx 이외의 다른 파일 확장자로 제출 시[예시: 한쇼(\*.show) 등]

- 제출 파일 2 : \*.xls

1 . 출품 메뉴의 식자재 원가표

\* 해당사항을 지키지 않을 경우 감점 또는 심사에서 제외될 수 있음

- xls 이외의 다른 파일 확장자로 제출 시
- 원가 산출은 완성된 한 접시의 양(전시용으로 제출될 1인분의 양)을 기준으로 원가를 산출(심사위원 시식용으로 추가 제1곳작되는 부분은 원가에 포함하지 않음)
- 원가계산은 시중에서 구매하여 가격 파악이 가능한 제품을 주로 작성
- 소량 사용되는 양념 및 자체 제작한 가공재료 등 원가에 큰 영향이 없거나 산출이 힘든 부분은 제외하고 작성
- 원가표는 각 메뉴마다 각각의 시트(식자재원가표-음식1,음식2,음식3)에 나누어 작성하여 산출
- 메뉴당 총 원가의 하한선은 제한이 없으나 메뉴당 20,000원(총 60,000원)을 초과할 수 없음

## ■ 2차 요리 시연 본선 대회

○ 1차 온라인 예선대회를 통과한 본선 진출자를 대상으로 라이브 요리경연대회 개최

### ○ 공모전 본선 라이브 요리경연대회 일정

- 일시 : 2025년 8월 22일(금) 09:30 ~
- 장소 : 우송대학교 서캠퍼스 SICA(W12) 3층
- 본선 경연대회운영 시간계획

시간	세부내용	비고
09:30	본선접수(예선통과자)	SICA(W12) 2층
10:00~12:00	조리 및 조리과정심사	SICA(W12) 4층
12:00~12:30	완성작품 전시	SICA(W12) 3층
12:30~14:00	완성작품 심사	
14:00~17:00	시설견학 및 특강	
17:00	시상식	우송대 우송관(W7)

※ 경연대회 당일 상황에 따라 시간 및 장소 변동이 있을 수 있습니다.

### ○ 참가자 준수사항(2차 본선참가자에 한함)

- 위생복, 위생모, 앞치마는 필히 착용하여야 대회장 입장이 가능함.
- 팀별로 소스팬 2개, 행주 1개, 수세미 1개, 주방세제(풍풍), 가스화구 (4구 2개로 총 8구 중 6구 사용가능), 가스오븐(2개 중 1개 사용가능), 스테이션(220v 콘센트 팀당 2개 사용 가능), 싱크대가 제공됨.
- 공용으로 사용하는 냉장고, 냉동고, 오븐은 구비되어 있으나 이외의 개인용 조리기구는 참가자가 준비해야 함.
- 실습실 및 설비 등 제공사항은 내부 현장 상황에 따라 다소 변동될 수 있음.
- 식재료는 세척 및 외피 제거는 가능하나 재료 커팅부터 모든 조리과정은 대회장에서 라이브로 준비하여야 하며, 1차 대회(온라인 예선)에 제시한 메뉴와 동일해야 함.
- 1차 온라인상 제출된 작품과 당일 직접 조리하여 제출한 작품간 상이할 경우 수상에서 제외됨(플레이팅의 방법에 약간의 변경, 재료 수급의 문제로 부재료 및 가니쉬 재료의 변동은 양해 가능하나 메뉴구성, 조리법, 미각적 요소의 변경은 실격될 수 있음).
- 심사위원의 심사를 통해 질문답변 시 대리제작/출품 의혹이 제기될 경우 심사위원회의 회의를 거쳐 수상권에서 제외됨.
- 타 공모전 수상 경력이 있는 작품은 시상에서 제외됨.
- 기타사항 : 경연대회 규정에 규정되지 않은 사항에 대해서는 일반적인 규정에 따름.

