

Imagine Cup 2014 대회 일정 및 요강 안내

송은비 대리 (eusong@microsoft.com)

학생/스타트업 오디언스 마케팅 매니저

한국마이크로소프트

Imagine Cup 2014





Timeline

- 2013년 9월~
Imagine Cup Registration
- 2014년 1월 9일
한국 국가대표 선발전 Round 1 마감
—● Top 60 선발 (TBD)
- 2014년 2월 6일
한국 국가대표 선발전 Round 2 마감
—● Top 20 선발
- 2014년 3월중
한국 국가대표 선발전 준결승전 및 최종 결승전
—● 3개 경진 분야별로 Top 1 선발
- 2014년 6월 초
World Semifinal
—● 전세계 220팀 경쟁
35팀 선발
생중계
- 2014년 7월 말
World Final
—● 35팀 경쟁

Official Rules & Regulations

COMPETITION DESCRIPTION

- Imagine Cup의 목표는 혁신적이고 독창적인 소프트웨어 애플리케이션을 창조해내는 것

CAN I ENTER?

- 2013년 9월 10일 시점에 16세 이상이어야 함
- 2013년 1월 1일부터 2014년 7월 31일 사이에 어느때든 (at any time) 고등학교나 대학/대학교로 공인된 교육 기관에 등록이 되어 있어야 함
- 거주 국가에서 '미성년자' 로 분류되는 연령일 경우, 엔트리를 제출하기 전에 부모나 법적 보호자의 허락을 받아야 함
- 쿠바, 북한, 수단, 시리아 거주자는 참가할 수 없음
- 2014년 1월 1일부터 2014년 7월 31일 사이에 Microsoft 본사나 지사의 직원이나 인턴이어서는 안됨
- 본 경진의 진행이나 집행에 어떤 방식으로든 관련되어서는 안됨
- 2014년 1월 1일부터 2014년 7월 31일 사이에 Microsoft 임직원이나 본 경진의 진행과 집행에 관련된 사람의 직계 가족이나 가구원이어서는 안됨
- Microsoft Student Partners의 경우 위의 요건을 만족하면 경진에 참여할 수 있으나 Microsoft property나 resource를 사용하는 것은 금지되어 있음
- 이전에 Imagine Cup에 World Finalist로 참가했던 사람은, 지난 대회에 제출했던 엔트리와 전혀 다른 새로운 엔트리로 참여할 수 있음

Official Rules & Regulations

TEAMS & MENTORS

- 한 팀은 최대 4명의 학생들로 구성 가능하며, 모든 팀 멤버들은 참가 요건을 충족해야 함
- 팀당 단 한 명의 멘토를 선정 가능하며, 멘토는 교육 기관, 비영리 단체, 혹은 사설 기업에 속해있을 수 있음
- 팀 멤버는 다른 학교, 다른 국가 출신으로 구성될 수 있음
- 한 명의 참가자는 여러 팀에 속해있을 수 있으나, 한 경진 분야에 여러 팀에 속해 참가할 수는 없음

ASSOCIATES

- 출전 팀들은 보수를 받지 않으면서 팀을 조력하는 Associate을 이용할 수 있으며, Associate 역시 Imagine Cup 참가 요건을 충족해야 함
- 비즈니스 플래닝, 비디오 제작, 그래픽 디자인, UX 디자인, 음악 및 사운드 디자인, 테스트와 퀄리티 보증, 마케팅과 소셜미디어
- Associate은 조력한 팀이 입상할 경우 주어지는 Travel & Cash Prize를 못 받을뿐만 아니라, 경진과 어워드 세레모니를 포함한 Imagine Cup의 공식 행사에 참석할 수 없음
- Associate은 팀 멤버가 아니므로, 등록을 할 필요가 없음

Official Rules & Regulations

REGISTRATION & SUBMISSION

- 등록시 한 명의 팀 멤버가 팀을 만들고, 다른 팀 멤버들과 멘토를 초대할 수 있음
- 초대받은 멤버들은 2014년 5월 7일까지는 초대 수락을 해야 함 (Korea National Final 일정에 맞춰 수락 권장)
- 등록시 본인들의 팀이 대표할 국가를 선택해야 하며, 국가 선택 시에는 팀 멤버 중 적어도 한 명이 그 국가의 법적 거주자여야 함
- 팀이 World Final에 진출하게 될 경우, Microsoft가 왕복 여행과 숙박비를 제공하며, 최소한 한 명의 팀원은 World Final에 참석할 수 있어야 함. 그렇지 못할 경우, World Final 진출권은 박탈됨

HOW DO I ENTER?

