

# 2024 E<sup>2</sup>GEE Lab(이지랩) 메이커톤 모집 공고

1

## 모집개요

### 2024 이지랩 메이커톤이란?

다양한 전공과 분야의 약 40명의 참가자들이 사업성을 기반으로 아이디어를 구체화하고 3D프린터, 레이저커팅, 오픈소스 하드웨어 등을 기반으로 다양한 비즈니스 모델을 갖춘 사업 시제품을 제작하는 행사.

메이킹에 필요한 다양한 온라인 교육과 멘토링을 통해 팀들의 아이디어를 고도화 시킬수 있고 다른 팀들과 공유하며 서로 성장하는 메이커톤 프로그램

### 가. 행사 목적

- 1) 사회적 문제를 해결하기 위한 디바이스 제작
- 2) 참가자 역량 강화를 통한 창업 공모 장려
- 3) 공공의 목적을 가진 아이디어를 실현

### 나. 행사 내용

- 1) 행사명 : 2024 이지랩(E<sup>2</sup>GEE Lab) 메이커톤
- 2) 행사주제 : 사회적 문제를 해결하는 제조 창업 아이디어 제품 개발
- 3) 행사 일정

구분	내용	일정
모집 마감	공모 및 참가 접수 마감	8월 29일(목)
합격자 발표	합격자 발표 문자와 메일 발송	8월 30일(금)
사전행사	행사 OT, 팀 빌딩, 장비 교육 등	9월 6일(금)
온라인 교육1	역량 강화 사전교육 제공(zoom)	9월 7(토), 21일(토)
온라인 교육2	온라인 코딩 교육 제공	9월 7일(토) ~9월 25일(수)
온라인 멘토링	팀별 개발 및 사업화 멘토링 진행	9월 9일(월) ~9월 25일(수)
본행사	메이킹, 발표, 수상 등	9월 27일(금), 28일(토)

\* 상기 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

4) 행사 장소

가) 온라인 코딩 교육 : 네이버 카페

나) 사전행사 및 본행사 : 서울 중구 필동로 1길 30 동국대학교

중앙도서관 4층 메이커스페이스 E<sup>2</sup>GEE Lab

5) 모집 대상

- 개인 신청 : 개발자/디자이너/엔지니어/기획자

- 팀 신청 : 대학생 및 일반인 (3~4인) (40명 내외 선발)

\*개인 참가자의 경우 사전행사 때 팀 빌딩 진행

6) 준비물 : 개인 노트북(Window 기반) 및 마우스

7) 인원 : 40명 내외 10팀

다. 지원내용

1) 세부 지원 내용

항목	내용	비고
재료 지원	아두이노 코딩 교육 키트 제공 팀별 재료비 제공	
교육 지원	온라인 코딩 교육 영상 제공	
	역량 강화 사전교육 제공(zoom)	
멘토링	제작 및 사업화 온라인 멘토링 제공	팀별 1회 제공
장비 지원	디지털제조 장비 활용	3D프린터, 레이저커터, UV평판프린터 등
공간 제공	동국대 메이커스페이스 E <sup>2</sup> GEE Lab 공간 활용	

2	신청 및 접수
---	---------

가. 모집 기간 : 2024년 8월 29일(목) 자정까지

나. 모집 대상 :

- 개인 신청 : 개발자/디자이너/엔지니어/기획자

- 팀 신청 : 대학생 및 일반인 (3~4인)

다. 모집 인원 : 40명 내외 10팀

라. 접수 방법 : 구글 폼 (<https://forms.gle/AD5bYCiLEe7bQqSE8>)

마. 문의처 : (주)메이킷올(plum@makeitall.co.kr/010-5945-2018)

3	운영 절차 및 일정
---	------------

가. 세부 일정표

1) 사전행사 (9월 6일(금))

