2013년 11월 27일(수) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
* 통신·방송·인터넷은 11월 26일(화) 11:00 이후 보도 가능
www.smba.go.kr

넓게 듣겠습니다 바르게 알리겠습니다

보 도 자 료

성장 징검다리 중소기업청 Small & Medium Business Administration

• 문의 : 지식서비스창업과 • 과장 : 성녹영(042-481-4505) • 사무관 : 최병남(042-481-4580) • 주무관 : 마경준(042-481-3982)

창조경제 이끌 미래 주역들을 선발하다!

– 중기청·SK플래닛, 「스마틴 앱 챌린지 2013」 시상식 개최 –

□ **사진 포즈 가이드 앱 '뽀~즈'**(선린인터넷고)와 **퍼즐게임 앱 '샴(Siam)'**(한국게임과학고)이 중소기업청과 SK플래닛이 공동 주최한 **'스마틴 앱 챌린지 2013' 대회에서 영예의 대상**을 차지하였다.

* '뽀~즈' : 사진을 찍을 때 재미있고 다양한 포즈를 취할 수 있게 도와주는 앱
* '샴(Siam)' : 우주를 배경으로 샴 쌍둥이와 스테이지를 해결하는 액션 퍼즐게임

□ **중소기업청**(청장 한정화)과 **SK플래닛**(대표 서진우)이 모바일 분야 우수 인재 발굴을 위해 지난 4월부터 추진한 **'스마틴 앱 챌린지 2013'의 시상식**이 **11.26(화) SK T-타워**에서 개최되었다.

□ 이 행사는 창의적 아이디어를 가진 **고교 우수 인재 양성과 창·취업 지원**을 위해 **'11년부터 매년 개최**하는 **고교생 대상의 앱 개발 경진대회**로써,

○ 올해는 특성화고 외에 일반고 학생으로까지 참가 폭을 넓혀 **전국 126개교**에서 **총 385팀, 1,242명**이 참여하였으며,

○ **게임**을 비롯하여 **교육, 음악, 요리, 예술 및 생활편의 등 다양한 분야**의 사업 아이템이 출품되어 7개월간 열띤 경쟁을 펼친 결과,

○ '뽀~즈'와 '샴(Siam)' 등 **최종 20개 앱이 대상**(2팀), **최우수상**(4팀), **우수상**(10팀), **장려상**(4팀)**을 수상**하게 되었다.

□ 특히, 이번 대회는 **5주간의 앱 개발 교육**과 **선배들의 밀착 멘토링** 등 운영 프로그램을 강화하여,

○ 대회 기간 중 **38명의 참가자가 취업에 성공**하고, **'머그(Mug)', '빌버드(Bill Bird)' 등 6개팀이 창업**을 하는 등 가시적인 성과를 거두었으며,

○ **일부 게임 앱**들이 **퍼블리싱*** **계약을 앞두는 등** 참여 고교생들의 높은 잠재력을 다시 한 번 확인시켜 주었다.

* 퍼블리싱(publishing) : 제품에 대한 홍보, 판로 확보 및 유통 등을 포괄하는 개념으로 제품이 잘 팔릴 수 있도록 지원하는 행위

□ 대회 심사에 참여한 IDG 벤처스코리아의 이희우 대표는 **"참가작의 수준이 높고, 대학생보다 아이디어가 더 참신할 뿐 아니라 개발력도 우수하다"**며 놀라움을 나타내기도 했다.

□ 이번 대회 수상자들에게는 **대상**(산업부장관상) **2개팀에 각 5백만원, 최우수상**(중기청장상) **4개팀에 각 2백만원** 등 **총 4천만원 규모의 상금**을 지원하는 한편,

○ 글로벌 시장으로 시야을 넓힐 수 있도록 오는 12월 **중국 IT기업 방문 등의 해외 연수** 기회가 부여되고, 향후 창업시 중기청의 **'앱 누림터'**(앱 특화 BI) **입주공간 제공 및 해외 진출** 등의 지원이 이루어질 예정이다.

