공고 제2026-35호

2026년 제8회 K-디지털 트레이닝 해커톤 개최 안내

고용노동부 K-디지털 트레이닝 훈련 참여자 간 발전적인 경합의 장(場)으로서 『제8회 K-디지털 트레이닝 해커톤 대회』를 다음과 같이 개최함을 알립니다.

2026년 6월 17일

한국기술교육대학교 직업능력심사평가원장

1 대회 개요

1 개최 목적

□ K-디지털 트레이닝 훈련생 대상으로 **첨단·디지털 신기술을 활용한 신규 앱 등을 개발**할 수 있는 해커톤 대회 개최

○ K-디지털 트레이닝을 통해 쌓은 역량을 발휘할 수 있는 **프로젝트 실습의 장(場) 제공** 및 **훈련생의 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

□ **주최:** 고용노동부

□ **주관:** 한국기술교육대학교 직업능력심사평가원

3 대회 주제

□ **AI와 함께, 인간의 가능성을 확장하다 ※ 지정/자유과제 택1**

❶ 지정과제: AI 전환 시대, 인간의 역량을 확장하는 디지털 서비스 개발

❷ 자유과제: 첨단·디지털 기술을 활용한 창의적 서비스 개발

4 시상 내역

□ **시상 규모:** 총 30팀, 6,080만 원

부문	상장명	상훈	선정 규모	상금 규모
부문1 (지정 과제)	부문 1(지정 과제) 소계		총 15팀	총 3,290만 원
	대상	국무총리상	1팀	1,000만 원
	최우수상	고용노동부 장관상	1팀	500만 원
	우수상	고용노동부 장관상	4팀	각 300만 원
	장려상	고용노동부 장관상	4팀	각 100만 원
	기술혁신상	한국기술교육대학교 총장상	2팀	각 50만 원
	아이디어상	직업능력심사평가원 원장상	3팀	각 30만 원
부문2 (자유 과제)	부문 2(자유 과제) 소계		총 15팀	총 2,790만 원
	최우수상	고용노동부 장관상	2팀	각 500만 원
	우수상	고용노동부 장관상	4팀	각 300만 원
	장려상	고용노동부 장관상	4팀	각 100만 원
	기술혁신상	한국기술교육대학교 총장상	2팀	각 50만 원
	아이디어상	직업능력심사평가원 원장상	3팀	각 30만 원

※ 시상에 적합한 참가팀이 없는 경우, 선정하지 않거나 시상 규모를 조정할 수 있음

□ **선정 방법**

○ **대상~장려상:** 본선 결과에 따라 순위별 선정

○ **기술혁신상, 아이디어상:** 예선 결과에 따라 선정(본선 미진출)

※ 시상 규모 조정 등 진행 상황에 따라 선정 방법이 변경될 수 있음

5 추진 일정

구분	일정	세부 내용
참가 신청	6. 22.(월) 13:00 ~ 7. 10.(금) 13:00	▸ 해커톤 누리집을 통해 온라인 접수 ▸ 팀원 명단 및 아이디어 기획서 등 제출
예선 참가팀 발표	7. 22.(수)	▸ 예선 참가팀 명단 발표
온라인 오리엔테이션	7. 24.(금)	▸ 참가자 전원 오리엔테이션 참가 ※ 접속 링크와 일시는 추후 공지
온라인 예선 및 팀별 멘토링	7. 27.(월) ~ 8. 6.(목)	▸ 온라인 예선 진행 ▸ 팀별 온라인 멘토링 제공
예선심사 과제 제출	~ 8. 10.(월) 13:00	▸ 멘토링을 통해 발전시킨 아이디어 기획서 제출
예선심사 결과 발표	8. 21.(금)	▸ 본선 참가팀 명단 발표
본선 개최	9월 초 예정 (2일간)	▸ **[1일차]** - 전문가 현장 멘토링 진행 - 팀별 프로토타입 완성 및 결과물 제출 ▸ **[2일차]** - 팀별 최종 결과물 발표 및 시연 - 심사단 질의응답 및 현장 심사 ※ 세부 일정과 장소는 추후 공지
시상식 개최	9월 초~중순 예정 (1일간)	▸ 대회 완주 축하 행사 ▸ 최종 순위 발표 및 시상 ▸ 귀빈 축사 등 ※ 세부 일정과 장소는 추후 공지

