

「2023 온라인 코딩파티 프로그램 공모」 안내

과학기술정보통신부, 교육부와 한국과학창의재단은 온라인을 통해 소프트웨어(SW)·인공지능(AI)에 관심 있는 누구나 쉽고 재미있게 SW·AI교육을 체험할 수 있는 온라인 코딩파티에 참여하고자 하는 기업 및 기관을 대상으로 온라인 코딩파티 프로그램 공모를 추진하고자 하오니, 관심 있는 기업 및 기관의 많은 참여 바랍니다.

1. 공모 개요

□ 추진배경 및 목적

- 온라인 코딩파티 프로그램 공모를 통해 지속적인 민관협업 활성화 및 전국민에 양질의 SW·AI교육 체험 콘텐츠 제공
- AI교육 선도학교('23년 1,250여교) 등 학교 현장에 실효성 높은 콘텐츠 제공

< 온라인 코딩파티 >

- (추진목적) 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 온라인 SW·AI교육 프로그램 체험을 통해 SW·AI교육에 대한 긍정 인식 확산 및 SW·AI와 친해질 수 있는 계기 마련
- (주최/주관) 과학기술정보통신부, 교육부 / 한국과학창의재단
- (시즌별 운영 일정) 매년 6월(시즌1), 10월(시즌2) 2회 운영
- (참여대상) 초·중·고등학생, 대학생, 일반인 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
- (참여방법) SW중심사회포털(www.software.kr) 내 온라인코딩파티 접속

□ 공 모 명 : 2023 온라인 코딩파티 프로그램 공모

□ 공모내용

- (공모대상) 온라인 코딩파티에 적합한 콘텐츠를 보유한 기업/기관
- (공모분야) 5개 부문

공모부문	내용
블록코딩	엔트리, 스크래치 등 블록코딩 언어 체험학습
텍스트코딩	파이썬, Java 등 텍스트코딩 언어 체험학습
컴퓨팅 사고력(CT)	추상화 등 컴퓨팅 사고력 체험학습
인공지능(AI)	머신러닝, 딥러닝, AI디바이스 등 AI원리 및 기술 활용 체험학습
기타	그 외 SW·AI교육 관련 체험학습

- (주요과업) 매년 6월(시즌1), 10월(시즌2) 2회 6주간 온라인 코딩파티 프로그램 무료 제공 및 운영

< 프로그램 필수 적용사항 >

- ❶ (데이터 집계) 스테이지별 도전자수, 완료자수 집계 및 일별 데이터 회신
- ❷ (비로그인 방식 적용) 비로그인 방식은 최대한 간소화하며 반드시 적용
※ 로그인 방식과 비로그인 방식 모두 운영 적극 권장하며 로그인 방식은 진행단계 및 과정 저장이 가능해야 함
- ❸ (인증서 발급) 인증서 인쇄 및 다운로드 시스템 필수 구축하여 스테이지별 완료자수 집계
- ❹ (무료 공개) 온라인 코딩파티 기간 동안 미션 무료 공개 및 제공
- ❺ (운영 지원) 온라인 코딩파티 기간 원활한 운영을 위해 장애 관리, 민원 대응 CS 담당자 지정

- ☐ 지원규모 : 기업/기관 총 15개 내외
- ☐ 지원내용 : 운영 기관에 대해 사업비 지급 및 2년 이상 우수 운영 기관에 대한 공로상 시상
- (사업비 지급) 시즌별 500만원 지급
※ 홍보물 제작비, 광고료, 전문가 활용비, 이벤트 비용, 클라우드컴퓨팅 서비스 이용료, IDC 서버 이용료 등 온라인 코딩파티 운영비용 보조
※ 시즌1, 시즌2 모두 참여 시 총 1,000만원 지급
- (공로상 시상) 2년 이상 참여기업 대상 중 기여가 큰 기업에 공로상 수여(재단 이사장상 2점 내외)

