

# 제11회 e-ICON 세계대회 참가요강

2021. 3.

# 제11회 e-ICON 세계대회 참가요강

## e-ICON 세계대회 (e-ICON World Contest)란?

국내외 학생들이 글로벌 팀을 이루어 국제사회가 함께 사용할 수 있는 이러닝 콘텐츠를 개발·경진하는 이러닝 분야 올림피아드입니다. 대회의 참가자들은 해외 학생들과 함께 이러닝 콘텐츠 관련 지식 및 기술을 공유하고, 글로벌 협업을 통한 앱을 공동 개발하는 등 다양한 역량개발의 기회를 부여받게 됩니다.

## 1. 제11회 e-ICON 세계대회 개요

- **대회명:** 제11회 e-ICON 세계대회 (The 11<sup>th</sup> e-ICON World Contest)  
e-learning International Contest of Outstanding New ages
- **주제:** (국문) ①SDG\*7(에너지의 친환경적 생산과 소비), ②SDG13(기후변화 대응), ③SDG7과 13 통합/연계 중 택 1  
(영문) Develop Educational Mobile App as a Tool to achieve SDG7 or SDG13 or both SDG7 and SDG13  
\*지속가능한개발목표(SDGs: UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개의 목표(참가자 제출서류 첨부1 참고))
- **일시**
  - 예선대회: '21.5.3.(월)~6.25.(금)
  - 본선대회: '21.8.2.(월)~8.27.(금)
- **개최 방식:** 비대면 대회 (온라인 협업)
- ※ 코로나19 사태의 장기화로 인하여, 대회 전과정 온라인으로 진행됨.
- **주최/주관:** 한국 교육부 / 한국교육정보진흥협회(KEFA)
- **후원:** 고려대 영재교육원
- **모집대상:** 모바일 앱 기획·개발 및 글로벌 협업에 관심 있는 국내외 중·고등학생 및 교사
- **참가특전:** 본선대회 진출팀 전원 대상 언어·기술 멘토링 및 온라인 협업 물품 지원

## □ 주요 일정

구분		일정	활동 내용
참가자 모집	국내	~5.14.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀별 지원서류 e-ICON 세계대회 홈페이지 접수(e-icon.or.kr)</li> <li>- 팀 지원(1팀 : 학생 2인, 교사 1인) 필수</li> <li>※ 예선대회 참가 인원 제한 없으며 별도 심사 없이 예선대회 참가 가능</li> <li>※ 예선대회 지원 시 지도교사 1인이 복수 팀 지도 가능</li> </ul>
	국외*	~5.14.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여국 교육부 추천(팀 지원, 팀당 학생2인, 교사1인)</li> </ul>
예선대회 (온라인)	국내	5.3.(월)~6.25.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개별통보 및 대회 홈페이지 통해 예선대회 참가 링크 안내</li> <li>- SW 및 SDGs 관련 개별 교육 수강 및 과제 해결, 콘텐츠 기획 및 설계, 개발(프로토타입)</li> </ul>
	국외	5.17.(월)~6.25.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 학생의 경우, 예선대회 종료 후 팀 개발계획서 작성 및 제출</li> </ul>
국내 참가팀 선발 심사 및 팀 매칭 (온라인)		6.28.(월)~7.9.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀 개발계획서 심사 및 교육수강 과정 심사반영</li> <li>- 최종 본선 진출팀 개별통보 및 대회 홈페이지에 공지(7.7~8)</li> <li>- 국내외 참가팀의 개발계획서 및 콘텐츠 주제 등에 따라 팀 매칭, 매칭 결과 발표(7.9)</li> </ul>
*본선대회 (온라인)		8.2.(월)~8.27(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제공된 온라인 플랫폼 통해 팀 간 커뮤니케이션</li> <li>- 콘텐츠 개발 및 앱 완성</li> <li>- 결과물 제출 : 공동개발계획서, 최종 개발물(앱), 발표 자료 및 영상/오디오</li> </ul>
최종 심사		9.4(토)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최종 심사는 비대면으로 진행, 국내 학생은 화상 참여를 통해 질의응답 수행 의무</li> <li>- 최종 심사 결과 발표(9.7)</li> </ul>
사후활동 및 관리		9월~12월	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 전시 및 시연(2021 에듀테크 코리아 페어 연계)</li> <li>※ 에듀테크 코리아 페어 온라인 전환 시, 시상식은 수상팀 각 학교에서 개별 진행, 수상작 가상 전시관에 전시 예정</li> <li>- 콘텐츠 공유(구글앱스토어 업로드 등)</li> <li>- 결과물 SNS 및 Youtube, 웹사이트 홍보</li> </ul>

