

데이터·AI 인재 발굴 본격화, '2026 데이터^{+AI} 혁신 챌린지' 첫 부문 '데이터^{+AI} 크리에이터 캠프' 공고

- 통합형 경진대회로 4개 부문 운영... 데이터·AI 활용 역량 강화
- '데이터^{+AI} 크리에이터 캠프', 5월 26일(화)부터 참가자 모집

과학기술정보통신부(부총리 겸 과학기술정보통신부 장관 배경훈, 이하 '과기정통부')는 '2026 데이터^{+AI} 혁신 챌린지'의 첫 번째 부문인 '데이터^{+AI} 크리에이터 캠프' 참가자 모집 공모를 5월 13일(수)부터 7월 30일(목)까지 실시한다고 밝혔다.

올해 새롭게 선보이는 '2026 데이터^{+AI} 혁신 챌린지'는 그간 개별적으로 운영되던 다양한 데이터 분야 경진대회를 하나의 통합 브랜드 아래 묶고, △데이터^{+AI} 크리에이터 캠프(주관: 한국지능정보사회진흥원), △데이터안심구역(주관: 한국데이터산업진흥원), △데이터 문제해결(주관: 한국데이터산업진흥원), △빅콘테스트(주관: 한국정보통신진흥협회(AI데이터포럼)) 등 4개 부문으로 구성하여 추진할 계획이다. 이를 통해 부문별 대회 간 연계를 강화하고 성과를 집약함으로써 행사 시너지를 높이는 한편, 우수한 데이터 인재 발굴을 통해 데이터 활용 생태계 활성화에도 기여할 것으로 기대된다.

㉑ '데이터^{+AI} 크리에이터 캠프'(8월)

가장 먼저 문을 여는 '데이터^{+AI} 크리에이터 캠프' 부문은 인공지능 및 데이터 분야의 우수 인재를 체계적으로 발굴·육성하기 위한 실습형 프로그램으로 AI 및 데이터 분야에 관심있는 고등학생과 대학생이 4~5인 팀을 구성하여 신청할 수 있다.

참여 동기, 기초 역량, 성장 가능성을 종합적으로 평가하여 캠프 참가자를 선발하며, 팀원의 50% 이상이 수도권 외 지역 학교 소속인 경우 가산점을 부여하여 지역 인재 발굴에도 기여할 계획이다.

선발된 참가자는 사회안전·복지, 교통·도시문제 해결, 환경·인프라 등 실제 사회문제를 주제로 삼아 데이터 수집부터 AI 모델 설계 및 실행 전략 수립까지 전 과정을 직접 경험하게 된다.

㉒ '데이터안심구역, 데이터 문제해결, 빅콘테스트'(9월)

과기정통부는 학생들이 데이터·AI 분야에 첫걸음을 내딛게 하는 크리에이터 캠프에 이어, 데이터·AI 활용 저변 확대를 위한 나머지 3개 부문(데이터안심구역, 데이터 문제해결, 빅콘테스트)을 9월 1일부터 본격 추진한다.

① '데이터안심구역' 부문

먼저, '데이터안심구역' 부문 참가자는 외부에 공개되지 않은 미개방 데이터를 안전하게 활용할 수 있는 데이터안심구역에서 창의적인 분석 아이디어와 활용 사례를 발굴한다. 데이터 분석 및 활용에 관심 있는 국민 누구나 개인 또는 5인 이내 팀으로 참가할 수 있다.

과기정통부는 미개방 데이터의 분석·활용과 공익적 활용가치를 높이는 데 중점을 두며, 특히 데이터안심구역 방문 횟수 및 미개방 데이터 연계·활용 분석 여부를 별도 기술평가 항목으로 반영하는 등 실질적인 데이터 활용 능력을 평가할 계획이다.

② '데이터 문제해결' 부문

'데이터 문제해결' 부문에서는 개방 데이터 또는 기업 등이 자체 보유한 데이터를 활용해 제조·유통·환경·사회안전 등 현안에 대한 해결 방안을 '데이터 레시피' 형태로 제안하거나, '데이터 문제해결은행' 포털 내 분석도구를 활용해 생성한 결과물을 제출·발표하는 방식으로 운영된다.

개인 또는 5인 이내 팀으로 참가 가능하며, 제조·도매 및 소매·정보통신·산림·소방·수자원 등 산업 분야 서비스 개발부터 건강, 환경, 재난재해, 에너지, 주거교통 등 사회현안 해결 서비스까지 다양한 지정 주제 중 선택할 수 있다.

