

2026 호남권 SW중심대학 LLM 해커톤 경진대회 공동 운영 계획 안내

2026. 06.



전북대학교 SW중심대학사업단

2026 호남권 SW중심대학 LLM 해커톤 공동 운영 계획 안내

[2026. 6.23. SW중심대학사업단]

1 추진목적

- ☐ SW중심대학 간 협력을 통해 창의적 문제 해결 및 협업 능력을 배양하여 AI Agent와 MCP(Model Context Protocol) 기반 플랫폼 활용 능력 강화
- ☐ AI·클라우드 기술에 관심 있는 SW중심대학 재학생 대상으로 Claude 플랫폼, Claude API를 활용하여 혁신적인 아이디어를 구현하고 실제 서비스를 개발하는 경험 제공

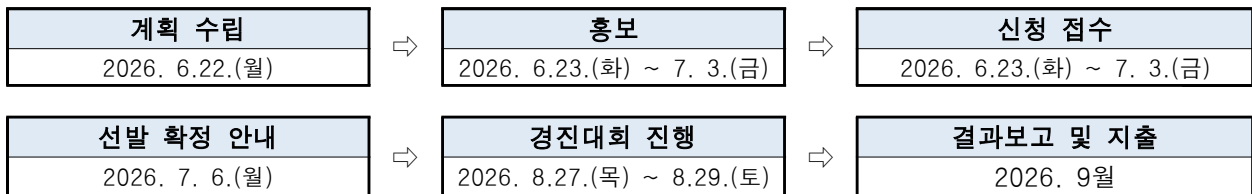
2 대회개요

- ☐ 대 회 명: 2026 호남권 SW중심대학 LLM 해커톤 경진대회
- ☐ 대회일정: 2026. 8.27.(목) ~ 8.29.(토), 2박3일
- ☐ 대회장소: 소노벨 변산
- ☐ 대회주제: LLM과 AI Agent로 해결하는 대학·지역사회 문제해결 해커톤
- ☐ 모집인원: 8명 ※ 선착순 선발
- ☐ 참가대상: SW중심대학사업 참여학과 재학생 ※휴학생 및 졸업생 참여불가
- ☐ 대회방식
 - LLM, AI Agent, MCP, RAG, Claude 활용, Gradio 기반 프로토타입구현 등 팀 프로젝트 수행에 필요한 교육 진행 후 팀 빌딩 (1팀당 5명, 총 8팀 타 대학 간 혼합 팀 구성)
 - 팀별로 하나의 문제 해결 주제를 정하고, 2박 3일 동안 해당 아이디어를 지속적으로 발전시켜 Gradio 기반 AI 서비스 프로토타입으로 구현하는 프로젝트 진행
 - 최종 결과물은 Gradio 기반 프로토타입 시연과 발표자료를 기준으로 평가
- ☐ 대회주최: 과학기술정보통신부, 정보통신기획평가원(IITP), 조선대학교 SW중심대학사업단
- ☐ 대회주관: 국립군산대학교, 국립순천대학교, 전남대학교, 전북대학교, 조선대학교 SW중심대학사업단

□ 참여학과

구분	참여학과	
SW학과(1개)	AI대학	컴퓨터인공지능학부
비SW학과 (30개)	공과대학	기계공학과, 기계설계공학부, 기계시스템공학부, 도시공학과, 화학공학부, 바이오메디컬공학부, 산업정보시스템공학과, 항공우주공학과, 토목/환경/자원.에너지공학부(자원.에너지공학), 토목/환경/자원.에너지공학부(환경공학)
	대학본부	국제이공학부
	사범대학	교육학과, 과학교육학부(화학교육)
	사회과학대학	미디어커뮤니케이션학과, 사회학과
	경상대학	경영학과, 무역학과, 회계학과
	자연과학대학	과학학과, 반도체과학기술학과, 분자생물학과, 지구환경과학과, 통계학과, 화학과
	농업생명과학대학	스마트팜학과
	인문대학	고고문화인류학과, 문헌정보학과
	예술대학	산업디자인학과, 무용학과, 미술학과

