

2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 공모 안내

NIA 역기능대응팀

□ 공모개요

- (공모목적) 창작콘텐츠 기획·제작 과정을 통해 전 국민의 디지털윤리 의식을 확산하고 국민 관점의 디지털윤리 인식제고·교육 콘텐츠 발굴
- (참가자격) 대한민국 국적의 어린아청소년 및 성인, 군장병, (예비)교사 등 전국민
- (공모기간) 2023년 6월 1일(목) ~ 10월 6일(금)
- (공모분야 및 대상) 공모분야에 따라 대상 상이

분야	① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠
대상	초·중·고(청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사
부문	그림일기(초등부 한), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)

- (주최/주관) 방송통신위원회/한국지능정보사회진흥원
- (후원기관) 2개 부처, 6개 공공기관·공사, 2개 민간단체·기업 등 총 10개

구 분	기관명(가나다순으로 표기)
중앙부처(2)	교육부, 국방부
공공기관·공사(6)	시청자미디어재단, 한국교육학술정보원, 한국청소년활동진흥원, 한국콘텐츠진흥원, EBS, KBS
민간단체·기업(2)	머니투데이, 매일경제

□ 시상내역

○ (시상규모) 대통령상 등 총 25점(상금 2,050만원)

상격	훈격	시상규모				상금 (만원)
		① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠	
		초.중.고 (청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사	
		그림일기(초등부 한), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)	
대상 (1)	대통령상(1)	1점				200
최우수상 (1)	국무총리상(1)	1점				150
우수상 (11)	방통위원장상(7)	3점	2점	-	2점	각 100
	교육부장관상(3)	-	-	-	3점	
	국방부장관상(1)	-	-	1점	-	
장려상 (12)	NIA원장상(4)	1점	1점	1점	1점	각 50
	후원기관상(8)	2점	2점	2점	2점	
계		25점				2,050

※ 개인 및 팀 수상 모두 상장발급은 1개로 제한되며, 재발급은 불가

※ 제세공과금은 수상자 본인이 부담하며, 심사 결과에 따라 시상 작품수가 조정되거나 수상작이 없을 수 있음

□ 세부 공모 요강

○ 인식제고 콘텐츠 분야 및 작품규격

분야	세부분야	작품규격
인식제고 콘텐츠	그림일기	<ul style="list-style-type: none"> • A4 사이즈(별도 첨부된 양식을 인쇄하여 130g 이상 평량의 용지로 출력, 첨부 양식 미 사용시에는 스케치북/종합장 등 130g이상 평량의 용지를 사용하여 자유 양식 가능) • 색연필 및 크레파스 등을 사용한 손그림만 가능 • 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출 • 파일형식 jpg, jpeg, png
	포스터	<ul style="list-style-type: none"> • A3 사이즈 • 해상도 300dpi이상 3508px X 4961px (손그림은 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출) • 파일형식 jpg, jpeg, png
	카드뉴스	<ul style="list-style-type: none"> • 6~12장 • 1080px X 1080px • 파일형식 jpg, jpeg, png
	웹툰	<ul style="list-style-type: none"> • 최소 20컷 • 가로 690픽셀 준수, 세로 길이 제한 없음 • 파일형식 jpg, jpeg, png(스크롤형식으로 노출)
	동영상	<ul style="list-style-type: none"> • 분량 2분 이상 5분 이내 • 파일형식 mp4, avi • 해상도 1280px X 720px 이상

※ 그림일기를 제외하고, 망고보드, 툰타스틱, 미리캔버스 등 상용 프로그램 사용 가능하나 출품·수상 시 활용에 있어 저작권 및 라이선스 등 권리 문제가 없어야 함

○ 학습 콘텐츠 분야 및 작품규격

구분	자격	작품규격
예비 교사	<ul style="list-style-type: none"> 교대·사범대 재학생 졸업 후 교사 임용시험을 준비 중이거나 시험합격 후 미임용된 예비교사* 	<ul style="list-style-type: none"> 주제와 관련한 대면 지도안 총 2차시 강의로 구성 1차시 당 A4 5매 이내로 작성 (활동지, PPT, 참고자료 등은 별도파일로 제출 가능)
초·중·고등학교 교사	<ul style="list-style-type: none"> 초·중·고등학교에 재직 중인 교사 	<ul style="list-style-type: none"> 홈페이지에 게시된 양식 활용 별도파일을 포함한 지도안의 총 크기는 300MB이하로 조정 3차 상훈심사 시, 시연영상 필수 제출(300MB 이하, 자유 분량)**

