

NIA 한국지능정보사회진흥원	보 도 자 료	 디지털뉴스 한국판뉴딜
보 도 일 시	2021. 8. 11.(수)조간(온라인 배포시점)부터 보도하여 주시기 바랍니다.	
배 포 일 시	담당부서	빅데이터사업팀
2021. 08. 10.(화) 09:00	담 당 자	이정현 수석(053-230-4264)

‘차세대 데이터 사이언티스트를 찾습니다!’

-NIA, 2021 데이터 크리에이터 캠프 참가팀 접수-

- 과학기술정보통신부(장관 임혜숙, 이하 과기정통부)와 한국지능정보사회진흥원(원장 문용식, 이하 NIA)은 오는 9월부터 개최되는 “2021년 데이터 크리에이터 캠프(Data Creator Camp)”를 위해 참가자 신청 접수를 시작했다고 밝혔다.
- 본 캠프는 빅데이터 분석에 관심 있는 전국 고교생, 대학(원)생을 대상으로 지능정보기술에 대한 관심을 확산하고 빅데이터·AI 지식 향상에 도움을 주고자 9월부터 11월까지 3개월간 개최될 예정이다.
- 올해로 세 번째 진행되는 본 대회는 빅데이터·AI 전문가인 멘토들과 함께 배우며 실습에 참여하는 해커톤 방식으로 진행된다.
- 대회는 빅데이터 분석 알고리즘을 활용한 비즈니스 문제 해결방식으로 진행되며, 고교팀과 대학(원)팀으로 나누어 예선(온라인) 및 본선(오프라인)을 운영한다.
- 9월부터 10월까지 온라인 예선(총 12회, 1회 6팀)이 진행되며, 각 예선에서 입상한 상위 3팀을 대상으로 판교에 위치한 K-ICT 빅데이터 센터에서 본선(총 6회, 1회 6팀)이 개최될 예정이다.

- 예선은 ▲ 데이터(AI-Hub 및 빅데이터 플랫폼 데이터)를 활용한 실습 강의
▲ 데이터 분석을 활용한 비즈니스 문제 해결 실습 ▲ 문제 해결을
위한 멘토링 진행 ▲ 데이터 모델링 해커톤, 팀별 프로젝트 및 발표
평 등의 순서로 진행된다.
- 특히, 올해는 캠프의 질적 향상을 위해 대회 개최 전 ‘데이터 분석
개론교육’을 선행학습으로 사전 제공하여 데이터 분석 입문자도
쉽게 캠프에 참여하여 실력을 향상할 수 있도록 도울 예정이다.
- 본선에서는 상위 3팀을 대상으로 한국지능정보사회진흥원장(NIA)상이
수여되며,
- 캠프 완료 후 대회 수상자들의 참여 소감과 데이터 학습 정보가
담긴 인터뷰를 K-ICT 빅데이터센터 유튜브 등 동영상 채널에
공유할 계획이다.
- NIA 문용식 원장은 “빅데이터 및 인공지능 기술로 급변하는 디지털
대전환 시대를 맞아 이에 맞는 인재 양성이 필요한 때”라며, “이번
캠프를 통해 데이터 분석활용 분야의 우수한 차세대 인재 발굴을
위해 힘쓰겠다.”고 밝혔다.
- 한편, 2021 데이터 크리에이터 캠프 신청 및 상세내용은 K-ICT
빅데이터센터 홈페이지(<http://creator.kbig.kr/>)를 통해 확인할 수 있다. <끝>

- 붙임 1. 2021년 데이터 크리에이터 캠프 개요
2. 2021년 데이터 크리에이터 캠프 모집안내 포스터

□ 목적

- 고교생 및 대학(원)생에게 실생활에서 직면할 수 있는 문제를 빅데이터 및 지능정보 기술로 해결해 나가는 지식 공유의 장 마련

□ 개요

- 대상 : 빅데이터 분석 활용에 관심 있는 고교생 및 대학(원)생
- 규모 : 예선 12회, 본선 6회 진행(총 300명 이상 참가)
- 방식 : 빅데이터 분석 알고리즘을 활용한 비즈니스 문제 해결방식
- 시상 : 본선 상위 3팀 시상(총 6회 운영)
 - 본선 진출 팀에 대해 한국지능정보사회진흥원장상 팀별 수여
 - 대상(1팀) 150만원, 최우수상(1팀) 70만원, 우수상(1팀) 30만원 지급

□ 세부내용(creator.kbig.kr 사이트 참조)

