

[사람&로봇, 협력이 살아있는 직업교육]

2025 제1회 서울 직업계고 학생 로봇 대회

Seoul Student Robotics Competition



2025. 12.

서울특별시교육청
【진로직업교육과】

[사람&로봇, 협력이 살아있는 직업교육]

2025 제1회 서울 직업계고 학생 로봇 대회

Seoul Student Robotics Competition

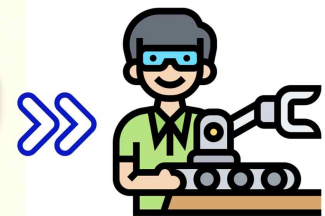
서울특별시교육청 진로직업교육과

융합인재교육과 로봇산업

융합인재교육과 로봇산업

기술, 공학, 경영, 비즈니스, 회계, 마케팅 등 다양한 영역에서의 협력과 경쟁을 아우르는 융합인재교육을 통해 미래 로봇 산업을 이끌어 갈 창의적이고 문제해결 역량을 갖춘 인재를 육성하여 기술 혁신과 산업 발전에 기여할 수 있는 직업교육 생태계를 구축한다.

▶ 학생 취업 창업 산취업후학습 맞춤형 성장지원



I 목적

- 창의적 문제해결과 협력 기반의 융합인재교육 및 직업교육 생태계 조성
- 지·산·학 협력 네트워크를 통한 지속 가능한 인재양성 체계 구축
- 글로벌 표준을 반영한 로봇 산업 인재상 및 미래 직업교육 방향 제시

II 근거

- 서울 직업계고 로봇 융합 인재 육성 프로젝트 중장기 계획(진로직업교육과-6217, 2025. 6. 9. 교육감결재)
- 2025 서울직업교육 혁신지구 운영계획(진로직업교육과-3726, 2025. 4. 3.)
- 서울직업교육 혁신지구 활성화 조례(2025. 3. 27. 공포)

III 방침

- 로봇 융합 인재 교육의 학교 현장 사례를 중심으로 교육과 산업이 함께 체감할 수 있는 로봇 대회 운영
- 교육청, 학교, 산업체, 연구기관이 상호 협력을 바탕으로 지속 가능한 로봇 인재 양성 생태계를 조성하는 협력 기반의 성장 플랫폼으로 운영
- 대회 현장 참여와 온라인 실시간 송출 동시 진행으로 참여 기회 확대

IV 세부 추진 계획

1 행사 개요

- 행사명: 2025 제1회 서울 직업계고 학생 로봇 대회(SSRC)
2025 경기 미션: “Reefscape(해양 생태계 복원)”
- 일시: 2025. 12. 20.(토) 09:00~18:00 (등록: 08:30~09:20)
- 장소: 덕성여자대학교 하나누리관
- 참석자(내빈 등): 250명 내외
 - 교육청: 교육감, 평생진로교육국장, 진로직업교육과, 본청 각과, 교육지원청 및 직속기관 등
 - 내빈: 서울시청, 고용노동청, 업무협약 9개 기관(대학·산업체·유관기관) 등
 - 초청: 로봇 융합 인재 교육에 관심이 있는 서울시 관내 직업계고 및 중고등학교 관리자·교사·학부모·학생, 기업, 유관기관 관계자 등
- 온라인 송출 방법: 유튜브 ‘서울시교육청TV’ 채널 통해 실시간 송출

2 세부일정(안)

