

[제18회 임베디드 소프트웨어 경진대회]  
**부문별 세부 안내사항**  
- 자유공모 부문 -

2020. 05

## 1. 부문별 대회 목적 및 개요

가. 목적 : 참신하고 기발한 아이디어를 통한 자유로운 주제의 임베디드SW 개발  
나. 개요

- 주제 : 자유로운 주제의 임베디드SW 개발

실생활에서 일어날 수 있는 상황을 상상하여 임베디드SW가 접목된 새로운 서비스나 스마트 기기를 통해 삶의 질을 향상 시킬 수 있는 아이디어를 제안합니다.

- 개발 언어 : 별도의 제한은 없습니다.

- 개발 재료 : 별도의 제한은 없습니다. 단, 쉽게 부러지거나 다칠 위험이 있는 재료는 피해 주시기 바랍니다.

- 개발 규격 : 별도의 제한은 없습니다. 단, 결선 장소로 가져오는데 어려움이 있는 크기는 피해 주시기 바랍니다. (전시부스 규격 : 2m × 2m, 변경될 수 있음)

## 2. 참가자격

가. 참가자격 : 대한민국 국민 누구나

나. 팀 구성 : 참가 자격을 갖춘 자로 구성된 1~5인 (팀장 포함)

### <팀 구성 규칙>

- 팀장 및 팀원은 모두 홈페이지에서 회원 가입을 완료해야 합니다.
- 팀장은 홈페이지에서 팀을 생성해야 합니다.
- 팀원은 팀에 가입 신청 하고, 팀장은 신청된 팀원 중 필요 인원을 승인해야 합니다.
- 승인된 팀원만 참가자로 인정됩니다. (팀원 간 소속 무관)
- 팀 구성 시 팀명은 아래 규칙을 준수해야 합니다.
  - 20Byte 이내 (한글 기준 10글자)
  - 띄어쓰기, 특수문자, 기호 사용 불가
  - 영문 사용 시, 대문자만 사용
  - 팀명 마지막에 '팀' 을 붙이지 않습니다. / ex) CONTEST (가능), CONTEST팀 (불가능)

### <팀원 조정 규칙>

- 팀장 변경 시, 팀장이 홈페이지에서 팀장 변경을 신청해야 하며, 사무국의 승인 하에 변경 가능합니다.
- 팀원 변경 시, 팀원이 홈페이지에서 팀 변경을 신청해야 하며, 팀장 및 사무국의 승인 하에 변경 가능합니다.
- 본선을 통과한 결선진출팀은 팀원의 변경이 불가능합니다.  
(단, 개인적인 사정에 의한 일부 팀원의 중도 포기는 사무국 승인 시 가능)

다. 참가자는 자유공모에 한하여 복수의 팀에 중복하여 참가할 수 있습니다.  
(타 부문 예선탈락자도 자유공모에 지원 가능합니다. 단, 주제 변경 필수)

라. 지도교수(멘토)의 경우 복수의 팀을 지도할 수 있습니다.

마. 참가등록방법 : 홈페이지>참가등록>참가안내를 참고하시기 바랍니다.

바. 경진대회 참가 등록은 규정 제3장(신청 및 접수)을 기본으로 합니다.

### 3. 경진대회 진행 일정

본선준비	본선	결선준비	결선	시상식
팀 등록, 본선 서류 제출 (4번 항목 참고)	심사 결과 발표	전시 준비	현장 발표 심사 (2일간)	상장(상패) 및 상금 수여
9월 초	10월	11월	12/09~11	12/23

※ 상기 내용은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

가. 공 고 : 5월 2째주, 경진대회 홈페이지(eswcontest.or.kr)를 통해 공고

나. 본선준비 : 9월, 개발완료보고서 및 동영상 등 본선심사를 위한 서류 제출

다. 본 선 : 10월, 접수된 제출서류(4번 항목 참고)를 토대로 해당 분야 전문가 서류심사 진행 및 결과발표

라. 결선준비 : 11월, 전시 및 현장 발표 심사를 위한 각종 서류 제출 등 준비 사항 공유 (별도 안내)

마. 결 선 : 12월 9일 ~ 11일 중 2일, 작품 전시 및 현장 발표 심사 진행

바. 시 상 식 : 12월 23일, 서울 강남 인근 시상식 진행 (수상 팀 반드시 참석)

