Engineered World

생활 속 디지털전환 콘텐츠 공모전

1 생활 속 디지털전환(DX) 콘텐츠 공모전이란?

21세기는 단순 작업을 대체하는 수준을 넘어 사고와 판단까지 인간을 대신하는 '디지털 인공지능'과 함께 살아가면서, 인공지능을 비롯해 빠르게 변화하는 디지털 기술을 활용하여 많은 기업들에서 디지털 트랜스포메이션을 도입하여 추진하고 있습니다. 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation)은 줄여서 DX라고 불리며 '디지털적인 모든 것'으로 생겨나는 다양한 변화에 디지털 기반으로 기업의 전략, 조직, 프로세스, 비즈니스 모델, 문화, 커뮤니케이션, 시스템, 전통적인 운영방식과 서비스 등을 혁신적으로 변화시키는 전략이라고 설명할 수 있으며, DX와 관련된 기술에는 AI, 클라우드, RPA, 로보틱스, 드론 등이 있습니다.

'생활 속 디지털전환(DX) 콘텐츠 공모전'은 디지털과 친밀한 세대뿐만 아니라 어머니, 아버지, 할머니, 할아버지를 위하여 더 쉽고 흥미로운 방식으로 본인의 전공 분야 또는 사회 전반에 걸친 디지털전환(DX) 사례를 소개하는 프로그램입니다. 생활 속에서 적용된 DX 사례를 직접 찾아보고 적용 원리와 기술을 효과적으로 소개하는 자료를 제작하는 자기주도적 학습과 참여로 진행됩니다. 학부생들에게 취업이나 스펙을 위한 공부를 벗어나 생활 속에서 전공과 연계하여 탐구하며 희망과 열정을 재점화하기 위한 터닝포인트가 될 수 있는 프로그램입니다.

2 모집 개요

주 제	• 생활 속 디지털 전환(DX) 사례를 발견하여 소개 자료(동영상, 이미지 파일) 제작
분 야	**① 전공분야** **② 일반(취미 / 게임 / 쇼핑 / 제도 / 문화 등)** ※ 제시된 전공분야 또는 일반(취미, 게임, 쇼핑, 제도, 문화 등)에서 1개를 자율적으로 선택
참여방법	• **(공모전 참여방법)** 아래 순서대로 진행 1) 관심 있는 분야를 선택하여, 적용된 DX 적용사례 확인 2) 규격에 맞는 영상(2분 이상 5분 이내) 또는 이미지(5장 이상 10장 이내) 파일 제작 3) 신청서와 제작 컨텐츠를 첨부파일로 제출(projectbee@pusan.ac.kr)
지원자격	• 동남권 6개 대학 학부생으로 공학계열 학생 1명 이상 필수 포함 (휴학생 가능) ※ 경상국립대, 동명대, 동서대, 부경대, 부산대, 인제대 • 전공지식을 가지고 공학/전공 기술을 찾아 분석, 토론, 자료 제작이 가능한 학생
팀구성	• 2~3명으로 구성 (대학 간 연합팀 가능)
접수기간	• **2022년 7월 31일(일) 23:59 까지** ※ 기간 엄수, 기간 이후 도착 시 접수하지 않음.
접 수 처	• **메일(projectbee@pusan.ac.kr) 접수** • 접수 메일제목: [참가신청] 생활 속 DX 적용사례 찾기(대학명_팀명)

3 추진 일정

팀별 제작	접수 마감	1차 내부 심사	2차 전문가 심사	결과 발표
5~7월	7. 31. 23:59	8월 중	8월 중	8. 26. 15:00

※ 상기 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

4 콘텐츠 제작 규격

- 제출서류: 참가신청서[붙임 2] 및 제작 콘텐츠(동영상 및 이미지 콘텐츠 택 1)

	동영상 콘텐츠	이미지 콘텐츠
규격	**2분 이상 5분 이내**, 최대용량 800MB 미만	300mm×300mm(정방형), **최소 5장 이상 최대 10장 이하**
파일형식	avi, mp4, wmv (해상도 1,080p 이상)	jpg, jpeg (해상도 : 400dpi 이상)
주의사항	**원본파일(프로젝트 파일 포함) 필수 제출**	**원본파일(ai, psd, pptx 중 선택) 필수 제출**

5 시상 내역

상 격	포상작 수	부상	구분
최우수상	1	상장, 상금 600,000원	부산대학교 공학교육혁신센터장상
우수상	상위 20%	상장, 상금 300,000원	부산대학교 공학교육혁신센터장상
장려상	상위 30%	상장, 상금 150,000원	부산대학교 공학교육혁신센터장상

※ 접수현황 및 심사결과에 따라 시상내역이 변경될 수 있습니다.
※ 동점일 경우 심의위원회 회의를 거쳐 심사위원장이 결정합니다.

6 심사 방법 및 기준

- 심사방법: **[1차]** 내부 심사(SNS 호응도) → **[2차]** 전문가 및 일반 심사
- 심사기준: 5개 항목, 총점 100점

심사기준	표현력	독창성	정보성	작품성	공감성 (SNS호응도)
배점	20	20	20	20	20

7 유의사항

- 저작권 관련 사항은 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 창작물 공모전 가이드라인을 준용하여 적용**[붙임 3]**
- 기존 작품을 표절·각색·대작·모작한 작품은 응모 불가 및 심사대상에서 제외되며, 수상 이후라도 취소·회수될 수 있음
- 출품작 제작 과정에서 일어난 저작권, 초상권, 명예훼손 등 출품작에 대한 분쟁 발생 시 모든 민·형사상 법적 책임은 제작자에게 있음
- 타 공모전에 동일 작품 또는 유사 작품을 출품하여 수상한 경우 수상이 취소되며, 상금이 환수될 수 있음
- 모든 수상작에 대한 일체의 권리(저작권, 홍보, 출판 등)는 부산대학교 공학교육혁신센터에 귀속됨
- 제2차 저작물로 변형하여 부산대학교 공학교육혁신센터의 홍보 매체에 활용할 수 있음
- 기한 내 제출되지 않거나, 기재된 연락처가 불분명하여 연락되지 않는 경우 시상에서 제외
- 참가신청서, 응모 작품이 모두 제출되어야 접수되며 복수 응모할 수 있으나, 수상은 개인(팀)당 1개 작품에 한함
- 응모를 위해 제출된 응모작 관련 서류는 일체 반환하지 않음

8 문의

- 부산대학교 공학교육혁신센터 (051-510-3767, projectbee@pusan.ac.kr)