

[붙임2] 공모 프로그램 내용

1. 공모 개요

2021 EBS SW 온라인플랫폼(이슈) 콘텐츠 외주 제작사 공모

- 공모 분야별 지원을 원칙으로 하며 심사결과에 따라 중복 지원 및 선정 가능함
- 공모 콘텐츠 개요

(단위: 원/ 부가세 별도)

구분	콘텐츠 명(가제)	대상	포맷	편수	RT	표제비 가이드라인	총제작비
공모1 (소프트웨어기초)	내 손 안의 지식, 소프트웨어!	일반	클립	50	3	970,000	48,500,000
	도전! 블록코딩	일반	강의	20	10	1,900,000	38,000,000
	인공지능과 축구를! AI 사커	대학생	강의	10	10	1,900,000	19,000,000
공모2 (디지털리터러시)	이것 참 쉽게 시즌2(실버편)	중, 장년	종합 구성	18	5	4,900,000	88,200,000
합계				98편			193,700,000

2. 공모 콘텐츠별 세부 내용

공모1 <소프트웨어 기초교육 콘텐츠>

프로그램 명	내 손안의 지식, 소프트웨어!
기획의도	<p>소프트웨어를 배우려고 할 때 가장 먼저 부딪히는 난관은 생소한 용어와 개념이다. 대부분 영어나 공학 분야에서 사용하는 단어이기 때문이지만 기술 발전과 함께 새로 만들어지는 용어도 많기 때문이다.</p> <p>그러나 한편으로 해당 용어의 뜻과 개념을 정확히 이해한다면 보다 쉽고, 빠르게 내용을 학습하는 첩경이 될 뿐만 아니라 배경과 원리, 그리고 전체적인 연관성을 이해하는 데 큰 도움이 될 수 있다.</p> <p>따라서 초보자를 대상으로 쉽고 재미있게 컴퓨터과학 및 소프트웨어, 인공지능 관련 주요 개념의 배경과 사례, 원리를 핵심개념을 통해 함축적으로 소개하여 마이크로 리닝 교육에 활용할 수 있는 콘텐츠를 제작하고자 한다.</p>

제작방향	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 초등 고학년부터 대학 비전공자, 일반인을 대상으로 한다. ◆ 컴퓨터 과학의 기본 개념부터 컴퓨터를 활용한 문제해결, 인공지능의 기초인 머신러닝에 이르기까지 컴퓨터 과학에 대한 이해를 돕는 내용으로 구성 ◆ 1-2개의 개념을, 3분 내외의 짧은 영상으로 제작, 소개하는 마이크로리닝 클립형 콘텐츠 ◆ 개념의 배경과 원리, 활용사례를 그래픽과 자막을 활용, 효과적으로 제시 ◆ 차시별 주제 및 개념의 연계를 통해 전체적 이해도를 높일 수 있게 커리큘럼화
편수 및 RT	50편 / 3분 내외
포맷 및 제작비	클립형 / 총 48,500,000원(편당 970,000원)
프로그램 명	도전! 블록코딩
기획의도	엔트리를 중심으로 블록코딩의 기본 메뉴와 구성, 오브젝트 활용, 제어하기 등을 습득하고 활용함은 물론 하드웨어와의 연계한 실습 과정을 통해 피지컬 컴퓨팅에 이르기까지 블록코딩의 기본원리와 적용방법 등을 이해할 수 있도록 한다.
제작방향	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 초, 중등 및 일반인을 대상으로 대표적 블록코딩 도구인 엔트리의 원리와 활용법을 소개한다. ◆ 블록코딩을 통해 로봇과 마이크로비트 등 하드웨어와 연계한 피지컬 컴퓨팅 과정을 실습한다 ◆ 교수법을 포함하여 커리큘럼화 함으로써 교사연수 콘텐츠로 사용할 수 있도록 구성하여 활용도를 높인다. ◆ 방송 편성을 고려하여 완성도 있게 제작한다.
편수 및 RT	20편 / 10분
포맷 및 제작비	강의 / 총 38,000,000원(편당 1,900,000원) / 강의
프로그램 명	인공지능과 축구를! AI 사커
기획의도	AI시대, 스포츠 또는 게임도 인공지능을 활용하여 즐길 수 있다. 대표적 스포츠인 AI 사커에 대해 알아보고 딥러닝 기법으로 학습시켜, AI 사커를 즐기는 방법 및 코딩의 즐거움과 중요성을 알아본다.
제작방향	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 실생활과 연계된 AI 사커 프로젝트를 통해 코딩의 즐거움과 중요성을 느낄 수 있도록 제작한다. ◆ AI 사커의 규칙, 프로그래밍, 딥러닝 학습원리 및 방법 등을 소개한다. ◆ 실습 프로그램과 연계하여 직접 인공지능 기반 학습을 시키고 활용할 수 있도록 유도한다.
편수 및 RT	10편 / 10분
포맷 및 제작비	강의 / 총 19,000,000원(편당 1,900,000원)

공모2 실버세대를 위한 < 디지털 리터러시 콘텐츠 >

프로그램 명	이것 참 쉽네!(실버 편) 시즌2
기획의도	우리 생활의 필수품인 컴퓨터와 스마트 폰, 그러나 아직도 중·장년 및 실버세대에 게는 다루기 어려운 디지털 기기인 경우가 많다. 따라서 실버세대를 위해 디지털 기기 활용법을 소개한 <이것 참 쉽네! (실버편)>에 이은 시즌 2 콘텐츠로써 디지털 기기를 활용하는데 그치지 않고 1인 미디어 크리 에이터에 도전할 수 있도록 도와주는 디지털 리터러시 콘텐츠!
제작방향	◆ 시즌1(실버편/2019년 제작 8편)과 구성 및 스토리의 연속성 고려하여 제작 ◆ 기기 활용법 소개를 넘어, 디지털 기기를 통해 자신의 생각을 표현하고 전달하 는 미션 수행형 구성 ◆ 차시별 연계를 통해 1인 미디어 크리에이터가 될 수 있도록 커리큘럼 화 ◆ 방송 편성을 고려하여 완성도 있게 제작한다.
편수 및 RT	18편 / 5분
포맷 및 제작비	종합구성 / 총 88,200,000원 (편당 4,900,000원)