

## [붙임2] 공모 내용

### <공모1>. 유튜브형 강의 콘텐츠

인공지능/머신러닝/딥러닝 A to Z	
제목	<인공지능/머신러닝/딥러닝 A to Z>
1) 제작일시	2019년 12월 말(예정)
2) 제작편수	4~7분 내외 * 20편
3) 대상	일반
4) 서비스채널	‘이숲’ 플랫폼 탑재 / EBS 2TV(종합편)
5) 제작형식	유튜브형 강의 콘텐츠

#### ○ 기획의도

최근 주목도가 더욱 높아진 인공지능과 그 기반이 되는 머신러닝, 딥러닝의 개념과 원리 및 실제적 적용에 대하여 유명 전문가가 초·중급 수준의 질 높은 영상 콘텐츠를 제공한다. 이를 통해 인공지능과 소프트웨어에 대한 관심을 높이고 IT 인재 양성에 기여한다.

#### ○ 제작방향

- 코세라(Coursera), 유다시티(Udacity), 구글 디벨로퍼(Google Developer) 등 해외 유명 온라인 교육 서비스에서 영어로만 접했던 동영상 콘텐츠를 능가하는 국내 최고 수준의 소프트웨어 교육 동영상 콘텐츠를 제공한다.
- 인공지능, 머신러닝, 딥러닝의 기본 개념과 원리 등을 이용자들이 언제 어디서나 활용할 수 있도록 쉽고 간결하게 설명한다.
- 해당 시리즈만 봐도 기본 개념과 원리 및 적용까지 숙지할 수 있도록 콘텐츠 완결성을 추구한다.
- 1인 강의, CG, 그래픽, 자료화면 등을 감각적으로 편집하여 최고 수준의 영상이 되도록 한다.

#### ○ 예상 출연자

카이스트, 홍콩 과기대 등의 유명 인공지능 전문가  
외 강의력 있는 인공지능 전문가

<공모2>. 초등 저학년 컴퓨터 활용 교육 / 노인 대상 디지털 기기 이용 교육

초등 저학년 컴퓨터 활용 교육 / 노인 대상 디지털 기기 이용 교육

제목	<초등- 준비만 30분짜 II II > <노인- 박○○ 할머니의 디지털 도전기 “뭣이 중한디?”>
1) 제작일시	2019년 12월 말(예정)
2) 제작편수	4~7분 내외 * 16편(초등 8편, 노인 8편)
3) 대상	일반
4) 서비스채널	‘이숲’ 플랫폼 탑재 / EBS 2TV(종합편)
5) 제작형식	유튜브형 종합구성

○ 기획의도

초, 중학교 소프트웨어 교육이 의무화됐음에도 불구하고 초등학생, 특히 초등 저학년 학생에겐 마우스 움직이기와 같은 아주 기본적인 것을 가르치는 것에도 일선 교사들은 애를 먹고 있다. 스마트폰 이용이나 인터넷 기차표 예매, 또는 각 매장에 설치된 키오스크 이용 등 이에 익숙지 않은 어르신들 또한 엄청난 어려움을 겪고 있다.

이 콘텐츠는 초등 저학년을 대상으로 가장 기본적인 컴퓨터 활용능력을 키우고, 날로 발전해 가는 IT 시대에 고령층을 중심으로 나타나는 디지털 격차(Digital divide)를 좁혀 조화로운 삶을 위한 유용한 도구가 되도록 한다.

○ 제작방향

■ 초등

- 초등 저학년 선생님이 수업시간에 쉽게 이용할 수 있도록 제작한다.
- 컴퓨터 켜기, 마우스 움직이기, 불러오기 등 아주 쉽지만 의외로 저학년 아이들이 어려워하는 내용을 중심으로 구성한다.
- 아이들이 쉽게 이해할 수 있도록 삽화, 애니메이션, 자막, 음향효과 등을 충분히 이용한다.
- 재미있는 선생님 캐릭터를 선정하여 아이들이 호감을 갖도록 한다.

■ 노인

- 버스나 지하철 도착시간, 지도, 예매 등 조금만 알면 일상생활에 너무도

편리한 아이템을 선정한다.

- 재미있게 배울 수 있도록 유저와 연령대가 맞는 인기 크리에이터를 섭외한다.
- 아이템에 대한 진행자의 도전과 패전에 관한 스토리와 내용이 조화롭게 구성되도록 한다.
- CG, 자막, 효과 등을 극대화하여 요즘 트렌드에 맞는 지루하지 않은 콘텐츠가 되도록 한다.

○ 예상 출연자

(초등) 인기 교사 또는 이에 준하는 유튜브 크리에이터

(노인) 박○○, 임○○ 등 인기 있고 익살맞은 엔터테이너