○ 대회 운영 일정

시간	일정	주요내용
08:30~09:20(50`)	등록	- 팀 입장 및 로딩, VIP 차담회(09:00~09:30)
09:30~10:00(30`)	개회식	- 개회, 내빈 소개 및 인사말
10:10~10:30(20`)	라운드 준비	- 로봇 구동 테스트, 경기장 적응
10:30~11:40(70`)	연습 경기	- 연습 경기, 1:1운영, 채점 없음 - 심사 분야별 인터뷰
11:40~12:40(60`)	점심식사	
12:40~13:00(20`)	라운드 준비	- 로봇 구동 테스트, 경기장 적응
13:00~15:00(120`)	예선 경기	- 예선 경기, 2:2운영, 포인트제 - 심사 분야별 인터뷰
15:00~15:30(30`)	동맹 선발식	- 동맹 팀 선발 및 정비 시간
15:30~17:10(100`)	본선 경기	- 본선 경기, 3:3운영.(4:4동맹, 5라운드 운영) - 심사 분야별 인터뷰
17:10~17:30(20`)	점수 집계	- 점수 집계 및 수상팀 발표 ▪ 로봇 디자인(Design Excellence) ▪ 마케팅(Team Promotion) ▪ 회계(Sustainability) ▪ 운영(Best Teamwork) ▪ 결승전 승리 동맹(Winning Division) ▪ 종합부문 - 총17개 시상
17:30~18:00(30`)	시상식 및 폐회	

※ 상기 세부일정(안)은 변경될 수 있음

○ 경기 운영 일정

일정		시작시간	종료시간	BLUE			RED		
팀 입장 및 로봇 로딩		8:30	9:20						
개회식		9:30	10:00						
라운드 준비		10:10	10:30						
연습 경기 1:1 채점 x	1 경기	10:30	10:40						
	2 경기	10:50	11:00						
	3 경기	11:10	11:20						
	4 경기	11:30	11:40						
점심 식사		11:40	12:40						
라운드 준비		12:40	13:00						
예선 경기 2:2 포인트제	1 라운드	13:00	13:15						
		13:15	13:30						
	정비 시간	13:30	13:45						
		13:45	14:00						
	2 라운드	14:00	14:15						
		14:15	14:30						
	3 라운드	14:30	14:45						
		14:45	15:00						
	팀 선발 / 정비 시간	15:00	15:30						
본선 경기 3:3 4:4 동맹	1 라운드 (정비 포함)	15:30	15:50						
	2 라운드 (정비 포함)	15:50	16:10						
	3 라운드 (정비 포함)	16:10	16:30						
	4 라운드 (정비 포함)	16:30	16:50						
	5 라운드 (정비 포함)	16:50	17:10						
점수 집계		17:10	17:30						
폐회식		17:30	18:00						

○ 수상 분야

상장명	1등	2등	3등
Design Excellence (로봇 디자인)	1stAward(1팀) 한국로봇산업협회장상	2ndAward(1팀) 한국로봇융합연구원장상	3rdAward(1팀) 사단법인 상상 이사장상
Team Promotion (마케팅)	1stAward(1팀) 한국로봇산업협회장상	2ndAward(1팀) 한국로봇융합연구원장상	3rdAward(1팀) 사단법인 상상 이사장상
Sustainability (회계)	1stAward(1팀) 한국로봇산업협회장상	2ndAward(1팀) 한국로봇융합연구원장상	3rdAward(1팀) 사단법인 상상 이사장상
Best Teamwork (운영)	Award (1팀) 한국로봇산업협회장상		
Winning Division (결승전 승리 동맹)	Award (4팀) 직스 테크놀로지 사장상		
종합부문	최우수상(1팀) 서울시 교육감상	우수상(2팀) 서울시 교육감상	
	총17개 시상		

○ 수상 분야별 평가 내용

- 종합 부문

- 대회 전반의 종합 성과 우수 팀 시상
- 로봇 디자인 평가(25%)+마케팅(25%)+회계(25%)+운영(25%) 반영

- 로봇 디자인 부문(Design Excellence)

- 로봇 설계 및 구현 완성도가 뛰어난 팀 시상
- 로봇 디자인 정성평가(40점)+정량 평가(승리 라운드 수*2)(16점)=56점 만점

- 마케팅 부문(Team Promotion)

