
2018년 정보보호 해커톤
[2018 Security Hackathon]
참가 안내서

2018. 4.

가. 해커톤 개요

□ 목적

- 학생, 일반인 등을 대상으로 정보보호 관련 솔루션 개발 기회를 제공하여 정보보호 분야의 다양한 우수 신규 아이디어 발굴

□ 행사 개요

- (주제) 블록체인과 사물인터넷 기술을 융합한 보안 솔루션 구현 및 신규 아이디어 도출
- (주최) 과학기술정보통신부
- (주관) 한국인터넷진흥원(이하 KISA), 삼성전자, SK텔레콤(이하 SKT)

□ 시상 및 혜택

- KISA, 삼성전자, SKT이 제시한 문제를 창의·혁신적인 대안 및 솔루션의 구현을 통해 가장 우수하게 해결한 5개팀을 선정하여 상장·상금 수여

< 시상 규모 >

구분	훈격	시상금	개수	비고
대상	과학기술정보통신부 장관상	1,500만원	1개	
최우수상	한국인터넷진흥원장상	700만원	2개	학생팀* 1개
우수상	삼성전자, SKT	500만원	2개	학생팀* 1개

* 학생으로만 구성된 팀

- 수상팀이 KISA가 운영하는 'K-Global 시큐리티 스타트업(창업·사업화 지원 분야)'에 지원 시 가점 부여

나. 추진 내용

□ 추진 일정 및 내용

< ①공모·접수 > 4.3(화)~5.9(수)	< ②서류심사 > 5.10(목)~5.15(화)	< ③O.T > 5.26(토)	< ④해커톤 본선 > 6.2(토)~6.3(일)	< ⑤시상식 > 7.11(수)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가 접수 - 온라인 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차 선발 - 약 20개팀 ※ 결과 발표 (5.15) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문제 관련 오리엔테이션 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 오프닝 행사(6.2) ○ 개발(6.2~3) - 멘토링, 기술지원 ○ 발표심사(6.3) - 시연·피칭, 평가 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정보보호의 날·달 기념식에서 시상

※ 일정 및 내용은 주최·주관기관의 내부사정에 따라 변경될 수도 있음

- ① **(공모·접수)** 해커톤 참가 희망자는 팀을 구성하여 응모지원서 및 개발기획서를 작성하여 이메일(kgss@kisa.or.kr)로 제출
- ② **(서류심사)** KISA, 삼성전자, SKT는 해커톤 참가 희망자가 제출한 개발기획서를 심사*하여 해커톤 본선의 참가팀 선발
 - * 창의성, 기술성, 사업성, 구현 가능성 등을 평가
 - ※ KISA는 서류심사 결과를 해커톤 본선 참가팀에 이메일 등으로 개별 안내
 - ※ 우수 참가팀이 많거나 자격에 부합하는 참가팀이 없을 경우, 선발 수 변경 가능
- ③ **(O.T)** 삼성전자, SKT 보안·기술 전문가가 해커톤 본선 참가팀을 대상으로 해커톤 문제와 관련된 기술 개요 소개 및 질의·응답 진행
 - ※ 삼성전자 : 사물인터넷(ARTIK) 관련 / SKT : 블록체인 관련
- ④ **(해커톤 본선)** 해커톤 본선 참가팀은 무박 2일간 과제 개발을 마무리하고 구현 솔루션에 대해 시연·피칭*
 - * KISA, 삼성전자, SKT의 보안·개발·사업 전문가로 구성된 심사위원이 창의성, 기술성, 사업성, 완성도 등을 평가하여 최종 5개 우수팀 선발
 - ※ 삼성전자, SKT는 과제 수행 관련 기술적 애로사항 등을 멘토링(예정)
- ⑤ **(시상식)** 7월 개최 예정인 정보보호의 날·달 기념식에서 우수팀에 대한 시상 및 부스 시연을 진행
 - ※ 추진상황에 따라 변경될 수 있음

