

# 콜 포 코드 고속련 일학습병행(Call for Code P-TECH) 챌린지

## 콜 포 코드 고속련 일학습병행(Call for Code P-TECH) 챌린지란?

본 콘테스트에서는 학생, 교사, 멘토를 모아 IBM 클라우드, 데이터, 인공지능을 기반으로 인도주의적 문제에 즉각적이고 지속적인 영향을 미칠 수 있는 실용적이고 효과적인 양질의 애플리케이션을 마련합니다. 기본 목표 두 가지:

1. P-TECH 학생, 교사, 멘토를 모집하여 클라우드, AI, 빅 데이터 등 IBM이 제공한 자료와 전문 지식을 사용해서 글로벌 문제에 대한 실용적인 솔루션을 만듭니다.
2. 학생들이 직장 학습 기술을 개선할 수 있도록 더 큰 규모의 P-TECH 네트워크에 참여하는 학습 기회를 만듭니다.

## 콜 포 코드 고속련 일학습병행(Call for Code P-TECH) 챌린지의 주제는?

학생들이 선택할 수 있는 두 가지 주제는 '코로나19' 및 '기후 변화'입니다. 다음은 저희가 제안하는 주제와 기술입니다.

주요 주제	코로나19	기후 변화
하위 주제	<ul style="list-style-type: none"><li>• 위기 커뮤니케이션</li><li>• 원격 교육</li><li>• 지역 사회 협력</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 물 지속 가능성</li><li>• 에너지 지속 가능성</li><li>• 재해 복구</li></ul>

	팀 솔루션 생성을 위한 권장 서비스
코딩 불필요	<ul style="list-style-type: none"><li>• Watson Assistant</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 모바일 앱(예: 퀴즈 앱, 음성-텍스트 앱)</li><li>• 웹사이트 구축</li></ul>

## 규칙 및 규정

### 1. (21/01/04~21/06/18) 사이의 14주 동안 진행해야 하는 필수 이벤트

- i. 콘테스트 시작 이벤트 시청
- ii. 디자인 씽킹 워크숍 1
- iii. 디자인 씽킹 워크숍 2
- iv. 48시간 해커톤

### 2. 권장 이벤트/학습

- i. 이벤트 전 해커톤 워크숍
- ii. 오픈 P-TECH, 자료, 개발자 톨킷 등에 대한 학습 모듈

### 3. 팀 규정

- i. 팀은 2~5명의 참가자로 구성되어야 합니다.
- ii. 참여 학교마다 최소 두 팀을 출전시켜야 합니다.
- iii. 학생의 연령은 대회 시작 시점인 2021년 1월 4일에 18세 미만이어야 합니다.
- iv. 학생은 P-TECH 프로그램 또는 P-TECH 학교 커뮤니티에 소속되어 있어야 합니다.
- v. 학생은 하나의 팀에만 참여할 수 있습니다.
- vi. 각 팀에는 IBM 멘토와 커뮤니티 구성원이 필요합니다. IBM 멘토와 커뮤니티 구성원은 필요한 경우 둘 이상의 팀을 지원할 수 있습니다.
- vii. IBM 멘토는 IBM에서 근무하는 직원입니다.
- viii. 커뮤니티 구성원은 특정 P-TECH 커뮤니티 내의 교사, 교수, 교직원, 학교 학부모 또는 커뮤니티 리더입니다.

### 4. 참가 동의

- i. 모든 팀원은 등록 시 2021 참가 동의서 및 미디어 공개 동의서에 동의해야 합니다.
- ii. 각국은 2021년 4월 26일부터 2021년 6월 18일까지 48시간 동안 해커톤을 개최할 수 있습니다.
- iii. 이벤트 창을 결정하고 48시간이 끝나기 전에 100%의 팀에서 솔루션을 제출하도록 하는 것은 각 P-TECH 프로그램 관리자의 책임입니다.

