|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | **인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전** |  |
|  |  |  |
| 정부는 인공지능 산업 강국 실현을 위하여 인공지능 데이터 기반을 조성하고 누구나 활용 가능한 세계 최고 수준의 인공지능 데이터 활용 인프라를 구축해나가고 있습니다.  또한 민간에서 인공지능 데이터를 활용하여 '디지털 일자리'가 만들어지고, 국민의 삶을 편리하게 하는 인공지능 서비스가 많이 만들어지도록 전폭적으로 지원하고 있습니다.  본 공모전은 국가가 제공하는 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어를 공모하여  **인공지능 산업에 대한 국민인식을 제고하고, 인공지능 학습용 데이터를 활용한 다양한 서비스가 발굴되도록 하기 위한 것**입니다.  귀하의 참여가 **향후 대한민국이 인공지능 산업 강국이 되는 첫걸음이 되도록** **적극적인 참여**를 부탁드립니다. | | | |
| |  | | --- | | **◈ 아이디어 공모전 개요**  ▪ 개요 : 인공지능 학습용 데이터를 활용한 서비스 아이디어를 자유롭게 제안  ▪ 분야 : 톡톡 아이디어 부문, 실현 가능 서비스 부문, 데이터 융합 서비스 부문  ▪ 시상 : 총 상금 1,750만원 / 총 41팀 : 최우수상 1팀, 우수상 각 부문 별 1팀, 장려상 각 부문 별 1팀, 미래꿈나무상 4팀, 입상 30팀  ▪ 참여일정 :  - 아이디어 접수 : 2020년 12월 14일(월) ~ 2021년 1월 7일(목)  - 온라인 설명회 : 2020년 12월 22일(화) 15:00  - 서류심사 : 2021년 1월 8일(금) ~1월 12일(화)  - 결선 진출팀 발표 : 2021년 1월 13일(수) 15:00  - 결선 PT 및 시상식 : 2021년 1월 20일(수)  ※ 코로나-19로 인해 행사 운영 방식이 추후 변동될 수 있습니다. 변동 시 SMS와 이메일 등으로 안내드릴  예정이오니 참고 바랍니다  **◈ 아이디어 공모전 참여방법**  ▪ AI 허브 홈페이지에서 제공되고 있거나, 향후 제공할 인공지능 학습용 데이터(테크니컬 리포트 참조)를 활용하여 실제 구현 가능한 서비스 아이디어를 첨부양식(다운로드) 항목에 맞추어 작성  ▪ 하기 공모전 접수처로 참가서류를 아이디어 접수 마감 전까지 송부  ▪ 접수처: AI 허브 홈페이지([www.aihub.or.kr](http://www.aihub.or.kr))  **◈ 아이디어 공모전 참가서류**  ▪ 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전 참가 신청서 (첨부양식 ① )  ▪ 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 제안서(첨부양식 ② )  ▪ 개인(신용)정보 수집 및 활용 동의서 (첨부양식 ③ )  ▪ 대회 유의사항 및 수상작 활용 규정 동의서 (첨부양식 ④ )  ▪ 미성년 참여 및 개인(신용)정보 수집 및 활용 동의서 (첨부양식 ⑤ ) | | | | |
| 2020년 12월 14일  **과학기술정보통신부 • 한국지능정보사회진흥원** | | | |