\* 제공사항 (규격단위:mm)

팀별 제공 기물	팀별 제공 소모품	공용 제공 기물
-스테이션(1500*600*750)*2개 -싱크대 2개 -가스화구 6구 -가스오븐 1구 -소스팬(지름 200*1, 165*1) 2개 -콘센트(220v) 2구	-행주 1개 -수세미 1개 -주방 세제	-냉장·냉동고 -오븐(오븐팬: 530*325) (오븐팬은 개인 지참) -제빙기

○ 작품 전시 유의 사항 (2차 본선참가자에 한함)

- 각 선수의 작품은 지정된 시간에 지정된 전시테이블에 제출해야 함.
- 전시용 3가지 메뉴를 각각 1개씩 담은 완성작품(3메뉴\*1개씩=총3개)과 심사위원이 시식할 동일한 3가지 메뉴를 한입정도의 적은 양으로 5개씩(3메뉴\*작은사이즈5개씩=총15개)을 제출하여야 함.
- 심사용은 맛을 테스트하는 용도이므로 심사하기 용이하게 작은 용기에 담아서 준비함(종이컵 또는 작은 종이 사용 가능).
- 작품 전시 테이블(규격, 가로 90Cm X 세로 90Cm)에는 작품 이외에 다른 데코레이션은 하지 않는 것을 원칙으로 함(작품 전시 테이블 사이즈는 약간의 차이가 있을 수 있으며 데코레이션은 작품 심사에 반영하지 않음).
- 개인별 출품작의 주제와 주제선정의 배경에 대하여 판넬(가로×세로, 40×60cm)로 제작하여 설명해야 함. (판넬 거치대(이젤)는 우승대에서 준비)
- 출품된 요리에 대한 심사위원의 질문이 있을 시 참가자 간의 질문답변을 통해 요리의 창의성, 아이디어 등을 자세히 설명해야 함.
- 제출되는 작품을 담은 접시(그릇)의 경우 참가자가 준비해야 함.

\* 제출예시

메뉴 A	메뉴 B	메뉴 C
<div>전시용 A</div>	<div>전시용 B</div>	<div>전시용 C</div>
<div>시식용 A</div> <div>시식용 A</div> <div>시식용 A</div> <div>시식용 A</div> <div>시식용 A</div>	<div>시식용 B</div> <div>시식용 B</div> <div>시식용 B</div> <div>시식용 B</div> <div>시식용 B</div>	<div>시식용 C</div> <div>시식용 C</div> <div>시식용 C</div> <div>시식용 C</div> <div>시식용 C</div>

## ■ 1차 온라인 예선 대회

○ 내국인 학생 및 외국 자매결연고교 동일하게 1차 온라인 접수를 통한 예선전 시행

○ 공모전 주제 : K-디저트 !!! 우송-디저트 !!! (2가지 만들기)

(빵, 케이크, 쿠키, 초콜릿, 브런치, 밀키트 중 2가지 선택)

○ 팀구성 : 2인 1팀으로 구성

○ 제출파일 : 홈페이지 첨부 양식

- 제출 파일 1 : \*.ppt 또는 \*.pptx(페이지 순서 반드시 지킬 것)

1. 참가자 사진과 성명, 학교, 학년
2. 완성된 음식 2종을 전시한 사진 (음식의 제목)
3. 음식1, ① 완성된 음식 사진 ②식재료 사진 (식재료명과 중량)  
③ 조리과정 사진 (설명)
4. 음식2, ① 완성된 음식 사진 ②식재료 사진 (식재료명과 중량)  
③ 조리과정 사진 (설명)
5. 기타 작품 설명 및 소감 (의무사항 아님)

\* 해당사항을 지키지 않을 경우 감점 또는 심사에서 제외될수 있음

### 1) 감점 대상

- 목차 순서대로 작성하지 않을 경우
- 고딕체 또는 명조체 이외의 텍스트 사용시
- 파워포인트 애니메이션 기능 사용할 시

### 2) 심사 제외 대상

- 캡처 사진 사용시(타인의 사진사용)
- 본인이 직접 찍은 조리사진이 아닐 경우
- ppt, pptx 이외의 다른 파일 확장자로 제출 시[예시: 한쇼(\*.show) 등]

- 제출 파일 2 : \*.xls

- 1 . 출품 메뉴의 식자재 원가표.

