

# 「2023년 제4회 K-디지털 트레이닝 해커톤」 안내

고용노동부 K-디지털 트레이닝 훈련 참여 중인 훈련생 또는 수료생을 대상으로 『2023년 제4회 K-디지털 트레이닝 해커톤』 운영 계획을 다음과 같이 안내합니다.

2023년 4월 21일

## 1

### 개요

#### 1] 목 적

- ☐ K-디지털 트레이닝 훈련생 대상으로 디지털 신기술 특화 훈련내용을 바탕으로 한 신규 앱 등을 개발할 수 있는 해커톤 개최
  - 훈련생의 역량을 발휘할 수 있는 프로젝트 실습의 장(場) 제공 및 창의적 융합 사고 능력 제고

#### ❖ 해커톤이란?

- 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

#### 2] 주최 및 주관

- ☐ 고용노동부/한국기술교육대학교 직업능력심사평가원

#### 3] 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

※ 2021년 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤, 2022년 K-디지털 트레이닝 해커톤 (제2회, 제3회) 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 50개 팀 내외\* 선발 예정

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

※ 선발팀에 소정의 활동비 지원 예정

#### 4 해커톤 주제

□ **디지털 융복합 시대의 디지털 혁신 서비스 개발**

- 다양한 기술과 인프라 융합을 요구하는 디지털 융복합 시대에 적합한 새로운 기술 개발 및 비즈니스 모델을 창출할 수 있는 서비스 아이디어 개발

#### 5 시상내역

□ **시상내역:** 14개 팀 수상, 총 상금 2,000만원

구 분	대상	최우수상	우수상	장려상
수 상	1팀	2팀	5팀	6팀
상 금	400만원	각 300만원	각 200만원	-

## 6 추진 일정

구분	일정	세부 내용
신청 접수	4.24.(월) ~ 5.12.(금) 12:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 해커톤 누리집을 통해 온라인 접수 (<a href="http://www.k-digitalhackathon.kr">www.k-digitalhackathon.kr</a>)</li> <li>▶ 팀원 명단 및 아이디어 기획서 등 제출</li> </ul>
참가팀 발표	5.16.(화) 17:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 최종 참가팀 명단 발표</li> <li>※ 신청팀이 50개 팀을 초과한 경우, 기획서를 심사하여 50개 팀 내외 선발</li> </ul>
오리엔테이션 및 웨비나(웹세미나)	5.19.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 참가자 전원 오리엔테이션 및 웨비나 참가</li> <li>▶ 온라인(Zoom) 진행</li> </ul>
온라인 해커톤 및 팀별 멘토링	5.22.(월) ~ 6.9.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 온라인(Zoom) 해커톤 진행</li> <li>▶ 멘토링 희망팀 대상 온라인(Zoom) 멘토링 진행</li> <li>※ 원하는 멘토와 매칭을 통해 팀당 최대 4회(1시간씩) 참여 가능</li> </ul>
예선심사(서면) 과제 제출	6.13.(화) 17:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 멘토링을 통해 발전시킨 아이디어 기획서 제출</li> </ul>
예선심사(서면) 결과 발표	6.16.(금)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 본선 참가 8개 팀 발표</li> </ul>
본선심사(발표) 및 시상식	6.28.(수)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 팀별 PT 발표심사를 통해 최종 순위 결정 및 시상</li> <li>▶ 오프라인 진행</li> <li>※ 본선심사용 아이디어 기획서 및 PPT 제출 : 6.23.(금) 17:00</li> </ul>

※ 상세 일정 및 내용은 진행 상황에 따라 변경될 수 있음

※ 2023년 하반기 제5회 K-디지털 트레이닝 해커톤 추가 개최 예정(8월 중 안내)

☐ 접수기간: 2023. 4. 24.(월) ~ 2023. 5. 12.(금) 12:00

☐ 접수방법: 온라인 신청 접수

※ 해커톤 누리집([www.k-digitalhackathon.kr](http://www.k-digitalhackathon.kr)) 외 우편 또는 방문 접수는 무효

○ 참가 신청 시 정보 입력 및 참가신청서 등 파일 첨부

- 첨부파일 누락 시 미신청으로 간주
- 신청서는 서명 후 스캔 파일로 제출

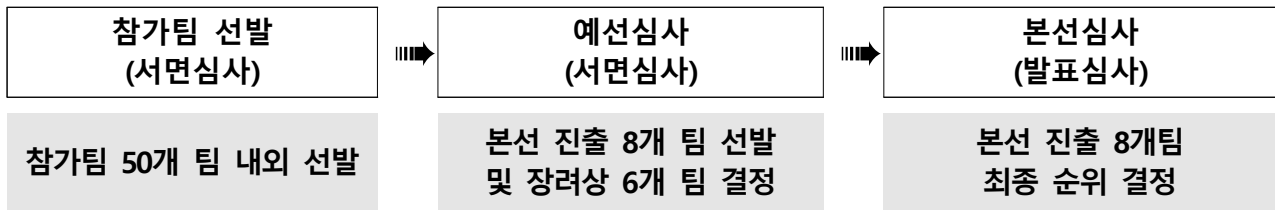
☐ 제출서류

제출서류 목록	비고
① 참가 신청서 1부	
② 아이디어 개발 기획서 1부 ※ 정해진 분량 초과 시 불이익 받을 수 있음	5페이지 이내
③ 참가 서약서 1부	
④ 개인정보 수집·이용·제공 및 제 3자 제공 동의서 1부	팀원 전원 제출
⑤ 참가자격 관련 증빙서류 ※ 훈련이력 확인원, HRD-Net 훈련 수강화면 캡처 등 K-디지털 트레이닝 훈련 참여를 확인할 수 있는 증빙자료	팀원 전원 제출

