

'Stop Covid-19 SW Challenge'

아이디어 해커톤 공고 안내

1. 배경

- 장기화된 코로나 19에 따라 변화된 일상이 새로운 '표준'으로 자리를 잡아 가고 있음
특히 2020년도부터 대학에 입학한 학생의 경우 캠퍼스 생활을 누리지 못하고 입대, 졸업을 하며 취업에 대한 준비가 되지 않은 상태에서 취업 시장에 참가해 구직까지 어려워지는 악순환 발생
- 코로나 19로 교육현장에서 직접적인 피해를 겪고 있는 대학(원)생 대상으로 지난 1년간 경험했던 다양한 정책을 개선할 수 있는 혁신적인 소프트웨어 기반 아이디어를 통해 일상이 된 코로나 시대를 변화시킬 해커톤 개최
- 교육·재택근무·문화·의료·병역·소상공인 등 다양한 주제로 코로나 시대에 우리 생활을 개선할 수 있는 대회 운영

2. 개요

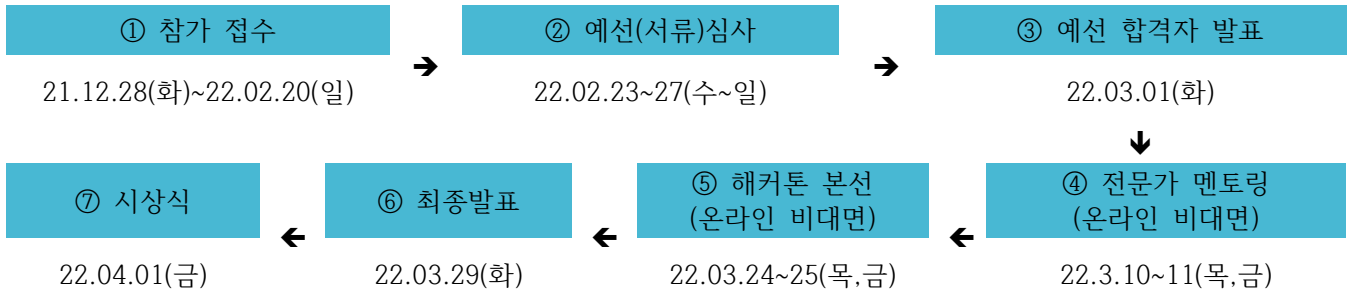
- (행사명) 'Stop Covid-19 SW Challenge' 아이디어 해커톤
- (주최) 재단법인 미래와소프트웨어
- (주관) 전자신문사, 이티에듀
- (참가주제) 교육·재택근무·문화·의료·병역·소상공인 등의 주제로 Covid-19시대에 맞는 생활 개선 방안제시

부문	주제예시
교육	- 코로나 시대 대학 생활을 개선할 혁신 아이디어 (신입생, 복학생, 편입생을 위한 가이드와 학생 및 교수 간 네트워킹, 동아리 활동 방안)
재택근무	- 성과 창출을 위한 효율적 재택근무 방안 - 코로나 시대 대학을 졸업한 학생들이 매칭될 수 있는 인턴십 및 면접, 취업 프로그램 - 성적 외 기업 및 정부 지원의 대외활동 경험이 없는 대학생을 평가하기 위한 공정성 있는 툴
문화	- 코로나 시대 문화예술 활동을 접할 수 있는 서비스 - 국내·외 여행지에 대한 지식과 생동감 있는 경험이 가능한 콘텐츠 - 많은 사람과 네트워킹 할 수 있는 대인관계 촉진 프로그램
의료	- 선별검사소, 드라이브스루의 PCR 검사의 효율성 향상을 위한 아이디어 - 코로나 관련 의료진의 업무 프로세스 개선을 위한 서비스 - 임산부와 노약자 등 코로나로 소외당하는 사회적 약자를 위한 지원책 - 요양병원의 면회 금지 등 가족 간 교류를 활성화할 수 있는 방안
병역	- 코로나 19로 일정에 구애받지 않고 입대 시기를 결정할 수 있는 혁신 아이디어 - 병역생활 중 코로나에 상관없이 훈련을 실시하고 내무생활을 개선하는 관리 체계
소상공인	- 유통·배달 등 온라인 서비스에서 소외된 업종의 소상공인을 위한 정책 아이디어 - 정부 정책에 따라 운영시간과 매출이 결정되는 소상공인을 위한 상생 방안
전 부문	자유주제

- (신청방법) ① 참가 신청서, ② 기획서, ③ 참가 서약서 ④ 개인정보 수집·이용 동의서 양식 다운로드 후 내용을 작성하여 이메일 접수

접수처: etcontest2050@gmail.com

- (추진일정) 공고 → 서류평가 → 전문가 멘토링(온라인) → 시상식(온라인)



- (추진절차)

