

E²FESTA

공학페스티벌

ENGINEERING EDUCATION
FESTA 2020

2020 공학페스티벌 (E²Festa 2020) 개최계획(안)

2020. 10. 12.



산학협력단 산학융합팀

목 차

I. 행사개요	1
II. 프로그램 구성	3
III. 프로그램 세부내용	
가. 사전 프로그램	
1. 공학페스티벌 홍보대사 E ² VJ 선발	5
2. 공대생 기술심사위원회 E ² Pannel	6
3. E ² 동창회	8
나. 주요 프로그램	
1. 창의적 종합설계 경진대회	9
2. 엔지니어 토크콘서트	10
3. 인더스트리 미팅	11
4. AI 기업 오픈클래스	12
5. 온라인 해킹 경진대회	13
=다. 전시 프로그램	
1. 창의적 종합설계 경진대회 온라인 전시	14
2. 공학교육혁신성과 맵핑(Since2012)	15
라. 참가 프로그램	
1. 언박싱 공학챌린지	16
2. 퀴즈공학	17
3. 카톡샷인증샷	17

1. 행사 개요



1 추진배경



- 국가 산업발전의 핵심역량인 공학인재의 중요성에 대한 인식확산
 - 우리경제의 성장과 산업발전에 기여하고 있는 공학의 위상제고와 창의·융합형 청년 공학인재양성에 대한 필요성 확산
- 청년공학도의 창의적인 아이디어 공유 및 교류의 장 조성
 - 국가산업을 리드하는 공학과 공학인들의 사기진작과 자긍심 제고를 위한 현장교육의 장 마련

2 추진목적

- 오프라인에서 온라인 방식으로 전면 전환
 - 코로나19 감염확산 관련, 사회적 거리두기 조치를 고려하여 개·폐막식은 최소화하고, 전체행사를 온라인으로 변경하여 개최
 - 창의적 종합설계 경진대회의 경우 지역 선도센터별 분산개최를 통해 해당지역 학생들의 참여 및 관심도 제고
 - * ('19년) 예·본선 행사당일 동시진행 → ('20년) 지역별 예선전 분산개최
- 시·공간적 제약을 극복함으로써 다양한 주체들의 참여 확대 유도
 - 양일간 오프라인으로 집중되었던 행사를 온라인 행사로 전환함으로써 대학생, 산업계, 교수진, 일반인들의 행사 참여 접근성을 제고
 - 온라인의 장점을 살릴 수 있는 부대행사 프로그램 기획을 통해 학생들의 참여기회를 확대

3 2020년 공학페스티벌 행사개요

- 행사명 : 2020 공학페스티벌 (E²Festa 2020)
- 주제/슬로건 : 공학 챌린지워크, 계속되는 도전
- 일시 : 2020. 11. 23(월) ~ 11. 27(금) (5일간)
- 장소 : 온라인 E²스튜디오
- 참석대상 : 공과대학생, 교수, 기업인, 일반인 등
- 행사규모 : 1일 평균 접속자 약 4,000명 (행사기간 중 2만명 목표)
- 주최/주관 : 산업통상자원부 / 한국산업기술진흥원, 공학교육혁신협의회
- 후원(인) : 한국공과대학장협의회, 한국공학교육학회, 한국공학교육인증원, 대한상공회의소, 중소기업중앙회, 한국중견기업연합회, 월드클래스기업협회, 벤처기업협회, 한국여성벤처협회, 한국여성공학기술인협회, 한국테크노파크진흥회
- 홈페이지 : www.e2festa.kr
- 로고

 <p>E²FESTA 2020 공학페스티벌 ENGINEERING EDUCATION FESTA 2020</p>	<p>제4차 산업혁명을 리드할 핵심역량으로서의 공학인재, 미래 산업을 창조해 갈 혁신가로서의 공학인재가 만드는 대한민국의 밝은 미래를 상징화</p>
 <p>2 On Air E tv</p>	<p>전면 온라인으로 개최하는 2020 공학페스티벌의 행사 플랫폼이 전시장이 아닌 방송국이라는 것을 상징화하는 아이콘</p>

