모두를 위한 기본교육 행복한 협력교육

하이잡 하이유 high-Job high-Univ

[사람&로봇, 협력이 살아있는 직업교육]

2026 제2회 서울 학생 로봇 대회

Seoul Student Robotics Competition

2026. 10.

서울특별시교육청

【진로직업교육과】

[사람&로봇, 협력이 살아있는 직업교육]

2026 제2회 서울 학생 로봇 대회
Seoul Student Robotics Competition

서울특별시교육청 진로직업교육과

융합인재교육과 로봇산업

융합인재교육과 로봇산업

기술, 공학, 경영, 비즈니스, 회계, 마케팅 등 다양한 영역에서의 **협력과 경쟁**을 아우르는 **융합인재교육**을 통해 미래 로봇 산업을 이끌어 갈 창의적이고 문제해결 역량을 갖춘 인재를 육성하여 기술 혁신과 산업 발전에 기여할 수 있는 **직업교육 생태계**를 구축한다.

▶ 학생 취업, 창업, 선취업후학습 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)

❍ 2026 서울 학생 로봇 대회(SSRC) 운영 계획(진로직업교육과-5259, 2026. 5. 18.)

❍ 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 조성**하는 협력 기반의 성장 플랫폼으로 운영

❍ 대회를 2일로 확대하여 팀별 경기 기회와 정비 시간 확보

❍ 국내외 초청 번외팀(Special Guest) 참가로 학생 간 교류와 글로벌 경험 확대

❍ **대회 현장 참여와 온라인 실시간 송출 동시 진행**으로 참여 기회 확대

IV 세부 추진 계획

1 행사 개요

❍ 행사명: **2026 제2회 서울 학생 로봇 대회(SSRC)**

- 미션: "REBUILT(잃어버린 문명 재건)"

❍ 일시

- 1일차: 2026. **10. 23.(금)** 11:00~18:00 (등록: 10:30~10:50), **연습 경기**
- 2일차: 2026. **10. 24.(토)** 09:30~18:00 (등록: 08:30~09:20), VIP 차담회, **예선, 본선**

❍ 장소: **덕성여자대학교 하나누리관**

❍ 참석자(내빈 등): 300명 내외

- 교육청: **교육감, 평생진로교육국장, 진로직업교육과, 본청 각과, 교육지원청** 및 **직속기관** 등
- 내빈: **서울시청, 고용노동청, 업무협약** 13개 기관**(대학·산업체·유관기관)** 등
- 초청: 로봇 융합 인재 교육에 관심이 있는 서울시 관내 **중·고등학교 관리자, 교사, 학부모, 학생, 기업, 유관기관 관계자** 등

❍ 온라인 송출 방법: **유튜브 '서울시교육청TV' 채널** 통해 실시간 송출

❍ 참가팀: 정규 12팀 + 번외 3팀, **총 15팀**

- 정규 12팀

팀번호	팀명	거점교	팀원소속교
T001	DANDAN	서울공업고	경기기계공업고, 대경생활과학고, 서울공업고, 서울금융고, 서울로봇고, 서울매그넷고, 유한공업고, 일신여자상업고
T002	TURTLESS	용산철도고	경기기계공업고, 경복비즈니스고, 서울공업고, 서울매그넷고, 선린인터넷고, 용산고, 용산철도고
T003	UNIT X	광운인공지능고	경기기계공업고, 광운인공지능고, 미래산업과학고, 서울문화고, 서울방송고, 인덕과학기술고
T004	HAECHI	신진과학기술고	선린인터넷고, 신진과학기술고, 용산철도고
T005	NULL	서울로봇고	서울로봇고, 서울인공지능고, 영락의료과학고, 일신여자상업고
T007	SPROUT	서울인공지능고	서울로봇고, 서울인공지능고, 수도전기공업고, 일신여자상업고
T008	NEXEL	서울인공지능고	서울로봇고, 서울인공지능고, 수도전기공업고, 일신여자상업고
T009	K-REX	경기기계공업고	경기기계공업고, 광운인공지능고, 미래산업과학고, 성동글로벌경영고, 인덕과학기술고
T010	NAPKO	유한공업고	경복비즈니스고, 서울영상고, 신목중, 영락의료과학고, 유한공업고, 한강미디어고, 홍익디자인고
T011	Castle	상암고	상암고, 서울금융고, 서울여자고, 선린인터넷고, 신진과학기술고
T012	Red Shift	서울디지텍고	서울디지텍고, 서울방송고, 선린인터넷고, 용산고, 한양과학기술고
T013	PUZZLE	마포중학교	강남중, 마포중, 신도중, 여의도중, 염창중, 용강중

