

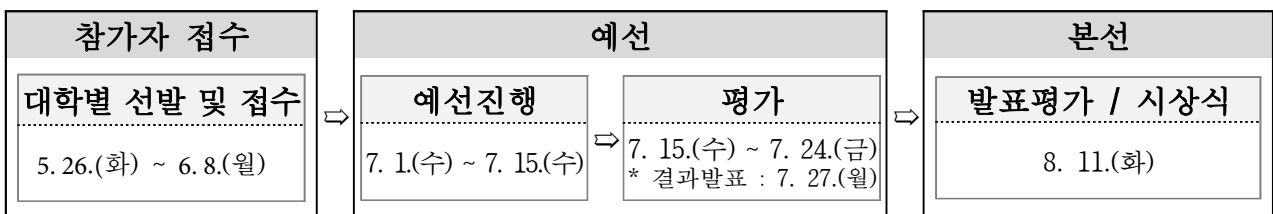
□ 행사 개요

- (행사명) 2026 AI·SW중심대학 디지털 경진대회
- (목적) 최신SW·AI기술을 활용하여, 실생활 및 산업현장에서 발생하는 문제를 해결하고, 새로운 가능성 탐색을 장려하여 AI·SW중심대학 학생들의 SW·AI 기술적 역량 강화
- (예선) ' 26. 7. 1.(수) ~ 7. 15.(수), 온라인 \* 7.15.(수) ~ 7.24.(금) 예선평가
- (본선) ' 26. 8. 11.(화), 대한상공회의소 (서울시 중구 세종대로 39)
- (주제) (SW부문) 라이프스타일 혁신을 위한 AI Agent 기반 SW 개발  
(AI부문) AI Agent 행동(Action) 의사결정 예측 챌린지
- (대상) AI·SW중심대학 학생 (재학생 및 휴학생) \* 졸업생 접수 불가
- (주최/주관) 과기정통부, 정보통신기획평가원 / (사)AI·SW중심대학협의회

□ 주요 프로그램(안)

구분	프로그램	주요내용
예선	대회운영	o 부문별 주제로 대회 운영
	발표평가	o 산출물 구현 및 모델 학습 고도화 평가
	포스터세션 및 네트워킹	o 본선 진출팀 포스터 세션 진행 및 참가자 네트워킹
본선	인기상 투표	o 포스터 세션 시, 타 대학 산출물 인기상 투표
	기업인 특강	o 부문별 주제 관련 기업인을 초청하여 특강
	시상식	o 각 부문별 수상팀 시상

□ 행사 일정(안)



※ 일정 및 주요 내용은 일부 변경될 수 있음

## □ 심사 기준

### ○ (SW부문)

구분	반영비율	심사항목 (배점)	심사방법
예선	투표 점수	100%	1. 전문가투표 (70) 2. 참가자 투표 (30) 자동 집계
본선	전문가 심사	100%	1. 창의성 (30) 2. 구현 완성도 (25) 3. 사용자 편의성 (20) 4. 주제 적합성 (15) 5. 작품 사용 가능성 (10) 오프라인 발표평가를 통한 전문가 심사 (산·학·연 전문가) * 학은 AI·SW중심대학 제외 (26년 기준)

※ 동점자 처리 기준 : (예선) ① 심사위원 득표수가 많은 팀 ② 팀에게 부여된 투표권 5개 중 사용하지 않은 투표수가 적을수록 우선순위 ③ 기획서 업로드 시간 빠를수록 우선순위 (본선) 전문가 심사 항목 중 배점 높은 평가 항목이 고득점인 팀 순

### ○ (AI부문)

구분	반영비율	심사항목 (배점)	심사방법
예선	Private 리더보드 점수	100%	모델 성능 (100) 자동 집계
본선	Private 리더보드 점수	50%	모델 성능 (50) 예선 Private 결과 점수 환산
	추론 속도	10%	추론 속도 (10) 예선 최종 제출 코드 추론 속도 (단위: 시간) 점수 환산
	전문가 심사	40%	1. 데이터 분석 (10) 2. 모델 검증 (10) 3. 모델 알고리즘 (15) 4. 전달력 (5) 오프라인 발표평가를 통한 전문가 심사 (산·학·연 전문가 및 매체) * 학은 AI·SW중심대학 제외 (26년 기준)

