

『2019 서부경기문화창조허브 창업경진대회』
2019 서부경기문화창조HUB 메이커톤
페스티벌 모집 공고문

■ 개 요

- 프로그램 : 2019 서부경기문화창조HUB 메이커톤 페스티벌
- 주 최 : 경기도, 시흥시
- 주 관 : (재)경기콘텐츠진흥원, (재)시흥산업진흥원
- 일 시 : 2019. 10 ~ 2019. 12 (총 3회 메이커톤 중 1개 선택하여 지원)
 - H리그 : 2019.10.12~13 / U리그 : 2019.11.16~17 / B리그 : 2019.11.30.~12.01
 - ※ 1회차 참여자는 2회차 또는 3회차에 지원할 수 있음
(단, 2회차와 3회차 행사는 중복하여 지원할 수 없음)
- 장 소 : 서부경기문화창조허브(경기도 시흥시 마유로 376, 시흥창업센터)
- 목 적
 - 공공성이 접목된 메이커톤(Make A Thon) 형식의 창업경진대회를 3회 개최하여 창의적인 아이디어를 혁신적인 실제 제품으로 구현 및 누구나 쉽게 접할 수 있는 메이커 환경 마련
 - 1인 창작자와 (예비)창업자간 협업을 통한 사업아이템 발굴 및 고도화와 시제품 또는 양산과정에 적용 가능한 디자인 개발을 위함
 - AI, IoT 등 제조와 기술 융합이 용이한 4차산업 부문 우수 (예비)창업자를 발굴해 입주공간, 제품제작을 지원하여 제조·기술 분야 창업의 기틀 마련
- 주제 및 참가인원
 - (H리그) 생활용품 또는 아이디어 제품을 주제로 작품/제품 제작이 가능한 **총 30팀(개인 가능)**
 - **작품제작팀(10팀 모집)**
 - 1) 대상 : 키네틱 아트/아트토이 작가, 전시회 등 출품 경험자, 제품 제작판매 경험자 등 하드웨어 작품 창작자
 - 2) 분야 : 키네틱 아트 제작, 아트토이 등
 - **제품제작팀(20팀 모집)**
 - 1) 대상 : 작품팀 신청 조건이 아닌 모든 참가자
 - 2) 분야 : 제조장비(3D프린터, 레이저커터, 조각기 등), S/W(아두이노, 라즈베리파이 등)를 활용 하드웨어 제작
 - ※창업기업과 창작자가 사전 팀 구성시 우선 참여기회 제공

- (U리그) 4차 산업혁명 시대를 위한 아이디어/제품으로 시제품 구현이 가능한 15팀
※3-5인 1팀으로 구성하며, 3인 미만 팀 또는 개인 신청 시 사전행사 당일 팀빌딩 진행
- (B리그) 스마트홈&시티에서 활용될 수 있는 아이디어/제품으로 시제품 구현이 가능한 15팀
※4인 이내 팀 구성은 자유이며, 별도의 팀빌딩은 진행하지 않음(개인 가능)

● 참가대상 : 스타트업, (예비)창업자, IT전문가, 재직자, 일반인 등

- (H리그) 창작자, (예비)창업자, IT전문가, 재직자, 일반인 등
- (U리그) 공고일(2019년 9월 1일) 기준 3년 이내 스타트업으로 제한(예비창업자 포함)
- (B리그) 공고일(2019년 9월 1일) 기준 7년 미만 스타트업으로 제한(예비창업자 불가)
※모든 리그 신청자(또는 기업)의 주소지가 경기도 내에 있을 경우 선발 심사 시 가점부여

● 참가자 지원내용

- (특허교육) 특허교육 ※사전행사시 진행
- (장비교육) 레이저커터, 3D 프린터 활용 무료 교육 ※사전행사시 진행
- (제반지원) 전문가 멘토링, 식사 및 간식 등
- (재료비지원) H리그/U리그 재료비 팀당 50만원, B리그 재료비 팀당 70만원
- (우수팀 제공사항) 상금, 특허출원, 개발지원금, 입주지원