※ T006 JackPot은 해체됨

- 번외 3팀

· S001 Shinjin Jr., 신진과학기술고 주니어팀

· S002 SWing(FRC 10958), 광주 광덕고등학교팀

· S003 Space Cookies(FRC 1868), 미국 캘리포니아주 베이 에어리어(Bay Area)를 중심으로 활동하는 전원 여성(All-girls) FRC 로봇공학 팀

※ 번외팀은 연습・예선・본선 경기에 참가하되, 부문별 평가와 종합 순위에는 포함하지 않고 별도 상(Special Guest Award)을 수여

2 세부일정(안)

❍ 대회 운영 일정(1일차, 2026. 10. 23.(금) 연습 경기)

시간	일정	주요내용
~14:00	팀 입장 및 로딩	**피트 설치, 로봇 반입·검차**
14:00~14:20(20`)	라운드 준비	로봇 구동 테스트, 경기장 적응
14:20~15:10(50`)	연습 경기 1라운드	3:3 운영/연습 1~5경기, 채점 없음/심사 분야별 인터뷰
15:10~15:30(20`)	정비 시간	
15:30~16:20(50`)	연습 경기 2라운드	3:3 운영/연습 6~10경기, 채점 없음/심사 분야별 인터뷰
16:20~16:40(20`)	정비 시간	
16:40~17:30(50`)	연습 경기 3라운드	3:3 운영/연습 11~15경기, 채점 없음/심사 분야별 인터뷰
17:30~18:00(30`)	정비 및 안내	로봇 정비·보관, 2일차 일정 안내

❍ 대회 운영 일정(2일차, 2026년 10월 24일(토) 예선 및 본선 경기)

시간	일정	주요내용
08:30~09:20(50`)	등록	팀 입장 및 로봇 점검, VIP 차담회(09:00~09:30)
09:30~10:00(30`)	개회식	개회, 내빈 소개 및 인사말, 번외팀 소개
10:00~10:50(50`)	예선 경기 1라운드	3:3 운영/예선 1~5경기, 포인트제/현장 평가(피트)
10:50~11:00(10`)	정비 시간	
11:00~11:50(50`)	예선 경기 2라운드	3:3 운영/예선 6~10경기, 포인트제/현장 평가(피트)
11:50~12:50(60`)	점심 식사	
12:50~13:40(50`)	예선 경기 3라운드	3:3 운영/예선 11~15경기, 포인트제/현장 평가(피트)
13:40~14:10(30`)	동맹 선발식	예선 순위 발표, 5개 동맹(동맹당 3팀) 선발, 정비
14:10~14:50(40`)	본선 경기 1라운드	4위 동맹 vs 5위 동맹(3판 2선승)
14:50~15:00(10`)	정비 시간	
15:00~16:10(70`)	본선 경기 2라운드	[준결승] 1위 동맹 vs 1라운드 승자, 2위 동맹 vs 3위 동맹
16:10~16:30(20`)	정비 시간	
16:30~17:10(40`)	본선 경기 3라운드	[결승] 준결승 A 승자 vs 준결승 B 승자
17:10~17:30(20`)	점수 집계	점수 집계, Best Teamwork 심사 위원 협의
17:30~18:00(30`)	시상식 및 폐회	부문별 및 종합 시상, Special Guest Award

