
2025년 제15회 e-ICON 세계대회

- 국내 참가자 모집요강 -

2025. 4.

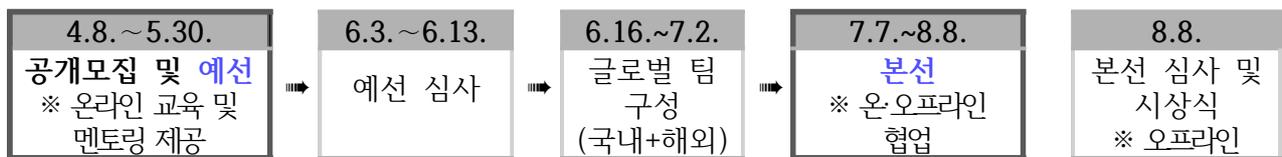


1 제15회 e-ICON 세계대회

e-ICON 세계대회 (e-ICON World Contest)란? 국내외 학생 및 교사가 **글로벌 팀**을 이루어 지속가능개발목표(SDGs) 달성을 위한 **앱을 개발하는 SW 경진대회**

1 대회 개요

- **대회명** : 제15회 e-ICON*세계대회(The 15th e-ICON World Contest)
※ e-ICON: e-learning International Contest of Outstanding New ages
- **주최/주관**: 한국 교육부 / 한국디지털교육협회(KEFA)
- **대회주제** : SDGs* 13번 “기후변화에 대한 영향방지와 긴급 조치”
※ 지속가능개발목표(SDGs) : UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한발전 실현을 위해 달성해야 할 17개의 목표
- **참가대상** : 학생 및 지도교사 (팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명)
- **모집구분** : 중등부 및 고등부
- **개최방식** : 온·오프라인 대회
- **모집기간** : 2025.4.8.(화)~5.30(금) 17:00까지 ※기간 이후 지원서 작성 및 수정 불가
- **대회기간** : (예선대회) '25.4.8.(화)~5.30.(금)/ (본선대회) '25.7.7.(월)~8.8.(금)
- **대회일정** ※ 초청 여건에 따라 일정 및 개최 방식 변동 가능



- **제출서류** : ①지원서, ②개인정보 수집·활용 동의서, ③앱 개발 계획서
※ e-ICON 세계대회 홈페이지(e-icon.or.kr) '참가신청'에서 지원서 작성 및 제출

○ 참가특전

- (예선 지원팀) SW 및 대회 주제(SDGs) 관련 온라인 교육 및 멘토링 제공
- (본선 진출팀) 언어·기술 멘토링 지원 및 오프라인대회 참가
- (최종 수상팀) 중·고등부 각각 1등 교육부 장관상, 2~3등 상장 및 부상 수여

