JUNIOR SOFTWARE CUP

소프트웨어로 살다!

주니어 소프트웨어 창작대회

www.juniorswcup.com

전국 S히어로들이 함께 성장하는 소프트웨어 축제!

여러분이 주인공입니다!

01

새로운 도전이 시작되는 곳,
주니어 소프트웨어 창작대회란?

JUNIOR SOFTWARE CUP

JUNIOR SOFTWARE CUP

소프트웨어로 세상을 멋지게 바꿀 청소년들을 위한 축제,
주니어 소프트웨어 창작대회가 시작됩니다!

미래의 소프트웨어 인재, 소프트웨어 히어로들을 위한 주니어 소프트웨어 창작대회는
소프트웨어를 좋아하는 청소년들이 소프트웨어를 통해 상상을 현실로 이뤄낼 수 있도록 도와줍니다.
청소년들은 주소창에서 더 나은 미래를 위한 아이디어를 내고, 구체화하고, 실행하는 과정을 통해
진짜 소프트웨어 히어로로 성장하게 될 것입니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

소프트웨어로 세상을 멋지게 만드는 영웅들,
두 번째 S 히어로를 찾습니다!

S 히어로 = 소프트웨어 히어로 란?

자신이 만든 소프트웨어로 누군가에게 **즐거움**이나 **도움**을 주고자 하는 사람!

* 'S 히어로'가 되는 방법

소프트웨어를 경험한 적이 있고, 좋아하는 청소년이라면 누구나 주니어 소프트웨어 창작대회를 통해 'S히어로' 가 될 수 있습니다.

총 5개월 간 진행되는 주니어 소프트웨어 창작대회에서는 여러분의 아이디어와 소프트웨어가 멋지게 완성될 수 있도록 체계적인 단계, 전문가, 대학생 멘토 그리고 전국의 친구들이 함께 합니다.

주니어 소프트웨어 창작대회만의
세가지 성장 이야기

주니어 소프트웨어 창작대회는
소프트웨어 히어로들의 **성장**을 지원합니다

과정을 통해 성장합니다

대회에 참여하는 것만으로도
소프트웨어 개발단계를
체계적으로
경험, 학습합니다.

함께 성장합니다

삼성전자의 각 분야 전문가들이
본선 과정에서 멘토링을 진행하며
참가 팀들의 성장을 격려하고
응원합니다.

미래를 바라봅니다.

수상 팀 학생들이 미래 소프트웨어
인재로 성장할 수 있도록,
대회 이후에도 다양한 경험과
배움의 기회를 제공합니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

주니어 소프트웨어 창작대회
하나의 주제, 천 개의 아이디어

매년 **새로운 주제**가 제시 되고,
학생들은 **자신만의 아이디어**를 소프트웨어로 개발합니다.

1회 주제 : 가족을 위한 소프트웨어 → 2회 주제 : 우리를 위한 소프트웨어

가족은 우리가 만나는 첫 번째 사회입니다.
주소창은 우리의 미래를 이끌어갈
학생들이 세상에 대한 관찰과 관심을 위한 첫 걸음으로서 가족을 위한 SW를 생각하기를 기대했습니다.

특히 공통 주제에 대해 자신만의 생각을 구체화하는 과정에서 기존 소프트웨어 분야에서 평가하던 '효율적인 연산, 알고리즘, 코딩스킬' 뿐만 아니라 '아이디어, 기획, 설계, 창작' 하는 경험을 얻기를 기대합니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

1회 S히어로
식물 알리미

식물의 물을 주는 양과 날짜는 물론 다양한 연계 기능(식물 정보, 사진 저장 등)을 제공하는 식물 가족과 인간 가족이 함께 소통하는 모바일용 앱 입니다.

일반 SW 부문 대상
초등 이영준

■ 소프트웨어 발전 가능성

화분에 센서를 장착, 식물에게 보내주는 정보를 활용하는 IoT 앱으로 추후 구성하면 더욱 높은 활용도를 기대할 수 있겠습니다.
'알람' 이라는 평이할 수 있는 주제를
식물에 대한 정보 검색, 본따서 그리기 및 공유하기 등 다양한 연계 기능을 추가하여 보완한 점이 훌륭하며, 체계적인 소프트웨어 설계가 돋보입니다.

