
서울특별시립수서청소년센터 – 서울디지털재단&고려대학교 KU-3DS
[제3회 청소년 메이커 경진대회 – YOUTH MAKER] 개요

2024. 4.

서울특별시립수서청소년센터

제3회 청소년 메이커 경진대회 [YOUTH MAKER]

디지털 및 신기술 발전에 따라 미래의 주역이 될 청소년들을 대상으로 디지털 및 SW창작품 등을 활용한 사회적 문제해결과 공공서비스를 제공할 수 있는 혁신적인 아이디어·기술을 발굴하여 청소년의 지역사회 참여 활성화를 도모하고자 서울디지털재단, 고려대학교 KU-3DS와 공동 주관으로 [제3회 청소년 메이커 경진대회 : YOUTH MAKER]를 개최합니다. 창의적인 아이디어를 가진 여러분의 많은 참여 바랍니다.

2024. 4.
시립수서청소년센터

1 사업 개요

- 사 업 명 : 제3회 청소년 메이커 경진대회 [YOUTH MAKER]
- 사업기간 : 2024.4.1.(월) ~ 8.24.(토)
- 공모주제 : ‘약자와의 동행’ 약자의 행복지수 향상을 위한 SW 및 시제품 경진
(Ex. 언택트 하차벨 어플 / 사이버폭력 피해학생을 위한 어플리케이션 / 장애인식개선 교육용 게임)

* "약자"란 경제적 빈곤이나 고유의 신체적·정신적 또는 사회·경제·기술적 요인 등으로 인해
공정한 기회 접근에 제약이 있어 적극적 배려가 필요한 개인 또는 집단
[※서울특별시 약자동행 가치의 확산 및 활성화를 위한 조례 제2조(정의)]

- ① 신체적·정신적 요인
:어린이, 임산부, 고령층, 각종 질병환자, 장애인 등
- ② 경제적 취약계층
: 전통적 경제적 저소득층(생계,주거분야), 법령에서 약자 및 보호대상으로 규정한 경우, 법령-조례 등에서 지원대상으로 특정하고 있는 경우
- ③ 사회·경제·기술적 요인
: 정보취약계층, 각종 폭력피해자, 미취업청년, 1인가구, 재난피해자 등

○ 참가대상 : 중등, 고등학교 학령기 청소년 누구나

- 창의적 아이디어를 보유한 개인 또는 팀(3인 이하) 구성
(팀 구성원 전부가 청소년으로 중등,고등학교 학령기 청소년만 가능/성인을 포함할 수 없음.)

※ 참가대상 상세 기준

- ▶ 개인이름으로 참여 가능
- ▶ 2인 이상~3인 이하로 구성된 팀 참여 가능
단, 개인과 팀 중복 참여는 제한됨.(개인으로 참가한 사람은 팀 구성원에 속하여 두 번 참여 불가)

○ 주최 · 주관 : 시립수서청소년센터

○ 공동 주관 : 서울디지털재단, 고려대학교 KU-3DS

1) 출처 : 2022년 제2회 청소년메이커경진대회 및 2021년 한국코드페어 SW공모전 수상작중

○ 추진절차 및 일정

'24.4.1.	'24.4.1. ~ 7.14.	'24.7.15. ~ 7.17.	'24.8.10.	'24.7.17.~8.23.	'24.8.24
참가팀모집 (홍보)	참가신청 (시립수서청소년센터 홈페이지)	서류심사 (10개팀[명] 선발)	집체교육 (선정팀 필수참석)	팀(개별) 프로젝트활동	최종심사&시상식
* SNS 확산 이벤트	* 시립수서청소년센터 홈페이지에서 참가접수 * 링크 접속 후 - 인적사항 작성 - 필요서류 파일첨부	* 1차 서류 심사 및 선정 발표(24.07.18.) (시립수서청소년센터 홈페이지 내)	* 고려대학교 KU-3DS - 견학 및 체험활동 - 멘토&멘티 활동 - 발명 및 창업특강 - 전문가 피드백 활동	* SW 및 시제품 제작 지원 * 작품 및 시제품 탐구/제작활동	* 참가자 프로젝트 발표 (PPT발표) * 전문심사단 심사 * 결과발표 및 시상식

※ 상기일정 및 세부사항은 업무 추진상황에 따라 변경될 수 있음.

