

프레젠테이션 경진대회 평가기준 종합 안내

[예선편평가]

1. 태도 부문

- 1.1 발표 장소와 청중을 분석한 자신감 있는 목소리
- 1.2 적당한 몸의 움직임(바디 랭귀지, 제스춰 등)
- 1.3 정확한 발음, 말의 음량과 속도 조절(대본 읽지 않기, 슬라이드 내용 숙지)
- 1.4 외모(예를 들어, 찢어진 청바지 착용, 지나친 노출 등)

2. 내용 및 구성 부문

2.1 스토리텔링으로 만들어진 이야기인가?

- 단순한 이야기나 정보 전달이 아니라 목적이 있고 깊은 인상을 주기 위해 만들어진 이야기로 구성되었는가?
- 만들어진 이야기는 단순 정보제공보다 훨씬 더 기억에 남고, 기억된 재미는 지속적인 관심을 불러일으키므로 이를 통해 “한남대 00학과만의 스토리”를 전달하는가?

2.2 제시 내용이 빠짐없이 목차에 포함되고 텍스트가 잘 표현되었는가?

- 목차(첫째, 둘째...), 문제점과 해결책, 공통점과 차이점, 강점과 약점, 정의와 예시 등
- 목적(발표목적, 주제와 관련된 문제점, 약점, 아쉬운 점), 해야 할 일, 바람직한 방향 제시(학과가 나아가야 할 방향 제시: 거시적, 미시적)
- 시간적 구성 뒤집기, 논리적 구성 뒤집기(기승전결, 결본결, 미래-과거...)
- 글자체 잘 보이게, 익숙하지 않은 글자체 지양(예를 들어, 엽서체 등)
- 바탕화면이 어둡지 않고, 강조점이 잘 표현되었는지 여부
- 동영상, 그림 등의 구조화, 의미가 있고 가독성이 있는지 여부
(길고 장황한 내용보다 그림, 키워드 제시, 숫자를 concept화 제시 등)

3. 발표 부문

3.1 학과에 입학하고 싶은 또는 그 학과를 전공하고 싶도록 청중들에게 동기부여의 설득력이 있는가?

- 양질의 학과정보를 전달하였는지 여부
- 어려운 내용을 쉽게 설명하는가?, 단순하고 명확하게 핵심만 제시하는가?
(비유로 표현, 권위있는 분의 인용(학과장님, 교수님, 권위있는 사람의 설명), 퀴즈나 문제 내기, 에피소드 또는 사례 활용, 재미와 흥미 유발, 청중들의 무관심한 부분을 관심의 영역으로 이끔 등)
- 설득력 여부(행동으로 옮기기 전에 우선 무엇인가를 결심하게 하는 발표, 우선 나 또는 학과에서 이전에 했던 활동을 다양하게 보여주고, 청중으로 하여금 행동으로 옮기게 할 수 있는 발표)

3.2 균형있는 시간 배분을 하였는가?

- 충분한 연습을 통해 주어진 시간 내에 균형있는 마무리 여부
(끝마무리를 급하게 끝내지 않게 충분한 연습 필요)
- 이미 발표한 학생과 비슷한 내용이라고 해서, 마음대로 축약하지 말 것

4. 그 밖의 기준

4.1 컴퓨터, 동영상 제대로 구동되는지 미리 확인

4.2 마이크 사용 및 확인

4.3 미리 파일을 다운로드 받아놓기, 글자체 받아놓기