

2026년도 과학기술정보통신부 「전국민 AI 경진대회」 통합 공고

과학기술정보통신부는 국민의 인공지능(AI) 활용역량을 향상시키고 우리 사회에 AI 활용 문화를 확산하기 위해 「전국민 AI 경진대회」를 개최합니다.

본 대회는 정부와 민간이 협력하여 추진하는 통합 경진대회로, 일반 국민, 학생, 연구자, 디지털 취약계층 등 다양한 계층이 참여하는 전국민 AI 축제의 장입니다. 또한, 국내 AI 기술과 서비스를 활용한 경진과 우수사례 발굴을 통해 국민의 AI 활용 확산을 도모합니다.

AI를 활용한 창의적인 아이디어와 도전에 국민 여러분의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2026년 3월 27일

과학기술정보통신부장관

■ 주최·주관기관

(중앙행정기관)	과학기술정보통신부, 재정경제부, 국방부, 교육부
(공공기관)	한국지능정보사회진흥원, 정보통신산업진흥원, 한국과학창의재단
(기업·기관)	(주)업스테이지, (주)엘리스그룹, (주)카카오, (주)케이티, (주)LG유플러스, (주)NC AI, SK텔레콤(주), 디지털리더러시협회, 한국인공지능소프트웨어산업협회, 한국정보통신기술협회

1. 대회 개요

< 대회 명칭 >

모두의 AI를 위한 전국민 AI 경진대회

□ 대회 목적

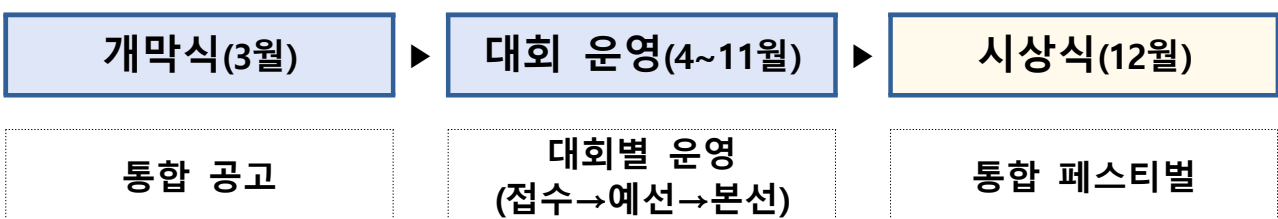
- 모든 국민이 인공지능을 일상에서 쉽고 친숙하게 활용할 수 있도록 다양한 참여 기회를 제공하고, 인공지능 활용 경험의 장 마련

□ 대회 구성

- 참여 대상과 목적에 따라 누구나 참여할 수 있는 맞춤형 대회로 구성
※ 「전국민 AI 경진대회」는 다양한 AI 관련 대회를 하나로 묶은 통합 대회 명칭으로, 세부 대회 내용은 '각 대회 문의처'를 통해 확인

구분	주요 내용
일반국민	• 인공지능에 관심 있는 국민 누구나 참여하여 인공지능을 쉽고 친숙하게 활용해 볼 수 있는 국민 참여형 대회
초·중·고 (미래인재)	• 청소년이 창의적인 아이디어를 인공지능으로 구현하고, 진로 탐색과 미래인재로의 성장으로 이어질 수 있는 성장 기회 제공
대학생· 연구자 등 (전문활용)	• AI 기술·서비스 개발 등 전문성을 기반으로 전공 및 직무 분야에서 인공지능을 심화 활용하는 전문 중심 대회
취약계층 (일상혁신)	• 다양한 계층의 국민이 참여하여 인공지능과 디지털 기술을 쉽고 친숙하게 체험하고 활용할 수 있는 대회

□ 주요 일정



※ 주요 일정은 변경될 수 있으며, 상세 추진 일정은 '각 대회 문의처'를 통해 확인

2. 참가 대상 및 참가 방법

□ 참가 대상

- 인공지능(AI)에 관심이 있는 대한민국 국민 누구나
 - ※ 세부 참가 자격·규모·방식 등은 '각 대회 공고문 및 운영 방침'에 따름
 - ※ 기타 사항은 '참가자 유의사항' 참고

□ 참가 방법

- 전국민 AI 경진대회 통합 홈페이지 또는 각 대회 접수 페이지를 통해 신청
 - ※ 대회별 접수 일정 및 참가 신청 방법은 각 대회 문의처를 통해 확인
 - ※ 검색엔진에 '전국민 AI 경진대회'로 검색하여 공식 웹사이트로 접속 가능

「전국민 AI 경진대회」 통합 홈페이지 : <https://aichallenge4all.or.kr>

< 참가자 유의사항 >

- ① 본 대회의 참가 자격, 평가 기준, 제출물 규격, 포상 및 세부 운영 기준 등은 각 세부 대회 운영 규정에서 정한 사항을 따른다.
- ② 참가자는 대회 참여 과정에서 관련 법령 및 인공지능 윤리를 준수하여야 하며, 제출물에 대한 모든 책임은 참가자에게 있다.
- ③ 다음 각 호에 해당하는 경우 심사에서 제외되거나 입상이 취소될 수 있으며, 이 경우 지급된 상금 및 상장은 환수될 수 있다.
 - 허위 자료 제출, 대리 참가, 표절·도용 등 부정행위가 확인된 경우
 - 저작권, 특허권, 개인정보 보호 등 관련 법령을 위반한 경우
 - 타 공모전 수상작 등 동일 또는 유사한 결과물을 제출한 경우
 - 그 밖의 대회의 공정성을 심각하게 훼손한 경우
- ④ 생성형 인공지능 도구를 활용하여 결과물을 제작한 경우, 활용 여부 및 범위를 명확히 밝혀야 하며, 이를 고의로 누락하거나 허위로 표시한 경우 불이익을 받을 수 있다.
- ⑤ 본 공고에서 정하지 아니한 세부 사항은 각 대회의 운영 방침에 따른다.

3. 대회 목록

< 안내 사항 >

- ① 일부 대회의 경우 본 대회 목록에 포함되지 않을 수 있으며, 최신 대회 정보는 '전국민 AI 경진대회 통합 홈페이지'에서 확인하시기 바랍니다.
- ② 대회별 상세 참가 자격·규모·방식, 포상 규모 등 상세 내용은 '각 대회 공고문 또는 문의처'를 통해 확인하시기 바랍니다.
- ③ 민간 대회는 주관기관의 추진 상황에 따라 추가·변경될 수 있습니다.