2. 신청서 제출

- ☐ 접수기간 : '23.3.22.(수) ~ 4.10.(월)
- ☐ 접수방법 : 재단 사업관리시스템(PMS)을 통한 온라인 접수
※ (PMS 시스템) <http://pms.kofac.re.kr>
※ 별도 협약 없이 프로그램 세부 신청서만 제출하는 경우 (이메일 제출 가능)
 - 해외기관 : 사업비 미지급
 - 국내 MOU 체결 기관 : 사업비 지급 받지 않는 경우에 한함
 - SW인재저변확충 사업 협약 체결 기관 : SW플랫폼 및 콘텐츠 운영 예산 중복 지급 방지

○ (신청서류) 참여 신청 양식 1부

- ①사업신청서, ②사업계획서, ③프로그램 세부 운영계획서*, ④개인정보 수집·이용 동의서, ⑤신청자격 적정성 확인서(영리기업만 제출)

* 프로그램 세부 운영계획서는 제공 프로그램별로 1개씩 작성

※ 사업신청서, 개인정보 수집·이용 동의서, 신청자격 적정성 확인서는 직인 또는 서명 후 스캔본 제출

3. 선정기준 및 방법

□ 선정방법 : 전문가로 구성된 평가위원회에서 적합성을 평가하여 참여 프로그램을 선정한 후 홍보 배치순서 선정

□ 선정기준 및 내용

- (적합성 평가) 정상 동작 여부, 보편성, 접근 용이성 등 평가기준에 대한 종합적인 검토를 통해 2023 온라인 코딩파티 시즌1 및 시즌2 참여 프로그램 선정 ※ [붙임1] 프로그램 적합성 평가 세부기준 참고

영역	내용	배점
정상 동작 여부	• 각 프로그램의 정상 동작 여부	10
보편성	• 게임물관리위원회의 「게임물 등급분류 세부기준」 적용 시 전체이용가에 해당 여부	10
접근성	• 프로그램 제공 최소 사양 • 프로그램 제공 기기별 이용환경 • 비로그인 방식 제공 여부(로그인 방식 동시 제공 권장)	20
사용자 편의성	• 스테이지별 분량 • 화면 구성 방식 • (학생) 튜토리얼 제공 및 활용 가능성 • (교사) 수업지원도구 제공 및 활용 가능성	30
교육 효과성	• 컴퓨팅 사고력(CT) 함양 가능성 • 실과, 정보교과 및 타교과 연계 가능성 • 사용자의 관심을 끌 수 있는 흥미 유발 요소의 포함 정도 • 인공지능(AI) 교육 연계 가능성(AI 부문 프로그램만 해당)	30
합계		100

※ 평가기준의 세부사항은 평가위원회 협의를 통해 변경될 수 있으며 프로그램 완성도 등을 고려하여 보완 요청하거나 시즌2부터 참여하는 것으로 결정할 수 있음

※ 고득점 순으로 상위 15개 내외 기업/기관을 선정하며 “부적합” 판정 시 참여 불가능

※ 예산 미지원 및 별도 협약 미체결 기업/기관의 프로그램도 적합성 평가 통해 참여 여부 결정

- (홍보 배치순서 검토) 접근성* 등을 중요 요소로 고려한 평가 의견과 평가위원 종합회의를 통해 온라인 코딩파티 포스터의 프로그램 배치순서 결정

* 특히, 포스터 상단에 배치할 프로그램의 경우 태블릿, 모바일 등 비 PC 이용환경 가능 여부를 중점적으로 고려

4. 사업비 관리 및 정산 관련 유의사항

- 온라인 코딩파티 사업비 전용 통장으로 사업비 관리
- 정산 증빙자료는 1월 중 재단이 요구하는 날까지 제출
- 정산을 통해 집행잔액, 발생이자, 정산결과 불인정금액은 반납
- 사업비 편성 기준