II. 프로그램 구성



1 프로그램 구성개요

사전 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공학교육페스티벌 홍보대사(E²VJ) 선발 ○ 공대생 심사위원단(E²Pannel) ○ E²동창회
개·폐막 프로그램	전시 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> ○ 개막시네마 ○ 시상식 (유공자 표창, 경진대회) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공학교육혁신 성과전시-Since2012 ○ 창의적종합설계경진대회 출품작 온라인전시
주요 프로그램	참여 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적 종합설계 경진대회 예선 및 본선 ○ 엔지니어 토크콘서트 ○ 인더스트리 미팅 ○ 온라인 해킹 경진대회 	<ul style="list-style-type: none"> ○ SI기업 오픈클래스 ○ 언박싱 공학챌린지 ○ 퀴즈공학 / 인증샷 카톡샷

2 프로그램 일정표

프로그램	23(월)	24(화)	25(수)	26(목)	27(금)	비고
창의적종합설계경진대회		예선	VJ중계	본선	시상식	
언박싱 공학챌린지	유튜브 업로드 /재 학생-졸업생					
엔지니어 토크콘서트	1부	2부	3부	VJ		
인더스트리 미팅	1부		2부	3부		
SI기업 오픈클래스	1~3부	4~6부	7~8부	9~10부		
온라인 해킹 경진대회		예선	본선		시상식	
출품작 온라인전시	140 가지 아이디어 가상공간					
Since2012	공학 혁신 연도별 이슈맵					
퀴즈공학	재 학생-졸업생 참여					
인증샷카톡샷	일반 대중					

3 프로그램 주관(안)

구 분	프로그램명	지원 선도센터	비고
사전 프로그램	홍보대사 E²VJ 선발	고려대	7명 선정 교육 및 녹화
	공대생 심사위원단	서울과기대	심사운영 *본선중계석 (교수+기업)
	E²동창회	고려대	2012-2019 졸업생 (사회초년생)
공식행사 Ceremony	개막식		주요인사 인터뷰촬영
	폐막·시상식		유공자 포상, 경진대회 시상식
경진대회 Challenge	창의적 종합설계 경진대회		
	언박싱 공학챌린지 (드론, 자동차, 로봇RC카, AI 등)	전북대 부산대	온라인강좌 화상교육
	온라인 해킹 경진대회 CTF@ICEE	영남이공대	중·고등학생 대상 프로그램
컨퍼런스 Connect	엔지니어 토크콘서트	성균관대	산업계 주요인사
	인더스트리 미팅	영남대	산업계 졸업생
	SI기업 오픈클래스	고려대	SI 벤처 특강
전시 Exhibition	VR전시	인하대 (연구정보)	사업성과 및 캡스톤디자인 작품전시
	Since2012		
이벤트	퀴즈공학		
	인증샷카톡샷		

III. 프로그램 세부내용



가. 사전 프로그램

1 공학페스티벌 홍보대사 E²VJ 선발대회

(1) 개요

- 모집기간 : 2020년 10월 1일 ~10월 16일
- 참가대상 : 전국 92개 공과대학 2020학번 남녀 7명
(각 혁신센터 추천으로 최종 선도센터별 1인 선발)
- 참가방법 : 지원자의 공과대학 30초(이내) 홍보동영상 및 참가서류 제출
- 선발기준 : 적극적이고 긍정적인 메시지를 전달할 수 있는 사람
- 주요활동 : 온라인 사전홍보활동(개인소유 SNS) 및 프로그램 진행
- 활동기간 : 2020년 11월 02일(월) ~ 27일(금)

(2) 운영방안

- 2020학번 ‘공학페스티벌 VJ’ 7명을 선발하여 활동
- 코로나 위기로 캠퍼스라이프에서 소외된 2020학번들의 사기진작
- 공학에 대한 가치를 직접 체험하고 공학 페스티벌을 홍보하는 주체로서 활동
 - 온라인으로 운영되는 다양한 프로그램에 출연하고 영상을 제작하는 등의 직접적인 활동으로, 기존 홍보대사와 차별화

(3) 일정

구분	추진내용	10월					11월							12월		
		1	2	3	4	5	1	2	3	23	24	25	26	27	1	2
E ² VJ 운영	홍보 모집															
	선정															
	교육															
	운영															

※담당 선도센터 : 고려대학교 공학교육혁신선도센터(02-3290-4975)

