

# 2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤 운영 요강

2025. 5.

**kisia** 한국정보보호산업협회

## ◆ 목 차 ◆

I. 대회 개요 .....	3
II. 대회 운영 .....	4
III. 대회 규정 .....	5

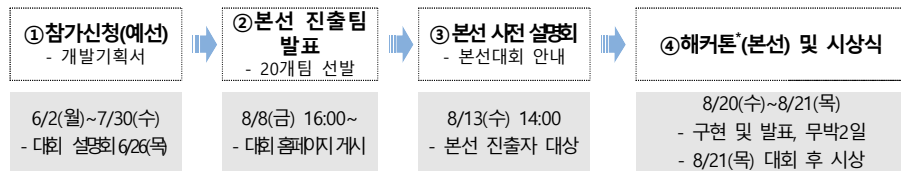
## I

## 대회 개요

## □ 대회개요

- (대회명) 2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤
- (주제) AI를 활용한 보안 서비스 개발
- (주최/주관) 과학기술정보통신부 / 한국정보보호산업협회
- (참가대상) 정보보호 개발에 관심이 있는 전국 대학(원)생 및 휴학생  
※ 예선심사를 통해 본선 20개팀(1팀당 최대 4명) 선정 예정

## □ 대회 운영



\* 해커톤: 마라톤을 하는 듯 짧은 시간에 쉬지 않고 아이디어와 기획, 프로그래밍, 제작과정을 거쳐 프로토타입을 만들어내는 대회

※ 대회 설명회('25. 6. 26.(목) 14:00 ~ 15:00, 줌을 통해 실시간 중계

구분	예선	해커톤(본선)
대회 방식	· 개발 기획서 제출	· 해커톤 무박 2일
대회 규모	· 팀별 최대 4인	· 예선 대회를 통과한 20팀 이내
심사 내용	· 개발 기획서 심사	· 결과보고 작성(ppt) 및 발표, 시연 진행, 제출코드 검증 · 결과보고 필수 작성 항목 안내
심사 기준	· 창의성, 적합성, 완성도	· 구현성 · 완성도 · 주제적합성 · 현장미션
시상 및 상금	· 총 4점(최우수상 1점, 우수상 1점, 장려상 1점, 아이디어상 1점), 총 상금 1,100만원 상당	

## II

## 대회 운영

## ① 참가 신청(예선)

- 참가대상 : 정보보호 개발에 관심이 있는 전국 대학(원)생 및 휴학생  
※ 일반대학(4년제), 전문대학(2~3년제), 사이버대학 포함, 1인~4인 이내 팀구성
- 신청기간 : '25. 6. 2.(월) ~ 7. 30.(수) 18:00까지
- 신청방법 : 개발기획서를 작성, pdf로 변환하여 해커톤 홈페이지(<https://kisia.infosecdev.kr>) 구글 신청폼을 통해 접수  
- 파일명: 2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤\_개발기획서\_팀명.pdf

## ② 대회 설명회

구분	내 용
일시	· 6. 26.(수) 14:00 ~ 15:00, 온라인
장소	· zoom을 통해 실시간 중계(질의응답 가능)
주요내용	○ 대회 신청방법, 신청절차, 유의사항 등 대회 참여 필요한 사항 ○ 대회 운영규칙, 평가방법 등 안내 및 질의응답

## ③ 예선 심사발표

- 개발기획서를 심사하여 해커톤 참가자 20개팀 선발
- '25. 8. 8.(금) 16시 이후, 대회 홈페이지 및 개별 안내 예정

## ④ 본선 사전설명회

※ 본선 경연환경 안내 및 유의사항 등 진행될 예정, 팀원 중 최소 1인은 참석 필수

구분	내 용
일시	○ 8. 13.(수) 14:00~16:00, 온라인
장소	○ 본선대회 소통채널인 디스코드를 통해 실시간 중계(질의응답 가능)
주요내용	○ 본선 경연 안내(멘토링 진행 방식, 주요일정, 발표 진행 방식 등) ○ 본선대회 경연장 환경 안내 및 유의사항 전달(외출, 안전관리 등)