\* 해당사항을 지키지 않을 경우 감점 또는 심사에서 제외될 수 있음

- xls 이외의 다른 파일 확장자로 제출 시
- 제품에 사용한 재료는 보건복지부 고시에 규정된 원료 및 색소, 향신료 등 허용된 첨가물만 사용한다.
- 소량 사용되어 원가에 큰 영향이 없거나 산출이 힘든 부분은 제외하고 작성
- 원가표는 각 메뉴마다 각각의 시트(음식1,음식2,)에 나누어 작성하여 산출
- 메뉴당 총 원가의 하한선은 제한이 없으나 메뉴당 20,000원(총 40,000원)을 초과할 수 없음

## ■ 2차 제과제빵 시연 본선 대회

○ 1차 온라인 예선대회를 통과한 본선 진출자를 대상으로 라이브 경연대회 개최

### ○ 공모전 본선 라이브 경연대회 일정

- 일시 : 2025년 8월 22일(금) 09:30 ~
- 장소 : 우송대학교 서캠퍼스 우송타워(W13) 404호
- 본선 경연대회운영 시간계획

시간	세부내용	비고
09:30	본선접수(예선통과자)	우송타워(W13) 404호 강당 로비
10:00~13:00	조리 및 조리과정심사	우송타워(W13) 404호
13:00~13:30	완성작품 전시	우송타워(W13) 404호 강당 로비
13:30~14:30	완성작품 심사	
14:30~17:00	시설견학 및 특강	-
17:00	시상식	우송대 우송관(W7)

※ 경연대회 당일 상황에 따라 시간 및 장소 변동이 있을 수 있습니다.

### ○ 참가자 준수사항(2차 본선참가자에 한함)

- 위생복, 위생모, 앞치마는 필히 착용하여야 대회장 입장이 가능함.
- 공용으로 사용하는 오븐, 발효기, 믹서기, 냉장고, 냉동고, 오븐은 구비되어 있으나 이외의 개인용 조리기구(예: 전자레인지 등)는 참가자가 준비해야 함.
- 모든 조리과정은 대회장에서 라이브로 준비하여야 하며, 1차 대회(온라인 예선)에 제시한 메뉴와 동일해야 함.
- 1차 온라인상 제출된 작품과 당일 직접 조리하여 제출한 작품간 상이할 경우 수상에서 제외됨.
- 심사위원의 심사를 통해 질문답변 시 대리제작/출품 의혹이 제기될 경우 심사위원회의 회의를 거쳐 수상권에서 제외됨.
- 타 공모전 수상경력이 있는 작품은 시상에서 제외됨.
- 기타사항 : 경연대회 규정에 규정되지 않은 사항에 대해서는 일반적인 규정에 따름.

### ○ 작품 전시 유의 사항 (2차 본선참가자에 한함)

- 각 선수의 작품은 지정된 시간에 지정된 전시 테이블에 제출해야 함.
- 전시용 2가지 메뉴를 각각 1개씩 담은 완성작품(2메뉴\*1개씩=총3개)과 심사위원이 심사할 동일한 2가지 메뉴를 적은 양으로 제출하여야 함.
- 심사용은 맛을 테스트하는 용도이므로 심사하기 용이하게 작은 용기에 담아서 준비함(종이컵 또는 작은 종이 사용 가능).

- 작품 전시 테이블(규격, 가로 90Cm X 세로 90Cm)에는 작품 이외에 다른 데코레이션은 하지 않는 것을 원칙으로 함 (데코레이션은 작품 심사에 반영하지 않음)
- 개인별 출품작의 사진과 주제선정의 배경에 대하여 판넬(가로×세로, 40×60cm)로 제작하여 설명해야 함. (판넬 거치대(이젤)는 우승대에서 준비)
- 출품된 요리에 대한 심사위원/참가자 간의 질문답변을 통해 요리의 창의성, 아이디어 등을 자세히 설명해야 함.



## ■ 1차 온라인 예선 대회

- 내국인 학생 및 외국 자매결연고교 동일하게 1차 온라인 접수를 통한 예선전 시행

### ○ 공모전 주제 : League of Legends (32강)

#### ○ 1차 예선대회 신청 방법

- 경진 공모전 홈페이지(<http://www.21kwc.com>)에 온라인 접수
  - \* E-sports 부문은 참가 신청 마감일 까지 신청 가능하며, 마감일 기준 최종 팀 종합티어로 32강 대상을 선정하여 디스코드로 재 안내 예정.
- 청소년증을 가지고 있는 만 15세 이상 5인 또는 6인이 팀을 구성하여 신청
- 추후 안내에 따라 심판 참관 하에 오프라인 대회 진행경진 공모전 홈페이지(<http://www.21kwc.com>)에 온라인 접수(32팀 선착순)

