

〈실내공간 3D 종합 AI 데이터 인공지능 해커톤〉 공고 안내

I 추진배경

○ 2021년도 인공지능 데이터 구축 사업의 일환으로, '3D 객체 인식, 게임, 건축 인테리어, Digital Twin, BEMS' 등 인공지능 및 3D 공간 정보 산업분야에 다양하게 활용이 가능한 고품질의 실내 공간 3D 종합 데이터 구축을 위한 "실내공간 3D 종합 AI 데이터 인공지능 해커톤" 개최

○ 해커톤을 통하여 데이터 기반 창업, 사회문제 해결, 공공서비스 혁신 등 아이디어 발굴 및 비즈니스 모델 창출하고자 함

II 행사 개요

○ (행사명) 실내공간 3D 종합 AI 데이터 인공지능 해커톤

○ (주최/주관) 동국대학교, ㈜디타스, 흥일기업주식회사, ㈜위세아이텍, 오산시 / 이티에듀, 전자신문사

○ (참가주제) 기존의 건물 밖 지도서비스가 아닌 실내공간을 스캔하여 건물 내 공간까지 네이비지도 내에서 스캔한 데이터 활용(점으로 (point cloud) 표현) 하여 사업화 및 아이디어 제시

※ 공공건물(사무용 건물 실내를 레이더로 읽어 point cloud 3차원 좌표에 점으로 scan object로 표현)

○ (참가대상) 3D 객체 인식, 게임, 건축, 인테리어, Digital Twin, BEMS, 빅데이터에 관심 있는 사람으로 구성된 개인 또는 팀(5인 이하)

○ (접수기간) 2021년 10월 13일(수) ~ 11월 3일(수)

○ (신청방법) ① 참가 신청서, ② 기획서, ③ 참가 서약서
④ 개인정보 수집·이용 동의서 양식 다운로드 후 내용을 작성하여 이메일 (etcontest2050@gmail.com) 접수

○ (추진일정) 공고 → 서류평가 → 전문가 멘토링(온라인) → 시상식(온라인)



※ 상기 일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

○ (추진절차)

- (1차 서류심사) 아이디어 기획서(제출 양식) 평가, 기획서는 글, 이미지, 도면, 표 등을 활용하여 자유롭게 표현 가능

- (해커톤 프로그램) 2021. 11. 11(목) ~ 12(금)

접속 프로그램 : Zoom
(참가자는 부여받은 개인 계정을 통해 로그인)

일자	시간	내용	비고	
1일차 11.11(목)	18:00 ~ 18:30	30'	오리엔테이션	
	18:30 ~ 19:00	30'	저녁식사	
	19:00 ~ 21:30	150'	1:1 팀별 전문가 멘토링	팀당 약 30분 소요
2일차 11.12(금)	21:30 ~	-	개별 해커톤	
	~ 18:30	-	개별 해커톤	
	18:30 ~ 21:50	200'	최종발표	팀별 10분 발표/5분 질의

① 전문가 멘토링 시 아이디어 발표자료(프리젠테이션 파일)를 통한 전문가 피드백 진행
※ 발표자료(프리젠테이션 파일) 운영사무국 사전 제출 필수

- (최종 발표심사) 온라인 플랫폼 '줌'을 통한 비대면 최종 발표 평가

① 아이디어 최종 발표자료(프리젠테이션 파일)를 바탕으로 평가위원 실시간 평가 진행

② 발표 시 설명에 필요한 추가자료(동영상, 웹 링크 등) 공유 가능

※ 서비스 주요 내용에 대한 발표(총 10분) 및 질의응답(5분)

- (시상식) 온라인 플랫폼 '줌'을 통한 비대면 시상식 진행

○ (시상 및 상금) 총 6점 시상(총 상금 900만원 상당)

시상명	상 금	시상 개수	상금 소계
최우수상	300만원	1점	300만원
우수상	150만원	2점	300만원
장려상	100만원	3점	300만원

※ 시상금에 대한 제세공과금은 본인 부담

■ 평가계획

- (선정절차) 1차 서류심사를 통해 서비스 12개 선정→전문가 멘토링→2차 발표심사를 통해 최종 우수 서비스 6개 선정

구분	일정	평가위원	비고
1차 서류평가	11. 4(목) ~ 11. 5(금)	빅데이터 및 건축 분야 관련 전문가	11. 8(월) 발표 (12개 팀 선정)
해커톤(OT 및 멘토링)	11. 11(목)		1:1 멘토링
최종발표	11. 12(금)		12개 팀 발표 (비대면)

