



2024 대한민국 대학생 광고대회(KOSAC, Korea Student Advertising Competition)는 광고산업 활성화와 예비 광고인들의 실무능력향상을 목표로 마련된 국내 대표 산학연계 프로그램입니다. 올해부터는 KOSAC이 대회 규모가 확대되어 2학기에도 개최하게 되었습니다. 최초로 시행되는 「KOSAC 영상콘텐츠 챌린지」에도 많은 관심과 성원 부탁드립니다.

주최



주관



후원



- 광고 전문 인력 양성을 위한 업계, 학계, 정부의 산학연계 프로젝트 필요성 대두
  - 광고산업의 지속적인 발전은 실력 있는 인재를 통해 이루어지며, 이는 업계와 학계, 그리고 정부가 함께 노력함으로써 만들어질 수 있는 결과입니다.
  - 이에 한국광고총연합회는 문화체육관광부의 지원과 광고업계, 학계의 후원으로 예비광고인을 위한 산학연계 프로그램을 운영하고자 합니다.
- 광고관련 학과 교수의 실질적 현장학습 수업기반 마련 요구
  - 교수의 지도하에 광고영상 콘텐츠 제작에 참여하고 공개경쟁을 통해 실무 경험을 쌓는 기회를 학생들에 제공하고자 본 대회를 준비했습니다.
- 업계 차원의 광고관련 우수 인력에 대한 검증 프로그램 개발 요청
  - 광고산업은 사람의 중요성이 매우 강조되는 영역이지만 실력 있는 인재에 대한 검증은 현실적으로 매우 어려운 것이 사실입니다.
  - 이에 KOSAC을 통해 예비 광고인들에게는 광고업계로 진출할 수 있는 기회를, 업계에는 전국의 수많은 예비광고인들 중 검증된 인재를 발굴할 수 있는 기회를 제공하고자 합니다.



## 2

## 대회개요

- 주최 : 문화체육관광부
- 주관 : 한국광고총연합회
- 후원 : 차이커뮤니케이션, TBWA KOREA, 애드리치, The SMC, 맥켄월드그룹, 피알원, 빅밴드앤코, 한국광고학회, 한국광고홍보학회, 한국광고PR실학회
- 대회주제

### 「지역의 숨은 매력 발굴 프로젝트」

- 현재 소외되어 있거나 덜 알려져 있는 국내 공간콘텐츠(마을, 전통시장, 관광지 등) 또는 로컬브랜드(지역상품, 지역축제 등)를 찾아 이를 소개하고 활성화 시킬 수 있는 영상 콘텐츠 제작

- 행사기간 : 2024년 9월~12월

## □ 참가자격

- 2년제 이상 대학 및 대학원 재(휴)학생/지도교수를 선임한 2~5인의 팀 구성 필수
- ※ 2025년도 2월 졸업예정자, 국내 대학에 재학 중인 외국인도 참가 가능
- ※ 광고업계 종사자, 사회인, 해외 대학에 재학 중인 외국인, 한국인 유학생은 참가 불가

## □ 제출방식

- (부문) 출품 주제에 대한 영상콘텐츠
- (규격)
  - 최대 60초 이내, 단편으로만 응모가능
  - MP4 형식만 제출가능 / FHD급 화소 / 300MB 이하 / 가로세로 구분 없음
  - 출품작 대한 요약설명이 담긴 PT보드 제출 필수(장표 1장)
    - \* PT보드는 장표 1장으로 제작하며, 인사이트(기획의도), 아이디어, 기대효과 등을 포함하여 자유양식으로 작성
    - \* 예심심사는 인터넷이 연결되지 않은 노트북으로 심사를 진행하기 때문에 PT보드 내 인터넷 연결이 필요한 URL 등은 삽입금지
- (유의사항)
  - ① 파일형식 : 출품영상(MP4), PT보드(PDF)
    - ※ PT보드를 제작하는 프로그램은 제한이 없으나 해당 파일을 PDF로 변환하여 제출해야 함. 단, 전국대회 진출 시 프레젠테이션은 PPT로 진행
  - ② 출품방법 : 홈페이지(<http://kosac.ad.co.kr>)를 통한 온라인 접수(우편, 방문접수 불가)
  - ③ 최종PT심사(전국대회) 진출팀에게는 프레젠테이션을 위한 별도의 발표파일 작성기간을 부여 예정

## □ 출품 및 제작규정

### o (PPT표지 및 내지 규정)

- ① KOSAC 심사 전 과정은 Blind로 진행
- ② 출품작(영상) 및 PT보드에 팀명, 작품 제목 외에는 학교, 학과, 기타 소속, 이름 등 개인정보 작성 금지
- ③ 전국대회 발표 PPT 내지에도 학교, 학과, 기타 소속, 이름 등 개인정보 노출 금지 특히 각 학교 내 설문진행 결과자료 등에 학교명, 개인이름 작성 금지  
(예: '광고대학교 3학년 김코삭' → 'OO대학교 3학년 김OO'으로 기입)

※ 제출방식을 준수하지 않은 작품은 심사에 불이익을 당할 수 있습니다.

