

2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 공모안내

NIA 역기능대응팀

□ 공모개요

- (공모목적) 창작콘텐츠 기획·제작 과정을 통해 전 국민의 디지털윤리 의식을 확산하고 국민 관점의 디지털윤리 인식제고·교육 콘텐츠 발굴
- (참가자격) 대한민국 국적의 어린이·청소년 및 성인, 군장병, 예비교사
- (공모기간) 2023년 6월 1일(목) ~ 10월 6일(금)
- (공모분야 및 대상) 공모분야에 따라 대상 상이

분야	① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠
	초·중·고(청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사
대상	초·중·고(청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사
부문	그림일기(초등부 한), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)

- (주최/주관) 방송통신위원회/한국지능정보사회진흥원
- (후원기관) 2개 부처, 6개 공공기관·공사, 2개 민간단체·기업 등 총 10개

구 분	기관명(가나다순으로 표기)
중앙부처(2)	교육부, 국방부
공공기관·공사(6)	시청자미디어재단, 한국교육학술정보원, 한국청소년활동진흥원, 한국콘텐츠진흥원, EBS, KBS
민간단체·기업(2)	머니투데이, 매일경제

□ 시상내역

- (시상규모) 대통령상 등 총 25점(상금 2,050만원)

상격	훈격	시상규모				상금 (만원)
		① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠	
		초·중·고 (청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사	
대상 (1)	대통령상(1)	1점				200
최우수상 (1)	국무총리상(1)	1점				150
우수상 (11)	방통위원장상(7)	3점	2점	-	2점	각 100
	교육부장관상(3)	-	-	-	3점	
	국방부장관상(1)	-	-	1점	-	
장려상 (12)	NIA원장상(4)	1점	1점	1점	1점	각 50
	후원기관상(8)	2점	2점	2점	2점	
계		25점				2,050

※ 개인 및 팀 수상 모두 상장발급은 1개로 제한되며, 재발급은 불가

□ 세부 공모 요강

○ 인식제고 콘텐츠 분야 및 작품규격

분야	세부분야	작품규격
인식제고 콘텐츠	그림일기	<ul style="list-style-type: none"> A4 사이즈(별도 첨부된 양식을 인쇄하여 130g 이상 평량의 용지로 출력, 첨부 양식 미 사용시에는 스케치북/종합장 등 130g이상 평량의 용지를 사용하여 자유 양식 가능) 색연필 및 크레파스 등을 사용한 손그림만 가능 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출 파일형식 jpg, jpeg, png
	포스터	<ul style="list-style-type: none"> A3 사이즈 해상도 300dpi이상 3508px X 4961px (손그림은 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출) 파일형식 jpg, jpeg, png
	카드뉴스	<ul style="list-style-type: none"> 6~12장 1080px X 1080px 파일형식 jpg, jpeg, png
	웹툰	<ul style="list-style-type: none"> 최소 20컷 가로 690픽셀 준수, 세로 길이 제한 없음 파일형식 jpg, jpeg, png(스크롤형식으로 노출)
	동영상	<ul style="list-style-type: none"> 분량 2분 이상 5분 내외 파일형식 mp4, avi 해상도 1280px X 720px 이상

※ 그림일기를 제외하고, 망고보드, 툰타스틱, 미리캠퍼스 등 상용 프로그램 사용 가능하나 출품·수상 시 활용에 있어 저작권 및 라이선스 등 권리 문제가 없어야 함

○ 학습 콘텐츠 분야 및 작품규격

구분	자격	작품규격
예비 교사	<ul style="list-style-type: none"> 교대·사범대 재학생 졸업 후 교사 임용시험을 준비 중이거나 시험합격 후 미임용된 예비교사* 	<ul style="list-style-type: none"> 주제와 관련한 대면 지도안 총 2차시 강의로 구성 1차시 당 A4 5매 이내로 작성 (활동지, PPT, 참고자료 등은 별도파일로 제출 가능)
초·중·고등학교 교사	<ul style="list-style-type: none"> 초·중·고등학교에 재직 중인 교사 	<ul style="list-style-type: none"> 홈페이지에 게시된 양식 활용 별도파일을 포함한 지도안의 총 크기는 300MB이하로 조정 3차 상훈심사 시, 시연영상 필수 제출(300MB 이하, 자유 분량)**

