

## 〈예술데이터가 바꾸는 세상〉 공고 안내

### □ 행사 개요

- (행 사 명) 예술데이터가 바꾸는 세상
- (주최/주관) 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원, 한국문화정보원 / 한국문화예술위원회 / (후원) 문화체육관광부  
 ※ (협력) 지역문화진흥원, 예술경영지원센터, 한국문화예술교육진흥원, 한국문화예술회관연합회, 한국예술인복지재단, 한국장애인문화예술원
- (참가주제) 문화예술분야 빅데이터 센터의 데이터를 활용한 기획 아이디어  
 - 데이터 보러가기 ▶ <https://url.kr/s2BprN>
- (참가자격) 문화예술 빅데이터에 관심 있는 사람으로 구성된 팀(2~5명)
- (접수기간) 2020년 10월 8일(목) ~ 2020년 10월 30일(금) 23시 59분
- (신청방법) ① 신청서, ② 기획서, ③ 참가 서약서  
 ④ 개인정보 수집·이용 동의서 양식 다운로드 후 내용을 작성하여 이메일 (arko.bigdata@arko.or.kr) 접수
- (추진절차)
  - (1차 서류심사) 아이디어 기획서(제출 양식) 심사, 기획서는 글, 이미지, 도면, 표 등을 활용하여 자유롭게 표현 가능
  - (2차 해커톤) 1박 2일 온라인 해커톤 참여 및 그룹별 전문가 멘토링(비대면, 온라인 화상회의로 진행)
  - (3차 발표심사) 해커톤 참여 그룹 전체 발표 심사 진행, 설명 발표자료(자유양식) 사전 제출, 발표 시 설명에 필요한 추가자료(동영상, 제품, 설명서 등) 지참 가능(대면으로 진행, 추후 장소 공지)  
 ※ 서비스 주요내용에 대한 발표(총 10분) 및 질의응답(5분)

- (4차 최종심사 및 시상) 설명 발표자료(자유양식) 사전 제출, 발표 시 설명에 필요한 추가자료(동영상, 제품, 설명서 등) 지참 가능 (대면으로 진행, 추후 장소 공지)

※ 서비스 주요내용에 대한 발표(총 10분) 및 질의응답(7분)

- (시상 및 상금) 총 9점 시상(총 상금 1,000만원 상당)

시상명	상 금	시상 개수	상금 소계
예바세상	300만원	1점	300만원
유니콘상	100만원	6점	600만원
조화로왔상			
상상이상			
챌린지상			
미닝아웃상	50만원	2점	100만원
불꽃상			
아이디어뱅크상			

※ 시상금에 대한 제세공과금은 본인 부담

- (해커톤 프로그램) 2020. 11. 06(금) ~ 11. 07(토)

접속 프로그램 : 구루미 비즈  
(참가자는 부여받은 개인 계정을 통해 로그인)

일자	시간	내용	비고
1일차 11.06(금)	11:00-11:15	OT	
	11:15-12:00	온라인 강의	빅데이터 관련 강의
	12:00-13:00	점심식사	
	13:00-15:30	팀별 해커톤	*팀별 모니터링
	15:30-18:40	팀별 멘토링	팀당 약 30분 소요
	18:40-19:40	저녁식사	
2일차 11.07(토)	19:40-	팀별 해커톤	
	11:00-12:00	팀별 해커톤	
	12:00-13:00	점심식사	
	13:00-18:00	팀별 해커톤 및 마무리	*팀별 모니터링
	18:00-	팀별 해커톤(자율)	*추가 논의가 필요한 팀 자율

□ **심사계획**

- (선정절차) 1차 서류심사 → 2차 해커톤 → 3차 발표심사 → 4차 최종심사 전형을 통해 우수 서비스 9개 선정

구분	일정	심사위원	비고
1차 서류심사	10. 30.(금) ~ 11. 01.(일)	빅데이터 및 문화예술 관련 전문가	15개 팀 선정
2차 해커톤	11. 06.(금) ~ 11. 07.(토)		팀별 멘토링(비대면)
3차 발표심사	11. 09(월)		15개 팀 발표(대면)
4차 최종심사 및 시상	11. 11(수)		선정된 9개 팀 발표(대면)