구분		사용 용도	정산 시 제출서류 및 유의사항
비목	세목		
운영비	일반 수용비	사무용품, 인쇄·유인비 및 안내·홍보물 등 제작비, 광고료 , 업무위탁대가 및 사례금(전문가 활용비, 회의참석 사례비, 전문가 원고료, 번역료, 자문료, 대회 등 시상 시 상품 및 상금 등)	· 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명) · 거래명세서 · 광고료 등 집행 시 성과확산방안에 관련 내용 작성 필요 · 외부 전문가 활용 시 자문의견서나 회의록 등 필요 · <u>추첨 등으로 상품 및 상금 지급 시 추첨 대상, 과정 및 결과에 대한 증빙</u>
	공공요금 및 제세	공공요금(클라우드컴퓨팅 서비스 이용료 포함)	· 납입고지서 · 거래명세서 · 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체 증명)
	임차료	회의장·행사장 임차료 및 창고이용료, 차량임차료, 전산장비 및 SW 임차료(IDC 서버 이용료 직접 지출 시)	· 계약서 · 거래명세서 · 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체 증명)
	관리 용역비	전산업무관련 위탁사업비 (서버 또는 사이트 관리 용역을 통해 IDC 서버 이용료를 지출하는 경우)	· 세금계산서 또는 계좌이체 증명(위탁용역사업비 입금증) · 거래명세서 · 용역계약서 / 프리랜서 계약서 등

5. 추진일정(안)

- (공모기간) '23.3.22.(수) ~ 4.10.(월)
- (평가위원회) '23. 4월
- (결과발표) '23. 4월 말
- (협약 및 사업비 교부) '23. 5월 초
- (추진협의회) '23. 5월(시즌1), '23. 8~9월(시즌2)
- (시즌1 / 시즌2) '23. 6월 (6주간) / '23. 10월 (6주간)
- (결과보고 제출, 공로상 선정) '23. 12월
- (시상식) '23. 12월(SW·AI교육 사업 통합시상식 연계)
- (정산 자료 제출) '24. 1월

6. 신청 유의사항

- 게임물관리위원회의 「게임물 등급분류 세부기준」 적용 시 전체 이용가에 해당하지 않는 경우 온라인 코딩파티 참여가 제한될 수 있음
- 평가위원회가 프로그램 완성도 등을 고려하여 보완 요청하거나 시즌2부터 참여하는 것으로 결정할 수 있으며 참여 시즌 수에 따라 지급 사업비는 조정될 수 있음
- 참여신청서 제출 시점까지 프로그램 100% 개발 완료되지 않거나 실행에 결함이 있는 경우 부적격 처리될 수 있음
- 참여신청서 제출 직후부터 실행 및 내용상의 결함이 없음이 확인할 수 있지 않은 경우 부적격 처리될 수 있음
- 제출서류에 허위사실이 있는 경우 부적격 처리될 수 있음
- 사용된 이미지, 음성, 영상 등 멀티미디어 자료 일체는 저작권 및 초상권에 저촉되지 않아야 하며 추후 온라인 코딩파티 홍보물로 사용될 수 있음

- 응모한 프로그램에 대한 지식재산권 문제가 발생하는 경우, 법적인 책임은 참여기업 및 기관에 있음
- 제출된 서류(파일)는 비밀을 보장하며 일체 반납하지 않음

7. 문의처

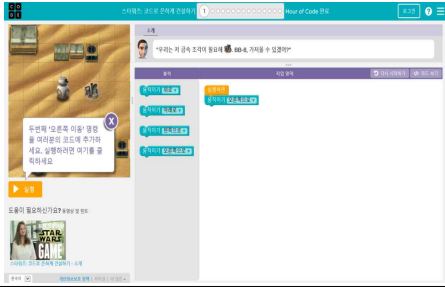
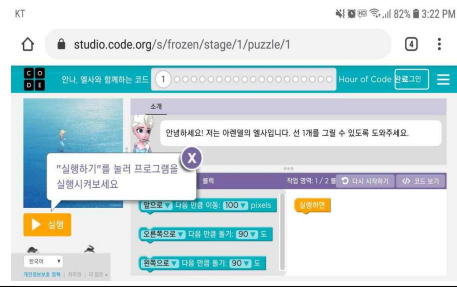
- (공모 관련 문의) 디지털·정보교육팀 강아영 연구원 / 02-559-976 / kay@kofac.re.kr
- (사업관리시스템(PMS) 문의) 02-559-3868 / pms@kofac.re.kr

붙임 1. 프로그램 적합성 평가기준 1부.

2. 2022 온라인 코딩파티 포스터, 홍보배너 및 인증서 각 1부.

