

<p><b>보도일시</b></p> <p>2020. 11. 27.</p> <p>배포 즉시</p>
--

매 수	참고자료	사 진	담당부서 : 경기콘텐츠진흥원 서부클러스터센터
3	X	X	사업담당 : 김민주 매니저(032-623-8074)
			홍보담당 : 이상권 매니저(032-623-8053)

## 특성화고 학생들의 창의적인 생각들이 한 자리에... '2020 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회' 성료

- 경기콘텐츠진흥원, 지난 24일 「경기 콘텐츠 창의학교 경진대회」 성료
- 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회 사상 첫 비대면 온라인 방식으로 진행
- 대상은 평택기계공업고 'M.I.R'팀과 한국디지털미디어고 '엠펙'팀 등

경기콘텐츠진흥원(원장 송경희)은 지난 24일 경기도 내 콘텐츠 우수인력 양성을 위한 「2020 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회」를 온라인으로 개최했다. 또한, 26일에 시상식과 멘토링까지 성공적으로 마쳤다고 밝혔다.

### 경기 콘텐츠 창의학교

‘경기 콘텐츠 창의학교’는 경기콘텐츠진흥원이 경기도 및 31개 시·군, 도 교육청과 연계하여 특성화고등학교를 지원하는 사업이다. 매년 이 프로그램을 통해 콘텐츠 전문 인력을 양성하고 있다.

지난 2014년부터 시작한 ‘경기 콘텐츠 창의학교’는 매년 지원 규모가 늘어나 올해는 16개 시·군 18개 학교가 참가했다. 올해는 총 4,000여 명이 해당 프로그램을 이수할 예정이다.

매해 여름에 다음 연도 ‘경기 콘텐츠 창의학교’에 관한 수요를 조사한다. 경기도 내 특성화고가 소속 시·군에 참가 여부를 알려주면, 각 시군이 이를 취합해서 경기콘텐츠진흥원에 일괄 신청하는 방식이다.

최종 선정된 특성화고는 사업 추진 연도인 이듬해 경기콘텐츠진흥원과 협약을 맺고 이에 따른 사업비를 지급받는다. 참여 학교는 해당 기간에 창의력 향상을 위한 ‘공통역량

과정'과 학교별 특성에 맞는 '전문역량과정' 교육 프로그램을 운영하게 된다.

## 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회

매년 11월마다 '경기 콘텐츠 창의학교'를 통해 학생들이 개발한 프로젝트를 발표하는 경진대회가 열린다. 올해 경진대회에는 부천, 시흥, 안산 등 각 지역에서 신청한 18개 특성화고별 2팀을 사전 선발해 총 36개 팀이 참가했다.

24일 열린 경진대회는 '경기 콘텐츠 창의학교' 유튜브 채널을 통해 실시간 중계되는 비대면 온라인 행사로 진행됐다. 3분짜리 프로젝트 발표 영상이 송출된 다음 학생들은 원격 화상회의 시스템 줌(Zoom)을 활용해 전문 심사위원과 질의응답을 주고받았다.

프로젝트 평가는 영상, 소프트웨어/앱, 디자인/캐릭터, 3D 기술, IT 분야 전문가 등 심사위원 점수(90%)와 사전에 1분 소개 영상을 바탕으로 한 온라인 투표 점수(10%)를 합산해 결정했다.

본 대회는 상위 2개 팀에게 대상(경기도지사상, 경기도교육감상)을 준다. 또한, 학교 별 1위(대상 수상 학교의 경우 2위) 팀에게 최우수상(시장상·군수상)을, 학교별 2위 팀에게는 우수상(경기콘텐츠진흥원장상)을 수여 한다.

첫 번째 대상(도지사상)은 평택기계공업고등학교 'M.I.R' 팀에게 주어졌다. 'M.I.R' 팀은 현 코로나19 방역 시스템의 아쉬운 점을 개선한 프로젝트를 들고나왔다. 'M.I.R' 팀은 파이선을 활용한 마스크 착용 여부 확인 기능, 아두이노 프로그램을 이용한 발열 체크 및 자동 손 소독 기능 등을 한 기계에 모두 넣어서 구현했다.

두 번째 대상(교육감상)은 한국디지털미디어고등학교 '엠펙' 팀에게 돌아갔다. 이들은 '오늘의 날씨'라는 제목의 뮤직비디오를 제작해 심사위원들의 호평을 받았다. '오늘의 날씨'는 현실적 어려움 때문에 꿈을 포기했던 주인공이 어렸을 적 자주 갔던 기차역에 방문하게 되는 사건을 계기로 다시 꿈을 향해 떠나게 되는 내용이다.

심사위원은 "학생이 만든 게 맞는지 의심될 정도로 수준 높은 프로젝트들이 많았다"라며 "계속해서 관련 분야를 꾸준히 탐구하면 훌륭한 성과가 나올 것 같다"라고 참가 학생이 지닌 잠재력을 높게 평가했다.

대상 외에도 영상, 애니메이션, 게임, 앱, 가상현실(VR) 등을 활용한 창의적인 프로젝트

가 많이 나왔다. 또한, 3D 프린터를 활용한 캐릭터, 사물인터넷을 활용한 생활·산업 관련 기기 등은 이번 대회에서 이목을 끌었다.

경진대회 시상식은 코로나19 방역 지침에 따라 대상 수상 2개 팀만 초청하여 소규모로 진행됐다. 26일 경기콘텐츠진흥원 메이커스페이스에서 열린 시상식은 수상자 간담회와 함께 인터뷰 영상 촬영, 아이디어 고도화 및 창업 멘토링 등 다양한 프로그램으로 진행됐다.

경기콘텐츠진흥원 관계자는 “처음 온라인 비대면으로 개최한 올해 창의학교 경진대회는 참가 학생뿐만 아니라 관심 있는 일반인까지 즐길 수 있었던 행사”라며 “열정적으로 창의력을 발휘해준 모든 학생에게 감사를 표하고 싶다”라고 소감을 밝혔다.

또한, “앞으로도 ‘경기 콘텐츠 창의학교’를 통해 우수한 콘텐츠 인재를 끊임없이 발굴해 내어 국가 경쟁력을 높여 나가겠다”라고 말했다.