**① 참가 신청서**



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전 참가 신청서** | | |
| 참가자 정보 | 이름 | 안지민 |
| 직업 | □초등학생 □중학생 □고등학생  ☑대학생/대학원생 (☑관련분야 전공, □관련분야 비전공)  □관련분야 종사자 (□회사, □연구기관, □공공기관)  □관련분야 비종사자  □기타 ( )  ※ 해당란에 ☑체크해주세요. |
| 연락처 | 휴대전화: 010-2122-8036 유선전화: |
| 보호자연락처  (미성년자의 경우) |  |
| 이메일 | als398@naver.com |
| 참가분야 | □톡톡 아이디어 부문  ☑실현 가능 서비스 부문  □데이터 융합 서비스 부문 | |
| 아이디어  제 목 | 대화형 키오스크 : Hello, Kiosk! (음성인식 기술을 사용한 기존의 키오스크 대체 서비스) | |
| 위와 같이 2020년 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전 참가를 신청합니다.  2020 년 1 월 7 일    참 가 자 : 안지민 (서명 또는 인)  **한국지능정보사회진흥원장 귀중**  **① 참가 신청서**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전 참가 신청서** | | | | 참가자 정보 | 이름 | 강대훈 (팀 대표) | | 직업 | □초등학생 □중학생 □고등학생  ☑대학생/대학원생 (☑관련분야 전공, □관련분야 비전공)  □관련분야 종사자 (□회사, □연구기관, □공공기관)  □관련분야 비종사자  □기타 ( )  ※ 해당란에 ☑체크해주세요. | | 연락처 | 휴대전화: 010-8647-1080 유선전화: | | 보호자연락처  (미성년자의 경우) |  | | 이메일 | foreat13@gmail.com | | 참가분야 | □톡톡 아이디어 부문  ☑실현 가능 서비스 부문  □데이터 융합 서비스 부문 | | | 아이디어  제 목 | 대화형 키오스크 : Hello, Kiosk! (음성인식 기술을 사용한 기존의 키오스크 대체 서비스) | | | 위와 같이 2020년 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전 참가를 신청합니다.  2020 년 1 월 7 일    참 가 자 : 강대훈 ( 인)  **한국지능정보사회진흥원장 귀중** | | | | | |

**② 공모 제안서 양식-실현 가능 서비스 부문**

|  |
| --- |
| ※ 글씨 크기 10pt, 서체 맑은 고딕으로 통일하여 작성해 주세요.  ※ 실제 데이터가 개방 되어 있지 않은 경우는 반드시 데이터별 첨부된 ‘테크니컬 리포트’를 참고하여  아이디어를 제안해 주세요  ※ 이미지, 동영상 등 자료 첨부 시, 본인이 저작권을 가지고 있는 자료를 사용하거나, 본인의 저작권이 없는 경우 반드시 저작권자 출처를 명시해 주세요.(URL포함)  ※ 제안서 양식의 내용은 어디까지나 참고 자료입니다. 제안 시 자유롭게 아이디어를 제안해 주세요. |

**1. 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 제목**

|  |
| --- |
| 대화형 키오스크 : Hello, Kiosk! (음성인식 기술을 사용한 기존의 키오스크 대체 서비스) |

※ 인공지능 학습용 데이터를 활용 서비스 제목을 적어주세요. (50자이내)

**2. 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 내용**

|  |
| --- |
| 대다수의 패스트푸드점/카페/음식점 등에서 점원이 직접 주문을 받지 않고 키오스크라 불리는 무인 자동 주문 기기를 배치해 음식 주문부터 결제까지 사람과의 대화 한 마디 필요없이 결제 과정이 진행되는 모습을 주변에서 흔치 않게 볼 수 있다. 이러한 키오스크는 사업자 입장에서는 인건비 절감, 고객 입장에서는 대기시간과 처리시간이 짧다는 장점이 있지만 해당 시스템이 모두에게 좋기만 한 것은 아니다. **어린이나 노인, 그리고 장애인의 경우 키오스크에 대한 접근성이 크게 떨어진다는 지적이 항상 나오고 있기 때문이다.** 실제로 키오스크 시스템은 고객의 키오스크에 대한 학습을 전제한다. 학습 능력이 빠르고 신문물에 대한 수용능력이 높은 10~30대 사용자는 초기의 키오스크 등장에도 해당 시스템에 금방 적응하며 편리하게 이용하는 모습을 보이나 혼자 키오스크를 사용하기 어려운 어린이와 장애인, 전자기기에 익숙하지 않은 노인들에게는 이러한 키오스크가 하나의 장벽으로 다가왔다. 실제로 키오스크 관련 기사들을 찾아보면 키오스크가 세대간 정보의 격차를 더 심화시키고 오히려 주문 시간이 더 소요되는 반대의 경우도 늘어나고 있는 것을 확인할 수 있다.  이러한 문제점을 해결하기 위해 단순히 터치만으로 이루어지는 기계적인 절차의 키오스크 시스템이 아닌 더욱 다양한 사람들을 배려한, **조금 더 인간적인 키오스크인 <대화형 키오스크 : Hello, Kiosk!>** 서비스를 제안한다. 해당 서비스는 **음성인식 기술**로 고객의 말을 키오스크가 이해하고, **고객의 요구에 따른 적절한 화면 전환**을 제공하고, **복잡한 절차를 거치지 않는 직관적인 인터페이스**를 가지는 서비스이다.  ==서비스 제공 절차==    ==proto type==  텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

※ 인공지능 학습용 데이터를 활용 서비스 개요를 요약하여 적어주세요 (자유양식, 2,000자 이내)

※ 아이디어의 이해를 돕기 위한 다양한 이미지를 활용하여 설명하셔도 됩니다.