- 효과적인 팀 홍보로 팀 가치를 높인 팀 시상
- 마케팅 정성평가(40점)+정량 평가(플랫폼 팔로워 및 조회수)(10점)=50점 만점

- 회계 부문(Sustainability)
 - 예산 관리 및 후원 유치가 우수한 팀 시상
 - 회계 정성평가(40점)+회계 보고서 평가(20점)=60점 만점
- 운영 부문(Best Teamwork)
 - 팀원 간 협업과 운영이 뛰어난 팀 시상
 - 운영 정성평가=40점 만점
- 로봇 퍼포먼스 부문(Winning Division)
 - 본선 경기 우승 동맹 소속 팀 시상
 - 우승 동맹 팀원상: 4팀(각 상금10만원)
 - 최종 우승을 차지한 동맹에 속한 모든 4개 팀 수상

3 | 주요 추진 일정(안)

순	주요 내용	일정	비고
1	운영 계획(안) 수립	12. 9.(화)	본청
2	SSRC 운영 계획 및 참가 신청 안내	12. 9.(화)	본청 각과 교육지원청 학교 등
3	SSRC 참가 신청	12. 9.(화) ~ 15.(월) 18:00	온라인 신청 플랫폼(선착순)
4	SSRC 진행 과정 운영 협의	12. 9.(화) ~ 12. 19.(금)	장학관, 업무 담당자, 운영팀, 지도교사, 심사위원 등
5	SSRC 참석자 선정 안내	12. 16.(화)	선정 문자 발송 및 안내
6	서울 직업계고 학생 로봇 대회(SSRC)	12. 20.(토) 09:00~18:00	
7	SSRC 사후 협의회	12. 3주	SSRC 운영 전반 및 개선 방안 협의

※ 추진 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

1 참가 신청

- 신청 인원: 250명 내외
- 신청 기간: 2025. 12. 9.(화) ~ 12. 15.(월) 18:00까지
- 신청 방법: 구글폼으로 선착순 신청
 - 링크 (<https://url.kr/x6gvmx>) 또는 QR코드 접속



※ 장소 사정상 수용인원 초과 시 신청이 조기 마감될 수 있으며, 참가자 확정 후 추후 안내 예정

2 행사장 안내

- 덕성여자대학교 하나누리관 1층
- 우이신설선 4.19민주묘지역 1번출구 - 덕성여대 정문 - 하나누리관



VI 기대 효과

- 로봇 융합 인재 교육에 대한 공감대 확산과 직업계고 교육 혁신 촉진
- 미래 학력과 미래 인성을 겸비한 글로벌 로봇 인재 육성 기반 마련
- 지·산·학 협력 네트워크 강화로 지속 가능한 직업교육 생태계 구축

미래를 여는 협력교육

2025 제1회 서울 직업계고 학생 로봇 대회 (Seoul Student Robotics Competition)

2025. 12. 20.(토) 09:00~18:00 / 덕성여자대학교 하나누리관

8개 학생 로봇팀 참가(15교 170명)
경기방식 1:1/2:2/3:3(4:4동맹)

학생 및 일반 관람 가능

-학생은 사전 신청 시 생활기록부 자율활동 기록-

산업체 및 대학 참여(취업, 진학 상담)

서울특별시교육청

- ▶ 신청 인원: 250명 내외
- ▶ 신청 기간: 2025. 12. 8.(월) 09:00 ~ 12. 12.(금) 18:00까지
- ▶ 신청 방법: 구글폼으로 선착순 신청
- 링크(<https://url.kr/x6gvmx>) 또는 QR코드 접속

