

[제2024-34호]

전통 기록문화 활용
대학생 콘텐츠 공모전

청춘 스토리타임파크에서 놀자!

제10회 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전

한국국학진흥원 인문융합본부

제10회 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모 안내

한국국학진흥원은 전통문화 창작소재를 활용한 창의적인 창작 콘텐츠를 발굴하기 위해 전국 대학(원)생을 대상으로 '전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전'을 개최합니다. 본 공모전은 교육형 공모전을 지향하며 전통문화 창작소재에 대한 이해를 넓히고, 공모전에 참여한 예비창작자의 창작 역량을 강화시켜 문화콘텐츠산업을 선도하는 콘텐츠 제작자로 재탄생시키기 위한 틀을 구축하고자 합니다.

1 공모개요

- 행사명: “청춘, 스토리테마파크에서 놀자!”
- 일 시: 2024년 4월 ~ 11월
- 대 상: 대학(원)생 (*박사과정 제외)
- 주 최: 문화체육관광부
- 주 관: 한국국학진흥원

2 공모내용

1. 공모내용

- 한국국학진흥원에서 서비스하고 있는 전통 소재를 활용한 콘텐츠 기획·아이디어 공모전으로, 영화·드라마·애니메이션·웹툰·만화·출판·공연·게임·전시·관광 등 문화콘텐츠로서 사업화가 가능한 콘텐츠 기획안 공모

2. 운영방향

- 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전은 1차 기획안 심사와 2차 면접 심사를 통해 최종 '8팀'을 선발하고, 선발된 팀은 약 5개월 동안 한국국학진흥원에서 제공하는 멘토교육을 받은 이후, 최종심사를 거쳐 수상팀(수상작)으로 결정됨

3. 세부내용

- 공모대상: 전국 대학(원)생 3~4명으로 구성된 팀(휴학생 및 8월 졸업예정자 포함/박사과정 제외)
- 접수기간: 2024. 4. 22. (월)~ 4.30 (화) 17:00 까지
- 접수방법: 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전 사이트(<https://story.ugyo.net>)에서 접수
- 공모부문: 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통 소재를 활용한 콘텐츠 기획·아이디어 공모
 - * 공모내용은 일정한 분야로 국한하지 않으나 다양한 분야의 참여를 유도하기 위하여, 선발 총8팀 중 4팀은 [스토리 분야] 영화, 드라마, 웹드라마 장르의 스토리 중심 기획안을 선정하며, 4팀은 [아이디어 분야] 1분

야 이외의 애니메이션, 웹툰, 웹소설, 만화, 방송, 출판, 공연, 게임, 다큐멘터리, 뮤지컬, 전시, 관광, 유튜브, 축제 등 아이디어 중심 기획안으로 선정.

○ **대상 기록자료:** 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통문화 창작 소재

[스토리테마파크(<https://story.ugyo.net>), 전통과 기록(<https://portal.ugyo.net>), 유교넷(<https://www.ugyo.net>) 등 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통문화 관련 사이트]

○ **시 상:** 총 2,300만원

구분	선정	지원내용	비고
대상	1팀	1,000만원	(문화체육관광부장관상)
최우수상	1팀	500만원	(한국국학진흥원장상)
우수상	2팀	팀당 200만원	(한국국학진흥원장상)
장려상(기획상, 열정상, 인기상, 피칭상)	4팀	팀당 100만원	(한국국학진흥원장상)
계	8팀	2,300만원	

* 심사결과에 따라 수상 팀이 없을 수도 있음

○ **심사기준**

가. 심사위원 구성 및 방법

- 문화콘텐츠 분야의 창작 및 제작 전문가 7명으로 구성
- 심사는 1차 기획안 심사와 2차 면접 심사로 진행
- 2차 면접 심사는 1차 기획안 심사에서 합격한 팀을 대상으로 함
 - * 면접심사에는 팀원 전체가 참여해 심사를 받아야 함
 - * 면접심사는 5분 구두발표, 10분 질의응답으로 진행 함
 - ※ 구두발표는 제출한 기획안에 관해 별도의 프리젠테이션 자료 없이 구두 발표로 진행함.
 - * 면접은 서울에서 진행하며, 면접 심사 시 발생하는 경비(교통비, 주차비 등)는 지급하지 않음