③ '빅콘테스트' 부문

'빅콘테스트' 부문은 후원 기업 데이터를 활용하여 주제로 선정된 사회·산업 이슈에 대한 문제 해결 중심의 AI·데이터 모델링을 겨루는 방식으로 진행된다. 개인 또는 4인 이내 팀으로 참가할 수 있으며, 수상작은 서류심사와 발표심사를 통해 모델링의 적합성, 데이터 분석력, 인사이트의 실효성 등을 종합 평가하여 선정된다.

과기정통부는 부문별로 최종 수상작을 선정하고, 오는 12월 '2026 클라우드·데이터 진흥주간'에 통합 시상식을 개최하여 시상할 계획이다.

최동원 과기정통부 인공지능인프라정책관은 “데이터·AI 역량이 국가 경쟁력의 핵심이 된 시대에 개별적으로 운영해 온 대회를 하나의 챌린지로 통합한 것은 데이터·AI분야의 도전과 혁신을 더 독려하는 것이 목적”이라며, “참가자들이 자신의 역량과 관심 분야에 맞는 프로그램에 보다 편리하게 참여하게 되기를 기대한다”고 말했다.

이어, “학생들이 사회문제를 직접 발굴하고 해결책을 설계하는 데이터 분석 경험을 쌓을 수 있는 데이터+AI 크리에이터 캠프와 9월부터 순차적으로 개최될 나머지 3개 부문에 많은 참여와 관심을 부탁드립니다”고 전했다.

- 붙임 1. 「2026 데이터+AI 혁신 챌린지」 포스터
- 붙임 2. 「데이터+AI 크리에이터 캠프」 포스터

담당부서	인공지능인프라정책관 인공지능데이터진흥과	책임자	과 장	장기철(044-202-6590)
		담당자	사무관	조영미(044-202-6591)
유관기관	한국지능정보사회진흥원 데이터활용기술팀	책임자	사무관	전세준(044-202-6595)
		담당자	팀 장	김승현(053-230-4261)
			선 임	박경철(053-230-4266)



붙임1 「2026 데이터+AI 혁신 챌린지」 포스터



2026 데이터+AI 혁신 챌린지

데이터+AI 크리에이터캠프 >

데이터+AI 크리에이터 캠프

접수기간
26.05.26.(화) - 07.30.(목)

고등학생·대학생 대상
데이터 분석 저변 확대 및 인공지능 핵심 인재 발굴·육성을 위해 진행되는 교육·멘토링 연계 프로그램



대회일정 08.20.(목) - 11.28.(토)

발대식 온라인 발대식
08.20.(목)

예선 교육 및 멘토링 **오락인**
08.20.(목) - 10.14.(수)

멘토링데이
09.05.(토) / 09.19.(토) / 10.10.(토)

결과물 제출
10.14.(수)

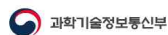
본선 진출팀 발표
10.28.(수)

본선 최종 멘토링
11.14.(토)

본선 자료 제출
11.25.(수)

본선 선발 및 시상 **오프라인**
11.28.(토) 장소: 한국지능정보사회진흥원 서울사무소

※ 본선에서 대상 및 최우수상 시상식은 별도 진행
데이터·클라우드 진흥주간(12월 3주차)



시상 내역(총 상금 1,720만원)

- 과학기술정보통신부 장관상**
대상: 대학부 500만원(1팀) / 고등부 200만원(1팀)
- 한국지능정보사회진흥원 원장상**
최우수상: 대학부 150만원(2팀) / 고등부 100만원(1팀)
- 한국지능정보사회진흥원 원장상**
우수상: 대학부 100만원(6팀) / 고등부 50만원(2팀)
- 한국지능정보사회진흥원 원장상**
장려상: 대학부 20만원(4팀) / 고등부 20만원(2팀)

참가대상

데이터 시 분야에 관심있는 4-5인으로 구성된 팀(전공무관)

고등부	대학부
고등학생 및 이에 준하는 자	대학생 졸업예정자/휴학생 포함, 단기종교 신자 제외

대회문의
K-ICT 빅데이터센터

☎ 1660-3970
✉ bigdatamanager@nia.or.kr

참가신청



원팀 중 참가자 50% 이상
수도권 외 지역 소재 학교 소속일 경우 가산점 부여