※ 장소 사정상 수용인원 초과 시 신청이 조기 마감될 수 있으며, 참가자 확정 후 추후 안내 예정

○ 로봇 디자인 부문

Seoul Student Robotics Competition		로봇 디자인 부문	
팀 번호:		팀 명:	심사위원:
정성평가	각 팀은 다음 기준에 대한 성과를 심사위원에게 전달해야 합니다. 심사위원은 팀의 달성 수준을 나타내기 위해 각 행의 한 칸에 체크 표시를 해야 합니다. 팀이 '탁월함'을 기록하는 경우, '탁월함'칸에 간략한 의견을 기재해야 합니다.		
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3 탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?
완성도	"팀은 다양한 미션을 수행하기 위해 노력하였습니다."		
	☐ 한계의 미션, 혹은 한 개의 미션도 완료하지 못한 경우 ☒ 미션 성공을 크게 고려하지 않은 경우	☐ 복수의 미션을 시도하였으나 성공하지 못한 경우 ☒ 미션 성공을 높이기 위한 계획을 세운 경우	☐ 시도한 복수의 미션 중 다수를 성공시킨 경우 ☒ 미션 성공을 높이기 위한 다양한 시도를 성공함
전략	"게임 분석 및 수행할 과제를 우선순위를 나눠 전략적으로 접근하였습니다."		
	☐ 특정 요소와 시간에 대한 낮은 전략적 이해 ☒ 구성원의 역할이 분명하지 않은 상황인 경우	☐ 팀의 특징점 수 있는 상황을 이해하고 전략을 세운 경우 ☒ 구성원의 역할을 나누어 팀을 운영한 경우	☐ 팀의 독창성 또는 효율성을 고려하여 승리 전략을 세운 경우 ☒ 구성원의 역할을 투명하게 나누어 로봇을 디자인 한 경우
프로그래밍	"코딩의 기능성과 센서, 자동화를 사용하여 높은 수준의 프로그래밍을 완성하였습니다."		
	☐ 코드 및/또는 센서 사용에 대한 불명확한 설명 ☐ 버튼 및/또는 AI기능 미활용	☐ 코드 및/또는 센서 사용에 대한 간단한 설명 ☐ 버튼 및/또는 AI기능 활용에 대한 간단한 설명	☐ 혁신적인 코드 및/또는 센서 사용에 대한 명확한 설명 ☐ 버튼 및/또는 AI기능 활용에 대한 명확한 설명
반복 개선	"여러번의 시도와 시행착오를 통해 로봇이 전략적으로 원하는 기능을 수행할 수 있도록 제작하였습니다."		
	☐ 로봇과 코드의 테스트에 대한 최소한의 증거 ☐ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 최소한의 증거	☐ 로봇과 코드의 테스트에 대한 부분적인 증거 ☐ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 부분적인 증거	☐ 로봇과 코드의 테스트에 대한 명확한 증거 ☐ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 명확한 증거
발표	"팀의 로봇을 설계하는 과정과 배운 점을 명확하게 설명하였습니다."		
	☒ 과정 및 배운 점에 대한 불명확한 설명 ☒ 결과에 대한 최소한의 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	☒ 과정 및 배운 점에 대한 간단한 설명 ☒ 결과에 대한 부분적인 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	☒ 과정 및 배운 점에 대한 상세한 설명 ☒ 결과에 대한 명확한 자부심 또는 열정을 보여주는 팀
☒ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이점으로 반영됩니다.			
정성 평가 점수: _____ / 40점 정량 평가 점수: 총 승리한 라운드 수 _____ 라운드*2 / 16점			총합: _____ 점

