※ 제출한 서류는 반환되지 않습니다.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤 참가 신청서** | | | | | | |
| **참가**  **팀명** | 너의 목소리가 들려 | | | | | |
| **팀장** | 성명 | 김성은 | | | | |
| 생년월일 | 1996.01.11 | | | | |
| 소속 | 플레이데이터평생교육원 | | | | |
| 연락처 | 주소 | 서울특별시 금천구 시흥대로 128길 16 3층 | | | |
| 휴대폰 | 010-6693-4679 | | 이메일 | dms3730@naver.com |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **팀원1** | 성명 | 김병수 | 소속 | 플레이데이터평생교육원 | 휴대폰 | 010-8377-6180 |
| 생년월일 | 1997.01.31 | 이메일 | vkxqldtn97@naver.com |
| 주소 | | 경기도 수원시 권선구 일월천로15번길 13-15 303호 | | | |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **팀원2** | 성명 | 박지용 | 소속 | 플레이데이터평생교육원 | 휴대폰 | 010-8542-9462 |
| 생년월일 | 1996.04.12 | 이메일 | a85429462@gmail.com |
| 주소 | | 경기도 김포시 걸포 1로 39 오스타파라곤 307동 102호 | | | |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **팀원3** | 성명 | 이주원 | 소속 | 플레이데이터평생교육원 | 휴대폰 | 010-5659-0693 |
| 생년월일 | 2000.01.01 | 이메일 | joowon582@gmail.com |
| 주소 | | 부산광역시 서구 서대신동 1가 97 동대하우스 302호 | | | |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **팀원4** | 성명 | 최연규 | 소속 | 플레이데이터평생교육원 | 휴대폰 | 010-2972-5174 |
| 생년월일 | 1992.02.24 | 이메일 | dkwcdr@naver.com |
| 주소 | | 경기도 고양시 일산서구 고양대로 624 (일산태영데시앙1차) 105동 203호 | | | |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **팀원5** | 성명 | 허지원 | 소속 | 플레이데이터평생교육원 | 휴대폰 | 010-4141-0537 |
| 생년월일 | 2000.11.23 | 이메일 | Hjo2604@naver.com |
| 주소 | | 서울특별시 양천구 신정이펜1로 99 (신정이펜하우스 1단지, 110-1004) | | | |
| 수강중이거나 수강한  K-디지털 트레이닝 훈련명 | | SK네트웍스 Family AI캠프 | | | |
| **활용기술** | 언어 | Python, MySQL | | | | |
| 서비스 | 좋은 서비스 | | | | |
| 기타 | 기타 – 허지원, 베이스 – 허지원, 드럼 – 허지원, 보컬 – 허지원, 메인 – 허지원 | | | | |
| **해커톤**  **지원동기** | 플레이데이터에서 주최하는 SK네트웍스 Family AI캠프를 수강하면서 Python과 Django, Machine Learning과 Deeplearning 등 컴퓨터 프로그래밍과 관련한 다양한 지식을 습득하였습니다. 이를 배우는 데에 그치지 않고 실생활에서 유용하게 도움을 줄 수 있는 서비스를 만들어보고자 하는 의지가 생겼습니다. 그러던 차에 K-디지털 트레이닝 해커톤을 신청할 수 있는 기회가 생겼고, 이에 신청하게 되었습니다. 트레이닝 중에 진행하였던 미니 프로젝트가 지정과제인 고령사회에 필요한 첨단/디지털 서비스 개발과 관련한 서비스였고, 이 프로젝트를 더 구체화하고 현실성 있게 개발함으로 선정한 타깃층인 엑티브 시니어 층에게 유용하게 사용될 수 있는 프로젝트가 되기를 바라는 의미에서 이를 신청하게 되었습니다. | | | | | |