구분	대회명	참가 대상	총상금 (백만원)	주최(주관)
정부	AI 활용사례 공모전	전국민	34	과기정통부 (KOSAC)
	AI 퀴즈 대회	전국민	60	과기정통부 (KOSAC)
	클릭온 AI	전국민	경품 제공	과기정통부 (KOSAC)
	AI 오류찾기 챌린지	전국민	90	과기정통부 (NIPA·TTA)
	로보틱스 챌린지	트랙① 청소년 트랙② 일반국민	40	과기정통부 (KOSAC)
	AI 창작대회	트랙① 유아·초등 트랙② 일반국민	36	과기정통부 (KOSAC)
	AI·SW 해커톤 챌린지	청소년	추후 안내	과기정통부 (NIPA·EBS)
	인공지능 루키 대회	대학생	350	과기정통부 (NIPA·TTA)
	리부트 AI 활용대회	트랙① 청년 트랙② 여성	10	과기정통부 (NIPA)

구분	대회명	참가 대상	총상금 (백만원)	주최(주관)
	AI 에듀톤 대회	예비교원	17	과기정통부 (KOSAC)
	인공지능 챔피언 대회	연구자	2,600	과기정통부 (NIPA-TTA)
	국민 행복 IT 경진대회	고령층·장년층 장애인·다문화 가족	25.6	과기정통부 (NIA)
	공공기관 AI 혁신 및 활용 경진대회	공공기관	추후 안내	과기정통부, 재경부 (NIA)
	국방 AI 경진대회 (MAICON)	군인	추후 안내	국방부
	AI HACK CAMP	전국민 (고등학생 이상)	5	과기정통부 (국립중앙과학관)
민간 기업	K-AI 콘텐츠 공모전	트랙① 청소년 트랙② 전국민	추후 안내	KT
	AI윤리 캠프	청소년 (초·중학생)	추후 안내	KT
	청소년 행복 AI 코딩 챌린지 대회	장애 청소년	추후 안내	SK텔레콤
	VARCO Game AI 활용 게임 제작 공모전	추후 안내	추후 안내	NC AI
	대한민국 고등학생 AI-SW 공모전	청소년 (고등학생)	추후 안내	한국인공지능소프 트웨어사업협회
	청소년이 선정한 베스트 유튜브 채널 어워드	청소년	추후 안내	디지털리터러시협회

4. 대회별 개요서

< 안내 사항 >

- ① 본 개요서는 대회별 주요 사항을 요약한 것으로, 세부 내용은 각 대회 문의처를 통해 확인하시기 바랍니다. 아울러, 일부 대회의 경우 본 개요서에 포함되지 않거나 별도 문의처가 제공되지 않을 수 있으므로 최신 대회 정보는 '전국민 AI 경진대회 통합 홈페이지'를 통해 확인하시기 바랍니다.
- ② 세부 대회 운영 관련 사항은 각 대회 문의처를 통해 확인하시기 바랍니다.
- ※ 대회 운영 사무국 문의처 : aichallenge4all@gmail.com

연번	대회명	문의처
1	AI 활용 사례 공모전	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3917 • (이메일) jhssong@kosac.re.kr
2	AI 퀴즈 대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3917 • (이메일) jhssong@kosac.re.kr
3	클릭은 AI	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3837 • (이메일) mply@kosac.re.kr
4	AI 오류찾기 챌린지	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 043-931-5969 • (이메일) ai.checker.info@gmail.com
5	로보틱스 챌린지	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3844 • (이메일) robot@kosac.re.kr
6	AI 창작대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3837 • (이메일) create@kosac.re.kr
7	AI·SW 해커톤 챌린지	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 043-931-5966 • (이메일) mgchung@nipa.kr
8	인공지능 루키 대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 043-931-5969 • (이메일) ai.rookie.info@gmail.com
9	리부트 AI 활용대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 043-931-5981 • (이메일) sseung@nipa.kr
10	AI 에듀톤 대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 02-559-3991 • (이메일) soojung@kosac.re.kr
11	인공지능 챔피언 대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 043-931-5969 • (이메일) ai.champion.info@gmail.com
12	국민 행복 IT 경진대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 053-230-1339 • (이메일) ysh@nia.or.kr
13	공공기관 AI 혁신 및 활용 경진대회	<ul style="list-style-type: none"> • (연락처) 053-230-1426 • (이메일) AI2026@nia.or.kr
14	AI HACK CAMP	<ul style="list-style-type: none"> • (이메일) aihackcamp2026@gmail.com

1

[일반국민] AI 활용 사례 공모전

▶ 국민 일상 속 AI 활용 아이디어를 실현하고 확산하는 전 국민 참여형 공모전

□ 대회 개요

- (대 회 명) AI 활용 사례 공모전
- (참가대상) 일반 국민
- (참여방법) AI를 활용해 공모 분야별 콘텐츠(숏폼, 블로그 등) 제작·제출

< 공모 분야 >

분야	주요 내용
① 생활	<ul style="list-style-type: none"> • 가사·육아 보조(일정 관리, 번역, 요약 등) • 건강·운동 관리, 금융·소비 • 취미·여가(여행 계획, 글쓰기, 그림, 음악 등)
② 지역사회	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 경제 활성화를 위한 동네 가게 홍보 포스터 • AI 다국어 행정 안내 도우미 활용
③ 교육(학습)	<ul style="list-style-type: none"> • 자기주도 학습 • 교사 수업 준비
④ 업무 생산성	<ul style="list-style-type: none"> • 공문·보고서 초안 작성 • 회의 요약 등 업무 프로세스 개선

※ 4개 분야로 구성하여 1~3시즌 운영하며, 독자 파운데이션 모델 등 국산 AI 활용 확산을 위한 수시 경품 지급 이벤트 추진 예정

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 3,400만원 규모, 시상 36점 내외

구분	상격	수상자 수(명)	상금
최우수상	과학기술정보통신부 장관상	2	각 500만원
우수상	한국과학창의재단 이사장상	12	각 200만원
장려상		22	경품(10만원 상당)

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

4~5월	6~7월	8~9월	10월	11월	12월
시즌1	시즌2	시즌3	결선 접수	결선 대회	성과 전시·시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

2

[일반국민] AI 퀴즈대회

▶ 퀴즈 참여를 통해 AI 지식과 활용 방법을 쉽고 재미있게 익히는 전 국민 참여형 대회

□ 대회 개요

- (대 회 명) AI 퀴즈대회
- (참가대상) 일반 국민
- (참여방법) 대회 웹사이트 접속 후 AI 관련 퀴즈 풀이
 - ※ 하루 1인당 1회 참여 가능, 즉석 경품 당첨 보상 확인
 - ※ 누적 점수 기준 월간 '퀴즈왕' 선정 및 경품 제공