※ (예선) 제출물의 추론 속도는 예선 평가 규칙에 따라 본 대회가 제시한 기준을 충족해야 하며(예선 시작일 공개), 기준 충족 시에만 리더보드에 반영되고, 예선 평가는 해당 제출물의 성능 점수를 기준으로 진행됨

※ (본선) 추론 속도(10%)는 예선 제출 모델의 실제 실행 시간을 기준으로 정량화된 점수를 환산하여 반영함

※ 동점자 처리 기준 : (예선) 기존 데이터 리더보드 순위 산정 방식을 따름 (해당 점수를 먼저 기록한 팀이 높은 순위) (본선) 전문가 심사 항목 중 배점 높은 평가 항목이 고득점인 팀 순

## □ 시상내역

	훈격	SW부문	AI부문	합계	상금(만원)
대상	과학기술정보통신부장관상	1	1	2	각 300
최우수상	정보통신기획평가원장상	2	2	4	각 150
우수상	AI·SW중심대학협의회회장상	3	3	6	각 100
후원기업상	카카오	1	1	2	각 50
	한글과컴퓨터	1	1	2	각 50
	팀스파르타	1	1	2	각 50
	그랩	1	1	2	각 50
	포티투마루	1	1	2	각 50
	딥노이드	1	1	2	각 50
	인기상	-	2	2	4
합계				28	2,440

※ (후원기업상) 그랩, 포티투마루 - 입상자 채용 연계 서류전형 면제

※ (인기상) 본선 당일 포스터 세션 진행 후 투표를 통해 시상 예정 (부문별 2점, 각 10만원)

## 참고2

## 대회 규칙

### <공통 사항 >

- 참가 접수 마감 이후 팀명 변경 불가
- 부문별로 기한 내에 각 제출자료를 제출해야 함 \* 각 제출자료 : [참고 3, 4]를 참고
- 타 대회 입상작을 산출물로 제출할 수 없음
- 대회 시작 후 미참여일 경우 참가확인서 발급이 불가하며, 중도 미참여 방지를 위해 향후 협의회에서 주관하는 행사 참여가 불가함 \* 미참여 기준 : 아래 부문별 표 '4번 항목' 내용 참고

### □ SW부문

No	구분	내용
1	개발 언어	- 제한 없음
2	외부 데이터 사용	- 법적으로 접근 가능하고 사용에 제한이 없는 데이터를 활용해야 함 - 해당 데이터의 저작권, 개인정보보호법, 기타 관련 법규 준수해야 함 - 모든 외부 자원에 대해 명확하게 기록하고 제출 작업물에 출처 명시해야 함 - 최종 제출물은 외부 자원을 사용하더라도 독창적인 작업이어야 하며, 단순한 복제나 직접적인 재사용은 불가
3	AI 모델 · API 허용 범위	- 유료 또는 무료 AI 모델과 API 사용할 수 있음 - 참가자는 해당 서비스의 사용 조건 및 라이선스 준수하며, 필요한 경우 비용을 지불해야 함
4	미참여 기준	- 아이디어 기획서를 기한 내 업로드 하지 않는 경우 본 대회 미참여로 간주함
5	유의사항	- 본 경진대회는 참가팀의 부정행위를 금지하고 있음. 부정행위가 발견되는 경우, 해당팀에 대해 평가가 진행되지 않음
6	대회 규칙 페이지	- <a href="https://dacon.io/competitions/official/236693/overview/rules">https://dacon.io/competitions/official/236693/overview/rules</a>
7	타 대회 입상작 기준 (기 입상작)	- 타 대회에서 입상한 작품은 본 대회의 산출물로 제출할 수 없음 - 다만, 최종 산출물 제출 마감일(2026. 7. 15.(수) 10:00) 기준으로 타 대회 입상 사실이 없는 경우, 해당 작품은 정상적으로 출품 및 예선 심사 대상에 포함됨 - 최종 산출물 제출 마감일 이후 발생한 타 대회 입상 여부는 본 대회의 심사, 본선 진출 및 최종 수상 결과에 영향을 미치지 않음 - 참가자는 출품 작품의 타 대회 입상 여부에 대한 책임을 가지며, 관련 사실이 확인될 경우 주관기관의 판단에 따라 조치 될 수 있음

