

「2021년 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤」 안내

고용노동부 K-Digital Training 훈련 참여 중인 훈련생 또는 수료생을 대상으로 『2021년 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤』 운영 계획을 다음과 같이 안내합니다.

2021년 5월 26일

한국기술교육대학교 직업능력심사평가원장

1

개요

☐ 목적

- K-Digital Training 훈련생 대상으로 디지털·신기술 특화 훈련내용을 바탕으로 한 신규 앱 등 개발 해커톤을 개최하여,
 - 훈련생들이 그간 쌓아온 디지털 신기술 분야 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-Digital Training 훈련 참여 중인 훈련생 또는 수료생
 - * 신청 시 훈련이력 확인원, HRD-Net 훈련 수강 화면 캡처 등 K-Digital Training 훈련 참여 확인 증빙자료 제출 필요
- (선발인원) 최소 3명 ~ 최대 5명으로 팀을 구성하여 신청, 총 30팀* 선발(예정)
 - * 30팀을 초과하여 신청한 경우, 기획서를 심사하여 30팀 선발

□ 해커톤 주제

○ 한국판 뉴딜의 실현을 돕는 서비스나 앱 개발

- 디지털 뉴딜, 그린 뉴딜, 안전망 강화 3대 분야별로 제시된 다양한 과제들의 실천을 위한 신규 아이디어 발굴 및 디지털 결과물* 도출

* [예시1] 한국판 뉴딜 과제 중 스마트 의료 관련하여 '어르신 등 대상 IoT·AI 활용 디지털 돌봄기기 보급' 과제에 착안 → 해커톤을 통해 '어르신 건강 위기경보 알림어플' 개발

[예시2] 한국판 뉴딜 과제 중 '전국민 대상 고용안전망 구축' 과제에 착안 → 해커톤을 통해 '고용사회안전망 관련 취약계층별 혜택 모아보기 서비스' 개발

< (참고) 한국판 뉴딜 주요 과제 >

분야		과제
디지털 뉴딜	D.N.A 생태계 강화	1. 국민생활과 밀접한 분야 데이터 구축·개방·활용 2. 1·2·3차 산업으로 5G·AI 융합 확산 3. 5G·AI 기반 지능형 정부 4. K-사이버 방역체계 구축
	교육인프라 디지털 전환	5. 모든 초·중·고에 디지털 기반 교육 인프라 조성 6. 전국 대학·직업훈련기관 온라인 교육 강화
	비대면 산업 육성	7. 스마트 의료 및 돌봄 인프라 구축 8. 중소기업 원격근무 확산 9. 소상공인 온라인 비즈니스 지원
	SOS 디지털화	10. 4대 분야 핵심 인프라 디지털 관리체계 구축 11. 도시·산단의 공간 디지털 혁신 12. 스마트 물류체계 구축
그린 뉴딜	도시·공간·생활 인프라 녹색 전환	13. 국민생활과 밀접한 공공시설 제로 에너지화 14. 국토·해양·도시의 녹색 생태계 회복 15. 깨끗하고 안전한 물 관리체계 구축
	저탄소·분산형	16. 에너지관리 효율화 지능형 스마트 그리드 구축 17. 신재생에너지 확산기반 구축 및 공정한 전환지원 18. 전기차·수소차 등 그린 모빌리티 보급 확대
	녹색산업 혁신 생태계 구축	19. 녹색 선도 유망기업 육성 및 저탄소·녹색산업 조성 20. R&D·금융 등 녹색혁신 기반 조성
안전망 강화	고용사회 안전망	21. 국민 대상 고용안전망 구축 22. 함께 잘 사는 포용적 사회안전망 강화 23. 고용보험 사각지대 생활·고용안정 지원 24. 고용시장 신규진입 및 전환 지원 25. 산업안전 및 근무환경 혁신
	사람투자	26. 디지털·그린 인재 양성 27. 미래적응형 직업훈련 체계로 개편 28. 농어촌·취약계층의 디지털 접근성 강화