### o (제작규정)

- ① 출품작은 반환하지 않으며, 수상작의 저작권은 출품자에게 귀속되나, 연합회에서 대회홍보, 마케팅, 교육 등의 목적으로 출품작을 사용할 수 있습니다.
- ② 출품작품은 기존에 발표되지 않은 순수한 창작 작품이어야 합니다. 표절 또는 모방작으로 판명될 경우 심사에서 제외되며, 수상하였다더라도 추후에 표절 사실이 밝혀질 경우 수상을 취소하고 상금을 환수합니다.
- ③ 인공지능(AI)을 작품제작에 활용할 수 있으나 사용프로그램, 활용한 부분 등을 작품 내 명확히 명시해야 합니다. 해당 기준을 어길 경우 심사에 불이익(심사제외 등)을 받을 수 있으며, 추후에 밝혀질 경우 수상을 취소합니다.
- ④ 출품작에 사용하는 모든 저작물(영상, 사진, 음성, 음악, 폰트 등) 등은 저작권을 침해하지 않은 소재여야 하며 제출된 작품의 저작권 분쟁 및 법적 분쟁의 책임은 참가자에게 귀속됩니다.
- ⑤ 출품작 제작 시 촬영 허가, 장소 사용 허가, 출연자 초상권 등 저작권 관련 사항을 해결해야 합니다. KOSAC 측은 필요에 따라 증빙 자료를 요청할 수 있으며, 관련 문제 발생 시 모든 책임은 참가자에게 귀속됩니다.

- ⑥ 수상작은 KOSAC 홈페이지와 유튜브를 통해 공개됩니다. 출품작을 제출하기 전에 반드시 유튜브에 업로드 테스트하여 영상 및 배경음악 등의 저작권 침해여부를 자체검수바랍니다. 추후 KOSAC 유튜브 업로드 시 저작권 침해 등의 사유로 업로드가 불가할 경우 수상을 취소합니다.
  - 단, 유튜브 자체검수는 영상 및 음악 등에 대한 저작권 침해여부를 확인하는 것으로 출품작 자체에 대한 표절 여부(영상구성, 아이디어, 스토리 등) 검수와는 무관합니다.
- ⑦ 모든 결과물은 출품팀의 순수 창작물이어야 하므로 타인(출품팀 및 지도교수 외)에게 대가를 지불하여 제작하거나, 대가를 지불하지 않았더라도 타인의 힘을 빌려 제작한 것이 밝혀질 경우 수상이 취소됩니다.
- ⑧ 위의 규정을 준수하지 않아 발생하는 모든 문제는 출품팀에게 있습니다.

## 0 (출품 규정)

- ① 참가지역 구분(6개 지역)은 재학 중인 학교를 기준으로 등록하셔야 합니다. 지역을 잘못 지정한 경우에는 해당지역으로 심사권이 넘어가게 되며, 규정사항 미준수로 실격처리 됩니다. 또한 수상하였더라도 추후에 해당 사실이 밝혀질 경우에도 수상을 취소합니다.
  - ※ 분교 또는 캠퍼스가 분리되어 있는 경우 해당 캠퍼스 소재지로 출품
- ② 팀 구성이 여러 학교인 경우, 팀원의 과반수가 속한 지역을 선택하여야 하며, 지역비율이 2:2로 동일한 경우는 지도교수님의 소속지역으로 선택하십시오.
- ③ 작품제출이 마감시간에 집중되어, 일시적 서버다운 등의 현상이 발생할 수 있으니, 가급적 마감시간 최소 3시간 전에는 작품 및 PT보드를 업로드 해주시길 권장합니다.
- ④ 1팀(명)당 1작품 이상 출품 가능합니다. 단, 2작품 이상 출품할 경우 작품 간 유사성(작품컨셉트, 크리에이티브 등)이 없어야 합니다. 동일 작품을 중복 출품하였을 경우 제출한 작품은 출품 취소처리 되고 수상하였더라도 수상을 취소합니다.
- ⑤ 영문 또는 영문·국문을 혼용하여 출품작을 제작할 수 있으며, 영어 프레젠테이션(지역 및 전국대회) 가능합니다. ※영문 출품작, 영어PT에 대한 별도의 가산점 없음

## □ 기타사항

- 출품작 평가결과에 대해 일체 이의를 제기할 수 없으며, 평가점수 및 세부결과는 공개하지 않습니다.