## ⑤ 해커톤(본선)

- 참가대상 : 예선을 통과한 20개 내외 팀
- 해커톤 일시 : '25. 8. 20.(수) ~ 8. 21.(목)
- 대회 장소 : 서울 중구 장충단로 247, 굿모닝시팅 8층 스페이스웨어 에비뉴홀
- 준비물 목록 : 개발환경 구성이 완료된 개인PC 및 본인 신분증
  - ※ 신분증은 참가자 확인이 가능한 학생증, 주민등록증, 운전면허증 등을 포함하며 해커톤 현장 입장시 등록데스크에서 통해 본인 확인예정
- 대회 방식 : 무박 2일간 개발기획서에 기반한 개발 구현 결과를 발표 및 시연 후 평가를 통해 최종 수상자 선정
  - ※ 사전 준비 가능, 현장 미션을 반영한 최종 개발물 제출
- 해커톤 심사 : 2일간 개발한 개발물 발표 및 시연을 통해 평가
- 수상자 선출 : 해커톤 대회 참가팀 중 점수 순위에 따라 최우수상(1점), 우수상(1점), 장려상(2점), 아이디어상(1점) 선정
- 수상자 통보 : 해커톤 당일 발표

## ⑥ 시상식

- 해커톤 발표경연 후 시상식 개최

## □ 시상 내역

- 시상 / 상금 : 총 5점, 총 1,100만원 상당

구분	시상	팀	상훈	제품 상용화 지원금
1	최우수상	1팀	과학기술정보통신부 장관상	5,000,000원
2	우수상	1팀	한국정보보호산업협회장상	3,000,000원
3	장려상	2팀		각 1,000,000원
4	아이디어상	1팀		1,000,000원

※ 단, 기준에 미달하는 경우, 시상내역별 수상자가 없을 수 있음

## □ 주요 일정

일 정	내 용	비 고
6. 2.(월) 10시 ~ 7. 30.(수), 18시	예선 접수	· 온라인 · 개발기획서
6. 26.(목), 14시	설명회	· 온라인 · 본 대회에 관심 있는 누구나 참여 가능
8. 8.(금) 16시 이후	예선 발표	· 해커톤 진출 20여개팀 선발
8. 13.(수) 14시 ~ 16시	본선 사전설명회	· 온라인 · 본선 진행방식 안내 등 · 주의사항 안내를 위해 팀별 최소 1인 참여 필수
8. 20.(수) ~ 8. 21.(목)	해커톤 본선	· 오프라인(서울) · 개별노트북 지참
	발표심사 및 시상	· 5점 시상, 총 상금 1,100만원

※ 행사 주요내용은 사정에 따라 변경될 수 있으며, 변경 시 대회 홈페이지 및 개별안내를 통해 공지

## □ 문의처

- 경진대회 운영사무국([infosecdev@cmcom.kr](mailto:infosecdev@cmcom.kr) / 070-4849-2062)

## □ 예선 탈락(결격) 사유

- 참가신청서 내 일부 내역이 누락된 팀
- 참가신청 서류 목록의 전부 또는 일부가 누락된 팀
- 참가팀 전부 또는 일부 인원이 참가 자격에 해당되지 않는 경우
- 참가신청 서류를 허위로 작성하여 제출하는 경우 참가자격 박탈, 시상회수 등 관련규정에 따라 조치될 수 있음

## □ 예선 탈락(결격) 사유

- 예선 심사기준 : 창의성 + 적합성 + 완성도
  - 동점자 발생시 완성도 점수 > 창의성 점수 > 적합성 점수 순으로 우선순위 부여
- 본선 심사기준 : 구현성 + 완성도 + 적합성 + 현장미션
  - 동점자 발생시 구현성 점수 > 완성도 점수 > 적합성 점수 > 현장미션 점수 순으로 우선순위 부여

## □ 유의 사항

- 여기서 참가자란 참가한 팀, 팀 전원, 팀 內 개별 팀원 등을 포함함
- 참가자가 제안한 아이디어는 타사 또는 타기관에 제안이력이 없어야 하며, 참가자가 직접 창안하거나 전적인 권리를 갖고 있어야 함
- 참가자가 제출한 아이디어 및 수상작에 대한 제3자의 저작권, 특허권, 초상권 등의 지적재산권 및 정보의 무단 사용 등으로 발생할 수 있는 법적문제에 대한 책임은 응모자 및 수상자에게 있으며, 문제 발생 시 수상 취소 및 상금 환수 조치함
- 본 사업 심사와 관련된 사항은 한국정보보호산업협회의 고유권한이며