## ■ 2차 오프라인 대회

- 1차 온라인 예선대회를 통과한 4팀을 대상으로 최종 오프라인 대회 진행

#### ○ 참가자 준수 및 알림사항

- 현재 대한민국에 거주 중이며, 대회일을 기준으로 만 15세 이상이어야 함.
- 본인 명의의 리그오브레전드(LoL) 계정을 가지고 있어야 합니다.
- 본인이 사용중인 리그오브레전드(LoL) 계정 또는 닉네임을 사용할 수 있으나 닉네임에 불쾌하거나 부적절한 부분이 포함되어 있을 경우, 대회 참가에 제한될 수 있음
- e스포츠 전반 및 사회적 물의를 일으킨 경력이 있는 자에 대해서는 주최, 주관, 운영 측에서 임의로 참가 자격을 제한할 수 있음

#### ○ 유의 사항

- 선수 프로필에 리그오브레전드(LoL) 계정 정보가 누락될 경우 해당 선수는 대회에 참여할 수 없음
- 리그오브레전드(LoL) 계정을 공유하거나 타인의 계정일 경우 대회 참가 자격이 박탈됨
- 경기 시작 전 원활한 게임 진행을 위해 사전에 게임 클라이언트를 업데이트(대회 기준일 한국 라이브 서버 기준) 하여야 하며, 클라이언트 버전 오류로 인한 게임시간 지연에 대한 모든 책임은 선수에게 있음
- 자격이 없는 참가자가 대회를 참여할 경우 해당 선수는 대회에서 실격 처리됨
- 계정 도용 또는 대리 게임 등이 밝혀질 경우 해당 선수가 속해있는 팀은 실격 처리됨
- 기타 공정하지 못한 방법 등을 이용했을 경우 상금 전액 및 부상이 몰수될 수 있음
- 세부 규정집은 링크 참조

([https://docs.google.com/document/d/1tJR\\_LpeGTJPEI-vmR7ssPjAkLiFATqhxFicI6xUPyhl/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1tJR_LpeGTJPEI-vmR7ssPjAkLiFATqhxFicI6xUPyhl/edit?usp=sharing))

## (2) 참가대상 : 전 부문 동일

○ **중·고등부** : 내국인 중·고등학생 참가대상 및 해외자매고등학생(개인 또는 팀 : 4명 이하)

- 대한민국 청소년은 누구라도 응모가 가능
- 같은 학교 소속이 아니라도 팀을 구성하여 응모가능
- 지도교사는 필수사항이 아닌 선택사항임
- 현재 재학 중이 아니더라도 청소년증을 갖고 있는 청소년 응모가능

※ 단, 게임기획부문, 창작캐릭터부문, AI 활용 아이디어, 조리, 뷰티부문은 2명 이내로 제한, E-sports부문은 만 12세 이상 내국인 5인 1조로만 참가 가능

## (3) 응모방법

○ 참가신청과 작품제출은 기간 내에 제출해야 하며, 작품응모는 실명출품을 원칙으로 하며, 팀 단위 및 복수작품 출품도 가능.

### ■ 참가신청 : 5월 26일 (월) ~ 7월 7일 (월)

○ 참가신청은 본 경진공모전 홈페이지를 통해 회원가입 후 참가신청원서를 작성하여 제출한다.

○ 참가신청을 하면 본경진공모전 홈페이지에서 등록 확인을 할 수 있으며 확인이 되지 않을 경우에 게시판 Q&A, e-mail 또는 전화로 문의하여 등록을 확인하여야 한다.

※ 연 락 처

전 화 : 042-630-9634

메일주소 : ent@wsu.ac.kr

### ■ 작품접수: 7월 8일 (화) ~ 7월 14일 (월)

○ 출품작품은 대회 서버계정을 이용하여 업로드 또는 본인 URL을 등록 한다.

#### [KWC I(제작), KWCI 부문]

- 사물인터넷(IoT) : 대회 서버에 업로드
- 모바일웹 제작 : 개인 URL을 등록
- 애니메이션콘텐츠 / 영상콘텐츠 제작 : 대회서버에 업로드
- 게임 콘텐츠 : 대회서버에 업로드
- 요리부문: 대회 양식에 맞게 업로드(레시피, 요리 과정 사진)
- 뷰티부문: 대회 양식에 맞게 업로드(시연 과정 및 완성 후 사진)
- E-Sports부문: 대회 양식에 맞게 업로드