| 위와 같이 『2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤』에 응모하며, 귀 직업능력심사평가원에서 규정한 사항을 수락하고 심사결과에 이의를 제기하지 않을 것을 확약합니다. 또한 작성한 신청서 내용에 허위 사실이 있을 경우 선정 취소 및 손해배상 등의 불이익 처분에 동의합니다.  2024년 9 월 5 일  참가자(팀장) : 김성은 (인)  **한국기술교육대학교 직업능력심사평가원장 귀하** | | | | | | |

**※ 5페이지 이내로 작성 요망 (필요시 증빙자료, 그림/사진/도면 등 추가 가능)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤 아이디어 개발 기획서** | | | | | | | | | |
| **참가팀명** | | | | 너의 목소리가 들려 | | | | | |
| **참가과제**  **(택 1)** | | | | ■ 지정과제 | | 저출산‧고령사회에 필요한 첨단‧디지털 서비스 개발 | | | |
| □ 자유과제 | | 첨단‧디지털 기술을 활용한 서비스 개발 | | | |
| **제안**  **아이디어** | | **명칭** | | free fishing | | | | | |
| **소개** | | 고령자와 예비 고령자들을 대상으로  인공지능을 활용한 보이스피싱 방지 서비스 개발 | | | | | |
| **관련분야(직접 기재)** | | | | *인공지능, 빅데이터, 클라우드, 소프트웨어* | | | | | |
| **1. 추진 배경** | | | | ▶ 해커톤에 참가하게 된 동기와 아이디어 개요를 간략히 기술 | | | | | |
| 현재 보이스 피싱은 단순 인식으로 해결될 수 없는 심각한 범죄로 자리잡고 있습니다. 노년층의 경우 인지력이 떨어지고, 보이스 피싱에 피해를 볼 가능성이 더 높은 현실입니다. 저희가 배운 AI 기술을 활용하여 이를 예방할 수 있는 서비스를 만들고자 추진하게 되었습니다.  이 서비스는 사용자의 마이 데이터를 사용하여 소비 패턴을 분석하며, 머신러닝을 통해 평소와 다른 소비 패턴이 감지될 경우, 자동으로 송금을 차단하는 기능을 제공합니다. 또한, 미리 설정해둔 사람이 2차 인증을 진행해야만 송금이 완료되도록 하여, 보이스 피싱으로 인한 피해를 예방할 수 있습니다.  **아이디어 적용 산업 분야 및 비즈니스 모델**  본 서비스는 금융업, 특히 은행과 같은 금융기관과 금감원과 같은 금융 감독 기관에 적용할 수 있습니다. 금융 서비스의 보안이 강화될 필요성이 커짐에 따라, 본 서비스는 고객의 자산을 보호하는 핵심적인 도구로 자리잡을 것입니다. 이를 통해 금융 기관은 신뢰성을 높이고, 고객에게 안전한 금융 환경을 제공하는 데 기여할 수 있습니다.  비즈니스 모델은 SaaS(Software as a Service) 형태로 금융기관에 제공되어, 각 기관의 시스템에 통합될 수 있습니다. 금융기관은 이 서비스를 구독하여 고령자 고객에게 제공하며 또한, 추가적으로 보험사와 협력하여 보이스피싱 방지 보험 상품과 연계할 수 있습니다.  **운영 시나리오**  1. 사용자 등록 및 데이터 수집: 사용자는 금융기관 앱을 통해 서비스를 등록하고, 자신의 소비 패턴을 파악하기 위해 필요한 마이 데이터 접근을 승인  2. 소비 패턴 분석: AI 기반의 머신러닝 알고리즘이 사용자의 평소 소비 패턴을 학습하고, 이 데이터를 바탕으로 소비 패턴에서 이상치가 발견될 경우, 해당 거래는 자동 차단  3. 2차 인증: 차단된 거래는 미리 설정해둔 신뢰할 수 있는 사람의 2차 인증을 통해서만 승인될 수 있습니다. 또한 금융기관의 고객센터를 통해 추가적인 지원이 제공 | | | | | | | | | |