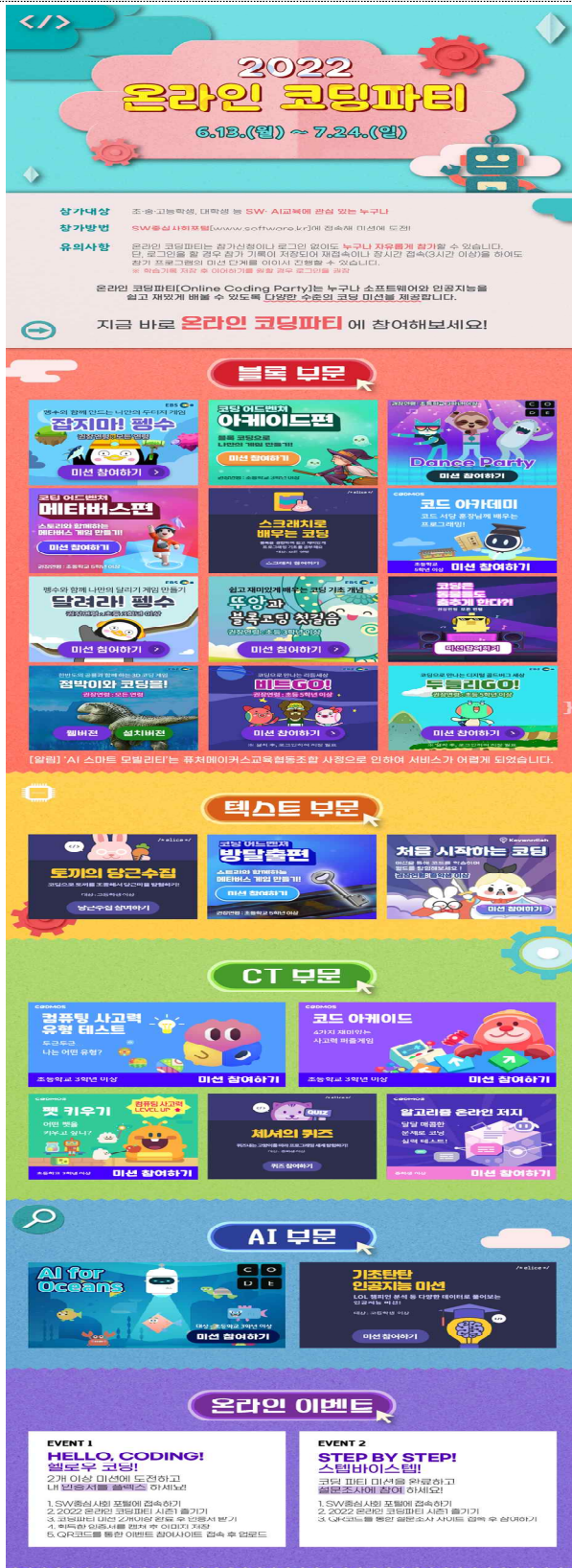
3. 2022 온라인 코딩파티 주요 결과 1부.

4. [별첨] 사업추진 일정표 및 클린신고센터 안내. 끝.