□ **시상내역: 6팀 수상, 총 상금 550만원**

대상 1팀 (고용노동부 장관상)	최우수상 2팀 (고용노동부 장관상)	우수상 3팀 (직업능력심사평가원장상)
200만원	각 100만원	각 50만원

□ **추진 일정**

날짜	일정	세부 내용
5.26(수) ~ 6.25(금) 17:00	신청 접수	<ul style="list-style-type: none"> · 해커톤 홈페이지를 통해 온라인 접수 (www.k-digitalhackathon.kr) · 팀원 명단 및 아이디어 기획서 등 제출
6.30(수)	참가자 발표	<ul style="list-style-type: none"> · 신청접수 결과 발표 * 신청자가 30팀을 초과한 경우, 기획서를 심사하여 30팀 선발
7.2(금)	오리엔테이션 및 웨비나(웹세미나)	<ul style="list-style-type: none"> · 참가자 전원 대상 오리엔테이션 및 웨비나 실시 · 온라인 진행(ZOOM)
7.8(목)~ 7.14(수)	온라인 해커톤 및 팀별 멘토링	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인으로 해커톤 진행 · 멘토링 희망팀 대상, 온라인(ZOOM) 1:1 진행 · 예선심사용 아이디어 기획서 및 PPT 제출
7.15(목)~ 7.16(금)	서면심사(예선) 본선 참가자 발표	<ul style="list-style-type: none"> · 심사 및 본선 참가 6팀 선발
7.21(수)	발표심사(본선) 및 시상식	<ul style="list-style-type: none"> · 심사위원 점수와 본선 참가팀 동료평가 점수를 합산하여 최종순위 결정 및 시상 · 오프라인 진행(노들섬 숲-다목적홀) <p>※ 본선심사용 아이디어 기획서 및 PPT 제출 : 7.20(화)</p>

※ 상세 일정과 장소는 진행 상황에 따라 변경될 수 있음

□ **접수기간:** 2021. 5. 26.(수) ~ 2021. 6. 25.(금) 17:00

□ **접수방법:** 온라인 신청 접수(www.k-digitalhackathon.kr)

○ 참가 접수 정보 입력 및 신청서 등 파일 첨부

- 첨부파일 누락 시 미신청으로 간주

- 신청서는 서명 후 스캔 파일로 제출

※ 상기 홈페이지를 통하지 않는 우편 또는 방문접수 등은 무효화됨을 유의

□ **제출서류**

○ 참가신청서 1부

○ 아이디어 개발 기획서 1부

○ 참가서약서 1부

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

○ 참가 자격 관련 증빙서류*(팀원 전원)

* 훈련이력 확인원, HRD-Net 훈련 수강 화면 캡처 등 K-Digital Training 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

심사방법 및 기준

```

graph LR
    A[참가팀 선발  
(서면심사)] --> B[예선  
(서면심사)]
    B --> C[본선  
(발표심사)]
    A1[참가자 30팀 선발] --- A
    B1[본선 진출자 6팀 선발] --- B
    C1[본선 6팀 순위 결정] --- C
  
```

- 30팀 초과 신청 시 진행되며, 해커톤 접수 시 제출한 서류 심사
- 심사위원의 요소별 점수의 평균을 합산

적합성 및 혁신성(30점), 신기술 활용도(20점), 구현 가능성(35점), 기대효과 및 참여 동기(15점) : 100점 만점

시간		프로그램
12:50 ~ 13:00	10'	접속
13:00 ~ 13:15	15'	오리엔테이션 및 주제 소개
13:15 ~ 13:45	30'	유관분야 CEO 특강
13:45 ~ 14:15	30'	해커톤 주제 관련 (역량강화) 세미나
14:15 ~ 14:25	10'	경품 추첨 및 마무리

적합성 및 혁신성(30점), 신기술 활용도(20점), 구현 가능성(35점), 기대효과 및 참여도(15점) : 100점 만점

○ 발표심사(본선)

- 해커톤 진행 과정에서 발전한 아이디어를 바탕으로 최종 기획서 발표, 심사를 통해 **6팀의 최종 순위 결정**
- 심사위원 평가 및 동료평가의 요소별 점수의 평균을 합산