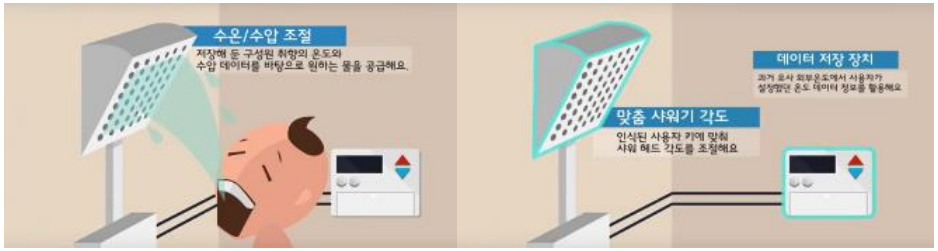
1회 S히어로들
리멤버 샤워기

개인화 된 최고의 샤워 경험을 제공 할 수 있도록 사용자의 행동 패턴을 파악하여
가족 구성원 취향에 맞는 수온과 수압을 제공하는 샤워기입니다.

임베디드 SW 부문 대상
고등 소현섭, 정찬우, 정진우

■ 소프트웨어 발전 가능성

사용자에게 적합한 물 온도를 정함에 있어 단순히 최근 사용 정보를 이용 하는 것이 아니라, 과거 유사한 상황(외부 기온) 에서 사용자가 설정했던 온도 정보를 활용하는 점이 뛰어난 아이디어로, 기능적인 설계와 3D프린터를 활용한 개발로 거의 사용 제품 수준의 완성도를 보여준 작품 입니다.



02

S히어로를 위한
주니어 소프트웨어 창작대회만의
특별한 혜택?

JUNIOR SOFTWARE CUP

함께 성장하는 주니어 소프트웨어 창작대회

참여하는 과정 속에서 SW 프로세스 배우기

JUNIOR SOFTWARE CUP

아이디어 구상 구체화

Who(누구)을 위한
What(무엇)을
How(어떻게)
해결해줄 수 있을지
Solution을 도출하는 단계

디자인(설계) 심화

Solution(프로젝트)의
기능과 구조를
구체화하면서
기본설계와 디자인을
합니다

개발 테스트

프로젝트 디자인에 맞춰
실제 개발을 하며,
멘토링과 테스트를 거쳐
개발오류를 최소화하고
제작을 합니다

사용자 공감

프로젝트 결과를
공개하고, 청중 및
사용자로부터 공감을
최대한 이끌어내면서
모든 참여자가 지난
대회의 여정을
회고하고 성장이라는
값진 성과를 함께
나누는 축제입니다

1. 예선

창의적 발상

아이디어 모집 및
본선 진출팀 선발

2. 부트캠프

협업과 문제탐구

3. 본선

창작 소프트웨어의
제작과 시연

4. 결과발표

시상식

JUNIOR SOFTWARE CUP

함께 성장하는 주니어 소프트웨어 창작대회
전문가가 나의 후원자가 되는 **부트캠프**

본선에 진출한 초·중·고 학생들은 **삼성전자 소프트웨어 전문가들과 함께**
자신의 아이디어와 소프트웨어를 발전시키며 진짜 소프트웨어 히어로로 성장 합니다.
또한 전국 소프트웨어 인재들이 모두 모이는 공유의 시간을 갖습니다.

