2023 대구 SW미래채움 톤톤 페스티벌 계획(안)

1. 목적

가. 지역 초·중·고등학생들의 소프트웨어 역량강화 및 창의 융합형 미래 인재로 성장하기 위한 기회 제공

나. 창의와 융합을 근간으로 하는 4차산업혁명시대에 적합한 창의성과 도전정신을 갖춘 인재 양성

2. 대회개요

가. 대회명: 2023 대구 SW미래채움 톤톤 페스티벌

나. 주최 및 주관: 계명대학교, 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원, 대구광역시, 대구디지털혁신진흥원

다. 개최장소: 계명대학교 오산관 108호, B10-1호, B10-2호 등

라. 개최일시: 2023. 12. 17.(일), 09:00 ~ 18:00

마. 참가대상: 전국 초·중·고등학교 재학생 약 180명

종목구분	대상 및 인원구성	접수예정 인원
더 편한 세상 아이디어톤	1~3인 1팀(초등부)	30팀(90명)
소프트웨어 해커톤	2~3인 1팀(중·고등부)	30팀(90명)
합 계		60팀(180명)

바. 심사위원: 외부전문가 3명, 내부위원(미래채움 참여인력) 2명으로 총 5명

사. 시상계획: 계명대학교 총장상 2팀, 계명대학교 산학협력단장상, 대구디지털혁신진흥원장상, 계명대학교 산학인재원장상 등으로 총 28팀 시상

※ 추후 접수인원 및 내부 협의사항에 따라 훈격 변동 가능

3. 추진일정

일정	주요내용	비고
2023. 12. 6.(수) ~ 12. 14.(목)	홍보 공문발송 및 참가자 접수	온라인 접수
2023. 12. 16.(토)	경기장 준비	계명대학교 오산관 108호, B10-1호, B10-2호
2023. 12. 17.(일)	톤톤 페스티벌 개최	

※ 내부사정에 따라 일정은 변동될 수 있음

4. 대회내용

가. 종목별 내용

종목구분	대회개요	대상 및 인원구성
아이디어톤 부분	경기 당일 제시된 주제에 맞춰 팀별로 아이디어 회의를 하고 발표 자료를 만들어 촬영팀에게 영상 제작 후 영상을 심사하는 대회. 학생들의 아이디어와 발표능력에 중점을 둔 종목	1~3인 1팀 (초등부)
해커톤 부분	당일 제시된 주제에 맞춰 미리 제시된 하드웨어와 소프트웨어를 통해 주어진 주제에 맞게 아이디어를 구성하고 그 아이디어에 맞게 동작하는 작품을 만들어 심사하는 종목. 도출된 아이디어를 기반으로 그에 맞는 하드웨어를 구성하는 종목으로 블록형 코딩 프로그램으로 적절한 알고리즘 구사와 코딩 명령어의 활용에 중점을 둔 종목	2~3인 1팀 (중 · 고등부)

나. 종목별 요강: [별첨1. 참조]

다. 대회일정

일자	시간	내용	상세내용
12. 17.(일)	09:00 ~ 09:30	접수확인	참가등록 및 확인
	09:30 ~ 09:40	개회식	개회사: 인사말 등
	10:00 ~ 12:00	오전 대회 진행	종목별 대회 진행
	12:00 ~ 13:00	점심시간	참가자 식사제공
	13:00 ~ 14:30	SW 강연	학부모 대상강연
	14:30 ~ 16:00	오후 대회 진행	종목별 대회 진행
	16:00 ~ 16:30	심사 평가	종목별 심사 진행
	16:30 ~ 17:00	마무리	시상식 진행

※ 내부사정에 따라 일정은 변동될 수 있음

라. 시상계획

종목	참가부문	시상내역		비고
주어진 주제에 대한 아이디어톤	초등부	대상	계명대학교 총장상	1팀
		최우수상	대구디지털혁신진흥원장상	2팀
		우수상	산학협력단장상	4팀
		장려상	계명대학교 산학인재원장상	7팀
주어진 문제를 해결하는 해커톤	중·고등부	대상	계명대학교 총장상	1팀
		최우수상	대구디지털혁신진흥원장상	2팀
		우수상	산학협력단장상	4팀
		장려상	계명대학교 산학인재원장상	7팀
합 계				**28팀**

※ 대회운영 사정에 따라 시상 훈격은 변동될 수 있음

5. 기타사항

가. 경기에 필요한 모든 부품과 공구 등은 제공된 것만 사용하여야 함

나. 경기 참가 일정과 관련한 경비(숙박, 교통 등)은 지원하지 않음

다. 본 대회는 경기 참가자만 경기장내에 입장 가능함

라. 본 대회는 경기 참가자만 점심 식사를 제공함

별첨1 **2023 톤톤 페스티벌 대회 규정**

□ 아이디어톤 대회

(1) 종목설명

아이디어톤이란? 아이디어(Idea) + 마라톤(Marathon)의 합성어로 어떤 주제에 대한 창의적인 아이디어를 제한된 시간 안에 고안하여 발표하는 경연 대회

(2) 참가조건

① 초등부(1-6학년)

(3) 팀 구성

① 1~3인 1팀

(4) 경기방법

① 당일에 발표되는 주제를 듣는다.

