

초등 해커톤

2024년

1 경기 개요

해커톤(HACKERTHON)은 '해킹'과 '마라톤'의 합성어로 한정된 시간내에 아이디어를 도출하고, 코딩을 통해 대회의 주제에 맞는 결과물을 만들어 내는 협업 프로젝트를 진행하는 종목이다. 참여 학생들은 피지컬 도구인 마이크로비트, 각종 센서 부품 등과 메이커 활동을 할 수 있도록 레고브릭 등을 제공 받게 된다. 이러한 물품들을 활용하여 창의적 결과물 구현과 결과물을 소개하는 파워포인트 작성 및 발표 과정을 토대로 심사를 받게 된다.

2 참가 대상

가. 참가 구분

초등부(3~6학년), 2~4인/1팀, 총 16팀(학교 연합 가능)

나. 대회당일 참가팀 준비물

- 노트북(코딩 및 파워포인트 작성 용도, 댓수 무관), 도시락

3 대회 규정

가. 주 제 : “00000000000000000000” 관련 주제

나. 노트북 컴퓨터 외의 해커톤 준비물은 대회 당일 주최측에서 제공

- 해커톤 제작용 준비물 : 마이크로비트 3대, 5핀 케이블 3개, 마이크로비트 확장보드(스피커 부착형) 3대, 서보모터 2개, 초음파센서 1개, 네오픽셀(8구) 1개, DC모터 1개, 토양 수분센서 1개, 배터리팩 3개, 연결 점퍼선, 레고 호환브릭 500pcs, 레고 블록판, 종이, 가위, 테이프 등

다. 운영방침

- 1) 참가팀은 2~4인 1팀으로 하며, 초등학교 16개팀으로 한다.
- 2) 아이디어, 계획, 구현의 과정을 팀별로 발표한다.(발표시간 3분, 질의응답 1분)
- 3) 경연 주제는 행사 당일 제시하고, 3가지 주제 중 1가지를 선택하여 구현한다.
※ 예) 우리 생활을 안전하게 해주는 스마트 수재해 예측시스템 서비스
'푸른 하늘', '푸른 부산'을 위한 스마트 환경 서비스
가족과 함께 행복한 스마트 케어 서비스
- 4) 경연 주제는 마이크로비트 및 각종 센서 부품 등을 활용하여 해결한다.
- 5) 경연 대회에서 필요한 준비물은 주최 측에서 제공한다.

- 6) 참가자는 주최측에서 제공한 준비물과 본인이 지참한 컴퓨터만을 이용해서 결과물을 만들고, 결과물을 소개하는 파워포인트를 제작한다.(발표양식은 주최측에서 제공 예정)
- 7) 팀을 도와주는 **멘토는 없으며 팀별 협력을 통해 스스로 문제를 해결한다.**
- 8) 심사 결과 발표는 대회 당일이 아닌 당사 홈페이지를 통해 공개 예정이다.

라. 대회 일정

시간	프로그램명	비고
09:30~10:00	■ 등록 및 오리엔테이션	
10:00~10:10	■ 해커톤 대회 주제 공개	
10:10~12:30	■ 팀별 기획 및 구현	실습
12:00~13:00	■ 중식	도시락 개별 지참하여 대회장 내에서 취식 ※대회장 상황에 따라 변경될 수 있음
13:00~15:00	■ 팀 별 아이디어 고도화	실습
15:00~16:00	■ 팀 별 발표 및 심사	팀당 3분 발표, 1분 질의 응답
16:00~16:30	■ 작품 외부 공개 및 폐회식	※발표 상황에 따라 시간이 조정될 수 있음.

마. 제한 사항

- 1) 본선 출품작은 미발표 순수 창작물이어야 하며, 학부모, 학교 지도교사 등의 지원을 받을 수 없음
- 2) 출품작이 심사기준과 완성도에 미치지 못할 경우, 입상 인원을 조정할 수 있음
- 3) 응모된 작품에 대한 저작권은 응모자에게 있으며, 부산시청 및 부산교육청은 수상작에 한하여 홈페이지에 게재 등 복제·배포할 수 있음. 단, 저작권, 초상권 침해 등으로 발생하는 법적 책임은 출품자에게 있음
- 4) 다음 결격사유가 발생한 경우 심사에서 제외되며, 수상작으로 선정된 경우라도 입상을 취소할 수 있음
 - 출품작이 타 공모전에서 수상작으로 선정된 적이 있는 경우
 - 대리작, 표절 또는 다른 작품과 매우 흡사한 경우
 - **경기 중 외부 멘토로부터 도움을 받은 경우(스마트폰 메시지를 활용한 소통 활동 엄금)**
- 5) 수상작은 향후 활용 과정에서 그 내용이 다소 수정될 수 있음
- 6) 본 대회에 참가신청서를 제출한 경우 위의 모든 내용에 동의하는 것으로 간주함