< 세부 내용 >

- ① (예선) 대회 참여 기록(정답률, 참여 일수) 기반 본선 진출자(40인) 선정
- ② (본선) 진출자 대상 현장 퀴즈대회를 통해 순위(1~3위) 선정
 - ※ (퀴즈 출제 방향) AI 관련 지식, 활용 방법, 윤리, 최신 동향 등 다양한 분야를 반영하여 출제될 예정

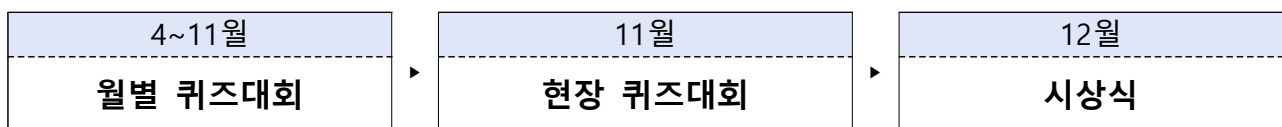
□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 600만원 규모, 시상 3점 내외

순위	상격	수상자 수(명)	상금
1위	과학기술정보통신부 장관상	1	300만원
2위	한국과학창의재단 이사장상	1	200만원
3위		1	100만원

- ※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정
- ※ 일별·월별 퀴즈 참여자 대상 총 4,000만 원 규모 경품 지급 예정

□ 주요 일정



- ※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 체험형 콘텐츠를 통해 인공지능을 쉽고 재미있게 경험하는 참여 프로그램

□ 대회 개요

○ (대 회 명) 클릭온 AI

※ 과학기술정보통신부·교육부 공동 주최

○ (참가대상) 일반 국민

○ (참여방법) 프로그램 웹사이트* 접속 후 프로그램 참여

* SW중심사회포털(www.software.kr) → 클릭온 AI 접속

< 공모 분야 >

분야	주요 내용	프로그램 예시
① AI 활용 체험	• AI를 직접 체험하고 기능을 이해하는 입문형 프로그램	• AI 이미지·텍스트 생성, 음성 인식 체험, 프롬프트 활용, AI윤리 퀴즈, 가짜뉴스 판별
② AI 서비스 활용	• AI 도구를 활용한 서비스 제작 및 활용 체험	• 챗봇 만들기, AI 추천 서비스, 노코드(No-code)기반 AI 앱 구축
③ AI 코딩	• 블록 및 텍스트 코딩을 활용한 AI 기능 구현	• 블록코딩(엔트리/스크래치) AI 프로젝트, Python 기초 프로그래밍
④ AI 데이터 활용	• 데이터 분석, 예측 및 시뮬레이션 기반 AI 활용	• 데이터 시각화, AI 예측 모델, 데이터 기반 문제해결

□ 경품 규모

○ (경품내역) 총 경품 1,000만원 규모

※ 시즌별 1,000명을 무작위 추첨하여 상품권 지급 예정

□ 주요 일정

6~7월	10~11월	12월
시즌1	시즌2	시상식(기관)

※ 6월(시즌1), 10월(시즌2) 2회 시즌별 6주간 운영

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

4

[일반국민] AI 오류 찾기 챌린지

▶ AI 오류(잘못된 정보 등) 탐색을 통해 올바른 AI 활용 인식을 확산하는 챌린지

□ 대회 개요

- (대 회 명) AI 오류 찾기 챌린지
- (참가대상) 일반 국민
- (참여방법) 챌린지 웹사이트 접속 후, AI 오류 발견 및 사례 등록

< 세부 내용 >

① 생성형 AI 서비스 이용 중 오류 발견 → ② 오류 화면 캡처 → ③ 오류 내용 및 개선안 작성 → ④ 캡처 및 설명 1건 이상 등록 → ⑤ 챌린지 참여 완료

※ 시즌별 1인당 최대 3건까지 참여 가능

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 9,000만원 규모

구분	수상자 수(명)	상금
시즌1	1,000	각 3만원 상품권
시즌2	1,000	각 3만원 상품권
시즌3	1,000	각 3만원 상품권

※ 시즌별 1,000명을 무작위 추첨하여 상품권 지급 예정

□ 주요 일정

4~6월	7~9월	10~12월
시즌1	시즌2	시즌3

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 인공지능과 로보틱스를 활용해 문제를 해결하는 창의·융합형 경진대회

□ 대회 개요

- (대회명) 로보틱스 챌린지
- (참가대상) ① 초(4-6학년)·중·고등 / ② 일반 국민
- (참여방법) 기초 교육부터 예선·멘토링·본선까지 단계적으로 참여

< 세부 내용 >

① 분야별* 기초 교육 → ② 권역별 예선 → ③ 전문가 멘토링 →
④ 본선 대회 → ⑤ 국제대회 출전**

* 로보틱스 기초 / 로보틱스와 문제해결 / 로보틱스 작품 공모전

** 로보틱스와 문제해결' 트랙에서 2팀(주니어, 시니어 각 1팀)에 한하여 지원 예정

< 대회 분야 >

분야		대상	내용
① 로보틱스 기초		초등(4~6학년)	• 기본 로봇 조립 및 센서 활용한 간단한 문제 해결
		중학생	• 라인트레이싱, 장애물 회피 등 주어진 과제를 해결하는 로봇 제작
		고등학생	• AI 센서 기능을 활용한 응용문제 해결
① 로보틱스와 문제해결	주니어	중학생	• 환경, 안전, 지속 가능성 등 사회적 이슈 등을 주제로 로보틱스 관련 팀 프로젝트 수행 ※ 국제대회 규정 준용
	시니어	고등학생	
② 로보틱스 작품 공모전		일반 국민	• 로보틱스와 AI를 활용한 예술, 사회, 과학, 문화, 교육 등 다양한 주제의 작품 출품

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 4,000만원 규모, 시상 41점 내외
- ※ 과학기술정보통신장관상 6점, 한국과학창의재단이사장상 12점, 후원기업상 23점
- ※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

5~10월	▶	11월	▶	12월
권역별/온라인 예선 대회		결선 대회		시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 인공지능을 활용해 미래 사회를 주제로 다양한 창작물을 구현하는 창작대회

□ 대회 개요

- (대회명) AI 창작대회
- (참가대상) ① 유아, 초등 / ② 일반 국민
- (참여방법) 기초 교육부터 예선·멘토링·본선까지 단계적으로 참여