□ 중기청은 "앞으로도 **지속적인 대회 개최**를 통해 고교생들의 창의적인 아이디어를 발굴하는 한편, **인프라 활용, 글로벌 진출 등 창업 지원정책을 연계**하여 **모바일 분야 우수 인재의 창업 활성화**를 위해 노력할 계획"이다.

*** 시상식 사진은 행사 후 별도 송부 예정(11.26(화) 15시경)**

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 중소기업청 지식서비스창업과 최병남 사무관(☎ 042-481-4580)에게 연락주시기 바랍니다.

참고 1 시상식 개요

□ **(일시·장소)** '13.11.26(화) 13:40～14:40, SK T-타워 (서울 을지로)

* 식전행사 : 선린고·디미고 동아리 공연 등(13:00～13:30)

□ **(참석자)** 수상팀, 지도교사, 후원기관(서경대 등) 관계자 등 250여명

* 주요 참석인사 : 중기청 창업벤처국장, SK플래닛 CFO, 창업진흥원장, 머니투데이 부사장, 서경대 산학협력단장, IT동아 대표, IDG벤처스코리아 대표 등

< 세부 행사계획 >

시 간	주 요 내 용	비 고
13:40～13:42 (2')	• 개 회	사회자
13:42～13:45 (3')	• 내빈 소개	〃
13:45～13:50 (5')	• 인사말씀	SK플래닛 CFO
13:50～13:55 (5')	• 축 사	중기청 창업벤처국장
13:55～14:00 (5')	• 추진성과 소개	SK플래닛 담당팀장
14:00～14:05 (5')	• 추진경과 동영상 시청	
14:05～14:20 (15')	• 수상자 발표 및 시상	가작(대표1), 장려(4), 우수(10)
14:20～14:30 (10')	• 대상 후보 소개	6개팀
14:30～14:35 (5')	• 수상자 발표 및 시상	대상(2), 최우수(4)
14:35～14:40 (5')	• 기념촬영	수상자, 주요인사

□ **(시상내역) 총 20개팀**(부문별 10개팀), **총 상금 3,900만원**

구 분	포상훈격	포상수	상 금
대상	산업부장관	2팀 (부문별 1팀)	팀당 500만원
최우수상	중기청장	4팀 (부문별 2팀)	팀당 200만원
우수상	SK플래닛 대표(4) 창업진흥원장 서경대학교총장 머니투데이 대표 IT동아 대표 IDG벤처스코리아 대표 캡스톤파트너스 대표	10팀 (부문별 5팀)	팀당 150만원
장려상	SK플래닛 대표	4팀 (부문별 2팀)	팀당 100만원

* 수상팀에 대해 해외 탐방 기회 제공(중국 상해, '13.12.26～12.30(5일간))
* 지도교사 특전 : (대상) 해외탐방 참여, (최우수) 각 50만원 포상

참고 2 수상자 명단

□ 생활정보 부문 (10팀)

