

2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 공모안내

한국지능정보사회진흥원 디지털포용문화팀

□ 공모개요

- (목적) 창작콘텐츠 기획·제작 과정을 통해 디지털윤리 의식을 확산하고 국민 관점의 디지털윤리* 인식제고 및 교육 콘텐츠 발굴

* 디지털윤리란, 디지털 역기능으로부터 자신과 타인의 안전을 지키고 올바르게 디지털을 이용하기 위해 갖추어야 할 기본적인 소양

- (대상) 대한민국 국적을 보유한 청소년, 성인, 군장병, 교사 및 예비교사
- (접수일정) 2025년 6월 2일(월) ~ 10월 2일(목) ※ 시상식 12월(윤리대전) 예정
- (공모분야)

분야	① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠
대상	초·중·고등학생	성인	군장병*	교사 및 예비교사 (유치원/초/중/고)
부문	그림일기(초등학생), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상(일반영상, 숏폼)			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)

* 군장병 부문은 병영생활 내 디지털윤리 인식 제고를 주제로 공모하며, 해당 주제가 아닌 작품은 군장병이라도 "성인" 부문으로 출품 가능함

- (주관/주최) 방송통신위원회 / 한국지능정보사회진흥원
- (후원기관)

구 분	기관명(가나다순으로 표기)
중앙부처(2)	교육부, 국방부
공공기관·공사(6)	시청자미디어재단, 한국교육학술정보원, 한국청소년활동진흥원, 한국콘텐츠진흥원, EBS(한국교육방송공사), KBS(한국방송공사)
민간단체·기업(2)	머니투데이, 매일경제

□ 접수 안내

- (접수방법) 디지털윤리 누리집(디지털윤리.kr)공모 접수 페이지 내 신청
- (참가형태) 개인 또는 팀(3명 이내) 중 하나의 형태로 참여 가능하며, 팀으로 참가하는 자는 개인이나 다른 구성의 팀으로 중복 참가할 수 없음

※ (인식제고 콘텐츠) 다른 대상(초·중·고등학생, 성인, 군장병) 간 동일 팀으로 참가 할 수 없음

○ (작품규격)

- 인식제고콘텐츠 분야

분야	세부분야	작품규격	파일형식
인식제고 콘텐츠	그림일기 (초등학생)	<ul style="list-style-type: none"> A4 사이즈 이상의 용지에 그림일기 제작하여 스캔본 제출 * 스캐너 활용하여 컬러 72dpi 이상으로 제출 	이미지파일 (jpg, png 등)
	포스터	<ul style="list-style-type: none"> 4961px X 7016px 이상 	PDF 및 이미지파일 (jpg, png 등)
	카드뉴스	<ul style="list-style-type: none"> 6장 이상 12장 이내 분량의 카드뉴스 사이즈 : 1080px X 1080px 이상 	PDF 합본 및 이미지 압축파일
	웹툰	<ul style="list-style-type: none"> 가로 690px 내외, 세로 길이 15,000px 이상 	PDF 및 이미지 파일 (jpg, png 등)
	동영상	<div>일반 영상</div> <ul style="list-style-type: none"> 영상 분량 2분 이상 5분 이내 영상 화면 비율 16:9(해상도 1920px X 1080px 이상) 썸네일 이미지 파일 제출 가능(미제출 시 불이익은 없으나, 수상작으로 선정 시 재요청 가능) <div>숏폼</div> <ul style="list-style-type: none"> 숏폼 분량 15초 이상 60초 이내 숏폼 화면 비율 9:16(해상도 1080px X 1920px 또는 1440px X 2560px)의 세로형 영상 	영상 파일 (mp4, avi 등)

- 학습콘텐츠 분야

분야	구분	자격	작품규격	파일형식
학습 콘텐츠	예비 교사	<ul style="list-style-type: none"> 교대·사범대·유아교육과 및 교직 이수 중인 재학생 또는 3년 이내 졸업생 	<ul style="list-style-type: none"> 주제와 관련한 대면 지도안 총 2차시 강의로 구성하며 요약본과 전체본은 필수 제출 - (요약본) [붙임1]을 활용하여 A4 2매 이내로 작성 - (전체본) 자유 양식으로 차시별 A4 5매 이내로 작성 (활동지, PPT, 참고 자료 등은 별도 압축파일로 별도 제출) 	한글, PDF 및 텍스트 파일 (docx 등)
	교사 (유치원/ 초/중/고)	<ul style="list-style-type: none"> 유치원 및 초·중·고등학교에 재직 중인 교사 		