### 4. 경진대회 심사 안내 및 제출 서류

구분	심사형태	제출서류	진행일정	비고
본선	서류심사	참가신청서, 개발요약서, 개발완료보고서, 소스코드, 시연동영상	- 제출: 9월 초 - 결과발표: 10월	
결선	현장발표심사	작품 설명 자료, 전시 가능한 실제 작품, 최종 시연동영상	- 제출: 11월 - 결과발표: 12월	

※ 상기 내용은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

#### 가. 심사형태 안내

- 서류심사 : 제출된 서류 기반, 개발 분야별 전문가로 구성된 심사위원들을 통해 1, 2차에 걸쳐 심사 진행
- 현장심사 : 결선진출팀이 개발한 SW작품을 전시하고, 전시 현장에서 심사위원 및 관객들에게 작품에 대한 내용을 설명하고 답변하는 형태로 심사 진행

## 나. 제출서류

구분	제출 서류	분량	파일 타입	파일명	업로드 위치
본선	참가신청서	1page	온라인	-	홈페이지
	개발요약서	2page 이내	PDF	2020ESWContest_자유공모_팀번호_팀명_개발 요약서	홈페이지
	개발완료 보고서	30page 이내	PDF	2020ESWContest_자유공모_팀번호_팀명_개발 완료보고서	홈페이지
	소스코드	-	-	(GitHub 주소) github.com/사용자이름/2020ESWContest_free_팀번호 ※ 개발완료보고서에 해당 링크 삽입	GitHub
	시연동영상	3분 이내	-	(업로드제목) 2020ESWContest_자유공모_팀번호_팀명_시연 동영상 ※ 개발완료보고서에 해당 링크 삽입	YouTube
결선	작품 설명 자료	별도안내	별도안내	2020ESWContest_자유공모_팀번호_팀명_작품 설명자료	별도 안내
	전시 가능한 실제 작품	최소 1개 이상	-	-	
	최종 시연동영상	3분 이내	MP4	2020ESWContest_자유공모_팀번호_팀명_최종 시연동영상	

※ 상기 서류는 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

※ 파일명 : 파란 부분만 해당 팀에서 수정하여 작성

※ 서류 제출 시 주최 측이 제시한 양식 및 기간을 준수하지 않을 경우 불이익(감점, 심사 대상 제외, 장비 지급 불가 등) 제공

※ 소스코드 및 동영상 관련 상세 내용은 “홈페이지 공지사항” 게시판 참고

- 참가신청서 : 홈페이지 상 온라인 신청
- 개발요약서 : 개발완료보고서 내용을 2page 이내로 요약
- 개발완료보고서 : 개발 작품에 대한 전체적인 내용
- 소스코드 : 개발에 사용한 프로그램(언어) 소스코드
- 시연동영상(화질 : 720p) : 실제 작품의 시연 영상 + 작품 설명 영상
- 작품 설명 자료 : 현장 심사에 보여줄 작품 내용
- 전시 가능한 실제 작품 : 현장 심사에 보여줄 실제 작품
- 최종 시연동영상(화질 : 720p) : 현장 심사에서 시연을 대체할 시연 영상

## 다. 심사 항목 안내

구분	심사 항목	배점	항목별 설명	비고
본선	문서완성도	35%	프로젝트에 대한 문서 완성도	
	개발완성도	35%	- 작품의 목적에 부합하는 작품 여부 - 작품의 기술적 완성도 및 구현 여부	
	팀 구성 및 팀 역량	30%	개발 계획에 따른 적절한 역할 배분 및 해당 팀원의 역량	
결선	완성도	50%	작품의 목적성에 맞는 기능의 구현 정도 및 완성도	
	독창성	25%	작품의 독창적인 아이디어 및 기술적 독창성	
	참여도	25%	전시 현장에서 발표력 및 적극성	

※ 상기 내용은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

## 5. 주의사항

가. 관련 안내 사항은 임베디드SW경진대회 공통 규정을 기반으로 합니다.

나. 접수 마감 이후, 팀 주제는 변경이 불가합니다.

다. 본 세부 안내사항 내용이 조정될 경우, 경진대회 홈페이지를 통해 안내될 수 있습니다.

라. 참가 팀은 공통 규정 제12조 4항에 해당하는 경우, 참가자격이 상실될 수 있습니다.

마. 중도 포기 시, 참가자는 발생하는 불이익을 감수해야 합니다.

### <중도 포기 시, 주의사항>

- 포기 가능 시점은 본선서류제출 전까지 가능합니다. (개발완료보고서 제출 전)
- 포기 팀은 포기증서를 작성하여 제출해야 합니다. (사무국 승인 필요)
- 포기 팀은 당해년도 또는 차년도 참가에 불이익이 있을 수 있습니다.