○ SW 및 시제품 제작 지원계획

구분	세부 안내
지원 대상	▶ 1차 서류 합격 팀 또는 개인
지원 내용	▶ SW 및 시제품 제작을 위한 재료* 및 메이커스페이스 공간, 장비 지원* * 아이디어 제품제작에 들어가는 재료비 일부 지원 * 고려대학교 메이커스페이스 KU-3DS 공간 및 장비 지원 ※추후 1차 합격 팀 또는 개인을 대상으로 신청 재료리스트 파일 교부예정 ▶ 각 팀간 제작관련 대학생 멘토링 지원

※ 상기 지원은 기관사정 및 추진상황에 따라 변경될 수 있음.

2 신청 및 접수

○ 접수기간 : 2024.4.1.(월) ~ 7.14.(일) 자정까지 접수 분에 한함.

○ 접수방법 : 온라인 접수

- 시립수서청소년센터 홈페이지 공지사항 참조

○ 제출서류

구분	제출물 내역
① 참가신청	▶ 홈페이지 참가신청 공고문 내 링크접속 → 필수 정보 입력
② 개발 기획서	▶ 홈페이지 참가신청 공고문 내 파일 다운로드 → 양식1) → 기획서 작성 → 참가신청 링크 문항 내 파일첨부 ※파일명 : 제3회 청소년메이커경진대회 지원_팀명(성명)_작품명 [개발 기획서 개요] ▶ 작품(아이디어) 명칭 ▶ 개발 동기 ▶ 작품 구성, 원리, 주요 기능 등 특징 설명(기존 제품과 차별성) ▶ 제작과정 개략적 설명 (필요시 도면 및 그림 추가)
③ 참가자서약서	▶ 양식2) 참가자 서약서 내 참가자 전원 서명 및 날인
③ 개인정보 수집 및 이용 동의	▶ 양식3) 개인정보 수집 동의 <input checked="" type="checkbox"/> 항목 체크 * 비동의시, 참가하는 가능하나, 시상 혹은 참여에 불이익이 있을 수 있음

3 심사방법 및 시상

1. 서류 심사

- 평가방법 : 서류평가
- 선발인원 : 총 10팀(명)
- 심사기준 : 평가 항목에 따라 내.외부 전문가를 통한 제출서류 평가

2. 최종 심사

- 운영방법 : 대면 발표 평가(PPT 자율양식, 5~10분내외 발표)
 - 심사 및 시상식 장소: 서울시민청 태평홀 예정(장소는 변경될 수 있음.)
 - 평가위원 : 내.외부 전문가 3~5인 구성
 - 본선 진출 아이디어는 ‘순위 결정전’을 통해 각 부문별 수상 확정
- ※ 심사 및 평가 결과는 비공개

참고사항

※ 심사위원회 구성

- 내.외부 전문가 3~5인으로 구성 (교수 및 외부 전문가 등으로 구성)

※ 심사기준

평가기준	배 점		평가 지표
	예선	결선	
목적성	20	20	▶ 경진대회의 목적 및 주제 부합성 ▶ 해결할 문제 또는 필요성에 대한설명 ▶ 관련 분야에 대한 사회적인 기여도
창의성	30	30	▶ 아이디어의 참신성, 문제 해결력 ▶ 수준별 아이디어 적합성
기술성	30	20	▶ 선행기술과 비교한 우수성 ▶ 출품자 수준에서의 작품 완성도
실용성	20	20	▶ 실 생활 속에서 활용(가능)성 ▶ 진보성 및 상품 가능성
프리젠테이션	-	10	▶ 발표 능력 및 태도 등 자질평가 ▶ 미래 창의인재로의 성장성

3. 시상 내용

○ 시상 내역(안) : 총 10명(팀)

구 분		시상규모
대 상(1)	표창	▶ 서울특별시장상
최우수상(2)	표창	▶ 서울시의회의장상
우 수 상(3)	표창	▶ 서울디지털재단이사장상 ▶ 고려대학교 KU3DS 단장상 ▶ 서울시청소년시설협회장상
장 려 상(4)	표창	▶ 서울시립수서청소년센터장상
계	[표창] 총 10점	

※ 상장 발급 기관의 사정에 따라 시상내용 및 수량은 변경될 수 있음.

※ 한 작품당, 대표 1개의 상장이 교부됨.