## □ 시부문

No	구분	내용
1	사용 가능 언어	- Python
2	외부 데이터	- 추후 공개
3	API·사전 학습 모델 허용 범위	- 추후 공개
4	미참여 기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (예선 제출물 미제출) 모델 파일 및 추론 코드(ZIP)를 단 한 번도 제출하지 않은 경우, 본 대회 미참여로 간주함</li> <li>- (제출물 요건 미충족) 모델 파일 및 추론 코드(ZIP)가 제출물 요건을 충족하지 못해 리더보드에 단 한 번도 반영되지 않은 경우, 본 대회 미참여로 간주함</li> <li>※ 예: 리더보드 제출 형식 미준수, 추론 속도 기준 미충족 등</li> </ul>
5	유의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 경진대회는 참가팀의 부정행위를 금지하고 있음. 부정행위가 발견되는 경우, 해당팀에 대해 평가가 진행되지 않음</li> <li>- 1일 최대 제출 횟수 : 10회</li> <li>- 모든 '.zip' 형식의 제출 파일은 10GB를 넘지 않아야 함</li> <li>- 검증 과정에서 모델 학습과 추론에서 규칙 위반 사항 확인 시 수상 후보에서 제외됨</li> <li>- 모든 학습, 추론의 과정, 추론의 결과물들은 정상적인 코드를 바탕으로 이루어져야 하며, 비정상적인 방법으로 얻은 제출물들은 적발 시 규칙 위반에 해당됨</li> <li>- 예선 순위는 Public 리더보드에 반영된 순위/점수로 선정됨</li> <li>- 대회 직후 공개되는 Public 랭킹은 최종 순위가 아니며 코드 검증 및 본선 평가 후 수상자가 결정됨</li> <li>- 본 대회 예선은 submit.zip 파일을 제출하는 방식의 '코드 제출 대회'로 진행됨 [<a href="#">기본 가이드 문서</a>]</li> <li>- 자세한 사항은 [<a href="#">링크</a>] 를 참고</li> </ul>
6	대회 규칙 페이지	- <a href="https://dacon.io/competitions/official/236694/overview/rules">https://dacon.io/competitions/official/236694/overview/rules</a>

### 참고3

## [SW부문] 심사 방법 상세 (제출자료 및 심사기준)

#### ◇ 심사방법

SW부문		AI부문	
예선	본선	예선	본선
투표 (전문가 및 참가자)	전문가 심사 (SW부문)	Private 리더보드 (자동집계)	전문가 심사 (AI부문)

※ (전문가) 산·학·연 전문가로 학은 AI·SW중심대학 제외(26년 기준)

※ (본선) 부문별 각 12팀 본선 진출

#### □ 제출자료 (SW부문)

구분	대상	제출자료	제출기한
예선	참가팀 전체	(필수) ① 아이디어 기획서	~ 7. 7. (화) 오전 10시
		② 최종 산출물 (PDF)	~ 7. 15.(수) 오전 10시
		(선택) - 시연영상 또는 데모버전 등	~ 7. 15.(수) 오전 10시
본선	본선 진출팀	(필수) ① 전체 코드 파일 (ZIP) *github 링크로 대체	~ 7. 20.(월) 오전 10시
		② 데모 버전 * 상세 대회 페이지 > 규칙 참고	
		③ 발표 자료 (PDF)	~ 7. 30.(목) 오전 10시
		④ 포스터 세션 자료 (양식, 1장) * 심사에 포함되지 않음	
(선택) - 시연영상 등	~ 7. 20.(월) 오전 10시		

※ (예선) ① 아이디어 기획서를 기한 내 업로드 하지 않는 경우 본 대회 미참여로 간주함

※ (예선) ② 최종 산출물을 기한 내 제출하지 않는 경우, ① 아이디어 기획서로 투표(예선 평가) 진행

※ 본선 진출팀 필수 제출자료는(①~③) 본선 진출 후보팀까지 제출 요청할 수 있음

#### □ 심사기준 (SW부문)

구분	반영율	심사항목 (배점)	심사방법
예선	투표점수 100%	1. 전문가 투표 (70) 2. 참가자 투표 (30)	자동 집계
본선	전문가 심사 100%	1. 창의성 (30) 2. 구현 완성도 (25) 3. 사용자 편의성 (20) 4. 주제 적합성 (15) 5. 작품 사용 가능성 (10)	오프라인 발표평가를 통한 전문가 심사 (산·학·연 전문가) * 학은 AI·SW중심대학 제외(26년 기준)