※ 상기 세부 일정(안)은 변경 될 수 있음, 본선 경기는 각각 3판 2선승으로 진행
※ 경기 당 10분(본선12분) 기준이며, 본선은 2승 시 남은 경기를 생략하므로 조기 종료 될 수 있음

❍ 경기 운영 일정(15팀 기준)

■ 개요

- 경기 방식: 3:3(레드 동맹 3팀vs 블루 동맹 3팀), 예선 동맹은 경기마다 무작위로 편성
- 팀별 출전: 연습 6경기 · 예선 6경기, 레드 3회 · 블루 3회로 균등 배정
- 연속 출전 없음: 모든팀은 출전 후 최소 1경기를 쉬고 다음 경기에 출전
- 번외팀(S001~S003)은 같은 동맹에 2팀 이상 편성하지 않음
- 경기 시간: 경기당 10분(경기 2분30초 + 입장 · 세팅 · 리셋), 본선 경기 당 12분
- 팀 표기: T001 ~ T013는 정규팀(팀 번호 · 팀명 확정 후 교체), S001 ~ S003은 번외팀

■ 연습경기대진표: 10. 23.(금), 채점없음

경기	시간	레드1	레드2	레드3	블루1	블루2	블루3
1	14:20	T010	T011	S003	T008	T009	T012
2	14:30	T004	T005	S002	T001	T007	T013
3	14:40	T008	T010	S001	T003	T009	S003
4	14:50	T002	T007	T012	T011	T013	S002
5	15:00	T001	T005	T009	T003	T004	S001
6	15:30	T008	T013	S003	T007	T010	S002
7	15:40	T002	T004	T011	T005	T012	S001
8	15:50	T008	T009	S002	T003	T010	T013
9	16:00	T001	T011	S001	T002	T005	S003
10	16:10	T003	T012	S002	T004	T007	T009
11	16:40	T001	T013	S001	T002	T008	T011
12	16:50	T003	T005	T007	T010	T012	S003
13	17:00	T002	T009	T013	T001	T004	T008
14	17:10	T003	T007	S003	T005	T011	S001
15	17:20	T004	T010	T012	T001	T002	S002

■ 예선경기대진표: 10. 24.(토), 포인트제

경기	시간	레드1	레드2	레드3	블루1	블루2	블루3
1	10:00	T002	T008	S003	T003	T007	S002
2	10:10	T005	T011	S001	T001	T004	T013
3	10:20	T010	T012	S002	T003	T008	T009
4	10:30	T004	T007	S003	T001	T002	T013
5	10:40	T005	T008	S002	T009	T012	S001
6	11:00	T003	T011	S003	T002	T007	T010
7	11:10	T001	T009	S002	T004	T008	S001
8	11:20	T007	T011	T013	T005	T012	S003
9	11:30	T001	T009	T010	T002	T004	S002
10	11:40	T003	T013	S001	T008	T011	T012
11	12:50	T004	T005	T009	T007	T010	S003
12	13:00	T002	T003	T012	T001	T011	S001
13	13:10	T004	T008	T010	T005	T013	S003
14	13:20	T001	T007	T012	T009	T011	S002
15	13:30	T002	T013	S001	T003	T005	T010

■ 동맹 선발 및 본선

- 예선 순위: 예선 랭킹 포인트 합계(동점 시 득점 합계 → 추첨) 순
- 동맹 대표: 정규팀 중 예선 순위 상위 5개팀이 동맹 대표가 되어 지그재그 방식(1→5위, 5→1위)으로 동맹팀 선발, 15팀 전체 본선 참가
- 번외팀: 동맹 대표(캡틴)에서 제외하고 동맹 선발 대상으로만 참여하며, 한 동맹에 번외팀은 1팀까지만 선발 가능

라운드	대전	방식	시간
본선 1라운드	4위 동맹 vs 5위 동맹	3판 2선승	14:10~14:50
준결승 A	1위 동맹 vs 1라운드 승자	3판 2선승	15:00~16:10(교차진행)
준결승 B	2위 동맹 vs 3위 동맹	3판 2선승	15:00~16:10(교차진행)
결승	준결승 A 승자 vs 준결승 B 승자	3판 2선승	16:30~17:10