| **2. 개발 목표 및 내용** | | | | ▶ 아이디어 소개, 계획 등 간략히 기술 (필요 시 사진 등 첨부 가능) | | | | | |
| **개발 목표 및 내용**  이번 프로젝트의 목표는 고령자와 예비 고령자를 대상으로 인공지능(AI)을 활용한 보이스피싱 방지 서비스를 웹과 모바일 애플리케이션(앱) 플랫폼으로 구현하는 것입니다. 이 서비스는 대상자인 고령자와 그 보호자가 쉽게 접근할 수 있도록 다양한 디바이스(PC, 스마트폰, 태블릿 등)에서 이용 가능해야 하며, 사용자 경험을 최대한 간편하고 직관적으로 제공하는 것을 목표로 합니다.  **아이디어 소개**  본 서비스는 고령자의 금융 안전을 강화하기 위해 머신러닝 알고리즘을 활용하여 소비 패턴을 분석하고, 평소와 다른 이상 거래를 자동으로 감지하여 송금을 차단하는 기능을 중심으로 구성됩니다. 송금 차단 후에는 미리 설정된 신뢰할 수 있는 보호자가 2차 인증을 통해 거래를 승인해야만 송금이 완료되도록 설계되어, 보이스피싱으로 인한 피해를 예방할 수 있습니다.  **서비스 모델 구현 목표**  1. 플랫폼 통합성: 웹과 모바일 앱 모두에서 동일한 서비스를 제공하며, 사용자 데이터와 인터페이스를 통합하여 사용자 경험을 일관되게 유지  2. 사용자 친화적인 인터페이스: 고령자, 보호자 모두 쉽게 사용할 수 있는 직관적인 UI/UX를 구현  3. 실시간 이상 거래 감지 및 차단: 소비 패턴을 실시간으로 분석하고, 머신러닝 모델을 활용해 이상 거래를 신속하게 탐지하여 차단  4. 보호자 2차 인증 시스템: 송금이 차단된 후 보호자가 2차 인증을 통해 거래를 승인하는 과정을 안전하고 원활하게 구현 및 보호자에게는 실시간으로 알림이 전송  5. 보안성 강화: 모든 데이터 전송 및 저장 과정에서 강력한 암호화 기법을 적용  **개발 내용 및 범위**  1. 웹 플랫폼 개발:  - 프론트엔드: HTML, CSS, JavaScript를 활용한 사용자 친화적인 웹 인터페이스 개발  - 백엔드: Python 기반의 웹 프레임워크를 사용하여 서버 및 DB 관리, 사용자 인증 및 권한 관리,  API 연동 등 구현  2. 모바일 앱 개발:  - iOS 및 Android 지원: Flutter와 같은 크로스 플랫폼 개발 프레임워크를 활용하여 하나의 코드베이스로 두 플랫폼을 동시에 지원하는 앱 개발  - 모바일 UX 최적화: 고령자를 위한 직관적인 UI, 큰 글자 및 버튼, 음성 지원 기능 포함  3. AI 및 데이터 분석:  - 소비 패턴 분석 모델: 고령자의 금융 거래 데이터를 수집하고, 이를 바탕으로 소비 패턴을 학습하는 머신러닝 모델 개발. 초기에는 지도학습을 통해 모델을 학습시키고, 이후 비지도학습을 통해 이상 거래 탐지 성능을 향상  - 실시간 데이터 처리: 실시간으로 들어오는 금융 데이터를 분석하고, 이상 거래 탐지 결과를 즉시 반영할 수 있는 데이터 처리 파이프라인 구축  4. 보호자 2차 인증 시스템:  - 알림 및 인증 시스템: 차단된 거래에 대한 실시간 알림을 보호자에게 전송하고, 앱 또는 웹에서 인증 절차를 거쳐야만 송금이 완료될 수 있도록 구현  - 멀티팩터 인증(MFA): 2차 인증 과정에서 보안성을 높이기 위해 다양한 인증 방법을 지원  5. 보안 및 데이터 보호:  - 데이터 암호화: 금융 거래 및 사용자 데이터의 전송 및 저장 과정에서 암호화 기법을 적용  - 사용자 개인정보 보호: 국내외 개인정보 보호법을 준수하여, 사용자 데이터의 수집, 처리, 저장, 삭제 과정에서 모든 법적 요구사항을 충족  **개발 일정 및 단계**  1. 기획 및 요구사항 정의 (1개월): 서비스의 전체적인 기획, 요구사항 수집 및 분석, UI/UX 설계  2. 프로토타입 개발 (2개월): 웹 및 앱의 기본 기능 구현, 머신러닝 모델 초기 버전 개발  3. 베타 테스트 & 피드백 수집 (1개월): 초기 사용자를 대상으로 베타 테스트 실시, 피드백 반영  4. 최종 개발 및 배포 (2개월): 피드백을 반영한 최종 버전 개발, 서비스 배포 및 운영 시작 | | | | | | | | | |
