



Imagine Cup 2007 공식 경진가이드라인 및 설명서

전세계 학생들을 대상으로 개최되는 소프트웨어 기술 월드컵인 Imagine Cup 에 참가한 여러분들을 환영합니다. 5 회를 맞이한 Imagine Cup 2007 은 2006 년 11 월을 시작으로 2007 년 8 월 세계대회가 있기까지 전세계의 젊은 리더들의 축제의 장이 될 것입니다. 특히 Imagine Cup 2007 세계대회는 2007 년 8 월 대한민국 서울에서 개최됩니다. 전세계를 대표하는 각국의 대표 학생들이 서울에 모여 서로의 실력을 견주는 자리가 될 것이며, 세계의 학생들에게 한국인의 우수성과 한국의 위상을 과시하는 기회가 될 것입니다.

본 문서는 Imagine Cup 2007 에 대한 자세한 안내를 위하여 작성되었으며, 각 경진부분별 상세 정보를 담고 있습니다. Imagine Cup 2007 은 총 9 개 부분의 경진이 이루어 집니다.

- 기술솔루션 부문
 - 소프트웨어 설계
 - 임베디드 개발
 - 웹 개발
- 기량경진부문
 - 프로젝트 호시미 프로그래밍 대결
 - 정보기술 (Information Technology)
 - 알고리즘
- 디지털아트부문
 - 단편영화
 - 사진
 - 인터페이스 설계

각 경진 내용을 살펴보고 경진에서 우수한 성적을 거둘 수 있도록 최선을 다해주시기를 바랍니다.

Imagine Cup 2007 공식 홈페이지: <http://www.imaginecup.com>
<http://www.microsoft.com/korea/imaginecup>



목차

Imagine Cup 2007 공식 경진가이드라인 및 설명서	1
목차	3
Imagine Cup 2007 참가신청	5
소프트웨어 설계(Software Design)	5
소프트웨어 설계이외 경진 부문	5
기술 솔루션 부문(Technology Solutions)	6
소프트웨어 설계(Software Design)	6
일반 사항	6
필수 항목	6
선택 항목	7
제출물	7
일정	7
심사 기준	7
시상 및 최종 상금	8
임베디드 개발(Embedded Development)	9
일반 사항	9
필수 항목	9
제출물	10
일정	10
심사기준 및 채점 시스템	10
최종 상금	11
웹 개발(Web Development)	12
일반 사항	12
필수 항목	12
제출물	12
일정	12
심사항목.....	13
최종 상금	13
기량 경진 부분	14
프로젝트 호시미 프로그래밍 대결	14
일반 사항	14
필수 항목	14
제출물	14
일정	14
심사 항목	15
최종 상금	15
정보기술(Information Technology)	16
일반 사항	16
제출물	16

일정	16
심사 항목	16
최종 상금	17
알고리즘(Algorithm)	18
일반 사항	18
필수 항목	18
제출물	18
일정	18
최종 상금	19
디지털 아트 부문	20
단편영화(Short Film)	20
일반 사항	20
필수 항목	20
제출물	20
일정	20
심사항목	21
최종 상금	21
인터페이스 설계(Interface Design)	22
일반 사항	22
필수 항목	22
제출물	22
일정	23
심사항목	23
최종 상금	23
사진(Photography)	24
일반 사항	24
제출물	24
일정	24
심사항목	24
최종 상금	25

Imagine Cup 2007 참가신청

소프트웨어 설계(Software Design)

소프트웨어 설계는 한국대표 선발전을 거쳐 선발된 한국대표팀이 세계대회에 참가하여, 전세계의 각국 대표 학생들과 세계대회에서 경진을 벌이게 됩니다. 다음의 방법을 잘 숙지하셔서 참가 신청을 해주시기 바랍니다.

- 1 단계: <http://www.imaginecup.com> 에 온라인 등록
- 2 단계: <http://www.microsoft.com/korea/imaginecup> 사이트에서 참가신청서 양식 다운로드 후 작성하여 제출
- 3 단계: <http://www.microsoft.com/korea/imaginecup> 사이트에서 제안서 양식 다운로드 후 작성하여 2006년 12월 31일까지 제출

소프트웨어 설계 이외 경진 부문

소프트웨어 설계를 제외한 나머지 8개 부문(임베디드 개발, 웹 개발, 알고리즘, IT, 프로젝트 호시미 프로그래밍 대결, 사진, 단편영화, 인터페이스 디자인)은 <http://www.imaginecup.com> 에 참가신청을 완료하시면 됩니다.