* 수상작으로 선정 시, 재학증명서, 재직증명서, 교원자격증 등 출품자격을 증명할 수 있는 서류 필수 제출

** 미제출 시, 심사 대상 제외

□ 접수방법

- (접수처) 디지털윤리.kr(ainse.kr) 누리집에서 온라인 접수
 - ※ 이메일 및 직접 제출 불가
 - ※ 군장병은 각 군별로 별도 접수
- (참가형태) 개인 또는 최대 3명으로 구성된 팀으로만 참가 가능
 - ※ 개인과 팀으로 교차지원 불가
 - (인식제고 콘텐츠) 초·중·고등학생으로만 구성된 팀은 가능하나, 성인과 초·중·고등학생은 동일 팀으로 불가
 - (학습 콘텐츠) 예비교사와 현직교사의 동일 팀 불가
- (제출횟수) 인식제고 콘텐츠는 접수에 제한이 없으며 학습 콘텐츠는 최대 3개 작품 접수 가능
 - ※ 교사·예비교사의 경우, 학습 콘텐츠 3개 및 인식제고 콘텐츠 추가 제출 가능

□ 심사절차

구 분	(1차)규격심사	(2차)본심사	(3차)상훈심사	(4차)공개검증
심사내용	형식요건 및 규격에 대한 심사	내용심사를 통해 3배수 선정 (외부전문가 심사)	국민참여심사(30%), 전문가심사(70%)를 합산하여 순위결정	전국민 대상 정부시상 후보자 공개검증
심사일정	'23년 10월	'23년 10월	'23년 10월	'23년 11월

※ 공모전 운영지침(행안부) 및 창작물 공모전 운영지침(문체부)에 근거하여 운영하고 있으며 블라인드 심사로 진행

※ 인식제고 콘텐츠 분야에서 군장병 대상은 2차 심사까지 국방부에서 별도 진행

※ 시상식 12월 예정(수상자에게 개별 통보)

□ 기타 안내사항

- (참가제한) ① 전년도(2022년) 동 공모전 최우수상(국무총리) 이상 수상한 자가 동일 부문·분야에 참가하는 경우, ② 타 공모전에 출품하여, 수상한 동일·유사 작품, ③ 표절작, 대리작, 기 수상작으로 밝혀지거나 그로 인해 입상 취소가 된 적이 있는 응모자
- (동점자 처리) ① 심사항목별 우선순위(붙임1 참조)에 따라 등수 재부여, ② 1차 처리에서도 동점일 경우, 동점 작품 재심사 진행
- (중복수상) 다수 작품 제출 시, 상위 훈격으로 시상
- (블라인드 처리) 공정한 심사를 위해 온라인 신청서를 제외하고 출품작에 인적사항 및 개인을 특정할 수 있는 정보(이름, 성별, 지역, 학교명, 소속 등)와 직·간접적으로 편견을 야기할 수 있는 사항은 표기 불가
- (수상작 선정 및 취소) ① 제3자(지도교사 제외)의 참여나 개입이 된 작품, ② 최종 수상작 발표일 기준으로 타 공모전에서 기 입상된 작품, ③ 표절, 무단도용, 무단인용, 무단차용 등 본인 작품이 아닌