나. 심사기준

구분	내용
소재의 전문성	- 전통문화 창작소재(대상 기록자료)에 대한 이해와 해석이 충분 한가 - 전통문화 창작소재(대상 기록자료)의 의미와 가치가 반영된 기획인가
기획의 독창성	- 기획의 컨셉이 독창적이며, 참신하고 매력적인가 - 기획 의도 및 목적에 부합하는 소재 선정과 활용인가 - 콘텐츠의 내용(스토리)과 구성이 논리적이고, 개연성이 있는가 - 새로운 콘텐츠의 가능성을 추구하고 있는가
실현 가능성	- 작품으로 제작 및 사업화가 가능한 기획인가 - 기획의 실행 방안과 방법이 논리적이고, 현실적인가
팀워크	- 작품 기획의 의도와 내용을 논리적으로 전달하고 있는가 - 본 공모전의 목적과 취지를 충분히 이해하고 있는가 - 팀 역량 및 협업이 조화로운가

다. 심사일정 : 심사는 아래와 같이 진행하며, 일부 조정될 수 있음

기획안 접수	1차 서류 심사	1차 합격팀 발표	2차 면접 심사	2차 합격팀 발표
2024. 4. 22.(월) ~ 4. 30.(화)	2024. 5. 03.(금) ~ 5. 16.(목)	2024. 5. 20.(월)	2024. 5. 25.(토)	2024. 5. 27.(월)
공모전 사이트	-	공모전 사이트	장소 미정	공모전 사이트

○ 제출서류:

- 지원신청서 1부(별첨1)
- 콘텐츠 창작 기획안 1부(별첨2)
 - 기획서는 요약문 1쪽을 포함하여 10쪽 이내로 작성
 - A4 기준, 글씨체 휴먼명조·함초롱바탕, 글씨크기 11포인트, 줄간격 160%
- 제출 서류 파일명 형식 : 2024[지원서]_팀명_기획안제목.hwp, 2024[기획안]_팀명_기획안제목.hwp
 - ※ 모든 서류의 파일명은 띄어쓰기 하지 않음
- 제출 형식 및 분량을 지키지 않을 경우 심사 대상에서 제외될 수 있음
 - ※ HWP 파일 제출

지원자 확인 및 유의사항

가. 접수 시 유의사항

1. 타 공모전 및 유사 지원 사업 당선작은 응모 불가
2. 제출서류를 준수하여야하고, 이를 어길 경우 감점 처리할 수 있음
3. 접수된 기획안은 수정이 불가하며, 반환되지 않음
4. 이전 공모전의 멘토링 프로그램에 참여한 지원자는 응모 불가

나. 선발 시 지원내용

1. 각 분야 전문 창작자의 멘토교육 제공
2. 전통 창작소재 관련 현장 답사 및 창작교육 캠프 참여 기회 제공
3. 콘텐츠의 효과적인 전달과 설득의 기술 강화를 위한 피칭교육 제공
4. 최종심사 및 작품 프로모션 참가 기회 제공
5. 수상작 작품집 제작(PDF)

다. 선발 시 유의사항

1. 선발된 팀은 한국국학진흥원에서 지원하는 멘토링 프로그램에 적극적으로 참여해야 함.
(1) 한국국학진흥원에서 제공하는 멘토링 프로그램은 다음과 같다.

※ 오리엔테이션(1회), 담임멘토 교육(8회), 교육캠프(1회), 피칭교육(2회), 최종심사(프로모션)

〈2024년도 멘토링 프로그램 및 공모전 진행 일정〉

멘토링		
오리엔테이션	2024. 6. 28(금) ~ 6. 30(일) (2박3일)	장소: 안동
담임멘토 교육	2024. 6. 28(금) ~ 11. 9(토)	멘토 별로 진행 (1멘토 1팀 담당)
교육캠프	2024. 8. 7(수) ~ 8. 9(금) (2박3일)	장소: 미정
최종기획서 제출(1차)	2024. 9. 13(금)	
피칭교육	2024. 9. 20(금) ~ 9. 22(일) (1일 2-3팀) 2024. 10. 25(금) ~ 10. 27(일) (1일 2-3팀)	장소: 미정 팀별 2회
최종기획서(보완) 제출	2024. 10. 11(금)	
최종심사 및 시상		
최종기획서 심사	2024. 10. 18(금) ~ 10. 31(목)	
최종심사 피칭 리허설	2024. 11. 8(금)	장소: 미정
최종심사 및 시상	2024. 11. 9(토)	장소: 미정