다. 공모 개요

□ 공모 일정

- (공고·접수 기간) 2018.4.3.(화) ~ **5.9.(수), 17:00 限**

□ 참가 자격 및 팀구성

- (참가 자격) 정보보호 분야의 우수 아이디어를 보유하고 구현 능력을 보유한 학생(고등·대학, 대학원생), 일반인(재직자 등) 등
※ 학생, 일반인 혼합팀 참가 가능
- (팀 구성) 팀은 1인 이상 4인 이하로 구성 가능

□ 선발 규모

- (본선 참가팀 선발) 서류심사를 통해 **20개팀** 선발
※ 우수 참가팀이 많거나 자격에 부합하는 참가팀이 없을 경우, 선발 수 변경 가능
- 본선 참가팀은 오리엔테이션에 최소 1인 이상 참여 필수
※ 판교 정보보호클러스터에서 행사 추진 (예정, 별도 안내)
- (최종 우수팀 선발) 발표심사를 통해 최종 **5개팀** 선발
- 본선 참가팀은 본선의 오프닝 행사, 개발, 발표심사 및 폐회식 등 오프라인 행사에 최소 팀인원의 과반 이상이 참여 필수
※ 판교 정보보호클러스터에서 행사 추진 (예정, 별도 안내)

□ 접수 방법

- (지원서류 다운로드) KISA 홈페이지(<http://www.kisa.or.kr>) 내 '공지사항'란을 확인하여 응모지원서, 개발기획서 등을 다운로드
- (지원서류 작성 및 제출) 다운로드한 응모지원서 및 개발기획서를 작성하여 이메일(kgss@kisa.or.kr)로 제출
※ 접수는 지정된 공모 시간 내에 도착한 건에 한하여 인정(방문·우편접수 불가)
※ 응모지원서의 '참가서약서' 및 '정보 수집 및 이용 동의서'는 **출력 및 수기 작성하여 자필 서명 후 스캔본을 제출 (팀 내 모든 참가자 제출 필요)**

라. 유의사항

- 여기서 응모자는 응모한 팀, 팀 전원 또는 팀 내 개별 팀원 등을 포함함
- 응모자가 제안한 아이디어 등은 타사 또는 타기관에 제안이력이 없어야 하며, 응모자가 직접 창안하거나 전적인 권리를 갖고 있어야 함
- 응모자가 타인의 아이디어, 기술의 모방으로 인해 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 응모자 본인에게 있음
- 응모자가 해커톤에 제출한 공모작의 저작권, 기타 지적재산권 등과 관련한 사항으로 인해 발생하는 문제에 대한 모든 민·형사상의 책임은 응모자 본인에게 있음
- 응모자는 재직·소속 중인 기업·기관 등의 아이디어·솔루션 등으로 해커톤에 절대 응모가 불가하며, 이를 어기고 해커톤에 응모·참가하여 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 응모자 본인에게 있음
- 응모자는 사업 중이거나 사업화를 위해 준비 중인 아이디어·솔루션 등으로 해커톤에 절대 응모가 불가하며, 이를 어기고 해커톤에 응모·참가하여 발생할 수 있는 모든 민·형사상 문제는 응모자에게 책임이 있음
 - ※ 본 해커톤은 아이디어의 단순 발굴 뿐만 아니라, 향후 주관기관과 공동 개발 및 사업화 등을 지향
- 응모자는 해커톤에 참가를 위해 아이디어 등이 포함된 응모지원서, 개발기획서, 발표심사 자료 등을 제출하여야 함
- 참가팀 중 수상팀의 경우 필요 시 응모자 동의를 얻은 후 공개석상에서 아이디어의 발표 요청 가능
- 해커톤의 주최·주관기관의 소속원도 해커톤에 참가 가능하나, 해커톤과 직·간접적으로 연관*된 부서에서 근무하지 않은지 2년 이상 되었을 경우에만 참가 가능
 - * 해커톤 기획, 지원, 문제출제 등
 - ※ 응모자가 인사 관련 기록 등 증거 서류 제출 등으로 직접 별도 입증해야 함