구분	H리그(Harmony)	U리그(Unique)	B리그(Beyond)	비고
상금	- 작품제품 각 3팀 선발 - 팀별 50만원	- 3팀 선발 - 100/70/30만원	- 3팀 선발 - 150/100/50만원	※각 리그별 우수팀으로 선정되지 않을 경우 추첨을 통해 최신 블루투스 이어폰 제공 (일부팀 한정)
시제품 제작비	- 작품 제작 3팀 (제품팀 미지원) - 팀별 200만원 한도	- 작품 제작 3팀 - 팀별 최소 200천원~ 최대 2,000천원 (아이템별 차등지원)	- 작품 제작 3팀 - 팀별 최소 300천원~ 최대 3,000천원 (아이템별 차등지원)	
특허출원	- 리그별 1팀 선발 - 팀별 130만원 이내			
입주지원 (공통사항)	각 리그 Top10 팀 중 창업을 희망하는 3개팀을 선발하여 서부경기문화창조허브 오픈형 사무실 입주기회 및 가상오피스 입주 지원 ※가상오피스 : 사무실 주소지 등록 서비스			

※상금과 시제품 제작비는 중복될 수 있음

● 일 정

구분	모집	서류심사	PT경쟁심사	오리엔테이션	본행사(메이커톤)	비고
H리그 (Harmony)	19.08.28(수) ~ 19.09.16(월)	19.09.18(수)	-	1차 19.09.21(토) 2차 19.09.28(토)	19.10.12(토) ~ 19.10.13(일)	
U리그 (Unique)	19.09.23(월) ~ 19.10.20(일)	19.10.22(화)	19.10.26(토)	19.11.02(토)	19.11.16(토) ~ 19.11.17(일)	
B리그 (Beyond)					19.11.30(토) ~ 19.12.01(일)	

※H리그의 경우 1, 2차 오리엔테이션 모두 참석

● 세부추진 일정

- 오리엔테이션 (H리그)

일시		주요내용	세부사항	비고
1일차	13:00~13:30	등록 및 안내	참가가 접수 및 행사 소개	H리그
	13:30~14:30	특허교육	특허출원 안내	
	14:30~16:30	아이디어 회의	팀별 개인 소개 및 임시 팀빌딩	
2일차	13:00~15:00	장비 소개 및 교육	레이저커터 및 3D 프린터 활용법	
	15:00~16:00	아이디어 구체화	비즈니스 모델 확립	
	16:00~16:30	메이커톤 안내 및 부품 신청	본행사 안내 및 부품신청	

- 오리엔테이션 (U리그, B리그)

일시		주요내용	세부사항	비고
1일차	13:00~13:30	등록 및 안내	참가가 접수 및 행사 소개	U리그 B리그
	13:30~14:30	자기 소개 및 특허교육	팀별 개인 소개 및 특허교육	
	14:30~15:30	장비 소개 및 교육(1)	아두이노 및 라즈베리파이 소개	
	15:30~16:30	장비 소개 및 교육(2)	레이저커터 및 3D 프린터 활용법	
	16:30~17:00	최종 팀빌딩	참가팀 확정	
	17:00~18:00	메이커톤 안내 및 부품 신청	본행사 안내 및 부품신청	

- 본행사 (H리그, U리그, B리그)

일시		주요내용	세부사항	비고
1일차	10:00~10:30	접수 및 안내 / 재료배부	참가자 접수 및 행사소개	H리그 U리그 B리그
	10:30~12:30	제품제작	-	
	12:00~13:00	점심시간	중식 (도시락)	
	13:00~18:00	제품제작 / 기술 멘토링	아이디어 세부 논의	
	18:00~19:00	저녁시간	석식 (도시락)	
	19:00~22:00	제품제작	-	
	22:00~23:00	야식	-	
	23:00 ~	휴식	-	
2일차	~ 08:00	기상	-	
	08:00~09:00	아침식사	조식 (샌드위치)	
	09:00~12:00	제품제작	-	
	12:00~13:00	점심식사	중식 (도시락)	
	13:00~14:30	제작 최종 마무리 및 정리	작품 점검 및 제출	
	14:30~16:00	최종 PT 발표	최종 발표 PT 취합	
	16:00~16:30	제품 선호도 조사	수상팀 선호도 조사	
	16:30~17:00	결과 취합 및 시상	시상 및 폐회	

■ 모집 및 선발

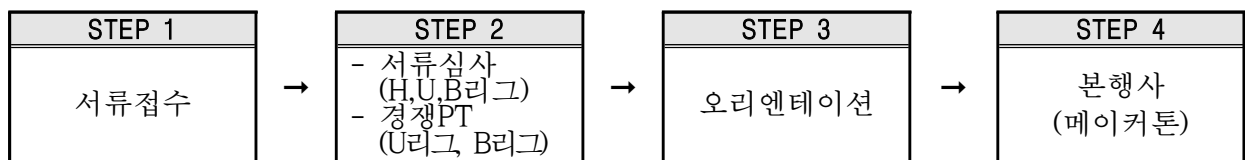
● 모집기간

- H리그 : 2019.08.28.(수) ~ 19.09.16(월) 18:00까지
- U, B리그 : 2019.09.23.(수) ~ 19.10.20(일) 18:00까지