## 4 심사 및 시상

### □ 작품접수

- (접수기간) 2024년 11월 4일(월) ~ 11월 11일(월), 23:50까지
- (접수방법) 홈페이지(<http://kosac.ad.co.kr>)를 통한 온라인 접수
  - ※ 출품작을 제출하기 전에 유튜브에 업로드 테스트를 하여 영상 및 배경음악 등의 저작권 침해여부 자체검수 필수

### □ 예심

- (개최일정) 2024년 11월 19일(화)
- (심사방식) 전체 출품작(영상) 심사, 1차 본심 진출팀 선정(지역별 11개 팀)
  - ※ 출품 작품수가 최소 출품지역과 2배 이상인 지역은 15팀이 1차 본심심사 진출
- (심사위원) 광고업계 전문가 30명으로 구성(광고주, 광고대행사, 매체사 등 광고 관련 회사 전문가로 구성)

### □ 1차 본심

- (개최일정) 2024년 11월 20일(수)
- (심사방식) 1차 본심진출팀 대상 지역구분 없이 12개팀 선정
- (심사위원) 광고업계 전문가 10명으로 구성(광고주, 광고대행사, 매체사 등 광고관련 회사 전문가로 구성)
- (시상내역) 1차 본심 진출팀 전원 '파이널리스트' 상장 제공
  - ※ 1차 본심 미선발팀 대상 KOSAC챌린저상 지역별 15%내외 선정(상장지급)

□ 최종본심(전국대회)

o (참가자격) 1차 본심을 통과한 12개 팀

o (개최일정)

- 일자 : 2024년 11월 29일(금)

- 내용 : 최종PT심사 및 시상

- 장소 : 한국광고문화회관(서울 잠실)

※ 상기 개최일자 및 장소는 내부사정에 의해 변경될 수 있음

o (심사방식)

- 경쟁 프레젠테이션 심사 : 프레젠테이션 능력을 포함한 종합평가, 최종 수상자 선정 ※영어프레젠테이션 가능

- 심사대상 : 1차 본심에서 선발된 12개 팀

- 발표시간 : 5분 (별도의 질의응답 시간 없음)

o (심사위원) 주요 광고주, 광고대행사, 매체사 등 광고계 전문가 7명 이내로 구성

o (시상내역)

① 대상(1팀) : 상장 및 트로피, 상금 500만원

- 문화체육관광부 장관상 수여

- 「2024 대한민국광고대상」 후원사(차이커뮤니케이션) 특별상 수여

· 특별상(차이 영 크리에이터스상)은 대한민국광고대상 시상식(12월초, 장소미정)에서 대상팀 및 지도교수에게 직접 수여

- 대상팀 전원 광고회사(차이커뮤니케이션) 인턴십 지원

② 금상(2팀) : 상장 및 트로피, 상금 각 200만원

- 대회 후원사(TBWA KOREA, The SMC, 애드리치, 맥켄월드그룹, 피알원, 빅밴드앤코) 인턴십 지원



③ 은상(4팀) : 상장 및 트로피, 상금 각 150만원

- 대회 후원사(TBWA KOREA, The SMC, 애드리치, 맥켄월드그룹, 피알원, 빅밴드앤코) 인턴십 지원

④ 동상(5팀) : 상장 및 상금 각 100만원

- 대회 후원사(TBWA KOREA, The SMC, 애드리치, 맥켄월드그룹, 피알원, 빅밴드앤코) 인턴십 지원

※ 전국대회 수상팀 지도교수 상장 및 트로피 지급 예정

※ 전국대회 PT심사에 대회 후원사 인사실무담당자가 참여 인턴십 면접대상자 선발 (각 회사별 면접진행 후 1~2명 내외 채용예정)

※ 대상 수상팀을 포함하여 인턴십 기간은 채용 회사에서 지정

o (추가 수상혜택)

- ① 전국대회 수상팀 대상 심사위원 1:1 온라인멘토링(진로상담 등) 진행(~12월 중)
- ② 지역대회 및 전국대회 진출팀 대상(지도교수 포함) 수상작품집 제작 및 배포

□ 심사기준

① 예심 및 1차 본심

o (심사방법)