#### 제출 유의사항

- ▶ (파일명) '1. 참가신청서\_신청 팀명.pdf' 등으로 작성 요망
- ▶ 최종 제출 시 ①~⑤ 파일 압축하여 '신청 팀명.zip'으로 제출

## 1 심사 절차



## 2 심사 방법 및 기준

※ [붙임] 참고

### □ 참가팀 선발

- 50개 팀을 초과하여 신청 접수된 경우, 해커톤 접수 시 제출한 아이디어 개발 기획서 등을 종합적으로 심사

### □ 예선심사(서면)

- 온라인 1:1 멘토링 진행, 이를 토대로 향상된 아이디어 개발 기획서를 심사하여 본선 진출 8개팀 확정 및 장려상 6개 팀 결정

※ 예선심사용 기획서 제출 기한 : 6.13.(화) 17:00

※ 아이디어 개발 기획서 최대 5페이지 이내 작성

### □ 본선심사(발표)

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

※ 본선심사용 기획서 및 PPT 제출 기한 : 6.23.(금) 17:00

※ 아이디어 개발 기획서 최대 5페이지 이내, PPT 분량 제한 없으나, 안내된 발표 시간을 준수할 수 있는 분량으로 제출

**1 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 산출평균하여 산출
  - 산출평균한 결과 소수점 이하의 숫자가 있는 경우에 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 변경 가능
- ☐ 제출 자료의 정해진 분량 초과 시 불이익 받을 수 있음
- ☐ 제출 서류 및 기재사항 누락, 제출 방법 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 취소되고 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

## **2 문의처**

- ☐ K-디지털 트레이닝 해커톤 운영사무국

**[전화]** 070-4618-2585

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

**[E-mail]** office1170@naver.com

**[카카오톡 플러스 채널]** @2023년 K-디지털 트레이닝 해커톤

[http://pf.kakao.com/\\_xcUxlxkxj](http://pf.kakao.com/_xcUxlxkxj)

☐ **예선심사(서면) 세부 심사기준**

심사항목	세부 기준
적합성 [20점]	• 제안 아이디어와 대회 주제의 적합성
창의성 [30점]	• 제안 아이디어의 독창성
	• 제안 아이디어의 우수성
구현 가능성 [30점]	• 개발목표 및 개발내용(방법, 기간 등)의 구체성
	• 제안 아이디어의 구현 가능성
기대효과 및 참여도 [20점]	• 개발 분야 관련 파급효과
	• 아이디어의 발전 정도(신청서→예선심사)

※ 참가팀 선발심사 진행 시 서면심사 심사지표를 활용하되, '아이디어 발전 정도'를 '참여 동기'로 변경하여 심사

☐ **본선심사(발표) 세부 심사기준**

심사항목	세부 기준
창의성 [20점]	• 제안 아이디어의 독창성
	• 제안 아이디어의 우수성
기술성 [30점]	• 개발 목표 달성의 충실도
	• 제안 아이디어의 구현 완성도
기대효과 및 참여도 [30점]	• 개발 분야 관련 파급효과
	• 제안 아이디어의 지속가능성 및 확장성
	• 공공성 및 사회적 기여도
발표 전달력 [20점]	• 발표 내용의 충실성
	• 발표 내용의 전달성



☐ 2022년 제3회 K-디지털 트레이닝 해커톤 수상작

팀명	아이디어
B.P.M	Sound Bunker: 사용자 상황 맞춤 음악을 추천하는 스트리밍 서비스
JazzIsHorse	A Safe Day to Play in Water: 안전한 물놀이 환경 제공을 위한 위험 예방 서비스
No Leak	횡령방지를 위한 가상자산 공동관리 솔루션
WYF	사용자의 입력에 따라 현재 감정 상태와 유사한 음악을 추천하는 시스템
멘토스	자폐 스펙트럼 아동을 위한 양방향 감정 학습 플랫폼
시도(See Door)하다	시각장애인에게 출입문의 종류와 위치 정보를 제공하여 직접 문을 개폐할 수 있게 돕는 서비스
저리로	시각장애인을 위한 병원내 길 안내 서비스
커피켓	안면 인식 AI 기술 데이터 기반 맞춤형 키오스크 운영 서비스
iZone	YOLOv5 와 Open CV를 활용한 행동인식 기반의 아동학대 방지 서비스
LKMP	리얼타임 엔진을 활용한 실감형 자연재해 시뮬레이션으로 자연재해를 체험하는 VR 어플
Polaris	시각장애인 및 어르신들을 위한 가공식품 필수정보AI 스캐너 앱
논슬립스	블록체인/NFT 기반 X2E 챌린지 서비스
도로See	고속도로 CCTV를 활용한 도로 이상 징후 감지 알림 및 상황 공유 시스템
물망초	GAN 기반 미래얼굴 예측을 통한 실종아동찾기 서비스
전국손녀자랑	노년층을 위한 온라인 소통 창구 마련과 응급 상황별 빠른 대처를 돕는 서비스 앱
코딩피스	YOLOv5를 활용하여 야생동물 접근을 저지하는 농작물 피해 방지 시스템

## □ 2022년 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
쏫컷	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

## □ 2021년 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