- 진행 시간 : 온라인 예선 8시간, 오프라인 본선 5시간
- 팀 구성인원 : 팀당 4~5명 구성, 1회당 6팀 모집

구분	회차	모집기간	대회일자	모집인원	대회장소
예선	1회 ~ 4회	~ 08.20.(금)	09.04.(토) 09.11.(토)	100명 내외	온라인
예선	5회 ~ 8회	~09.10(금)	09.25(토) 10.02(토)	100명 내외	온라인
본선	1회 ~ 2회		10.9(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터
본선	3회 ~ 4회		10.16(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터
예선	9회 ~ 12회	~11.06(토)	10.30(토) 11.06(토)	100명 내외	온라인
본선	5회 ~ 6회		11/20(토)	-	판교 K-ICT 빅데이터센터

※ 코로나19 확산 상황에 따라 본선 대회 온라인 운영 가능



| 캠프기간 |

2021. 09. 04. ~ 2021. 11. 20.

| 목 적 |

고등학생 및 대학(원)생에게 실생활에서 직면할 수 있는 문제를 빅데이터 및 지능정보기술로 해결해 나가는 지식 공유의 장 마련

| 대 상 |

- 빅데이터 분석 활용에 관심있는 고등학생 및 대학(원)생 누구나 참여 가능
- 팀 프로젝트 평가인 관계로 팀(4~5인)으로만 참가 가능 (개인으로는 참가 불가)
- 예 선 : 고등학생 및 대학(원) 참가자 회차별 30명 내외(6팀)
- 본 선 : 예선 회차별 입상 팀, 회차별 30명 내외(6팀)

| 내 용 |

- 빅데이터 분석 알고리즘을 활용한 비즈니스 문제 해결 실습강의
- 문제 해결을 위한 팀별 온/오프라인 멘토링 및 발표평가
- 참가자 개인 기념품 및 팀별 수료증 증정
- 본선 회차별 대상 수상 팀 대회 참가 과정 YouTube 영상 제작지원금 지원 (신청자 한정)
- 한국지능정보사회진흥원(NIA) YouTube채널에 최종 산출물 게시
- 팀 협업을 통해 문제를 해결하는 해커톤 방식(멘토 배정)

* 해커톤(hackathon) : 해킹(hacking)과 마라톤(marathon)의 합성어로 팀을 구성하여 긴 시간 동안 아이디어를 도출하고 결과물을 만드는 대회

| 진행방법 |

- 예선 : 온라인으로 7시간 진행(2회 동시 진행)
예선 회차 당 참가 6팀 중 상위 3팀 본선 진출권 부여
- 본선 : 본선 진출 총 6팀으로 진행
오프라인으로 4시간 진행(오전/오후)

| 신청방법 |

- 모바일 신청서 접수 QR코드 스캔
- 온라인 신청서 접수 <http://creator.kbig.kr/>
- 캠프 신청 마감일
~ 10/16 (토) 18:00 (회차별 모집 기간 상이)



장 소

- (예선) 온라인 진행
- (본선) 판교 K-ICT 빅데이터센터(예정)

예선	예선	예선
1회차 [고등학교] 9 / 4 (토)	5회차 [대학(원)] 9 / 25 (토)	9회차 [대학(원)] 10 / 30 (토)
2회차 [고등학교] 9 / 4 (토)	6회차 [대학(원)] 9 / 25 (토)	10회차 [대학(원)] 10 / 30 (토)
3회차 [고등학교] 9 / 11 (토)	7회차 [대학(원)] 10 / 2 (토)	11회차 [대학(원)] 11 / 6 (토)
4회차 [고등학교] 9 / 11 (토)	8회차 [대학(원)] 10 / 2 (토)	12회차 [대학(원)] 11 / 6 (토)
본선	본선	본선
1회차 [고등학교] 10 / 9 (토)	3회차 [대학(원)] 10 / 16 (토)	5회차 [대학(원)] 11 / 20 (토)
2회차 [고등학교] 10 / 9 (토)	4회차 [대학(원)] 10 / 16 (토)	6회차 [대학(원)] 11 / 20 (토)

시 상

- 예선 12회**
 - 팀 멘토링 발표평가를 통해 상위 3팀 본선 진출권 부여
 - 참가팀 수료증 교부, 참가자 전원 기념품 증정
- 본선 6회**
 - 팀 프로젝트 발표평가를 통해 상위 3팀, 상장 수여 및 시상금 지급

본선 (총 6회)

대 상	NIA 원장상	1팀	상장, 150만원 상금(팀당)
최우수상		1팀	상장, 70만원 상금(팀당)
우 수 상		1팀	상장, 30만원 상금(팀당)

- 입상팀 한국지능정보사회진흥원 상장 수여