\* 국외 모집은 해외 개도국에서 지원하는 참가자를 말함

※ 상세 일정 추후 변동 가능

## □ 시상 및 시상품 내역

구분	팀(인원)	시상
1등	1팀 (6명/국내3, 해외3)	교육부 장관상 / 태블릿 PC, 키보드, 마우스
2등	1팀 (6명/국내3, 해외3)	한국교육정보진흥협회장상 / 태블릿 PC
3등	3팀 (18명/국내9, 해외9)	고려대 영재교육원장상 외 / 교육용 드론 또는 그에 상응하는 ICT 기기

※ 시상 인원에는 지도교사 포함

※ 시상품 추후 변동 가능

## 2. 행사 참가 안내

### □ 예선대회

○ 대회 기간: 2021. 5. 3 ~ 6. 25

※ 예선대회 교육은 5월 3일부터 시작되며, 참가자 모집은 5월 14일(금) 오후 5시까지 실시

○ 참가 대상 : 국내외 지속가능한개발목표(SDGs)와 앱 개발에 대해 배우고자 하는 중·고등학생 누구나

○ 참가 규모 및 추천 인원

- 국내 : 참가규모 제한 없음(별도 심사 없음), 팀 별 지원 원칙, 각 팀은 학생 2명, 지도교사 1명으로 구성

※ 대회 참가 대상이 중·고등학생으로 한정되는 바, 국내 초등학생 지원 불가

※ 예선대회 시 학교당 1팀 이상 지원 가능하나(지도교사 1인이 복수 팀 지도 가능), 본선 대회 시 학교당 1팀만 진출 가능

- 참가자 지원 요건

구분	내용	
	필수요건	우대사항
교사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 앱 개발 지도 가능자</li> <li>- 예선대회(5~6월/온라인) 및 본선 대회(8~9월/온라인) 기간 학생 지도(관리) 가능한 자</li> <li>- 대회 전 과정 온라인 참여를 위한 환경이 구축되어 있는 자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관련 분야 有경험자</li> <li>- SW/ICT/컴퓨터공학과 교사</li> <li>- 프로그램 관련 주제 학위 소지자</li> <li>- 글로벌 협력 활동 기획 및 지도 가능자</li> <li>- 영어를 통해 글로벌 팀(해외+한국) 지도가 가능한 자</li> <li>- 사후활동(10~11월/온라인) 기간 학생 지도 가능한 자</li> </ul>
학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일앱 개발 기획·발표 가능자 / 혹은 프로그래밍 (기술적) 또는 앱 개발도구 사용가능자</li> <li>- 예선대회(5~6월/온라인) 및 본선 대회(8~9월/온라인) 참석 가능자</li> <li>- 글로벌 팀원과 열린 마음으로 소통하며 개발을 진행할 수 있는 자</li> <li>- 대회 전 과정 온라인 참여를 위한 환경이 구축되어 있는 자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육부/교육청이 인증하는 ICT활용 경진대회 수상 경력자</li> <li>- 이러닝 콘텐츠 개발 有경험자</li> <li>- ICT 관련 전공 진학 예정자</li> <li>- 영어 프레젠테이션 및 기획서 작성이 가능한 자</li> </ul>

※ 본선대회 기간 동안 팀 별 언어 멘토(영어 지원) 및 기술 멘토(앱 개발 지원) 배치 통해 멘토링 제공 예정

- 참가자 지원방법 : 지원서/개인정보 수집·활용 동의서 작성  
→ e-ICON 세계대회 홈페이지 접수(e-icon.or.kr)

**[지원서 및 개인정보 수집·활용 동의서, 필수 2종]**

① 지원서(국문, 필수) : 기본 인적사항 및 참가동기 작성(학생 및 교사 개별 1부 제출)