❍ 수상 분야

상장명	1등	2등	3등	소계
Design Excellence (로봇 디자인)	1st Award(1팀) 한국로봇산업협회장상 상금30만원	2nd Award(1팀) 한국로봇융합연구원장상 상금20만원	3rd Award(1팀) 사단법인 상상 이사장상 상금10만원	60만원
Team Promotion (마케팅)	1st Award(1팀) 한국로봇산업협회장상 상금30만원	2nd Award(1팀) 한국로봇융합연구원장상 상금20만원	3rd Award(1팀) 사단법인 상상 이사장상 상금10만원	60만원
Sustainability (회계)	1st Award(1팀) 한국로봇산업협회장상 상금30만원	2nd Award(1팀) 한국로봇융합연구원장상 상금20만원	3rd Award(1팀) 사단법인 상상 이사장상 상금10만원	60만원
Best Teamwork (운영)	1st Award (1팀) 한국로봇산업협회장상 상금30만원	2nd Award(1팀) 한국로봇융합연구원장상 상금20만원	3rd Award(1팀) 사단법인 상상 이사장상 상금10만원	60만원
Winning Division (결승전 승리 동맹)	Award (4팀) 직스 테크놀로지, 티라 로보틱스 사장상			60만원 (정규팀수로 균등 배분)
종합부문	최우수상(1팀) 서울시 교육감상 상금100만원	우수상(2팀) 서울시 교육감상 상금50만원		200만원
Special Guest Award	번외팀(3팀) 참가패 및 기념품 제공			참가패 및 기념품 제공
	총22개 시상, 총 상금500만원, 번외팀 기념품 제공 (상금은 차년도 팀 운영비로 활용)			

※ 2025년 대비 변경

- Best Teamwork 1등 20만원 → 30만원, 2·3등 신설
- 우승 동맹 4팀 → 3팀, 상금 총 40만원 → 60만원
- 종합 우수 30만원 → 50만원
- 우승 동맹에 번외팀이 포함되면 번외팀에는 Winning Division 상장만 수여하고, 상금 60만원은 동맹 내 정규팀 2팀에 균등 배분(팀당 30만원)하여 총상금 500만원 유지

❍ 수상 분야별 평가 내용

- 종합 부문

- 대회 전반의 종합 성과 최우수 1팀, 우수 2팀 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)(12점)=52점 만점
- 마케팅 부문(Team Promotion)
  - 효과적인 팀 홍보로 팀 가치를 높인 팀 시상
  - 정성평가(발표 평가 24점+현장 평가 16점= 40점) + 정량평가(조회수・콘텐츠수・현장투표, 10점) = 50점만점
- 회계 부문(Sustainability)
  - 예산 관리 및 후원 유치가 우수한 팀 시상
  - 회계 정성평가(40점)+회계 보고서 평가(20점)=60점 만점
- 운영 부문(Best Teamwork)
  - FIRST Core Values(Discovery, Innovation, Impact, Inclusion, Teamwork, Fun)를 가장 잘 실천한 팀 시상
  - 로봇 성능이나 경기 성적보다 협업・역할 분담・문제 해결・타팀 지원 등 팀 운영을 통해 성취를 만들어 낸 팀을 순위대로 1~3등 선정
  - 운영 정성 평가(40점)를 참고하여 로봇 경기 심사위원 협의로 선정
  - 종합 부문 수상팀(최우수상・우수상 2팀)은 선정 대상에서 제외
- 로봇 퍼포먼스 부문(Winning Division)
  - 본선 경기 우승 동맹 소속 팀 시상
  - 총상금 60만원을 정규팀 대상 균등 배분
  - 최종 우승을 차지한 동맹에 속한 모든 4개 팀 수상
- Special Guest Award
  - 대회에 초청되어 경기에 참가 한 번외팀 시상(부문별 평가 미참여)

3 주요 추진 일정(안)

