

# Engineered World 속 문화 공학 찾기

## 0 문화 속 공학 찾기 란?

언택트 시대를 넘어 온택트 시대를 맞이한 현대사회에서 디지털은 필수가 되고 있습니다. 디지털과 비교적 친밀한 친구나 동생뿐만 아니라 어머니, 아버지, 할머니, 할아버지를 위하여 더 쉽고, 더 흥미로운 방식으로 공학기술을 소개하는 프로그램입니다. 개인이 일상생활 중 당연하게 여기고 넘겼던 것들 중 집이나 생활 속에서 찾을 수 있는 것에 적용된 공학의 원리를 직접 찾아보고 원리와 공학기술을 효과적으로 소개할 수 있는 방안을 제시하는, 자기주도적 학습과 참여로 진행됩니다. 취업이나 스펙을 위한 공부로 대학생활을 보내고 있는 공대생들에게 공학뿐만 아니라 평범한 일상의 소중함을 되돌아 볼 수 있으며, 실생활, 인문학, 예술 등 생활 속에서 다양한 분야를 탐구하며 다시 꿈과 비전, 희망과 열정을 재점화하기 위한 터닝포인트가 될 수 있는 프로그램입니다.

## 1 모집 개요

- 주 제: 내 방(주변)에서 볼 수 있는 일상 속 공학(4차 산업혁명 기술, 공학도를 위한 추천 도서/영화 등)을 발견하여 소개 자료(동영상, 이미지파일) 제작
- 분 야: 문학 / 미술 / 음악 / 영화 / 게임 / 패션
  - ※ 제시 되어 있는 분야 중에서 1개 이상을 택하여, 그 속에서 공학을 발견하여 주변인에게 소개하는 형식
- 지원 자격
  - 동남권 13개 대학 학부생으로 공학계열 학생 1명 이상 필수 포함 (휴학생 가능)
    - ※ 경남대, 경상국립대, 동명대, 동서대, 동아대, 동의대, 부경대, 부산대, 신라대, 인제대, 창원대, 한국해양대, 한동대
  - 공학에 대한 전공지식을 가지고 공학을 찾아 분석하고 토론하여 자료 제작이 가능한 학생
- 팀 구성: 개인 또는 팀 2~3명으로 구성 (대학 간 연합팀 가능)

## 2 시상 내역

| 상 격  | 개 수     | 부상(단위: 천원) | 구분         |
|------|---------|------------|------------|
| 최우수상 | 1       | 상장, 상금 500 | 공학교육거점센터장상 |
| 우수상  | 3       | 상장, 상금 300 | 공학교육거점센터장상 |
| 장려상  | 그 외 참가팀 | 상장, 상금 100 | 공학교육거점센터장상 |

※ 접수현황 및 심사결과에 따라 시상내역이 변경될 수 있습니다.

※ 동점일 경우 심의위원회 회의를 거쳐 심사위원장이 결정합니다.

## 3 기간 및 일정

|                |        |          |           |              |
|----------------|--------|----------|-----------|--------------|
| 개인 또는 팀별<br>제작 | 접수 마감  | 1차 내부 심사 | 2차 전문가 심사 | 결과 발표        |
| 4~5월           | 5. 31. | 6월 초     | 6월 말      | 7. 13. 15:00 |

## 4 접수방법 및 규격

- 제출서류: 참가신청서[붙임 2] 및 제작 콘텐츠(택 1)

|      | 동영상 콘텐츠                            | 이미지 콘텐츠<br>(소셜미디어 홍보물 카드)                                                                    |
|------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 규격   | <b>2분 이상 5분 이내</b> , 최대용량 800MB 미만 | 300mm×300mm(정방형),<br>400mm×300mm(가로형),<br>270mm×450mm(세로형) 중 택1<br><b>최소 5장 이상 최대 10장 이하</b> |
| 파일형식 | avi, mp4, wmv (해상도 1,080p 이상)      | jpg, jpeg (해상도 : 400dpi 이상)                                                                  |
| 주의사항 | 원본파일(프로젝트 파일 포함) 필수 제출             | 원본파일(ai, psd, pptx 중 선택) 필수 제출                                                               |

|      |                                                                                                                                                                                 |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 접수기간 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>2021년 5월 31일(월) 23:59</b> 까지</li> <li>※ 기간 엄수, 기간 이후 도착 시 접수하지 않음.</li> </ul>                                                       |
| 접수처  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 메일(<a href="mailto:projectbee@pusan.ac.kr">projectbee@pusan.ac.kr</a>) 접수</li> <li>- 접수 시 메일제목: [참가신청] 문화 속 공학 찾기(이름 또는 팀명)</li> </ul> |

※ 상기 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

## 5 심사 방법 및 기준

- 심사방법: [1차] 내부 심사(SNS 호응도) → [2차] 전문가 및 일반 심사
- 심사기준: 5개 항목, 총점 100점

| 심사기준 | 표현력 | 독창성 | 정보성 | 작품성 | 공감성(SNS호응도) |
|------|-----|-----|-----|-----|-------------|
| 배점   | 20  | 20  | 20  | 20  | 20          |

## 6 유의사항

- 저작권 관련 사항은 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 창작물 공모전 가이드라인을 준용하여 적용[붙임 3]
- 기존 작품을 표절·각색·대작·모작한 작품은 응모불가 및 심사대상에서 제외되며, 수상 이후라도 취소·회수될 수 있음
- 출품작 제작 과정에서 일어난 저작권, 초상권, 명예훼손 등 출품작에 대한 분쟁 발생 시 모든 민·형사상의 법적 책임은 제작자에게 있음
- 타 공모전에 동일 작품 또는 유사 작품을 출품하여 수상한 경우 수상이 취소되며, 상금이 환수될 수 있음
- 모든 수상작에 대한 일체의 권리(저작권, 홍보, 출판 등)는 부산대학교 공학교육거점센터에 귀속됨
- 제2차 저작물로 변형하여 부산대학교 공학교육거점센터의 홍보 매체에 활용할 수 있음
- 응모를 위해 제출된 응모작 관련 서류는 일체 반환하지 않음

## 7 문의

- 부산대학교 공학교육거점센터 (051-510-3767, [projectbee@pusan.ac.kr](mailto:projectbee@pusan.ac.kr))