○ 마케팅 부문

Seoul Student Robotics Competition		마케팅 부문		
팀 번호:		팀 명:	심사위원:	
정성평가	각 팀은 다음 기준에 대한 성과를 심사위원에게 전달해야 합니다. 심사위원은 팀의 달성 수준을 나타내기 위해 각 행의 한 칸에 체크 표시를 해야 합니다. 팀이 '탁월함'을 기록하는 경우, '탁월함'칸에 간략한 의견을 기재해야 합니다.			
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3 탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?	
브랜드 정체성	"팀의 미션, 비전, 가치를 정의하고 이를 시각적으로 명확하게 표현하였습니다."			
	☐ 팀 브랜딩을 시도했으나(미션, 비전, 슬로건, 로고 등 제작) 팀만의 고유한 특색이나 스토리가 드러나지 않음	☐ 팀 브랜딩(미션, 비전, 슬로건, 로고 제작 등)을 시도했으나 스토리가 평이하며 브랜딩에 일관성이 없어 인상을 남기기에 부족함	☐ 팀의 정체성을 담은 스토리가 팀 브랜딩(미션, 비전, 슬로건, 로고 등)에 명확히 드러나며, 공감(또는 사회적 가치)을 이끌어냄	
	☐ 팀의 성장 과정 및 스토리에 대한 기록이 부족함	☐ 팀 성장 과정 및 스토리를 기록한 페이지 등을 개설했으나 체계적, 정기적으로 관리되지 않음	☐ 팀의 성장 스토리와 활동 과정을 기록하여 투자자 및 대외적으로 팀 브랜딩을 구축함	
마케팅 기획	"팀과 로봇을 알리기 위해 다양한 채널을 통한 마케팅 전략을 수립하였습니다."			
	☐ 팀을 알리기 위한 채널이 부재함	☐ 온/오프라인 중 하나의 채널만 편향적으로 고려함	☐ 대상에게 도달하기 위한 효과적인 온/오프라인 채널을 기획함	
	☐ 채널을 제작하였으나 팀을 홍보하기 위한 게시물이나 오프라인 활동이 부족함	☐ 제작한 채널을 통해 게시물을 제작하고 오프라인 활동을 전개했으나 팀 브랜드를 알리는데 한계가 있음	☐ 정기적인 온라인 콘텐츠 기획과 오프라인 활동을 통해 팀의 정체성과 브랜드 및 성장과정을 효과적으로 알 수 있게 함	
콘텐츠 제작 및 홍보	"전략을 바탕으로 팀을 소개하는 매력적인 홍보 콘텐츠를 제작하였습니다."			
	☒ 제작된 홍보물이 없거나, 매우 기본적인 수준임	☒ 콘텐츠(영상, 피드 등)를 제작했으나, 디자인/정보의 완성도가 낮음	☒ 디자인 완성도와 정보 전달력이 높은 매력적인 다양한 형태와 장르의 콘텐츠(영상, 피드 등)를 제작함	
	☐ 콘텐츠를 제작만 하고 실제 홍보/배포 활동이 거의 없음	☐ 팀 내부나 가까운 지인에게만 제한적으로 홍보함	☐ 계획한 채널(학교, 커뮤니티, SNS)을 통해 적극적으로 홍보 활동을 전개함	
현장 평가	"제작한 콘텐츠를 활용하여 실제 홍보 활동을 수행하고 대회 현장에서 팀 브랜드를 각인시키며 적극적으로 활동했습니다."			
	☒ 유니폼, 현수막 등 시각적 홍보 도구가 준비되지 않아 팀을 각인시키는 데 한계가 있음	☒ 유니폼, 현수막 등 기본적인 홍보 물품은 구비하여 팀의 소속을 알렸으나, 단순 착용 및 게시에 그침	☒ 경기 현장에서 다양한 기회를 통해 (유니폼, 현수막, 굿즈, 이벤트 등) 팀을 효과적으로 알림	
	☐ 대회 현장에서 팀을 알리기 위한 활동에 소극적임	☐ 대회 현장에서 팀 브랜드를 알리는 데 있어 일관성이 다소 부족함	☐ 지금까지 구축한 팀 브랜드와 정체성을 현장에서 효과적으로 드러내기 위해 적극적으로 참여함	
발표 및 전달력	"팀의 마케팅 과정과 성과를 자신감 있고 설득력 있게 설명하였습니다."			
	☐ 발표 자료가 부실하거나, 활동 내용을 이해하기 어려움	☐ 활동 내용을 단순히 나열하는 수준으로 전달함	☐ 팀의 정체성과 브랜딩, 활동 과정을 체계적으로 정리하여 높은 전달력으로 발표함	
	☒ 팀원들의 참여도가 낮거나, 발표 준비가 미흡함	☒ 일부 팀원만 발표를 주도하거나, 단순히 대본을 읽는 수준임	☒ 모든 팀원이 자신감과 열정을 보여주며, 심사위원의 질문에 성실히 답변함	
☞ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이점으로 반영됩니다.				
정성 평가 점수: _____ / 40 정량 평가 점수: _____ / 10 점			총합: _____ 점	
정량 평가표	1점	2점	3점	4점
조회수	**회 이하	**~** 회	**회 이상	/
컨텐츠 수	**개 이하	**~** 개	**~** 개	/
현장 투표	4위 이하	3위	2위	1위

