

2024 WIT 창의 기술 경진대회

- 창의 기술 챌린지(Innovative Technology Challenge) -

I 목적

- 실용적 사례 발굴을 목적으로 건강한 생각이 살아있는 창의 인재 양성
- 혁신적 아이디어와 기술을 통한 창의적 발명품을 개발하고 최신 기술 발전 촉진
- 문제 해결과 실용적 응용을 통한 참가자들의 창의력 및 발명 능력 강화
- 경쟁과 협력을 통한 다양한 발명품을 비교 학습 및 팀워크와 협동의 중요성 이해

II 일정

구분	일시	내용
대회요강	2024. 8. 21. (수)	• http://wit-world.org
참가신청	2024. 8. 21. (수) ~ 2024. 10. 20. (일)	• 참가 신청서 및 제안서 제출 • forms.gle/QpNZkimL7ypVtJbN8 • wit202411@gmail.com
발명품 제출	2024. 10. 11. (금) ~ 2024. 10. 20. (일)	• 발명품 설명서, 제작 과정을 담은 동영상, 그리고 최종 제품 사진 또는 모형 • wit202411@gmail.com
대회 진행	2024. 11. 2. (토) ~ 2024. 11. 3. (일)	• 발명품 심사 진행
시상식	2024. 11. 3. (일)	• 대회 결과 선정된 시상팀에 대한 시상식 진행

III 팀 구성

- 최대 참가 인원 : 팀당 최대 4명
- 등급
 - 주니어: 2010년 11월 2일 이후 출생
 - 시니어: 2010년 11월 3일 이전 출생

IV 대회 방식

- 17개의 UN 지속가능발전목표 (17 UN Sustainable Development Goals)중에서 하나를

선택

- 이 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 구상하여 이에 대한 이론적인 배경과 솔루션을 제시해야 함

V 신청 방법 및 내용

- 각 팀은 구두 발표가 포함된 Youtube에 프레젠테이션 비디오를 제작하여 업로드 (최대 3분)
- 동영상에는 발명의 소프트웨어 및 하드웨어 구성 요소를 설명하고 작동 방식을 시연해야 함
- 실제 모델이나 프로토타입을 시연해야 할 수도 있고 이론적인 내용만 포함할 수도 있음
- 정해진 날까지 동영상 링크를 제목과 함께 이메일(wit202411@gmail.com)로 제출(WIT2024 혁신 기술 제출처 (단체명))
- WIT2024 행사 기간에는 제작한 발명품을 제시하고 프레젠테이션에는 심사위원들의 혁신의 수준, 기술 사용, 디자인 및 솔루션이 문제의 요구를 얼마나 잘 충족하는지에 답을 해야 함
- 학생들은 물, 불 또는 화학 물질과 같은 위험한 물질을 시연에 사용할 수 없음

VI 평가 기준

- 창의성 (25점)
 - 아이디어의 독창성, 참신성 및 창의적 접근 방식을 평가
- 문제 해결 능력 (25점)
 - 제시된 문제를 얼마나 효과적으로 해결하는지, 아이디어가 실제 문제에 어떻게 적용될 수 있는지를 평가
- 기술적 실행 가능성 (20점)
 - 아이디어를 실제로 구현할 수 있는지, 기술적으로 실현 가능한지를 평가
- 발표 및 커뮤니케이션 능력 (15점)
 - 아이디어를 명확하고 설득력 있게 전달할 수 있는지, 발표자의 커뮤니케이션 능력을 평가
- 사회적 영향 및 지속 가능성 (15점)
 - 아이디어가 사회적으로 긍정적인 영향을 미치는지, 환경적으로 지속 가능한지를 평가

VII 시상

구분	팀수	종류	대상
대상	1팀	상장	심사 결과 1팀
금상	1팀	상장	심사 결과 1팀
은상	2팀	상장	심사 결과 2팀
동상	3팀	상장	심사 결과 3팀
장려상	5팀	상장	심사 결과 5팀

VIII 특전

- 동상 이상 수상자들이 결과물에 대해 학술 논문 형식으로 제시한다면 Emerging Technologies and Applications(ISSN: 2207-3892)라는 학술지에 게재될 예정



- '[학생 심포지엄 샘플 논문](#)'을 참조하여 MS 워드 파일로 논문을 제작하여 제출
- 제작된 2024년 12월 15일까지 wit202411@gmail.com로 파일 제출

IX 유용한 정보

- 초보자
 - 이 분야에 심포지엄에 발표한 적이 없는 참가자를 위한 정보이며, 이 챌린지를 준비하는 방법은 다음과 같음
 - (1) 실생활의 간단한 문제를 해결할 수 있는 아이템을 탐색
 - (2) 참고로 17개의 UN 지속가능발전목표 (17 UN Sustainable Development Goals)에

서 문제를 찾아보시면 도움이 될 것임

- (3) 문제를 조사하여 왜, 어떻게, 무엇이 발생하는지에 대한 모든 측면을 명확하게 정의
- (4) 일부 기술이나 프로그래밍을 사용하여 새로운 방식으로 해결될 수 있는 문제의 부분을 찾음
- (5) 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출 (이미 존재하지만 이를 향상할 수 있는 다양한 유형의 기술이나 창의적인 솔루션 및/또는 이전에 식별한 요구 사항을 해결하는 좋은 솔루션을 제공할 수 있는 알고리즘 및 프로그래밍을 브레인스토밍)
- (6) 자신만의 솔루션을 구축하기 위해 이미 시장에 나와 있는 경쟁 아이디어를 확인하고 문서의 디자인 프로세스, 아이디어 변경, 사용하는 정보 출처에 대한 참조나 필요한 여러 요소를 반드시 확인
- (7) 연구 보고서를 준비하고 최종 솔루션의 연구, 아이디어 개발 및 사양을 포함한 내용을 평가 항목을 참고하여 명확하게 정리하여 보여줌

○ 경험자

- 연구 및 프레젠테이션 경험이 있는 경우 참가자들이 더 효과적으로 대회에 참가할 방법은 다음과 같음
 - (1) 해결하고자 하는 문제를 명확하게 정의하는데, 이미 개발된 솔루션이나 경쟁적인 아이디어에 대한 참조를 명확하게 제시해야 함
 - (2) 제안한 솔루션이 기존의 방식보다 우월함을 강조할 수 있는 내용을 찾아 비교하도록 함
 - (3) 참가자가 제안한 아이디어와 솔루션에 대한 보다 광범위한 평가를 포함하여 제한 사항과 강점을 자세히 살펴본 후 이를 개선할 방법을 탐구
 - (4) 통계나 그래프를 사용하여 실제 데이터 이용한 결과를 나타내어, 아이디어나 솔루션에 대한 추가 검증 내용을 명확하게 제공하도록 함

X

유의사항

- 제안한 솔루션에는 모델이나 프로토타입을 반드시 포함할 필요는 없음
- 그러나 모델이나 프로토타입이 있는 경우에는 프레젠테이션에 이와 관련된 비디오나 사진을 포함하면 됨
- 프레젠테이션 장소에는 모델이나 프로토타입을 시연할 수 있는 시설이 없다는 것을 인지하기 바람
- 만일, 최종 솔루션을 시연하고 싶으시면 “창의 기술 대회”에 참여하시면 됨.