2022년 4월 4일(월) 석간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
* 통신·방송·인터넷은 4월 4일(월) 06:00 이후 보도 가능

중소벤처기업부

보 도 자 료

대한민국 대전환 한국판뉴딜

• 문의 : 창업촉진과 박승록 과장(044-204-7660), 진정수 사무관, 박은비 주무관(7666)

환경을 주제로 스마트한 청소년들의 앱 개발 도전(챌린지) 개최

- 2022 스마틴 앱⁺ 챌린지 경진대회 개최 -

□ 청소년들이 주요 사회이슈인 환경문제에 대해 고민하고 앱을 통해 해결방법을 구현하는 과정에서 성취감 고취

□ 4일부터 신청·접수…최종 개발팀 15팀·아이디어팀 15팀을 각각 선정해 상장 및 최대 5백만원까지 상금 수여

중소벤처기업부(장관 권칠승, 이하 중기부)는 에스케이(SK)플래닛(대표 이한상)과 공동으로 청소년 애플리케이션(앱) 개발 경진대회인 「스마틴* 앱⁺ 챌린지 2022」를 개최한다고 4일 밝혔다.

* 스마틴(Smarteen) : 스마트(Smart)와 틴에이지(Teenage)가 합쳐진 말로 '창의적인 십대 청소년'을 의미

올해는 사회적 이슈인 '환경'을 주제로 제시해 청소년들이 문제 해결을 위해 고민하고, 이를 앱으로 실제 구현하는 경진대회로 진행된다.

본선심사를 통과한 60팀(개발팀 30팀, 아이디어팀 30팀) 대상으로 창업진흥원에서 기업가정신, 창업 기초 등 체계적으로 교육하고, 에스케이(SK)플래닛은 안드로이드, 아이오에스(iOS), 백엔드* 등 프로젝트 중심의 맞춤형 교육을 실시할 예정이다.

* 사용자에게 드러나지 않은 데이터베이스(DB)공간, 서버 등을 구축하는 것

대회 참가 자격은 전국의 고등학교 재학생과 동등한 자격의 청소년이며,

참여분야는 ▲미래산업(AI, IoT) ▲생활정보(위치, 음악, 교육 등) ▲엔터테인먼트(게임분야, AR/VR 활용 등) 3개 분야로 참여할 수 있다.
선정절차는 예선(서류)심사 → 본선심사 → 결선 심사를 걸쳐 총 30팀(개발팀 15팀, 아이디어팀 15팀)을 선정한다.

예선(서류)심사는 제안독창성, 구현가능성, 시장성, 주제적합성 등을 평가해 시제품을 직접 개발하는 개발팀 60팀, 아이디어만으로 참가할 수 있는 아이디어팀 30팀을 선정한다.

본선심사는 개발팀만으로 진행하는데 독창성, 시장성, 구현가능성, 발표능력을 평가해 30팀을 선정할 계획이다.

결선심사는 평가기준*에 따라 30팀(개발팀 15팀, 아이디어팀 15팀)을 최종 선정해 11월 '청소년비즈쿨 페스티벌'에서 중기부 장관상 등 상장과 총 55.5백만원의 상금**을 지급할 예정이다.

* (개발팀) 구현완성도, 유저활용도, 고객편의도, (아이디어팀) 독창성, 시장성, 구현가능성
** 대상(3팀, 각 500만원), 최우수상(6팀, 각 300만원), 우수상(12팀, 각 100만원), 장려상(9팀, 각 50만원) 등

참가를 희망하는 아이디어 제안서를 작성해 티(T)아카데미 누리집(https://tacademy.skplanet.com)를 통해 온라인으로 신청하면 된다.(개발팀 : 4월 4일(월)부터 5월 15일(일)까지, 아이디어팀 : 4월 4일(월)부터 6월 12일(일)까지)

중기부 박승록 창업촉진과장은 "청소년들이 이번 대회를 통해 사회문제에 적극적인 관심을 갖고 고민해보는 계기가 되기를 기대한다"면서,

"12살에 '저크넷'프로그램을 개발하고 19살에 페이스북을 창설한 마크 저커버그와 같은 10대 개발자, 창업가가 탄생할 수 있는 지원방안을 강화해 나가겠다"고 밝혔다.

기타 참가 신청에 대한 더 자세한 내용은 대회 사무국(☎ 02-3477-6217)으로 문의하면 된다.

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도 자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 중소벤처기업부 창업촉진과 진정수사무관, 박은비주무관(☎ 044-204-7666)에게 연락주시기 바랍니다.

참고 『스마틴 앱+ 챌린지 2022』 개요

□ **(목 적)** 고교생의 창의적인 아이디어를 발굴하여 ICT 분야 **전문 개발 인력 양성 및 창·취업 지원**

□ **(대회명)** **"Smarteen App+ Challenge 2022"**

□ **(주 최)** 중소벤처기업부·SK플래닛(SK Planet) 공동

* (후원) 창업진흥원, 한국메타버스산업협회, SW교육혁신센터, 캡스톤파트너스, D.CAMP(은행권청년창업재단), 세명대학교, SK텔레콤

□ **(대회기간)** '22. 4. 4 ~ 9. 24 ※ 시상식 11월 예정

□ **(참여분야)** **미래산업**(IoT, AI), **생활정보**(위치, 음악, 교육 등), **엔터테인먼트**(게임,AR/VR 등) 부문

□ **(참가자격)** 고교 재학생 및 동등한 자격의 청소년

□ **(평가·선정)** 예선→본선→결선에 대한 **3단계 평가**를 통해 최종 선정

<단계별 추진계획>

분야	신청·접수	예선(서류) 심사	본선심사	개발교육	결선심사	
개발팀	4/4~5/15	5/17~5/20 (60팀선발)	6/18 (30팀선발)	7/9~9/23 (60개팀대상)	9/24 (15팀선발)	시상식
아이디어팀	4/4~6/12	6/14~6/17 (30팀선발)			9/24 (15팀선발)	

□ **(지원내용)** 각 부문별 입상팀에 대한 **포상 및 후속 사업화 지원**

○ **30개 팀 수상자 선정, 총 상금 55.5백만원**(최고 5백만원)

구 분		포상훈격	포상수	상 금	총상금
본상	대 상	중소벤처기업부장관	개발팀 3팀 (부문별 각1팀)	팀당 500만원	1,500만원
	최우수상	SK텔레콤대표, SK플래닛대표	개발팀 6팀 (부문별 각2팀)	팀당 300만원	1,800만원
	우수상	세명대학교총장, 창업진흥원장, 한국메타버스산업협회장, 은행권청년창업재단상임이사, SW교육혁신센터장, 캡스톤파트너스대표, SK텔레콤대표	개발팀 6팀, 아이디어팀 6팀 (부문별 각4팀)	팀당 100만원	1,200만원
장려상		SK플래닛대표	아이디어팀 9팀 (부문별 각3팀)	팀당 50만원	450만원
기타*			우수 지도교사 우수 멘토, 공로상		600만원

* 우수 지도교사 6명(각 50만원), 우수 멘토 6명(각 50만원) 공로상 총 600만원