※ 동점자 처리 기준 : (예선) ① 심사위원 득표수가 많은 팀 ② 팀에게 부여된 투표권 5개 중 사용하지 않은 투표수가 적을수록 우선순위 ③ 기획서 업로드 시간 빠를수록 우선순위 (본선) 전문가 심사 항목 중 배점 높은 평가 항목이 고득점인 팀 순

## 참고4

## [AI부문] 심사 방법 상세 (제출자료 및 심사기준)

### ◇ 심사방법

SW부문		AI부문	
예선	본선	예선	본선
투표 (전문가 및 참가자)	전문가 심사 (SW부문)	Private 리더보드 (자동집계)	전문가 심사 (AI부문)

※ (전문가) 산·학·연 전문가로 학은 AI·SW중심대학 제외(26년 기준)

※ (본선) 부문별 각 12팀 본선 진출

### □ 제출자료 (AI부문)

구분	대상	제출자료	제출기한
예선	참가팀 전체	(필수) ① 모델 파일 및 추론 코드 (ZIP)	~ 7. 15.(수) 오전 10시
본선	본선 진출팀	(필수) ① 코드 * 상세 대회 페이지 > 규칙 참고	~ 7. 20.(월) 오전 10시
		② 발표자료 (PDF)	~ 7. 30.(목) 오전 10시
		③ 포스터 세션 자료 (양식, 1장) * 심사에 포함되지 않음	

※ (예선) 단 한 번도 ① 모델 파일 및 추론 코드(ZIP)을 제출하지 않은 경우나 정상적인 제출이 이루어지지 않은 경우(리더보드 미표기, 추론 속도 기준 미충족 시 제출 불가 포함), 본 대회 미참여로 간주함

※ 본선 진출팀 필수 제출자료는(①~②) 본선 진출 후보팀까지 제출 요청할 수 있음

### □ 심사기준 (AI부문)

구분	반영율	심사항목 (배점)	심사방법	
예선	Private 리더보드 점수	100%	모델 성능 (100)	자동 집계
본선	추론 속도	10%	추론 속도 (10)	예선 최종 제출 코드 추론 속도 (단위: 시간) 점수 환산
	Private 리더보드 점수	50%	모델 성능 (50)	예선 Private 결과 점수 환산
	전문가 심사	40%	1. 데이터 분석 (10)	오프라인 발표평가를 통한 전문가 심사(산·학·연 전문가 및 대학원 * 학은 AI·SW중심대학 제외(26년 기준))
			2. 모델 검증 (10)	
		3. 모델 알고리즘 (15)		
		4. 전달력 (5)		

※ (예선) 제출물의 추론 속도는 예선 평가 규칙에 따라 본 대회가 제시한 기준을 충족해야 하며(예선 시작일 공개), 기준 충족 시에만 리더보드에 반영되고, 예선 평가는 해당 제출물의 성능 점수를 기준으로 진행됨

※ (본선) 추론 속도(10%)는 예선 제출 모델의 실제 실행 시간을 기준으로 정량화된 점수를 환산하여 반영함

※ 동점자 처리 기준 : (예선) 기존 데이터 리더보드 순위 산정 방식을 따름 (해당 점수를 먼저 기록한 팀이 높은 순위) (본선) 전문가 심사 항목 중 배점 높은 평가 항목이 고득점인 팀 순

**참고5****참가 접수(구글폼) 문항**

No	구분	No	문항	비고
1	응답자 정보	① 대학명 ② 사업단 응답자 정보 (성함 / 직함 / 전화번호 / 휴대전화번호 / 이메일)		-
2	참가팀 수	- (부문별) 참가팀 수		-(SW) 대학당 1팀 -(A) 대학당 1~7팀
3	팀 정보	① 팀명 ② 팀명 한글 표기 ③ 팀 인원		팀당 1개씩 작성
4	팀원 정보	① 역할 (팀장 또는 팀원) ② 이름 ③ 생년월일 ④ 성별 ⑤ 학과 (전공) ⑥ 학적 상태 ⑦ 휴대전화번호 ⑧ 이메일주소 ⑨ 데이콘 계정 휴대폰 인증 여부 (필수)		팀원이 5명일 경우, 5명 정보 모두 기재
5	기타	-	윤리준수서약 및 개인정보, 저작물 수집, 활용 등 동의	필수