심사 세부내용 등 관련 자료는 공개하지 않음

※ 주요 평가기준만 공개하며, 평가 세부항목 및 평가결과는 공개하지 않음

- 아래의 경우 수상 이후라도 수상취소 및 상금회수를 조치하며 발생할 수 있는 모든 민·형사상의 책임은 본인에게 있음
  - 자신이 속한 조직 등의 사업 아이디어 및 사업 중이거나 사업화를 위해 준비 중인 아이디어로 공모한 경우
  - 타 경진대회, 공모전 등에서 이미 채택된 아이디어인 경우
  - 참가신청서 등 제출 서류를 사실과 다르게 허위로 작성한 경우
  - 참가자격이 없는 자가 대회에 참가한 경우
  - 타 경진대회 수상작, 대리작 및 타인의 저작물을 도용한 경우
- 해커톤에서 만든 창작물에 대한 저작권은 참가자에게 있으며, KISIA는 참가자와 협의를 통해 제3자에게 공개하거나 공유가 가능함
- ※ KISIA는 수상작에 한하여 수상자와 협의하여 간행물 및 보도자료를 배포할 수 있음
- 제출한 경진대회 관련 서류는 선정 여부를 불문하고 반환하지 않음
- 접수 결과 등에 따라 시상 규모는 변경될 수 있음
- 상금 지급 시 소득세 8.8퍼센트를 제외하고 지급
- 개인이 아닌 팀으로 참가하여 수상할 경우, 상금은 대표자에게 지급되며 상금의 분배와 관련된 사항은 참가자 상호간 협의에 따라 결정할 사항으로 과학기술정보통신부와 한국정보보호산업협회는 이에 관여하지 않음

< 신청서 작성 및 제출 시 유의사항 >

1. 첨부된 **"2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤 운영요강"**을 반드시 확인해 주시기 바랍니다. 신청서 제출은 본 경진대회에 대한 안내사항에 대해 이해한 것으로 간주합니다.
2. 경진대회 참여 희망자는 대회 참가 신청 시 서약서와 동의서에 '동의'를 해주셔야 대회 참가가 가능합니다.
  - ① 2025 제3회 KISIA 정보보호 해커톤 참가서약서
  - ② 2025 제3회 KISIA 정보보호 해커톤 정보 수집 · 이용 · 제공 동의서
3. 참가자가 작성한 신청서 내용에 대해서 접수마감일 이후에는 변경할 수 없습니다.
4. 제출마감일인 2025년 7월 30일 18시까지 대회 홈페이지(<https://kisia.infosecdev.kr>)내 연동된 구글폼을 통해 온라인 제출해 주시기 바랍니다.

**붙임 1** 참가자 서약서

☐ 추진목적 참가 서약서(신청페이지 삽입)

상기 본인은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국정보보호산업협회가 주관하는 '2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤'에 참가신청을 함에 있어 팀을 대표하여 다음의 사항을 서약합니다.

1. 참가 안내사항(운영요강)을 숙지, 이해하였으며 순조로운 진행을 위해 협조하겠습니다.
2. 심사 결과에 승복하겠으며, 정정당당히 대회에 임하겠습니다.
3. 만일 타인의 저작권 및 지적재산권을 부정하게 도용하거나 결과물 대리 응모, 타인 보고서 복제 등 부정행위\*가 밝혀질 경우 모든 책임을 지며 시상 회수 등 어떠한 불이익도 감수하겠습니다.  
 ※ 대회 운영사이트에 불법적인 행위를 하는 것 또한 부정행위로 간주
4. 대회 관련 확인되지 않은 사실을 유포할 시 법적, 도의적 책임을 지겠습니다.
5. 참가자는 KISIA의 공정한 심사와 객관적인 내부 절차에 의한 제반 결정에 이의를 제기하지 않으며, 사후 인터뷰, 설문조사 등에 최대한 성실히 응하겠습니다.

☐ 개인정보 수집 · 이용 동의서(신청페이지 삽입)

한국정보보호산업협회는 2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤 추진을 위해 아래와 같은 정보를 수집·이용·제공하고자 합니다.

<개인정보 수집·이용 동의>

- 개인정보 수집 이용 목적 : 정보보호 개발자 해커톤 참가자 자격 확인 및 당선자 통보
- 수집하는 개인정보 항목 : 성명, 소속, 이메일, 연락처(팀원 정보 포함)
- 개인정보 보유 및 이용기간 : 대회 종료 후 3개월
- 본 개인정보 수집 이용을 거부할 수 있으며, 거부하는 경우 대회 참가가 불가합니다.

개인정보 수집·이용에 대한 동의 ☐ 동의 ☐ 비동의

<개인정보 제3자 제공 동의>

- 제공받는 기관 : (주)컬처메이커스
- 제공 목적 : 2025 제3회 KISIA 정보보호 개발자 해커톤 위탁운영
- 제공 항목 : 성명, 소속, 이메일, 연락처(팀원 정보 포함)
- 보유기간 : 대회 종료 후 3개월
- 개인정보 제3자 제공을 거부할 권리가 있습니다. 다만 거부할 경우 대회 참가가 불가합니다.

개인정보 제3자 제공에 대한 동의 ☐ 동의 ☐ 비동의