항목 (배점)	기준
정상 동작 여부 (10점)	- 각 프로그램의 정상 동작 여부 - 각 단계별 미션·코딩 화면 동작, 단계 진행, 프로그램 제공 기기별 정상 동작 여부 등
보편성 (10점)	- 게임물관리위원회의 「게임물 등급분류 세부기준*」 적용 시 전체이용가에 해당 여부 * 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 언어, 사행성
접근 용이성 (20점)	- 프로그램 제공 최소 사양 - 윈도우 버전, RAM 용량(설치형) 등 ※ 학교 수업에서 활용할 경우 프로그램 설치 소요 시간, 정상 동작 여부 등도 함께 검토 - 프로그램 제공 기기별 이용환경 - PC, 태블릿, 모바일 ※ 포스터 상단에 놓이게 될 프로그램 결정시 태블릿, 모바일 등 비 PC 이용환경도 가능한 프로그램 여부를 중요 요소로 고려 예정 - 비로그인* 방식 제공 여부(로그인 방식 동시 제공 권장) * 별명(닉네임), 학교급 등 사용자 식별을 위한 최소한의 정보로 참여 가능 여부
사용자 편의성 (30점)	- 스태이지별 분량 - 1개 스테이지 = 1차시 수업(40분 이내) 분량으로 구성 여부 - 화면 구성 방식 - 사용자에게 친숙한 UI 및 학습화면 제공 여부 ※ 튜토리얼, UI, 학습화면은 Code.org의 Hour of Code 참고   (학생) 튜토리얼 제공 및 활용 가능성 - 프로그램 참가자의 미션 해결을 위한 튜토리얼 제공 여부 및 실제 활용 가능성 (교사) 수업지원도구 제공 및 활용 가능성 - 해당 프로그램을 활용한 수업 진행 시 활용 가능한 수업지원도구 (교사용 지도안 등) 제공 여부 및 실제 활용 가능성
교육 효과성 (30점)	- 컴퓨팅 사고력(CT) 함양 가능성 - 실과, 정보교과 및 타교과 연계 가능성 - 사용자의 관심을 끌 수 있는 흥미 유발 요소의 포함 정도 - 인공지능(AI) 교육 연계 가능성 - 인공지능 부문 프로그램에 한함

※ 평가기준의 세부사항은 평가위원회 협의를 통해 최종 결정될 수 있음

2022 온라인 코딩파티 시즌1



2022 온라인 코딩파티
6.13.(월) ~ 7.24.(일)

참가대상 초·중·고등학교, 대학생 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
참가방법 SW융합사회포럼(www.software.kr)에 접속해 미션에 도전
유의사항 온라인 코딩파티는 참가신청이나 로그인 없이도 누구나 자유롭게 참가할 수 있습니다. 단, 로그인할 경우 참가 기록이 저장되어 제공되는 다양한 교육자료와 미션을 하이드하기 프로그램의 미션 단계를 어려서 진행할 수 있습니다. (단, 기록이 없는 경우 모든 미션이 처음부터 시작됩니다.)

온라인 코딩파티(Online Coding Party)는 누구나 소프트웨어와 인공지능을 쉽고 재밌게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.

지금 바로 **온라인 코딩파티**에 참여해보세요!

블록 부문

- 잠시만 댄수 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 아케이드편 (미션 참여하기)
- Dance Party (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 메타버스편 (미션 참여하기)
- 스크래치로 배우는 그림 (미션 참여하기)
- 코드 아카데미 (미션 참여하기)
- 달려라 댄수 (미션 참여하기)
- 도둑과 뽕족모양 찾기 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 (미션 참여하기)
- 두들리GO! (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 메타버스편 (미션 참여하기)

텍스트 부문

- 도둑의 당근수집 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 방탈출편 (미션 참여하기)
- 처음 시작하는 코딩 (미션 참여하기)

CT 부문

- 컴퓨팅 사고력 유한 테스트 (미션 참여하기)
- 코드 아카데미 (미션 참여하기)
- 꽃 키우기 (미션 참여하기)
- 처서의 퀴즈 (미션 참여하기)
- 알고리즘 온라인 자치 (미션 참여하기)

AI 부문

- AI for Oceans (미션 참여하기)
- 기초탐란 인공지능 미션 (미션 참여하기)

온라인 이벤트

EVENT 1 HELLO, CODING! 헬로우 코딩!
2개 이상 미션에 도전하고 내 활동처를 플랫폼에 올리면
1. SW융합사회 포럼에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 사이트 열기
3. 코딩파티 내린 2개미션 완료 후 인증서 받기
4. 활동한 인증서를 참가 후 이미지 저장
5. QR코드를 통한 이벤트 참여사이트 접속 후 업로드

EVENT 2 STEP BY STEP! 스텝바이스텝!
코딩 파티 미션을 완료하고 활동처장에 올리면
1. SW융합사회 포럼에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 사이트 열기
3. QR코드를 통한 이벤트 참여사이트 접속 후 업로드

※ 관련 문의 swedu@kofac.re.kr | 070-4900-1865, 02-559-3823, 8071

주최 과학기술정보통신부, 교육부, 한국과학기술연구원
참여 EBS, CODMOS, RedBlick, 마이코주, Keywordlab
후원 NAVER CONNECT, K-Move

2022 온라인 코딩파티 시즌2



2022 온라인 코딩파티
-NE 2-
10.11.(수) ~ 11.21.(일)

참가대상 초·중·고등학교, 대학생 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
참가방법 SW융합사회포럼(www.software.kr)에 접속해 미션에 도전
유의사항 온라인 코딩파티(Online Coding Party)는 누구나 소프트웨어와 인공지능을 쉽고 재밌게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.