기술 솔루션 부문(Technology Solutions)

소프트웨어 설계(Software Design)

소프트웨어 설계는 전세계 학생들이 소프트웨어 기술을 사용하여 그들이 가장 도전적인 과제라고 생각하는 문제에 대한 해결책을 제시하며 서로의 창의력과 기술력을 겨루는 경진 부문입니다. Imagine Cup 에서 제시한 주제를 바탕으로, 참가자들은 창의적이고, 현실적이며, 유용한 소프트웨어 응용 프로그램을 제출하여야 합니다. Microsoft 의 개발도구와 기술을 사용하여, 경진 참가자들은 각자의 아이디어, 지적 호기심, 재능을 최대한 발휘하여 새로운 소프트웨어 응용 프로그램을 제작하여야 합니다. 참가자들은 .NET Framework 와 Windows 플랫폼 위에서 이러한 혁신을 보여주어야 합니다. 본 경진 부문에서 학생들은 그들의 아이디어를 착안해 내고 연구하여 세상을 바꿀 응용 프로그램을 만들어 냅니다. 이 부문의 이전 수상자들은 창업을 하거나, 선도 기업에 입사하거나, 그들의 작품을 소속 학교의 교과과정의 일부로 제공해 왔습니다.

일반 사항

- 참가자는 교육인적자원부에 등록되어 있는 공식적인 교육기관에 소속되어 있는 학생이어야 함(휴학생도 참가자격이 있음)
- 대학원생의 경우 석사과정 학생은 참가자격이 있음(박사과정 학생은 참가자격 없음)
- 1 팀은 최대 4 명으로 구성
- 각 팀은 1 명의 멘토(지도교수, 지도교사, 선배 등 조언과 도움을 받을 수 있는 사람)를 선정할 수 있음(선택 사항이지만 적극 권장함)
- 팀원은 서로 다른 학교, 또는 서로 다른 국적일 수 있음
- 주제: Imagine a world where *“technology enables a better education for all”*
- 전체 참가팀 중, 1 회전 제출물을 평가하여 최종 30 팀이 2 회전 참가자격을 획득하며, 2 회전 제출물을 평가하여 최종 12 팀이 3 회전 참가자격을 획득하게 됨
- 한국대표팀은 3 회전 참가자격을 획득한 최종 12 팀의 경진을 통해 선발되며, 대학부와 고등부가 나뉘어서 진행되고, 대학부와 고등부를 포함하여 최종 1 개 팀이 세계대회 참가자격을 획득하게 됨
- 참가신청서 및 1 회전 제출물은 <http://www.microsoft.com/korea/imaginecup> 사이트에서 제공하는 지정 양식을 사용하여야 함

필수 항목

- 자체 개발한 1 개 이상의 웹 서비스가 제공되어야 함
- .NET Framework 2.0 또는 그 이후 버전을 기반으로 해야 함
- Visual Studio 제품군 (Express, Standard, 또는 Team System)으로 개발되어야 함

선택 항목

- 모바일 장비
- .NET Compact Framework
- ASP.NET
- SQL Server
- Imagine Cup 후원 업체가 제공하는 리소스

제출물

대학부

- 1 회전: 신청서 및 제안서(지정된 형식의 파워포인트 파일) 제출
(<http://www.microsoft.com/korea/imaginecup> 사이트 참조)
- 2 회전: 제안서 구두 발표
- 3 회전: 프로토타입 제출

고등부

- 1 회전: 제안서(지정된 형식의 파워포인트 파일) 제출
(<http://www.microsoft.com/korea/imaginecup> 사이트 참조)
- 2 회전: 제안서 구두 발표
- 3 회전: 프로토타입 제출

일정

<대학부 및 고등부>

- 11 월 1 일 – 등록 및 경진 개시
 - 12 월 31 일 – 1 회전 제출물 마감
 - 1 월 5 일 – 2 회전 참가자 발표
 - 1 월 13 일 – 2 회전 참가자 경진
 - 1 월 16 일 – 3 회전 참가자 발표
 - 2 월 16 일 – 3 회전 참가자 제출물 마감
 - 2 월 24 일 – 한국대표선발전
 - 8 월 – 세계대회
- (일정은 변동될 수 있으며, 변동된 일정은 참가자들에게 개별 통지함)

심사 기준

- **문제 정의(15%)** – 제시된 문제의 난이도와 정의된 내용
- **설계 (60%)** – 다음 사항이 고려됩니다:
 - 혁신 – 전혀 새로운 문제에 대한 접근 또는 기존 문제에 대한 새로운 방식의 접근.