- (1차 서류심사) 아이디어 기획서(제출 양식) 평가

기획서는 글, 이미지, 도면, 표 등을 활용하여 자유롭게 표현 가능

- (해커톤 프로그램) 2022.03.24(목) ~ 03.25(금)

접속 프로그램 : Zoom

(참가자는 전달받은 링크를 통해 로그인)

일자	시간		내용	비고
1일차 03.24(목)	18:00~18:30	30'	오리엔테이션	
	18:30~19:00	30'	저녁식사	
	19:00~21:30	150'	1:1 팀별 전문가 멘토링	팀당 약 30분 소요
2일차 03.25(금)	21:30~	-	개별 해커톤	
	~18:30	-	개별 해커톤	
	18:30~21:30	180'	최종발표	팀별 15분 발표 / 5분 질의

- (전문가 멘토링)

- ① 전문가 멘토링 시 아이디어 발표자료(프레젠테이션 파일)를 통한 전문가 피드백 진행

※ 발표자료(프레젠테이션 파일) 운영사무국 사전 제출 필수

- (최종 발표심사) 온라인 플랫폼 'ZOOM' 을 통한 비대면 최종 발표 평가

- ① 아이디어 최종 발표자료 (프리젠테이션 파일)를 바탕으로 평가위원 실시간 평가 진행

- ② 발표 시 설명에 필요한 추가자료 (동영상, 웹 링크 등) 공유 가능

※ 서비스 주요 내용에 대한 발표 (총 10분) 및 질의응답(5분)

- (시상식) 온라인 플랫폼‘줌’을 통한 비대면 시상식 진행
- (시상 및 상금) 대학(원)부 8팀 선정 (총 1,500만원 규모)

상격	구분		
	상금	수상팀	비고(상장)
대상	500만원	1팀	재단법인 미래와소프트웨어 이사장상
최우수상	300만원	1팀	전자신문 사장상
우수상	150만원	2팀	이티에듀 사장상
장려상	100만원	4팀	코드클럽한국위원회 이사장상

3.평가계획

- (선정절차) 1차 서류심사를 통해 대학부 16개 우수작 선정 → 전문가 멘토링 진행
2차 발표심사를 통해 최종 수상작 8개 선정
- (심사방법) 해당분야 전문가로 평가위원단을 구성하여 평가 진행
- (서류심사) 아이디어 기획서 평가, 기획서는 글, 이미지, 도면, 표 등을 활용하여 자유롭게 표현
- (평가기준) 차별성 및 독창성(30%), 주제 적합성(25%), 실현가능성(20%),
효과성(15%), 아이디어 논리성(10%) 등 5가지 항목기준을 고려하여 선정

<서류심사 상세 기준>

※ 동점작은 동시 합격 처리

평가항목	내용	점수
차별성, 독창성	아이디어 및 문제 해결 방법의 참신성, 시장 경쟁우위수준	30
주제 적합성	아이디어와 코로나 주제의 적합성 및 이해도	25
실현가능성	아이디어의 구체성과 실현 및 사업화 가능성	20
효과성	아이디어가 이용자에게 제공하는 편의성 및 영향	15
아이디어 논리성	아이디어 및 전개 논리성	10
총점		100점

- (최종 발표심사) 온라인 플랫폼 ‘줌’을 통한 비대면 최종 발표 평가
 - ① 아이디어 최종 발표자료 (PPT)를 바탕으로 평가위원 실시간 평가 진행
 - ② 발표시 설명에 필요한 추가자료 (동영상, 웹 링크 등) 공유 가능
 - ※ 서비스 주요 내용에 대한 발표 (총 10분) 및 질의응답(5분)
- (평가기준) 창의성(35%), 사업성(30%), 파급성(20%), 완성도(15%)를 고려하여 수상팀 선정

<서류심사 상세 기준>

평가항목	내용	점수
창의성	제안 아이디어 및 서비스의 독창성	30
사업성	서비스의 시장 경쟁력, 출시 및 사업화 가능성	25
파급성	서비스가 이용자와 사회적으로 미치는 긍정적인 영향	20
기술성	서비스에 적용된 기술의 논리적 타당성	15
완성도	서비스 기획의 구체성, 완성도, 실현 가능성	10
총점		100점
가산점	서비스 구현 및 개발 여부	‘+α’

※ 동점작은 심사항목 중 배점이 높은 항목의 고득점 순으로 우선 순위를 부여하며, 심의 후 개별 결과 통보 예정

4.시상식

- (일정) 2022년 4월 1일(금) *오프라인 시상식 개최
(코로나19 확산 상황에 따라 변동될 수 있음)

시간	내용	비고
5'	개회사 및 오프닝	사회자
5'	인사말	주최사
5'	심사 총평	심사위원장
20'	수상작 소개 (영상)	사회자
25'	시상식	3팀 시상 및 단체 사진 촬영
5'	폐회	사회자