#### [KWC I(아이디어) 부문] - 대회서버에 업로드

- 게임 기획
- 창작캐릭터
- AI 활용 아이디어

- \* 대회서버에 업로드 할 경우 본공모전에서 서버계정을 발급 받아, 그 계정으로 작품을 업로드 한다.
  - \* 게임 ■ 영상 ■ 앱 부문 300Mb 제공
  - \* 작품의 용량이 초과할 경우 대회본부에 문의하여 용량을 추가로 할당받을 수 있음
  - \* 모든 출품작에는 공모전 공식 로고를 부착한다.
- (경진공모전 홈페이지 사이트에서 공식 로고 다운로드 - <http://www.21kwc.com>)

#### (4) 심사

##### ■ 예선심사 및 발표(온라인)

- 작 품 접 수 : 2025년 7월 8일(화) ~ 7월 14일(월) 17:00
- 작 품 심 사 : 2025년 7월 15일(화) ~ 7월 28일(월)
- 예선결과발표 : 2025년 8월 5일(화) 17:00

##### ■ 본선심사 및 발표(오프라인)

- 본 선 심 사 : 2025년 8월 5일(화) ~ 8월 6일(수)
  - 본선 참가자 면접 : 2025년 8월 22일(금) 10:00
  - 수상작발표 및 시상식 : 2025년 8월 22일(금) 17:00
    - 본선 심사(8/5~6)는 면접관들만 참여하며, 지원자는 참가하지 않음
    - 면접은 출품자들의 작품설명과 심사위원의 질의응답으로 진행된다.
    - 면접은 팀원들 전원 참석이 원칙이나 사정에 의해 팀장이 대표로 갈음할 수 있다.
- (우송대 및 우송정보대 장학금 수여를 원하는 자는 팀원 모두 면접에 참여하여야 한다)
- \* 단, 심사위원단에 의해 수상 후보작품의 수준이 미흡하다고 판단할 경우 일부 수상 부분에 걸쳐 수상작이 선정되지 않을 수도 있음.

##### ■ 심사

- 심사위원
  - 예선공모전(온라인 심사) : 교육계 및 업계 전문인사 각 부문별 10명 내외
  - 본선공모전(온라인 및 오프라인 심사) : 교육계 및 업계 전문인사 각 부문별 10명 내외
- \* 심사위원 명단은 공모전의 공정성을 위해 차후 공고

##### ■ 심사기준

- 제작부문 : 앱 제작 / 애니메이션 / 영상 / 웹툰 / 게임 / 모바일웹
  - 구 성 : 전체적인 내용 및 구성, 참신성, 기술적 요소, 사운드 편집
  - 유용성 : 사용자에게 얼마나 효율적으로 사용되는지 여부
  - 심미성 : 표현의 적정성
  - 사용기술 및 구현 가능성 : 기술적 완성도 및 아이디어의 구현 가능성

구 분	제작부문		
	사물인터넷(IoT)	애니메이션/영상/웹툰	게임/모바일웹
내용(구성)	30	40	30
유용성	30	20	30
심미성	10	30	20
사용기술 및 구현가능성	30	10	20

○ 아이디어부문 : 게임기획 / 창작캐릭터 / AI 활용 아이디어

- 창의성 : 게임아이디어, 창작캐릭터, 게임제작의 독창적 표현 및 참신성
- 완성도 : 전체적인 내용 및 구성, 캐릭터의 전체적인 조화 및 게임 진행 방식 등
- 기술성 : 사용기술의 난이도 및 구현내용의 기술적 난이도, 표현력 등
- 가능성 : 인간의 삶의 질 향상 등 부가가치 창출 가능성 등

구분	콘텐츠 아이디어부문	
	게임기획 / AI 활용 아이디어	창작캐릭터
창의성	40	40
완성도	20	30
기술성	20	10
가능성	20	20

■ 뷰티 경연 대회 부문

○ 운영방향

- 심사는 본 Contest 준비 위원회에서 모든 것을 결정하여 시행한다.
- 심사위원은 주관학과 지도교수 및 외부 초빙 심사위원으로 구성한다.

○ 심사내용

- 각 종목별로 심사기준에 맞게 심사한다.
- 경연시간은 제한시간 이내에 모두 마쳐야 하며, 시간초과 시에는 감점
- 경연이 끝난 후 경연장 청결상태 등 마무리 또한 심사채점에 반영한다.
- 정해진 시간 내에 경연장에 도착하지 않은 경우는 실격처리 한다.