- 영향력 - 광범위한 다수의 사람들에게 영향을 주는가 또는 소규모 사람들에게 아주 깊은 영향을 주는가.
- 효과성 - 제기된 문제를 실제로 얼마나 해결하는가.
- 사용자 경험 - 인터페이스는 직관적이고, 사용이 편리하며 사용자 친화적인가?
- **개발(15%)** - 문제가 적절한 논리 단위와 모듈로 나누어져 있으며 잘 짜여진 시스템 구성인가, 기술면에서 혁신적인가. 향후 발전 및 확장 가능성이 있는가.
- **발표(10%)** - 프로젝트의 배경과 내용, 아이디어의 창조성 및 시스템 작동의 핵심 사항, 적절한 데모시연, 심사위원들의 질문에 대한 적절한 답변.

시상 및 최종 상금

<한국대표선발전>

구분	대학부	고등부
1 등	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 300 만원 	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 200 만원
2 등	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 200 만원 	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 100 만원
3 등	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 100 만원 	<ul style="list-style-type: none"> • 상장과 상패 • 상금 50 만원

- 대학부 1 등팀과 고등부 1 등팀 중 최종 1 개팀이 세계대회에 한국대표로 선발됨
- 한국대표로 선발된 팀은 세계대회에 참가하는 모든 경비를 한국마이크로소프트가 지원하며, 미국 본사 방문/탐방 기회와 관련 경비를 지원받게 됨
- 한국대표로 선발된 팀원은 본인이 희망하고 한국마이크로소프트가 정하는 기준에 부합할 경우 인턴쉽 기회도 갖게 됨

<세계대회>

- 1 등 \$25,000
- 2 등 \$15,000
- 3 등 \$10,000

임베디드 개발(Embedded Development)

각종 장비(device)들이 점점 소형화되고 보다 더 휴대하기 편해지면서 우리의 일상 생활에 커다란 영향을 주고 있습니다. 여기에 자신만의 임베디드 장비를 개발하여 자신의 창조성을 널리 알리고 세상을 변화시킬 수 있는 기회가 있습니다. 이전에 “Windows Embedded Student Challenge”로 알려져 있던 본 경진부문은, 데스크톱을 벗어나서 서로의 창조성을 견주고, Windows CE 와 제공되는 하드웨어를 사용하여 완전한 하드웨어와 소프트웨어 솔루션을 구현하는 능력을 견주는 부문입니다. 3 명 또는 4 명으로 팀을 구성하고 한 명의 멘토(mentor)와 함께 세상의 난제들을 해결할 수 있는 장비의 시제품을 만들어 보십시오. 진정한 혁신을 가져올 능력을 과시하며 전세계에서 모인 학생들과 겨루어 보십시오. 이전의 수상자들처럼 창업의 기회로 삼거나 미래의 경력을 위한 좋은 시작점으로 활용할 수도 있습니다.

일반 사항

- 3 명 또는 4 명의 팀원
- 1 명의 멘토(mentor 또는 지도교수)
- 팀원들은 모두 동일한 학교의 학생이어야 함
- 주제: *Imagine a world where “technology enables a better education for all”*
- 200 개 팀이 2 회전에 진출함
- 15 팀이 세계대회에 참가자격을 획득함
- 모든 발표자료와 제출 문서들은 영문으로 작성되어야 함