○ 회계 부문

Seoul Student Robotics Competition		회계 부문	
팀 번호:		팀 명:	심사위원:
정성평가	각 팀은 다음 기준에 대한 성과를 심사위원에게 전달해야 합니다. 심사위원은 팀의 달성 수준을 나타내기 위해 각 행의 한 칸에 체크 표시를 해야 합니다. 팀이 '탁월함'을 기록하는 경우, '탁월함'칸에 간략한 의견을 기재해야 합니다.		
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3 탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?
예산 수립	"팀의 미션, 비전, 가치를 정의하고 이를 시각적으로 명확하게 표현하였습니다."		
	☐ 예산안이나 예상 비용 목록이 없음 ☐ 자금 사용에 대한 구체적인 계획이 없음	☐ 필요한 부품/자재를 단순 나열한 수준임 ☐ 예산을 항목별로 배분하지 않고 전체 총액으로만 관리함	☐ 필요한 자원(부품, 홍보물, 간식 등)을 구체적으로 추정하여 예산안을 작성함 ☐ 예산을 로봇 제작, 마케팅, 팀 운영 등 항목별로 명확하게 배분하여 계획함
자원 조달	"팀과 로봇을 알리기 위한 대상과 메시지를 명확히 설정하고 전략을 수립하였습니다."		
	☒ 외부 지원(후원, 펀딩)을 위한 노력을 전혀 하지 않음 ☐ 모든 자원을 신규 구매로만 해결하려 함	☒ 후원 요청 계획은 세웠으나, 실제 행동으로 이어지지 않음 ☐ 기존 자원을 일부 재활용함	☒ 기업, 학교, 지역사회 등에 후원을 요청하는 제안서를 발송하는 등 적극적으로 행동함 ☐ 재활용, 현물 기부, 무상 대여 등 비용을 절감할 수 있는 다양한 자원을 적극적으로 확보함
지출 기록 및 관리	"전략을 바탕으로 팀을 소개하는 매력적인 홍보 콘텐츠를 제작하였습니다."		
	☐ 지출 내역이나 증빙 자료(영수증)가 거의 없음 ☐ 예산 대비 실제 지출 현황을 파악하지 못함	☐ 일부 주요 지출 내역만 간헐적으로 기록함 ☐ 지출 기록만 하고, 예산과 비교/검토하지 않음	☐ 모든 수입/지출 내역을 날짜별, 항목별로 장부(엑셀 등)에 상세히 기록함 ☐ 정기적으로 실제 지출 내역을 예산과 비교하여 재정 상태를 점검하고 관리함
비용 효율성	"제작한 콘텐츠를 활용하여 실제 홍보 활동을 수행하고 그 영향력을 보여주었습니다."		
	☐ 부품 구매 시 가격 비교나 대안을 고려하지 않음 ☒ 불필요한 지출이 많았거나 자원 낭비가 심함	☐ 일부 고가 부품에 대해서만 가격을 비교함 ☒ 자원 낭비를 줄이려 노력했으나, 구체적인 사례가 부족함	☐ 부품/자재 구매 시 여러 업체를 비교하거나, 3D 프린팅 등 저비용 대안을 적극 탐색함 ☒ 모듈형 설계, 부품 재활용 등 자원 낭비를 줄이고 효율을 높인 구체적인 사례를 보여줌
재무 보고 및 투명성	"팀의 마케팅 과정과 성과를 자신감 있고 설득력 있게 설명하였습니다."		
	☒ 팀의 재정 현황을 설명하지 못함 ☐ 재무 보고서가 없거나, 이해하기 어려움	☒ 일부 팀원(총무)만 재정 현황을 알고 있음 ☐ 단순 지출 내역만 나열하여 보고함	☒ 모든 팀원이 팀의 재정 현황을 명확히 인지하고 있으며, 의사결정에 참여함 ☐ 수입, 지출, 잔액 현황을 도표 등을 활용하여 한눈에 파악할 수 있는 재무 보고서를 작성함
☒ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이점으로 반영됩니다.			
정성 평가 점수: _____ / 40			총합: _____ 점