★문의처 : 한국디지털교육협회 ☎ 02-720-0085 / (email) eicon.kefa@gmail.com

2 주요 일정

※ 일정 변동 가능

절차	내용	시기
참가자 모집	국외 <ul style="list-style-type: none"> - 교육부가 외교부를 통해 해외 각국 교육부에 모집공고 발송 - 참가국 교육부 추천 및 공개모집 - KOICA 및 IACE 통해 홍보 및 선발 협조 요청 - 해외학교 데이터베이스 활용하여 홍보 	4~6월
	국내 <ul style="list-style-type: none"> - 교육부가 교육청을 통해 대회 공지문 발송 - 시도교육청 협조를 통한 공개모집 - 주관기관 홈페이지 공지 및 협력 기관 SNS 홍보 - 운영위원회 및 협력·후원기관 통해 홍보 	
↓		
예선 대회	<p>(온라인 교육) 대회 주제 및 앱 개발 관련 온라인 강의 수강</p> <p>(멘토링) 온라인 교육 개별학습 멘토링 지원</p> <p>(앱 개발 계획서 작성) Prototype 앱 개발(기획, 분석, 설계 등)</p> <p>(제출서류) ①지원서 ②개인정보 수집·활용동의서 ③앱 개발 계획서</p> <p>※ 모든 서류는 대회 홈페이지에서 제출</p>	4~6월
↓		
예선 심사	<p>(심사 방식) 팀별 앱 개발 계획서 서면 심사 실시</p> <p>(심사 기준) 주제·내용/ 개발/ 기대효과/ 국제협력 등 평가</p> <p>(결과) e-ICON 홈페이지 공지 및 개별 통보</p>	6월
↓		
글로벌팀 매칭	<p>(글로벌팀) 국내팀 (학생 2명, 교사 1명) + 해외팀 (학생 2명, 교사 1명)</p> <p>(팀매칭) 국내외 각 팀의 개발도구 및 주제에 따라 글로벌 팀 매칭</p> <p>(결과 공지) 글로벌팀 결과 홈페이지 게시 및 개별공지 예정</p> <p>(제출서류) ①학교장 추천서</p>	6~7월
↓		
Meet-up Day	<p>(목적) 진행 일정 및 산출물을 사전에 안내하여 학생들이 온·오프라인 대회 기간을 효율적으로 활용할 수 있도록 지원</p> <p>(주요활동) 주차별 앱 개발 과제 안내 및 글로벌 팀 소통 지원</p>	7월
↓		
본선 대회	<p>(온라인 대회) 25.07.07.(월)~08.02.(금)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱개발 계획서 앱 공동 개발 온라인 협력 <p>(오프라인 대회) 25.08.04.(월)~08.08.(금)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱개발 계획서 및 앱 개발 마무리 및 발표 자료준비 <p>(멘토링) 온오프라인 협력을 위한 언어/기술 멘토링 지원</p> <p>(최종심사 및 시상식) 포스터 심사 및 중·고등부 1~3위 팀 발표 심사</p> <p>(제출 결과물) ①앱 개발 계획서 ②발표 자료 ③앱 시연 동영상</p>	7~8월
↓		
사후 활동	<ul style="list-style-type: none"> - 수상팀 결과물 에듀테크 코리아 페어 전시 - 콘텐츠 수정·보완 및 대회 공식 홈페이지에 업로드 - 대회 스케치 영상 제작 및 유튜브 게재 - e-ICON 홈페이지에 수상팀 홍보 	9~12월

2 대회 참가 안내

1 예선 대회

- (대회 기간) '25.4.8.(화) ~ 5.30.(금)
- (참가 대상) 국내외 중·고등학생 및 지도교사 (팀구성: 학생2명 및 교사1명)
 - ※ 반드시 대한민국 국적자이어야 함
 - ※ 지원자의 국적이 한국인인 경우 외국 주재 학교일지라도 국내 참가자로 구분
- (참가 규모) 학교별 지원팀 제한 없으며, 교사 1인이 복수의 팀 지원 가능
 - ※ 본선 대회는 예산심사 결과에 따라 학교당 1팀만 본선 진출 가능
- (참가자 지원 요건) ※ 학생은 반드시 오프라인 본선 대회에 참석할 수 있어야 함

구분	지원 요건
학생	- 예선 대회 및 본선 대회(온·오프라인) 참석 가능자 - 글로벌 팀원과 열린 마음으로 소통과 협업이 가능한 자
교사	- 예선 대회 및 본선 대회(온·오프라인) 기간 학생 지도(관리) 및 참석 가능자

- (예선교육)
 - 기초 : 리질리언스(회복탄력성) 기반 기후 변화 대응 앱 만들기
 - 심화 : 문제 정의 및 앱 개발 프로젝트 진행 방법
- (예선교육 수강) 대회 홈페이지 내 교육콘텐츠 통해 교육 플랫폼 접속
- (멘토링 제공) 예선교육 참가자 대상 멘토링 제공
- (지원 방법) 대회 홈페이지 내 '참가신청' 통해 접수(e-icon.or.kr)
- (서류제출 기한) '25.5.30.(금) 17:00까지 ※ 기한 이후 지원서 작성 및 수정 불가