필수 항목

- Windows Embedded CE 6.0 운영체제 이미지를 구성하고, 구축하고, 디버깅하고, 배포해야 함. 사전 설치된 Windows CE 이미지 상에서 애플리케이션을 개발하면 안됨. 각 팀은 Platform Builder, 즉 Windows CE IDE 를 사용하여 각자의 프로젝트에 적합한 이미지를 구축해야 함.
- Windows CE 이미지 상에서 애플리케이션을 개발할 것
- “ebox-2300”(<http://www.embeddedpc.net/ebox2300.htm>) 이 최종 목표 하드웨어임
- 2 회전 참가자격을 획득한 모든 팀에는 ebox-2300 이 제공됨)
- 모든 프로젝트는 Imagine Cup 2007 과 함께 시작되고 종료되어야 함. Imagine Cup 2007 이 시작되기 전에 만들었던 또는 존재하는 하드웨어, 소프트웨어는 본 경진에 제출될 수 없음
- 본 경진 주제를 고려할 때, 제출되는 솔루션은 경제적인 비용을 감안하는 것이 유리할 것임

제출물

- 중간 보고서
- 최종 보고서
- 세계대회 – 구두 발표와 프로젝트 데모가 포함됨

일정

- 9월 1일 – 등록 개시
- 11월 15일 – 경진 개시
- 2월 15일 – 1회전 종료
- 3월 8일 – 2회전 개시
- 5월 11일 – 2회전 종료
- 6월 8일 – 세계대회 최종결선 참가자 발표
- 8월 – 세계대회

심사기준 및 채점 시스템

1회전 & 2회전 – 심사 기준은 다음과 같습니다:

- 독창성 및 창조성(25%): 프로젝트는 독창적이며 창조적이어야 합니다. 아이디어 자체도 창조적이어야 하지만, 기술의 사용 역시 창조적이어야 합니다.
- 적합성(25%): 프로젝트는 경진 주제에 적합하여야 하고 지역사회 또는 프로젝트가 대상으로 하는 특정 집단에 큰 영향을 줄 수 있어야 합니다. 프로젝트는 경진 요구조건을 만족하는 소프트웨어와 하드웨어의 복합물이어야 합니다.
- 현실성 및 분석력(25%): 프로젝트는 대상 문제가 잘 연구되고 분석되었음을 보여주어야 합니다. 프로젝트는 대상 문제에 대한 현실성 있는 해결책이어야 하고 경제적으로 제작되어 사용될 수 있어야 합니다. 팀은 여러 가지 조건을 고려하여 최상의 선택을 해야 하고, 사용자 경험(Experience)에 대한 고려를 해야 합니다.
- 계획 및 팀워크(15%): 보고서에는 팀이 현실성 있는 계획과 전략을 세웠음이 제시되어야 합니다. 팀은 프로젝트 계획과 수행해야 할 주요 과업들을 제시하여야 합니다. 프로젝트는 팀 기반 작업의 증거를 제시하여야 합니다. 팀원 각자의 역할이 고려되어야 하고 팀원들간의 작업이 잘 배분되어야 합니다.
- 보고서의 품질(10%): 보고서는 요구된 세션을 모두 포함하여야 하고 포괄적이어야 하며, 전문성을 보여야 합니다.

최종 상금

- 1 등 \$8,000
- 2 등 \$4,000
- 3 등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.



웹 개발(Web Development)

웹은 사람들이 정보를 획득하고, 배우고, 조직하는 방법을 재정립하였습니다. 사람들은 이제 더 많은 아이디어, 지적 호기심, 화제들에 접근할 수 있는 끝없는 기회를 갖게 되었습니다. 본 경진 부문은 학생들에게 ASP.NET 과 관련기술들을 사용하여 사람들을 위한 혁신적인 교육 사이트를 만들기를 요청합니다. 웹은 전혀 새로운 영역의 교육적 가능성을 열어 줍니다. 탐구하고 변화시키고 여러분의 것으로 만드십시오.

일반 사항

- 최대 4 명의 팀원
- 주제: Imagine a world where “*technology enables a better education for all*”
- 30 개 팀이 2 회전에 진출
- 최종 6 개 팀이 세계대회에 진출
- 세계대회에서 사용되는 발표자료와 문서들은 영어로 작성되어야 합니다.