지금 바로 **온라인 코딩파티**에 참여해보세요!

블록 부문

- 잠시만 댄수 (미션 참여하기)
- Dance Party (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 아케이드편 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 메타버스편 (미션 참여하기)
- 스크래치로 배우는 그림 (미션 참여하기)
- 코드 아카데미 (미션 참여하기)
- 달려라 댄수 (미션 참여하기)
- 도둑과 뽕족모양 찾기 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 (미션 참여하기)
- 두들리GO! (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 메타버스편 (미션 참여하기)

텍스트 부문

- 도둑의 당근수집 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 방탈출편 (미션 참여하기)
- 처음 시작하는 코딩 (미션 참여하기)
- 코딩 에드벤처 (미션 참여하기)

CT 부문

- 컴퓨팅 사고력 유한 테스트 (미션 참여하기)
- 코드 아카데미 (미션 참여하기)
- 꽃 키우기 (미션 참여하기)
- 처서의 퀴즈 (미션 참여하기)
- 알고리즘 온라인 자치 (미션 참여하기)

AI 부문

- AI for Oceans (미션 참여하기)
- 기초탐란 인공지능 미션 (미션 참여하기)

온라인 이벤트

EVENT 1 HELLO, CODING! 헬로우 코딩!
2개 이상 미션에 도전하고 내 활동처를 플랫폼에 올리면
1. SW융합사회 포럼에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 사이트 열기
3. 코딩파티 내린 2개미션 완료 후 인증서 받기
4. 활동한 인증서를 참가 후 이미지 저장
5. QR코드를 통한 이벤트 참여사이트 접속 후 업로드

EVENT 2 STEP BY STEP! 스텝바이스텝!
코딩 파티 미션을 완료하고 활동처장에 올리면
1. SW융합사회 포럼에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 사이트 열기
3. QR코드를 통한 이벤트 참여사이트 접속 후 업로드

※ 관련 문의 swedu@kofac.re.kr | 070-4900-1865, 02-559-3823, 8071

주최 과학기술정보통신부, 교육부, 한국과학기술연구원
참여 EBS, CODMOS, RedBlick, 마이코주, Keywordlab
후원 NAVER CONNECT, K-Move

2022 온라인 코딩파티 홍보 배너

N | 온라인 코딩파티



통합 VIEW 이미지 지식IN 인플루언서 동영상 쇼핑 뉴스 어학사전 지도 ...

sw중심사회 홈페이지

광고

코딩을 게임처럼 배워요!

22 온라인 코딩파티 시즌2

10월11일(화) ~ 11월21일(일)
쉽고 재미있게 배우는 코딩미션에 참여하세요

코딩파티 참여

코딩 인증하기

설문 이벤트

2022 온라인 코딩파티 시즌2

10.11.(화) ~ 11.21.(일)

누구나 소프트웨어와 인공지능을 쉽고 재밌게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.

블록부분 > 텍스트부분 > CT부분 > AI부분

바로가기

2022 SW교육 페스티벌

11.01.(화) ~ 11.07.(일)

SW-AI교육에 대한 이해를 높이고 사회 전반에 SW-AI교육의 활성화를 위해 다양한 SW-AI교육 체험 기회를 제공하는 전국단위 대規模 행사입니다.

바로가기

SW중심사회란?

소프트웨어(SW)가 혁신과 성장, 가치창출의 동력이 되고 개인·기업·국가의 경쟁력을 좌우하는 사회를 말합니다.