※ 상기 일정 및 내용은 진행 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

2 주요 내용

1 접수 기간 및 대상

□ **접수 기간: 2026. 6. 22.(월), 13:00 ~ 7. 10.(금), 13:00까지**

□ **접수 대상:** 접수 마감일 기준 K-디지털 트레이닝 훈련에 참여 중이거나 수료한 훈련생으로 구성된 팀(팀당 3명~6명)

○ 2021년~2025년 K-디지털 트레이닝 해커톤 대회 수상자는 참가 불가

○ 본 대회에서 구성한 팀원과 대회 기간 도출한 아이디어로만 참여 가능

※ 참가자 유의 사항

아래에 해당 시 참가자(팀)에게 불이익이 있을 수 있으며, 이에 대한 모든 책임은 참가자에게 있습니다.

- 상용 중인 서비스거나 타 대회 수상작과 유사하여 저작권 분쟁의 소지가 있는 경우
- 타 대회에 접수된 기획안(아이디어)과 본 대회에 접수된 건이 동일·유사하여 아이디어의 귀속에 관한 분쟁이 발생할(확인될) 경우

2 신청 방법

□ **KDT 훈련 참여 증빙**

○ 참가 신청 전, KDT 해커톤 접수 페이지 회원가입 시 'K-디지털 트레이닝 훈련 참여 이력' 증빙 필요

○ 훈련생의 경우, HRD-Net '상세 출결 현황' 화면 캡쳐 후 업로드

※ 경로: HRD-Net(모바일/웹) > 마이페이지 > 직업훈련관리 > 직업훈련이력 > K-디지털 트레이닝 '훈련과정명' – '출석보기' 탭으로 이동 > '훈련과정 상세출결현황' 화면 캡쳐

○ 수료생의 경우, '수료증' 또는 '훈련이력 확인원' 업로드

※ 경로: HRD-Net(웹) > 마이페이지 > 직업훈련관리 > 직업훈련이력 > K-디지털 트레이닝 '훈련과정명' 선택 – '훈련이력 확인원 출력' 클릭

□ 신청 방법

○ 직업능력심사평가원 누리집(www.ksqa.or.kr) 내 '주요사업 > KDT 해커톤' 페이지에서 팀 구성과 필수 제출 서류 작성 완료한 후 기한 내 제출

○ 우편(이메일 포함) 및 방문 제출 불가

※ 신청 절차 상세 내용은 [별첨3] 참조

www.ksqa.or.kr → 주요사업 → KDT 해커톤 → 회원가입 및 로그인 → 대회접수 → 팀 생성&참가[(팀장)팀 생성 및 등록, (팀원)팀 신청] → 팀 관리&제출[(팀장)팀원 등록(승인/반려), 제출 서류 작성 및 업로드 → (팀장)최종 신청]

□ 제출 서류

○ 아래 **필수 제출 서류를 누락하여 신청**하거나 **팀을 등록하기만 하고 최종 신청을 하지 않는 경우, 미신청으로 간주**하여 대회 참가 불가