○ 심사 기준표

-헤어디자인 종목

평가기준	점수	평 가 내 용
준비 및 위생성	0-20	- 제품 상태 및 경연 준비상태 확인, 경연 진행 중과 종료 후 주변 위생 평가
창의성	0-20	- 디자인의 창의성
숙련도	0-30	- 숙련된 모습을 보이는가
완성도	0-30	- 작품의 완성도가 얼마나 높은가

#### -메이크업 종목

평가기준	점수	평 가 내 용
준비 및 위생성	0-20	- 제품 상태 및 경연 준비상태 확인, 경연 진행 중과 종료 후 주변 위생 평가
디자인 컨셉과의 적합성	0-20	- 작품의 의도에 따른 색의 조화, 그라데이션 발색
예술성	0-30	- 참신한 아이디어, 표현의 우수성, 디자인 조형 능력
완성도	0-30	- 작품구성에 의한 완성도, 전체적인 조화, 소재 및 종합적인 이미지

#### -네일아트 종목

평가기준	점수	평 가 내 용
준비 및 위생성	0-20	- 제품 상태 및 경연 준비상태 확인, 경연 진행 중과 종료 후 주변 위생 평가
디자인 컨셉과의 적합성	0-20	- 작품의 의도에 따른 색의 조화, 그라데이션 발색
예술성	0-30	- 참신한 아이디어, 표현의 우수성, 디자인 조형 능력
완성도	0-30	- 작품구성에 의한 완성도, 전체적인 조화, 소재 및 종합적인 이미지

## ■ 요리 라이브경연 부문

### ○ 운영방향

- 심사는 본 Contest 준비 위원회에서 모든 것을 결정하여 시행한다.
- 심사위원은 주관학부 추천으로 받아 교내외 저명한 위원을 선발하여 구성한다.

### ○ 심사내용

- 본 대회는 라이브 경연을 원칙으로 한다.
- 준비성과 위생성, 조리조작과 숙련도, 작품성과 상품성 및 맛의 기준으로 심사한다.
- 음식의 조리 및 작품 전시까지 2시간 30분 이내에 모두 마쳐야 하며, 시간초과 시에는 감점 또는 실격처리한다.
- 경연이 끝난 후 경연장 청결상태 등 마무리 또한 심사채점에 반영한다.
- 정해진 시간 내에 경연장에 도착하지 않은 경우는 실격처리한다.

### ○ 심사 기준표

평가기준	점수	평 가 내 용
준비과정	0-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 조리의 기본(썰기, 다듬기)</li> <li>- 식재료 위생</li> </ul>
조리과정	0-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 조리진행 과정의 적합함</li> <li>- 조리과정 위생</li> </ul>
실용성 및 편리성	0-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현대식생활에 적합한 실용성</li> <li>- 조리법의 편리함과 경제성</li> </ul>
플레이팅 및 완성도	0-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메뉴의 구성 및 완성도</li> <li>- 접시담기 담음새</li> </ul>
음식량 및 맛	0-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 음식량의 적정함과 맛</li> </ul>

## ■ 제과제빵 라이브경연 부문

### ○ 운영방향

- 심사는 본 Contest 준비 위원회에서 모든 것을 결정하여 시행한다.
- 심사위원은 주관 학부 추천으로 받아 교내외 저명한 위원을 선발하여 구성한다.

### ○ 심사내용

- 본 대회는 라이브 경연을 원칙으로 한다.
- 준비성과 위생성, 조리 조작과 숙련도, 작품성과 상품성 및 맛의 기준으로 심사한다.
- 음식의 조리 및 작품 전시까지 3시간 이내에 모두 마쳐야 하며, 시간초과 시에는 감점 또는 실격처리한다.
- 경연이 끝난 후 경연장 청결상태 등 마무리 또한 심사채점에 반영한다.
- 정해진 시간 내에 경연장에 도착하지 않은 경우는 실격처리한다.