것으로 확인되었을 경우 수상은 취소되며, 취소일 기준 10일 이내 상장 및 상금은 반납하여야 함

- (저작권) 접수한 작품의 저작권은 참가자에게 있으나, 주최/주관기관은 비영리 목적의 디지털윤리 교육 및 홍보를 위하여 활용할 수 있음
 - ※ 응모한 작품의 저작권, 초상권과 관련한 모든 법적 책임은 참가자에게 있음
 - ※ 수상작을 대상으로 지적재산권 독점적 이용허락 동의서(10년) 별도 작성
- (이의신청) 심사결과에 이의신청을 할 경우, 다음의 절차에 따름
 - ① (이의대상) 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전의 심사결과 또는 타 작품과 관련한 사항
 - ② (신청자격) 참가자 본인 또는 지도교사(초등부 대상), 본인의 권리가 침해당한 자
 - ③ (신청기간) 결과 발표일을 포함하여 5일 이내(주말포함)
 - 공모요강에서 안내한 이의신청서(붙임3 참조)를 작성하여 접수
 - 이의신청 접수 후, 주관기관은 해당사항을 심사위원회에 송부하고 심사위원회는 사실 확인 후, 처리 결과를 주관기관에 송부
 - ※ 타 작품에 대한 이의신청과 관련하여 정확한 증빙자료를 제출하지 않을 경우는 무효처리 함
 - 접수된 이의신청은 2주 이내 조치 결과를 신청인에게 통보하면 기간이 지연될 경우에는 신청자에게 사전 안내 예정

붙임1 분야별 심사항목 배점표

인식제고 콘텐츠 분야

우선 순위	구분	배점	심사내용
1	적합성	30	<ul style="list-style-type: none"> 디지털윤리 인식제고 주제와 관련성이 있는가? 디지털윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
2	기획력	30	<ul style="list-style-type: none"> 작품을 참신하고 창의적으로 기획 하였는가? 메시지가 유기적으로 잘 구성되어 있는가?
3	표현력	20	<ul style="list-style-type: none"> 메시지를 인식제고 대상이 알기 쉽게 표현하였는가? 인식제고 대상의 공감과 관심을 이끌어 냈는가?
4	심미성	20	<ul style="list-style-type: none"> 참가자의 심리적 감각/개성이 잘 드러나는가? 디자인/그림, 영상 편집 등의 완성도가 뛰어난가?

학습 콘텐츠 분야

우선 순위	구분	배점	심사내용
1	활용도	30	<ul style="list-style-type: none"> 교과교육 및 창의적 체험활동의 일환으로 적용하기에 적합한가? 대상별 교육참여 및 교육현장에서 즉시 활용이 가능한가?
2	효과성	30	<ul style="list-style-type: none"> 제시된 교수·학습활동은 의도한 교육 목적을 달성하기에 효과적인가? 학생들의 디지털윤리에 대한 이해와 중요성을 높일 수 있는가?
3	적합성	25	<ul style="list-style-type: none"> 디지털윤리 교육이라는 주제와 관련성이 있는가? 디지털윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
4	기획력	15	<ul style="list-style-type: none"> 지도안을 참신하고 창의적으로 기획하였는가? 지도안이 유기적으로 잘 짜여져 있는가?

붙임2 학습 콘텐츠(교수·학습지도안) 제출 양식

요약본	2023년 학습 콘텐츠 공모전			
제목	교수·학습지도안 (맑은고딕, 24pt)			
1. 학습목표	(맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)			
2. 교육효과	(맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)			
3. 교수·학습 지도안 요약	※ 2차시 전체를 요약하여 작성(필요시 차시별로 작성)			
※ 아래의 양식으로 A4 용지 최대 2매, 맑은고딕 10pt로 작성				
단계	교수·학습활동		학습자료 및 유의점	소요시간
	교사	학생		
도입	※ 교사의 학습지도 방법 및 수업 운영방법 등 기재	※ 예상되는 학생의 응답, 반응, 참여내용 등 학생의 학습내용·활동방법 기재	※ 학습에 필요한 자료 및 지도 시 유의사항	00분
전개				
정리				
평가계획				

전체본 **2023년 학습 콘텐츠 공모전**

□ 작성방법
 ※ 전체본은 자율양식으로 차시별 A4 용지 최대 5매, 맑은 고딕 11pt로 작성
 ※ 심사 참고자료로 각종 학습지, PPT 슬라이드, 수업적용 사례 등은 별도 파일로 제출
 ※ 별도 파일의 크기는 총 300MB를 넘지 않도록 하며, 크기 초과 시 이메일로 제출
 (이메일 주소 :)

