제 1회 컴퓨터교육과 해커톤 행사 확정 계획안

1. 일시

- a. 4월 2-3일 (금-토)
- b. 저녁 9시-오후 3시
 - 오후 1시부터 3시까지는 발표 및 시상 예정

2. 목적

- a. 코로나로 인한 개발 침체 및 공모전 축소로 인해 위축된 개발 기회에 대한 증가 및 확대
- b. 기획 및 코딩 실력 향상 및 단기간 내 핵심 기능 구현 능력 향상
- c. 피드백 및 과 내 인적자원 공유

3. 행사 진행 방법

- a. 주제: 즉석에서 교수님이 제시해주시는 주제로 진행
- b. 부문: 개인 / 팀(3~4명으로 인원 제한)
 - 21학번의 경우, 신청 분야 선택 (개인/팀 부문이나 개발보조 중 택 1)
 - 개발 보조 : 타 팀의 개발 보조로 역할
(알고리즘, 아이디어 공동 설계 및 발표자료 제작 등을 담당하며, 지원한 팀/개인의 수에 따라 선착순 마감 예정)
 - 팀 지원의 경우, 개발 보조 역할의 21학번 배정 예정
 - 개인 지원의 경우, 희망자에 한해 21학번 배정
- c. 수요조사 결과 오프라인이 76.2%였기 때문에 오프라인으로 진행
 - 2시간마다 진행요원이 체온 측정
 - 마스크 항시 착용
 - 발표 및 시상을 제외한 나머지 시간은 팀별로 분리된 공간에서 진행하며 이때에는 간식 및 음료 섭취 가능
- d. 1일차 야식 및 2일차 아침, 간식 제공
- e. 행사 일정 (별첨)

4. 평가 및 시상

- a. 해커톤 행사 시작과 동시에 교수님들께서 주제를 공지하시며 채점 기준 제시
- b. 오후 1시에 종료한 후 모두가 모여 결과물 발표의 시간을 가지고 시상 진행
- c. 시상 및 상금
 - 개인/팀 부문 별 최우수, 우수 시상을 진행
 - 상품 및 상금은 추후 공지 예정

(별첨) 행사 일정표

시간	일정	장소	비고
21:00~21:30	개회식	신청 인원 에 따라 추후 공지 예정	교수님 개회사
21:30~3:00	해커톤		중간에 야식 배부 예정
3:00~3:45	중간 점검		진행 상태 및 아이디어 발표
3:45~13:00	해커톤		중간에 아침 배부 예정
13:00~14:30	최종 발표		
14:30~15:00	시상		교수님 폐회사