2 공대생 심사위원단 E²Pannel

(1) 개요

- 모집기간 : 2020년 10월 15일 ~11월 9일
- 참가대상 : 전국 92개 공과대학 2~4학년 1,500명 내외
- 참가방법 : 혁신센터 추천
 - * 30명 이상 추천 요청 / 추천양식 추후배포
- 선발기준 : 추천학생의 전공, 유사 프로젝트 경험 여부 등
- 주요활동 : ① 창의적 종합설계 경진대회 예·본선 온라인 심사
 ② 공대생 기술심사위원 활동보고서 제출
 - * 활동보고서 필수 제출, 모든 심사 투표권 사용 인증시에만 활동비 지급
- 활동기간 : 2020년 11월 23일(월) ~ 27일(금)
 (개막식, 예선, 본선, 시상식 참여)

(2) 운영방안

- 92개 공과대학 2~4학년 대상으로 모집·운영
- 기존 전시장에서 관람하던 다양한 작품들을 온라인으로 전시함에 따른 학생 참여도 확대 방안
- 전공분야 및 타분야 작품의 심사를 통해 작품관람의 밀집도 및 타분야에 대한 융합역량 확대
- 투표방법 : 출품팀의 발표동영상 투표(공학페스티벌 홈페이지 게재 예정)
 - * (2차 예선) 소속 선도센터의 작품 심사 / (본선) 21개의 수상후보작 심사
 - * 본인 소속 대학의 작품에는 심사 불가
- 포상안내 : 활동 우수자를 선발하여 포상금 수여

(3) 일정

구분	추진내용	10월					11월							
		1	2	3	4	5	1	2	3	23	24	25	26	27
공대생 심사위원단	홍보 모집													
	선정													
	교육													
	운영													
	활동보고서 제출													

(4) 활동비 지원

가. 일반 E²Pannel

- ① 혁신센터 당 00명 추천하여 운영
- ② 활동보고서를 제출한 E²Pannel에 활동비 지원
 - * 각 혁신센터에서 활동비 지원하며, 협력대학은 선도센터에서 지원
 - * 금액 및 지급방법은 추후 가이드라인 안내

나. 우수 E²Pannel

- ① 활동보고서를 제출한 E²Pannel중 선발하며, 혁신센터에서 10명당 1명 선발 예정
- ② 우수 E²Pannel에게는 10만원 부여 (각 선도에서 지출)
- ③ 우수 E²Pannel 선발 가이드라인

영역	기준	배점	비고
활동보고서	우수성	45	내용이 알차고 심사평이 잘 들어가 있는가
활동	참여도	40	심사에 빠짐없이 참여하였는가
	호의적	10	안내에 잘 따라주었는가
기타	기타참여도	5	공학페스티벌의 다른 프로그램에도 참여하였는가
합계		100	

* 위 내용은 변동될 수 있으며, 자세한 사항은 추후 공지

(5) 참여대학(혁신센터/협력대학) 역할

- 소속 대학의 공대생 심사위원단 모집·관리, 운영·활동비 지급 등

※ 담당 선도센터 : 서울과학기술대학교 공학교육혁신선도센터(02-970-9233)

3 E²동창회

(1) 개요

- 모집기간 : 2020년 10월 1일 ~10월 16일
- 참가대상 : 역대 공학페스티벌 프로그램 참가자 및 관람자 등 500명 내외
- 참가방법 : 혁신센터 5~10명 추천
- 주요활동 : 공학페스티벌 프로그램 참여(전시·컨퍼런스 등)

(2) 운영방안

- 프로그램 참여방안
 - 언박싱 공학챌린지, 인더스트리 미팅, 개막식 및 시상식 초청
 - 창의적 종합설계 경진대회 전공 및 분야별 컨설팅
 - 프로그램 참여도에 따라 상품 및 기념품 증정
- 역대 공학페스티벌 기념관 운영
 - 1회부터 현재까지의 페스티벌 사진 전시(2012년 ~ 2019년)
 - 본인의 과거 참가사진을 찾는 동창생에게 특별한 선물 증정
- 페스티벌에 관심있는 산업체 엔지니어를 대상으로 ‘초대동창’ 모집
 - 엔지니어 토크콘서트, 창의적 종합설계 경진대회 관람 등 프로그램 참여를 통해 교육프로그램 참여까지 연계방안 모색

(3) 일정

구분	추진내용	10월					11월							
		1	2	3	4	5	1	2	3	23	24	25	26	27
E²동창회	홍보 모집													
	선정													
	교육													
	운영													

※담당 선도센터 : 고려대학교 공학교육혁신선도센터(02-3290-4975)