○ 모든 서류에는 **해당자 본인 자필 서명 후 스캔본** 제출 必

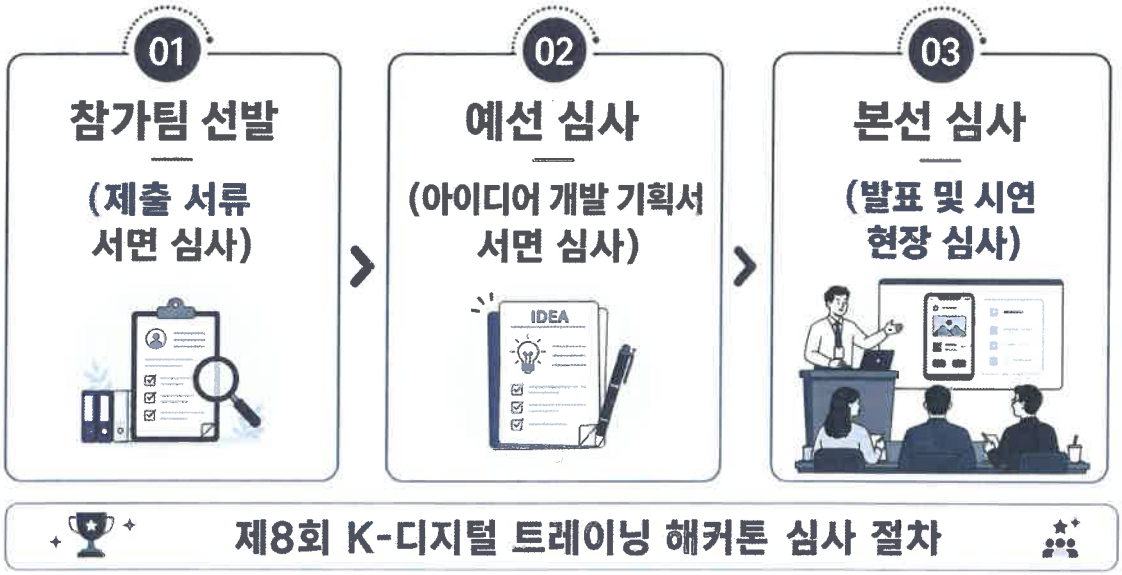
필수 제출 서류 목록*	비고
1 참가신청서 1부	팀장 자필 서명 필수
2 아이디어 개발 기획서 1부 ※ 정해진 분량 초과 시 참가팀 선정 제외	사진 및 표 등 포함 총 5페이지 이내로 작성
3 참가 서약서 1부	팀 전원 자필 서명 필수

* 제출 서류 양식 파일은 [별첨1] 참조

※ 제출 유의 사항

- 각 파일명은 '1. 참가신청서_팀명.pdf' 형식으로 작성 요망
- 최종 제출 시 1~3 파일 압축하여 '팀명.zip'으로 제출(업로드)

3 심사 방식



□ 참가팀 선발

○ 전체 참가 신청팀이 60팀을 초과할 경우, 해커톤 접수 시 제출한 서류의 적정성을 서면 심사하여 예선 참가 60팀 선발

□ 예선: 온라인 멘토링 후 서면 심사

○ 참가팀별 온라인 멘토링을 거쳐 보완된 아이디어 개발 기획서를 심사단이 서면 심사하여 **본선 진출팀 및 기술혁신상/아이디어상 수상팀(본선 미진출) 확정**