- <http://imaginecup.com>에서 등록

HOW MANY ENTRIES CAN I SUBMIT?

- 복수의 엔트리를 제출할 수 있지만, 한 경진 분야당 하나의 엔트리만을 제출할 수 있음
- 한 경진 분야나 챌린지에 여러 개의 엔트리를 제출하면, 주최측은 맨 마지막에 제출된 엔트리만을 평가 대상으로 삼고, 나머지 엔트리들은 평가 대상에서 제외할 것임
- 어떤 이유에서든 불완전하게 제출되었거나 판독할 수 없는 엔트리에 대해서 주최측은 일체의 책임도 지지 않음

Official Rules & Regulations

GENERAL STANDARDS FOR ENTRIES

- 모든 엔트리는 영어로 제출
- 통역이 필요할 경우 전적으로 참가 팀들이 구해와야 하며, 멘토가 통역가로서 활동하는 것은 허용됨
- 통역은 팀을 대신해 프레젠테이션을 해줄 수 없고, 팀 멤버들이 말하는 것을 통역만 해야 함
- 주최측의 판단 하에 저급하거나 공격적이거나 대중 공개에 적합하지 않은 엔트리의 경우 자동적으로 평가 대상에서 제외할 수 있음
- 모든 엔트리는 저작권 위반 소지가 없어야 함 (자세한 내용은 Official Rules & Regulations 원본 참조)
- 제출하는 프로젝트가 하드웨어 컴포넌트를 포함할 경우, 면대면 프레젠테이션을 제외하고는 하드웨어를 제공할 필요는 없음. 대신 서류를 통해 솔루션 전체를 설명해야 함
- 연결이나 인증이 필요한 프로젝트의 경우, 심사위원들이 정확하게 구동해볼 수 있도록 필요 정보를 제공해야만 함
- 기 지정된 수상팀 수보다 위 요건을 만족하는 제출팀 수가 더 적을 경우, 주최측은 수상팀 수를 줄일 수 있음

Official Rules & Regulations

TRAVEL PRIZE CONDITIONS

- World Finalist로 선정되는 팀과 그 팀의 멘토는 World Finals에 참가할 수 있도록 항공료와 숙박이 지원됨
- Associate에게는 해당 안됨

NOTIFICATIONS

- 다음 라운드로 진출하게 되었다는 결과 발표 메일이 참가자 사정으로 발송이 되지 못하거나 (UNDELIVERABLE), 주최측이 참가자에게 연락을 할 수 없을 경우, 다음 라운드 진출권은 자동적으로 차상위팀에게 넘어감
- 다음 라운드에 진출하게 되어 작성/제출이 필요하게 된 양식을 정해진 기한 내에 완성하지 못할 경우, 다음 라운드 진출권이 박탈되며 차상위팀에게 그 진출권이 넘어감

Content & Technical Requirements

모든 프로젝트는

- 적어도 하나의 Visual Studio Family 제품을 사용해 개발되어야 함
- 구동에 Windows, Windows Phone, Windows Azure 중 하나 이상의 플랫폼이 필요하도록 개발되어야 함
- 위 조건을 만족하면서 Microsoft의 플랫폼을 사용할 수 있음
 - Kinect for Windows S/A
 - .NET Framework
 - XNA
 - Bing maps API
- Microsoft 플랫폼 외에도 기타 게임 엔진, 라이브러리, 미들웨어 등 사용 가능

*개발에 필요한 툴과 소프트웨어는 DreamSpark 학생 인증을 통해 무료 사용 가능 (<http://dreamspark.com>)

Technical Requirements Details

- Software

- 플랫폼에 따라 아래와 같은 포맷을 지켜야 함

- Windows

- Windows PC에 앱을 설치할 수 있도록 표준 SETUP.EXE 또는 .MSI Windows Setup application으로 제출
- 제출하는 앱이 Windows Store 앱일 경우, PowerShell 스크립트를 포함, 설치에 필요한 모든 파일이 포함된 .appx 앱 패키지 파일로 제출
- <http://imaginecup.com>에서 제공되는 instruction에 따라 앱 패키지를 sign해야 함

- Windows Phone

- Windows Phone 디바이스에 배포가 가능하도록 표준 XAP setup file로 제출

- Windows Azure

- 제출하는 프로젝트의 web tier가 Windows Azure에 배포되어 있어야 하며, 사이트 혹은 서비스의 full URL을 제출해야 함
- Windows Azure뿐만 아니라 Windows나 Windows Phone 클라이언트 소프트웨어를 포함한다면 위에 서술된 요구사항을 모두 충족해야 함
- 임베디드 컴포넌트가 포함될 경우 web tier와 임베디드 디바이스 사이의 인터랙션과 데이터 플로우를 시험해볼 수 있는 콘솔 애플리케이션을 제출해야 하며, 콘솔 애플리케이션은 *.exe로 제출

