

‘20년 데이터 크리에이터 캠프 계획

□ 목 적

- 고등학생 및 대학(원)생에게 실생활에서 직면할 수 있는 문제를 빅데이터 및 지능정보기술로 해결해 나가는 지식 공유의 장 마련

□ 개 요

○ 일 시

- (예선) '20년 9월~11월, 12회, 회당 7시간 [온라인]
- (본선) '20년 10월~11월, 6회, 회당 4시간 [오프라인]

구분	진행방식	회차	대상	일정	시간
1차 예선 (1~4회차)	온라인	1회차	대학(원)	9/26(토)	회당 7시간
		2회차	고등학교	9/26(토)	
		3회차	대학(원)	10/10(토)	
		4회차	고등학교	10/10(토)	
2차 예선 (5~8회차)		5회차	대학(원)	10/24(토)	
		6회차	대학(원)	10/24(토)	
		7회차	고등학교	10/31(토)	
		8회차	고등학교	10/31(토)	
3차 예선 (9~12회차)		9회차	대학(원)	11/14(토)	
		10회차	대학(원)	11/14(토)	
		11회차	대학(원)	11/21(토)	
		12회차	대학(원)	11/21(토)	
1차 본선 (예선 1~4회차)	오프라인	1회차	고등학교	10/17(토)	회당 4시간
		2회차	대학(원)		
2차 본선 (예선 5~8회차)		3회차	고등학교	11/7(토)	
		4회차	대학(원)		
3차 본선 (예선 9~12회차)		5회차	대학(원)	11/28(토)	
		6회차	대학(원)		

※COVID-19 사회 속 거리두기 단계 및 수칙에 의거하여 본선 진행방식 온라인으로 변경가능

○ 대 상

- (예선) 고등학생 및 대학(원)생 참가자 회차별 30명 이내
- (본선) 예선 회차별 입상 3개 팀, 총 36개 팀, 회차별 30명 이내

□ 주요 내용

- 빅데이터 분석을 활용한 비즈니스 문제 해결 실습강의
- 문제 해결을 위한 팀별 온/오프라인 멘토링 및 발표평가
- 시상 및 만족도 조사

□ 일정

예선(온라인)		본선(오프라인)		
09:30~10:00(30')	온라인 접속 확인 및 대회안내	오 전 캠 프	09:00~12:00(180')	본선 개회 및 데이터 모델링
10:00~12:00(120')	실습강의		12:00~13:00(60')	발표 및 심사위원 평가
12:00~13:00(60')	점심시간		13:00~13:30(30')	시상
13:00~16:00(180')	멘토 배정 및 멘토링 진행	오 후 캠 프	14:00~17:00(180')	본선 개회 및 데이터 모델링
16:00~17:00(60')	발표 및 평가		17:00~18:00(60')	발표 및 심사위원 평가
17:00~17:30(30')	본선 진출팀 선정		18:00~18:30(30')	시상

□ 모집 ※모집 상황에 따라 모집 기간 연장 및 변경 가능

구분	회차	모집기간	대회기간	모집인원	대회장소
예선	1회~4회	~10.08.(목)	09.26.(토) 10.10.(토)	100명 내외	온라인
본선	1회, 2회	-	10.17.(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터
예선	5회~8회	~10.23.(금)	10.24.(토) 10.31.(토)	100명 내외	온라인
본선	3회, 4회	-	11.07.(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터
예선	9회~12회	~11.13.(금)	11.14.(토) 11.21.(토)	100명 내외	온라인
본선	5회, 6회	-	11.28.(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터

1. 대상자 모집

☐ 모집 공고

- o ICT 융합학과 및 빅데이터 관련학과 대상 홍보
- o 고등학생, 대학(원)생 대상 홍보
- o 언론매체를 통한 기사 및 광고

☐ 모집 계획

- o 팀 단위(4~5명), 총 72개 팀, 300명 이상
- o 각 회차별 데이터 크리에이터 캠프 예선 진행일 전 사전 접수
- o 참가 신청이 완료된 팀 대상 이메일 또는 문자 발송

2. 데이터 크리에이터 캠프 운영

☐ 코로나바이러스감염증-19에 대비한 방역관리(오프라인 진행 시)

- o 정부 행사 운영지침에 의거하여 대회 참가자 대상 사전 안내
- o 행사장 내 손소독제, 마스크(희망자에 지급) 충분히 확보·비치
- o 체온체크 3회 실시(대회 시작, 중간, 종료 시)
- o 의심환자 발생 시 관계기관 핫라인을 통한 신속한 대처

☐ 빅데이터 분석을 활용한 비즈니스 문제 해결 실습 강의(예선)

- o 데이터 모델링을 위한 사전 분석 강의 영상 시청

☐ 문제 해결을 위한 팀별 프로젝트(멘토링)

- o 주제 선정 (강사와 협의 후 문제 출제예정)
- o 문제 해결을 위한 데이터셋을 제공
- o 팀을 구성하여 제공된 데이터를 탐색하고, 비즈니스 문제를 정의하여 해결하는 과정을 체험
- o 팀별로 문제 해결 과정을 문서화

☐ 발표평가

- 발표시간: 발표 7분, 질의응답 3분 총 10분 이내
- 발표방식: 팀별 프로젝트 결과물 내용 요약 설명

* PPT 파일로 발표(예선·본선), YouTube 영상 제작 및 게시(본선)

- 평가방식

토너먼트		파이널	
평가위원	평가비율	평가위원	평가비율
멘토단 3명	100%	멘토단 3명	50%
		전문 심사위원 2명	50%
계	100%	계	100%

- 평가항목: 완성도(30%), 참여도(10%), 기술활용도(20%), 논리성(20%), 발표(20%) * 문제 출제 후 평가 비중 조정 가능

☐ 만족도 조사

- 참가자 대상 만족도 조사 실시
 - 데이터 크리에이터 캠프의 멘토, 과정 내용, 운영 등 전반적 사항에 대한 만족도 조사

3. 시상기준 및 시상

☐ 예선 시상

- 발표평가 방식을 통해 기념품 증정, 본선 진출 자격 부여
 - 본선 진출권: 상위 3팀 * 예선 12회
 - 참가 기념품: 참가자 전원 기념품 증정
- 참가팀 수료증 교부

☐ 본선 시상

- 발표평가 방식을 통해 각 본선 회차당 상위 3팀, 시상금 지급
 - 대상(1팀): 시상금 100만원
 - 최우수상(1팀): 시상금 70만원
 - 우수상(1팀) : 시상금 30만원
- 입상팀 한국정보화진흥원장상 팀별 수여