붙임3 **이의신청서 양식**

접수번호			
이의신청서(본인 작품)			

구분	참가분야	<input type="checkbox"/> 인식제고 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:) <input type="checkbox"/> 학습 콘텐츠(<input type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀명:)		
	참가부문	<input type="checkbox"/> 초·중·고 <input type="checkbox"/> 성인·군장병 <input type="checkbox"/> 교사		
신청자	성 명		학교명(학년)	해당자만 기재
	전화번호		휴대폰	
	이메일			
보호자	성 명			
	휴대폰			
이의 신청 사유	이의신청의 구체적인 이유를 상세히 기재			

본인은 2023년도 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 결과와 관련하여
 위와 같은 이유로 이의를 신청합니다.

2023년 00월 00일 참 가 자 : 000 (인)

한국지능정보사회진흥원 원장 귀하

5. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 동의

법정대리인(보호자) 동의 여부

- 만 14세 미만 아동이 공모전에 참가하기 위해 필요한 개인정보를 제공하는 것에 대해 법정대리인(보호자)의 동의 여부 확인이 필요합니다.
- 본인은 공모전에 참가하는 아동의 법정대리인(보호자)로서 공모전에 필요한 참가자의 개인정보 수집과 이용에

동의합니다. 동의하지 않습니다.

6. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 정보

법정대리인(보호자) 정보

법정대리인(보호자)의 동의 여부를 확인하고 공모전에 참가하는 아동과의 관계 확인을 위해 아래의 정보를 작성해 주시기 바랍니다.

- 참가자 성명 :
- 법정대리인(보호자) 성명 :
- 법정대리인(보호자) 연락처 :
- 참가자와의 관계 :

7. 공모작품 제출

공모작품 제출

- 공모요강을 다시 한 번 확인하신 후 공모작품을 제출하시기 바랍니다. 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

8. 유의 사항

유의 사항

다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후에도라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

네, 숙지하였습니다.

9. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

인식제고 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
 - [2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
 - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
 - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·휘스커만 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
 - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

동의합니다. 동의하지 않습니다.

10. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 주최·주관 측은 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 응모자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

동의합니다. 동의하지 않습니다.

참고2 학습 콘텐츠 분야 온라인 신청서 양식

1. 참가 형태

참가 형태
 해당하는 참가 형태에 표시해 주시기 바랍니다.

개인 참가 팀 참가 (최다 3명까지 가능)

1-1. 참가 형태 (팀 참가 추가질문)

팀원 수
 총 팀원 수에 표시해 주시기 바랍니다.

2명 3명

2. 참가자 정보

참가자 정보

- 팀명*
- * 팀 참가인 경우에만 작성
- 참가자 개인 정보

	참가자 1	참가자 2*	참가자 3*
성명			
소속			
생년월일			
거주지(시·군·구까지 작성)			
휴대전화			
이메일			

* 팀 참가인 경우에만 팀원 수에 맞추어 작성

3. 교수·학습지도안 정보

교수·학습지도안 정보

- 교수·학습지도안 제목
- 공모분야
 예비교사 초·중·고교 교사
- 적용과정
 교과연계 창의적 체험활동
- 교과명
- 단원명
- 적용학교급
 초등학교 중학교 고등학교

4. 공모작품 제출

공모작품 제출

- 공모요강을 다시 한 번 확인하신 후 공모작품을 제출하시기 바랍니다. 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

5. 유의 사항

유의 사항
 다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후이라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

네, 숙지하였습니다.

6. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

교수·학습지도안 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
 - [2023년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
 - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 팀 참가자의 정보 수집
 - 팀 참가자의 대표를 포함한 팀원은 개인 참가자와 동일한 항목의 개인정보가 수집·이용됩니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
 - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·휘스커만 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
 - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

동의합니다. 동의하지 않습니다.

7. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 주최·주관 측의 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 응모자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

동의합니다. 동의하지 않습니다.