

2023년 제13회 e-ICON 세계대회

- 국내 참가자 모집요강 -

2023. 4.



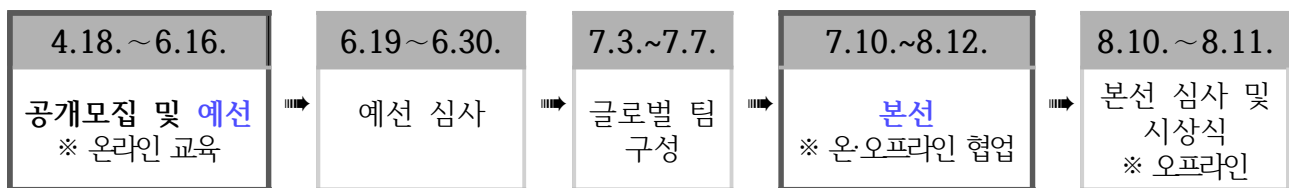
1

제13회 e-ICON 세계대회

e-ICON 세계대회 (e-ICON World Contest)란? 국내외 학생 및 교사가 **글로벌 팀**을 이루어 지속가능개발목표(SDGs) 달성을 위한 **앱을 개발**하는 **SW 경진대회**

1 대회 개요

- **대회명** : 제13회 e-ICON*세계대회(The 13th e-ICON World Contest)
※ e-ICON: e-learning International Contest of Outstanding New ages
- **주최/주관**: 한국 교육부 / 한국디지털교육협회(KEFA)
- **대회주제** : SDGs* 4번 **“양질의 교육”** 달성을 위한 앱 개발
※ 지속가능한개발목표(SDGs): UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한 발전 실현을 위해 달성해야 하는 17개의 목표
- **참가대상** : 학생 및 지도교사 (팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명)
- **모집구분** : 중등부 및 고등부
- **개최방식** : 온·오프라인 대회 ※ 코로나 상황을 고려하여 결정
- **대회기간** : (예선대회) '23.4.18.(화)~6.16.(금)/ (본선대회) '23.7.10.(월)~8.12.(토)
- **대회일정** ※ 코로나 상황 및 초청 여건에 따라 일정 및 개최방식 변동가능



- **참가특전**
 - (예선 지원팀) SW 및 대회 주제 관련 무료 온라인 교육 제공
 - (본선 진출팀) 언어·기술 멘토링 지원 및 오프라인대회 참가
 - (최종 수상팀) 중고등부 각각 1등 교육부 장관상, 2~3등 상장 및 부상 수여

★문의처 : 한국디지털교육협회 ☎ 02-722-4904 / (email) eicon.kefa@gmail.com

2 주요 일정

절차	내용	일정
참가자 모집	<div> <div>국외</div> <ul style="list-style-type: none"> - 교육부가 외교부를 통해 해외 각국 교육부에 대회 모 집공고 발송 - 참가국 교육부 추천 및 공개모집 - KOICA 및 IACE 통해 홍보 및 선발 협조 요청 - 해외학교 데이터베이스 활용하여 홍보 </div> <div> <div>국내</div> <ul style="list-style-type: none"> - 교육부가 교육청을 통해 대회 공지문 발송 - 시도교육청 협조를 통한 공개모집 - 주관기관 홈페이지 공지 및 협력 기관 SNS 홍보 - 운영위원회 및 협력·후원기관 통해 홍보 </div>	4.18(화)~6.16(금)
↓		
예선 대회	<p>(온라인 교육) 대회 주제 및 앱개발 관련 온라인 강의 수강 (공통) 온라인 강의 수강 / Prototype 앱 개발(기획, 분석, 설계 등) ※ 국내팀은 온라인 교육 이수(과정평가) 예선심사 포함</p> <p>(제출서류) ①지원서 ②개인정보 수집·활용동의서 ③앱개발 계획서</p>	4.18(화)~6.16(금)
↓		
예선 심사	<p>(심사공통) 팀별 앱개발 계획서 서면 심사 실시 (국내) 온라인 교육 이수(과정평가) 심사 (결과) e-ICON 홈페이지 공지 및 개별통보</p>	6.19(월)~6.30(금)
↓		
글로벌팀 매칭	<p>(글로벌팀) 국내팀 (학생2명, 교사1명) + 해외팀 (학생2명, 교사1명) (팀매칭) 국내외 각 팀의 개발도구 및 주제에 따라 글로벌 팀매칭 (결과 공지) 글로벌팀 결과 홈페이지 게시 및 개별공지 예정</p> <p>(제출서류) ①학교장 추천서</p>	7.3(월)~7.7(금)
↓		
본선 대회	<p>(온라인 대회) 7.10(월)~8.4(금) - 앱개발 계획서 앱 공동 개발 온라인 협력</p> <p>(오프라인 대회) 8.7(월)~8.12(토) - 앱개발 계획서 및 앱 개발 마무리 및 발표 자료준비 (최종심사 및 시상식) 오프라인대회 기간 중 개최 예정</p> <p>(제출 결과물) ①앱개발 계획서 ②발표자료 ③앱시연 동영상</p>	7.10(월)~8.12(토)
↓		
사후 활동	<ul style="list-style-type: none"> - 수상팀 결과물 에듀테크 코리아 페어 전시 - 콘텐츠 수정·보완 및 소개(구글플레이스토어 업로드) - 대회 스케치 영상 제작 및 유튜브 게재 - e-ICON 홈페이지에 수상팀 및 수상작 게시 	9~12월