* 본선심사용 기획서 및 PPT 제출 기한 : 7.20(화), 13:00

평가요소

- **심사위원 평가요소(60점)** : 혁신성 및 신기술 활용도(20점), 목표 달성도 및 성과 전달성(25점), 기대효과 및 참여도(15점), 구현 능력(가점 5점)
- **동료평가 평가요소(40점)** : 혁신성(10점), 성과 전달성(20점), 기대효과(10점)

4

유의사항 및 문의처

□ 접수 및 선정 관련 유의사항

- 신청접수현황, 심사내용 및 심사점수 등은 공개하지 않음
- 참가신청서 접수 시 PDF파일로 등록
- 대상자 및 선정 결과는 개별 통보 (E-mail 및 문자 발송)
- 제출된 서류는 일체 반환하지 않으며 타인의 아이디어, 기술 등을 모방한 경우 발생하는 모든 민·형사상 책임은 신청자에게 있음
- 제출된 자료에 대해 허위사실 및 부당행위 적발 시 선정 취소 등 제재 조치하며, 이에 이의를 제기하지 못함
- 선정자(팀)는 직업능력심사평가원의 홍보, 보안서약 등의 요청에 적극 동의해야 함
- 신청서 내용은 멘토링 및 해커톤 진행기간 동안 변경가능
- 연락두절 등으로 인한 심사 불참 책임은 신청자(팀)에 있음

- 위 일정 및 내용은 주최·주관의 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- PC 등 기타장비는 지원하지 않음
- 동일·유사한 아이디어로 타 해커톤, 공모전, 경진대회 등에 입상하여 중복 수혜에 해당하는 경우 또는 동일 기간에 동시 참여하는 경우는 참가가 불가함
 - * 사후 확인이 되더라도 지원금 반환조치 등 입상취소
- 제출서류 및 기재사항 누락, 제출방법 중 하나라도 미이행 시 실격처리 될 수 있음
- 제세공과금은 당참자 본인 부담으로 추후 개별 안내 예정임

□ 문의처: 디지털 신기술 실무인재양성 해커톤 운영사무국

[전화] 070-4105-3376 ※ 근무시간(09:00 ~ 18:00, 점심시간 12:00 ~13:00)에 한함

[E-mail] k-digitalhackathon@prime-c.co.kr

[카카오톡채널] @디지털신기술해커톤

『디지털 신기술 실무인재양성 해커톤』
서면심사(예선) 세부 심사기준

구분	심사항목	세부 평가사항
심사위원 평가 [100점]	적합성 및 혁신성 (30점)	• 제안 아이디어와 대회 주제의 적합성
		• 제안 아이디어의 독창성
		• 제안 아이디어의 우수성
	신기술 활용도 (20점)	• 디지털 신기술 활용의 타당성
		• 디지털 신기술 활용의 우수성
	구현 가능성 (35점)	• 개발목표 및 개발내용(방법, 기간 등)의 구체성
		• 개발 추진 체계의 적절성
		• 제안 아이디어의 구현 가능성
	기대효과 및 참여도 (15점)	• 개발 분야 관련 파급효과
		• 아이디어의 발전 정도(신청서-서면심사)

※ 30팀 선발심사 진행 시, 서면심사 심사지표를 활용하되 ‘아이디어 발전 정도’→‘참여 동기’로 변경하여 심사

『디지털 신기술 실무인재양성 해커톤』
발표심사(본선) 세부 심사기준

구분	심사항목	세부 평가사항
심사위원 평가 [60점] *가점 5점 별도	혁신성 및 신기술 활용도 (20점)	• 제안 아이디어의 독창성 및 우수성
		• 디지털 신기술 활용의 타당성 및 우수성
	목표 달성도 및 성과 전달성 (25점)	• 개발 목표 달성의 충실도
		• 발표내용의 충실성 및 전달성
	기대효과 및 참여도 (15점)	• 개발 분야 관련 파급효과
		• 아이디어의 발전 정도(서면심사-발표심사)
	구현 능력 (가점 5점)	• 제안 아이디어의 구현 완성도
동료평가 [40점]	혁신성 (10점)	• 제안 아이디어의 독창성 및 우수성
	성과 전달성 (20점)	• 발표내용의 충실성
		• 발표내용의 전달성
	기대효과 (10점)	• 개발 분야 관련 파급효과