### 5. 제출물

- i. 제출물은 하나 이상의 [IBM 클라우드 서비스](#) 또는 [IBM 시스템](#)을 사용해야 합니다.
- ii. 후원자 또는 제휴 API 및 오픈 소스 라이브러리의 사용도 권장됩니다.
- iii. 각 팀은 다음을 제출해야 합니다.
  - 1. 미묘한 차이가 있는 문제, 의도된 사용자, 선택한 IBM 서비스/디자인에 대한 근거, 의도된 솔루션 등을 요약한 서면 요약서(250단어 이하).
  - 2. 20행 이상으로 작성한 코드(또는 명령어).
  - 3. 솔루션 및 의도된 사용자와 사용자 커뮤니티에 솔루션이 미칠 영향을 설명하는, 팀 전체가 참여한 녹음된 구두 프레젠테이션(3분 이내).
- iv. 제출물은 팀의 모국어로 작성할 수 있습니다.

## 6. 애플리케이션 기준

- i. 콜 포 코드 고속런 일학습병행 대회용으로 새롭게 구축한 애플리케이션이어야 합니다.
- ii. 2020년 2월 26일 현재 다른 모든 참가자에게도 공개된 오픈 소스 코드를 사용할 수 있습니다.

## 7. 수상자

- i. 우승팀은 제출 마감 후 코드 검토를 받게 됩니다.

## 시상

- 글로벌 우승 1팀
- 지역 우승 1팀(대륙당)
- 학교 우승 1팀(학교당)

가상 해커톤 종료 시 심사위원이 각 부문별 우승팀을 선정합니다. 한 팀이 전체 부문(글로벌, 지역, 학교 이벤트)에서 우승을 차지하는 일은 불가능합니다. 따라서 각 부문에는 각자 다른 한 팀이 출전해야 합니다.

<b>글로벌</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad Air</li> <li>• 추가 4주 동안 프로젝트 작업을 계속 진행하여 IBM 임원 앞에서 프레젠테이션</li> <li>• 내부 미디어 스토리에 소개되고 외부 미디어에 선전됨</li> </ul>
<b>*지역</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad</li> </ul>
<b>학교</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물병</li> </ul>

\*\* 지역 우승자는 참가 대륙당 1개의 학교로 정의됩니다.

# 심사 기준

## • 디자인

- **프로젝트 디자인의 적절성:** 의도된 사용자를 위한 솔루션을 구축하기 위해 팀이 적절한 기술과 전략을 선택했는가?
- **프로젝트 디자인의 매력성:** 디자인 실력이 얼마나 좋은가? 사용자가 의도된 기술의 생산을 원하거나 필요하다고 느낄 것인가?
- **프로젝트 디자인의 체계성:** 이해하기 쉬운 설계, 명확하고 정확한 콘텐츠, 완성도가 높은 아이디어로 구성된 프로젝트 디자인
- **프로젝트 디자인의 용이한 구현:** 사용자 및 사용자 경험을 위한 커뮤니티나 사회에서 해당 디자인을 얼마나 빨리 활용할 수 있는가? 최종 사용자와 사용자의 상황을 고려하고, 개인의 스트레스, 네트워크 액세스 등을 고려했는가?

## • 효과 및 효율성

- 솔루션이 우선순위가 높은 영역을 해결하는가?
- 솔루션이 쉽게 확장 가능한가?
- 문제를 명확하게 정량화했는가?
- 솔루션이 사용자와 사용자 경험에 분명한 영향을 미치는가?

## • 창의성 및 혁신

- 오래 지속되었거나 다루기 힘들었던 문제를 해결하는 방법이 얼마나 독특한가?
- 해당 솔루션이 문제를 바라보는 고유한 관점을 더하고 다른 솔루션을 만들어내는가?

## • 완전성 및 이전 가능성

- 아이디어가 얼마나 완벽하게 구현되었는가? 솔루션이 얼마나 원숙한가? 솔루션을 쉽게 키우고 개선할 수 있는가?
- 의도된 분야에 영향을 미칠 수 있는가? 해당 솔루션의 다음 단계는 구체적이고 납득이 되는가?
- 솔루션을 다른 분야에도 적용할 수 있는가?
- 솔루션을 여러 번 사용할 수 있는가?