- 응모자는 오픈소스 소프트웨어를 사용할 경우 해당 오픈소스 소프트웨어 라이선스의 요구사항 등을 확인·준수하여야 하며, 이를 준수하지 않아 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 응모자 본인에게 있음
- 이 외에 응모자가 해커톤에 제출한 아이디어 등과 관련하여 응모자와 주최·주관기관의 권리와 의무관계, 아이디어의 사용 용도 및 사용권 등은 본 참가안내서 붙임의 약관을 따름

마. 안내 및 문의처

- KISA IoT융합보안팀 임석재 선임연구원 (02-405-5566, kgss@kisa.or.kr)

〈 「2018년 정보보호 해커톤」 공모전 공고 약관 〉

- 갑 : 「2018년 정보보호 해커톤」 아이디어 응모자
- 을 : 「2018년 정보보호 해커톤」 주관기관

제1조 [용어의 정의]

① 본 약관에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. '아이디어'라 함은 재산적 가치가 있는 것으로서, 이를 보호할 수 있는 권리가 창작자에게 당연히 발생하거나 별도의 절차에 의해 창작자가 그 권리를 취득할 수 있는 것을 말한다.
2. '출원'이라 함은 특허, 실용신안등록, 디자인등록 등을 받을 권리를 가진 자가 특허, 실용신안등록, 디자인등록 등을 받기 위해 소정의 원서를 작성하여 특허청장에게 제출하는 것을 말하며, 「특허법」상 특허출원, 「실용신안법」상 실용신안등록출원, 「디자인보호법」상 디자인출원 등을 포함한다.
3. '공모전'이라 함은 제출된 아이디어 중 우수한 아이디어를 선발하여 시상 등 차별적인 지원을 하는 대회, 전시회 등을 의미한다.
4. '주관기관'이라 함은 공모전을 주관하는 기관이나 단체, 공모전 운영담당자, 아이디어 심사담당자, 공모전 운영을 위한 인프라 시스템 담당자 등 공모전 운영에 직·간접적으로 연관이 있는 기관·단체·개인 등 모두를 포함한다.
5. '응모자'라 함은 공모전에 아이디어를 제출하며 응모한 개인 및 단체를 의미한다. 이 때, 단체는 법인도 포함한다.

② 본 약관에서 사용하는 용어의 정의는 본조 제1항에서 정하는 바에 따르며, 그 외에 정의되지 않은 용어는 관계법령 및 일반 관례에 따라 해석한다.

제2조 [약관의 목적] 본 약관은 갑이 을이 주최하는 「2018년 정보보호

해커톤」 공모전에 참여함에 있어 갑의 아이디어와 관련하여 갑과 을의 권리와 의무관계를 정함을 그 목적으로 한다.

제3조 [아이디어의 귀속] 응모된 아이디어에 대한 권리는 갑에게 있다.

제4조 [갑의 의무]

- ① 갑은 공모전에 응모한 아이디어가 타인의 아이디어를 고의로 도용한 것으로 인정되거나 또는 부정한 방법으로 당선된 경우에 수상 이후에도 수상은 취소되고 갑은 상장 및 상금을 반환해야 한다.
- ② 갑은 제1항의 아이디어에 대한 권리에 대해서 을과 양도 또는 사용권 허여 계약을 한 경우, 그와 관련된 손해에 대하여 배상 책임을 져야 한다.

제5조 [을의 의무] 을은 공모전에 응모한 아이디어에 관하여 발생하는 권리가 별도의 절차를 통해서 취득 가능한 경우, 다음 각 호의 어느 하나와 같이 권리 획득이 가능한 시기에 관한 사항을 갑에게 고지해야 한다.