< 세부 내용 >

① 분야별* 기초 교육 → ② 권역별 예선 → ③ 전문가 멘토링 →
④ 본선 대회 → ⑤ 우수작 지원**

* 스토리 with AI / 아트 with AI

** 우수 작품(백일장, 창작동화 작품 등)은 디지털 북(E-book) 출판유통 및 음원 제작발매 지원 예정

< 대회 분야 >

분야	대상	내용	예선 규모(명)	본선 규모(명)
스토리 with AI	유아, 초등	AI 백일장, AI 창작동화	500	50
		AI 동시	500	50
아트 with AI	일반 국민	AI 웹툰, AI 포스터	500	50

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 3,600만원 규모, 시상 42점 내외
- ※ 과학기술정보통신장관상 6점, 한국과학창의재단이사장상 36점
- ※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

5~9월	10~11월	11~12월	12월
사전교육 및 예선대회	결선 대회	성과 확산	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ AI·SW 이론 교육과 실습·개발을 병행하는 프로젝트 기반 해커톤 챌린지

□ 대회 개요

- (대회명) AI·SW 해커톤 챌린지
- (참가대상) 전국 고등학교 재학생 또는 청소년(2008~2010년생)
- (참여방법) 팀(3인) 구성 후 EBS 이숲 홈페이지* 통해 접수
 - * EBS 이숲(www.ebssw.kr)

< 세부 내용 >

- ① (사전학습) EBS 이숲 기반 온라인 학습 운영, AI·SW 및 문제해결·진로설계 역량 강화를 위한 강의와 대학생 멘토링 제공
- ② (해커톤) 멘토와 함께 3일간 팀 프로젝트 수행하며 문제해결 및 실시간 발표 진행
 - ※ (멘토) 지역별 SW 미래채움 소속 전문 강사로 배정 예정

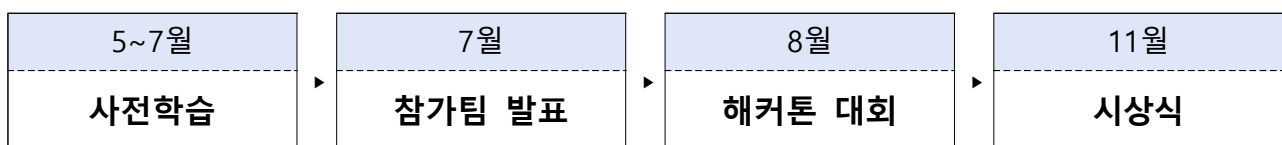
□ 시상 규모

- (시상내역) 시상 12점 내외

구분	상격	수상자 수(팀)	비고
대상	과학기술정보통신부 장관상	1	수상자 대상 전문 기술 컨설팅 지원
최우수상	과학기술정보통신부 장관상	3	
우수상	정보통신사업진흥원 원장상	4	
장려상	한국교육방송공사 사장상	4	

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정



※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 자유주제로 문제를 정의하고 해결하는 실전형 프로젝트 대회

□ 대회 개요

- (대 회 명) 인공지능 루키 대회
- (참가대상) 대학생(만 34세 이하 학사학위 미소지자, 전공무관)
※ 참가팀 팀장은 대한민국 국적을 가진 자에 한함
- (참여방법) 자유주제로 참가팀이 스스로 해결하고자 하는 문제를 정의하고, 이를 해결할 AI 서비스·시스템을 구현하며 단계별 심사를 통해 경쟁

< 세부 내용 >

- ① ①일반 트랙과 ②국내 AI 트랙*을 별도 운영
* 본 대회와 연계된 국내 AI 기업의 AI 모델을 활용하는 트랙
- ② 예선 통과 100개 팀을 대상으로 연구 인프라(GPU, AI API 등) 및 멘토링 지원
- ③ 본선 통과 40개 팀을 대상으로 연구인프라 및 시제품 제작비, 멘토링 지원

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 3.5억원 규모, 시상 20점 내외
- ※ ①, ② 트랙별 별도 시상되며, ② 트랙에서 기업명의를 AI 모델 활용 특별상 신설 가능
- ※ 시상팀에게는 과기정통부, 중기부 등 정부 지원사업(모두의 창업 등)을 통한 지원 가능

순위	상격	①트랙(팀)	②트랙(팀)	상금
1위	과학기술정보통신부 장관상	1	1	각 5,000만원
2위		1	1	각 4,000만원
3위		1	1	각 3,000만원
4위	정보통신산업진흥원 원장상	1	1	각 2,000만원
5위		1	1	각 1,000만원
6~10위	한국정보통신기술협회 회장상	5	5	각 500만원

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

4월	5월	8월	11월	12월
사업 설명회	예선심사	본선심사	결선 심사	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ AI 역량 강화를 통해 경력 개발과 진로 확장을 지원하는 대회

□ 대회 개요

- (대 회 명) 리부트 AI 활용대회
- (참가대상) ① 청년 / ② 여성
 - ※ (①청년) 경제활동을 하지 않고 쉬고 있는 만 18세~34세 청년, 만 18세 이후 보호가 종료돼 홀로서기에 나서는 만 18~34세 자립 준비 청년
 - ※ (②여성) 혼인·임신·출산·육아와 가족구성원의 돌봄 또는 근로조건 등의 사유로 경제활동을 중단한 여성 중 취업을 희망하는 여성 또는 경제활동 경험이 없는 취업 희망 여성
- (참여방법) 교육 웹사이트* 접속 후 교육 신청 및 수료 후 대회 참여
 - * ICT이노베이션스퀘어(www.ictinnovation.kr)

< 세부 내용 >

- ① (교육) ICT이노베이션스퀘어 권역별 참가자 대상 교육 신청·수강
- ② (예선) 교육을 통해 도출된 산출물을 대상으로 권역별 서면 평가 진행
- ③ (본선) 산출물에 대한 현장 발표 평가를 통해 최종 시상

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 1,000만원 규모, 시상 10점 내외

구분	상격	부문(팀 또는 개인)		상금
		청년	여성	
대상	과학기술정보통신부 장관상	1	1	각 200만원
최우수상	정보통신산업진흥원 원장상	2	2	각 100만원
우수상	한국정보통신진흥협회장상	2	2	각 50만원

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정 *대회 일정은 추후 공지

3~8월	8~9월	9~10월	10월
교육생 신청·접수	예선 심사	본선 심사	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 예비교원의 AI 기반 교수·학습 설계와 수업 실행 역량을 강화하는 경진대회

□ 대회 개요

- (대 회 명) AI 에듀톤 대회
- (참가대상) 교·사대 재학생, 일반대학 교직원 과정 이수자 등 예비교원
- (참여방법) 한국과학창의재단 홈페이지 공지사항 통해 추후 안내
- ※ 예선 참가 시 팀별 수업계획서(5차시 이상) 및 지도안(1차시 이상) 제출하여야 하며 국산 AI 도구 또는 AI 교육 프로그램을 포함한 지도안 구성 운영 필수