| **3. 주요 특징 및 핵심 기술** | | | | ▶ 송금 차단 서비스 및 문자/전화 위험 알림 서비스 제공 | | | | | |
| **주요 특징 및 핵심 기술**  프로젝트의 핵심은 고령자와 예비 고령자들이 보이스피싱 피해를 예방할 수 있도록 인공지능(AI) 기반의 개인화된 보호 기능을 제공하는 서비스입니다. 이 서비스는 송금 차단 기능과 문자, 전화 위험 알림 서비스를 포함하며, 다양한 디지털 기술을 통해 고령화 사회의 금융 안전을 강화하는 것을 목표로 합니다. 주요 특징은 다음과 같습니다.  **1. 송금 차단 서비스**: 고령자가 송금을 시도할 때, AI가 실시간으로 소비 패턴을 분석하여 이상 거래로 감지된 경우 송금을 자동으로 차단. 차단된 송금은 미리 설정된 신뢰할 수 있는 보호자의 2차 인증을 통해서만 완료되며 이를 통해 사용자는 보이스피싱으로 인한 피해를 사전에 방지  **2. 문자, 전화 위험 알림 서비스:** AI는 사용자의 통화 및 문자 메시지 패턴을 분석하여 보이스피싱 가능성이 높은 전화나 문자 메시지를 실시간으로 감지하고, 위험이 감지될 경우 즉시 사용자와 보호자에게 경고 알림을 전송  **첨단, 디지털 기술의 활용도**  **1. 인공지능 기반의 소비 패턴 분석:** 머신러닝 모델을 활용하여 고령자의 소비 패턴을 지속적으로 학습하고, 이를 바탕으로 평소와 다른 거래를 신속하게 탐지. 특히, 개개인의 소비 성향에 맞춘 개인화된 AI 모델을 사용함으로써 보이스피싱의 위험성을 더욱 정밀하게 감지  **2. 실시간 데이터 처리 및 경고 시스템:** 금융 거래와 통화, 문자 메시지 데이터를 실시간으로 처리하여 보이스피싱 위험을 즉시 감지하고, 사용자가 즉각적으로 대응. 고령자 친화적인 UI/UX 설계를 통해 이러한 경고 알림이 쉽게 이해되고 빠르게 확인될 수 있도록 함.  **3. 철저한 보안 시스템:** 법적 보호와 개인정보 보호를 최우선으로 하여, 서비스의 모든 데이터 전송 및 저장 과정에서 암호화 기술을 적용. 금융 데이터를 안전하게 관리하기 위해 다단계 보안 프로토콜을 구현하며, GDPR 및 국내 개인정보 보호법을 완벽히 준수  **아이디어의 독창성과 차별성**  **1. 2차 인증을 통한 송금 차단:** 시중은행에서는 사용자의 송금을 막을 수 없는 한계가 존재. 그러나 우리 서비스는 AI가 감지한 이상 거래에 대해 자동으로 송금을 차단하고, 2차 인증 과정을 통해 보호자가 직접 거래를 승인하도록 하여, 금융 피해를 보다 효과적으로 방지  2. 개인화된 AI 보호 기능: 기존의 보이스피싱 방지 서비스는 일반적인 규칙 기반의 위험 탐지에 그치는 경우가 많음. 반면, 우리는 고령자의 개인별 소비 패턴을 지속적으로 학습하는 AI 모델을 통해 더욱 정교하고 개인화된 보호 기능을 제공.  3. 고령자 친화적인 설계: 우리 서비스는 고령자라는 타깃 대상에 맞춰 UI/UX를 최적화. 기존의 서비스들이 일반 사용자를 대상으로 한 것에 비해, 우리는 고령자들이 더 쉽게 사용할 수 있는 직관적인 인터페이스와 접근성을 고려한 디자인을 제공  4. 법적 보호와 개인정보 보호 강화: 개인정보 보호와 관련된 엄격한 법적 요구사항을 철저히 준수하며, 사용자의 데이터를 안전하게 보호하기 위한 철저한 보안 시스템을 구축  **유사 서비스와의 차별성**  토스(Toss)나 카카오(Kakao)의 일부 서비스는 전화 중 송금을 막는 기능을 제공하고 있으나, 이러한 서비스들은 일반적인 규칙에 기반하여 일괄적으로 적용되는 경우가 많습니다. 우리의 서비스는 AI를 활용한 개인화된 보호 기능을 통해 사용자별 맞춤형 보안을 제공한다는 점에서 차별화됩니다. 또한, 보호자가 직접 2차 인증을 통해 거래를 승인하는 시스템을 통해 더 강력한 보호를 제공합니다.  **(+ 시스템 아키텍쳐, 구조도, 기술적 요소)** | | | | | | | | | |