2 대회 참가 안내

1 예선 대회

- (대회 기간) '23.4.18.(화) ~ 6.16.(금)
- (참가 대상) 국내외 중·고등 학생 및 지도교사 (팀구성: 학생2명 및 교사1명)
※ 반드시 대한민국 국적자이어야 함
- (참가 규모) 학교별 지원팀 제한 없으며, 교사 1인이 복수의 팀 지원 가능
※ 본선 대회는 예산심사 결과에 따라 학교당 1팀만 진출 가능
- (참가자 지원 요건) ※ 반드시 오프라인 본선 대회에 참석할 수 있어야 함

구분	지원 요건
학생	<ul style="list-style-type: none"> - 예선 대회 및 본선 대회(온·오프라인) 참석 가능자 - 글로벌 팀원과 열린 마음으로 소통과 협업이 가능한 자
교사	<ul style="list-style-type: none"> - 예선 대회 및 본선 대회(온·오프라인) 기간 학생 지도(관리) 및 참석 가능자 - 대회 전 과정 참여를 위한 온라인환경이 구축되어 있는 자

- (예선 교육) ※ 세부 사항은 [붙임1. e-ICON 세계대회 온라인 교육 내용] 참조
 - 기초 : 교육 격차(불평등) 문제 탐구 및 문제 해결을 위한 앱 기획
 - 심화 : “양질의 교육” 관련 나만의 문제 정의 및 문제 해결을 위한 앱 기획
- (예선 교육 수강) 대회 홈페이지 교육콘텐츠 및 세부 사항 공지 예정
- (지원 방법) e-ICON세계대회 사이트 내 ‘참가신청’ 통해 접수(e-icon.or.kr)
- (서류제출 기한) '23.6.16.(금) 17:00까지
※ 제출 기한 엄수. 기한 이후 제출한 서류는 접수하지 않음

☆필수 제출서류 (3종)☆

① 지원서(국문)	[첨부1] 지원서 양식(Application Form)
② 개인정보 수집·활용 동의서	[첨부2] 개인정보 수집·활용 동의서
③ 앱개발 계획서(영문)	[첨부3] 모바일앱 개발 계획서

② 예선심사

- (심사 기간) '23.6.19.(월) ~ 6.30.(금)
- (심사 대상) 국내외 예선 참가팀 (예선 비참가 시 본선 지원 불가)
- (심사 방법) 앱개발 계획서 및 예선 온라인 교육 이수(과정평가) 심사
 - 예선심사 후 한 학교당 최고 득점 1개 팀만 본선 대회 참가
- (심사 위원) 민·관·학 전문가 5인 내외로 심사위원 구성