- 1. 특허·실용신안의 경우 공개일로부터 1년 이내 출원
- 2. 디자인의 경우 공개일로부터 6월 이내 출원

제6조 [응모된 아이디어의 사용 용도 제한] 을은 갑으로부터 제공받은 아이디어를 공모전 운영 및 선정·평가의 목적에만 사용하여야 한다.

제7조 [응모된 아이디어의 외부 제공] 을은 공모전에 응모된 갑의 아이디어에 관한 내용을 갑의 동의 없이 제3자에게 제공할 수 없다. 다만, 다음의 각호의 사항은 그러하지 아니하다.

- 1. 을의 고의 또는 과실에 의하지 않고 공지의 사실로 된 정보.
- 2. 제6조의 업무와 관련하여 제3자에게 갑의 아이디어에 관한 내용을 제공할 필요가 있는 경우
(이 경우에는 당해 제3자와 별도의 비밀유지약정을 체결해야 한다.)

제8조 [자료의 반환 및 폐기]

- ① 갑은 공모전의 결과 발표일 이전에 아이디어의 응모 철회를 을에 요청할 수 있으며, 을은 응모된 아이디어에 관련된 자료 (이하 '자료'라 한다)를 폐기한다.
- ② 갑은 공모전의 결과 발표일 이후 1년 이내에 자료의 반환을 을에 요청할 수 있으며, 을은 제출된 자료를 반환하여야 한다. 이때 반환 시 비용이 발생하는 경우 그 비용은 갑의 부담으로 한다.
- ③ 2항에서 반환되는 자료가 물리적 형체를 지니지 아니한 경우, 을은 제출된 자료를 폐기하는 것으로 자료의 반환을 갈음할 수 있다.
- ④ 을은 공모전의 결과 발표일로부터 1년이 도과하여도 제2항에 따른 반환청구가 없는 경우에는 즉시 갑의 자료를 폐기해야 한다. 다만, 본 공모전에서 수상한 것에 대해서는 그러하지 아니하다.

제9조 [수상 아이디어에 대한 우선협상권] 을이 수상 아이디어에 대한 상장과 상금을 갑에 지급하는 경우, 을은 상금 지급일로부터 4개월 이내에 갑이 보유하고 있는 수상 아이디어의 권리에 대한 사용권 허락 또는 양도에 대하여 우선협상권을 가진다.

제10조 [사용권 허락] 을이 아이디어에 대한 권리의 사용권을 허여 받고자 하는 경우, 을은 갑과 별도의 사용권 계약을 체결하여 대가, 범위, 기간 등 사용권 허여와 관련된 구체적인 방법과 절차 등을 상호 협의하여 결정한다. 다만, 그 아이디어가 수상된 것이며 사용 범위가 공모전 홍보, 당선작 전시 등 공모전 개최 목적이거나 일반적인 거래 관행에 비추어 적절한 경우에는 그러하지 아니하다.

제11조 [양도] 을이 아이디어에 대한 권리를 양수하고자 하는 경우, 을은 갑과 별도의 양도계약을 체결해야 하며, 대가, 대가의 지급 방법 등 양도와 관련된 구체적인 방법과 절차 등을 상호 협의하여 결정한다.

제12조 [분쟁의 해결]

- ① 본 약관과 관련하여 혹은 쌍방의 의무이행과 관련하여 분쟁이나 이견이 발생하는 경우 갑과 을은 이를 상호 협의하여 원만히 해결토록 노력하여야 한다.
- ② 본 약관과 관련하여 분쟁이나 이견이 해결되지 않은 경우에는 산업재산권분쟁조정위원회의 조정 또는 갑과 을의 개별 합의를 거쳐 대한상사중재원의 중재로 해결할 수 있다.

제13조 [합의사항 이외의 경우] 본 약관에서 정하지 아니하거나 해석상 내용이 불분명한 사항에 대하여는 상호 신의성실의 원칙에 따라 협의한 후에 결정한다. 단, 협의를 이루어지지 않는 경우에는 관계 법령 및 일반 관례에 따른다.