

「2022년 제3회 K-디지털 트레이닝 해커톤」 안내

고용노동부 K-디지털 트레이닝 훈련 참여 중인 훈련생 또는 수료생을 대상으로 『2022년 제3회 K-디지털 트레이닝 해커톤』 운영 계획을 다음과 같이 안내합니다.

2022년 8월 24일

1

개요

□ 목적

- K-디지털 트레이닝 훈련생 대상으로 디지털·신기술 특화 훈련내용을 바탕으로 한 신규 앱·웹 등을 개발할 수 있는 해커톤을 개최하여,
 - 디지털 기술 활용에 친숙한 훈련생들이 그간 쌓아온 역량을 발휘할 수 있는 프로젝트 실습의 장(場) 제공 및 훈련생들의 창의적 융합 사고 능력 제고

해커톤은?

- 해킹(Hacking)과 마라톤(Marathon)의 합성어로 한정된 기간 내 참여자가 팀을 구성하여 지속적인 아이디어 도출 및 협업을 통해 앱·웹 서비스 또는 비즈니스 모델을 완성하는 행사

□ 주최 및 주관

- 고용노동부/한국기술교육대학교 직업능력심사평가원

□ 참가 대상

- (신청자격*) 고용노동부 K-디지털 트레이닝 훈련 참여 중인 훈련생 또는 수료생으로 구성된 팀(최소 3명 ~ 최대 6명)

- 본 해커톤을 위해 팀을 구성하여, 해커톤 기간 동안 도출 및 협업한 아이디어로만 참여 가능

* 단, 2021 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤, 2022 제2회 K-디지털 트레이닝 해커톤 수상자는 참가 불가

* 신청 시 훈련이력 확인원, HRD-Net 훈련 수강 화면 캡처 등 K-디지털 트레이닝 훈련 참여 확인 증빙자료 제출 필요

- (선발인원) 총 50팀 내외* 선발(예정)

* 신청팀이 50팀을 초과할 경우, 기획서를 심사하여 50팀 내외 선발

□ 해커톤 주제

○ 디지털 트랜스포메이션(DX) 시대의 디지털 혁신 서비스 개발

- 디지털 트랜스포메이션(DX)* 시대에 혁신을 일으킬 수 있는 디지털 신기술을 활용한 다양한 서비스 또는 앱 개발

* 디지털 대전환이라는 뜻으로, 디지털 기술을 사회 전반에 적용하여 사회 구조에 혁신을 일으키는 것을 의미

□ 시상 내역: 18팀 수상 / 총 상금 1,000만원

| 대상 1팀 (고용노동부 장관상) | 최우수상 2팀 (고용노동부 장관상) | 우수상 5팀 (직업능력심사평가원장상) | 장려상 10팀 (직업능력심사평가원장상) |
|----------------------|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 300만원 | 각 200만원 | 각 100만원 | - |

※ 장려상은 예선심사 결과 발표 시 결정되며, 본선심사 및 시상식에 참석하지 않음(상장 우편 발송)

□ 추진 일정

| 날짜 | 일정 | 세부 내용 |
|------------------------------|-----------------------|---|
| 8.29.(월) ~ 9.22.(목) 12:00 | 신청 접수 | · 해커톤 누리집을 통해 온라인 접수 (www.k-digitalhackathon.kr) · 팀원 명단 및 아이디어 기획서 등 제출 |
| 9.30.(금) | 참가팀 발표 | · 최종 참가팀(50팀 내외) 명단 발표 ※ 참가팀 대상으로 웰컴 기프트 증정 |
| 10.6.(목) | 오리엔테이션 및 웹비나(웹세미나) | · 참가자 전원 대상 오리엔테이션 및 웨비나 실시 · 온라인(ZOOM) 진행 |
| 10.11.(화)~ 10.28.(금) | 온라인 해커톤 및 팀별 멘토링 | · 온라인으로 해커톤 진행 · 멘토링 희망팀 대상, 온라인(ZOOM) 1:1 멘토링 진행 * 원하는 멘토와 매칭을 통해 팀 당 최대 3회(1시간씩) 참여 가능 |
| 11.1.(화) 12:00 | 예선(서면)심사 과제 제출 | · 멘토링을 통해 발전시킨 아이디어 기획서 및 PPT 제출 |
| 11.10.(목) | 예선(서면)심사 결과 발표 | · 본선 진출 8팀 선발 ※ 본선 진출팀 대상으로 개인 프로필 사진 촬영 제공 · 장려상 10팀 결정 |
| 11.28.(월) 예정 | 본선(발표)심사 및 시상식 | · 팀별 PT 발표심사를 통해 최종 순위 결정 및 시상 · 오프라인 진행(한국과학기술회관(서울) 예정) ※ 본선심사용 아이디어 기획서 및 PPT 제출 : 11.16.(수) 15:00 예정 |