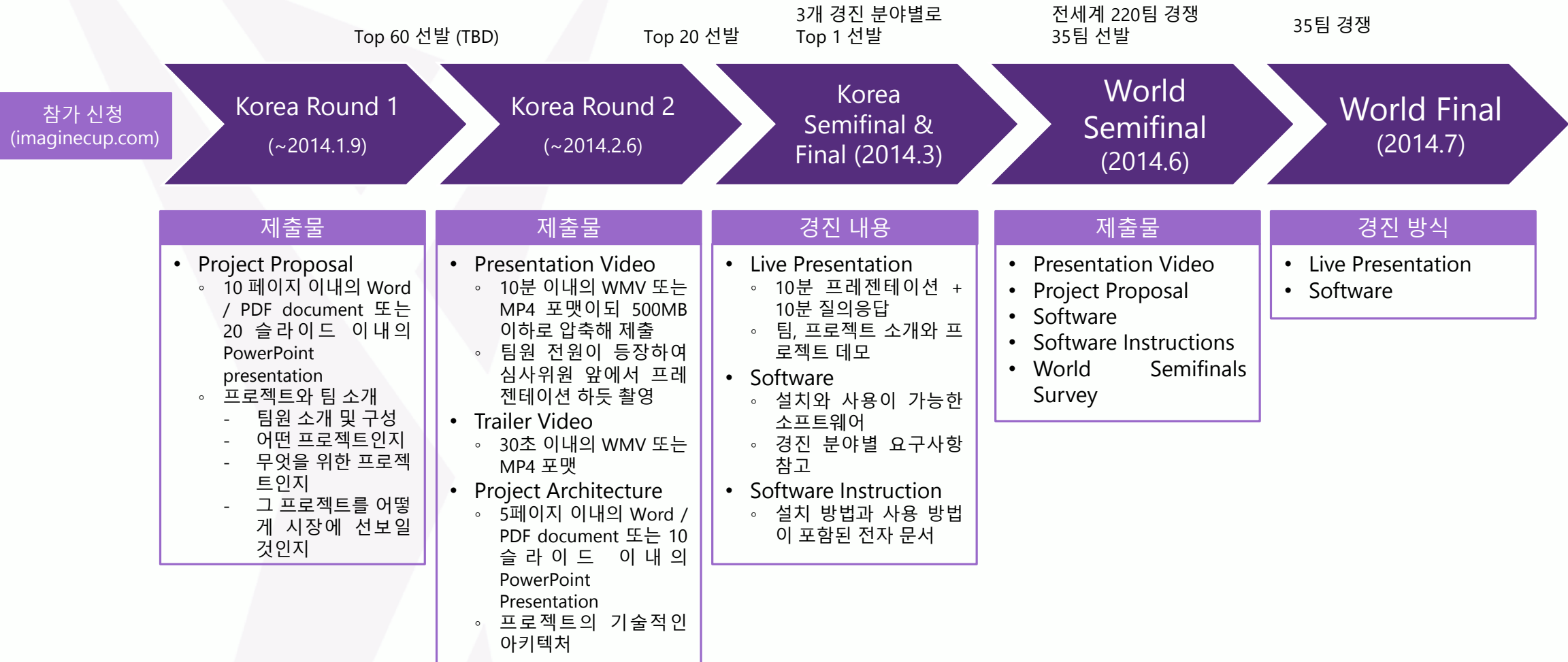
- 공통 참고 사항

1. ZIP 파일로 압축해 제출 가능
2. 500MB 이하여야 하며, 소스코드는 허용되지 않음. Development projects로 제출할 경우 심사에서 제외됨
3. Kinect 사용을 포함하거나 요구할 경우, Software Instruction에 반드시 이를 명시해야 함
4. 터치스크린/슬레이트 기능을 포함하거나 요구할 경우, Software Instruction에 반드시 이를 명시해야 함
5. 인터넷 액세스를 요구할 경우, Software Instruction에 반드시 이를 명시해야 함
6. 설치 프로세스에서 인터넷 액세스를 요구해서는 안됨. ClickOnce를 사용할 경우 전체 프로젝트가 포함되도록 해야 하며 온라인에서 컴포넌트를 끌어오게 해서는 안됨
7. 영어가 대표 언어인한 여러 언어 지원도 허용됨

- Games Software Instructions

- 앱의 설치와 사용 방법 포함
- .DOC, .DOCX, .PDF, .PPT, .PPTX, .TXT 포맷의 document로 제출 가능하며, .JPG 포맷의 그래픽 이미지로도 제출 가능
- 영문으로 제출
- Kinect, 웹캠, 인터넷 연결, Xbox 게임 컨트롤러, guest account login/password 등 심사위원이 본 소프트웨어를 사용하는 데 필요한 모든 요구사항을 포함해야 함

How do the competition rounds work?