전문가 멘토링

팀 별 1:1 멘토링

휴먼 라이브러리

성장 프로그램

전문가 특강

본선 프리젠테이션 연습

전국 S히어로들과의 만남

2016년 부트캠프
: 8월 5일 ~ 7일 / 2박3일 합숙

JUNIOR SOFTWARE CUP

S 히어로들의 든든한 도우미
대학생 멘토링 S 엔젤

소프트웨어를 전공 한 대학생 또는 주니어 소프트웨어 창작대회에서 수상한 대학생과 꿈과 고민을 나누며 지속적인 커뮤니케이션을 진행하는 멘토링 프로그램입니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

글로벌 소프트웨어 인재가 되기 위한
삼성 개발자 컨퍼런스 탐방

부문별 대상팀 전원에게는 미국 샌프란시스코에서 진행하는
글로벌 개발자 대상의 컨퍼런스 탐방 기회 제공합니다.
S히어로들은 글로벌 무대에서 한 걸음 더 성장하고,
세계의 개발자들과 어깨를 나란히 하는 기회를 갖게 됩니다.

* 해외 IT컨퍼런스는 변경될 수 있으며, 대회 수상 차년에 참여하게 됩니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

S 히어로들의 축제
전시와 시상식

총 8,200만원 상금과 부상!

국내 청소년 대회 중 가장 큰 규모의 상금과 지속적인 후속 프로그램을 통해

S히어로들의 탄생과 앞으로의 미래를 모두와 함께 축하합니다.

구분		일반 S/W 부문	임베다드 S/W 부문
학생	대상	미래창조과학부 장관상 (1팀) 500만 원, 글로벌 컨퍼런스 참가	삼성전자 대표이사상 (1팀) 500만 원, 글로벌 컨퍼런스 참가
	최우수상	미래창조과학부 장관상 (총 3팀/초·중·고 각 1팀) 300만 원	삼성전자 대표이사상 (총 3팀/초·중·고 각 1팀) 300만 원
	우수상	한국과학창의재단 이사장상 (총 3팀/초·중·고 각 1팀) 100만 원	삼성전자 사회봉사단장상 (총 3팀/초·중·고 각 1팀) 100만 원
교사	대상팀 지도교사	미래창조과학부 장관상 개인상(1명) 100만 원, 글로벌 컨퍼런스 참가	삼성전자 대표이사상 개인상 (1명) 100만 원, 글로벌 컨퍼런스 참가
	수상팀 지도교사	각 팀 상, 100만 원 (6명)	각 팀 상, 100만 원 (6명)

* 본선 진출 48팀 대상 공감투표 실시하여 최고공감팀(1팀) 선정, 100만 원 상당 부상 / 멘토상

JUNIOR SOFTWARE CUP

S 히어로들의 축제
전시와 시상식

본선 진출 우수작품들과 수상 작품들은 대회 이후 일주일 간 삼성전자에서 전시되어
더 많은 사람들에게 소개되는 기회를 얻게 됩니다

JUNIOR SOFTWARE CUP

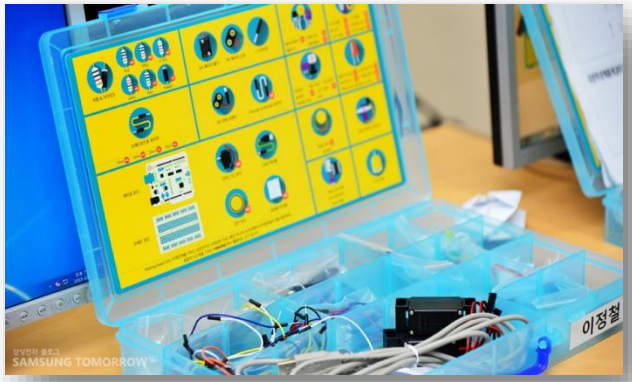
단계별 S 히어로 인증
온라인 인증서 발급

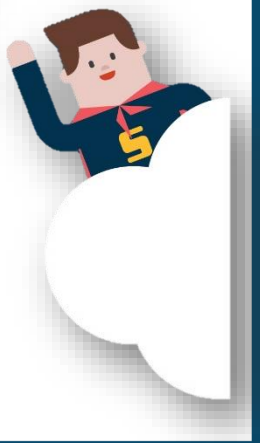
소프트웨어 아이디어 도출부터 설계도까지 예선의 여러 단계를 완료한 예비 S히어로 학생들과 본선에 진출한 학생들에게 참가 인증서를 증정합니다.