□ 본선: 오프라인 멘토링 후 발표 및 현장 심사

○ (1일차) 예선 통과한 기획서를 바탕으로 특정 장소에서 일정 시간 내 오프라인 멘토링과 함께 프로토타입 완성 및 제출

○ (2일차) 팀별 시연 및 발표, 심사단 질의응답을 바탕으로 현장 심사

※ 본선 심사 기준은 추후 본선 진출팀 확정 후 별도 안내

※ 최종 순위는 별도의 시상식·완주 축하 행사에서 발표 및 시상할 예정

3 기타 안내 사항

1 유의 사항

□ KDT 훈련 참여 이력 확인 불가 시 대회 참가가 제한될 수 있음

□ 제출 자료의 정해진 분량 초과 시 불이익받을 수 있음

□ 참가신청서 접수 시 PDF 파일로 등록

□ 제출 서류 및 기재 사항 누락, 제출 방법 중 하나라도 미이행 시 실격 처리될 수 있음

□ 접수 현황, 심사 내용 및 심사 점수 등은 공개하지 않음

□ 선정 결과는 개별 통보(e-mail 및 문자 발송) 및 공지사항 안내 예정

□ 심사 점수는 심사위원의 최저 및 최고점수 제외 후 산술평균하여 산출

○ 산술평균한 결과 소수점 이하의 숫자가 있는 경우에 소수점 셋째 자리에서 반올림

○ 동점팀 발생 시, 심사위원 최저 및 최고점수를 제외하기 전 총점의 고득점순으로 선정

□ 아이디어 분야(키워드)는 접수 이후 변경 불가, 아이디어 개발 기획서 및 개발 내용은 대회 기간 동안 변경 가능

□ 연락 두절 등으로 인한 심사 불참 책임은 참가자(팀)에 있음

□ 참가자(팀)은 본 대회 기간 동안 전체 팀원 필수 참석을 원칙으로 하며, 사전 고지하지 않은 불참석 시에는 중도탈락 될 수 있음

□ 최초 참여 인원 중 포기자 발생 시 인원 충원은 원칙적으로 불허함

※ 단, 최소 참여 인원 기준(3인) 미달 등 불가피한 사유가 인정되는 경우에 한해 예선 결과 발표 전까지 충원 허용할 수 있음

□ 해커톤에 출품된 응모작의 저작권은 참가자에게 있으나 제출된 서류는 일체 미반환함

□ 응모작의 저작권 관련 분쟁 발생 시 그 책임은 모두 참가자에게 있음

□ 아래의 경우 대회 참여가 중단되거나 선발이 취소될 수 있으며, 수상 확정 이후라도 선정 취소되어 상장 및 상금 반환을 요청할 수 있음

○ 타 경진대회, 공모전 등에서 이미 채택된 아이디어인 경우

○ 본 대회 수상 발표 및 시상 전 동일·유사한 아이디어로 타 대회 참가하여 채택되는 경우

○ 이미 공개된 사업 및 기술, 타인의 저작권을 침해하거나 기타 부정한 방법으로 참여한 경우

※ 취소가 확정된 참여·선발·수상 실적을 경력·입사 지원 등에 활용하는 경우 관련 규정에 따라 처벌받을 수 있음

□ 수상자(팀)는 직업능력심사평가원의 홍보, 보안서약 등의 요청에 적극 동의해야 함. 수상작에 한해 주최 및 주관기관은 홍보 및 사업화 등의 목적으로 자료를 발표, 게시, 전시할 수 있음

□ PC 등 기타 장비는 지원하지 않음

□ 위 일정 및 내용은 주최·주관 기관의 사정에 따라 일부 변경될 수 있음

□ 제세공과금은 당첨자 본인 부담으로 추후 개별 안내 예정

2 문의처

□ K-디지털 트레이닝 해커톤 운영사무국

구분	문의처 정보
카카오 채널	@K-디지털 트레이닝 해커톤(http://pf.kakao.com/_ebJgG)
유선 전화	070-4618-2585 ※ 평일 10:00~17:00 운영(점심시간 11:40~12:40 제외)
전자우편	office1170@naver.com

참고 심사 기준

□ 선발심사 항목 및 세부 기준

심사항목	배점	세부 기준
기본 요건	적/부	• 팀 구성원 모두 K-디지털 트레이닝 훈련에 참여 중이거나 참여한 이력이 확인되는가? ※ KDT해커톤 접수페이지 회원가입 시 입력한 정보 기준으로 검증 예정 • 팀 인원은 3명~6명으로 구성되어 있는가? • 팀 구성원 중, 이전 대회 수상자는 없는가?
적합성	30점	• 기획한 아이디어는 대회 주제와 관련이 있는가? ※ 신청서에 제시한 관련 근거 자료를 중심으로 검토 예정
구현 가능성	30점	• 개발 계획(방법, 업무 분담, 일정 등)이 체계적으로 수립되어 있는가? • 계획한 내용은 대회 기간 내에 실현 가능한가?
활용성	20점	• 사회적으로 활용도가 높을 것인가?
중요성	20점	• 기획한 아이디어가 사회적으로 중요한가?

□ 예선심사 항목 및 세부 기준

심사항목	배점	세부 기준
참신성	30점	• 최신성 있는 기술을 활용하고 있는가? • 제안한 아이디어와 기획 의도가 매력적인가?
구현 가능성	30점	• 개발 계획(방법, 업무 분담, 일정 등)에 맞게 추진되고 있는가? • 기획한 아이디어가 기술적으로 정교화되고 있는가?
현장 실효성	30점	• 관련 산업계 현장에 즉시 활용할 수 있는가? • 특정 사례를 넘어 대중적으로 적용 및 확장이 가능한가?
보안성	10점	• 개인정보를 침해할 소지가 없는가? • 시스템 오류 발생에 관한 대비 및 복구 기능을 마련하고 있는가?

※ 본선 심사 기준은 추후 본선 진출팀 대상으로 별도 안내 예정