필수 항목

- 자체 개발한 1 개 이상의 웹 서비스가 제공되어야 함
- .NET Framework 2.0 또는 그 이후 버전을 기반으로 해야 함
- Visual Studio 제품군 (Express, Standard, 또는 Team System)으로 개발되어야 함

제출물

1 회전

- 기술 개요를 담은 프로젝트 요약서(5 페이지 내외, 영어로 작성)

2 회전

- 웹사이트 (ASP.NET 으로 개발된 백엔드 컴포넌트가 있어야 함)

3 회전

- 24 시간 현장 경진

일정

- 9 월 1 일 - 등록 개시
- 11 월 15 일 - 경진 개시
- 3 월 1 일 - 1 회전 종료
- 3 월 22 일 - 2 회전 개시
- 5 월 11 일 - 2 회전 종료
- 6 월 8 일 - 세계대회 최종결선 참가자 발표

- 8 월 - 세계대회

심사항목

1 회전

- 50% 문제 정의 및 제시
- 50% 구현 계획

2 회전

- 40% 웹사이트의 교육적 가치
- 30% 웹사이트의 사용자 경험
- 30% ASP.NET 의 사용

최종 상금

- 1 등 \$8,000
- 2 등 \$4,000
- 3 등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.

imagine X cup™

기량 경진 부분

프로젝트 호시미 프로그래밍 대결

당신이 한 사람, 도시, 또는 한 국가를 구할 수 있는 유일한 사람이며, 당신의 전략과 프로그래밍 기술을 이용하여 그 일을 완수하여야 한다고 상상해 보십시오. 프로젝트 호시미 프로그래밍 대결 부문은 호시미(Hoshimi) 교수와 그의 충성스런 일원인 과학자들과 프로그래머들에 관한 삶과 죽음의 환타지 속으로 안내합니다. 비주얼 게이밍 부문은 배경 이야기, 코믹한 그래픽, 프로그래머의 기술을 견주는 실제적인 도전과제를 제공하며, 참가자들은 온라인으로 직접적으로 전세계의 참가자들과 경쟁하게 되며 가장 빠른 프로그램으로 임무를 완수하는 사람이 승리를 하게 됩니다. 프로젝트 호시미 프로그래밍 대결 부문에서 여러분들은 서로 다른 임무를 수행하는 다양한 캐릭터들의 활동과 전략을 구성하는 코드를 작성하게 됩니다. 경기 과정을 가상 3D 환경을 통해 볼 수 있기 때문에 만드는 재미뿐 아니라 보는 재미도 있습니다.

일반 사항

- 최대 2 명의 팀원
- 주제: Imagine a world where “*technology enables a better education for all*”
- 최종 6 개 팀이 세계대회에 진출

필수 항목

- .NET 언어(C#, VB .NET, etc.)를 사용하여 코딩해야 함

제출물

- 1 회전
 - 1 회전 SDK 로 컴파일된 .dll 파일을 제출
- 2 회전
 - 2 회전 SDK 로 컴파일된 .dll 파일을 제출
- 3 회전
 - 24 시간 현장 경진

일정

- 9 월 1 일 - 등록 개시
- 11 월 15 일 - 경진 개시
- 3 월 1 일 - 1 회전 종료
- 3 월 22 일 - 2 회전 개시

- 5월 11일 - 2회전 종료
- 6월 8일 - 세계대회 최종결선 참가자 발표
- 8월 - 세계대회

심사 항목

1회전

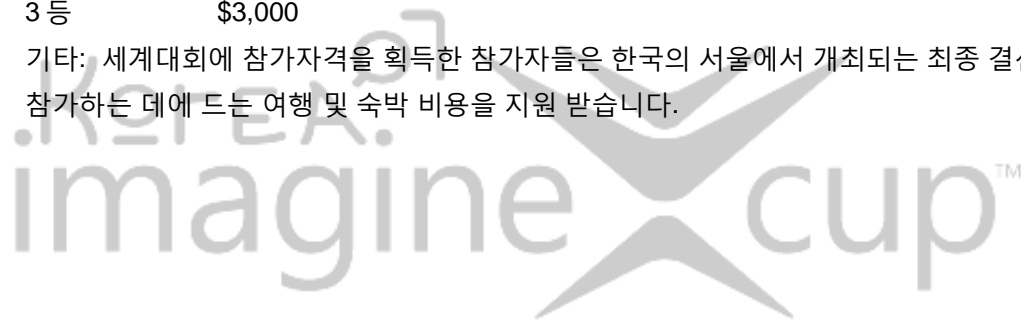
- 일정 기준을 만족한 모든 참가자들은 2회전 진출

2회전

- 모든 경진 참가자들은 각 나라별로 경쟁하여 상위 3개팀 선발. 각 국가의 대표 3개팀이 경쟁하여 최상위 6개 팀이 세계대회에 진출

최종 상금

- 1등 \$8,000
- 2등 \$4,000
- 3등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.