4 유의사항

○ 참여 규정²⁾

- 신청 불가 및 선정심사 제외되는 경우

※ 제외 상세 기준

- ▶ 본인 또는 타인에 의해 기술특허청 심사 중, 거절결정 또는 등록된 기술 및 디자인
- ▶ 유사 경진대회 입상 및 수상 이력이 있는 아이디어
- ▶ 단순 심미적 디자인 개선
- ▶ 무형 창작물 및 제품
- ▶ 시중에서 구매 가능한 설명서가 있는 제품(DIY,레고)를 단순 조립한 경우
- ▶ 식음료 레시피 혹은 식음료
- ▶ 기능 없는 시제품(모형)
- ▶ 참가자 외 제3자와 함께 개발된 SW작품
- ▶ 기타 : 사회적 통념³⁾에 어긋나는 발명품 혹은 제품

2) 출처: 2021 경기도 온라인 메이커 경진대회 참여규정

3) 사회적 통념 : 사회적 개념, 또는 사람들이 가지고 있는 기본적인 생각.

- 예시로 보는 참여 가능 여부

구 분	참여가능	참여 불가, 선정심사 제외
디자인 개선	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인 개선이 기능 개선일 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 기능, 기술에 대해 설명할 수 있어야 함 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 마스크에 특수 필터를 달고, 필터에 대한 설명이 가능한 경우 - 마스크에 디자인변화가 숨쉬기 편하거나, 귀가 편하거나 등 기능을 하는 경우 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인 개선이 단순 심미적인 변화 일 경우 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 천마스크에 천의 색, 디자인, 끈만 변경
시중에 있는 DIY상품	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시중에 있는 상품에 기능을 추가하여 변형한 경우 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 레고 부품을 활용한 창작품 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시중에서 구매하여 단순 조립만 한 경우 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 설명서가 있는 미니어처 DIY - 레고 기차 등 단순 조립
시제품	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기능을 하는 시제품 <ul style="list-style-type: none"> - 기능, 기술에 대해 설명할 수 있어야 함 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 3D프린터를 활용하여 제품을 창작 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모형만 있고, 기능하지 않는 시제품 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 날개 없는 선풍기 인데 모형만 있고, 아이디어가 반영되지 않을 경우
SW창작품	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참가자 주도적으로 개발·연구한 SW를 이용한 작품 혹은 연구 결과 등, 이와 관련된 부산물 일체⁴⁾ ex) <ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 확산방지에 대한 참가자의 주도적인 목적을 가지고 개발한 언택트 하차벨 앱개발 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 참가자 외 제3자의 참여나 개입이 확인된 작품 ex) <ul style="list-style-type: none"> - 메이커 모임 등에서 함께 개발한 앱
기타	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사회적 통념에 어긋나는 발명품 - 참가 할 수 있으나, 선정에서 제외되거나, 심사 과정에서 탈락처리 될 수 있음 ▶ 특허 등록, 심사 중인 발명품 - 발각시 시상 취소 처리 	

○ 참가자 유의사항

- 제출 기한을 준수 및 제출 서류 내 허위기재 또는 기재착오, 구비서류 미제출 등으로 인한 평가 시 불이익에 대한 책임은 신청자 본인에게 있음.
- 제출된 신청서는 접수 후 참가자의 요청에 의하여 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환되지 않음.
- 본 경진대회에 참여하는 경우, 타인의 아이디어와 지식재산을 도용하지 않도록 모든 노력을 다해야함.
- 타인의 아이디어(타 공모전 수상작, 매체 등을 통해 기 공지된 아이디어 등)를 도용하거나 재가공하여 신청한 경우가 발견될 경우 심사 및 사후 지원대상에서 예고 없이 제외할 수 있음.
- 제출한 아이디어의 저작권으로 인한 법적 분쟁 책임은 신청자에게 있음.
- 본 경진대회에 제출된 아이디어는 유튜브 공식 채널에 공개되며, 확산을 목표로 공유됨으로, 공개된 자신의 아이디어로 인해 특허를 받지 못할 수

4) 출처: 2023 제5회 한국코드페어 운영요강

도 있으므로 본 공모전의 참여자는 아이디어의 외부 공개에 대해 유의.

- 경진대회 일정에 포함되어있는 필수 일정(집체교육, 최종심사)에는 필수 참여를 해야하며, 불참할 경우 최종심사에 불리하게 적용될 수 있음.
- 상기 공고내용은 사정에 따라 변경될 수 있음.