③ 글로벌팀 구성

- (글로벌 팀구성 일정) '23.7.3.(월) ~ 7.5.(수)
- (글로벌 팀구성) 국내팀(학생 2명, 교사 1명) + 해외팀(학생 2명, 교사 1명)
- (글로벌 팀구성 방식)
 - 가. 국내외 참가팀의 개발계획서 심사 후 고득점 별
 - 나. 국내외 참가팀의 주제, 개발도구, 수준 등을 고려하여 팀매칭
- (글로벌팀 발표 일정) '23.7.6.(목) ~ 7.7.(금)
- (결과 발표) e-ICON 홈페이지(e-icon.co.kr) 공지 및 참가자 개별 통보
 - ※ 추후 일정 및 심사 방법 변동 가능, 변동 시 공지

④ 본선 대회

- (대회 기간) '23.7.10.(월) ~ 8.12.(토)
- (주요 활동) 글로벌 팀의 공동 개발 계획서 작성 및 앱 개발

☆필수 제출서류 (1종)☆

① 학교장 추천서(국문)

[첨부4] 학교장 추천서

- 본선 대회 진출 시 현재 소속 학교장의 대회 참가 추천서 제출 필수

- (멘토링 제공) 효과적인 글로벌 협업을 위해 언어/기술 멘토링 제공
- (대회 방식) 온 · 오프라인 융합대회
- (온라인 대회) '23.7.10.(월) ~ 8.5.(토)
 - 온라인 협업(Clover, zoom, 텔레그램 등 다양한 커뮤니케이션 툴 활용)
- (오프라인 대회) '23.8.7.(월) ~ 8.12.(토)
 - 국내외 참가자 초청하여 앱 개발 및 발표 자료준비
 - 최종 심사 및 시상식 진행

5 **최종 심사**

- (심사 일정) '23.8.10.(목) ※ 심사일 변동 가능, 변동 시 공지
- (심사 대상) 본선 참가 모든 글로벌 팀
- (심사 방법) 심사위원 평가 점수(개발계획서, 발표자료, 앱 시연 동영상)
- (결과물 제출 기한) '23.8.10.(목)

☆필수 제출 결과물 (3종)☆

- ① 콘텐츠(모바일앱) 공동 개발 계획서(영문)
- ② 발표 자료(영문) : 발표 자료(ppt 또는 pdf)
- ③ 앱 시연 동영상 : 개발 앱 시연 동영상

6 **시상식**

- (시상식 일정) '23.8.11.(금) ※ 오프라인 본선 대회 기간 중 시상식 개최
- (시상식) 중 · 고등부 각각 1~3등 상장 및 부상 수여
 - (1등) 교육부 장관상, (2등) 한국디지털교육협회장상, (3등) 추후 공지 예정
 - 시상 인원은 시상별 글로벌 팀원(국내 3인, 해외 3인) 총 6명
 - ※ 시상 및 부상품은 추후 변동 가능하며, 변동 시 홈페이지 공지 예정

3 대회 지원 시 참고사항

□ 지원 시 유의사항

- 중·고등부 모집 분야별 **팀 단위 신청** 준수(1팀 : 학생 2인 + 지도교사 1인)
- 지원자는 **반드시 한국 국적자**이어야 함
- **오프라인 본선 대회에 반드시 참여**할 수 있는 자여야 함

□ 출품작 개발 환경

- 온라인 앱스토어 등록과 활용도 제고를 위한 **안드로이드 환경**

□ 입상 결과 활용

- 입상 작품은 전문가의 피드백을 수렴하여 교육 현장의 학습 자료로 활용 및 **에듀테크 페어 교육부 미래교육관 내 결과물 전시**
※ 온라인 앱스토어(구글 플레이 등) 탑재

□ 최종 결과물 전시 권리 및 저작권 관련 사항

- 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 원저작자의 허락 여부 등을 반드시 사전에 확인할 것
※ 주요 활용 가능 이미지/아이콘 출처(예) : Pixabay, Unsplash, ICONMONSTR, Icons8 등
- 폰트의 이용은 인터넷상에서 무료로 배포된 폰트 파일 이용을 권장

저작권법 제46조(저작물의 이용허락)

- ① 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.
- ③ 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

※ 주요 활용 가능 폰트(예) : 다음(DAUM) 글꼴, 네이버(NAVER) 나눔 글꼴 에코, 제주 전용 폰트, 문화체육관광부 개발 폰트, KoPub 서체 등

□ 기초 교육 내용(중등부)

(1) 개요

○ UN과 국제사회가 2030년까지 지속 가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개의 목표 중 SDG4 ‘양질의 교육’ 주제를 탐구합니다. 해당 주제와 관련된 현상인 ‘교육 격차(불평 등)’ 문제를 탐구한 후, 나만의 교육 공유 앱(문제 해결 앱)을 기획합니다.