- (2) 본 공모전에서 선발된 팀은 공모전 진행과 관련한 모든 일정에 차질 없이 참여해야 한다.
- (3) 선발된 팀의 팀원은 공모전 진행 일정에 전원이 함께 참석해야 한다.
- (4) (1)에서 제공하는 프로그램 이외에도 공모전 진행 및 멘토교육에 필요한 일정에 적극 협조해야 한다.
- (5) (1)에서 제공한 프로그램에 2회 이상 불참할 경우(개인별 적용), 공모전 운영위원회의 평가에 따라 탈락할 수 있다.

2. 선발된 팀은 최초 구성된 팀원으로 팀을 유지해야 함.

- (1) 팀원은 3인 이상 4인 이하로 구성해야 한다.
- (2) 팀원의 중도 하차 및 탈락으로 팀원 결원이 발생시, 공모전 운영위원회의 평가에 따라 유지 및 해체한다.
(단, 팀원은 최소 2인 이상으로 유지되어야 한다)

라. 멘토교육 및 운영

1. 선발된 팀은 멘토교육을 성실히 받아 기획안의 완성도를 높여 최종 심사를 준비해야 함.

- (1) 멘토는 각 팀을 전담 지도하는 '담임멘토', 기획안의 효과적인 전달과 스피치 기술을 교육하는 '피칭멘토', 역사 및 전통소재의 자문을 담당하는 '역사멘토'로 구성한다.
- (2) 담임멘토는 선정 팀의 기획안을 심화·발전시킬 수 있는 전문 창작자로 구성한다.
- (3) 담임멘토는 공모전 기간 동안(6월~11월) 교육을 진행하며, 직접 면담 교육을 8회 이상 진행한다.
- (4) 담임멘토는 기관에서 제시한 기본적인 사항을 반영하여 계획된 교육 방침에 따라 교육을 운영한다.
 - ① 담임멘토의 교육방침 및 내용은 기관과 공유한다.
 - ② 멘토와 멘티는 오리엔테이션을 통해 팀 기획안의 발전 방향 및 목표를 설정 한다.
 - ③ 8회의 교육일정과 단계별 교육 과정을 계획하고 추진한다.
- (5) '역사멘토'의 교육은 '오리엔테이션'과 '교육캠프'에서 진행되며, 전문멘토에게는 멘토링 기간 동안 수시로 자문을 받을 수 있다.
- (6) '피칭멘토'의 교육은 팀별 '피칭교육'으로 진행되며 팀당 2회로 별도 진행된다.

마. 최종심사

1. 최종심사는 단순히 수상작 선정에 의미를 두지 않고 팀의 성장 과정과 창의적인 결과 전달에 중점을 둔 '프로모션' 형태로 진행됨.

- (1) 최종심사의 프로모션 방식은 피칭(pitching)으로 이루어진다.
- (2) 피칭(pitching)은 문화산업 현장에서 작가들이 제작자들을 상대로 작가의 역량과 작품을 설명하는 방식으로, 팀별 15분 정도의 기획안 퍼포먼스 및 프레젠테이션의 피칭으로 최종심사를 받는다.

2. 최종심사는 멘토교육 이행 여부를 평가하는 '내부심사'와 최종 기획안 및 그 내용을 평가하는 '외부심사'로 구성함.

- (1) 내부심사는 공모전 주관 기관 담당자가 멘토교육 과정 전반을 평가한다.

(2) 외부심사는 전문심사위원이 최종 기획안 및 피칭(퍼포먼스와 프레젠테이션)을 평가한다.

바. 저작권 및 의무

1. 수상작의 저작권(저작인격권과 저작재산권)은 수상자에게 있다.
2. 수상자는 수상작이 활용되거나 제작 계약 시, 주관기관에 그 사실을 알려야 하며, '한국국학진흥원 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전 수상작'을 바탕으로 제작되었음을 명시한다.

○ 주최: 문화체육관광부 / 주관: 한국국학진흥원

○ 문의: 한국국학진흥원 인문융합본부 전화 (054-851-0856) / 이메일 story@koreastudy.or.kr

※ 본 공모전 참여를 희망하는 학생은 상기의 내용과 일정을 자세히 확인하고, 지원해주시기 바랍니다.