

# 2025 AI-conic 해커톤

25..00.00.

## I 추진 배경 및 목적

- 지역 문제를 해결하는 아이디어를 기획, 개발 및 발표할 수 있는 아이디어 실현의 장을 열고자 함
- 재학생들에게 프로젝트 경험을 제공하여 SW프로젝트 수행 역량을 향상함
- 행사 기획, 집행 및 SW 개발의 전 과정을 대학생들이 주도하게 함으로써 신선하고 다양한 아이디어를 도출하고자 함

## II 기본 운영 방향

### 1. 행사 개요

- 대회 명 : 2025 AI-conic 해커톤
- 대회 기간 : 2025년 11월 21일(금) ~ 2025년 11월 23일(일)
- 참가 주제 : 사회 구성원이 더 나은 삶을 살 수 있게 만드는 서비스

구분	주제	
CSE 세션	C타입	복지의 사각지대에 놓인 사람들 위한 서비스 (ex. 위안부, 6,25 참전 용사, 미숙아 등)
	S타입	현대인의 스트레스 해소를 위한 서비스
	E타입	사람들의 환경에 대한 인식을 개선할 수 있는 서비스

- 참가 규모 : 150여명, 40여 팀(예상)
- 행사일정

구분	날짜	시간	대회 일정	진행 장소 및 방식	비고
모집	11/16(일)	~18:00	접수	구글폼 제출	
		18:30	참가자 단독방 개설	카카오톡 오픈 채팅방 사용	
예선	11/21(금)	18:00	개발 시작	비대면 개발 진행	
	11/23(일)	18:00	개발 종료		
		~18:30	개발 산출물 제출	Github Repository URL을 구글 폼으로 제출	
	11/24(월)~11/27(목)		개발 산출물 심사		
	11/28(금)		본선 통과 공지		
본선	12/2(화)	~17:00	발표 자료 취합	구글 폼으로 제출	
		18:00	OT 및 심사위원 소개	IT4호관 세미나실	
		18:05	발표 시작	구두 발표 (발표 3분, 질의응답 3분)	상위 20개팀 진행
		21:00	발표 종료		

	12/2(화) ~ 12/5(금)		발표 결과 심사		
	12/5(금)		시상 결과 공지		
시상	미정		상장 수여 및 기념 촬영		

○ 시상내역 : 총 20개(대상 3개, 최우수상 4개, 우수상 5개, 장려상 8개)

상장	훈격	상금(만원)	수	합계(만원)
대상	AICOSS사업단장 상	100	3	300
최우수상	AICOSS사업단장 상	60	4	240
우수상	AICOSS사업단장 상	40	5	200
장려상	AICOSS사업단장 상	20	8	160
합계			20	900

※ 세션 별 인원과 참가자 규모에 따라 시상규모는 변경될 수 있음

- 주 최 : 경북대학교 컴퓨터학부, 경북대학교 COSS, 국립대학육성사업
- 주 관 : 경북대학교 컴퓨터학부 학생회
- 후 원 : (주)빔웍스, 경북대학교 컴퓨터학부 동문회

## 2. 모집개요

- 참여형태 : 경북대학교 재학생 4인 이하로 구성된 팀  
(단, IT대학 재학생 1인을 포함, 휴학생은 불가)
- 접수 기간 : ~ 2025년 11월 16일(일) 18:00까지
  - 신청 인원이 많을 경우 선착순으로 신청이 마감될 수 있음
- 접수 방법 : 구글폼을 통해 참가 신청
- 제출 정보 : 참가신청서(팀명, 팀원의 성명과 학번, 학과(부), 연락처)