(2) 교육 내용 * 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있음

순서	제목	내용
1	SDGs-Goal 4 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전목표 (UN-SDGs) 알아보기 교육의 의미와 종류 탐구하기 교육의 기능과 공교육 탐구하기 다른 나라의 교육 제도/방식 살펴보고 우리나라와 비교하기 선진국과 개발도상국의 경제적 격차 원인 탐구하기 양질의 교육을 위한 국가간 협력이 필요한 이유 탐구하기
2	현상 탐구 및 속성 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> 교육 불평등이란? 교육 격차(불평등) 관련 현상 살펴보기 교육 격차에 영향을 미치는 요인 (1) 경제적/학습 지원 요인 교육 격차에 영향을 미치는 요인 (2) 학생/학교 요인 교육 격차(불평등) 현상 분석하기 교육 격차(불평등) 현상과 관련된 속성 도출하기
3	나만의 교육 공유 앱 기획하기	<ul style="list-style-type: none"> 낭비되거나 남아돌고 있는 교육 관련 재화 탐구하기 교육 격차(불평등)를 해소하기 위한 공유 재화 선택하기 내가 선택한 재화를 소유/공유했을 때의 장점과 단점 분석하기 선택한 재화를 공유했을 때의 가치 작성하기 교육 격차(불평등)를 해소하기 위한 공유 앱 기획하기
4	나만의 교육 공유 앱 ‘UI(화면)’ 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 나만의 교육 공유 앱의 개발/제작 목적 작성하기 교육 공유 앱 화면 설계에 필요한 속성 정리하기 전체 화면 (UI) 흐름과 이벤트 설계하기 화면(UI) 설계하기
5	보고서 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> 1~4차시 동안 진행한 내용을 제시된 보고서 형식에 따라 정리하기

□ 심화 교육 내용(고등부)

(1) 개요

○ UN과 국제사회가 2030년까지 지속 가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개의 목표 중 SDG4 ‘양질의 교육’ 주제를 탐구합니다. 해당 주제와 관련된 현상에서 특이점을 찾은 후 나만의 문제를 정의하고, 해당 문제를 해결하기 위한 나만의 앱을 제작합니다.

(2) 교육 내용 * 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있음

순서	제목	내용
1	SDGs-Goal 4 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전목표 (UN-SDGs) 알아보기 교육의 의미와 종류 탐구하기 교육의 기능과 공교육 탐구하기 다른 나라의 교육 제도/방식 살펴보고 우리나라와 비교하기 선진국과 개발도상국의 경제적 격차 원인 탐구하기 양질의 교육을 위한 국가간 협력이 필요한 이유 탐구하기
2	현상 탐구 및 속성 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> 문제 정의와 해결(앱) 구현 과정 알아보기 SDGs 4번 ‘양질의 교육’ 주제와 관련된 현상 탐구하기 현상을 구성하는 속성 도출하기 특이점 도출하기
3	나만의 앱 기획을 위한 ‘문제 정의하기’	<ul style="list-style-type: none"> 특이점의 장단점 탐구하기 특이점이 발생하는 원인 파악하기 특이점의 장단점과 원인을 고려하여 문제 정의하기 정의한 문제를 해결했을 때의 가치 정리하기
4	앱의 문제 해결 과정과 ‘UI(화면)’ 설계하기	<ul style="list-style-type: none"> 정의한 문제 해결 아이디어 도출하기 나의 문제 해결 앱 정리하기 나만의 문제 해결 앱의 개발 및 제작 목적 작성하기 앱 화면 설계에 필요한 속성 정리하기 나만의 문제 해결 과정 설계하기
5	(선택) 앱 구현하기	<ul style="list-style-type: none"> 제시된 예시 앱 코드 수정하여 나만의 앱으로 변형하기 나만의 문제 해결 앱 구현하기
6	보고서 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> 1~4차시 동안 진행한 내용을 제시된 보고서 형식에 따라 정리하기