※ 상세 일정 및 내용은 진행 상황에 따라 변경될 수 있음

□ **접수기간:** 2022. 8. 29.(월) ~ 2022. 9. 22.(목) 12:00

□ **접수방법**

○ 해커톤 누리집을 통한 온라인 신청 접수

※ 해커톤 누리집(www.k-digitalhackathon.kr) 외 우편 또는 방문 접수는 무효

○ 신청 시 정보 입력 및 참가신청서 등 파일 첨부

※ 첨부파일 누락 시 미신청으로 간주하며, 신청서 등은 서명 후 PDF파일로 제출(첨부)

□ **제출서류**

○ 참가신청서 1부

○ 아이디어 개발 기획서 1부(5페이지 이내*)

* 정해진 분량 초과 시 불이익 받을 수 있음

○ 참가서약서 1부

○ 개인정보 수집·이용·제공 및 제 3자 제공 동의서 1부(팀원 전원 동의 포함)

○ 참가 자격 관련 증빙서류*(팀원 전원 제출 필수)

* 훈련이력 확인원, HRD-Net 훈련 수강 화면 캡처 등 K-디지털 트레이닝 훈련 참여를 확인할 수 있는 증빙자료

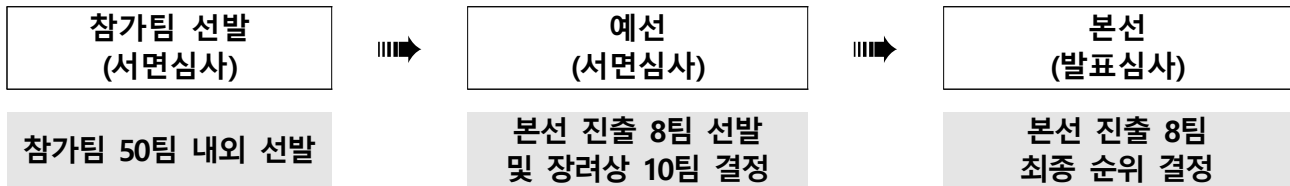
▶ (파일명) '1. 참가신청서_신청 팀명.pdf' 등으로 작성 요망

※ 제출 시 '신청 팀명.zip'으로 파일 압축 후 제출

3

심사방법 및 기준

□ 심사 절차



□ 심사방법 및 기준[붙임 참고]

○ 참가팀 선발

- 50팀 초과 신청 시 참가팀 선발을 진행하며, 해커톤 신청 시 제출한 서류 심사

■ 평가요소(100점)

적합성 및 혁신성(25점), 신기술 활용도(25점), 구현 가능성(25점), 기대효과 및 참여 동기(25점)

○ 예선심사(서면)

- 온라인(ZOOM)을 통한 1:1 멘토링 진행, 이를 토대로 향상된 아이디어 개발 기획서와 발표용 PPT를 심사하여 본선 진출 8팀 확정 및 장려상 10팀 결정

* 예선심사용 기획서 및 PPT 제출 기한 : 11.1.(화) 12:00

** 아이디어 개발 기획서 5페이지 이내, PPT 20페이지 이내로 작성

■ 평가요소(100점)

적합성 및 혁신성(25점), 신기술 활용도(25점), 구현 가능성(25점), 기대효과 및 참여도(25점)

○ 본선심사(발표)