| **4. 기대효과 및 활용방안** | | | | ▶ 경제적·기술적·사회적 파급효과, 고용 창출 가능성 등을 자유롭게 기술 | | | | | |
| **기대효과 및 활용방안**  이번 프로젝트를 통해 개발되는 AI 기반의 보이스피싱 방지 서비스는 고령자 및 예비 고령자들의 금융 안전을 크게 강화할 것으로 기대됩니다. 특히, 경제적, 기술적, 사회적 측면에서 다양한 파급효과를 기대할 수 있으며, 고용 창출과 사회적 기여도에 있어서도 긍정적인 영향을 미칠 것입니다.  **경제적 파급효과**   * **보이스피싱 피해 감소:** 피싱 피해를 줄여 고령자들의 자산을 보호하고, 고령자들의 안정적인 소비를 통해 지역 경제 활성화와 경제적 선순환에 기여 * **금융기관의 비용 절감:** 피해 보상 비용을 줄이고 신뢰도를 높여 고객 만족도를 향상   **기술적 파급효과**   * **AI와 보안 기술의 실제 적용:** 실시간 데이터 처리와 개인화된 AI 모델을 통해 금융 보안 서비스에서 AI의 활용 가능성을 입증   **사회적 파급효과**   * **고령자 보호:** 금융 범죄로부터 고령자들을 보호하여 사회적 불안감을 줄이고, 경제적 자립과 삶의 질을 향상시키는 데 기여 * **고용 창출:** AI 개발자, 데이터 분석가, 보안 전문가 등 기술 인력의 수요 증가를 통해 고용 창출에 기여   **현실적 구현 가능성 및 활용 방안**  1. 현실적인 구현 가능성: 제안된 서비스는 현재 존재하는 기술들을 조합하여 구현이 가능하며, 이미 금융 기관에서 사용 중인 보안 기술과의 통합도 가능. 개인정보 보호와 관련된 법적 요구사항을 철저히 준수  2. 실제 적용 시 활용 방안:  - 금융기관과의 협력: 서비스는 시중은행 및 금융기관과의 협력을 통해 제공될 수 있음  - 개인 동의 기반의 서비스 제공: 사용자에게 선택권을 부여하여, 비정상적인 송금에 대해 차단 기능을 활성화하거나, 송금은 허용하되 보호자에게 알림을 보내는 방식으로 운영 가능  - 긴급 상황 대응: 1,000만 원 이상의 송금에 대해 3시간의 송금 지연 시간을 제공하기에 그 사이에 보호자가 알림을 확인하고, 필요한 경우 송금을 취소할 수 있도록 하여 긴급 상황에 대처 가능  **향후 발전 가능성 및 사회적 기여도**  1. 확장성: 이 서비스는 고령자뿐만 아니라, 디지털 금융에 취약한 다른 사용자 계층에게도 확장 적용 가능하며 다양한 금융 서비스 및 기타 보안 서비스와의 연계를 통해 전체적인 금융 보안 생태계를 강화할 수 있음  2. 국제적 확장: 이 서비스 모델은 다른 고령화 사회를 겪고 있는 국가에서도 유용하게 활용될 수 있으며, 글로벌 시장에서의 확장 가능성이 큼. 이를 통해 국제적으로 보이스피싱 피해를 줄이는 데 기여할 수 있음.  3. 사회적 기여: 고령자들의 경제적 자산을 보호함으로써, 사회 전체의 안정을 도모하고, 보이스피싱 범죄 예방을 통해 사회적 신뢰를 높이는 데 기여. | | | | | | | | | |
| **5. 개발 추진 체계** | | | | ▶ 개발 목표 및 기간 등 전체 개발 추진 체계 기술 | | | | | |
| *1. 본선까지의 최종 결과물 개발 일정 제시 (+ 일정 플로우 차트)*  *2. 팀장을 비롯한 팀원별 역할과 수행 내용 제시* | | | | | | | | | |
| **2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤 참가 서약서** | | | | | | | | |
| **참가팀명** | | | **너의 목소리가 들려** | | | | | |
