

같이쓰고 나눠쓰고 바꿔쓰고,  
오픈소스 쓰자!

2022년  
공개SW 개발자대회  
평가기준



2022 OSS Developers Challenge



과학기술정보통신부



정보통신산업진흥원



- 자유과제(학생/일반), 지정과제, 향상과제 별도 평가
- 각 분야별 전문 평가위원 구성
- 공개SW 특성을 반영하여 출품작 완성도, 개발과정뿐 아니라 향후 업데이트 및 발전 가능성까지 평가

서면

출품작  
퀄리티UP

발표

| 출품작 마감   | 1차 평가   | 멘토링  | 검증  | 2차 평가  |
|--|---|--|---|--|
| 9월 15일   | 9월 21일~22일  | 9월 28일~<br>10월 21일   | 10월 24일~<br>11월 4일  | 11월 9일   |
| <b>개발 프로젝트 등록</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>결과보고서</li> <li>산출물(소스코드)</li> <li>시연 동영상</li> </ul> | <b>출품작 완성도</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>코드 구조 및 완성도, 개발 문서 구체성</li> <li>프로젝트 수월성 및 팀워크 등</li> </ul> <p>* 수상작의 약2배수(50팀 내외) 선출</p> | <b>팀별 1:1 멘토링</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>온·오프라인 멘토링 지원</li> <li>기술 멘토링 및 비즈니스로 발전가능성 지원</li> </ul> | <b>기능테스트</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>본선 진출작의 기능을 실제 구현을 통해 검증 및 보완 (전문 검증기관 평가)</li> </ul>   | <b>출품작 발전가능성</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1차 평가 점수</li> <li>기능테스트+라이선스 검증 결과</li> <li>출품작 완성도, 정보 전달력</li> </ul> |
|  |   | <b>오픈 멘토링</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1:1 멘토링 외 희망 분야 멘토링 지원</li> </ul>                             | <b>라이선스 검증</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>활용된 공개SW 라이선스 충돌 여부 및 위반사항 검증 (전문 검증기관 평가)</li> </ul> |  |