순	주요 내용	일정	비고
1	운영 계획(안) 수립	10. 12.(월)	본청
2	**SSRC 운영 계획 및 참가 신청 안내**	**10. 13.(화)**	본청 각과 교육지원청 학교 등
3	**SSRC 참가 신청**	10. 15.(수) ~ 20.(화) 18:00	온라인 신청 플랫폼(선착순)
4	SSRC 진행 과정 운영 협의	10. 12.(월) ~ 22.(목)	장학관, 업무 담당자, 운영팀, 지도교사, 심사위원 등
5	SSRC 참석자 선정 안내	10. 21.(수)	선정 문자 발송 및 안내
6	**제2회 서울 학생 로봇 대회(SSRC)** **대회 1일차(연습 경기)**	**10. 23.(금) 11:00~18:00**	**덕성여대 하나누리관**
7	**제2회 서울 학생 로봇 대회(SSRC)** **대회 2일차(본대회)**	**10. 24.(토) 09:30~18:00**	**덕성여대 하나누리관**
8	SSRC 사후 협의회	10. 4주	SSRC 운영 전반 및 개선 방안 협의

※ 추진 일정은 사정에 따라 변경될 수 있음

V 참가 신청 및 행사장 안내

1 참가 신청

❍ 신청 인원: 300명 내외

❍ 신청 기간: 2026. 10. 15.(수) ~ 10. 20.(화) 18:00까지

❍ 신청 방법: 구글폼으로 선착순 신청

- 링크 (https://url.kr/zp8k1d) 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 확산**과 **직업계고 교육 혁신** 촉진

❍ 미래 학력과 미래 인성을 겸비한 **글로벌 로봇 인재 육성 기반 마련**

❍ 국내외 로봇팀 교류를 통한 **글로벌 경험 확대**

❍ 지·산·학 협력 네트워크 강화로 **지속 가능한 직업교육 생태계 구축**

붙임 1 2026 SSRC 포스터

❍ BLUE 얼라이언스



❍ RED 얼라이언스


SEOUL STUDENT ROBOTICS COMPETITION
2026 / SECOND EDITION
SSRC
2026
제2회 서울
학생 로봇 대회
서로 다른 재능, 함께 만드는 가능성
경영·전략 × 회계·마케팅 × 엔지니어링
11379
2026.10.23.(금) —24.(토)
10.23.(금) 11:00~18:00 연습 경기
10.24.(토) 09:30~18:00 예선·본선
개회식 10.24.(토) 09:30
덕성여자대학교 하나누리관
참가 신청
유튜브 중계
서울특별시교육청

붙임 2 2026 SSRC 심사표(안)