< 세부 내용 >

- ① (예선) 교·사대 재학생 및 교직원 과정 이수자 대상 수업 설계 대회 운영
 - ※ 팀별 수업계획서(5차시 이상) 및 지도안(1차시) 평가 → 결선 진출팀 선발
- ② (부트캠프·워크숍) 결선 진출팀 대상 멘토링 및 캠프 운영
 - ※ AI 수업계획서·지도안(5차시) 고도화 및 수업 지도 멘토링 연계(현직교원-예비교원)
- ③ (결선) 모의 수업 시연(1차시) 평가
 - ※ AI 활용 맥락, 교과 연계성, 현장 적용 가능성 등 평가

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 1,700만원 규모, 시상 14점 내외*
- * 총 14점(과학기술정보통신부장관상 6점, 한국과학창의재단이사장상 8점)
- ※ 14점 외 교육부 연계 우수 멘토교원 대상 장관상 6점 추가 시상
- ※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

4~5월	6~8월	9월	12월
예선 대회	부트캠프·워크숍	결선 대회	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

11 [연구자] 인공지능 챔피언 대회

▶ 산업과 사회의 문제를 AI 기술로 해결하는 연구개발형 경진대회

□ 대회 개요

- (대 회 명) 인공지능 챔피언 대회
- (참가대상) 대학·기업·연구소 AI 기술 전문가로 구성된 연구팀
- (참여방법) 자유주제로 참가팀이 스스로 해결하고자 하는 문제를 정의하고, 이를 해결할 AI 서비스·시스템을 구현하며 단계별 심사를 통해 경쟁

< 세부 내용 >

- ① ①일반 트랙과 ②국내 AI 트랙*을 별도 운영
* 본 대회와 연계된 국내 AI 기업의 AI 모델을 활용하는 트랙
- ② 예선 통과 100개 팀을 대상으로 연구 인프라(GPU, AI API 등) 및 멘토링 지원
- ③ 본선 통과 40개 팀을 대상으로 연구인프라 및 시제품 제작비, 멘토링 지원

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 26억원 규모, 시상 20점 내외
- ※ ①, ② 트랙별 별도 시상되며, ② 트랙에서 기업 명의의 AI 모델 활용 특별상 신설 가능
- ※ 시상팀에게는 과기정통부, 중기부 등 정부 지원사업(모두의 창업 등)을 통한 지원 가능

순위	상격	①트랙	②트랙	상금
1위	과기정통부 장관상	1팀	1팀	각 5억원
2위		1팀	1팀	각 3억원
3위		1팀	1팀	각 2억원
4위	정보통신산업진흥원 원장상	1팀	1팀	각 1억원
5위		1팀	1팀	각 5,000만원
6~10위	한국정보통신기술협회 회장상	5팀	5팀	각 3,000만원

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

4월	4~5월	8월	11월	12월
사업 설명회	예선심사	본선심사	결선 심사	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 장애인, 고령층 등 다양한 계층이 AI·디지털 역량을 발휘하며 함께 성장하는 포용형 경진대회

□ 대회 개요

- (대회명) 국민행복 IT 경진대회
- (참가대상) 장애인, 고령층, 장년층, 다문화 가족
- (참여방법) 대회 홈페이지(www.happyit.kr) 온라인 접수
- ※ (예선) 전국 17개 광역 시도 예선 시험장 등 / (본선) 백범김구기념관(서울 용산구)

< 대회 분야 >

부문	유형(안)		
장애인 (지체, 발달, 청각, 시각)	PC 기반	AI 문제 해결	
		디지털 생활하기	
		디지털 사회참여	
고령층 1·2부문, 장년층, 다문화가족	모바일 기반	AI 문제 해결	
		디지털 생활하기	
		디지털 사회참여	

※ (운영) PC 및 모바일 기반 AI·디지털 활용 역량 경진

□ 시상 규모

- (시상내역) 총 상금 2,560만원 규모, 시상 53점 내외

상훈	부문								시상금 (만원)	
	장애인				고령층		장년층	다문화 가족		
	지체	발달	청각	시각	1부문	2부문				
국무총리상	1				1	1	-		각 150	
대상	과기부 장관상	2	2	1	1	1	1	2	1	각 100
금상	NIA 원장상	1	1	1	1	1	1	1	1	각 50
은상	후원 기관	2	2	2	2	2	2	2	1	각 30
동상	장상	2	2	2	2	2	2	2	2	각 10

※ 상격·상금은 변경될 수 있으며, 변경 사항은 통합 홈페이지를 통해 안내될 예정

□ 주요 일정

6월	7월	9월	10~12월
예선 접수	예선 대회	본선 대회	시상식

※ 접수 일정 및 대회 운영 등 세부 사항은 문의처를 통해 확인

▶ 공공기관 주도의 AX 선도를 목표로, 공공의 실증·활용 역량을 강화하고 우수사례를 전파

□ 대회 개요

- (대 회 명) 2026 공공기관 AI 혁신 챌린지(Gov-AI Innovation 2026)
- (공동주최/주관) 재정경제부, 과기정통부 / 한국지능정보사회진흥원
- (참가대상) 쉰 공공기관(단독 또는 컨소시엄)
 - ※ 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따라 지정된 공공기관을 주관으로 하여 단독 또는 컨소시엄 형태로 참여
- (참여방법) 공고(4월 예정) 이후 운영사무국을 통해 온라인 접수

< 세부 내용 >

- ① AI 서비스 실증 · PoC
- ② AI 활용 우수사례등 2개 부문
 - * 부문별 "지정 주제 Track(사회 현안 해결 분야)", "자유 주제 Track" 구분
 - ※ (실증·PoC) 공공 AI 서비스를 제안하고, 주어진 기간 간 실증·PoC
 - ※ (우수사례) 기관이 추진 중인 AI 활용 우수사례(성과·확산 중점)

□ 시상 규모

- (시상내역) 시상 20점 내외
 - ※ 세부 시상 규모는 관계기관 협의 등을 거쳐 공고 시 확정 예정

□ 주요 일정(안)

4월	5~8월	9월	10월	10~11월
공고·접수	과제 추진	1·2차 심사 (서면·발표)	심사위원 평가	결과 발표·시상

※ 대회 구성, 시상 규모, 주요 일정 등 현재 협의 단계로 변동될 수 있으며, 확정안은 추후(4월 예정) 세부 공고 예정

6. 전국민 AI 경진대회 통합 가이드 및 운영 관리에 관한 지침

제 1 장 총 칙

제1조(목적) 본 규정은 「전국민 AI 경진대회(이하 ‘본대회’)」 체계 내 모든 세부 대회의 공정성·투명성·안전성을 제고하고, 통합적이고 표준화된 운영 모델을 확립함으로써 효율적인 대회 개최를 위하여 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조(대회 목적) 본 대회는 모든 국민이 인공지능(AI)을 일상의 유용한 도구로 인식하고 활용할 수 있도록 관심을 고취하며, 연령·계층·지역에 관계없이 인공지능에 대한 접근성을 확대할 수 있는 기반과 사회적 분위기를 조성하는 것을 목적으로 한다. 아울러 AI를 활용한 창의적 문제 해결과 우수 사례 발굴을 통해 책임 있고 안전한 AI 활용 문화 확산 및 공정한 디지털 사회 구현에 기여하는 것을 목적으로 한다.