정보기술(Information Technology)

정보기술 부문은 IT 시스템을 효과적이고, 기능적이며, 보다 안전하고 안정적으로 개발하고, 전개하고, 유지관리하는 데에 필요한 기술과 과학을 겨루는 부문입니다. 대부분의 경우 IT 전문가들은 기본적인 도구와 기술을 사용하여 사용자의 요구를 해결하고, 모든 부문이 잘 조화되고 운영되도록 환경 구성하는 방법을 잘 알고 있어야 합니다. 또한 시스템의 처리 한계를 잘 알고 있어야 합니다. 이것은 모든 커피숍, 사무환경, 대학, 또는 음식점에서 조차도, 성공적으로 운영하기 위해서는 공통적으로 필요한 필수기술들입니다. 정보기술 부문에서는 학생들에게 네트워크, 데이터베이스, 서버를 다루는 데에 뿐 아니라 IT 환경에서 분석하고 의사 결정하는 부문에 이르기까지의 숙련된 능력을 요구합니다.

일반 사항

- 개인별 경진
- 500여명의 참가자가 2회전에 진출하게 됨
- 최종 6명이 세계대회에 참가

제출물

1회전

- 온라인 퀴즈

2회전

- 사례 연구(Case Study) 제출

3회전

- 24시간 현장 경진

일정

- 9월 1일 - 등록 개시
- 11월 15일 - 경진 개시
- 3월 1일 - 1회전 종료
- 3월 22일 - 2회전 개시
- 5월 11일 - 2회전 종료
- 6월 8일 - 세계대회 최종결선 참가자 발표
- 8월 - 세계대회

심사 항목

1회전

- 각 국가별로 상위 5명이 2회전 진출

2 회전

- 제출된 사례 연구의 점수와 조합하여 평가

최종 상금

- 1 등 \$8,000
- 2 등 \$4,000
- 3 등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.



알고리즘(Algorithm)

알고리즘 부문은 개인의 문제 해결능력을 견주는 경진부문입니다. 적절한 알고리즘의 발견 및 사용, 현명한 구현 및 적용이 필요한 사항들입니다. 프로세서의 한계와 저장용량의 한계는 늘상적으로 부딪칠 수 있는 문제이기 때문에 이러한 기술은 필수적입니다. 이러한 기술을 바탕으로 우리는 인간 유전자를 해석하거나, 네트워크를 통해 수백만 개의 패킷을 라우팅시키거나, 전체 인터넷을 검색하는 등의 상상할 수 없는 일들을 시도할 수 있게 됩니다. 알고리즘 부문은 경진 참가자들에게 두뇌를 괴롭히는 난제, 도전적인 코딩 과제, 알고리즘 퍼즐 등 일련의 문제들을 해결하도록 요구할 것입니다.

일반 사항

- 개인별 경진
- 2회전은 코딩 과제 도전
- 200 명이 2회전에 진출
- 최종 6 명이 세계대회에 참가

필수 항목

- .NET 언어(C#, VB .NET 등)를 사용하여 코딩

제출물

1회전

- 온라인 퀴즈 해결

2회전

- .NET 언어(C#, VB .NET 등) 제품군을 사용하여 일련의 문제(네트워크를 통한 효과적인 라우팅, 텍스트 파싱 등)를 포함한 프로젝트 시작 파일로 구성된 도전 과제 완료
- 소스코드와 컴파일된 바이너리 파일을 제출

3회전

- 24시간 현장 경진

일정

- 9월 1일 - 등록 개시
- 11월 15일 - 경진 개시
- 3월 1일 - 1회전 종료
- 3월 22일 - 2회전 개시
- 5월 11일 - 2회전 종료
- 6월 8일 - 세계대회 최종결선 참가자 발표

- 8월 - 세계대회

최종 상금

- 1등 \$8,000
- 2등 \$4,000
- 3등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.



