

제1회 동국 창의융합콘텐츠 C3 온라인 공모전

I. 행사 목적

- 창의적인 융합콘텐츠 공모전을 통해 동국대학교 학생으로부터 생산된 다양한 형태의 우수 콘텐츠를 발굴하고 콘텐츠 거래를 활성화
- 제출된 우수한 콘텐츠를 동국디지털콘텐츠마켓플레이스 (D-Market) 탑재하고 산업체와의 연결을 통해 지역사회 및 창조경제 발전과 우수 산학협력사례 창출

II. 행사 개요

- 행사명 : 「제1회 동국 창의융합콘텐츠 C3 온라인 공모전」
- 주 최 : 동국대학교 산학협력선도대학(LINC) 육성사업단
- 후 원 : 교육부, 서울특별시, 한국콘텐츠진흥원, 동국대학교
- 작품접수 : '15. 1. 20 ~ 2. 10
- 접수방법 : 온라인 접수 (<http://dmarket.dongguk.edu>)
- 출품 작품 수 : 1인 혹은 팀당 최대 3개 작품까지 응모가능
- 공모부문 및 작품주제

공모부문	작품형태
창작분야	디지털화 되어서 IT기기 등에서 실행시킬 수 있는 형태의 콘텐츠, 앱, 30초 이상의 디지털영상 예) 모바일 앱(안드로이드), 디지털영상(MP4, AVI 등), 전자책(PDF, ePUB 등)
창의기획분야	창의적으로 기획한 문서 (아래한글, 파워포인트,워드 등) 예) 자유형식의 앱 기획서, 시나리오, 영상콘티 등

* 참가대상 및 자격 : 동국대학교 재학생 (팀구성 참가가능)

□ 시상계획(안)

구 분	선정작	시 상 내 역
대상	1 (1개 작품)	상장, 상품 100만원상당
금상	4 (분야별2개 작품)	상장, 상품 50만원상당
은상	4 (분야별2개 작품)	상장, 상품 30만원상당
동상	4 (분야별2개 작품)	상장, 상품 20만원상당
장려상	8 (분야별4개 작품)	상장, 상품 10만원상당
계	총 21 작품	580만원 상당

* 전국규모의 유사대회에서 동일 작품으로 수상된 작품은 출품에서 제외함

□ 심사기준(안)

종류	평가항목	세 부 심 사 기 준		배점기준
창작분야	내용	소재의 독창성 (아이디어의 참신성)		30
	기술	디자인 및 표현력		30
	효과	콘텐츠 활용 가능성		40
창의기획분야	내용	기획의 질(가치성)	20	40
		소재의 독창성 (기획의 창의성)	20	
	기술	기획 우수성 및 기술난이도		30
	효과	콘텐츠 활용 가능성		30

□ 문의

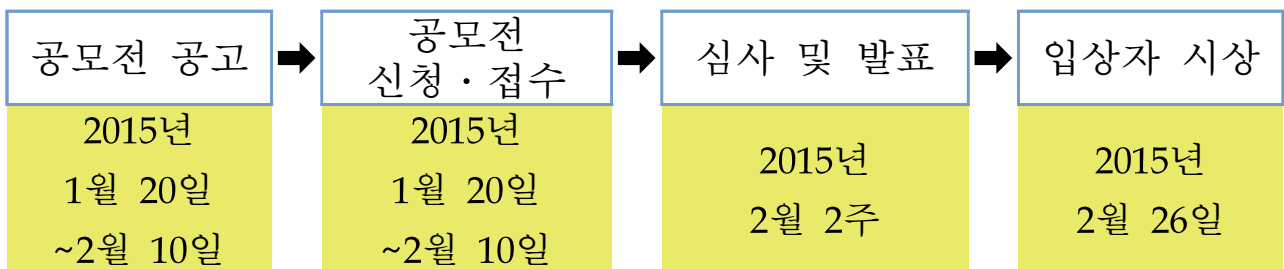
- 동국대학교 LINC사업단 (02-2290-1723~1730)
- 동국대학교 LINC사업단 염세경 교수 (02-2290-1733, skyoum@dgu.edu)
- 동국대학교 LINC사업단 두일철 교수 (02-2260-4967, mrdoo@dgu.edu)

III. 신청방법 및 일정

□ 신청 및 제출

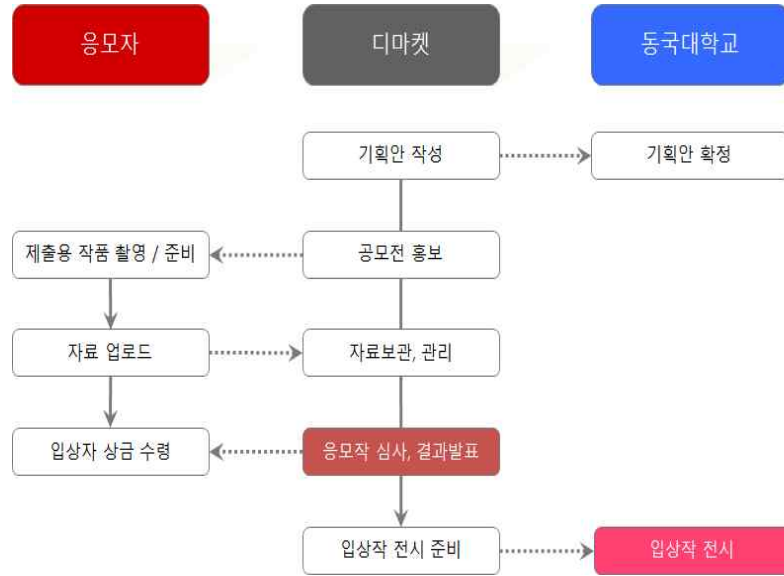
- 참가신청 및 작품접수 : 15. 1. 20(화) ~ 2. 10(화)
- 작품접수 방법
 - 디마켓 접속 및 가입 (<http://dmarket.dongguk.edu>)
 - 디마켓 콘텐츠 온라인 공모전에 응모
 - 분야별 파일접수
 - 영상의 경우 유튜브에 업로드 가능한 모든 형식
 - 앱의 경우 APK 파일(안드로이드 플랫폼)
- 참가대상 및 자격 : 동국대학교 재학생
- 출품작수 : 1인 혹은 팀당 최대 3개 작품까지 응모가능
- 작품전시 : 수상작은 D-Market을 통해 상시 전시
- 기타
 - 복수응모는 가능하지만 입상작 선정 시 1인 1 작품으로 제한함
 - 응모작품은 반환하지 않음
 - 모든 출품작의 저작권은 응모자에게 있음, 하지만 입선 및 입상작에 한하여 홍보, 교육, 기부 등 공익목적으로 사용되는 경우, 디마켓 주최측에 사용을 허가함.

□ 일정



□ 별첨 (온라인 접수/평가시스템)

- 시스템 구성도



- 접수시스템 구성(운영서버시스템)

• 참가자 정보입력 화면	• 콘텐츠 업로드(접수) 화면
• 수상작 평가(온라인포함) 화면	• 수상작 결과 디스플레이 화면