※ 붙임 3의 [첨부1] 지원서 양식(Application Form) 활용

② 개인정보 수집·활용 동의서

※ 붙임 3의 [첨부2] 개인정보 수집·활용 동의서 활용

⇒ 대회 홈페이지(e-icon.or.kr) ‘참가신청’ 통해 접수

(문의처) 한국교육정보진흥협회(KEFA) 강나경 주임연구원 (ngkanga@kefa.or.kr / 02-722-4904)

○ 국외 : 20개 팀 (중·고등학생 40명, 지도교사 20명)

- 국가별 1팀(중·고등생 2명, 지도교사 1명) 추천

※ 참가국(예정국) : 몰도바, 아제르바이잔, 우즈베키스탄, 몽골, 베트남, 필리핀, 말레이시아, 캄보디아, 라오스, 인도네시아, 방글라데시, 부탄, 네팔, 탄자니아, 모로코, 르완다, 남아공, 과테말라, 파라과이, 콜롬비아

※ 해외 참가국 참가현황에 따라 참가국 및 참가규모는 변동 가능

○ 예선대회 내용

- 국내 : SW 및 SDGs 관련 커리큘럼 개별 이수, 과제 해결 및 팀 개발계획서 작성(고려대영재교육원에서 SW교육 지원 예정)

- 국외 : 주관사 제공 SW 및 SDGs 관련 영상 시청, Reflection Note 및 콘텐츠 구상안 제출(MS SW교육 콘텐츠 이용 예정)

**□ 본선대회 참가자 선발**

○ (심사대상) 예선대회 국내 참가팀(예선대회 비참가시 본선대회 지원 불가)

○ (심사일정) 2021. 6. 28. ~ 7. 9.

○ (제출서류) 팀별 개발계획서(심사 전), 추천서(심사 후)

**[필수제출서류 2종]**

① 콘텐츠(모바일앱)개발 계획서(영문, 예선대회 종료 후 필수제출) : 모바일 앱 개발 목적과 방법, 기대효과에 대한 상세정보 기술 및 화면설계서 첨부(팀별 1부 제출)

※ 붙임 3의 [첨부3] 콘텐츠(모바일앱) 개발 계획서(Project Proposal) 활용

② 학교장 추천서(국문, 본선대회 진출 시 필수) : 현 소속 학교장의 대회 참가 추천서 (개별 1부 제출)

※ 붙임 3의 [첨부4] 참가자 추천서 양식 활용

⇒ 대회 홈페이지(e-icon.or.kr) ‘참가신청’ 통해 접수

(문의처) 한국교육정보진흥협회(KEFA) 강나경 주임연구원 (ngkanga@kefa.or.kr / 02-722-4904)

○ (제출기한)

- 콘텐츠 개발 계획서 : 예선대회 종료 직후(~6.25, 17:00 까지)
- 학교장 추천서 : 본선대회 진출 확정 후(일정 추후 개별 공지)

○ (심사방법) 팀 별 개발계획서 및 예선대회 교육 이수과정 심사

- 심사결과 : 7월 9일, 참가자 개별 및 e-ICON 웹사이트 공지 (e-icon.or.kr)

※ 추후 일정 및 심사방법 변동 가능, 변동 시 공지

□ 글로벌 팀 구성

○ 국내 참가자 선발심사 완료 후, 20개의 글로벌 팀 구성

- (구성) 1개 팀은 국내 1팀(학생2명, 지도교사1명), 해외 1팀(학생2명, 지도교사 1명) 및 멘토\*로 구성

\* 멘토(대학생 등)는 주관기관에서 추후 별도배정 예정

※ 1개 학교 당 1개 팀 본선대회 진출 가능

- (편성 방식) 국내 참가팀의 개발계획서를 국외 참가팀이 택한 후 국내 참가팀이 주제, 개발도구 등을 고려하여 최종 선택 및 매칭

※ 참가현황에 따라 최종 팀 수는 변동 가능

□ 수상팀 심사

○ (심사대상) 본선대회 참가 글로벌 팀

○ (심사일정) 2021. 9. 4.