* 수상작으로 선정 시, 재학증명서, 재직증명서, 교원자격증 등 출품자격을 증명할 수 있는 서류 필수 제출

** 미제출 시, 심사 대상 제외

□ 접수방법

○ (접수처) 디지털윤리.kr(ainse.kr) 누리집에서 온라인 접수

※ 이메일 및 직접 제출 불가

※ 군장병은 각 군별로 별도 접수

○ (참가형태) 개인 또는 최대 3명으로 구성된 팀으로만 참가 가능

※ 개인과 팀으로 교차지원 불가

- (인식제고 콘텐츠) 초·중·고등학생으로만 구성된 팀은 가능하나, 성인과 초·중·고등학생은 동일 팀으로 불가

- (학습 콘텐츠) 예비교사와 현직교사의 동일 팀 불가

○ (제출횟수) 인식제고 콘텐츠는 접수에 제한이 없으며 학습 콘텐츠는 최대 3개 작품 접수 가능

※ 교사·예비교사의 경우, 학습 콘텐츠 3개 및 인식제고 콘텐츠 추가 제출 가능

□ 심사절차

구 분	(1차)규격심사	(2차)본심사	(3차)상훈심사	(4차)공개검증
심사내용	형식요건 및 규격에 대한 심사	내용심사를 통해 3배수 선정 (외부전문가 심사)	국민참여심사(30%), 전문가심사(70%)를 합산하여 순위결정	전국민 대상 정부시상 후보자 공개검증
심사일정	'23년 10월	'23년 10월	'23년 10월	'23년 11월

※ 공모전 운영지침(행안부) 및 창작물 공모전 운영지침(문체부)에 근거하여 운영하고 있으며 블라인드 심사로 진행

※ 인식제고 콘텐츠 분야에서 군장병 대상은 2차 심사까지 국방부에서 별도 진행

※ 시상식 12월 예정(수상자에게 개별 통보)

□ 기타 안내사항

- (참가제한) ① 전년도(2022년) 동 공모전 최우수상(국무총리) 이상 수상한 자가 동일 부문·분야에 참가하는 경우, ② 타 공모전에 출품하여, 수상한 동일·유사 작품, ③ 표절작, 대리작, 기 수상작으로 밝혀지거나 그로 인해 입상 취소가 된 적이 있는 응모자
- (동점자 처리) ① 심사항목별 우선순위(붙임1 참조)에 따라 등수 재부여, ② 1차 처리에서도 동점일 경우, 동점 작품 재심사 진행
- (중복수상) 다수 작품 제출 시, 상위 훈격으로 시상
- (블라인드 처리) 공정한 심사를 위해 온라인 신청서를 제외하고 출품작에 인적사항 및 개인을 특정할 수 있는 정보(이름, 성별, 지역, 학교명, 소속 등)와 직·간접적으로 편견을 야기할 수 있는 사항은 표기 불가
- (수상작 선정 및 취소) ① 제3자(지도교사 제외)의 참여나 개입이 된 작품, ② 최종 수상작 발표일 기준으로 타 공모전에서 기 입상된 작품, ③ 표절, 무단도용, 무단인용, 무단차용 등 본인 작품이 아닌

것으로 확인되었을 경우 수상은 취소되며, 취소일 기준 10일 이내
상장 및 상금은 반납하여야 함

- (저작권) 접수한 작품의 저작권은 참가자에게 있으나, 주최/주관기관은
비영리 목적의 디지털윤리 교육 및 홍보를 위하여 활용할 수 있음
 - ※ 응모한 작품의 저작권, 초상권과 관련한 모든 법적 책임은 참가자에게 있음
 - ※ 수상작을 대상으로 지적재산권 독점적 이용허락 동의서(10년) 별도 작성
 - (이의신청) 심사결과에 이의신청을 할 경우, 다음의 절차에 따름
 - ① (이의대상) 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전의 심사결과 또는 타
작품과 관련한 사항
 - ② (신청자격) 참가자 본인 또는 지도교사(초등부 대상), 본인의 권리가
침해당한 자
 - ③ (신청기간) 결과 발표일을 포함하여 5일 이내(주말포함)
 - 공모요강에서 안내한 이의신청서(붙임3 참조)를 작성하여 접수
 - 이의신청 접수 후, 주관기관은 해당사항을 심사위원회에 송부하고
심사위원회는 사실 확인 후, 처리 결과를 주관기관에 송부
- ※ 타 작품에 대한 이의신청과 관련하여 정확한 증빙자료를 제출하지 않을 경우는 무효처리 함
- 접수된 이의신청은 2주 이내 조치 결과를 신청인에게 통보하면
기간이 지연될 경우에는 신청자에게 사전 안내 예정