제출 서류 및 지원 방식

- | | |
|---|----------------------------------|
| ① 지원서(국문) | [첨부1] 지원서 양식(Application Form) |
| - 홈페이지에서 작성 (인적사항, 지원동기, 서약서, 개인정보 수집·활용 동의서 등) | |
| - [첨부1]에서 지원서의 내용 확인 후, 홈페이지에서 지원서 작성(온라인 지원) | |
| ② 앱 개발 계획서(영문) | [첨부2] 앱 개발 계획서(Project Proposal) |
| - 파일로 작성 후, 홈페이지에 업로드/ ※반드시 PDF 형식으로 업로드 | |

② 예선심사

- (심사 기간) '25.6.3.(화) ~ 6.13.(금)
- (심사 대상) 국내외 예선 참가팀 (예선 비참가 시 본선 지원 불가)
- (심사 방법) 팀별로 제출한 앱 개발 계획서 서면 심사
 - 학교당 복수팀 지원의 경우, 최고 득점 1개 팀 본선 대회 참가
- (심사 위원) 해당 분야 전문가로 심사위원 구성

③ 글로벌팀 구성

- (글로벌팀 구성 일정) '25.6.16.(월) ~ 7.2.(수)
- (글로벌팀 구성) 국내팀(학생 2명, 교사 1명) + 해외팀(학생 2명, 교사 1명)
- (글로벌팀 구성 방식)
 - 국내외 참가팀의 앱개발 계획서 심사 후 고득점 팀 선발
 - 국내외 참가팀의 주제, 개발도구, 수준 등을 고려하여 팀 매칭
- (글로벌팀 발표 일정) '25.7.4.(금)
- (결과 발표) 참가자 개별 통보 및 e-ICON 홈페이지(e-icon.co.kr) 공지
 - ※ 추후 일정 및 심사 방법 변동 가능, 변동 시 공지

④ 본선 대회

- (대회 기간) '25.7.7.(월) ~ 8.8.(금)
- (주요 활동) 글로벌 팀의 공동 개발 계획서 작성 및 앱 개발

필수 추가 제출 서류

- ① 학교장 추천서 (본선대회 진출 학생만 제출) **[첨부3]** 학교장 추천서
 - 본선 대회 진출 시 현재 소속 학교장의 대회 참가 추천서 제출 필수

- (멘토링 제공) 효과적인 글로벌 협업을 위해 멘토링 제공
- (대회 방식) 온·오프라인 융합대회
- (온라인 대회) '25.7.7.(월) ~ 8.1.(금)
 - 온라인 협업(Clover, zoom, 텔레그램 등 다양한 커뮤니케이션 툴 활용)
- (오프라인 대회) '25.8.4.(월) ~ 8.8.(금)
 - 국내외 참가자 초청하여 앱 개발 및 발표 자료준비
 - 최종 심사 및 시상식 진행

5 최종 심사

- (심사 일정) '25.8.8.(금) ※ 심사일 변동 가능, 변동 시 공지
- (심사 대상) 본선 참가 모든 글로벌팀
- (심사 방법) 1차 포스터 심사⇒ 중·고등 리그별 1~3위 선정⇒ 2차 발표 심사
- (결과물 제출 기한) '25.8.7.(목) ※ 세부일정 추후 공지

필수 제출 결과물

- ① 앱 개발 계획서(영문) : 글로벌팀이 협력하여 작성한 계획서
- ② 앱 APK 파일(영문) : 글로벌팀이 협력하여 개발한 앱 원본 APK 파일
- ③ 발표 자료(영문) : 포스터 발표용 A3 포스터, 발표용 PPT 자료
- ④ 앱 시연 동영상(영문) : 개발 앱 시연 동영상

6 시상식

- (시상식 일정) '25.8.8.(금) ※ 오프라인 본선 대회 기간 중 시상식 개최
- (시상식) 중·고등부 각각 1~3등 상장 및 부상 수여
 - (1등) 교육부 장관상, (2-3등) 추후 공지 예정
 - 시상 인원은 시상별 글로벌 팀원(국내 3인, 해외 3인) 총 6명
 - ※ 시상 및 부상품은 추후 변동 가능하며, 변동 시 홈페이지 공지 예정

3 대회 지원 시 참고사항

□ 지원 시 유의사항

- 중·고등부 모집 분야별 **팀 단위 신청** 준수(1팀 : 학생 2인 + 지도교사 1인)
- 지원자는 **반드시 한국 국적자**이어야 함
- **오프라인 본선 대회에 반드시 참여**할 수 있는 자여야 함