### ○ 심사 기준표

평가기준	점수	평 가 내 용
준비과정	0-20	- 조리의 기본(썰기, 다듬기) - 식재료 위생
조리과정	0-20	- 조리진행 과정의 적합함 - 조리과정 위생
실용성 및 편리성	0-20	- 현대 식생활에 적합한 실용성 - 조리법의 편리함과 경제성
구성 및 완성도	0-20	- 메뉴의 구성 및 완성도 - 접시담기 담음새
음식량 및 맛	0-20	- 음식량의 적정함과 맛

## ■ E-Sports 부문

### ○ 추후 홈페이지 안내

### (5) 시상식 및 작품전시

- 시상식 : 2025년 8월 22일(금) 17시, 우송대학교 우송관 대회의실
- 전 시 : 2025년 8월 22일(금) ~ 대회공식홈페이지에 연중 전시

(6) 시상내역

■ KWCI(IT 콘텐츠 부문) 종합

구분	대 회 중 고 등 부 문	
대 상	문화체육관광부장관상	
	팀수	시 상 내 역
	2팀	상금 2,000,000원
최우수상	대전광역시장상	
	팀수	시 상 내 역
	1팀	상금 1,500,000원
	대전광역시교육감상	
	팀수	시 상 내 역
	1팀	상금 1,500,000원

■ KWCI 제작부문 - 사물인터넷(IoT) / 애니메이션 / 영상 / 웹툰 / 게임 / 모바일웹

구분	중고등부 (우송대학교 총장상)	
	팀수	시 상 내 역
금 상	2팀	상금 1,000,000원
은 상	2팀	상금 800,000원
동 상	2팀	상금 500,000원
장려상	6팀	상금 200,000원

■ KWCI 아이디어부문 - 게임기획 / 창작캐릭터 / AI 활용 아이디어

구분	중고등부 (우송대학교 총장상)	
	팀수	시상내역
금 상	1팀	상금 800,000원
은 상	1팀	상금 500,000원
동 상	4팀	상금 300,000원
장려상	-	-



■ KWC II : (요리시연 부문, 제과제빵 부문, 뷰티 부문, E-Sports 부문)

구 분	중고등부	
대 상	보건복지부장관상	
	팀수	시상내역
	1팀	상금 2,000,000원
	농림축산식품부장관상	
	팀수	시상내역
	1팀	상금 2,000,000원
	교육부장관상	
	팀수	시상내역
	2팀	상금 2,000,000원
최우수상	대전광역시교육감상	
	팀수	시상내역
	2팀	상금 1,500,000원
우송대학교 · 우송정보대학 총장상		
금 상	팀수	시상내역
	4팀	상금 1,000,000원
은 상	팀수	시상내역
	6팀	상금 800,000원
동 상	팀수	시상내역
	12팀	상금 500,000원
장려상	팀수	시상내역
	13팀	상금 300,000원

\* E-Sports부문은 1위 교육부장관상, 2위 금상, 공동 3위 동상으로 부여하며, 최종 오프라인 경기에 참가한 5인 참가자만 상장에 기재된다.

■ 장학금 혜택(고등부에 한함), \* 단, 요리부문, 제과제빵 부문은 제외

구분	고등부	
	팀수	장 학 금
대 상	4팀	2학기(1학년 1,2학기) 등록금 전액면제 (단, 직전학기 성적이 3.75이상인 자에 한해 2학기 장학금이 지급됨)
최우수상	3팀	1학기(1학년 1학기) 등록금 전액면제
금 상	3팀	1학기(1학년 1학기) 등록금 70% 면제
은 상	5팀	-
동 상	9팀	
장려상	7팀	

※ 입상자 장학제도 : 입상자 중 2026학년도 우송대학교, 우송정보대학에 입학할 경우에 한하며, 대상 학과는 아래와 같음

대학	장학금 혜택 대상 학과
우송대학교	AI·빅데이터학과, 글로벌미디어영상학과, 미디어디자인·영상전공, 게임소프트웨어전공, 게임그래픽전공, 컴퓨터공학전공, 컴퓨터·소프트웨어전공, 뷰티디자인경영학과, 동물의료관리학과 등
우송정보대학	K-마이스터스쿨(K-뷰티전공, K-푸드조리전공, 베이커리카페전공), 뷰티디자인학부, 반려동물학부, 외식조리과, 제과제빵과 등

※ 시상내용은 주최 측의 사정으로 다소 변경될 수 있습니다.

## (7) 참고 및 유의사항

### ■ 저 작 권

#### [저작권 귀속]

- 응모된 작품에 대한 저작권은 응모자에게 있다.

#### [비영리 목적의 활용]

- 주최 측은 비영리 목적에 한하여 기간 제한 없이 수상작을 전시(온라인 포함), 방송 송출, 잡지 및 단행본 게재, 비디오테이프 또는 CD 제작배포 등에 저작권료 없이 활용할 수 있으며 이 경우 주최 측은 본 공모전의 목적 및 취지를 달성하기 위한 최소한으로 활용한다.