### 콜 포 코드 고속런 일학습병행(Call for Code P- TECH) 챌린지 심사 척도

	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

<p>디자인</p>	<p>프로젝트 디자인 선택을 이해할 수 <b>없고</b>, 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 신규 사용자가 디자인을 사용하거나 추가하려면 <b>많은 지원과 추가 지침</b>이 필요함</p>	<p>프로젝트 디자인 선택을 이해할 수 <b>없고</b>, 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 해당 디자인을 사용하거나 추가하는 <b>몇 가지</b> 추가 지침이 있으면 신규 사용자가 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.</p>	<p>프로젝트 디자인 선택은 <b>어느 정도 적절하지만</b>, 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 신규 사용자가 디자인을 사용하거나 추가하려면 <b>많은 지원과 추가 지침</b>이 필요함</p>	<p>프로젝트 디자인 선택은 <b>어느 정도 적절하지만</b>, 설득력이 없거나 체계화가 부족할 수 있음. 해당 디자인을 사용하거나 추가하는 <b>몇 가지</b> 추가 지침이 있으면 신규 사용자가 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.</p>	<p>프로젝트 디자인 선택이 <b>적절하고 설득력이 있으며 체계화가 잘 되어 있음</b>. 신규 사용자가 <b>추가 지침 없이</b> 이 디자인을 사용/추가할 수 있음.</p>
<p>효과 및 효율성</p>	<p>솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구사항을 해결하지 못함.</p>	<p>솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구사항을 해결하지만, <b>솔루션을 정량화할 수 없음</b>.</p>	<p>솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구사항을 해결하지만, <b>솔루션이 영향을 미치거나 확장하기가 쉽지 않은 것 같음</b>.</p>	<p>솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 높은 우선순위 요구사항을 해결함. 솔루션이 명확하고 영향력이 있지만, <b>확장하기가 쉽지 않음</b>.</p>	<p>솔루션이 코로나19 또는 기후 변화와 관련된 <b>높은 우선순위 요구사항</b>을 해결함. 솔루션이 <b>명확하고 영향력이 있으며 확장하기가 쉬움</b>.</p>
<p>창의성 및 혁신</p>	<p>솔루션이 독특하지 <b>않으며 새로운 것이 없음</b></p>	<p>솔루션이 <b>약간</b> 독특하고 새로운 관점이 약간 추가되었음</p>	<p>솔루션이 <b>대부분</b> 독특하고 새로운 관점이 추가되었음</p>	<p>솔루션이 독특하고 새로운 관점이 추가되었음</p>	<p>솔루션이 독특하고 새로운 관점이 추가되었으며 <b>획기적임(매우 독창적)</b></p>
<p>완전성 및 이전 가능성</p>	<p>물리적 솔루션에 <b>상당한 개선이 필요함</b>. 아이디어와 솔루션이 <b>모호하고 불분명함</b>.</p>	<p>물리적 솔루션이 <b>다소</b> 원숙함. 아이디어와 솔루션이 <b>모호하고 불분명함</b>.</p>	<p>물리적 솔루션이 <b>다소</b> 원숙함. 아이디어와 솔루션이 <b>다소</b> 구체적이고 납득할 수 있음.</p>	<p>물리적 솔루션이 원숙하고 아이디어가 완벽히 구현되었음. 아이디어와 솔루션이 구체적이고 납득할 수 있지만,</p>	<p>물리적 솔루션이 <b>원숙하고</b> 아이디어가 <b>완벽히 구현되었음</b>. 아이디어와 솔루션이</p>

				지속적인 구현이나 이전이 쉽지 않음.	구체적이고 납득할 수 있으며 무한히 이전할 수 있음.
총점: /20					

## 일정

2021년 1월 4일	2021년 2월~2021년 4월	2021년 4월 26일~6월 18일	6월 28일에 시작되는 주
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 킥오프 영상 프로덕션</li> <li>• 학생 모집 및 등록</li> <li>• 교사 모집 및 등록</li> <li>• IBM 멘토 모집 및 등록</li> <li>• 학습 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DT 워크숍 1 참여</li> <li>• DT 워크숍 2 참여</li> <li>• 학습 참여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상 해커톤 참가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 심사위원의 우승자 선발</li> <li>• 시상식</li> </ul>