○ (제출서류) 팀별 개발계획서, 발표자료 및 영상/오디오

[필수제출서류 3종]

- ① 콘텐츠(모바일앱) 공동 개발 계획서(영문, 본선대회 종료 후 필수제출) : 모바일 앱 개발 목적과 방법, 기대효과에 대한 상세정보 기술 및 화면설계서 첨부

※ 붙임 3의 [첨부3] 콘텐츠(모바일앱) 개발 계획서(Project Proposal) 참고

- ② 발표자료(영문, 필수) : 발표자료(ppt 또는 pdf) 및 앱 시연영상

※ e-ICON 세계대회 웹사이트 '수상작'에 게시된 발표자료 참고

- ③ 발표영상/오디오(영문, 필수) : 발표자료에 대한 발표 영상 또는 오디오

※ 글로벌 팀 내 국외 참가자가 제출 권고

※ 발표에 대한 질의응답은 글로벌 팀 내 국내 참가자가 수행함(비대면 참여)

⇒ 대회 홈페이지([e-icon.or.kr](http://e-icon.or.kr)) '참가신청' 통해 접수, 모든 서류 팀별 1개씩 제출 (문의처) 한국교육정보진흥협회(KEFA) 강나경 주임연구원 ([ngkanga@kefa.or.kr](mailto:ngkanga@kefa.or.kr) / 02-722-4904)

- (제출기한) 본선대회 종료 직후(~8.29까지, 제출 기한 엄수)
  - (심사방법) 심사위원 평가 점수(개발계획서 및 발표자료, 발표영상/오디오) 및 참가자 투표 점수 합산
    - 심사결과 : 9월 7일, 참가자 개별 및 e-ICON 웹페이지 공지 (e-icon.or.kr)
- ※ 일정 및 상세 심사방법 추후 변동 가능, 변동 시 공지

### 3. 참가 지원 사항

#### □ 예선대회 참가학생 전원

- SW 및 국제현안 교육: 참가자의 체계적인 앱 개발을 위한 SW와 대회 주제 관련 교육 제공

#### □ 본선대회 진출팀 전원

- 블루투스 이어폰: 참가팀의 원활한 온라인 활동을 지원하기 위해 블루투스 이어폰 지원
  - 살균 무선 충전기: 코로나19 시대에 대응한 국내 살균 물품 제공
  - 온라인 플랫폼: 본선대회 시 팀 별 앱 개발 및 협업 활동을 위해 고려대 영재교육원의 미래교육허브 플랫폼 제공
  - 대회 참가 증명서: 요청 시 본선 진출팀 대상 대회 참가 증명서 발급
- ※ 본선대회 지원품은 본선대회 진출팀 전원(학생, 지도교사)에게 제공되며, 대회 종료 후 일괄 배송 예정

## 4. 지원시 참고 사항

### □ 출품작 개발 환경

- 온라인 앱스토어 등록과 활용도 제고를 위한 안드로이드 환경

### □ 입상 결과 활용

- 입상 작품은 관련 기관/기업 전문가의 피드백을 수렴하여 교육현장의 학습 자료로 활용 및 에듀테크 페어에 결과물 홍보 및 발표

※ 온라인 앱스토어(구글 플레이 등) 탑재

### □ 지원 시 유의사항

- 팀 단위 신청 준수(중·고등학생 2인 + 지도교사 1인의 총 3인 1개 팀)

### □ 최종 결과물 전시 권리 및 저작권 관련사항

- 출품작에 대한 저작권은 각 팀에 귀속되나, 주최 측은 대회 후 홍보 등의 목적으로 결과물을 전시할 권리를 가짐
- 콘텐츠 개발을 위해 사용하는 소스(그림, 사진 등) 사용권은 참가자 본인이 확인 필요, 따라서 개별 소스 이용에 대한 원 저작자의 허락 여부 등을 반드시 사전에 확인할 것

※ 주요 활용가능 이미지/아이콘 출처(예) : Pixabay, Unsplash, ICONMONSTR, Icons8 등

- 폰트의 이용은 인터넷상에서 무료로 배포된 폰트 파일 이용을 권장

\* 저작권법 제46조 1항, 2항 : 지적재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있으며, 허락 받은 자는 허락 받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다

※ 주요 활용가능 폰트(예) : 다음(DAUM) 글꼴, 네이버(NAVER) 나눔 글꼴에코, 제주전용폰트, 문화체육관광부 개발 폰트, KoPub 서체 등