2차 평가 주요 장면



## ‘출품작 코드 완성도’ 평가기준 적용 시행

참가자가 제출한 모든 출품작을 대상으로 평가

1차서면 평가 | 결과보고서, 산출물, 시연동영상 **총 30점**

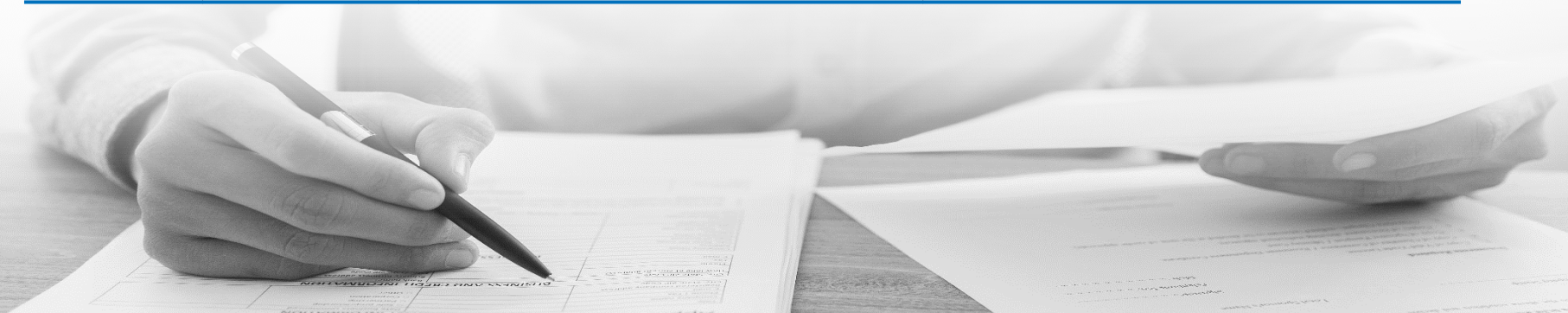
※ 평가자료 : 결과보고서, 산출물, 시연동영상

| 기준                 | 평가 항목  | 배 점 |
|--------------------|--|-----|
| 프로젝트 구조 및 코드완성도    | 코드의 가독성, 주석의 활용도, 구조의 합리성<br>코드가 목적에 맞게 제 기능을 하는 정도  | 6   |
| 오픈소스 프로젝트로의 발전 가능성 | 출품작이 오픈소스 프로젝트로 진행 중이거나 향후 발전할 수 있는 가능성  | 6   |
| 개발 문서의 구체성         | 개발 문서가 구체적이며 쉽게 이해할 수 있으며, 목적에 맞게 작성된 정도   | 6   |
| 프로젝트 난이도           | 프로젝트 주제의 난이도 및 기술력 정도  | 6   |
| 프로젝트 팀워크           | (팀) 팀 역할 분배와 운영에서 보여지는 팀 워크의 수준<br>(개인) 프로젝트 관리체계가 얼마나 안정적이고 체계적인지 나타내는 수준<br>※ github Issues, review, pull requests, commit, merge, 커뮤니티 등 관리체계 | 6   |
| 합계                 | 30점  |     |

## 2차 발표평가에 앞서 출품작 완성도, 출품작 퀄리티 향상을 위한 사전 검증

### 기능테스트 및 라이선스 검증

| 대상                 | 구분      | 목적  | 방법  |
|--------------------|---------|---|---|
| 1차<br>서면 평가<br>합격팀 | 기능 테스트  | 출품작 기능을 실제 구현을 통해 검증 및 보완하는 과정  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 테스트 전문기관에서 온-오프라인 테스트 진행</li> <li>• 시스템 소개서, 구현환경, 소스코드 등을 통한 테스트</li> </ul> |
|                    | 라이선스 검증 | 출품작에 활용한 오픈소스에 대하여 라이선스 위반사항 등이 없는지를 체크하고 복수의 라이선스 사용에 따른 충돌 여부 및 해결방안 등을 제시해 주고자 함 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공개SW 역량프라자 의뢰를 통한 온라인 검증</li> <li>• 검증 툴을 이용하여 소스코드 업로드를 통한 검증</li> </ul>    |



## ‘출품작 발전가능성’ 공정한 평가기준 적용 시행

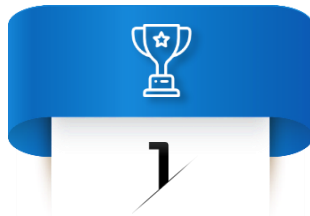
1차 서면 평가와 검증이 완료된 출품작을 대상으로 발표 평가

### 2차 발표 평가 | 총 70점

| 기준             | 평가 항목  | 배 점 |
|----------------|--|-----|
| 작품 발표(PT)      | 개발 계획의 방향성을 충실히 수행하는 수준, 발표자료의 완성도, 정보전달력,<br>※ 공개SW 활용 라이브러리 표기 | 10  |
| 활용성            | 출품작의 잠재적인 경쟁력 정도   | 15  |
| 작품 데모<br>(완성도) | 데모의 체계적, 출품작 표현, 질의응답이 안정적 수행의 수준                                | 10  |
| 기능테스트          | 에러, 버그, 정지, 종료 등 비정상적인 동작 없이 정상적으로 운영되는 정도                       | 10  |
| 커뮤니티 확장 가능성    | 출품작의 품질관리 및 개발방법론, 개발로드맵 등의 관리체계 수준<br>커뮤니티 참여와 지적 자산 공유의 적극성    | 10  |
| 공개SW 적절성       | 타 공개SW의 다양한 부문에서 출품작에 적절하게 도입·활용하여 정상적으로 운영되는 수준                 | 10  |
| 라이선스 검증        | 라이선스 분석/식별/충돌여부(결과 보고서 자료 참고)                                    | 5   |
| 합계             | 70점  |     |

## 타 대회 입상작, 저작권 침해사례 등 결격사유 평가 출품 프로젝트 역량 · 가치평가

| 1차 평가 점수      | 2차 평가 점수      | 총 점            |
|---------------|---------------|----------------|
| (    )점 / 30점 | (    )점 / 70점 | (    )점 / 100점 |



1차와 2차 평가점수를 합산하며,  
타 대회 중복 수상 등의  
결격 사유 검증을 통해 최종 수상자 선정



우수 출품작 내 평가 추천을 통해  
창업 멘토링 및  
‘창업 자원사업 연계’ 기회 제공



수상자는 공개SW주간 ‘시상식 행사’ 진행시,  
상장 및 부상 수여 사례 발표  
기회를 제공



같이쓰고 나눴쓰고 바꿔쓰고,  
오픈소스 쓰자!

2022년  
공개SW 개발자대회 평가기준  
감사합니다.

Q & A



2022 OSS Developers Challenge



과학기술정보통신부



정보통신산업진흥원