※ 모든 참가분야 공통 필수항목입니다.

**3. 아이디어를 실현하기 위해 필요한 인공지능 학습용 데이터**

|  |
| --- |
| <활용된 인공지능 학습용 데이터>  1. **한국인 대화 음성 데이터** – 손님의 음성을 인식해 실시간으로 문자 변환을 위한 데이터 셋  2. **한국어 대화 데이터** – 손님의 질문에 따른 점원의 서브 질문 및 최종 응답 학습용 데이터 |

※ 아이디어를 실현하기 위해 필요한 인공지능 학습용 데이터를 입력해 주세요.

※ AI 허브에 제공되고 있지 않은 학습용 데이터도 필요한 경우 적어 주셔도 됩니다.

**4. 인공지능 학습용 데이터 학습방법**

|  |
| --- |
| 대화형 키오스크 : Hello, Kisosk!는 대화형 인공지능 기술로 자연어 이해(NLU)와 음성처리 기술을  필요로 합니다. Chatbot, STT의 두 가지 기술로 기존의 터치식 키오스크와 달리 좀 더 인간적인  키오스크 서비스 개발을 목표로 합니다.  **1. Speech to text(Speech recognition)**  AI hub에서 제공하는 한국인 대화 음성 데이터를 활용하여 다양한 환경, 연령 및 지역별 화자의  데이터 셋을 학습해 저품질 음성, 다양한 발화, 실제 대화형 음성에 대해서도 잘 동작하도록 하는  것이 학습 목표  <학습 과정>   1. 원시데이터(음성) PCM을 비트로 바꾸기 2. 샘플링 된 음성 데이터 전처리 하기 3. 짧은 소리로부터 특징 인식하기   즉, **오디오를 처리하기 쉬운 포맷으로 만들어 RNN Model**에 이를 제공한다. 각각의 작은 오디오 조각 마다 **현재 발음되는 소리에 해당하는 문자가 무엇인지 찾는 과정을 거침**. 해당 학습 과정을 거쳐 input으로 들어오는 화자의 발화를 실시간으로 텍스트로 변환  **2. Chatbot : NLU**  AI hub에서 제공하는 한국인 대화 데이터를 이용해 사용자의 의도를 파악하여 그에 따라 시스템이 응답 또는 행동을 하는 대화/생성 관리로 구현하며 해당 데이터의 기본 구조는 질의/응답으로 구성되므로 각 문장에서 고유 명사와 복합 명사, 수식 표현 등 **사용자 의도가 반영된 개체(entity)를 추출하여 NLU(Natural Language Understanding)를 통한 화자에 의도에 맞는 응답을 함.**    <학습 과정>   1. Speech Recognition을 통해 Text화 된 문장이 Seq2seq Model의 Input으로 들어온다. 2. 토큰화 뒤 Encoder에서 Word Embedding을 수행하는 Embedding Layer에 값이 들어간다. 3. Word Embedding이 되어 숫자 vector가 된 Input을 LSTM에 통과시킨다. 4. 마지막 LSTM 까지 통과 후 Hidden State (Context Vector)를 가져와 Decoder에 넘긴다. 5. Decoder는 문장 시작을 알리는 심볼 <SOS>를 Input으로 받아 다음에 등장할 확률이 높은 단어를 예측, Context Vector는 Decoder의 첫번째 Hidden State 값으로 사용된다. 6. 계속 반복해 EOS를 출력하면 예측한 문장을 소리와 화면으로 보여준다. 7. **Training 방법은 정답을 알려주면서 Learning하는 Teacher Forcing**을 사용하고, 실제 **test 과정에서는 Context Vector와 처음에 문장을 시작하는 심볼 <SOS>만을 입력**으로 받아 다음에 올 단어를 예측하고 다음 RNN Cell의 입력으로 넣는 행위를 반복함.   Write a Sequence to Sequence (seq2seq) Model — Chainer 7.7.0 documentation   1. Encoder Architecture   - Embedding Layer와 LSTM layer로 구성  - Embedding Layer는 Word를 사용자가 Hyperparameter로 설정한 고정길이만큼 숫자로 만들어준다.  - 이 숫자를 LSTM에 넣고 Output으로 나오는 y^은 버리고 최종적으로 Hidden State만 출력한다.  - Hidden State는 고정 길이 안에 입력 문장을 번역하는데 필요한 정보를 인코딩한다.   1. Decoder Architecture   - Encoder가 출력한 Hidden State가 첫번째 LSTM 층에 입력됨.  - 나머지는 RNN 언어 모델을 이용한 문장 생성과 같음.  - 최종 System Architecture |