시간	내용	비고
13:30 ~ 14:00	참가자 접수	- 참가자 접수
14:00 ~ 14:30	개회 및 소개	- 참가 인원 명단 확인 - 메이커톤 소개 - 일정 및 관련 자료 전달
14:30 ~ 15:30	참가자 소개	- 참가자 개별 소개 - 팀별 소개
15:30 ~ 16:30	팀 빌딩	- 3~4인 팀 빌딩 진행 - 아이스브레이킹(셀린지)
16:30 ~ 18:00	사전 교육	- 이지랩 장비 사용법, 기능 교육 - 3D프린터(신도리코, 큐비콘), 레이저커팅키(유니버설) 등
18:00 ~ 19:00	저녁 식사 및 팀 회의	- 팀별 아이디어 회의
19:00 ~ 20:00	본행사 안내	- 본 행사 진행 내용 공지 - 이지랩 장소 및 장비 예약 안내

\* 상기 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

2) 역량 강화 사전 교육 일정표 (9월 7일(토), 21일(토))

프로그램	비고
생성 AI를 활용한 사업계획서 작성 팀별 GPTs 만들기	9월 7일(토)
Langchain을 활용한 LLM 활용 방법	9월 21일(토)

※프로그램별로 팀 1인 이상 참여 필수

3) 온라인 코딩 교육 일정표 (9월 7일(토) ~ 9월 25일(수))

- 네이버 카페를 활용하여 강의 제공 예정
- 필수 강의 수강 후 미션 수행

구분		프로그램	내용
필수 (2개 중 택1)	비전공자 추천	블록코딩_아두이노	블록코딩을 활용한 아두이노 기초 코딩
	전공자 추천	텍스트코딩_아두이노	텍스트코딩을 활용한 아두이노 심화 코딩
선택		AI 인공지능	아두이노를 활용한 AI 인공지능 코딩 교육
선택		IoT앱인벤터 기초	앱인벤터를 활용한 앱 제작 기초
선택		IoT앱인벤터 심화	앱인벤터를 활용한 앱 제작 심화
선택		파이썬 피지컬 제어	아두이노 연계를 위한 파이썬 교육

4) 사전 멘토링 (9월 9일(월) ~ 9월 25일(수))

5) 본행사 일정표 (9월 27일(금), 28일(토))

구분	시간	프로그램	비고
1일	10:00~ 10:15	참가자 접수 및 안내	- 참가자 접수 및 안내 - 참가팀별 테이블 및 물품 배정
	10:15~ 10:30	대회 개회 및 심사 안내	- 메이킹 캠프 실시 선언 - 행사 소개, 전체 일정 안내
	10:30~ 12:00	팀별 프로젝트 진행	- 팀별 프로젝트(시제품 제작) 진행1
	12:00~ 13:00	점심식사	- 점심식사
	13:00~ 18:00	팀별 프로젝트 진행	- 팀별 프로젝트(시제품 제작) 진행2 - 멘토링 및 현장 기술지원
	18:00~ 19:00	저녁식사	- 저녁식사
	19:00~ 20:50	팀별 프로젝트 진행	- 팀별 프로젝트(시제품 제작) 진행3 - 멘토링 및 현장 기술지원
	20:50~ 21:00	마무리	- 행사 1일차 마무리

2일	10:00~ 12:00	팀별 프로젝트 진행	- 팀별 프로젝트(시제품 제작) 진행 - 멘토링 및 현장 기술지원
	12:00~ 13:00	점심식사	- 점심식사
	13:00~ 13:30	제작 마무리 및 발표 준비	- 제작 마무리 및 발표 자료 준비
	13:30~ 15:30	발표 및 평가	- 팀별 프로젝트 발표 (팀별 5분 발표/질의응답 3분 이내)
	15:30~ 16:00	수상	- 심사 진행 - 시상 및 기념촬영
	16:00~ 17:00	폐회사	- 행사 종료

\* 상기 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

4	유의사항
---	------

- 1) 타 경진대회에서 입상 및 수상 이력이 있는 아이디어의 경우 참여 불가
- 2) 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하였을 경우 발생하는 모든 민형사상의 책임은 참가자 본인에게 있음
- 3) 제출한 아이디어의 저작권으로 인한 법적 분쟁 책임은 참가자에게 있음
- 4) 명시되지 않은 사항에 대해서는 메이커스페이스 E<sup>2</sup>GEE Lab 운영 규정을 준용함
- 5) 시상품에 대한 제세공과금은 수상자(팀)본인 부담  
(상품지급 시 공제 진행 예정)
- 6) 상기 공고사항은 메이커스페이스 E<sup>2</sup>GEE Lab의 사정에 따라 변경될 수 있음