

매 수	참고자료	사 진	담당부서 : 경기콘텐츠진흥원 서부클러스터센터
2	X	O	담당팀장 : 김창주 센터장(032-623-8070)
			사업담당 : 김민주 매니저(032-623-8074)
			홍보담당 : 강동현 매니저(032-623-8063)

‘2021 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회’ 성료

- 11월 9일(화)~10일(수) 경진대회 유튜브 생중계, 15일(월) 온라인 시상식 개최
- 콘텐츠 프로젝트 경진대회에 경기도 21개 특성화고 42개 팀 참가
- 한국애니메이션고 ‘에픽애니고’, 덕영고 ‘namerror(네임에러)’ 대상 수상

경기콘텐츠진흥원(원장 민세희, 이하 경콘진)은 지난 11월 9일부터 이틀간 진행된 「2021 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회」(이하 경진대회)의 온라인 시상식이 15일(월) 개최됐다고 밝혔다.

경진대회는 ‘경기 콘텐츠 창의학교’ 사업의 교육성과와 함께, 참여 특성화고등학교 학생들이 개발한 프로젝트 성과를 발표하고 공유하는 행사다. 2014년부터 진행된 교육청 연계 콘텐츠 교육 프로그램인 ‘경기 콘텐츠 창의학교’는 올해 경기도 15개 시 21개 특성화고등학교가 참가했다.

이번 경진대회에는 학교 별 2개 팀이 사전 선발되어 총 42개 팀이 참가했다. 11월 9일(화)부터 10일(수)까지 2일간 ‘경기 콘텐츠 창의학교’ 유튜브(YouTube) 채널에서 생중계로 진행된 경진대회는 크로마키를 이용한 가상 무대를 활용하여 몰입도와 현장감을 높였다. 각 팀 대표 학생들은 실시간 화상 시스템인 줌(Zoom)을 통해 개발 프로젝트 결과물을 소개했고, 발표 후 평가위원들의 질문과 조언이 이어졌다.

경진대회 평가 결과는 11월 15일(월)에 개최된 온라인 시상식에서 공개됐다. 최종 대상 2개 팀(경기도지사상, 경기도교육감상)을 비롯해, 최우수상(시장상) 21개 팀과 우수상(경기콘텐츠진흥원장상) 19개 팀이 선정됐다.

첫 번째 대상인 ‘경기도지사상’은 하남 한국애니메이션고등학교의 ‘에픽애니고’ 팀이 수상했다. ‘에픽애니고’ 팀은 중세 시대 악마를 퇴치하는 콘셉트의 1인칭 슈팅 PC 게임 ‘UMF(언리얼엔진 메이크 FPS 게임)’을 개발했다.

두 번째 대상인 ‘경기도교육감상’은 용인 덕영고등학교의 ‘namerror(네임에러)’ 팀이 수상했다. ‘namerror(네임에러)’ 팀은 시각장애인을 위해 이미지와 텍스트를 음성으로 묘사하는 인공지능 기반 서비스 ‘위드미’를 제작했다.

올해 경진대회는 3D, 애니메이션, 영상, 게임, 이모티콘 등 더욱 다양한 콘텐츠 분야의 프로젝트 결과물이 출품되었다. 참가 팀 일부는 다문화 가정, 성폭력, 환경 등 사회 문제에 대한 고민을 콘텐츠로 풀어내 호평을 받았다.

경콘진 관계자는 “경진대회를 통해 학생들의 창의적인 콘텐츠 작품을 도민께 선보였다”며, “대회 후에도 전문가 멘토링 추가 진행으로 학생들이 직접 콘텐츠 완성도를 높일 수 있도록 지원할 예정”이라 말했다.

‘경기 콘텐츠 창의학교’와 관련한 기타 문의사항은 경콘진 서부클러스터센터 (032-623-8074)에 문의하면 된다.



경진대회 화면



경진대회 화면



‘에픽애니고’ 팀 발표화면(경기도지사상)



‘namerror(네임에러)’ 팀 발표화면(경기도교육감상)