**참고6****참가확인서 발급 안내**

- 발급 대상 : 대회 참가자 개인 (예선, 본선)
- 발급 시기 : 본선 종료 후 8. 13.(목) 이후 부터  
\* 데이콘 대회 페이지 및 협의회 홈페이지에 별도 공지 예정
- 발급 사이트 : <https://my-swuniv.kr/my/univlogin/>
- 발급 방법 : 개인 로그인 (성함, 이메일주소 인증) 후 발급 문서 확인

## □ 참가 접수 방법 상세 (순서)

### 1) [교내 참가자 접수] 각 대학에서 참가자 접수 및 선발

- 하단 부문 접수 페이지에서 아주대학교 대표 참가팀(학생) 접수  
(SW부문) <https://uchance.ajou.ac.kr?Be0SVpGSj>  
(AI부문) <https://uchance.ajou.ac.kr?eeXSRorc0>

### 2) [교내 참가자 선발] 아주대학교 대표 참가팀(학생) 선발 결과 안내

- 선발 인원(팀/개인) : 개별 안내 예정
  - ① (SW부문) 대학당 1팀 (팀당 3~5명)
  - ② (AI부문) 대학당 최대 7팀 (팀당 1~5명)
- 선발 학생(팀)은 추후 교내에서 진행하는 특강(교육) 참여가 필수임

### 3) [선발 학생(팀)] (필수) 데이콘 가입 및 인증

- 대학에서 선발된 참가 학생(팀 전원)은 데이콘 홈페이지 가입 및 휴대폰 인증 필수
  - ① 데이콘 홈페이지 접속 (www.dacon.io)
  - ② 아주대학교 구글 계정(@ajou.ac.kr)으로 로그인
  - ③ 마이페이지 > 계정관리 > 휴대폰 인증 (필수)
  - ④ 데이콘 홈페이지에서 휴대폰 인증이 완료된 ‘아주대학교 구글 계정(@ajou.ac.kr)’ 을 대학 담당자(hj8809@ajou.ac.kr)에게 제출
  - ⑤ 데이콘 홈페이지에서 인증받은 ‘휴대폰 번호’ 를 대학 담당자(hj8809@ajou.ac.kr)에게 제출

### 4) [대학 담당자] 본 대회 참가자 접수

- 각 대학 담당자가 참가 접수 구글폼에 응답 (**학생 개별 등록 X**)

### 5) [선발 학생(팀)] 대회 진행

- 참가자는 대회 기간 동안 부문별 대회 페이지(데이콘)에서 대회 예선에 참여
  - \* (데이콘) 참가자 계정은 각 대회 페이지 우측 상단에 [참가 신청 대기] → [참여중]으로 전환 예정임 (대회 1주 전 적용)

## □ 자주 묻는 질문 [FAQ]

### [참가 대상 관련 문의]

#### Q1. 대학원생도 참여 가능한가요?

: 불가합니다. ※ 본 대회 참가접수 기간(5.11.~6.8.) 기준 아주대학교 소속 재학생 및 휴학생만 가능

#### Q2. 외국인 학생도 참여 가능한가요?

: 가능합니다. 단, 본선 발표는 한국어로 진행되므로 참여하게 될 경우 원활한 의사소통이 가능해야 합니다.

### [참가 접수 및 방법 관련 문의]

#### Q3. 데이콘 대회 페이지에 별도로 참가 신청을 해야 하나요?

: 아닙니다. 데이콘 대회 페이지에 별도로 참가 신청을 하실 필요는 없습니다. 참가(선발)학생의 상태는

대회 시작 1주일 전에 [참가 신청 대기] → [참여중] 으로 일괄 변경됩니다.

※ 단, 대회 시작 1주일 전까지 본인의 상태가 참여중으로 변경되지 않을 경우에는 직접 데이콘 ([dacon@dacon.io](mailto:dacon@dacon.io), 070-4102-0545)에 문의해 주시기 바랍니다.

#### [대회 산출물 관련 문의]

Q4. 다른 대회에도 같은 작품을 출품해도 되나요?