○ 권리 관계

- 제출 및 선정된 아이디어에 대한 지식재산권을 포함한 법적 소유와 책임은 참가 각 팀과 구성원의 소유로 시립수서청소년센터 및 서울시청소년재단, 고려대학교 KU3DS는 어떠한 책임이나 권리관계가 없음.

○ 문의처

- 담 당 자 : 시립수서청소년센터 특화사업팀 김진수
- 연 락 처 : 02-2226-3611(내선603)
- 카카오톡 : 오픈채팅 검색 ‘시립수서청소년센터’
- 홈페이지 : www.youtra.or.kr (시립수서청소년센터)
sdf.seoul.kr/index (서울디지털재단)
<https://piville.kr/> (고려대학교 민간협업형전문랩 KU-3DS)

양식 1

개발 기획서

※ 서명날인 필수(날인 없을 시 제출하지 않은 것으로 판단), 제출 시 빨간색 글씨 모두 삭제

기본 사항						
참가구분	<input type="checkbox"/> 개 인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀			접수번호	※ 공란	
인적사항 ※팀단위는 대표기준	소 속	장평중학교		생년월일	2010.7.25	
	성 명	김범석		이메일	guestqwerty0725@gmail.com	
	주 소	서울특별시 동대문구 답십리동		연락처	010-8788-3263	
	팀 명	소프트(software+support)				
	소 개	소프트웨어로 사회적 약자를 돕는 도우미 역할을 하는 팀입니다.				
구 성 원 ※개인일 경우 공란	소 속	성 명	생년월일	연락처	이메일	거주지역 (동까지만 작성)
	전동중학교	정승민	10.03.09	010-4887-7038	tamk62548@gmail.com	서울특별시 동대문구 휘경동
개발 기획서						
※ 신청서 양식 내에서 자유롭게 작성, 페이지 수 제한 없음						
작품명	키오스크 가이드					
개별동기 (목적성)	<p>※ 작품(아이디어)을 개발하고자 하는 배경 작성</p> <p>할아버지께서 할머니와 같이 오랫동안 가보고 싶어 하셨던 동네의 유명한 카페에 방문하셨습니다. 그러나 키오스크 사용법을 몰라서 몇 번이나 시도하다가 결국 주문을 못 하고 다시 나오셔야만 했습니다.</p> <p>할아버지와 할머니께서는 카페를 방문할 때마다 이런 상황을 겪으면서 실망감을 느끼셨고, 다른 어르신들도 비슷한 어려움을 겪고 있을 것으로 생각했습니다. 그래서 저는 이런 문제를 해결하고 어르신들도 쉽게 키오스크를 이용하여 즐겁게 카페에서 시간을 보낼 수 있도록 돕기 위해, 사용하려는 매장의 로고를 스마트폰의 카메라로 찍으면 해당 매장 키오스크의 사용법을 애니메이션으로 쉽게 알려주는 앱을 만들고자 합니다.</p> <p>이 앱을 통해 모든 연령대가 기술의 혜택을 누리고, 새로운 경험을 긍정적으로 받아들일 수 있도록 돕는 것이 목표입니다.</p>					
	주요특징	<p>① 카메라 인식 기능</p> <p>사용자가 스마트폰 카메라로 이용하려는 매장의 로고를 촬영하면 앱이 이를 인식하여 해당 매장을 자동으로 식별합니다.</p>				

