

' 21년도 데이터 크리에이터캠프 운영계획(안)

□ 대회 목적

- K-ICT 빅데이터센터에서 매년 시행하는 행사로, 빅데이터 지식과 문제 해결 능력 배양을 위한 데이터 크리에이터 캠프를 통해 데이터 분석과 지능정보 기술에 대한 관심 확산 및 지식 공유

* 데이터 크리에이터 캠프

- 실제 비즈니스 환경에서 발생할 수 있는 문제를 데이터 분석교육과 멘토링을 통해 해결해 보는 실습 과정

2 대회 개요

- (대상) 고교생 및 대학생 320명 이상
 - 회당 30명 이내로 운영(1팀 4~5인 기준)
- (일정) 9월~11월, 총 18회 실시(예선 12회, 본선 6회 포함)
- (장소) K-ICT 빅데이터센터 교육장*(관교, 스타트업캠퍼스)
 - * 코로나 19 상황에 따라 온라인으로 운영 가능
- (참석자) 교육사업 담당자, 전문가, 멘토, NIA 사업담당자 등
- (추진방식) 예선을 거쳐 본선을 통해 우수팀 선정 후 시상
 - 팀 협업을 통해 문제를 해결하는 해커톤 방식(멘토 배정)
 - * 해커톤(hackathon) : 해킹(hacking)과 마라톤(marathon)의 합성어로 팀을 구성하여 긴 시간 동안 아이디어를 도출하고 결과물을 만드는 대회

3 주요 내용

- 데이터를 활용한 실습 강의 진행
- 데이터 분석을 활용한 비즈니스 문제 해결 실습
- 문제 해결을 위한 멘토링 진행
- 데이터 모델링 해커톤, 팀별 프로젝트 및 발표평가·시상

4

대회일정(안)

- (예선 및 본선) 1일 종일 과정으로 2회차씩 실시
- (주요일정) 기본 강의 영상 제공, 데이터 분석 실습 강의, 멘토 배정, 데이터 모델링, 심사위원 총평 등으로 구성
- (캠프 전체 일정) 예선(9월~10월) 12회, 본선(10월~11월) 6회

구분	회차	진행방식	대상	일정	참가인원
예선	1회	온라인	고등학교	09/04(토)	30명 내 외
	2회	온라인	고등학교	09/04(토)	30명 내 외
	3회	온라인	고등학교	09/11(토)	30명 내 외
	4회	온라인	고등학교	09/11(토)	30명 내 외
	5회	온라인	대학(원)	10/02(토)	30명 내 외
	6회	온라인	대학(원)	10/02(토)	30명 내 외
	7회	온라인	대학(원)	10/09(토)	30명 내 외
	8회	온라인	대학(원)	10/09(토)	30명 내 외
	9회	온라인	대학(원)	10/30(토)	30명 내 외
	10회	온라인	대학(원)	10/30(토)	30명 내 외
	11회	온라인	대학(원)	11/06(토)	30명 내 외
	12회	온라인	대학(원)	11/06(토)	30명 내 외
본선	1회	오프라인	고등학교	10/09(토)	30명 내 외
	2회	오프라인	고등학교	10/09(토)	30명 내 외
	3회	오프라인	대학(원)	10/16(토)	30명 내 외
	4회	오프라인	대학(원)	10/16(토)	30명 내 외
	5회	오프라인	대학(원)	11/20(토)	30명 내 외
	6회	오프라인	대학(원)	11/20(토)	30명 내 외

- (대회 일정) 데이터 모델링 시간 확대 편성*하여 대회 운영

예 선		본 선		
09:30~09:50(20')	대회 소개	오 전 캠프	09:00~09:10(10')	진행방식 소개
09:50~11:50(120')	데이터 분석 실습 강의		09:10~12:40(210')	데이터 모델링
11:50~12:00(10')	멘토 배정		12:40~13:40(60')	발표 및 평가
12:00~13:00(60')	점심시간		13:40~13:50(10')	시상식
13:00~16:30(210')	데이터 모델링		13:50~14:10(20')	정리 및 준비
16:30~17:30(60')	발표 및 평가	오 후 캠프	14:10~14:20(10')	진행방식 소개
17:30~17:40(10')	휴식 및 설문조사		14:20~17:50(210')	데이터 모델링
17:40~17:50(10')	본선 진출팀 선정		17:50~18:50(60')	발표 및 평가
17:50~18:00(10')	본선 안내 및 대회 정리		18:50~19:00(10')	시상식

프로젝트 평가

- (발표방식) 팀별 프로젝트 결과물 프리젠테이션
 - * PPT 파일로 발표(예선·본선), YouTube 영상 제작 및 게시(본선)
- (발표시간) 팀별 10분 배정(발표 7분, 질의응답 3분)
- (평가방식) 예선은 멘토 평가점수, 본선은 멘토와 심사위원 점수 합산
- (평가항목) 완성도(30%), 기술활용도(20%), 논리성(20%), 발표(20%), 참여도(10%),
 - * 완성도, 기술활용도의 경우 주어진 채점 기준에 의거 정량적인 평가 진행

[평가요소 및 배점]

평가요소		배점
완성도	소스코드 작성 및 작동 여부	15
	발표자료 작성	15
기술활용도	데이터 전처리 과정	10
	머신러닝 또는 딥러닝 활용	10
논리성	분석 프로세스	10
	모델 최적화 및 모델 평가 방법	10
발표	발표 내용 숙지	10
	내용 전달력	10
참여도	팀원 간 분석 협업 과정	10

우수팀 시상

- (예선) 발표 평가 방식을 통해 상위 점수로 평가된 3개 팀에 대해 본선 진출 기회 제공(회차별 6개팀 중 3팀)
 - 참가자 전원 수료증 및 기념품 증정
- (본선) 발표 평가점수 상위 3개 팀에 대해 상품 차등 지급(회차별 6개팀 중 대상 1팀, 최우수 1팀, 우수 1팀)

[예선/본선 시상 내역]

예선(총 12회)			본선(총 6회)			
상위팀	3팀	본선 진출 자격, 수료증, 기념품	대 상	NIA 원장상	1팀	상장, 150만원 상금(팀당)
			최우수상		1팀	상장, 70만원 상금(팀당)
참가팀	3팀	수료증, 기념품	우 수 상		1팀	상장, 30만원 상금(팀당)