붙임1**분야별 심사항목 배점표**☐ **인식제고 콘텐츠 분야**

우선 순위	구분	배점	심사내용
1	적합성	30	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털윤리 인식제고 주제와 관련성이 있는가? • 디지털윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
2	기획력	30	<ul style="list-style-type: none"> • 작품을 참신하고 창의적으로 기획 하였는가? • 메시지가 유기적으로 잘 구성되어 있는가?
3	표현력	20	<ul style="list-style-type: none"> • 메시지를 인식제고 대상이 알기 쉽게 표현하였는가? • 인식제고 대상의 공감과 관심을 이끌어 냈는가?
4	심미성	20	<ul style="list-style-type: none"> • 참가자의 심지적 감각/개성이 잘 드러나는가? • 디자인/그림, 영상 편집 등의 완성도가 뛰어난가?

☐ **학습 콘텐츠 분야**

우선 순위	구분	배점	심사내용
1	활용도	30	<ul style="list-style-type: none"> • 교과교육 및 창의적 체험활동의 일환으로 적용하기에 적합한가? • 대상별 교육참여 및 교육현장에서 즉시 활용이 가능한가?
2	효과성	30	<ul style="list-style-type: none"> • 제시된 교수·학습활동은 의도한 교육 목적을 달성하기에 효과적인가? • 학생들의 디지털윤리에 대한 이해와 중요성을 높일 수 있는가?
3	적합성	25	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털윤리 교육이라는 주제와 관련성이 있는가? • 디지털윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
4	기획력	15	<ul style="list-style-type: none"> • 지도안을 참신하고 창의적으로 기획하였는가? • 지도안이 유기적으로 잘 짜여져 있는가?

요약본	2023년 학습 콘텐츠 공모전			
제목	교수·학습지도안 (맑은고딕, 24pt)			
1. 학습목표 (맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)				
2. 교육효과 (맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)				
3. 교수·학습 지도안 요약 ※ 2차시 전체를 요약하여 작성(필요시 차시별로 작성) ※ 아래의 양식으로 A4 용지 최대 2매, 맑은고딕 10pt로 작성				
단계	교수·학습활동		학습자료 및 유의점	소요시간
	교사	학생		
도입	※ 교사의 학습지도 방법 및 수업 운영방법 등 기재	※ 예상되는 학생의 응답, 반응, 참여내용 등 학생의 학습내용·활동방법 기재	※ 학습에 필요한 자료 및 지도 시 유의사항	00분
전개				
정리				
평가계획				

전체본

2023년 학습 콘텐츠 공모전

☐ 작성방법

- ※ 전체본은 자유풀양식으로 차시별 A4 용지 최대 5매, 맑은 고딕 11pt로 작성
- ※ 심사 참고자료로 각종 학습지, PPT 슬라이드, 수업적용 사례 등은 별도 파일로 제출
- ※ 별도 파일의 크기는 총 300MB를 넘지 않도록 하며, 크기 초과 시 이메일로 제출
(이메일 주소 :)

붙임3
이의신청서 양식

접수번호				
이의신청서(본인 작품)				
구분	참가분야	<input type="checkbox"/> 인식제고 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:) <input type="checkbox"/> 학습 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:)		
	참가부문	<input type="checkbox"/> 초·중·고 <input type="checkbox"/> 성인·군장병 <input type="checkbox"/> 교사		
신청자	성 명		학교명(학년)	<i>해당자만 기재</i>
	전화번호		휴대폰	
	이메일			
보호자	성 명			
	휴대폰			
이의 신청 사유	<i>이의신청의 구체적인 이유를 상세히 기재</i>			
<p>본인은 2023년도 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 결과와 관련하여 위와 같은 이유로 이의를 신청합니다.</p> <p>2023년 00월 00일</p> <p style="text-align: right;">참 가 자 : 000 (인)</p> <p>한국지능정보사회진흥원 원장 귀하</p>				

접수번호	
이의신청서(타 작품)	