	<p>이미지 인식 기술을 통해 매장별 키오스크를 정확하게 구분할 수 있습니다.</p> <p>② 맞춤형 애니메이션 안내 사용자가 촬영한 키오스크에 맞추어, 해당 매장의 키오스크 사용법을 쉽게 이해할 수 있도록 애니메이션으로 안내합니다. 애니메이션은 단계별로 친절하게 설명하며, 음성 안내도 포함되어 있습니다.</p> <p>③ 사용자 친화적 인터페이스 직관적이고 간단한 인터페이스를 통해, 기술에 익숙하지 않은 사용자들도 쉽게 앱을 이용할 수 있습니다. 큰 글씨와 명확한 아이콘을 사용하여 시각적 편의성을 높였습니다.</p> <p>④ 지속적인 업데이트 매장들의 키오스크 사용법이 변경되거나 새로운 매장이 추가될 때마다 지속적으로 업데이트하여 최신 정보를 제공하고 사용자 피드백을 반영하여 기능을 개선합니다.</p>
제작계획	<p>1. 기획 단계</p> <p>① 목표 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱의 목적과 주요 기능 정의 - 타겟 사용자 설정 (어르신, 기술 사용에 어려움을 겪는 사람 등) <p>② 시장 조사 및 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유사 앱 분석 및 시장 조사 - 사용자 인터뷰와 설문 조사를 통해 주요 요구사항 파악 <p>③ 기능 명세서 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 필요한 기능 목록 작성 및 우선순위 설정 - 애니메이션 및 음성 안내의 내용 기획 <p>2. 디자인 단계</p> <p>① UI/UX 디자인:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 친화적인 인터페이스 디자인 - 시각적 편의성을 고려한 디자인 요소 적용 (큰 글씨, 명확한 아이콘 등) - 프로토타입 제작 및 사용자 피드백 반영 <p>② 애니메이션 디자인:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 키오스크 사용법을 단계별로 설명하는 애니메이션 제작 - 음성 안내 스크립트 작성 및 녹음 <p>3. 개발 단계</p> <p>① 기술 스택 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이미지 인식 기술 (예: OpenCV, TensorFlow) - 애니메이션 및 음성 안내 구현 기술 - 모바일 앱 개발 프레임워크 (예: React Native, Flutter) <p>② 기능 개발</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 카메라 인식 기능 개발 - 매장별 데이터베이스 구축 및 연동 - 애니메이션 및 음성 안내 기능 구현 <p>③ 테스트 및 디버깅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유닛 테스트 및 통합 테스트 진행 - 사용자 테스트를 통해 버그 및 개선사항 발견 <p>④ 접근성 테스트 및 개선</p> <p>4. 출시 단계</p> <p>① 베타 테스트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제한된 사용자 그룹을 대상으로 베타 테스트 진행 - 피드백 수집 및 반영 <p>② 앱 스토어 등록</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱 스토어 (Google Play Store, Apple App Store)에 등록 - 앱 설명 및 스크린샷, 동영상 준비 <p>③ 마케팅 및 홍보</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소셜 미디어, 블로그, 커뮤니티 등을 통해 앱 홍보 - 타겟 사용자 그룹을 위한 홍보 전략 수립 <p>5. 유지보수 및 업데이트</p> <p>① 사용자 피드백 반영:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 리뷰 및 피드백 모니터링 - 지속적인 개선 및 기능 업데이트 <p>② 데이터베이스 업데이트:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 매장 추가 및 기존 매장 정보 업데이트 - 사용법 변경 시 애니메이션 및 음성 안내 업데이트 <p>③ 기술 지원 및 오류 수정:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱 사용 중 발생하는 문제 해결 - 새로운 OS 버전 및 기기 지원
<p>기대효과 및 활용분야</p>	<p>※ 제작하고자 하는 작품에 대한 향후 활용 가능성 및 시장성 등</p> <p>1. 카페 및 음식점</p> <p>고객들이 키오스크를 통해 쉽게 메뉴를 주문하고 결제할 수 있도록 도와줍니다. 다양한 카페와 음식점에서 맞춤형 사용법 안내를 제공하여, 사용자 경험을 향상시킵니다.</p> <p>2. 병원 및 약국</p> <p>병원이나 약국에서 예약, 접수, 결제 등을 위한 키오스크 사용법을 안내하여, 환자와 방문객들이 쉽게 서비스를 이용할 수 있게 합니다.</p>

특히, 긴급 상황에서도 신속하게 키오스크를 활용할 수 있도록 도와줍니다.

3. 교통 및 공공시설:

지하철역, 버스터미널, 공항 등에서 티켓 구매나 정보 조회를 위한 키오스크 사용법을 안내합니다.

공공기관이나 도서관 등에서도 정보 조회와 예약 시스템을 쉽게 이용할 수 있도록 지원합니다.

4. 쇼핑몰 및 마트:

쇼핑몰이나 대형 마트에서 상품 조회, 가격 확인, 결제 등을 위한 키오스크 사용법을 안내합니다.

5. 관광지 및 박물관:

관광지나 박물관에서 정보 조회, 티켓 구매, 안내 서비스 등을 위한 키오스크 사용법을 안내합니다.

6. 은행 및 금융기관:

ATM이나 무인 창구에서의 거래, 계좌 조회, 송금 등을 위한 키오스크 사용법을 안내합니다.

금융 서비스를 쉽게 이용할 수 있도록 도와주어, 금융 소외 계층의 접근성을 높입니다.