- (심사방법) 빅데이터 전문가 및 문화예술 관련 전문가로 심사위원단을 구성하여 심사 추진

- (1차 서류심사) 주제 적합성, 실현 가능성, 독창성, 효과성, 아이디어 논리성 등을 고려하여 15개 기획서 선정

<서류심사 상세 기준>

심사 항목	배점(점)	내용
주제 적합성	30	아이디어와 주제의 적합성 및 문화예술 데이터 이해도
실현 가능성	25	아이디어의 구체성 및 서비스 실현 가능성
독창성	20	아이디어 및 문제 해결 방법의 참신성
효과성	15	아이디어가 이용자에게 제공하는 편의성 및 영향
아이디어 논리성	10	아이디어 및 전개 논리성

- (2차 해커톤) 서비스 구현 과정에서 발생하는 문제점 보완 및 완성도 제고를 위한 팀별 멘토링 실시
- (3차 발표심사) 서비스 우수성, 완성도, 사업화 가능성, 파급성 등을 고려하여 9개 서비스 결정

<발표심사 상세 기준>

심사 항목	배점(점)	내용
서비스 우수성	30	서비스의 주제 적합성 및 독창성, 구성의 우수성
완성도	25	서비스 프로토타입 진단을 통한 완성도
사업화 가능성	20	서비스 관련 시장에서의 수요 전망 및 경쟁력
파급성	15	서비스가 이용자에게 미치는 긍정적인 영향
기술성	10	서비스에 적용된 기술의 논리적 타당성

※ 동점작은 심사항목 중 배점이 높은 항목의 고득점 순으로 우선 순위를 부여하며, 타 공모전 중복 수상 검토 후 개별 결과 통보 예정

- (4차 발표심사) 서비스 우수성, 완성도, 사업화 가능성, 파급성 등을 고려하여 9개 서비스 최종 순위 결정

<발표심사 상세 기준>

심사 항목	배점(점)	내용
서비스 우수성	30	서비스의 주제 적합성 및 독창성, 구성의 우수성
완성도	25	서비스 프로토타입 진단을 통한 완성도
사업화 가능성	20	서비스 관련 시장에서의 수요 전망 및 경쟁력
파급성	15	서비스가 이용자에게 미치는 긍정적인 영향
기술성	10	서비스에 적용된 기술의 논리적 타당성

※ 동점작은 심사항목 중 배점이 높은 항목의 고득점 순으로 우선 순위를 부여

## □ 유의사항

- 참가자란 참가한 팀, 팀 전원, 팀 내 개별 팀원 등을 포함하며, 제안신청자는 발표심사 및 시상식에 필수적으로 참여하여야 함
- 발표심사 시 아이디어 기획뿐 아니라 기획한 아이디어를 간단한 시제품으로 구현해야 함
- 팀 단위로 접수 가능하며, 개발자(서비스 시제품 개발 및 기술 구현), 빅데이터 분석 가능자(전공자 혹은 전문가) 필수인원으로 포함되어야 함
- 접수 결과 및 진행 과정에 대한 연락은 개별 통보함
- 출품작이 타 대회 입상작, 저작권 침해, 도용, 모방, 허위 등에 해당하는 사실이 발견될 경우 참가자의 수상 이후에도 수상은 취소되며, 참가자는 상금을 반환하여야 함
- 신청·접수 이후 공개된 아이디어는 법적으로 보호받을 수 없으며, 이를 보호받기 위해서는 신청자가 공개 이전에 직접 지식재산권을 획득하여야 함
- 출품작의 저작권은 출품한 참가자 본인에게 있으며, 저작권에 대한 민·형사상의 책임 또한 참가자에게 있음
- 프로토타입 및 프레젠테이션 작성을 위해 사용하는 소스(그림, 사진, 음악 등)의 사용권은 참가자 본인이 확인해야 하며, 따라서 개별 소스에 대한 원 저작자에게 이용허락 여부를 반드시 사전 확인하여야 함
- 주관기관은 수상작을 정책수립 및 출판, 게시, 전시, 2차 자료로 가공 또는 배포하거나 홍보 등 공익적 목적으로 활용할 수 있음

## □ 문의처

- (해커톤 사무국) 전화문의 070-7575-2353  
이메일 arko.bigdata@arko.or.kr