○ (제출자료) 온라인 접수 페이지 내 신청서 작성 후 작품 파일 제출

※ 접수 시 첨부파일 용량은 파일당 350MB 이내, 기타 서류는 압축파일로 제출 가능

- 아래의 항목 중 해당하는 경우, 추가 제출자료를 반드시 함께 제출해야함

- ① (생성형 AI 활용 시) [붙임2] 생성형 AI 활용 설명서
- ② (만 14세 미만 참가자) [붙임3] 법정대리인 개인정보 수집·이용 동의서
- ③ (교사/예비교사) 자격 증빙서류(교원자격증, 재학·졸업·재직증명서 등)

□ 심사 및 시상

○ (심사절차)

구 분	규격심사	본심사	상훈심사	공개검증
심사내용	형식요건 및 규격에 대한 심사	내용심사를 통해 3배수 선정 (외부전문가 심사)	국민참여심사(30%), 전문가심사(70%)를 합산하여 순위결정	정부시상 후보자 공개검증
일정(예정)	'25년 10월	'25년 10월	'25년 10월	'25년 11월

※ 심사 일정은 주최·주관기관 사정에 따라 변동될 수 있음

※ 본 공모전은 **블라인드 심사**로 진행(작품 내 개인정보 작성 시 심사에 제외)

※ 인식제고 콘텐츠 중 군장병 출품작 대상 규격심사 및 본심사는 국방부에서 별도 진행

○ (심사기준)

- 인식제고콘텐츠 분야

우선 순위	구분	배점	심사내용
1	적합성	30	<ul style="list-style-type: none"> 디지털·AI윤리 인식제고 주제와 관련성이 있는가? 디지털·AI윤리와 관련한 현재 이슈를 잘 파악하고 있는가?
2	기획력	30	<ul style="list-style-type: none"> 작품을 참신하고 창의적으로 기획하였는가? 메시지가 유기적으로 잘 구성되어 있는가?
3	표현력	20	<ul style="list-style-type: none"> 인식제고 대상이 메시지를 알기 쉽게 표현하였는가? 인식제고 대상의 공감과 관심을 이끌어 냈는가?
4	심미성	20	<ul style="list-style-type: none"> 참가자의 심미적 감각/개성이 잘 드러나는가? 디자인/그림, 영상 편집 등의 완성도가 뛰어난가?

- 학습콘텐츠 분야

우선순위	구분	배점	심사내용
1	활용도	30	<ul style="list-style-type: none"> 교과교육 및 창의적 체험활동의 일환으로 적용하기에 적합한가? 대상별 교육참여 및 교육현장에서 즉시 활용이 가능한가?
2	효과성	30	<ul style="list-style-type: none"> 제시된 교수·학습활동은 의도한 교육 목적을 달성하기에 효과적인가? 학생들의 디지털·AI윤리에 대한 이해와 중요성을 높일 수 있는가?
3	적합성	25	<ul style="list-style-type: none"> 디지털·AI윤리 교육이라는 주제와 관련성이 있는가? 디지털·AI윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
4	기획력	15	<ul style="list-style-type: none"> 지도안을 참신하고 창의적으로 기획하였는가? 지도안이 유기적으로 잘 짜여져 있는가?

- (가산점 부여) "딥페이크 기술의 부작용 및 올바른 활용 방안" 또는 "생성형 인공지능 개발 및 활용 시 윤리적 문제"를 주제로 출품할 경우 심사 시 가점(0.5점) 부여

o (시상규모) 대통령상 등 총 25점(총 상금 2,050만원)

상격	훈격	시상규모				상금 (만원)
		① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠	
		초·중·고등학생	성인	군장병	교사 및 예비교사	
		그림일기(초등학생), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상(일반영상, 숏폼 등)			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)	
대상 (1점)	대통령상	1점				200
최우수상 (1점)	국무총리상	1점				150
우수상 (11점)	방통위원장상 (7)	3점	2점	-	2점	각 100
	교육부장관상 (3)	-	-	-	3점	
	국방부장관상 (1)	-	-	1점	-	
장려상 (12점)	NIA원장상 (4)	1점	1점	1점	1점	각 50
	후원기관상 (8)	2점	2점	2점	2점	
계		25점				2,050