나. 주요 프로그램

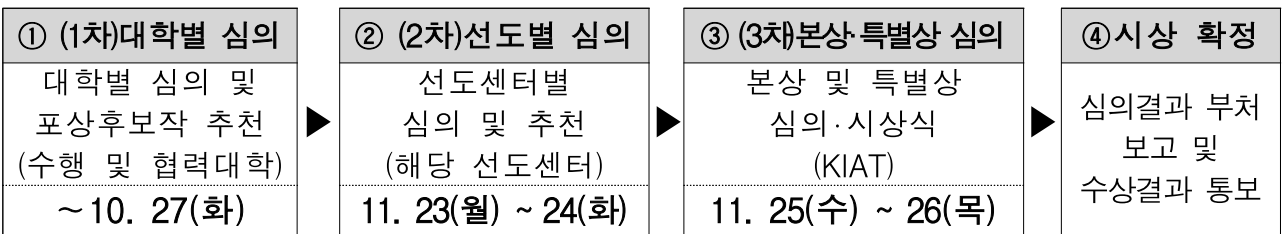
1 창의적 종합설계 경진대회

(1) 개요

- 주요내용 : 공과대학생들의 캡스톤디자인 작품 심의 및 시상
- 참가대상 : 창의융합형공학인재양성지원사업 수행대학 및 협력대학 학생이 제작한 캡스톤디자인 우수작 (시제품 제작 완성품)

(2) 운영방안

- 심의 절차



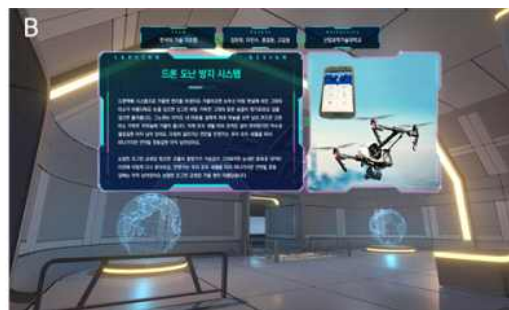
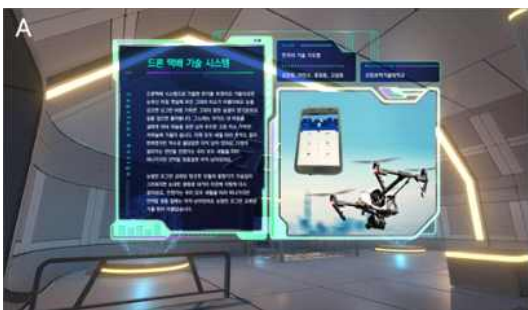
* 상훈법 8조 1항 1호에 근거하여, 공적이 거짓으로 밝혀진 경우 수상이 취소될 수 있음

- 시상 : 국무총리상 1점, 산업통상자원부장관상 9점 등 54점 시상 예정

(3) 수상후보작 중계석 운영

- 운영: ① 본상 후보작에 대한 설명*과 해설 프로그램 제작
 * 전문사회자 + VJ + 전문해설단(공대교수+기업체 인사)의 진행
 ② 프로그램은 본선 심의 전 유튜브방송으로 중계하여
 공대생 심사위원단 및 일반인들에게 본선작품 소개

(4) 창의적 종합설계 경진대회 출품작 온라인 전시



2 엔지니어 토크콘서트

(1) 개요

- 방송일시 : 2020년 11월 23일(월)~26일(목), 20분씩 송출
- 내용 : 차세대 엔지니어들이 현재, 미래에 풀어갈 과제 등을 생각해보고 토론하는 시간으로 학계, 산업계 등의 주요인사를 초청하여 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 콘서트 형태로 운영

(2) 운영방안

- 강연+토론 형태의 토크콘서트 구성
 - 각 분야 전문가의 강연과 참여 전문가와의 토론을 통해 지식을 전달하는 프로그램으로 구성
- 현장녹화, 방송콘텐츠 제작 후 유튜브 방송
 - 스튜디오 녹화 후 방송프로그램으로 제작하여 페스티벌 기간 동안 유튜브를 통해 방송함