| 해커톤 참가자는 고용노동부가 주최하고 한국기술교육대학교 직업능력심사평가원이 주관하여 추진하는 『2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤』 참가 관련 아래 내용을 숙지했음을 확약합니다.  1. 해커톤에 출품된 응모작의 저작권은 참가자에게 있으며, 주최 및 주관기관은 홍보 및 사업화 등의 목적으로 출품자료를 발표, 게시, 전시할 수 있다.  2. 주최 및 주관기관이 수상작에 대한 2차 저작물을 창작하는 경우 당선자의 허락을 받아야 한다.  3. 참가자는 응모작이 제3자의 저작권을 침해하지 않도록 주의하여야 한다. 응모작에 대한 저작권 관련 분쟁이 발생한 경우 그 책임은 모두 참가자에게 있다.  4. 당선작이 타인의 저작권을 침해한 사실이 발각되거나 아이디어 표절·도용 등 기타 부정한 방법으로 당선됐음이 확인된 경우, 주관처는 수상을 취소할 수 있으며 해당 당선자는 상장 및 상금을 반환하여야 한다.  2024년 9월 5일  참가자(팀장) : 김성은 (김성은)  **한국기술교육대학교 직업능력심사평가원장 귀하** | | | | | | | | |
| **2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤**  **개인정보 수집·이용·제공 동의서** | | | | | | | | |
| **성명** | **소속** | | | | **생년월일** | | **동의여부** | **서명** |
| 김성은 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 1996.01.11 | | ☑ 동의 □ 거부 | 김성은 |
| 김병수 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 1997.01.31 | | ☑ 동의 □ 거부 | 김병수 |
| 박지용 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 1996.04.12 | | ☑ 동의 □ 거부 | 박지용 |
| 이주원 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 2000.01.01 | | ☑ 동의 ㅁ 거부 | 이주원 |
| 최연규 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 1992.02.24 | | ☑ 동의 □ 거부 | 최연규 |
| 허지원 | 플레이데이터평생교육원 | | | | 2000.11.23 | | ☑ 동의 □ 거부 | 허지원 |
| **※ 본 해커톤에 참여하는 팀원 전원 서명해주시기 바랍니다.**  수집된 개인정보는 한국기술교육대학교 직업능력심사평가원 『2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤』 운영을 위한 업무 이외의 다른 용도로 사용되지 않습니다.  1. 수집하는 항목  - 참가신청서 및 아이디어 개발 기획서 상에 기재된 성명, 생년월일, 연락처, 이메일, 핸드폰번호, 주소 등  2. 개인정보의 수집, 이용, 제공 목적  - 한국기술교육대학교 직업능력심사평가원 『2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤』 운영을 목적으로 함  3. 개인정보의 보유 및 이용 기간  - 개인정보 보유기간의 경과, 처리목적 달성, 관련 규정에서 정한 정산서류 보유기간 만료 등 개인정보가 불필요하게 되었을 때 해당 개인정보를 파기함  4. 동의를 거부할 권리 및 거부에 따른 불이익 안내  - 개인정보의 수집 및 이용에 대해 거부할 권리가 있으나, 위 사항에 동의하지 않을 경우 귀하와 관련된 2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤의 신청 및 평가가 제한되거나 불이익을 받을 수 있음  5. 제3자에게 제공에 대한 동의  - 귀 직업능력심사평가원이 본인의 개인정보를 제3자에게 제공하는 것에 대하여 동의  - 제공받는 자: 2024년 제6회 K-디지털 트레이닝 해커톤 운영사무국  2024년 9 월 5 일  **한국기술교육대학교 직업능력심사평가원장 귀하** | | | | | | | | |