제3조(기본 원칙) ① 본 대회의 주최측, 심사위원, 참가자 등 모든 관계자는 대회의 기획·운영·심사 및 성과물의 개발·활용 과정에서 개인정보 보호 및 지식재산권을 존중하고, 책임성·공정성·안전성·투명성 등 인공지능 윤리를 준수하여야 한다.
② 각 대회의 주최측은 책임 있는 AI 활용 문화 확산을 위하여 대회별 인공지능 윤리 가이드라인을 마련·배포할 수 있다.
③ 본 대회 브랜드의 일관성 유지를 위하여 각 대회의 주최측은 본 대회 주최 기관이 제시한 홍보 및 운영 가이드를 준수하여야 한다.

제4조(용어 정의) 본 규정에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. ‘주최측’이란 본 대회 체계에 따라 대회를 기획·운영하는 기관을 말하며, 다음 각 목의 기관 및 세부 대회를 직접 운영하는 민간 기관(기업)을 포함한다.
가. 주최기관 : 과학기술정보통신부
나. 주관기관 : 한국지능정보사회진흥원, 정보통신산업진흥원, 한국과학창의재단
다. 주관연구개발기관 : 한국정보통신기술협회
2. ‘기획위원회’란 본 대회 전체의 기획, 운영 등에 관한 주요 사항에 대해 자문 및 심의 역할을 수행하는 조직으로서, 주최기관이 위촉하여 구성한다.
3. ‘심사·운영위원회’란 세부 대회별 특성에 따라 심사 기준 수립 및 평가를 담당하는 조직으로서, 주관기관이 위촉하여 구성한다.
4. ‘참가자’란 대회 공고에 따라 대회 참여의향서를 제출하거나 참가 신청을 완료한

개인 또는 팀(2인 이상으로 구성)을 말한다.

5. ‘연구성과물’이란 참가자가 본 대회 참가 및 수행 과정에서 직접적으로 산출한 유형·무형의 결과물로서, 코드, 알고리즘, AI 모델, 데이터, 문서, 발표 자료 등 기타 이에 준하는 산출물을 말한다. 단, 연구성과물의 지식재산권은 원칙적으로 참가자에게 귀속되며, 주최측은 대회 홍보, 결과물 전시, 사례집 발간 등 비영리적 목적에 한하여 해당 성과물을 무상으로 복제·배포 및 활용할 수 있는 권리를 가진다.

제5조(적용 범위 및 효력) ① 본 규정은 ‘본 대회’ 체계 내 모든 세부 대회에 적용한다.

- ② 개별 대회의 자체 운영 규정이 본 규정과 상충하는 경우에는 본 규정을 우선하여 적용한다.

제 2 장 조직 구성 및 임무

제6조(위원회 설치 및 운영체계) ① 본 대회의 통합 기획 및 운영을 위하여 기획위원회 및 운영위원회를 둔다.

- ② 기획위원회는 본 대회 개막 이전까지 운영하며, 개막 이후에는 운영위원회로 전환한다.
- ③ 운영위원회는 기획위원회의 기능을 승계하여 본 대회의 통합 운영 및 관리에 관한 사항을 수행한다.
- ④ 세부 대회별 평가를 위하여 별도의 심사위원회를 둔다.
- ⑤ 각 위원회는 그 권한과 책임의 범위 내에서 독립적으로 운영한다.

제7조(기획위원회 구성 및 기능) ① 기획위원회는 위원장과 당연직 위원을 포함하여 15명 내외로 구성한다.

- ② 기획위원회 위원은 당연직 위원과 위촉직 위원으로 구분하며, 당연직 위원은 주최·주관기관 및 주관연구개발기관 관계 공무원 또는 보직자로 한다.
- ③ 위촉직 위원은 인공지능 관련 분야의 산업계·학계·연구계 전문가 중에서 위촉한다.
- ④ 위원회 임기는 해당 연도 본 대회의 공식 일정 종료 시까지로 하며, 개막 이후에는 운영위원회의 위원으로 그 지위를 승계한다.
- ⑤ 기획위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 본 대회의 기본 운영 방향 및 추진 전략 수립
2. 세부 대회 구성 및 추진계획 검토
3. 기타 대회 개막 전 통합 기획에 필요한 사항

제8조(운영위원회 구성 및 기능) ① 운영위원회는 기획위원회의 위원으로 구성하며,

별도의 위촉 절차 없이 그 지위를 승계한다.

② 운영위원회는 기획위원회의 기능을 승계하여 본 대회와 통합 운영 전반에 관한 주요 사항을 심의·의결한다.

③ 운영위원회는 월 1회 개최를 원칙으로 하되, 필요 시 수시로 개최할 수 있다.

④ 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 본 대회 운영 관련 제언 및 권고안 도출

2. 본 대회 운영 과정에서 공정성 훼손, 중대한 운영상 문제 또는 안전사고 발생이 우려되거나 발생한 경우, 해당 대회와 전부 또는 일부에 대하여 중단, 연기 또는 취소를 결정할 수 있다.

3. 이의신청 사항 중 세부 대회 심사위원회를 통해 해결되지 아니한 중대한 사안에 대한 최종 판정

4. 기타 본 대회와 통합 운영에 필요한 사항

제9조(심사·운영위원회 구성 및 기능) ① 세부 대회와 공정하고 전문적인 평가를 위하여 세부 대회별로 심사·운영위원회를 둔다.

② 심사·운영위원회는 위원장을 포함하여 10명 내외로 구성하며, 위원은 인공지능 관련 전문지식 및 기술적·사회적 가치 평가 역량을 갖춘 자 중에서 각 세부 대회와 주최측이 위촉한다.