- 총 100점 만점으로 심사항목 별 점수 차등배점
- 작품별 부여받은 심사점수의 평균값으로 순위 산출
- 심사결과 동점작 발생 시 배점이 높은 ‘창의성’, ‘주제부합성’ 및 ‘영상 표현력’의 합산점수, ‘현실성’ 고득점 순으로 순위 재배열

## ○ (심사기준)

구분	심사내용	배점
주제부합성	○ 크리에이티브가 주제에 부합하여 제작되었는지 여부 ○ 문제에 대한 분석과 적합성	20점
창의성	○ 창의적이며 참신한 크리에이티브 제시 ○ 흥미롭고 타겟에 대한 적합한 크리에이티브 제시	50점
영상표현력	○ 영상의 종합적인 표현력	20점
현실성	○ 콘텐츠의 실제 활용 가능성 여부 ○ 콘텐츠의 타겟에 대한 소구력 여부	10점

## ② 전국대회(최종본심)

### ○ (심사방법)

- 총 100점 만점으로 심사항목 별 점수 차등배점
- 작품별 부여받은 심사점수의 평균값으로 순위 산출
- PT심사는 지정된 발표시간 초과 시 30초 당 0.5점 감점
- 동점작 발생 시 배점이 높은 ‘창의성’, ‘주제부합성’ 및 ‘영상 표현력’의 합산점수, ‘현실성’ 고득점 순으로 순위 재배열

### ○ (심사기준)

구분	심사항목	배점
주제부합성	○ 크리에이티브가 주제에 부합하여 제작되었는지 여부 ○ 문제에 대한 분석과 적합성	20점
창의성	○ 창의적이며 참신한 크리에이티브 제시 ○ 흥미롭고 타겟에 대한 적합한 크리에이티브 제시	40점
영상표현력	○ 영상의 종합적인 표현력	20점
현실성	○ 콘텐츠의 실제 활용 가능성 여부 ○ 콘텐츠의 타겟에 대한 소구력 여부	10점
프레젠테이션	○ 내용을 정확하고 논리적으로 전달하는지 여부 ○ 자신감 있는 태도로 청중과 상호작용하는지 여부	10점

## 5

## 대회일정

구분	일정	내용
홍보	9~10월	- 전국 대학 홍보(온/오프라인) - 집행위원회 개최
출품준비	9~10월	- 각 대학 광고관련 수업 연계 진행 - 기획서 및 작품 준비
작품접수	11.4(월)~11.11(월)	- 홈페이지를 통해 작품접수 ( <a href="http://kosac.ad.co.kr/">http://kosac.ad.co.kr/</a> ) <b>※ 마감시간 : 11.11(월) 23:50까지</b>
예심 및 발표	11.19(화)	- 1차 본심 대상 총 66개 팀 선정 (6개 지역X11개 팀)
1차 본심	11.20(수)	- 최종PT심사(전국대회) 진출 총 12개 팀 선정
전국대회 (최종본심)	11.29(금)	- 공개 프레젠테이션 심사 및 시상식 개최 - 광고회사 인사 담당자 등 초청
작품집 제작·배포	12월	

※ 상기 일정은 사정상 변경될 수 있으며, 변경 시 추후 홈페이지를 통해 안내됩니다.

## 2024 KOSAC Video Content Challenge

Theme: **"Regional Hidden Charm Discovery" Project**

o Video content creation to discover and revitalize underrepresented or lesser-known domestic spatial content (villages, traditional markets, tourist attractions, etc.) or local brands (local products, local festivals, etc.).

## o Judgment Criteria

## I. Preliminary &amp; First Round

Division	Judgment items	points
Relevance to the Topic	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Whether the creative is produced in accordance with the topic</li> <li>o Analysis of the problem and relevance</li> </ul>	20
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Presentation of creative and original creative</li> <li>o Presentation of interesting and target-appropriate creative</li> </ul>	50
Video Expressiveness	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Overall expressiveness of the video</li> </ul>	20
Feasibility	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Possibility of actual use of the content</li> <li>o Appeal of the content to the target</li> </ul>	10

## II. Final Round

Division	Judgment items	points
Relevance to the Topic	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Whether the creative is produced in accordance with the topic</li> <li>o Analysis of the problem and relevance</li> </ul>	20
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Presentation of creative and original creative</li> <li>o Presentation of interesting and target-appropriate creative</li> </ul>	40
Video Expressiveness	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Overall expressiveness of the video</li> </ul>	20
Feasibility	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Possibility of actual use of the content</li> <li>o Appeal of the content to the target</li> </ul>	10
Presentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Whether the proposal is delivered accurately and logically</li> <li>o Interacting with the audience in a confident manner</li> </ul>	10