※ 제세공과금 발생 시 수상자가 부담하며, 심사 결과에 따라 시상 작품 수가 조정될 수 있음

□ 기타 유의사항

- (참가제한) ① 전년도(2024년) 동 공모전 대상, 최우수상 수상자가 동일 분야에 참가하는 경우, ② 표절작, 대리작, 기 수상작으로 밝혀지거나 그로 인해 입상 취소된 적 있는 참가자
- (저작권) 모든 응모작은 참가자 본인이 직접 제작한 작품이어야 하며, 저작권 또는 초상권 침해 등 법적 분쟁 발생 시 모든 책임은 참가자에게 있음
 - 생성형AI를 제한적으로 활용*할 수 있으나, 활용 시 생성형 AI 활용 설명서(붙임2)를 상세히 작성해야 함
 - * 단, AI가 생성한 결과물을 단순히 제출해서는 안 되며, 해당 결과물에 참가자가 편집, 배열 등 실질적인 창작적 기여를 한 경우에만 인정됨
 - 상용 디자인 플랫폼을 활용한 경우, 출처를 작품 내 명확히 표기해야 하며, 저작권 침해 등 법적 문제가 발생하지 않도록 이용약관 등 사전 확인 필수
- ※ 각 플랫폼의 정책 및 이용약관은 참가자가 직접 확인해야 하며, 주최 측은 이에 대한 별도 안내를 제공하지 않음
- 폰트, 음원, 영상, 이미지, 디자인 서식 등 저작물을 활용하는 경우, 사전에 라이선스를 확인하거나 저작권자로부터 별도의 이용 허락을 받아야 하며, 분쟁 발생 시 참가자가 관련 증빙을 제출해야 함
- 수상작은 디지털윤리 누리집 내 게시될 예정이며, 비영리·공익적 목적의 교육 및 홍보에 활용할 수 있음
- ※ 수상자는 추후 주최기관과 '저작권재산권 독점적 이용허락 동의서(5년)'를 별도로 작성함
- (심사 제외) ① 작품 내 개인정보(이름, 소속 등) 포함할 경우, ② 작품규격 및 제출 서류 미준수자
- (동점자 처리) 심사 기준 우선순위에 따라 등수 재부여
- ※ 우선순위에서도 동점일 경우, 작품 재심사 진행 예정
- (결과발표) 최종 수상작 결과는 디지털윤리 누리집을 통해 공개(11월 예정)
- (공모전 일정) 세부 일정은 주최·주관기관 사정에 따라 변경될 수 있음
- (이의제기) 수상작에 대한 이의 사항이 있는 경우 한국지능정보사회진흥원 디지털포용문화팀을 통해 신청할 수 있음

- (수상작 선정) ① 다수의 작품으로 응모한 개인 또는 팀이 2개 이상의 상을 수여받게 된 경우 상격이 높은 상 1점만 수여, ② 시상 기준에 맞는 작품이 없는 경우 시상하지 않을 수 있음, ③ 작품 접수 현황 및 심사 결과에 따라 시상 규모는 추후 변경될 수 있음
- (수상작 취소) ① 작품 제작(편집 및 제작 등) 과정에서 제 3자의 개입이 있는 경우, ② 최종 수상작 발표일 기준으로 타 공모전에 출품하여 수상한 동일·유사 작품, ③ 저작권 및 초상권 등 타인의 권리를 침해하거나 허위 사실 등 사회적 문제를 유발하는 경우
※ 시상 이후라도 수상 취소 및 상금 환수가 될 수 있음
- (상장 및 시상금) ① 상장은 1매 지급되며, 발행기관 정책에 따라 팀 대표자 외 n명 형태로 기재될 수 있음, ② 상장 발급 및 시상금 지급을 위해 수상자 인적사항 요청할 수 있음, ③ 시상금은 시상식 종료 후 14일 이내 출품자(개인 또는 팀 대표자 1인)에게 지급될 예정이며, 청소년의 경우 법정대리인(보호자) 계좌로 수령 가능함
- (응모작 처리) 수상작 외 응모작은 시상식 종료 2개월 내 파기함
- (접수오류) 개인정보 오기, 공모 분야 착오, 작품 누락 등 공모요강을 숙지하지 않거나 접수오류로 인해 발생하는 불이익은 참가자에게 책임이 있음

□ 문의처

○ 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 운영사무국

- (유선전화) 010-9012-1143 (평일 10시~18시 30분 / 점심시간 12시~13시)
- (카카오톡채널) 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전

(http://pf.kakao.com/_xlCdBn)

붙임1
학습콘텐츠(교수 · 학습지도안) 요약본 양식

2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 학습지도안					
제목	교수·학습지도안				
적용학교급	유치원, 초, 중	적용학년	6세, 1학년	교과명	도덕, 정보
1. 학습목표					
2. 교육효과					
3. 교수·학습 지도안 요약 ※ 아래의 양식으로 A4 용지 최대 2매 작성					
1차시	(1차시 제목 작성)				
단계	교수·학습활동		학습자료 및 유의점	소요시간	
	교사(T)	학생(S)			
도입	※ 교사의 학습지도 방법 및 수업 운영방법 등 기재	※ 예상되는 학생의 응답, 반응, 참여내용 등 학생의 학습내용·활동방법 기재	※ 학습에 필요한 자료 및 지도 시 유의사항	00분	
전개					
정리					
평가계획	항목	기준		방법	