- 해커톤 진행 과정에서 발전한 아이디어를 바탕으로 최종 기획서 발표, 심사를 통해 본선 진출 8팀의 최종 순위 결정

* 본선심사용 기획서 및 PPT 제출 기한 : 11.16.(수) 15:00 예정

** 아이디어 개발 기획서 5페이지 이내, PPT 분량 제한 없으나 안내된 발표시간을 준수할 수 있는 분량으로 제출

■ 평가요소(100점)

혁신성 및 신기술 활용도(25점), 목표 달성도 및 구현능력(25점), 기대효과 및 참여도(40점), 발표 전달력(10점)

□ 접수 및 선정 관련 유의사항

- 신청접수현황, 심사내용 및 심사점수 등은 공개하지 않음
- 참가신청서 접수 시 PDF파일로 등록
- 선정 결과는 개별 통보(E-mail 및 문자 발송) 및 공지사항 안내
- 심사점수는 심사위원의 최저 및 최고점수 제외 후 산술평균하여 산출
 - 산술평균한 결과 소수점 이하의 숫자가 있는 경우에는 소수점 셋째 자리에서 반올림
 - 동점팀 발생 시, 심사위원 최저 및 최고점수를 제외하기 전 총점의 고득점 순으로 선정
- 아이디어 개발 기획서 및 PPT 내용은 멘토링 및 해커톤 진행기간 동안 변경가능
- 제출 자료의 정해진 분량 초과 시 불이익 받을 수 있음
- 제출 서류 및 기재사항 누락, 제출방법 중 하나라도 미이행 시 실격 처리 될 수 있음
- 연락두절 등으로 인한 심사 불참 책임은 참가자(팀)에 있음
- 참가자(팀)은 본 해커톤 기간동안 전체 팀원 필수 참석을 원칙으로 하며, 사전 고지하지 않은 불참석 시에는 중도탈락 될 수 있음
- 해커톤에 출품된 응모작의 저작권은 참가자에게 있으나 제출된 서류는 일체 반환하지 않음
- 응모작에 대한 저작권 관련 분쟁이 발생한 경우 그 책임은 모두 참가자에게 있음
- 아래의 경우 심사에서 제외되거나, 수상한 이후라도 그 수상이 취소 되고 상장 및 상금을 반환해야 함

- 타 경진대회, 공모전 등에서 이미 채택된 아이디어인 경우
- 이미 공개된 사업 및 기술, 타인의 저작권을 침해하거나 또는 기타 부정한 방법으로 당선된 경우
- 수상자(팀)는 직업능력심사평가원의 홍보, 보안서약 등의 요청에 적극 동의해야 함. 수상작에 한하여 주최 및 주관기관은 홍보 및 사업화 등의 목적으로 자료를 발표, 게시, 전시 할 수 있음
- PC 등 기타장비는 지원하지 않음
- 위 일정 및 내용은 주최·주관의 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 제세공과금은 당첨자 본인 부담으로 추후 개별 안내 예정

□ 문의처: K-디지털 트레이닝 해커톤 운영사무국

[전화] 070-4196-0481

(평일 10:00-17:00 운영, 점심시간 12:00-13:00 제외)