## 3. 심사방법

- 예선심사 개발 제출물 평가
  - Github Repository에서 SW를 개발하거나 개발한 SW의 코드를 Github Repository에 업로드
  - 개발한 서비스에 대한 대략적인 내용이 담긴 아이디어 기획서를 작성
  - Github Repository에 README.md 파일을 추가한 뒤 README.md에 양식에 맞는 보고서를 작성
  - README.md에 작성한 보고서에는 시연 영상을 포함해야 하며 11월 23일(일) 18:30까지 제출을 완료해야 함.
- 발표 자료 제출 방법

- 구글폼을 사용하여 발표자료 제출
- 발표 자료에는 시연 영상을 포함해야 함

○ 심사위원

- 경북대학교 컴퓨터학부 교수 3명

○ 심사방식

- 예선과 본선 모두 세션별로 배정된 같은 심사위원 3명이 심사
- 예선은 개발 제출물과 시연 영상을 기반으로 심사위원의 서류 심사 진행
- 심사위원의 점수를 합산하여 고득점순으로 상위 20팀을 선정
- 선정된 상위 20팀의 경우 대면 발표 심사 진행
- 본선은 대면 발표를 진행하여 심사위원의 심사를 통해 진행
- 동일 득점으로 순위가 결정되지 않는 경우 추가 발표 없이 재심사로 순위 결정

○ 심사항목

- 예선

심사항목	평가내용	항목별 배점
성취도	- 개발 난이도 - 개발 완성도(코드, 설명, 영상 등)	60
적합성	- 대회 주제에 부합하였는지 - 주제에 맞게 개발되었는지	40
합계		100

- 본선

심사항목	평가내용	항목별 배점
독창성	- 소프트웨어의 차별성	20
사용자 편의성	- 소프트웨어의 유용성 - 실제 활용 시 편의성	20
협력성	- 팀원 기여도	20
발표 전달력	- 발표 자료가 정보를 잘 전달하는지 - 발표 중, 의견 전달이 잘 되었는지	20
발전 가능성	- 서비스가 시장에 맞게 지속적으로 발전 가능한지	20

합계	100
----	-----

#### 4. 유의사항

1. 팀장 포함 전체 팀원 중 1명 이상이 경북대학교 IT대학 재학생이어야 함
2. 유사 대회에서 수상한 동일 작품은 접수 불가함
3. 개발 중 다른 팀 혹은 팀 외부 인원과의 소통 및 협업을 금지함
4. Github Repository의 개발물은 11월 23일(일) 18:00 이후의 변경을 금지함
5. 발표 자료는 12월 2일(화) 17:00 까지 제출을 완료해야 함
6. 위 유의 사항을 위반한 것이 확인되었을 때 수상 취소 등의 불이익을 받을 수 있음

### III 세부 추진 계획

#### □ 세부 추진 계획

1. 대회 간 공지사항 전달을 위해 모집이 종료된 11월 16일(일) 18:30에 카카오톡 오픈 톡방에 각 팀장을 초대
2. 양식에 맞춰 작성한 SW 개발 보고서 및 시연 영상을 개발을 진행한 Github Repository에 문서로 첨부한 뒤 해당 Github Repository의 URL을 카카오톡 오픈 톡방에 공지된 구글 폼을 통해 제출
3. 11월 23일(일) 18:30까지 제출된 개발물 및 SW 개발 보고서를 운영진이 취합해 11월 24일(월) 09:00까지 심사위원진에게 인수
4. 11월 28일(토) 15:00 이전에 컴퓨터학부 홈페이지 공지사항에 본선 진출 20개 팀을 공지.  
카카오톡 오픈 톡방을 통해 공지 링크 공유 후 본선 발표 일정 안내
5. 본선은 서류 심사 상위 20개 팀에 대하여 12월 2일(화) IT4호관 세미나실에서  
대면 발표 심사 진행
6. 발표 심사 후 12월 5일(금) 컴퓨터학부 홈페이지 공지사항에 시상 대상자를 공지
7. 수상자에 대해 빔웍스 현장실습 채용 시 가점을 부여할 수 있음.
8. AI 활용 서비스에 대해 가산점 부여