❍ 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 기재**해야 합니다.			
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3	탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?
완성도	"팀은 다양한 미션을 수행하기 위해 노력하였습니다."			
	□ 한개의 미션, 혹은 한 개의 미션도 완료하지 못한 경우	□ 복수의 미션을 시도하였으나 성공하지 못한 경우	□ 시도한 복수의 미션 중 다수를 성공시킨 경우	
	❁ 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."			
	□ 득점 요소와 시간에 대한 낮은 전략적 이해	□ 팀의 특장점을 살릴 수 있는 상황을 이해하고 전략을 세운 경우	□ 팀의 독창성 또는 효율성을 고려하여 승리 전략을 세운 경우	
	❁ 구성원의 역할이 분명하지 않은 상황인 경우	❁ 구성원의 역할을 나누어 팀을 운영한 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	□ 코드 및/또는 센서 사용에 대한 간단한 설명	□ 혁신적인 코드 및/또는 센서 사용에 대한 명확한 설명	
	□ 버전 및/또는 AI기능 미활용	□ 버전 및/또는 AI기능 활용에 대한 간단한 설명	□ 버전 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	□ 로봇과 코드의 테스트에 대한 부분적인 증거	□ 로봇과 코드의 테스트에 대한 명확한 증거	
	□ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 최소한의 증거	□ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 부분적인 증거	□ 테스트를 기반으로 로봇과 코드가 개선된 명확한 증거	
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	
	❁ 결과에 대한 최소한의 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	❁ 결과에 대한 부분적인 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	❁ 결과에 대한 명확한 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	
❁ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이중으로 반영됩니다.				
정성 평가 점수: _____ / 40점 **정량 평가 점수: 총 승리한 라운드 수 _____ 라운드*2 / 12점**				**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 기재**해야 합니다.			
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3	탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?
SNS 운영·팀 정체성	"SNS를 체계적으로 운영하고 완성도 높은 콘텐츠로 팀의 정체성을 일관되게 전달하였습니다."			
	□ 팀의 정체성이 분명하게 드러나지 않는다.	□ 팀의 컨셉과 정체성이 드러나나 전반적 활동에 걸쳐 일관성있게 드러나지 않는다.	□ 팀의 정체성과 브랜딩이 확고하여 전반적인 활동에 걸쳐 잘 드러나며 팀의 비전과 미션을 대회 과정 전반에서 실현하고 있다.	
	❁ SNS 채널이 개설만 되어 있는 수준이다.	❁ 게시물이 올라가 있으나 대회 직전 몰아 올렸거나, 의미 없는 게시글 들로 채워져 피드 및 채널의 매력도가 높지 않다.	[illegible] 정기적으로 업로드되고 있으며 전체적인 피드가 일관성 있고 관리되어 있고, 영상은 다양한 장르와 내용으로 (바이럴, 정보제공 등) 채널이 활성화되어있다. 전반적으로 게시물들이 팀의 정체성을 잘 드러내는 게시물들로 관리되어 있[illegible]	
발표평가 · 발표장에서 자료와 질의응답으로 심사 · 6항목 /24점				
아웃리치·타 팀 지원	"지역사회에 기여하고 다른 팀을 도운 활동을 구체적인 실행 근거와 결과로 설명하였습니다."			
	□ 실행 근거가 없거나 팀 홍보만 하고 지역사회 기여를 설명하지 못한다.	□ 교육·봉사 등을 실행했으나 대상의 필요, 팀 역할, 결과 근거가 부족하다.	□ 지역사회·학교·기관의 필요와 팀 미션에 맞는 로봇·STEM 교육 또는 봉사를 실행하여 자료로 제공할 수 있다.	