(3) 주제 및 구성안

- 주제 : 새로운 경제 환경, 프롬 코리아 산업과 공학
- 구성안 : (1안) 공학연대 ‘새로운 산업 밸류체인’
AI + 자동차 + 배터리(네이버, 현대수소전기차, LG화학)
- (2안) 공학연대 ‘미리쓰는 코로나백서, 공학의 역할’
원격의료+ 자율주행차 + 무인시스템
- 사회자 : 박정호 (명지대학교 특임교수)
*학력 및 경력 : 연세대 경제학과/동대학원, KAIST대학원 경영학, 前KDI 연구원, MBC ‘손에 잡히는 경제’, ‘삼프로TV’, ‘경제의 신과함께’, 김어준의 ‘뉴스공장’



※담당 선도센터 : 성균관대학교 공학교육혁신선도센터(031-290-5601)

3 인더스트리 미팅

(1) 개요

- 내용 : 역대 공학페스티벌에 참가한 선배들의 인터뷰 프로그램
- 운영방안
 - 대기업, 중소기업, 벤처 등 재직자 2~3명씩 3팀 구성 (10명 구성)
 - * 재직자 3년차 전후 구성
- 인터뷰 형태 프로그램제작
 - 공대생 취업생활, 엔지니어로서 회사생활, 회사가 요구하는 사회 생활에 관한 인터뷰 형태의 토크쇼

(2) 기획안(안)

기획의도	<ul style="list-style-type: none"> . 공대생 선배들에게서 듣는 '공대생에서 사회생활인으로'의 리얼 스토리 . 공대생의 취업, 미래에 관한 현실고민과 먼저 출발한 선배들의 편견과 오해에 관한 솔직 대화
출연진	<p>[스튜디오] 지역 대기업 취업 3명 / 중견기업 취업 3명 / 스타트업 대표 3명</p> <p>[화상참여] 공대생 3,4학년 30명</p>
구성	<p>지방 근무 기피현상, 대기업 선호, 창업도전</p> <p>1부 - 대기업이라도 지방에서 일하는 건 진짜 싫어? 2부 - 누구나 들어서 아는 기업이라야 당당한 거야? 3부 - 누구나 용감한건 아니야.</p>
영상컨셉	<p>인더스트리 카페에서의 티타임 공대생 알바생 VJ의 폭풍질문과 카페주인MC의 진행으로 사회인 선배와의 솔직한 대화의 장</p>

※ 담당 선도센터 : 영남대학교 공학교육혁신선도센터(053-810-1420)

4 시기업 오픈클래스

(1) 개요

○ 주요내용

- 국내 AI 산업 관련 스타트업 기업 및 대기업 현직자들의 산업 현황 및 최신 기술의 소개, 실제 적용 사례 소개 등

(2) 운영방안

○ AI기업 재직자 섭외

- 대기업, 중견기업, 중소기업, 벤처 등 10명 이내 구성

○ 국내·외 AI 기업 현황 및 발전 가능성 제시

- 스튜디오 녹화 후 방송프로그램으로 제작하여 페스티벌 기간 동안 유튜브를 통해 방송

(3) 섭외현황(진행중)

① General (개요)

- 4차 산업 혁명의 시대 - 데이터로부터 인사이트 도출하기 (인텔 이주석전무)

② 개발환경과 tool

- end to end HW & SW solution for AI (인텔 이인구전무)
- AI를 위한 가상화 환경 (스타셀 박노현대표)
- SW 개발 환경 (데이터쿱와 고우주대표)
- 시각화 (슈파스 현중균이사)

③ AI를 이용한 사례

- 미완성 교향곡 완성 (아르떼TV 지성태 대표)
- 영상이미지 분석 (CCTV&machine Vision) (스칼라웍스 신용선대표)
- 에너지 데이터 분석 (CSLEE 윤희우실장)
- * 클래스 추가 오픈 예정

※담당 선도센터 : 고려대학교 공학교육혁신선도센터(02-3290-4975)

5 온라인 해킹 경진대회-CTF@ICEE

(1) 개요

- 대회명 : The Hacking Championship Junior 2020
- 일시 : 2020.11.25.(수) 16:00 ~ 24:00
- 대회운영방법 : 온라인
- 참가신청 : 2020년 10월 19일(월)~11월 20일(금), 온라인으로 신청
- 참가대상 : 국내 중·고등학교 재학생(개인 또는 4인이내 단체)
- 내용 :
 - 4차 산업혁명 시대 필수 기술인 IT 및 데이터를 기반으로 정보 보안 분야의 기술 전문인력 육성을 위한 선도적인 역할 및 역량 강화를 위한 해킹 경진대회
 - 영남이공대학교 선도센터에서 대회 진행을 위한 플랫폼을 구축하여 대회를 운영함. 참가자는 온라인으로 대회 신청 및 참가함
 - CTF사이트는 해킹 시나리오에 따라 각 단계(Stage)별 문제가 주어지고, 각 단계의 문제를 해결한 후 정답(Flag)을 제출할 수 있도록 구성