※ 아이디어를 실현하기 위해 인공지능 학습용 데이터의 라벨링 및 학습방법을 기술해주세요. 본 아이디어의 실현가능성을 확인하기 위해 활용됩니다. (2,000자 이내)

※ 필요한 경우 분석 알고리즘에 대해 기술해주세요.

③ 개인 정보 수집 및 활용에 관한 동의서

|  |
| --- |
| 한국지능정보사회진흥원은 개인 정보보호법, 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 등 관련 법령상의 개인 정보보호 규정을 준수하며, 참가자들의 개인 정보 보호에 최선을 다하고 있습니다.  1. 개인 정보 수집 및 이용 주체  - 귀하께서 제출한 개인 정보는 한국지능정보사회진흥원이 직접 접수하고 관리하며,  향후 개인 정보 관리 책임은 한국지능정보사회진흥원에 있습니다.  2. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 불이익  - 참가자는 아래 개인 정보 제공 등에 관해 동의하지 않을 권리가 있습니다.  - 다만, 신청서를 통해 제공받는 정보는 한국지능정보사회진흥원의 공모전 심사전형에 필수적인  항목으로 해당 정보를 제공받지 못할 경우 한국지능정보사회진흥원은 공정한 심사 진행을  할 수 없습니다.  - 따라서 아래 개인 정보 제공에 동의하지 않는 경우 공모전 참가가 제한될 수 있습니다.  - 참가자의 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익은 아래에 제시되는 모든 동의사항에  해당됩니다.  3. 수집하는 개인 정보 항목  - 성명(국문), 주소, 소속, 전화번호, 휴대전화 번호, 전자우편 등  4. 수집 및 이용목적  - 공모전 심사의 진행 및 진행 단계별 결과 등 관련 정보 안내  5. 개인 정보의 보유 및 이용 기간  - 신청서 상에 작성하신 개인 정보는 한국지능정보사회진흥원의 공모전 운영 관리 등을 위해  활용될 예정으로 참가자의 삭제 요청 시까지 보관됩니다.  - 참가자의 삭제 요청 시 해당 정보를 삭제합니다.  6. 개인 정보 제공  - 한국지능정보사회진흥원은 참가자의 개인 정보를 제3자에게 제공하지 않습니다. |

본인은 개인 정보 수집 및 이용에 관한 동의를 확인하였으며 상기 내용에 동의합니다.

2020 . 1. 7.

동의자 성명 : 안지민 (서명)