	□ 다른 팀을 돕거나 지식을 공유한 확인 가능한 사례가 없다.	□ 도움을 제안하거나 일회성 지원했으나 내용·결과 확인이 어렵다.	□ 타 팀의 필요에 맞춰 부품·도구·기술·홍보 노하우 등을 지원하고 상대 팀과 내용·결과를 확인할 수 있다.	
발표 내용·전달력	"발표장에서 마케팅 과정·성과·배운 점을 논리적으로 전달하고 질문에 근거로 답하였습니다."			
	□ 자료가 부실하고 활동·성과 또는 배운 점을 이해하기 어렵다.	□ 팀 소개와 활동을 나열하지만 기획 이유·성과 근거·개선 설명이 부족하다.	□ 팀 정체성부터 활동 내용까지 전반의 과정이 하나의 스토리로 연결되며 발표자료에 충실하게 드러나 있어 우수하다.	
	□ 핵심 전달이 어렵고 시간·자료 활용·질문 응답 준비가 부족하다.	□ 대본 중심으로 전달하며 시각자료·시간 관리 또는 답변 근거가 부족하다.	□ 정해진 시간을 지키고 높은 전달력과 발표력으로 자신의 팀이 하고자 하는 방향과 활동의 여정을 설득력있게 발표한다.	
현장평가 · 현장 피트에서 기록 확인·관찰·인터뷰로 심사 · 4항목 /16점				
기록·부스 운영	"팀의 성장 과정, 문제해결 과정이 체계적으로 정리 되어 있으며 피트에서도 여러 형태의 시각적 자료로 확인할 수 있습니다."			
	□ 완성 결과만 있거나 날짜·역할·과정 기록이 거의 없다.	□ 활동을 일부 기록했으나 분류·연결이 부족하고 문제 해결이나 변화가 드러나지 않는다.	□ 노션 등 아카이빙 자료를 통해 목표·역할·회의·문제 해결·활동·콘텐츠를 날짜와 근거로 정리하여 성장 과정을 추적할 수 있다.	
	❁ 유니폼·현수막 등 시각적 홍보 도구가 준비되지 않아 팀을 각인시키는 데 한계가 있고 안내·정리·안전 관리가 부족하다.	❁ 유니폼·현수막·소개 자료 등 기본 도구를 갖추었으나 단순 작용·게시 수준이며 브랜드 일관성이나 응대가 부족하다.	❁ 유니폼·현수막·포스터·이벤트 운영 등 적절한 도구로 팀의 정체성을 일관되게 드러내고 역할·교대·동선·안전을 관리하며 방문객을 안내한다.	
현장 인터뷰·화합과 분위기	"현장 팀원들이 자신의 역할을 이해하며 서로 존중하고 협력하는 부스 분위기를 보여주었습니다."			
	□ 팀의 미션·활동이나 자신의 역할을 설명하지 못한다.	□ 일부 팀원만 설명하고 다른 팀원은 자신의 역할과 활동을 단편적으로 설명한다.	□ 어떤 팀원이라도 자신의 역할과 팀 미션·주요 활동·배운 점을 구체적인 사례로 설명한다.	
	❁ 역할 방치·배제·비난 등 협업을 방해하는 행동이 관찰된다.	❁ 기본 역할은 수행하지만 소통이 일부에게 집중되거나 지원이 요청 후에만 이루어진다.	❁ 협력적인 팀 분위기가 조성되어 있어 각자의 역할을 책임지고 정보를 공유하며 실수·긴장 상황에서도 서로 존중하고 필요한 일을 도와 참여를 보장한다.	
❁ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이중으로 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 기재**해야 합니다.			
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3	탁월함 4 어떤 부분이 탁월했나요?
예산 수립	"필요한 자원을 구체적으로 추정하고, 항목별로 배분한 예산안을 수립하였습니다."			
	□ 예산안이나 예상 비용 목록이 없음	□ 필요한 부품/자재를 단순 나열한 수준임	□ 필요한 자원(부품, 홍보물, 간식 등)을 구체적으로 추정하여 예산안을 작성함	
	□ 자금 사용에 대한 구체적인 계획이 없음	□ 예산을 항목별로 배분하지 않고 전체 총액으로만 관리함	□ 예산을 로봇 제작, 마케팅, 팀 운영 등 항목별로 명확하게 배분하여 계획함	
자원 조달	"기업, 학교, 지역사회 등에 후원과 협력을 적극적으로 요청하여 팀 운영에 필요한 자원을 확보하였습니다."			
	❁ 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	
	□ 모든 자원을 신규 구매로만 해결하려 함	□ 기존 자원을 일부 재활용함	□ 재활용, 현물 기부, 무상 대여 등 비용을 절감할 수 있는 다양한 자원을 적극적으로 확보함	
지출 기록 및 관리	"모든 수입·지출을 증빙과 함께 기록하고, 예산과 비교하며 재정을 관리하였습니다."			
	□ 지출 내역이나 증빙 자료(영수증)가 거의 없음	□ 일부 주요 지출 내역만 간헐적으로 기록함	□ 모든 수입/지출 내역을 날짜별, 항목별로 장부(엑셀 등)에 상세히 기록함	