JUNIOR SOFTWARE CUP

예선 참가자들에게 멋진 기념품을!
추첨을 통해 응원의 선물 증정

공식 홈페이지에서 온라인 예선 접수를 마친 예비 S 히어로들에게는
추첨을 통해 대회 기념품과 나만의 소프트웨어를 만들 수 있는
선물을 보내 드립니다.





홈페이지에서 예선 접수를 완료하면 추첨을 통해
진짜 S 히어로가 되기 위한 응원의 선물을 보내 드립니다!
* 자세한 내용은 홈페이지를 통해 확인하세요.

JUNIOR SOFTWARE CUP

대회 참가자가 아니어도 누구나 참여하는 온라인 이벤트!

주니어 소프트웨어 창작대회 공식 페이스북 페이지에서
다양한 이벤트에 참여하고 푸짐한 경품을 받아가세요

www.facebook.com/juniorswcup

1 친구 추천 이벤트

참여방법

- 주소창에 어울리는 친구를 태그하고 추천 이유와 댓글을 작성해주세요

이벤트 기간

- 2016. 5. 18 ~ 5. 24 (발표 5. 27)

당첨자 경품

- 추천인 10명 : 죠스떡볶이 떡튀순 Set
- 추천 받은 친구 10명 :
  주니어 소프트웨어 아카데미 교재 Set

2 팀빌딩 인증샷 이벤트

참여방법

- 주소창 팀원들과 함께 찍은 사진을 인증하고 작품 설명과 대회 참가 포부를 댓글로 남겨주세요

이벤트 기간

- 2016. 6. 10 ~ 6. 30 (발표 7. 6)

당첨자 경품

- 총 20팀 피자2판 + 콜라

03

2016 주니어 소프트웨어 창작대회

참여하기

JUNIOR SOFTWARE CUP

JUNIOR SOFTWARE CUP

전국의 S 히어로들이
함께 만들고, 성장하고, 신나는!

우리들의 소프트웨어 대회

제 2회 주니어 소프트웨어 창작대회

세상을 더 아름답게 만들

우리를 위한 소프트웨어

내가 사는 동네, 우리집,
학교와 선생님, 내가 꿈꾸는 미래와 연관된
세상에 하나뿐인 소프트웨어를 만들어라!

JUNIOR SOFTWARE CUP

‘우리’를 위한 소프트웨어
2016 주니어 소프트웨어 창작대회

대회 주제

‘우리’를 위한 소프트웨어

- EX) 동네, 지역, 친구, 학교 등
- 주제에 맞는 나만의 창의적인 아이디어를 소프트웨어 개발 합니다!