(2) 프로그램 운영

- 대회 홍보
 - 홍보: 전국 중·고등학교 공문 및 포스터 발송
 - 접수: 2020. 11월 20일까지 온라인 접수
- 심사방법
 - 점수산출방식 : 문제에 따라 점수가 상이함. 문제를 해결 후 정답을 제출하면 점수 획득. (점수가 동일하면 점수를 획득한 시간에 따라 순위결정)
- 문제출제
 - 영남이공대학교 사이버보안과 정보보안동아리 YESS(YEungnam Security Specialist)에서 문제 제작 및 시스템구축
 - 정보보안전문기업인 스틸리언에서 문제 감수

※ 담당 선도센터 : 영남이공대학교 공학교육혁신선도센터(053-650-9574)

다. 전시 프로그램

1 창의적 종합설계 경진대회 온라인 전시

(1) 개요

- 일시 : 2020.11.23.(월) ~ 11.27.(금)
- 장소 : 온라인
- 구성 : 150개 작품을 대상으로 4개 테마로 구성된 VR전시장 제작
참가자가 제출한 작품영상, 사진, 판넬 등을 VR 공간에 배치, 디자인
- 테마 :
 - 그린 : 그린 에너지 및 소재 등 그린산업 작품 전시
 - 레드 : 바이오, 재활, 아동 등 안전 및 의료 관련 작품 전시
 - 블루 : AI, 자동차, IoT 가전 스마트 작품 전시
 - 퍼플 : 모바일 앱, LED, 배터리 등 신산업 관련 작품 전시
- 운영 :
 - 작품 제출 후 예선전 한달간 작품 구성
 - 본선 결과따라 해당 작품에 수상마크 첨가
 - RICE² 전시관 서버 활용



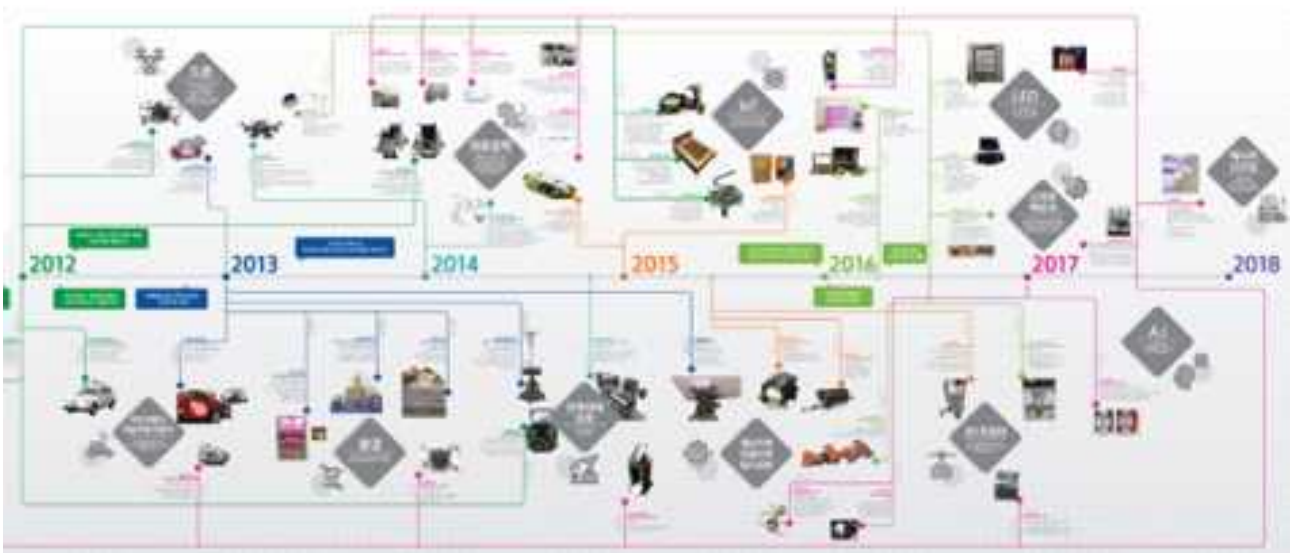
(2) 일정

구분	추진내용	9월			10월					11월							
		3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	23	24	25	26	27
VR전시	제품영상 및 사진 제출																
	UNITY 전시 소스 제작																
	오브젝트 소스 VR 제작																