#### [수상작에 대한 이용]

- 주최 측은 수상자와의 협의를 전제로 비영리 목적의 복제 및 전송 이외 저작물 일부 또는 전부에 대한 이용 및 2차적 저작물(변형 등)을 작성할 수 있다. 이 때, 이용 여부 . 범위 및 그 대가에 대해서는 수상자와 별도 협의를 통해 정한다.

#### [저작권재산권 양도 . 양수]

- 주최 측은 입상작에 대한 저작재산권을 합당한 보상을 전제로 우선적으로 양수할 수 있다. 이 때, 양도

여부 . 범위 및 그 대가에 대해서는 수상자와 별도 협의를 통해 정한다.

#### **[분쟁 및 조정]**

- 분쟁이 발생할 경우 한국저작권위원회에 조정을 신청하여 해결할 수 있으며, 양 당사자는 원활한 분쟁 해결을 위해 상호 노력 한다.

#### **■ 유의사항**

- 타인명의를 공모는 불가능하며 실명접수를 원칙으로 한다.
- 유사 행사 수상작은 출품 할 수 없다.(웹 & 영상부문 제외)
- 이미 상품화된 작품은 출품 할 수 없다. 이 때, 상품화된 작품이란 작품 자체가 상업적인 용도로 사용이 되었거나 캐릭터 등이 이미 상품화된 작품을 말한다.
- 본 행사에서는 복수의 작품 출품은 가능하지만, 팀 당 한 작품만이 선정 가능하며 복수의 작품 출품 시에는 출품 작품별로 별도로 접수하여야 한다.
- 응모자는 응모작이 제3자의 저작권을 침해하지 않도록 주의의 의무를 다하여야 한다. 또한 응모작에서 도용 등 저작권 문제가 발생할 경우 수상이 취소될 수 있으며 이와 관련된 법적 분쟁이 발생할 경우 모든 책임은 응모자에게 있다.
- 주최 측은 수상작 외에 제출된 응모작에 대한 유출방지 등 주의의무를 다한다.
- 주최 측은 입상하지 않은 응모작을 본 공모전 종료일로부터 3개월 이내에 모두 폐기한다. 다만, 폐기 전 응모자가 반환을 요구하면 15일 이내에 반환하며 반환을 위한 비용은 반환을 요구한 응모자가 부담한다. 이 경우 반환이 불가능한 응모작(요리시연 등)은 제외한다.

#### 4. 추진체계

- 주 최 : 대전MBC, 우송대학교, 솔브릿지국제대학, 우송정보대학, K-마이스터스쿨
- 후 원 : 문화체육관광부, 농림축산식품부, 보건복지부, 교육부, 대전광역시, 대전광역시교육청
- 역할분담

기 관 명	역 할 내 용	비 고
대전MBC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 행사에 대한 총괄 진행</li> <li>- 공모전 홍보(공중파 방송PR)</li> <li>- 시상식</li> </ul>	
우송대학교 솔브릿지국제대학 우송정보대학 K-마이스터스쿨	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공모전 웹사이트 운영 및 관리</li> <li>- 공모전홍보 포스터 등 각종 인쇄물 제작 및 배포</li> <li>- 인터넷상에서의 공모전 홍보</li> <li>- 예선·본선 공모전 진행 및 운영</li> <li>- 수상작품 전시(대회홈페이지 상시 운영)</li> </ul>	

#### 5. 기대효과

ICT 분야의 급속한 발전과 더불어 스마트 폰, 태블릿 PC, 스마트TV 등 스마트 기기들이 대중화됨에 따라 디지털 콘텐츠 분야의 새로운 아이디어 및 창의적인 작품이 기대되고 있으며, 한국의 콘텐츠 산업을 이끌어갈 창조경제 시대의 정보화 사회 주역인 청소년 인재를 육성 발굴하여 IT 분야 국가 경쟁력 제고에 기여한다.

또한 콘텐츠의 한 분야로 자리 잡고 있는 조리, 외식분야에 관심 있는 청소년들에게 주최 측 호텔외식조리대학의 우수한 교육과정과 실습실을 체험하게 함으로써 조리외식분야의 인재를 조기 발굴하고 이를 통해 외식 산업 발전과 나아가 국제화시대의 전문 조리인을 육성한다.