② 각 팀별로 배치된 강사 선생님들의 통제하에 아이디어를 토론한다.

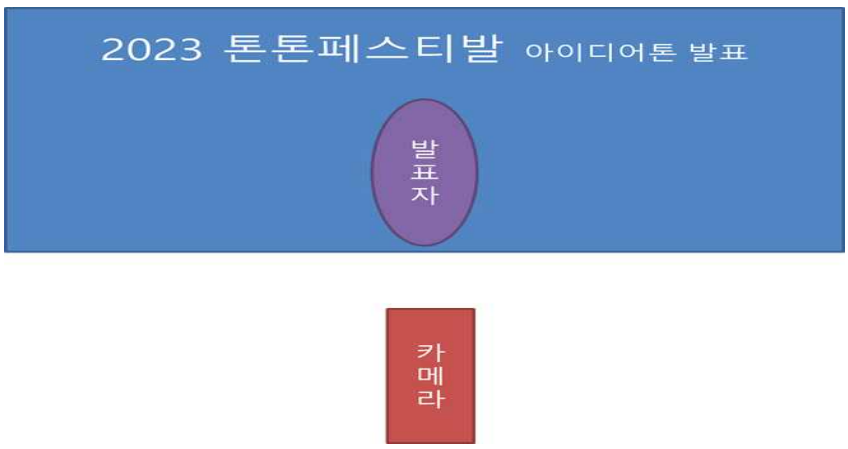
③ 팀별로 정리된 아이디어를 발표 할 수 있도록 아이디어 기획서를 작성한다. (팀별 발표스케치북, 색연필 및 필기구 제공)

④ 지정 발표장소에서 아이디어기획서를 토대로 최대 3분 이내로 발표하고, 심사를 위해 촬영한다.

⑤ 발표는 1회만 가능하며 부득이한 경우 운영관계자의 승인에 따라 재발표 할 수 있다.

⑥ 발표영상은 심사평가 기준자료로 심사위원에게만 공개한다.

⑦ 발표장소는 아래와 같다.



(5) 심사규정

① 심사위원은 전문가 3~5인으로 구성되며, 심사위원 명단은 공개되지 않습니다.

② 심사는 실시간 촬영 및 촬영된 영상으로 합니다.

③ 심사 내용의 녹화, 촬영을 금지하며 허가되지 않은 제3자의 참관은 허용되지 않습니다.

④ 금지사항으로 취득한 자료를 통한 심사 이의제기는 받지 않으며, 해당 자료 소지가 확인된 즉시 참가 및 수상 사실이 취소될 수 있습니다.

⑤ 참가팀은 운영 관계자와 심사위원의 정당한 지시에 따라야 합니다.

⑥ 심사의 원활한 운영을 방해하는 경우 경고 조치합니다. 경고 2회시 참가 취소 조치가 가능하며, 운영측의 판단에 따라 즉시 참가 취소될 수 있습니다.

⑦ 발표 내용 및 자료에 있어서 부적절한 용어 및 사진, 영상의 무단 도용, 무단 차용등 모든 부정행위 발견 시 운영 측에 의해 내용 수정, 경고 혹은 참가 취소 조치될 수 있습니다.

⑧ 아이디어의 제작 과정과 결과물에 대해 다른 개인 또는 기업의 저작권, 특허권, 비밀정보, 거래상 비밀/상표, 산업상 권리를 무단 사용하였을 경우 운영팀에 의해 수정, 경고 혹은 참가 취소 조치 될 수 있습니다.

⑨ 대회 참여, 심사 자료 및 작품 등에 있어 참가 취소에 해당하는 부정행위 사실 심사 종료 또는 시상 이후 확인되는 경우, 대회 참가 및 수상 사실을 취소하고 관련된 상장 등을 모두 회수합니다.

⑩ 평가표는 아래와 같다.

항목	내용	배점(100점 만점)
적정성	문제인식 및 주제 연관성	25
창의성	아이디어의 독창성 및 우수성	25
실현가능성	구체적 실현 가능성	25
표현력	발표 및 아이디어기획의 표현력	25

□ 해커톤 대회

(1) 종목설명

해커톤이란? 해킹(hacking) + 마라톤(Marathon)의 합성어로 정해진 시간 내에 집중적으로 작업하여 결과물을 만들어 내는 경연 대회

(2) 참가조건

② 중.고등부(1-3학년)

(3) 팀 구성

① 2~3인 1팀

(4) 경기방법

① 사전에 공지되는 교구에 대한 자료를 제공한다.