□ 출품작 개발 환경

- 온라인 앱스토어 등록과 활용도 제고를 위한 **안드로이드 환경**

□ 입상 결과 활용

- 입상 작품은 전문가의 피드백을 수렴하여 교육 현장의 학습 자료로 활용 및 에듀테크 페어 교육부 미래교육관 내 결과물 전시

□ 최종 결과물 전시 권리 및 저작권 관련 사항

- 출품작에 대한 저작권은 각 팀에 귀속되나, 주최 측은 대회 후 홍보 등의 목적으로 결과물을 전시할 권리를 가짐
- 콘텐츠 개발을 위해 사용하는 소스(그림, 사진 등) 사용권은 참가자 본인이 확인 필요, 따라서 개별 소스 이용에 대한 원저작자의 허락 여부 등을 반드시 사전에 확인할 것
 - ※ 주요 활용 가능 이미지/아이콘 출처(예) : Pixabay, Unsplash, ICONMONSTR, Icons8 등
- 폰트의 이용은 인터넷상에서 무료로 배포된 폰트 파일 이용을 권장

저작권법 제46조(저작물의 이용 허락)

- ① 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.
- ③ 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

※ 주요 활용 가능 폰트(예) : 다음(DAUM) 글꼴, 네이버(NAVER) 나눔 글꼴 에코, 제주 전용 폰트, 문화체육관광부 개발 폰트, KoPub 서체 등

첨부1 제15회 e-ICON 세계대회 지원서(온라인 작성)

가. 인적사항

이름(국문) : 홍길동 (성/이름 순으로 기재)	이름(영문) : Gildong Hong (이름성 순으로 기재)
생년월일 : DD/MM/YY	성별 : <input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자
구분 : <input type="checkbox"/> 학생 <input type="checkbox"/> 교사	학교명 / 학년 : 00학교 0학년
국적 : (※반드시 대한민국 국적자이어야 함)	주소 : 서울시 영등포구 선유로49길 23
휴대전화 : 010-0000-0000	이메일 : abcd@email.com

나. 유관 SW 행사 경험 (대회와 관련 있는 모든 경험 사항을 기재해 주시기 바랍니다)

날짜	주관처	행사명	행사 내용	수상
YYYY/MM	한국디지털교육협회	제14회 e-ICON 세계대회	교육용 모바일 앱 개발	1등 장관상

다. 지원동기(학생만 작성)

1. 본 대회 참가하고자 하는 이유 및 본 대회를 통해 성취하고자 하는 것
2. 본인의 지식/경험을 어떻게 활용할 것인지에 대해 간략하게 작성

※ 1 페이지 내 자유롭게 작성
- 공백 포함 500자 이내 작성

첨부2 앱개발 계획서(Project Proposal)

※ 앱개발 계획서 작성 후 e-ICON 대회 홈페이지 내 업로드 (※ 반드시 PDF 형식으로 업로드)

PROJECT PROPOSAL			
Mobile APP Name (Title)			
Name of Student 1	Surname/ Given Name	Name of School	
Name of Student 2	Surname/ Given Name	Name of School	
Name of Teacher	Surname/ Given Name	Name of School	
<input type="checkbox"/> Summary of App			
<input type="checkbox"/> Phenomenon or problems related to the theme of the contest that you want to realize with SW/Mobile App			
<input type="checkbox"/> Design of algorithm(mechanism) and UI(User Interface) for SW/Mobile App			
<input type="checkbox"/> Development Tool/Program/Other necessary technology that would like to use			
<input type="checkbox"/> Impact of Mobile App on Teaching & Learning Activities			

<Notice>

1. Each team should submit **one Project Proposal**.
2. All mobile apps shall be developed in the **Android environment**.
3. The app development program will be suggested during the preliminaries and participants may use any program of their choice **except App Builder**.
4. The format of the project proposal may change for the final evaluation, in which case the changes will be communicated via the e-ICON website.
5. If necessary, you can use additional pages for the proposal.