Korea Round 제출처 : imaginecupkr@outlook.com

Korea Round 1

- 제출 마감 : ~ 2014년 1월 9일 11:59PM
- 제출처 : imaginecupkr@outlook.com
- 제출물 (전부 영문) : **Project Proposal**
 - 포맷 : 10 페이지 이내의 Word / PDF document 또는 20 슬라이드 이내의 PowerPoint presentation (50MB 이하)
 - 내용
 - 프로젝트와 팀 소개
 - 팀원 소개 및 구성
 - 어떤 프로젝트인지
 - 무엇을 위한 프로젝트인지
 - 그 프로젝트를 어떻게 시장에 선보일 것인지
 - 각 경진분야별 심사 기준을 충족함을 명확히 기술해야 함*
- Round 1 통과 팀 수 : 60 (경진 분야별 20팀씩, 조정 가능)
- 결과 발표 : 2014년 1월 16일 10:00AM

Korea Round 2

- 제출 마감 : ~ 2014년 2월 6일 11:59PM
- 제출처 : imaginecupkr@outlook.com
- 제출물 (전부 영문)
 - 1. Presentation Video**
 - 10분 이내의 WMV 또는 MP4 포맷이되 500MB 이하로 압축해 제출
 - 팀원 전원이 등장하여 심사위원이 앉아 있을 법한 자리에 카메라를 배치해 실제 프레젠테이션 하듯 촬영
 - 프레젠테이션 중 카메라를 움직여서는 안되며, 시작과 끝 부분을 자르는 것 이외의 어떠한 편집도 불가
 - 슬라이드와 프로젝트 데모 역시 사후 삽입을 해서는 안되며, 촬영 중 라이브로 소화해야 함
 - 실제 심사위원에게 가까이 다가가 보여주듯이 프레젠테이션 중 카메라에 가까이 접근하는 것은 가능
 - 2. Trailer Video**
 - 30초 이내의 WMV 또는 MP4 포맷
 - 3. Project Architecture**
 - 5페이지 이내의 Word / PDF document 또는 10 슬라이드 이내의 PowerPoint Presentation
 - 프로젝트의 기술적인 아키텍처
- Round 2 통과 팀 수 : 20 (경진 분야별 8-6-6 / 7-7-6)
- 결과 발표 : 2014년 2월 13일 10:00AM

Korea Semifinal & Final

2014년 3월 중 1박 2일로 진행

<Day 1 : Semifinal with Top 20>

- Live Presentation
 - 심사위원 대상
 - 10분 프레젠테이션 + 10분 질의응답
 - 팀, 프로젝트 소개와 프로젝트 데모
- Software
 - 설치와 사용이 가능한 소프트웨어
 - 경진 분야별 요구사항 참고
- Software Instruction
 - 설치 방법과 사용 방법이 포함된 전자 문서

<Day 2 : Final with Top 6>

- Live Presentation
 - 대중 대상
 - 10분 프레젠테이션 + 10분 질의응답
- Software Showcase
 - 설치와 사용이 가능한 소프트웨어
 - Hands-on evaluation이 가능하도록 준비

경진분야별 1팀씩
총 3팀 선발



World Semifinal 진출

World Semifinal

- 제출 기간 : Korea Final 종료 1주일 이내
- 제출처 : <http://imaginecup.com>
- 제출물
 - Presentation Video
 - Project Proposal
 - Software
 - Software Instructions
 - World Semifinals Survey
- World Finalist Announcement Live Event
 - 전세계 220팀의 World Semifinalist 중 35팀 발표
 - 2014년 6월 초 전세계 생중계

World Final

- 대회 일시 : 2014년 7월 말
- 대회 장소 : 미국 시애틀
- 평가 방식
 - Live Presentation
 - Software Hands-on Evaluation
- 시상
 - 1st Place (경진분야별 1팀) : \$50,000 USD
 - 2nd Place (경진분야별 1팀) : \$10,000 USD
 - 3rd Place (경진분야별 1팀) : \$5,000 USD