위와 같이 「제3회 청소년 메이커 경진대회 - YOUTH MAKER」
참가를 신청합니다.

2024년 월 일

신 청 자 : 김범석(서명/인)

시립수서청소년센터장 귀하

제3회 청소년 메이커 경진대회 [YOUTH MAKER] 참가자 서약서

본인은 제3회 청소년 메이커 경진대회 [YOUTH MAKER] 신청 · 참여
관련하여 아래의 사항을 서약합니다.

- 아 래 -

○ 제3회 청소년 메이커 경진대회 [YOUTH MAKER]에 제출하는 서류를
허위로 기재하거나 무단 도용 및 복제하는 등 불공정 행위에 대한 처분에
이의를 제기하지 않으며, 저작권과 관련된 모든 법적 책임을 지겠습니다.

○ 제출하는 내용으로 타 기관 경진대회에 입상 및 수상하지 않았습니다.

○ 특별한 사유 없이 중도 포기 등으로 행정업무 지장 초래, 수상 후 결격
사유에 해당되어 취소 될 경우 지원된 지원금과 상금을 즉시 반환하며,
차후 지원사업 지원대상 제외 등 그에 따른 불이익을 감수할 것입니다.

○ 경진대회 참여 기간 동안 발생한 자료와 수상자의 아이디어는 시립
수서청소년센터 및 서울디지털재단, 고려대학교 KU3DS 사업홍보 및
대외적으로 공개되는 사항에 동의합니다.

2024년 월 일

성 명	서 명
김범석	(서명/인)
정승민	(서명/인)
	(서명/인)

시립수서청소년센터 귀하

개인정보 수집·이용·제3자 제공 동의서

시립수서청소년센터는 「제3회 청소년메이커경진대회-YOUTH MAKER」와 관련하여 「개인정보보호법」 제15조 제1항 제1호, 제17조 제1항 제1호, 제23조 제1호, 제24조 제1항 제1호에 따라 아래와 같이 개인정보의 수집 · 이용에 관하여 귀하의 동의를 얻고자 합니다.

◆ 개인정보의 수집·이용에 관한 사항

□ 개인정보의 수집 · 이용 목적

- 귀하의 개인정보는 시립수서청소년센터의 「제3회 청소년메이커경진대회-YOUTH MAKER」와 관련하여, 지원사업 운영 및 관리, 서비스 · 정보 제공, 심사평가를 위한 목적으로 수집 · 이용 · 제공 됩니다.

□ 수집하는 개인정보의 항목

○ 필수항목

- 개인식별정보
(성명, 생년월일, 이메일, 핸드폰, 주소, 소속, 역할구분 등 참여 신청서에 기재된 개인정보 일체)

□ 개인정보의 보유·이용기간

- 제공된 날로부터 5년

□ 동의를 거부할 권리 및 동의를 거부할 경우의 불이익

- 신청자는 개인정보의 수집 · 이용 · 제공에 관한 동의는 거부할 수 있으나, 본사업의 수행을 위해 필수적 이므로 위 사항에 동의하셔야 이후 절차를 진행할 수 있습니다.

◆ 제3자 제공에 관한 사항

□ 개인정보를 제공받는 자

- 서울디지털재단, 고려대학교KU3DS

□ 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적

- 제3회 청소년메이커경진대회-YOUTH MAKER 관련 사업 공동운영 및 관리, 심사평가를 위한 목적으로 수집·이용·제공 됩니다.

☐ 제공하는 개인정보의 항목

☐ 개인식별정보

(성명, 생년월일, 이메일, 핸드폰, 주소, 소속, 역할구분 등 참여 신청서에 기재된 개인정보 일체)

☐ 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용기간

☐ 제공된 날로부터 5년

☐ 동의를 거부할 권리 및 동의를 거부할 경우의 불이익

☐ 신청자는 개인정보의 수집·이용·제공에 관한 동의는 거부할 수 있으나, 본사업의 수행을 위해 필수적이므로 위 사항에 동의하셔야 이후 절차를 진행할 수 있습니다.

☐ 위와 같이 귀하의 개인정보를 수집·이용·제3자에게 제공하는 것에 동의합니까?

개인정보

필수항목 : 개인식별정보

(☒동의함 ☐동의하지 않음)

2024년 월 일

성명	서명
김범석	(서명/인)
정승민	(서명/인)
	(서명/인)