② 경기 당일에 발표되는 주제를 듣는다.

③ 경기 당일 각 팀별 배치된 멘토님들과 함께 교구를 작동해 본다.

④ 각 팀별로 배치된 강사 선생님들의 통제하에 아이디어를 토론한다.

⑤ 팀별로 정리된 아이디어를 바탕으로 교구의 조립 및 코딩을 하여 제작한다.

⑥ 주어진 주제에 맞게 마련된 경기장에서 심사위원의 참관하에 심사를 받는다.

(5) 심사규정

① 심사위원은 전문가 3~5인으로 구성되며, 심사위원 명단은 공개되지 않습니다.

② 심사는 지정된 경기장에서 팀별로 심사를 받습니다.

③ 심사 내용의 녹화, 촬영을 금지하며 허가되지 않은 제3자의 참관은 허용되지 않습니다.

④ 금지사항으로 취득한 자료를 통한 심사 이의제기는 받지 않으며, 해당 자료 소지가 확인된 즉시 참가 및 수상 사실이 취소될 수 있습니다.

⑤ 참가팀은 운영 관계자와 심사위원의 정당한 지시에 따라야 합니다.

⑥ 심사의 원활한 운영을 방해하는 경우 경고 조치합니다. 경고 2회시 참가 취소 조치가 가능하며, 운영측의 판단에 따라 즉시 참가 취소될 수 있습니다.

⑦ 발표 내용 및 자료에 있어서 부적절한 용어 및 사진, 영상의 무단 도용, 무단 차용등 모든 부정행위 발견 시 운영 측에 의해 내용 수정, 경고 혹은 참가 취소 조치될 수 있습니다.

⑧ 아이디어의 제작 과정과 결과물에 대해 다른 개인 또는 기업의 저작권, 특허권, 비밀정보, 거래상 비밀/상표, 산업상 권리를 무단 사용하였을 경우 운영팀에 의해 수정, 경고 혹은 참가 취소 조치 될 수 있습니다.

⑨ 대회 참여, 심사 자료 및 작품 등에 있어 참가 취소에 해당하는 부정행위 사실 심사 종료 또는 시상 이후 확인되는 경우, 대회 참가 및 수상 사실을 취소

하고 관련된 상장 등을 모두 회수합니다.

⑩ 교구 및 경기장 (예시)

네오소코 교구 중 경기에 적합한 부품모듈을 코딩 및 조립하여 축구경기, 볼링 등 경기에 참여하여 최다득점한 팀이 우승한다.

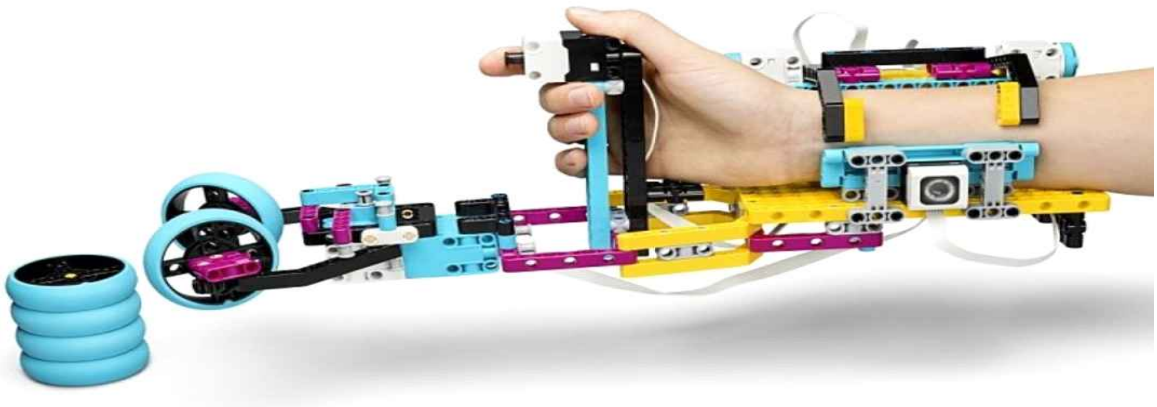
* 네오소코 장비

* 경기장

레고스파이크프라임 교구중 지정디자인 및 지정동작을 가장 빠르고 정확하게 진행한 팀이 우승한다.

* 레고스파이크 프라임

* 제작물 예시



⑪ 평가표는 아래와 같으며, 교구 및 경기종목에 따라 평가표가 다를수 있다.

항목	내용	배점(100점 만점)
정확성	경기규정에 따른 정확한 동작구현	20
창의성	경기에 적합한 창의적 디지인	30
신속성	경기사간내 조립 및 경기	20
우승점수	팀대결 경기 최다점수	30