Judging Criteria - Games

Criteria	Description	Weighting
Concept	<ul style="list-style-type: none">• Does the game have a clear target market or audience?• Does the game present a clear and attractive concept of who you are, what you are doing, and why you are doing it?• Is the game's core gameplay understandable and appealing?	15%
Fun	<ul style="list-style-type: none">• Is the game exciting to play?• Is there good player feedback?• Is the game appropriately challenging?• Does the player want to keep coming back for more?• Does the game deliver appealing innovation in gameplay, storytelling, art direction, or other areas?	50%
Execution	<ul style="list-style-type: none">• Is the game easy to learn and use? Does it have good usability features such as player help, tutorials, and game pause?• Does the game have a professional degree of production in terms of user interface, art, music, and sound?• Does the game perform well and respond crisply to input?• Does the game make effective and appropriate use of the major features of its chosen platform(s)? Were there significant platform features or even platforms the project could have benefitted from but failed to utilize?	20%
Feasibility	<ul style="list-style-type: none">• Does the team have a credible plan for getting their game to market in terms of business model, any required partnerships or licenses, or other factors?• Does the team have any form of external validation for their game such as customer surveys, focus group tests, an active beta-test program, recommendations from subject-matter experts, or potential investors?• Does the game have a reasonable chance of success in its appropriate market given the team's existing plan?	15%

Judging Criteria - Innovation

Criteria	Description	Weighting
Concept	<ul style="list-style-type: none">• Does the project have a clear target market or audience?• Does the project address a clear need, problem, or opportunity and is the solution clearly explained?• Is the project's purpose and basic functionality easily understood?	15%
Innovation	<ul style="list-style-type: none">• Does the project create a new category of product or service?• If there are similar products or services on the market, does the project clearly and meaningfully innovate beyond those existing products or services?• Does the project present a new and meaningfully improved way of accomplishing something?• Does the project include innovations in user experience?• Does the project include innovations in technical design and/or implementation?	50%
Execution	<ul style="list-style-type: none">• Is the project easy to use?• Does the project have a professional degree of production in terms of user interface, visuals, and audio?• Does the project perform well and respond crisply to input?• Does the project make effective and appropriate use of the major features of its chosen platform(s)? Were there significant platform features or even platforms the project could have benefitted from but failed to utilize?	20%
Feasibility	<ul style="list-style-type: none">• Does the team have a credible plan for getting their project to market in terms of business model, any required partnerships or licenses, or other factors?• Does the team have any form of external validation for their project such as customer surveys, focus group tests, an active beta-test program, recommendations from subject-matter experts, or potential investors?• Does the project have a reasonable chance of success in its appropriate market given the team's existing plan?	15%

Judging Criteria – World Citizenship

Criteria	Description	Weighting
Concept	<ul style="list-style-type: none">• Does the project have a clear target market or audience?• Does the project address a clear need, problem, or opportunity and is the solution clearly explained?• Is the project's purpose and basic functionality easily understood?	15%
Impact	<ul style="list-style-type: none">• Does the project address a problem that is genuinely making life harder for people?• How large is the scope of the project:<ul style="list-style-type: none">◦ How widespread is the problem geographically?◦ How large is the population affected by the problem?◦ How severe is the problem's effects on life?◦ How well is the problem already being addressed?• Does the project address the problem in a new or improved way instead of duplicating already existing technologies or efforts?• Does the project and/or the team inspire hope, curiosity, or passion that could lead to strong partnerships and higher awareness?• How knowledgeable is the team about the problem they are addressing and how persuasively do they tell the story of that problem and their solution?	50%
Execution	<ul style="list-style-type: none">• Is the project easy to use?• Does the project have a professional degree of production in terms of user interface, visuals, and audio?• Does the project perform well and respond crisply to input?• Does the project make effective and appropriate use of the major features of its chosen platform(s)? Were there significant platform features or even platforms the project could have benefitted from but failed to utilize?	20%
Feasibility	<ul style="list-style-type: none">• Does the team have a credible plan for getting their project to market in terms of business model, any required partnerships or licenses, or other factors?• Does the team have any form of external validation for their project such as customer surveys, focus group tests, an active beta-test program, recommendations from subject-matter experts, or potential investors?• Does the project have a reasonable chance of success in its appropriate market given the team's existing plan?	15%

Start your Imagine Cup Journey Now!

- 참가 신청 : <http://imaginecup.com>
- Imagine Cup 한국 출전자 그룹 : <https://www.facebook.com/groups/imaginecupkr/>
- Microsoft Student Korea : <https://www.facebook.com/microsoftstudentkorea>