구분	참가분야	<input type="checkbox"/> 인식제고 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:) <input type="checkbox"/> 학습 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:)		
	참가부문	<input type="checkbox"/> 초·중·고 <input type="checkbox"/> 성인·군장병 <input type="checkbox"/> 교사		
신청자	성 명		학교명(학년)	<i>해당자만 기재</i>
	전화번호		휴대폰	
	이메일			
보호자	성 명			
	휴대폰			
이의 신청 사유	이의신청의 구체적인 이유를 상세히 기재(증빙자료 필수 제출)			
<div style="text-align: center;"> <p>본인은 2023년도 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 결과와 관련하여 위와 같은 이유로 이의를 신청합니다.</p> <p>2023년 00월 00일</p> <p style="text-align: right;">참 가 자 : 000 (인)</p> </div>				
한국지능정보사회진흥원 원장 귀하				

참고 1

인식제고 콘텐츠 분야 온라인 신청서 양식

1. 응모 분야

응모 분야

☐ 그림일기(초등부 한) ☐ 포스터 ☐ 카드뉴스 ☐ 웹툰 ☐ 동영상

2. 작품 설명

작품 설명

- 작품명 (최대 20자) :
- 주요 타깃 (최대 50자) :
- 작품 의도 (최대 50자) :

3. 참가자 정보

참가자 정보

- 팀명*

* 팀 참가인 경우에만 작성

- 참가자 개인 정보

	참가자 1	참가자 2*	참가자 3*
성명			
소속			
생년월일			
거주지(시·군·구까지 작성)			
휴대전화			
이메일			

* 팀 참가인 경우에만 팀원 수에 맞추어 작성

4. 만 14세 미만 참가자에 대한 확인

참가 연령에 따른 추가 동의

- 본인은 만 14세 이상입니다.

☐ 예 ☐ 아니오

5. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 동의

법정대리인(보호자) 동의 여부

- 만 14세 미만 아동이 공모전에 참가하기 위해 필요한 개인정보를 제공하는 것에 대해 법정대리인(보호자)의 동의 여부 확인이 필요합니다.
- 본인은 공모전에 참가하는 아동의 법정대리인(보호자)로서 공모전에 필요한 참가자의 개인정보 수집과 이용에

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

6. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 정보

법정대리인(보호자) 정보

법정대리인(보호자)의 동의 여부를 확인하고 공모전에 참가하는 아동과의 관계 확인을 위해 아래의 정보를 작성해 주시기 바랍니다.

- 참가자 성명 :
- 법정대리인(보호자) 성명 :
- 법정대리인(보호자) 연락처 :
- 참가자와의 관계 :

7. 공모작품 제출

공모작품 제출

- 공모요강을 다시 한 번 확인하신 후 공모작품을 제출하시기 바랍니다. 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

8. 유의 사항

유의 사항

다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후에라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

☐ 네, 숙지하였습니다.

9. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

인식제고 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
 - [2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
 - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
 - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·휘스커만 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
 - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

10. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 주최·주관 측의 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 응모자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

1. 참가 형태

참가 형태

해당하는 참가 형태에 표시해 주시기 바랍니다.

☐ 개인 참가 ☐ 팀 참가 (최다 3명까지 가능)

1-1. 참가 형태 (팀 참가 추가질문)

팀원 수

총 팀원 수에 표시해 주시기 바랍니다.

☐ 2명 ☐ 3명

2. 참가자 정보

참가자 정보

• 팀명*

* 팀 참가인 경우에만 작성

• 참가자 개인 정보

	참가자 1	참가자 2*	참가자 3*
성명			
소속			
생년월일			
거주지(시·군·구까지 작성)			
휴대전화			
이메일			

* 팀 참가인 경우에만 팀원 수에 맞추어 작성

3. 교수·학습지도안 정보

교수·학습지도안 정보

- 교수·학습지도안 제목

- 공모분야

☐ 예비교사 ☐ 초·중·고교 교사

- 적용과정

☐ 교과연계 ☐ 창의적 체험활동

- 교과명

- 단원명

- 적용학교급

☐ 초등학교 ☐ 중학교 ☐ 고등학교

4. 공모작품 제출

공모작품 제출

- 공모요강을 다시 한 번 확인하신 후 공모작품을 제출하시기 바랍니다. 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

5. 유의 사항

유의 사항

다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후에라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

☐ 네, 숙지하였습니다.

6. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

교수·학습지도안 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
 - [2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인 구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
 - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 팀 참가자의 정보 수집
 - 팀 참가자의 대표를 포함한 팀원은 개인 참가자와 동일한 항목의 개인정보가 수집·이용됩니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
 - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·휘스커만 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
 - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

7. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 주최·주관 측의 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 응모자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.