: 교내 신청서 접수 마감일(5월 14일) 기준으로 타 경진대회 참가 중이거나 수상 이력이 있는 아이디어(작품)는 제출 불가합니다.

Q5. 출품 이후 타 대회에서 입상하면 어떻게 되나요?

: 최종 산출물 제출 마감일 이후의 입상 여부는 본 대회 결과에 영향을 미치지 않습니다. 따라서 본선 진출 및 최종 수상에도 문제가 없습니다.

#### [안내 및 대회 상세 문의]

Q6. 대회 시작 시 참가 학생에게 별도 안내가 진행되나요?

: 대회 시작 1주 전, 참가 학생의 이메일로 공지 및 안내가 발송됩니다. 참가(선발) 학생들은 수시로 이메일을 확인해 주시기 바랍니다. 또한 이메일 확인이 어려운 경우에는 AI·SW중심대학협의회 홈페이지 또는 각 부문별 대회 페이지를 통해서도 확인하실 수 있습니다.

Q7. 대회 운영 및 문제 관련 세부 사항은 어디서 확인할 수 있나요?

: 대회 문제, 데이터셋 구조, 모델 활용 범위 등 세부 사항은 **대회 시작과 함께 공개될 예정입니다.** 또한, 부문별 세부 규칙 및 제출 기준은 각 부문별 대회 페이지를 통해 확인 가능합니다. **참가팀은 하단의 대회 페이지를 확인해 주시기 바랍니다.**

▶ SW부문: [https://bit.ly/aiswuniv2026\\_sw](https://bit.ly/aiswuniv2026_sw) ▶ AI부문: [https://bit.ly/aiswuniv2026\\_ai](https://bit.ly/aiswuniv2026_ai)

#### [참가확인서 발급 관련 문의]

Q8. 참가확인서는 언제, 어떻게 받을 수 있나요?

: **본선 (8. 11) 종료 후 발급 예정**이며, 증빙서류 발급 사이트를 통해 발급 가능합니다. 발급 가능 시기 및 상세 방법은 **협의회 홈페이지 및 데이콘 대회 페이지를 통해 별도 안내될 예정입니다.**

▶ AI·SW중심대학 홈페이지 > 디지털경진대회 메뉴 : <https://www.swuniv.kr/60>

# 2026 AI·SW중심대학 디지털 경진대회

2026. 7. 1.(수) ~ 8. 11(화)

## ○ 대회주제

### SW부문

라이프스타일 혁신을 위한 AI Agent 기반 SW 개발

참가접수 바로가기

### AI부문

AI Agent 행동(Action) 의사결정 예측 챗린지

참가접수 바로가기

## ○ 참가대상

AI·SW중심대학 학생 (재학생 및 휴학생)

\* 졸업생 접수 불가

## ○ 일시 및 장소

예선 26. 7. 1.(수) ~ 7. 15.(수), 온라인

본선 26. 8. 11.(화), 대한상공회의소

## ○ 행사 일정



## ○ 시상내역




	훈격	SW부문 수상(팀)	AI부문 수상(팀)	합계	상금(만원)
대상	과학기술정보통신부장관상	1	1	2	각 300
최우수상	정보통신기획평가원장상	2	2	4	각 150
우수상	AI·SW중심대학협의회회장상	3	3	6	각 100
후원기업상	카카오	1	1	2	각 50
	한글과컴퓨터	1	1	2	각 50
	팀스파르타	1	1	2	각 50
	그렘	1	1	2	각 50
	포티투마루	1	1	2	각 50
	딥노이드	1	1	2	각 50
인기상	-	2	2	4	각 10
	합계			28	2,440

\* (후원기업상) 그렘, 포티투마루 - 입상자 채용 연계 서류전형 면제

\* (인기상) 본선 당일 포스터 세션 진행 후 투표를 통해 시상 예정 (부문별 2점, 각 10만원)

## ○ 문의사항

- 접수 및 대회 규칙 / 운영 전반 | 데이콘 | dacon@dacon.io, 070-4102-0545
- 행정 문의 (참가확인서 등) | 협의회 사무국 | gosy@swuniv.kr, 02-2078-2902

주 최 |  과학기술정보통신부  정보통신기획평가원 주 관 |  AI·SW 중심대학협의회

후 원 | kakao HANCOM TEAM SPARTA grepp. 42MARU [DEEP NOID]