○ 운영 부문

Seoul Student Robotics Competition		운영 부문 (타 부문 통합)	
팀 번호:		팀 명:	심사위원:
정성평가	각 팀은 다음 기준에 대한 성과를 심사위원에게 전달해야 합니다. 심사위원은 팀의 달성 수준을 나타내기 위해 각 행의 한 칸에 체크 표시를 해야 합니다. 팀이 '탁월함'을 기록하는 경우, '탁월함'칸에 간략한 의견을 기재해야 합니다.		
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3 탁월함 4 어떤 부문이 탁월했나요?
완성도	"팀은 다양한 미션을 수행하기 위해 노력하였습니다."		
	☐ 미션 성공을 크게 고려하지 않은 경우	☐ 미션 성공을 높이기 위한 계획을 세운 경우	☐ 미션 성공을 높이기 위한 다양한 시도를 성공함
전략	"게임 분석 및 수행할 과제를 우선순위를 나눠 전략적으로 접근하였습니다."		
	☐ 구성원의 역할이 분명하지 않은 상황인 경우	☐ 구성원의 역할을 나누어 팀을 운영한 경우	☐ 구성원의 역할을 투명하게 나누어 로봇을 디자인 한 경우
발표	"팀의 로봇을 설계하는 과정과 배운 점을 명확하게 설명하였습니다."		
	☐ 과정 및 배운 점에 대한 불명확한 설명	☐ 과정 및 배운 점에 대한 간단한 설명	☐ 과정 및 배운 점에 대한 상세한 설명
홍보 및 현장평가	"제작한 콘텐츠를 활용하여 실제 홍보 활동을 수행하고 그 영향력을 보여주었습니다."		
	☐ 제작된 홍보물이 없거나, 매우 기본적인 수준임	☐ 콘텐츠(영상, 피드 등)를 제작했으나, 디자인/정보의 완성도가 낮음	☐ 디자인 완성도와 정보 전달력이 높은 매력적인 다양한 형태와 장르의 콘텐츠(영상, 피드 등)를 제작함
발표 및 전달력	"팀의 마케팅 과정과 성과를 자신감 있고 설득력 있게 설명하였습니다."		
	☐ 팀원들의 참여도가 낮거나, 발표 준비가 미흡함	☐ 일부 팀원만 발표를 주도하거나, 단순히 대본을 읽는 수준임	☐ 모든 팀원이 자신감과 열정을 보여주며, 심사위원의 질문에 성실히 답변함
자원 조달	"팀과 로봇을 알리기 위한 대상과 메시지를 명확히 설정하고 전략을 수립하였습니다."		
	☐ 외부 지원(후원, 펀딩)을 위한 노력을 전혀 하지 않음	☐ 후원 요청 계획은 세웠으나, 실제 행동으로 이어지지 않음	☐ 기업, 학교, 지역사회 등에 후원을 요청하는 제안서를 발송하는 등 적극적으로 행동함
비용 효율성	"제작한 콘텐츠를 활용하여 실제 홍보 활동을 수행하고 그 영향력을 보여주었습니다."		
	☐ 불필요한 지출이 많았거나 자원 낭비가 심함	☐ 자원 낭비를 줄이려 노력했으나, 구체적인 사례가 부족함	☐ 모듈형 설계, 부품 재활용 등 자원 낭비를 줄이고 효율을 높인 구체적인 사례를 보여줌
재무 보고 및 투명성	"팀의 마케팅 과정과 성과를 자신감 있고 설득력 있게 설명하였습니다."		
	☐ 팀의 재정 현황을 설명하지 못함	☐ 일부 팀원(총무)만 재정 현황을 알고 있음	☐ 모든 팀원이 팀의 재정 현황을 명확히 인지하고 있으며, 의사결정에 참여함
☒ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 타 부문에서 '운영 부문' 점수에 반영되었습니다.			
정성 평가 점수: _____ / 40			총합: _____ 점