③ 위원은 참가자와 직접적인 이해관계가 없는 자로 위촉함을 원칙으로 하며, 심사의 공정성 확보를 위하여 참가자 정보 비공개(익명 심사) 등 필요한 조치를 취할 수 있다. 다만, 심사 과정에서 이해관계가 확인되거나 공정성을 현저히 훼손한 경우에는 해당 심사위원을 해당 심사에서 제척·회피 또는 해촉할 수 있다.

④ 심사/운영위원회는 다음 각 호의 사항을 수행한다.

1. 평가 기준 및 방법의 확정

2. 제출물의 심사 및 평가

3. 수상자(팀) 또는 선정 대상의 결정에 관한 사항

4. 이의신청에 대한 심의

5. 기타 해당 세부 대회와 평가에 필요한 사항

⑤ 심사·운영위원회는 그 권한 범위 내에서 독립적으로 운영한다.

제10조(위원회의 운영 등) ① 위원은 직무상 알게 된 비밀을 누설하여서는 아니 되며, 이해관계가 있는 안전에 대하여는 스스로 회피하여야 한다.

- ② 이해충돌이 있는 경우 해당 위원은 심의·의결에서 제척될 수 있으며, 제척·기피·회피에 관한 사항은 위원장이 정한다.
- ③ 위원회의 운영에 필요한 세부 사항은 운영위원회의 의결을 거쳐 별도로 정할 수 있다.

제 3 장 대회 운영

제11조(대회 공고) ① 각 대회의 세부 운영 사항을 포함하여 공고한다.

② 대회 공고에는 다음 각 호의 사항을 포함하는 것을 원칙으로 한다.

1. 대회 목적
2. 대회 주제
3. 근거 법령 및 관련 규정
4. 대회 진행 방식
5. 대회 일정
6. 대회 포상
7. 참가 방법
8. 문의처

③ 다만, 각 대회의 목적, 규모, 운영 방식 및 특성 등을 고려하여 필요한 경우에는 운영위원회의 결정에 따라 제2항 각 호의 사항 중 일부를 포함하지 아니하거나, 해당 내용을 통합·조정하여 공고할 수 있다.

제12조(대회 참가 및 운영) ① 세부 대회의 참여 대상, 참가 자격, 일정, 포상 규모 등은 각 대회의 공고문 및 부속서류에서 정한 사항을 원칙으로 한다.

② 본 대회 차원에서 통합 운영되는 개막식, 통합 페스티벌, 시상식 등 주요 행사는 운영위원회 결정에 따라 운영 방식, 참가 대상 및 인원 규모 등을 조정하여 운영할 수 있다.

제13조(평가 및 포상) ① 각 대회의 평가 및 포상 기준은 해당 대회의 공고문 및 부속서류에서 정한 기준을 원칙으로 한다.

② 평가 및 포상 기준의 추가 설정 또는 조정이 필요한 경우에는 운영위원회의 심의를 거쳐 이를 적용하거나 조정할 수 있다.

제14조(이의신청) ① 참가자는 대회 운영 절차 또는 평가 결과와 관련하여 객관적이고 명백한 불공정 사유가 있는 경우, 각 대회 공고문에서 정한 기한 및 절차에

따라 세부 대회 심사·운영위원회를 거쳐 운영위원회에 이의신청을 제기할 수 있다.

② 다만, 심사위원의 전문적 판단에 따른 평가 결과 또는 점수 산정 방식에 대한 단순 이견이나 불만은 이의신청 대상에서 제외한다.

제15조(대회 중단 및 연기) ① 천재지변, 시스템 장애, 안전사고, 공정성 훼손 우려 등 심각한 문제가 발생하여 대회의 정상적인 진행이 어렵다고 판단되는 경우, 운영위원회는 해당 대회를 일시적으로 중단할 수 있다.

② 각 대회 주최측은 대회의 중단 또는 연기가 필요하다고 판단되는 경우, 그 사유 및 향후 일정(예정 사항을 포함한다)을 대회 참가자에 지체 없이 통지하고, 운영위원회를 통해 신속하게 대응 방안을 마련하여야 한다.

③ 운영위원회 위원장은 문제 해결을 위하여 필요한 경우, 운영위원회 위원 외에 관련 분야의 외부 전문가를 추가로 위촉하거나 자문을 구할 수 있다.

④ 운영위원회는 단기간 내 해결이 어려운 중대한 문제가 발생한 경우, 대회의 중단, 연기 또는 운영 방식의 변경을 결정할 수 있다.

⑤ 제1항부터 제4항에 따른 조치로 대회 일정이 변경되는 경우, 대회 기간 및 세부 일정은 전체 추진 일정과 대회의 특성을 고려하여 조정할 수 있다.

제16조(대회 결과의 공지) ① 각 대회 주최측은 대회 종료 후 30일 이내에 대회 결과를 공개한다.

② 대회 결과의 공지 범위, 내용 및 방식은 운영위원회 결정에 따라 홈페이지, 전자우편 등 적절한 방법으로 공지할 수 있으며, 필요한 경우 선발팀 또는 수상 팀에 한하여 결과를 공개할 수 있다.

제17조(민간 대회에 대한 준용) ① 민간 기업 또는 기관이 참여하거나 주관하는 대회의 경우에도 대회의 대외 신뢰성 확보 및 본 대회 브랜드 일관성 유지를 위하여 본 운영 규정을 준용하여 운영하는 것을 원칙으로 한다.

② 다만, 민간 대회의 고유한 운영 규정이 있거나 대회의 특수성이 인정되는 경우 운영위원회 협의를 거쳐 본 운영 규정과는 별도의 기준을 적용하여 운영할 수 있다.

제 4 장 홍보

제18조(홍보 기본원칙) ① 본 대회의 대외 인지도 제고 및 브랜드 일관성 유지를 위하여, 각 대회 주최측은 공식 명칭, 슬로건, 디자인 가이드 및 홍보 원칙을 준수하여야 한다.

② 대회 홍보는 공정성, 공공성 및 객관성을 저해하지 않는 범위 내에서 추진하여야

하며, 대회의 취지와 목적을 왜곡하거나 특정 참가자를 부각하는 방식의 홍보는 제한한다.

제19조(브랜딩 및 홍보물 제작) ① 각 대회 주최측은 포스터, 웹페이지, 배너, 영상, 인쇄물 등 모든 홍보물 제작 시 본 대회 명칭과 브랜드 요소를 필수로 적용하여야 하며, 공식 홈페이지 주소 및 통합 문의처를 명기하여 참가자의 혼선을 방지해야 한다.

② 공식 로고, 슬로건, 시각 요소의 사용 방식은 운영위원회에서 확정된 홍보 가이드를 따르며, 임의 수정 또는 변형은 허용하지 아니한다.