2차시	(2차시 제목 작성)			
단계	교수·학습활동		학습자료 및 유의점	소요시간
	교사(T)	학생(S)		
도입	※ 교사의 학습지도 방법 및 수업 운영방법 등 기재	※ 예상되는 학생의 응답, 반응, 참여내용 등 학생의 학습내용·활동방법 기재	※ 학습에 필요한 자료 및 지도 시 유의사항	00분
전개				
정리				
평가계획	항목	기준		방법

<요약본 작성방법>

- ※ 요약본은 주어진 양식에 맞춰 A4 2매 이내로 차시별 활동 내용 요약하여 기재
(지도안 특성 및 수업 형태에 따라 필요시 양식 일부 변경 가능)
- ※ 개인 정보(이름, 소속 등)가 포함 되어있는 경우 심사에 제외됨
- ※ (참고사항) 수상작은 요약본이 디지털윤리 홈페이지에 게시될 예정이며, 시상식 내 전시
부스 및 자료집에 요약본 활용 예정

<전체본 작성방법>

- ※ 전체본은 자유양식으로 차시별 A4 용지 최대 5매로 작성
- ※ 개인 정보(이름, 소속 등)가 포함 되어있는 경우 심사에 제외됨
- ※ 심사 참고자료로 각종 학습지, PPT 슬라이드, 수업적용 사례 등은 별도 파일로 제출

붙임2 생성형 AI 활용 설명서 양식

부 문	<input type="checkbox"/> 인식제고콘텐츠 부문 <input type="checkbox"/> 학습콘텐츠 부문
작 품 명	최대 20자 이내

구분	내용
활용 AI 프로그램명	
생성형AI 프롬프트 입력 내용	※ 생성형AI 활용한 부분에 대해 입력한 내용을 상세하게 기재해야함 - 제공한 이미지, 디자인 서식, 음원 등 있는 경우, 입력 내용과 함께 첨부 필요
생성형AI 프롬프트 출력 결과	※ 입력한 내용에 대해 생성형AI로부터 제공받은 출력값을 캡처 등으로 상세하게 기재해야함
출품자가 결과물에 기여한 내용	※ 글, 캡처 등 출품작 생성형AI 결과물에 재편집, 배열 등 기여한 부분을 상세하게 기재

<AI 활용 설명서 작성방법>

※ 위 양식에 맞춰, 생성형AI 활용 결과(이미지, 노래 등) 과정을 상세히 기재하고 검색 결과 화면 캡처하여 제출(검색 내용 및 결과 편집 없이 모두 기재해야 함)

2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 법정대리인 개인정보 수집·이용 동의서

「개인정보보호법」 제22조 제5항에 의거하여 만 14세 미만 미성년자의 개인정보 수집·이용 시 법정대리인(보호자)의 동의를 반드시 받아야 합니다. 이에 한국지능정보사회진흥원은 「2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전」의 공모전 참여 시 아래와 같이 개인의 기본 정보를 수집하며, 다른 용도로 사용되지 않습니다.

1. 개인정보의 수집·이용 목적

한국지능정보사회진흥원은 「2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전」의 참가자 확인을 위한 목적으로 신청인의 개인정보를 수집·이용하고자 합니다.

2. 수집·이용하려는 개인정보의 항목

이름, 소속, 생년월일, 전화번호, 이메일, 주소(광역자치단체)

3. 개인정보의 보유 및 이용 기간

「2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전」 종료 후 또는 공모전 종료 전 당사자가 파기를 요청한 경우 지체 없이 파기합니다.

4. 본 개인정보 수집·이용 동의에 대하여 거부할 수 있으며,

동의 거부 시 「2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전」에 참여할 수 없음을 알려드립니다.

■ 신청인 정보(만 14세 미만)			
이름		생년월일	
■ 법정대리인(보호자) 정보			
이름			
신청인과의 관계		연락처(휴대폰)	

본인은 신청인의 법정대리인으로서,
위 「2025년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전」과 관련하여 신청인의 개인정보 수집·이용에

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

2025. . .

신청인(만 14세 미만) : (서명)

법정대리인 : (서명)

한국지능정보사회진흥원 귀중