**한국지능정보사회진흥원장 귀중**

④ 대회 유의사항 및 수상작 활용 규정 동의서

|  |
| --- |
| 한국지능정보사회진흥원은 본 공모전을 성공적으로 개최하고 인공지능 학습용 데이터 활용 활성화를 위하여 아래의 규정을 공지합니다.  1. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 불이익  - 참가자는 아래 규정 및 아이디어 활용에 관해 동의하지 않을 권리가 있습니다.  - 따라서 아래 규정 및 아이디어 활용에 동의하지 않는 경우 공모전 참가가 제한될 수 있습니다.  - 참가자의 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익은 아래에 제시되는 모든 동의사항에 해당됩니다.  2. 결선에 진출하는 모든 참가자는 현장 발표 또는 온라인 화상 프로그램을 통한 발표와 시상식을 진행할 의무가 있습니다. 이에 동의 시, 초상권 사용에 동의하는 것으로 간주되며 최종 결선에 불참할 경우 심사에서 제외됩니다.  **\*코로나 위기 상황에 따라 결선 발표 및 시상식이 비대면으로 전환될 수 있으며, 결선 출품작 발표 시 최종 진행방식이 공지됩니다.**  3. 아이디어 제출 시, 타인의 아이디어뿐만 아니라 활용하는 이미지, 영상 등 모든 저작물  자료(공공저작물, 타인의 저작물)는 저작권에 위배되지 않아야 하며, 반드시 제안서 내에 출처 명시를  하여야 합니다. (ex: 참고 문헌, 논문 출처, 이미지 출처, 저자, 사이트 URL 등)  지적재산권 침해 위반 아이디어, 표절·도용·모방, 불법적이거나 미풍양속을 해치는 아이디어는  응모가 불가하며, 이를 위배할 시 발생하는 문제는 전적으로 참가자 본인의 책임임을 알려드립니다.  4. 출품된 아이디어의 저작권(저작인격권 및 저작재산권)은 출품자에게 있으며,  한국지능정보사회진흥원은 출품작의 유출, 도용 등의 방지를 위한 주의의무를 다합니다.  5. 한국지능정보사회진흥원은 수상작에 한해 공모전 성과 보고, 인공지능 학습용 데이터 구축사업 홍보 등 공익적 목적으로 활용할 수 있습니다.  6. 한국지능정보사회진흥원은 입상하지 않은 출품작의 경우 공모전 종료일로부터 6개월 이내에 모두 폐기하며, 한국지능정보사회진흥원이 모든 출품작(수상작 포함)을 기타 이용-활용하기 위해서는 별도의 이용허락 동의절차 또는 계약을 진행합니다.  7. 한국지능정보사회진흥원은 입상한 출품작의 폭넓은 이용을 위해 출품자와 저작재산권의 전체 또는 일부에 대한 양도-양수 계약을 체결해야 하며, 이 경우에는 출품자와 별도로 약정하여 정합니다. |

본인은 유의사항 및 수상작 활용 규정에 관한 동의를 확인하였으며 상기 내용에 동의합니다.

2020 . 1. 7.

동의자 성명 : 안지민 (서명)



**한국지능정보사회진흥원장 귀중**

③ 개인 정보 수집 및 활용에 관한 동의서

|  |
| --- |
| 한국지능정보사회진흥원은 개인 정보보호법, 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 등 관련 법령상의 개인 정보보호 규정을 준수하며, 참가자들의 개인 정보 보호에 최선을 다하고 있습니다.  1. 개인 정보 수집 및 이용 주체  - 귀하께서 제출한 개인 정보는 한국지능정보사회진흥원이 직접 접수하고 관리하며,  향후 개인 정보 관리 책임은 한국지능정보사회진흥원에 있습니다.  2. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 불이익  - 참가자는 아래 개인 정보 제공 등에 관해 동의하지 않을 권리가 있습니다.  - 다만, 신청서를 통해 제공받는 정보는 한국지능정보사회진흥원의 공모전 심사전형에 필수적인  항목으로 해당 정보를 제공받지 못할 경우 한국지능정보사회진흥원은 공정한 심사 진행을  할 수 없습니다.  - 따라서 아래 개인 정보 제공에 동의하지 않는 경우 공모전 참가가 제한될 수 있습니다.  - 참가자의 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익은 아래에 제시되는 모든 동의사항에  해당됩니다.  3. 수집하는 개인 정보 항목  - 성명(국문), 주소, 소속, 전화번호, 휴대전화 번호, 전자우편 등  4. 수집 및 이용목적  - 공모전 심사의 진행 및 진행 단계별 결과 등 관련 정보 안내  5. 개인 정보의 보유 및 이용 기간  - 신청서 상에 작성하신 개인 정보는 한국지능정보사회진흥원의 공모전 운영 관리 등을 위해  활용될 예정으로 참가자의 삭제 요청 시까지 보관됩니다.  - 참가자의 삭제 요청 시 해당 정보를 삭제합니다.  6. 개인 정보 제공  - 한국지능정보사회진흥원은 참가자의 개인 정보를 제3자에게 제공하지 않습니다. |

본인은 개인 정보 수집 및 이용에 관한 동의를 확인하였으며 상기 내용에 동의합니다.