③ 홍보물 제작 전 또는 배포 전 확인이 필요한 사항은 운영위원회와 사전 협의를 원칙으로 한다. 다만, 긴급을 요하거나 부득이한 사유로 사전협의를 어려운 경우에는 위원장 보고로 우선 시행하되, 그 결과를 차기 위원회에 보고해야 한다.

제20조(매체 대응 및 대외 홍보) ① 방송, 언론 보도, 보도자료 배포, 온라인 콘텐츠 제작, SNS 캠페인 등 주요 대외 홍보 및 매체 대응은 운영위원회에서 확정된 홍보 가이드에 따라 추진하여야 한다.

② 각 대회 주최측은 대외 발표, 인터뷰, 보도자료 작성 시 본 대회의 공식 명칭과 주최·주관 체계를 명확히 표기하여야 하며, 사실과 다른 내용의 홍보 또는 오해의 소지가 있는 표현을 사용하여서는 아니 된다.

③ 필요시 운영위원회는 대외 홍보 일정 및 메시지의 조정을 요청할 수 있다.

제21조(성과 확산 및 통합 홍보) ① 각 대회 주최측은 수상작, 우수사례, 성과물 등을 홍보함에 있어 본 대회 전체 브랜드 가치 제고를 고려하여야 한다.

② 성과 확산을 위한 홍보는 통합 홍보 채널을 우선적으로 활용하는 것을 원칙으로 하며, 개별 대회의 단독 홍보는 운영위원회와 협의하여 추진할 수 있다.

③ 수상자 및 참가자의 사진·영상·성과물 활용은 사전 동의 범위 내에서 진행하여야 한다.

제22조(홍보 준수사항 및 관리) ① 각 대회 주최측은 홍보 추진 결과를 운영위원회가 요청하는 경우 보고하여야 한다.

② 본 조의 홍보 기준을 위반하거나 브랜드 일관성을 심각하게 훼손한 경우, 운영위원회는 홍보 중단, 수정 요청 또는 재발 방지 조치를 요구할 수 있다.

제 5 장 안전관리

제23조(안전관리 기본원칙) ① 본 대회의 모든 행사는 참가자, 관계자 및 관람객의 생명과 신체의 안전을 최우선 가치로 하여 운영하여야 한다.

② 각 대회 주최측은 행사 규모, 유형, 장소 및 운영 방식 등을 고려하여 사전 예방 중심의 안전관리 체계를 구축·운영하여야 한다.

제24조(안전관리책임자) ① 각 대회 주최측은 대회 및 관련 행사별로 안전관리책임자 1인을 지정하여야 한다.

② 안전관리책임자는 행사 전반의 안전관리 총괄 책임자로서 다음 각 호의 업무를 수행한다.

1. 안전관리계획 수립 및 이행 총괄
2. 현장 안전요원 배치 및 관리
3. 사고 예방을 위한 사전 점검 및 위험 요소 관리
4. 사고 발생 시 초기 대응 및 보고

③ 안전관리책임자는 행사 운영에 필요한 권한을 가지며, 안전 확보를 위해 필요하다고 판단되는 경우 행사 운영 방식의 일부 조정을 운영위원회에 요청할 수 있다.

제25조(안전관리계획 수립 및 시행) ① 각 대회 주최측은 행사 개최 전 안전관리 계획을 수립하여 시행하여야 한다.

② 안전관리계획에 다음 각 호의 사항을 포함하는 것을 원칙으로 한다.

1. 행사 개요 및 일정
2. 예상 위험요소 및 대응 방안
3. 안전관리 인력 구성 및 역할
4. 비상 상황 발생 시 대응 체계 및 연락망
5. 현장 통제 및 관람객 관리 방안

③ 안전관리계획은 필요 시 운영위원회의 요청에 따라 보완·조정할 수 있다.

④ 각 대회 주최측은 행사 진행 중 안전관리계획에 따라 현장 안전관리를 철저히 수행하여야 한다.

⑤ 사고 또는 안전사고 발생 시 안전관리책임자는 즉시 필요한 조치를 취하고, 운영위원회에 보고하여야 한다.

⑥ 중대한 안전사고 또는 사고 발생 우려가 있는 경우, 각 대회 주최측은 운영위원회와 협의하여 행사의 일시 중단, 일정 조정 또는 취소 등의 조치를 취할 수 있다.

제26조(책임 및 준수사항) ① 안전관리계획 미수립 또는 안전관리 의무를 성실히 이행하지 아니하여 사고가 발생한 경우, 그 책임은 각 대회 주최측에 있다.

② 각 대회 운영기관은 관계 법령 및 정부의 행사 안전 관련 지침을 준수하여야

하며, 본 규정에 명시되지 않은 사항은 관계 법령 및 통상적인 행사 안전관리 기준을 준용한다.

제 6 장 유의사항

제27조(참가자 확인 사항) ① 각 대회 참가자는 대회별 공고문과 부속서류, 추가 기술문서를 참조하여 각 대회에 참가한다.

② 대회 운영 과정에서 제공받은 자료는 공고문에서 정한 범위 내에서만 사용하여야 하며, 외부에 유출하여서는 아니 된다.

③ 모든 참가자는 다음 각 호의 불공정 행위 시 심사·운영위원회의 심의 결과에 따라 실격처리하거나, 최종 순위 확정 및 선발 대상에서 제외될 수 있다. 이 경우 기지급된 포상금 및 상장은 즉시 환수한다.

1. 국내 관련 법령을 위반한 행위가 확인된 경우(저작권 침해, 개인정보 유출 등)
2. 대회에서 허용되지 않은 방법으로 참가팀 간에 결탁하였거나, 결탁을 시도한 경우
3. 대회에서 허용되지 않은 방법으로 참가한 경우
4. 그 외 대회 운영 및 공정성에 심각한 피해를 유발하였다고 판단되는 경우

④ 참가자는 본 대회 참여 전 과정에서 인공지능 개발·활용·응용 및 관련 콘텐츠 제작 등 모든 활동에 있어 관련 법령을 준수하고, 책임성·공정성·안전성·투명성에 기반한 인공지능 윤리를 따라야 한다.

⑤ 참가자는 생성형 인공지능 도구를 활용하여 연구성과물을 제작한 경우, 그 활용 여부 및 범위를 명확히 밝혀야 한다. 이를 고의로 누락하거나 허위로 표시한 경우에는 제3항에 따른 조치를 할 수 있다.

⑥ 본 조에서 정하지 아니한 세부 사항 및 적용 기준은 각 세부 대회의 공고문 및 운영 규정을 따른다.