

<제2회 예술데이터가 바꾸는 세상 챌린지> 공고 안내

■ 공모전 개요

○ (행 사 명) 제2회 예술데이터가 바꾸는 세상 챌린지

○ (주최/주관) 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 한국문화정보원 / 한국문화예술위원회

(후원/협력) 문화체육관광부 / 지역문화진흥원, 예술경영지원센터, 한국문화예술교육진흥원, 한국문화예술회관련협회, 한국예술인복지재단, 한국장애인문화예술원

○ (참가주제) 문화예술분야 빅데이터를 활용한 기획 아이디어

- 문화예술 데이터를 활용하여 사업화 할 수 있는 서비스 기획 아이디어
- 사회문제를 예방·해결할 수 있는 공공서비스 기획 아이디어
- ※ 문화예술 데이터 1가지 이상 활용 필수
- ※ 타데이터(분야) 융합, 예술데이터 기반의 신규데이터 구축하여 제안 가능

- 활용 가능한 문화예술 빅데이터 보러가기

▶ <https://bit.ly/3xXIG3w>

○ (참가자격) 문화예술 빅데이터에 관심 있는 사람으로 구성된 팀(2~5명)

○ (접수기간) 2021년 7월 26일(월) ~ 2021년 8월 22일(일) 23시 59분

○ (신청방법) ① 참가 신청서, ② 기획서, ③ 참가 서약서

④ 개인정보 수집·이용 동의서 양식 다운로드 후 내용을 작성하여 이메일 (arko.bigdata@arko.or.kr) 접수

○ (추진일정) 공고 → 서류평가 → 전문가 멘토링(온라인) → 발표평가(온라인) → 시상식(온라인)



※ 상기 일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

○ (추진절차)

- (1차 서류평가) 아이디어 기획서(제출 양식) 평가, 기획서는 글, 이미지, 도면, 표 등을 활용하여 자유롭게 표현 가능

- (전문가 멘토링) 1차 서류 합격자 대상 온라인 플랫폼 '게더타운'을 통한 1:1 비대면 전문가 멘토링

① 아이디어 발표자료(프리젠테이션 파일)를 통한 전문가 피드백 진행

※ 멘토링 진행 시, 발표자료(프리젠테이션 파일) 운영사무국 사전 제출 필수

- (2차 발표평가 및 시상) 온라인 플랫폼 '게더타운'을 통한 비대면 최종 발표 평가 및 시상식

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)

○ (시상 및 상금) 총 7점 시상(총 상금 900만원 상당)

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

※ 시상금에 대한 제세공과금은 본인 부담

○ (온라인 사전 설명회) 공모전 소개와 빅데이터 활용 사례 및 전년도 수상 사례 공유, 질의 응답 등 온라인 설명회 개최

- (일시/장소) 2021년 8월 3일(화) 16시~17시 / 유튜브 생중계(한국문화예술위원회 유튜브 채널)

- (신청방법)

① 신청 링크 : <https://bit.ly/3y1qXbp>

② 신청 마감 : 8/2(월) 13시까지

○ (전문가 멘토링)

- (일시/장소) 2021년 9월 6일(월) 18시~22시 / 온라인 플랫폼 '게더타운' (참가자 대상 접속 링크 제공 예정)

시간	내용	비고
18:00 ~ 18:15	15'	오리엔테이션
18:15 ~ 19:00	45'	빅데이터 전문가 강의
19:00 ~ 22:10	190'	1:1 팀별 전문가 멘토링
		팀당 약 30분 소요

■ 평가계획

○ (선정절차) 1차 서류평가 → 전문가 멘토링 → 2차 발표평가를 통해 최종 우수 서비스 7개 선정

구분	일정	평가위원	비고
1차 서류평가	08. 25(수) ~ 08. 27(금)	빅데이터 및 문화예술 관련 전문가	08. 30.(월) 발표 (14개 팀 선정)
전문가 멘토링	09. 06.(월)		1:1 멘토링
2차 발표평가 및 시상식	09. 10.(금)		14개 팀 발표 (비대면)

○ (평가방법) 빅데이터 분야 및 문화예술 관련 전문가로 평가위원단을 구성하여 평가 진행

- (서류평가) 주제 적합성(40%), 혁신성(30%), 사업화 가능성(20%), 아이디어 논리성(10%) 등을 고려하여 14개 기획서 선정

<서류평가 상세 기준>

평가 항목	배점(점)	내용
주제 적합성	40	아이디어와 주제의 적합성 및 문화예술 데이터 이해도
혁신성	30	아이디어 및 문제 해결 방법의 참신성, 시장 경쟁우위수준
사업화 가능성	20	아이디어의 구체성과 실현 및 사업화 가능성
아이디어 논리성	10	아이디어 및 전개의 논리성

※ 동점작은 동시 합격 처리

- (전문가 멘토링) 서비스 기획에 대한 구체성 및 완성도 제고를 위한 1:1 팀별 전문가 멘토링 실시

- (발표평가) 창의성(35%), 사업성(30%), 파급성(20%), 완성도(15%)를 고려하여 7개 서비스 최종 순위 결정

<발표평가 상세 기준>

평가 항목	배점(점)	내용
창의성	35	문화예술과 데이터의 융복합을 통한 서비스의 독창성
사업성	30	서비스의 시장 경쟁력, 출시 및 사업화 가능성
파급성	20	서비스가 이용자에게 미치는 긍정적인 영향
완성도	15	서비스 기획의 구체성, 완성도, 실현 가능성

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

■ 발표평가 및 시상식 일정

○ (일시) 2021년 9월 10일(금) 13:00 ~ 18:00

○ (장소) 온라인 플랫폼 '게더타운' (참가자 대상 접속 링크 제공 예정)

○ (프로그램)

시간	내용	비고	
13:00 ~ 13:10	10'	개회사 및 오프닝	
13:10 ~ 17:20'	105'	발표평가 1팀~14팀	발표 10분 + 질의응답 5분
17:20 ~ 18:00	30'	시상식	7팀 시상 및 단체 사진 촬영

□ 유의사항

○ 참가자란 참가한 팀, 팀 전원, 팀 내 개별 팀원 등을 포함하며, 제안신청자는 발표평가 및 시상식에 필수적으로 참여하여야 함

○ 접수 결과 및 진행 과정에 대한 연락은 개별 통보함

○ 공모전 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

○ 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

○ (예바세 챌린지 운영사무국) 070-7575-2353

이메일 arko.bigdata@arko.or.kr