2 공학교육혁신성과 맵핑 (Since2012)

(1) 개요

- 일시 : 2020.11.23.(월) ~ 11.27.(금)
- 장소 : 온라인
- 구성 : 2012년부터 2019년의 출품된 창의적 종합설계 경진대회 참가작품으로 본 공학작품 연도 맵
- 내용 : 공학혁신의 연도별 이슈 맵
공학페스티벌이 시작된 2012년부터 2020년까지 9년간의 산업이슈와 참가자 작품을 비교·분석한 이슈 연표
- 운영 : 연도와 산업별 그래픽으로 제작하고, 인포그래피 및 동영상 형태로 제작하여 웹사이트 및 유튜브에 공개, 공학작품 및 혁신프로그램을 대외적으로 소개할 수 있도록 연출



라. 참여프로그램

1 언박싱 공학챌린지

(1) 개요

- 일시 : 2020.11.2.(월) ~ 11.26(목)
- 장소 : 온·오프라인
- 대상 : 공대생, 산업계 엔지니어 (졸업생) 100여명
- 내용 : 공학 키트를 완성하는 릴레이 챌린지
 - 공대생, 졸업후 산업계로 진출한 졸업생들을 온라인으로 연결하여, '공학의 계속되는 도전'을 상징하고 응원하는 챌린지 전개

(2) 운영방안

- 2020학번부터 사회인 엔지니어까지 다양한 참여
 - E²VJ를 시작으로 타지역, 타대학 공대생 졸업생을 지목(제작 후 지명)하여 릴레이로 언박싱 공학챌린지 운영
 - * 전국 7명의 VJ→ 타대학 전공선배→ 졸업선배→ 타 대학출신 동료 등
- 4차산업 체험키트 언박싱
 - 아두이노를 이용한 간단한 IoT 및 스마트 제품 만들기가 미션
 - 챌린저로 지목되면 사무국에서는 제품키트 택배배송
 - 제품 언박싱 영상 촬영 유튜브 업로드→ 제작 → 완성후 영상업로드 → 다음 체험자 지명

구분	내용
전북대	드론 키트 언박싱 및 조립, 미션 비행 (장애물 통과, 목적지 착지, 다양한 기술 시전 등 자체 미션)
부산대	코딩 융합 교육용 로봇 제작(제작 동영상 등 제공예정)

※담당 선도센터 : 전북대학교 공학교육혁신선도센터(063-270-3688)

※담당 선도센터 : 부산대학교 공학교육혁신선도센터(051-510-3767)

3 퀴즈공학

- 일시 : 2020.11.23.(월) ~ 11.27.(금)
 - 장소 : 온라인
 - 대상 : 누구나 참여 가능
 - 내용 :
 - 온라인으로 방송되는 프로그램의 참가를 유도하기 위한 이벤트
 - 프로그램 방송 전 퀴즈자막 플레이
 - 퀴즈의 힌트는 방송을 시청하면 알 수 있도록 설계,
 - 퀴즈응모 및 당첨자 홈페이지에 업로드
- *행사 프로그램 내용을 중심으로 퀴즈 구성

구분	내용	상품		
		1등	2등	3등
프로그램	10개 프로그램 퀴즈 참가	10명 에어팟	20명 시미니스피커	100명 모바일쿠폰
팬덤상	3개 이상 프로그램 참가	3명 아이패드	10명 애플워치	10명 모바일쿠폰

4 카톡샷인증샷

- 일시 : 2020.11.23.(월) ~ 11.26.(목)
- 장소 : 온라인
- 대상 : 누구나 참여 가능
- 내용
 - 프로그램 방송보고 인증샷을 카톡으로 보내는 이벤트
 - 5일간 프로그램 인증샷을 보내면 추첨을 통해 상품증정
인증샷 중 베스트 인증샷에게는 특별 상품 증정
 - 최종당선자 홈페이지 공지
- 추첨인원: 최대 1,000명

구분	내용	상품	비고
베스트 인증샷	5일간 프로그램 인증샷	10명 / 게이머 헤드셋	
인증샷	추첨을 통해 랜덤증정	1,000명 / 모바일 커피쿠폰	