디지털 아트 부문

단편영화(Short Film)

단편영화 부문은 이야기를 전개하는 예술 및 과학을 견줍니다. 경진 참가자들은 Imagine Cup의 주제에 대한 그들의 견해를 표현하여야 하며, 미디어를 이용하여 자신들을 표현하여야 합니다. 컨셉과 스토리보드에서 영화제작 및 편집에 이르기까지, 참가자들은 이 모든 것을 다룰 수 있어야 하며 청중을 감동시켜야 합니다. 독창적인 해석과 창조성이 요구되며, 디지털 매체를 통한 이야기 전개, 강력한 목적과 의미가 담겨야 합니다. 재능 있고 역량 있는, 미래의 영화제작자들은 도전해 보십시오.

일반 사항

- 최대 4 명의 팀원
- 주제: *“technology enables a better education for all”*
- 필름의 컨셉은 수정될 수 있음 - 1 회전에서는 이야기 자체만으로 평가하지는 않음
- 최대 30 팀이 1 회전에 진출, 30 팀은 커뮤니티의 투표에 의해 선출됨
- 최종 6 개 팀이 세계대회에 진출

필수 항목

1 회전

- 영어로 된 500 단어 이하의 요약서
- 스토리보드는 Microsoft 파워포인트 또는 jpeg, gif 등 표준 이미지 포맷을 사용해야 하며 25MB 이하 크기여야 함

2 회전

- 단편영화(표준 코덱이 설치된 Windows Media 플레이어에서 재생이 되어야 하며, 압축 시 200MB 이하, 상영은 15 분이어야 함)

제출물

1 회전 – 요약서, 디지털 스토리보드

2 회전 – 영화 및 영화 설명서

3 회전 – 36 시간 현장 경진

일정

- 9 월 1 일 – 등록 개시
- 11 월 15 일 – 경진 개시

- 3월 1일 - 1회전 종료
- 3월 22일 - 2회전 개시
- 5월 11일 - 2회전 종료
- 6월 8일 - 세계대회 최종결선 참가자 발표
- 8월 - 세계대회

심사항목

1회전

- 50% 이야기 아이디어(요약서 및 스토리보드)
- 50% 표현력/예술적 효과(스토리보드)

2회전

- 50% 스토리
- 50% 기술 또는 기교

3회전

- 60% 2회전의 점수
- 40% 36시간 현장 경진

최종 상금

- 1등 \$8,000
- 2등 \$4,000
- 3등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.

인터페이스 설계(Interface Design)

창조성, 혁신적인 아이디어, 사용 편의성, 이 3 개 요소가 소프트웨어 또는 웹 응용 프로그램의 사용자들에게 함께 제공될 때, 그것은 진정한 마술이 됩니다. 디자이너와 개발자들은 훌륭하게 설계된 사용자 인터페이스를 제작해 냈으로써 새로운 경험을 제공하거나 기존의 사고를 깨뜨리기도 합니다. 인터페이스 설계 부문은 전세계의 디자이너들에게 고유하고 미래지향적이며 유용하고 경쟁력 있는 사용자 인터페이스를 제작하도록 요청합니다. 참가자들은 Imagine Cup의 주제와 관련하여 꿈의 애플리케이션을 만들고, 그들의 기술이 그러한 애플리케이션을 실생활에 적용시키는 지를 보여주어야 합니다. 창조적이고 미래지향적인 혁신적 인터페이스가 목표입니다. 전통적인 사용자 인터페이스에서 벗어나십시오. 컴퓨터 앞에서 사람들이 행동하는 방식을 재고해보십시오.

일반 사항

- 최대 2 명의 팀원
- 애플리케이션을 위한 경쟁력 있고 창조적인 사용자 인터페이스 제작
- 최대 30 팀이 2 회전 진출
- 최종 6 팀이 세계대회 참가

필수 항목

1 회전

- 영어로 된, 250 단어 이하의 요약서
- 스토리보드는 25MB 이하여야 하고, Microsoft 파워포인트 또는 jpeg, gif 등과 같은 표준 이미지 포맷을 사용하여야 하며, 원본 그래픽 소스 파일이 함께 포함되어 있어야 함

2 회전

- Microsoft Windows 플랫폼에서 작동되고, Microsoft 의 현존 또는 신기술을 사용하여 제작된 사용자 인터페이스의 컨셉과 인터랙티브한 작동을 보여줄 수 있는 작동되는 프로토타입

제출물

1 회전

- 요약서 (영어, 250 단어 이하)
- 스토리보드는 25MB 이하이어야 함. 참가자들은 파워포인트 또는 HTML 과 같은 프리젠테이션 프레임워크로 된 스토리보드를 제출해야 함. 프리젠테이션은 최대 1280 x 800 픽셀 크기의 PNG 포맷의 이미지들을 포함해야 함. 디자인의 전체과정(스케치에서부터 컨셉/구성 및 최종 이미지까지)을 볼 수 있는 서로 다른 이미지들의 조합을 권장함.