참가 자격

초등학교(4 ~ 6학년), 중학교, 고등학교 개인 또는 팀

- 동일 또는 타학교 학생과 지도 교사로 팀 구성
- 지도 교사 포함 최대 4명 구성

학생 최대 3

지도교사 1

JUNIOR SOFTWARE CUP

'우리'를 위한 소프트웨어
2016 주니어 소프트웨어 창작대회

2회 대회에서 달라진 점

2015년 1회 대회

① 주제
- **가족을 위한 소프트웨어**

② 예선 접수 시 제출물
- 작품 개발 계획서
- **프로토타입 제출 필수**

③ **같은 학교 소속** 학생끼리 팀 구성 가능

2016년 2회 대회

① 주제
- **우리를 위한 소프트웨어**

② 예선 접수 시 제출물
- 작품 개발 계획서
- ~~**프로토타입 제출 제외**~~

③ **다른 학교 소속** 학생과도 팀 구성 가능

JUNIOR SOFTWARE CUP

'우리'를 위한 소프트웨어

2016 주니어 소프트웨어 창작대회

지원 부문

임베디드 키트 활용 유무에 따라 일반 S/W 부문 또는 임베디드 S/W 부문 지원 가능

개발 환경, 개발 언어, 제출 형태 제한 없음

일반 SW 부문

스크래치, 응용 S/W, 모바일,
웹 APP 등 PC 또는 모바일에서
실행 되는 소프트웨어

임베디드 SW 부문

메이킹보드, 아두이노보드 등을
활용한 임베디드 소프트웨어
피지컬 컴퓨팅

JUNIOR SOFTWARE CUP

‘우리’를 위한 소프트웨어

2016 주니어 소프트웨어 창작대회

참가 방법

대회 공식 홈페이지 회원 가입 후 온라인 지원

예선 접수 페이지에서 아이디어와 개발 계획서 제출

www.juniorswcup.com 접수하기

주니어 소프트웨어 창작대회 **검색**

공식 홈페이지
QR 코드

juniorswcup

JUNIOR SOFTWARE CUP

‘우리’를 위한 소프트웨어
2016 주니어 소프트웨어 창작대회

예선 참여 과정 미리보기

소프트웨어를 배우고 있는 학생이라면 주소창의 SW 개발 단계를 경험하며
자신의 소프트웨어 작품을 한 단계 업그레이드 시켜보세요!

소프트웨어를 처음 접하는 학생도, 접수페이지에서
SW 창작을 위한 사고단계를 경험하며 도전해볼 수 있어요.
주니어 소프트웨어 창작대회와 함께 프로그래밍을 시작해보세요

JUNIOR SOFTWARE CUP

'우리'를 위한 소프트웨어

2016 주니어 소프트웨어 창작대회

대회 과정

온라인 예선 접수

→

본선 진출 48팀 선발

평가 항목 : 독창성, 적합성, 계획성, 가능성

→

부트캠프 & 본선 심사

평가 항목 : 자주성, 완성도, 창의성, 기술성, 발전성

온라인 예선 접수	예선 결과 발표	부트캠프	본선 접수	본선 심사	시상식
6월 1일 ~ 6월 30일	7월 15일	8월 5일 ~ 8월 7일	10월 12일 ~ 10월 18일	10월 22일	11월

*대회 일정은 변경가능하며 홈페이지에서 확인하실 수 있습니다

2016 주니어 소프트웨어 창작대회
공개 설명회 개최

1. 일시 : 2016년 5월 25일(수), 오후 4시

2. 장소 : 한국과학창의재단 14층(창의 스카이 라운지)

- 주소 : 서울시 강남구 선릉로 602
- 장소 안내 : https://www.kofac.re.kr/?page_id=13503

3. 대상 : 대회에 참가하고자 하는 초중고 지도교사 100명

4. 공개 설명회 주요 내용

- 2016 주니어 소프트웨어 창작대회 소개
- 2015년 대회 수상팀 학생 사례 발표
- 2015년 대회 수상팀 지도교사 사례 발표
- 멘토링 가이드, 팀빌딩 및 아이데이션 Tip 제공

5. 설명회 신청방법

- 설명회 신청 페이지에서 온라인 접수
- 접수기간 : 2016. 5. 10 ~ 5. 20 (선착순 마감)
- 링크 | http://onoffmix.com/event/68008

2016 주니어 소프트웨어 창작대회
페이스북 온라인 LIVE 설명회

JUNIOR SOFTWARE CUP

1. **일시** : 2016년 6월 1일

   * 방송 시간은 홈페이지와 페이스북에서 확인하세요!

2. **장소** : 공식 페이스북 페이지 담벼락

3. **대상** : 대회에 관심 있는 누구나

4. **설명회 시청 방법**

   - 공식 페이스북 페이지 좋아요 누르기
   - 사전 공지된 시간에 접속하여 시청
   - 페이지 내 다양한 온라인 이벤트 참여
   - 주소창 대회 소식 둘러보기

주소창 공식 페이스북 페이지 접속

www.facebook.com/juniorswcup

소프트웨어로 세상을 멋지게 만들
미래 소프트웨어 인재들을 응원합니다

주니어 소프트웨어 창작대회의
두 번째 S 히어로가 되어주세요!

JUNIOR
SOFTWARE CUP

소프트웨어로 날다!

www.juniorswcup.com

주 최 | 미래창조과학부 SAMSUNG

주 관 | 한국과학창의재단 Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity SAMSUNG

후 원 | 교육부 Ministry of Education