● 접수방법

- 경기콘텐츠진흥원에서 참가신청서 다운 : www.gcon.or.kr
 ※ gcon.or.kr 접속 → 알림마당 → 사업공고 → 2019 서부경기문화창조허브 창업경진대회 검색
- 참가신청서 다운받아 작성 후 이메일 제출 : shhub@gcon.or.kr
- 문의처 : 서부경기문화창조허브 김민정 매니저 / 031-497-6249

● 접수 절차



● 선발방법

- (H리그) 내부 서류심사를 통해 30팀 선발
- (U, B리그) 서류평가 진행하여 경쟁 PT 진출할 20팀을 선발하고, 경쟁 PT에서 최종 15팀 선발
 ※지원서 검토 후 프로그램 목적에 부합하지 않는 경우, 모집인원 미달 여부에 상관없이 선발하지 않음

● 선발결과

구분	서류심사 합격발표	발표심사 합격발표
H리그(Harmony)	19.09.19(목) 17:00	-
U리그(Unique)	19.10.23(수) 17:00	19.10.29일(화) 17:00
B리그(Beyond)		

■ 선발 심사기준 및 배점표

● U리그 심사

구분	배점	세부항목
합계	100	
참신성	25	- 기존 시중에 없는 제품으로 아이템의 제작 방법, 디자인 등이 참신하고 획기적인가?
실용성	25	- 아이টে이 실제 활용가능하고 실용적인가?
양상 가능성	20	- 아이টে이 실제 양산제작이 가능한가?
판매 가능성	10	- 제품이 시장에서 판매가 가능한가?
제작 난이도	10	- 계획된 제품이 주어진 시간 내 제작이 가능한가? - 제작 난이도가 높은가?
팀 구성	10	- 팀구성은 크리에이터와 창업기업으로 되었는가?

● U리그 본행사 심사

구 분	배점	세 부 항 목
합 계	100	
참신성	25	- 기존 시중에 없는 제품으로 아이템의 제작 방법, 디자인 등이 참신하고 획기적인가?
실용성	25	- 아이템이 실제 활용가능하고 실용적인가?
양상 가능성	20	- 아이템이 실제 양산제작이 가능한가?
투자 가능성	10	- 제품의 시장성을 반영한 투자가능 정도
제작 난이도	10	- 계획된 제품이 주어진 시간 내 제작을 하였는가? - 제작 난이도가 높은가?
팀 구성 노력	10	- 사전 준비기간 동안 팀 구성을 위해 노력하였는가? - 실제 팀 구성이 완료 되었는가? (내부-10점, 외부-7점, 단독팀-5점)

● U, B리그 경쟁PT 심사

구 분	배점	세 부 항 목
합 계	100	
역량	20	- 구성원의 서비스/제품 제작 능력이 우수한가? - 새롭고 흥미로우며 독창적인 콘텐츠를 제작할 수 있는가? - 구성원 개인의 역량이 모여서 시너지 효과를 낼 수 있는가?
기획력	25	- 사업 아이디어가 독창적이며, 참신한가? - 사업 계획의 사업 목표가 뚜렷하고 실현 가능성이 있는가? - 사업(협업)의 방향이 구체적이며 논리적인가?
성장전망	20	- 지속가능한 아이디어 및 콘텐츠를 생산할 수 있는가? - 사업에 대한 비전이 있는가? - 성장가능성과 고용창출 가능성이 있는가?
공공성	25	- 기획한 아이디어/서비스/제품이 명확하며 4차산업에 도움을 제공할 수 있는가? - 4차산업 분야의 니즈를 파악하였으며, 니즈의 세분화가 되어있는가?
사업화 가능성	10	- BM이 명확한가? - 아이디어/서비스/제품이 다른 기술 융합을 통해 시너지 창출이 가능한가?

● U, B리그 본행사 심사

구 분	배점	세 부 항 목
합 계	100	
독창성	35	- 제품이 아이디어가 독창적이며, 참신한가? - 창의적인 아이디어로 제조업에 이용을 유도할 수 있는가? - 해당 제품이 향후 출시될 공공 기반 제품의 아이디어에 영감을 줄 수 있는가?
상용화 가능성	35	- 제품이 향후 상용화될 가능성이 있는가? - 성장가능성과 고용창출 가능성이 있는가?
공공성	30	- 기획한 아이디어서비스제품이 명확하며 제조업에 도움을 제공할 수 있는가?