	□ 예산 대비 실제 지출 현황을 파악하지 못함	□ 지출 기록만 하고, 예산과 비교/검토하지 않음	□ 정기적으로 실제 지출 내역을 예산과 비교하며 재정 상태를 점검하고 관리함	
비용 효율성	"모듈형 설계와 부품 재활용 등으로 자원 낭비를 줄이고 예산을 효율적으로 사용하였습니다."			
	□ 부품 구매 시 가격 비교나 대안을 고려하지 않음	□ 일부 고가 부품에 대해서만 가격을 비교함	□ 부품/자재 구매 시 여러 업체를 비교하거나, 3D 프린팅 등 저비용 대안을 적극 탐색함	
	❁ 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	"모든 팀원이 팀의 재정 현황을 이해하고, 예산 사용 내역을 투명하게 공유하며 의사결정에 참여하였습니다."			
	❁ 팀의 재정 현황을 설명하지 못함	❁ 일부 팀원(총무)만 재정 현황을 알고 있음	❁ 모든 팀원이 팀의 재정 현황을 명확히 인지하고 있으며, 의사결정에 참여함	
	□ 재무 보고서가 없거나, 이해하기 어려움	□ 단순 지출 내역만 나열하여 보고함	□ 수입, 지출, 잔액 현황을 도표 등을 활용하여 한눈에 파악할 수 있는 재무 보고서를 작성함	
❁ 이 스타일의 확인란이 있는 항목은 팀의 '운영 부문' 점수에 이중으로 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 기재**해야 합니다.			
	시작단계 1	발전단계 2	완성단계 3	탁월함 4 어떤 부분이 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	
	❁ 결과에 대한 최소한의 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	❁ 결과에 대한 부분적인 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	❁ 결과에 대한 명확한 자부심 또는 열정을 보여주는 팀	
홍보 및 확산·SNS 운영·팀 정체성	**"SNS를 체계적으로 운영하고 완성도 높은 콘텐츠로 팀의 정체성을 일관되게 전달하였습니다."**			
	❁ SNS 채널이 개설만 되어 있는 수준이다.	❁ 게시물이 올라가 있으나 대회 직전 몰아 올렸거나, 의미 없는 게시글 들로 채워져 피드 및 채널의 매력도가 높지 않다.	❁ SNS(인스타그램, 유튜브 등) 게시글이 정기적으로 업로드되고 있으며 전체적인 피드가 일관성 있고 관리되어 있고, 영상은 다양한 장르와 내용으로 (바이럴, 정보제공 등) 채널이 활성화되어있다. 전반적으로 게시물들이 팀의 정체성을 잘 드러내는 게시물들로 관리되어 있다.	
기록·부스 운영	**"팀의 성장 과정, 문제해결 과정이 체계적으로 정리 되어 있으며 피트에서도 여러 형태의 시각적 자료로 확인할 수 있습니다."**			
	❁ 유니폼·현수막 등 시각적 홍보 도구가 준비되지 않아 팀을 각인시키는 데 한계가 있고 안내·정리·안전 관리가 부족하다.	❁ 유니폼·현수막·소개 자료 등 기본 도구를 갖추었으나 단순 착용·게시 수준이며 브랜드 일관성이나 응대가 부족하다.	❁ 유니폼·현수막·포스터·이벤트 운영 등 적절한 도구로 팀의 정체성을 일관되게 드러내고 역할·교대·동선·안전을 관리하며 방문객을 안내한다.	
현장 인터뷰·화합과 분위기	**"현장 팀원들이 자신의 역할을 이해하며 서로 존중하고 협력하는 부스 분위기를 보여주었습니다."**			
	❁ 역할 방치·배제·비난 등 협업을 방해하는 행동이 관찰된다.	❁ 기본 역할은 수행하지만 소통이 일부에게 집중되거나 지원이 요청 후에만 이루어진다.	❁ 협력적인 팀 분위기가 조성되어 있어 각자의 역할을 책임지고 정보를 공유하며 실수·긴장 상황에서도 서로 존중하고 필요한 일을 도와 참여를 보장한다.	
자원 조달	**"기업, 학교, 지역사회 등에 후원과 협력을 적극적으로 요청하여 팀 운영에 필요한 자원을 확보하였습니다."**			
	❁ 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	**"모듈형 설계와 부품 재활용 등으로 자원 낭비를 줄이고 예산을 효율적으로 사용하였습니다."**			
	❁ 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	**"모든 팀원이 팀의 재정 현황을 이해하고, 예산 사용 내역을 투명하게 공유하며 의사결정에 참여하였습니다."**			
	❁ 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**