[E-mail] kdthackathon2022@gmail.com

[카카오톡 플러스 채널] @2022년 K-디지털 트레이닝 해커톤

http://pf.kakao.com/_CvGeb

☐ 2022 제2회 K-디지털 트레이닝 해커톤 수상작

| 팀명 | 아이디어 |
|---------------|--|
| 도로정찰대 | AI로 위성사진 상 도로 차선의 부실한 도색을 인식해 도로정비를 돕는 디지털 서비스 |
| New Direction | CCTV 영상을 통해 도로 위 주정차 차량을 식별하고 긴급 차량의 통행 가능 여부를 지도 API를 통하여 시각화하여 제공 |
| 자, 연어한 접시 | 자연어 생성과 멀티모달, 키워드 추천 기술을 활용하여 사용자와 AI가 번갈아가며 동화 1편을 창작하는 참여형 동화 생성 서비스 |
| 복순이 | 시각장애인과 저시력 고령층을 위한 음성 안내 스마트 약 보관함 및 모바일 앱 개발 |
| 숏컷 | 객체 인식 및 Speech-to-Text를 통해 분석한 라이브 커머스 영상 편집점 및 영상 분석 서비스 |
| 크로마키 | 개인정보 보호를 위한 AI 기반 영상 자동 모자이크 서비스 |
| Anisize | YOLOv5를 활용하여 반려동물 체형분석을 통해 맞춤 용품을 추천하는 서비스 |
| E-SurvivorDet | CT/CI/CD 파이프라인을 적용한 경량화된 조난자 탐색 모델 |
| 문익점 | XAI를 활용하여 설명력을 보완한 자동 간이 기업 신용평가서 |
| 스마트팜 TV | CV 기술을 활용하여 실시간으로 농작물을 관찰한 후 해충 및 질병 피해 발생 시 사용자에게 알림을 보내는 서비스 |

☐ 2021 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤 수상작

| 팀명 | 아이디어 |
|----------|---|
| Sim2Data | 인공지능 학습용 데이터구축 및 가상환경 데이터셋 활용 프로그램 |
| 청(聽)개구리 | 농인의 수어 영상과 청인의 한글 음성을 서로 변환해주는 시스템 |
| MYBIDE | 마이 비정형 데이터를 활용한 안심중개 플랫폼 |
| 우리가그린 | 내 손의 핸드폰에서 모든 재활용품을 분리 및 수익까지 원스톱! |
| Watchers | 시각장애인에게 횡단보도 정보를 제공하여 보행을 돕는 모바일 앱 |
| 리뉴어블 | 인공지능을 활용한 태양광 발전량 예측으로 효율적인 ESS 운영 서비스 구축 |
| ADD | 소규모 자영업주를 위한 QR/NFC 코드 태그인식 디지털 메뉴판 개발 |

『K-디지털 트레이닝 해커톤』
예선(서면)심사 세부 심사기준

| 구분 | 심사항목 | 세부 평가사항 |
|----------------------|------------------------|------------------------------|
| 심사위원 평가 [100점] | 적합성 및 혁신성 (25점) | • 제안 아이디어와 대회 주제의 적합성 |
| | | • 제안 아이디어의 독창성 |
| | | • 제안 아이디어의 우수성 |
| | 신기술 활용도 (25점) | • 디지털 신기술 활용의 타당성 |
| | | • 디지털 신기술 활용의 우수성 |
| | 구현 가능성 (25점) | • 개발목표 및 개발내용(방법, 기간 등)의 구체성 |
| | | • 개발 추진 체계의 적절성 |
| | | • 제안 아이디어의 구현 가능성 |
| | 기대효과 및 참여도 (25점) | • 개발 분야 관련 파급효과 |
| | | • 제안 아이디어의 지속가능성 및 확장성 |
| | | • 아이디어의 발전 정도(신청서→예선심사) |

※ 50팀 선발심사 진행 시, 예선(서면)심사 심사지표를 활용하되 ‘아이디어 발전 정도’→‘참여 동기’로 변경하여 심사

『K-디지털 트레이닝 해커톤』
본선(발표)심사 세부 심사기준

| 구분 | 심사항목 | 세부 평가사항 |
|----------------------|---------------------------|--------------------------|
| 심사위원 평가 [100점] | 혁신성 및 신기술 활용도 (25점) | • 제안 아이디어의 독창성 및 우수성 |
| | | • 디지털 신기술 활용의 타당성 및 우수성 |
| | 목표 달성도 및 구현능력 (25점) | • 개발 목표 달성의 충실도 |
| | | • 제안 아이디어의 구현 완성도 |
| | 기대효과 및 참여도 (40점) | • 개발 분야 관련 파급효과 |
| | | • 제안 아이디어의 지속가능성 및 확장성 |
| | | • 공공성 및 사회적 기여도 |
| | | • 아이디어의 발전 정도(예선심사→본선심사) |
| | 발표 전달력 (10점) | • 발표 내용의 충실성 |
| | | • 발표 내용의 전달성 |