- 그래픽 소스 파일(.xpr 등)을 포함한 모든 파일은 한 개의 압축 .zip 파일로 웹사이트에 제출되어야 함.

2 회전

- Microsoft Windows 플랫폼에서 작동되고, Microsoft 의 현존 또는 신기술을 사용하여 제작된 사용자 인터페이스의 컨셉과 인터랙티브한 작동을 보여줄 수 있는 작동되는 프로토타입

3 회전

- 24 시간 현장 경진

일정

- 9월 1 일 - 등록 개시
- 11월 15 일 - 경진 개시
- 3월 1 일 - 1 회전 종료
- 3월 22 일 - 2 회전 개시
- 5월 11 일 - 2 회전 종료
- 6월 8 일 - 세계대회 진출자 발표
- 8월 - 세계대회

심사항목

1 회전

- 50% 인터페이스/상호작용 컨셉의 창조성 (요약서와 스토리보드)
- 50% 컨셉(스토리보드)의 시각적 표현과 주제와의 연관성

2 회전

- 50% 인터페이스/상호작용 컨셉의 창조성 (요약서와 스토리보드)
- 50% 전체적인 사용자 경험의 품질 (작동은 잘하는지, 보기에 좋은지, 완성도는 높은지)

최종 상금

- 1 등 \$8,000
- 2 등 \$4,000
- 3 등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.

사진(Photography)

말을 사용하지 않고 이야기를 해 보십시오. 사진 에세이 형식을 사용하여 학생들은 사진만을 커뮤니케이션 매체로 사용하여 교육에 대한 이야기를 하도록 과제가 주어집니다. 교육은 서로 다른 사람들에게 서로 다른 의미를 갖습니다. 일부 사람들에게 기본 교육은 보다 나은 삶을 열어주는 열쇠가 됩니다. 또 다른 사람들에게 교육은 인간 지식의 한계를 넘을 수 있는 기회를 제공합니다. 올 해의 사진 경진부문은 학생들에게 이러한 이야기를 일련의 스틸 사진으로 들려주기를 요청하고, 많은 생각과 토론이 이루어지도록 청중들에게 감동을 선사하도록 요청합니다. 이러한 개인적인 연결을 통해 청중들은 더 많은 사실을 알게 되고 행동할 수 있게 될 것입니다. 올 해의 사진 경진부문에서 참가자들은 청중들과 이러한 개인적인 연결을 만들게 됩니다.

일반 사항

- 최대 2 명의 팀원
- 주제: “*technology enables a better education for all*”
- 최종 6 개 팀이 세계대회 진출

제출물

1 회전

- 파워포인트 문서 또는 다른 표현 형식을 통한 최대 10 장의 사진으로 구성된 사진 에세이
 - 가로/세로 최대 1024 픽셀 제한
 - 최대 파일 크기: 15MB
 - 파일 형식: JPEG
 - 컬러 공간(Color Space): sRGB

2 회전

- 24 시간 현장 경진

일정

- 9 월 1 일 - 등록 개시
- 3 월 22 일 - 1 회전 개시
- 5 월 11 일 - 1 회전 종료
- 6 월 8 일 - 세계대회 진출자 발표
- 8 월 - 세계대회

심사항목

- 독창성

- 기술적인 요소(초점, 노출)
- 시각적 효과(컴포지션, 효과, 조명)
- 주제와의 연관성
- 스토리 전달력

최종 상금

- 1 등 \$8,000
- 2 등 \$4,000
- 3 등 \$3,000
- 기타: 세계대회에 참가자격을 획득한 참가자들은 한국의 서울에서 개최되는 최종 결선에 참가하는 데에 드는 여행 및 숙박 비용을 지원 받습니다.