2020 . 1. 7.

동의자 성명 : 강대훈 (서명 )

**한국지능정보사회진흥원장 귀중**

④ 대회 유의사항 및 수상작 활용 규정 동의서

|  |
| --- |
| 한국지능정보사회진흥원은 본 공모전을 성공적으로 개최하고 인공지능 학습용 데이터 활용 활성화를 위하여 아래의 규정을 공지합니다.  1. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 불이익  - 참가자는 아래 규정 및 아이디어 활용에 관해 동의하지 않을 권리가 있습니다.  - 따라서 아래 규정 및 아이디어 활용에 동의하지 않는 경우 공모전 참가가 제한될 수 있습니다.  - 참가자의 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익은 아래에 제시되는 모든 동의사항에 해당됩니다.  2. 결선에 진출하는 모든 참가자는 현장 발표 또는 온라인 화상 프로그램을 통한 발표와 시상식을 진행할 의무가 있습니다. 이에 동의 시, 초상권 사용에 동의하는 것으로 간주되며 최종 결선에 불참할 경우 심사에서 제외됩니다.  **\*코로나 위기 상황에 따라 결선 발표 및 시상식이 비대면으로 전환될 수 있으며, 결선 출품작 발표 시 최종 진행방식이 공지됩니다.**  3. 아이디어 제출 시, 타인의 아이디어뿐만 아니라 활용하는 이미지, 영상 등 모든 저작물  자료(공공저작물, 타인의 저작물)는 저작권에 위배되지 않아야 하며, 반드시 제안서 내에 출처 명시를  하여야 합니다. (ex: 참고 문헌, 논문 출처, 이미지 출처, 저자, 사이트 URL 등)  지적재산권 침해 위반 아이디어, 표절·도용·모방, 불법적이거나 미풍양속을 해치는 아이디어는  응모가 불가하며, 이를 위배할 시 발생하는 문제는 전적으로 참가자 본인의 책임임을 알려드립니다.  4. 출품된 아이디어의 저작권(저작인격권 및 저작재산권)은 출품자에게 있으며,  한국지능정보사회진흥원은 출품작의 유출, 도용 등의 방지를 위한 주의의무를 다합니다.  5. 한국지능정보사회진흥원은 수상작에 한해 공모전 성과 보고, 인공지능 학습용 데이터 구축사업 홍보 등 공익적 목적으로 활용할 수 있습니다.  6. 한국지능정보사회진흥원은 입상하지 않은 출품작의 경우 공모전 종료일로부터 6개월 이내에 모두 폐기하며, 한국지능정보사회진흥원이 모든 출품작(수상작 포함)을 기타 이용-활용하기 위해서는 별도의 이용허락 동의절차 또는 계약을 진행합니다.  7. 한국지능정보사회진흥원은 입상한 출품작의 폭넓은 이용을 위해 출품자와 저작재산권의 전체 또는 일부에 대한 양도-양수 계약을 체결해야 하며, 이 경우에는 출품자와 별도로 약정하여 정합니다. |

본인은 유의사항 및 수상작 활용 규정에 관한 동의를 확인하였으며 상기 내용에 동의합니다.

2020 . 1. 7.

동의자 성명 : 강대훈 (서명 )

**한국지능정보사회진흥원장 귀중**

**⑤ 미성년 참여 및 개인정보 수집 및** **활용 동의서 (미성년자인 경우 작성)**

◯ (미성년)대회 참여자

· 성 명 :

· 주민등록번호 :

· 전화번호 :

◯ 참여 대회명 : 인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전

본인은 상기 미성년자의 법정대리인으로서 한국지능정보사회진흥원에서

진행하는 [인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전] 참여 및 미성년자의 법정대리인으로

인공지능 학습용 데이터 활용 아이디어 공모전에 대한 개인 정보의 수집ㆍ활용에 동의합니다.

202 . . .

법정대리인 · 성 명: (인)

· 주민등록번호 :

· 전화번호 :

**한국지능정보사회진흥원장 귀중**