바로가기

2022 온라인 코딩파티 인증서

제목란
미션 내용란

인 증 서

00초등학교 홍길동

위 사람은 과학기술정보통신부와 교육부가 주최하고 한국과학창의재단이 주관한
2022 온라인 코딩파티 시즌2에 참가하여
온라인 코딩 미션 수행과정을 정히 이수하였으므로 본 인증서를 수여함

2022년 00월 00일

과학기술정보통신부
 교육부
 한국과학창의재단

- (운영일정) 시즌별 6주간, 총 2회 운영
- (참여기관/기업) 총 9개 기관/기업 (시즌1, 2 총합)
 - 한국교육방송공사(EBS), (주)로지브라더스, (주)레드브릭, (주)엘리스그룹, Code.org, 하이코두, (주)키워드랩, (주)마로마브, (주)브랜치앤바운드
- (참가자수/완료자수) 2,407,277명 / 1,389,821명



- (프로그램) 총 4개 부문 / 시즌1 22개, 시즌2 25개 프로그램으로 구성

부문	프로그램명(기업명)	
	시즌1	시즌2
블록코딩	잡지마 펍수! (EBS)	
	코딩 어드벤처 아케이드편 (주)레드브릭	
	Dance Party (code.org)	
	코딩 어드벤처 메타버스편 (주)레드브릭	
	스크래치로 배우는 코딩 (주)엘리스그룹	
	달려라 펍수! (EBS)	
	뚜앙과 블록코딩 첫걸음 (EBS)	
	코딩은 동물들도 춤추게 한다?! (하이코두)	
	코드 아카데미 (로지브라더스)	
	점박이와 코딩을!(웹버전, 설치형) (EBS)	
	비트GO! (설치형) (EBS)	
	두들리GO! (설치형) (EBS)	
	-	스페이스 댄스 파이터 (로지브라더스)
	-	시뮬레이션 아두이노(앱 설치형) (주)마로마브
텍스트코딩	토끼의 당근수집 (주)엘리스그룹	
	코딩 어드벤처 방 탈출편 (주)레드브릭	
	처음 시작하는 코딩 (주)키워드랩	
	-	대왕 브로코트리 수확 (주)브랜치앤바운드
컴퓨팅 사고력 (CT)	컴퓨팅 사고력 테스트 (주)로지브라더스	
	코드 아케이드 (주)로지브라더스	
	펫 키우기 (주)로지브라더스	
	체서의 퀴즈 (주)엘리스그룹	
	알고리즘 온라인저지 (주)로지브라더스	
인공지능 (AI)	AI For Oceans (Code.org)	
	기초탄탄 인공지능 미션 (주)엘리스그룹	

작성일자 : 2023.03.20.

사업추진 일정표

사 업 명	2023 온라인 코딩파티		
사 업 기 간	협약체결일 ~ 2023.12.31	담당부서명	디지털·정보교육팀
사업담당자	강아영(02-559-3976)	사업관리자	팀장 성정숙

구 분	추진 내용	예정일자	비고
입찰공고	공고	공모시작일 ~2023.04.10.	
	선정평가	2023.4월 2~3주	서면평가 및 온라인 종합회의
	결과발표	2023.4월 4주	개별 통지 및 홈페이지 공고
	협약체결 및 사업비 지급	2023.4월4주~ 5월1주	
사업 추진	참여기업 추진협의회	2023.5월, 9월	재단 회의실 또는 온라인
	온라인 코딩파티 개최	2023.6~7월, 11~12월	매 시즌 6주간 운영
결과 제출	운영 결과 제출	~2023.12월	
정산	사업비 실적보고 제출	2024.1월	사업비 실적보고, 증빙 제출 및 정산 추진

※ 상기 일정은 추진 상황에 따라 변경될 수도 있습니다.

〈 재단 클린신고센터 안내 〉

재단 직원이 금품·향응·편의제공 요구, 지위남용 등 부당한 요구를 할 경우
재단 홈페이지 클린신고센터로 신고하여 주시기 바랍니다.

클
린
신고센터

- [클린신고] 한국과학창의재단 홈페이지 ▶ QR코드 인식
- [안심상담] 김경식 노무사 : nomusarang@naver.com