구 분	앱 명	학 교	수상자	앱 소개	지도교사
대상	뽀~즈	선린인터넷 고등학교	장우석, 조찬주, 이한규, 조시호	사진을 다양한 자세로 찍을 수 있고, 포즈를 취하기 쉽게 가이드를 해주는 앱	이은경
최우수	Cook Eat	한국디지털 미디어고등학교	천성혁, 서준영, 최예지, 류원효	사용자들이 조리 과정에서 직접 촬영한 사진과 글귀를 이용해 자신만의 요리 레시피를 공유하는 어플리케이션	남승완
최우수	롤링페이퍼	상일미디어 고등학교	노범래, 최한나, 양현진, 김해훈	생일, 기념일 등 기억하고 싶은 날들의 추억을 간직하고, 기억에 남을만한 선물을 주고 싶을 때 친구들과의 롤링페이퍼 작성을 지원하는 앱	윤필상
우수	만지는 책	울산애니원 고등학교	이강희, 정지영, 이연수	체감형 동화를 제공하는 서비스 플랫폼	김대진
우수	Indie Navi	금오공업 고등학교	정용현, 백동훈, 서대윤	인디밴드 공연 및 아티스트 정보 수록 앱	김정대
우수	DRUZIC	한국애니메이션 고등학교	최승일, 윤영수, 강영준	사용자가 화면에 그림을 그리면 그에 맞는 음악이 실시간으로 연주되는 서비스	박종백
우수	포스트퍼즐 (Post Puzzle)	미림여자정보 과학고등학교	송승희, 채송화, 김지수, 최효선	스마트폰 상에서 전달되는 엽서를 통해 친구, 가정에서 자신의 속마음을 전달할 수 있는 서비스	함기훈
우수	1:30	선린인터넷 고등학교	최민석, 김태경, 방진태, 장성진	알람 기능을 제공하는 앱	이은경
장려	포도 (POst and Do it!)	경기국제통상 고등학교	표지희 (경기국제통상고), 이호연(검정고시), 윤대현(검정고시), 배수빈(미림)	사용자가 직접 제작한 다양한 제작, 요리, 공작, IT 분야의 레시피 및 가이드 등을 카테고리별로 저장하고 인기순, 추천순으로 검색 가능한 서비스	조선영
장려	WithStudy	한국디지털 미디어고등학교	김도형, 김정현, 강승모, 김석주	그룹형 SNS기반 많은 사람이 공통의 주제를 학습하도록 지원하는 서비스	남승완

□ 엔터테인먼트 부문 (10팀)

구 분	앱 명	학 교	수상자	앱 소개	지도교사
대상	Siam	한국게임과학고등학교	김하제, 김성범, 강민성, 이정민	샴 쌍둥이와 평행우주를 배경으로 위아래 서로 다른 액션으로 정해진 스테이지를 해결해 나가는 퍼즐게임	노정한
최우수	돌려라	한국애니메이션고등학교	이예린, 이소래, 이지수	선택된 공을 중심으로 주변 6개의 공을 회전시켜, 정해진 두개의 공을 서로 접촉하는 것이 클리어 조건인 간단한 퍼즐 게임	박종백
최우수	I디어	울산애니원고등학교	황성원, 황예린, 장유진, 표다희	생각공장이라는 공장에 갇힌 주인공 '디어'를 적들의 생각을 터치로 교환해서 공장에서 탈출시키는 어드벤처 게임	김대진
우수	백귀야행	한국게임과학고등학교	최미나, 오지후, 이지안, 최재은	퇴마사가 요괴를 잡는 횡스크롤 슈팅게임	노정한
우수	Crazy Color	한국게임과학고등학교	마광휘, 이정원, 박상훈, 김희진	박자에 맞춰서 동일한 칼러를 맞추면 클리어 되는 리듬 액션 게임	노정한
우수	모여라 친구들	한세사이버보안고등학교	이재성, 김현진, 김학주	고전 게임 중 하나인 스네이크 게임에 퍼즐/액션 게임적 요소를 접목시킨 게임으로서 각종 방해 요소들을 피하면서 아이템 등의 도움으로 최대한 높은 점수를 기록하는 것이 게임의 목표인 캐주얼 게임	유승찬
우수	반딧불	울산애니원고등학교	박광근,권현정, 김찬일, 정성민(디미고)	반딧불의 빛을 이용한 게임으로, 빛과 같은 색의 벽은 부딪히지 않는 점을 이용하여 스테이지를 해결해나가는 퍼즐 아케이드 게임	김대진
우수	포탈러	한국애니메이션고등학교	박불이세, 송상현, 이웅연, 김다은	캐릭터가 포탄을 이용해 각 단계를 클리어 하는 게임	박종백
장려	Hyper Vector	백마고등학교	김무준	주인공이 적으로부터 살아남는 비행기 게임	김소연
장려	동화팩토리	미림여자정보과학고등학교	김정인, 김태희, 이민영	이솝우화, 전래동화, 외국동화와 같은 3갈래의 동화와 게임을 통해 스토리에 직접 참여를 유도하는 게임	함기훈