- (심사방법) 빅데이터 분야 및 건축 관련 전문가로 평가위원단을 구성하여 평가 진행
 - (서류심사) 차별성, 독창성(30%), 주제 적합성(25%), 실현가능성(20%), 효과성(15%), 아이디어 논리성(10%) 등을 고려하여 12개 기획서 선정

<서류심사 상세 기준>

평가 항목	배점(점)	내용
차별성, 독창성	30	아이디어 및 문제 해결 방법의 참신성, 시장 경쟁우위수준
주제 적합성	25	아이디어와 주제의 적합성 및 건축분야 데이터 이해도
실현가능성	20	아이디어의 구체성과 실현 및 사업화 가능성
효과성	15	아이디어가 이용자에게 제공하는 편의성 및 영향
아이디어 논리성	10	아이디어 및 전개 논리성

※ 동점작은 동시 합격 처리

- (해커톤) 서비스 구현에 대한 구체성 및 완성도 제고를 위한 1:1 팀별 전문가 멘토링 실시
- (최종심사) 창의성(35%), 사업성(30%), 파급성(20%), 완성도(15%)를 고려하여 6개 서비스 최종 순위 결정

<발표심사 상세 기준>

평가 항목	배점(점)	내용
창의성	30	실내공간 3D 데이터 서비스의 독창성
사업성	25	서비스의 시장 경쟁력, 출시 및 사업화 가능성
파급성	20	서비스가 이용자에게 미치는 긍정적인 영향
기술성	15	서비스에 적용된 기술의 논리적 타당성
완성도	10	서비스 기획의 구체성, 완성도, 실현 가능성

※ 동점작은 심사항목 중 배점이 높은 항목의 고득점 순으로 우선 순위를 부여하며, 타 공모전 중복수상 검토 후 개별 결과 통보

예정

■ 시상식 일정(안)

- (일시) 2021년 11월 19일(금) / 세부시간 별도 안내예정
- (장소) 온라인 플랫폼 '줌'을 통한 시상식 (참가자 대상 접속 링크 제공 예정)
- (프로그램)

시간	내용	비고
5'	개회사 및 오프닝	사회자
5'	인사말	동국대학교
5'	심사 총평	심사위원장
20'	수상작 소개 (영상)	사회자
25'	시상식	6팀 시상 및 단체 사진 촬영
5'	폐회	사회자

□ 유의사항

- 참가자란 참가한 팀, 팀 전원, 팀 내 개별 팀원 등을 포함하며, 제안신청자는 시상식에 필수적으로 참여하여야 함
- 발표심사 시 아이디어 기획뿐 아니라 기획한 아이디어를 간단한 시제품으로 구현할 경우 가산점 부여
- 개인 또는 팀 단위로 접수 가능하며, 개발자(서비스 시제품 개발 및 기술 구현)는 필수인원으로 포함되어 있어야 함
- 접수 결과 및 진행 과정에 대한 연락은 개별 통보함
- 출품작이 타 대회 입상작, 저작권 침해, 도용, 모방, 허위 등에 해당하는 사실이 발견될 경우 참가자의 수상 이후에도 수상은 취소되며, 참가자는 상금을 반환하여야 함
- 신청·접수 이후 공개된 아이디어는 법적으로 보호받을 수 없으며, 이를 보호하기 위해서는 신청자가 공개 이전에 직접 지식재산권을 획득하여야 함
- 출품작의 저작권은 출품한 참가자 본인에게 있으며, 저작권에 대한 민·형사상의 책임 또한 참가자에게 있음
- 프로토타입 및 프레젠테이션 작성을 위해 사용하는 소스(그림, 사진, 음악 등)의 사용권은 참가자 본인이 확인해야 하며, 따라서 개별 소스에 대한 원 저작자에게 이용허락 여부를 반드시 사전 확인하여야 함
- 주관기관은 수상작을 정책수립 및 출판, 게시, 전시, 2차 자료로 가공 또는 배포하거나 홍보 등 공익적 목적으로 활용할 수 있음

□ 문의처

- (해커톤 사무국) 전화문의 02-2168-9239
이메일 etcontest2050@gmail.com