3 추진절차



4 해커톤 일정

□ 사전교육

- 교육일정: 7월 중 1일, 7시~10시에 3시간 동안 온라인 실시간 교육(Zoom 등) 진행
- 교육주제: Claude Code와 Git/GitHub를 활용한 개발 환경 구축
- 교육목표
 - Claude Code를 활용한 AI 기반 코드 생성, 수정, 오류 해결 흐름 이해
 - Git/GitHub를 활용한 코드 변경 이력을 저장하고 버전 관리하는 방법 이해
 - GitHub 저장소 생성, Claude Code 연동, 개발 산출물 관리 방법 실습
 - 팀 프로젝트 수행 시 필요한 코드 공유, 커밋, 변경내역 확인 등 기본 협업 방식 습득

□ 대회일정

구분	시간	내용	비고
2025.8.27.(목) (1일차)	09:00 ~ 09:30	전북대학교 집결 및 출발	진수당 앞
	09:30 ~ 11:00	부안 소노벨변산 도착	
	11:00 ~ 12:00	참가자 등록, 오리엔테이션, 팀 편성 확인	
	12:00 ~ 13:00	중식	
	13:00 ~ 14:00	현장 교육 1. LLM과 생성형 AI 활용 기초	
	14:00 ~ 15:00	현장 교육 2. Claude 활용 기초 및 프롬프트 설계	
	15:00 ~ 16:00	현장 교육 3: AI Agent 개념과 서비스 적용 사례	
	16:00 ~ 17:00	현장 교육 4: MCP 개념과 도구 연계 이해	
	17:00 ~ 18:00	현장 교육 5: Claude 기반 아이디어 구체화 실습	
	18:00 ~ 19:00	석식	
	19:00 ~ 20:00	해커톤 주제 안내	
	20:00 ~ 21:00	팀별 아이디어 도출 및 서비스 계획	
2025.8.28.(금) (2일차)	07:00 ~ 09:00	조식	
	09:00 ~ 10:00	현장 교육 6: RAG 개념과 문서 기반 AI 서비스 구조 이해	
	10:00 ~ 11:00	현장 교육 7: Gradio 기반 AI 서비스 프로토타입 구현	
	11:00 ~ 12:00	[아이스브레이킹] Q&A 및 퀴즈	
	12:00 ~ 13:00	중식	
	13:00 ~ 14:00	현장 교육 8: Claude를 활용한 서비스 코드 작성 및 수정	
	14:00 ~ 15:00	현장 교육 9: Gradio 인터페이스 구성 및 시연 화면 제작	
	15:00 ~ 16:00	현장 교육 10: 팀 프로젝트 구현 전략 및 산출물 가이드	
	16:00 ~ 17:00	팀별 서비스 기획 구체화 및 개발 방향 점검	
	17:00 ~ 18:00	팀별 프로토타입 개발 착수 및 멘토링	
	18:00 ~ 19:00	석식	
	19:00 ~ 22:00	팀별 프로토타입 개발 및 멘토링	
2025.8.29.(토) (3일차)	07:00 ~ 09:00	조식	
	09:00 ~ 11:00	팀별 프로토타입 개발 및 멘토링	
	11:00 ~ 12:00	결과물 완성 및 발표자료 제작	
	12:00 ~ 13:00	중식	
	13:00 ~ 15:00	팀별 발표 및 시연	
	15:00 ~ 16:00	심사 및 결과 취합 (참가생 짐 정리)	
	16:00 ~ 17:00	우승 팀 발표 및 시상식	
	17:00	행사 공식 종료	

□ 대회방식

항목	방식	주요내용
참가 방식	팀 기반 해커톤	5인 1팀, 총 8개 팀으로 구성하며, 타 대학 간 혼합 팀 편성을 통해 협업과 교류 강화
사전 교육	온라인 사전교육 제공	Claude Code를 활용한 AI 기반 코드 작성, Git/GitHub 버전 관리, GitHub 저장소 연동 등 현장 개발에 필요한 기초 환경을 사전에 준비
현장 교육	LLM 서비스 개발 중심 교육	LLM, AI Agent, MCP, RAG, Claude 활용법, Gradio 기반 프로토타입 구현 등 팀 프로젝트 수행에 필요한 핵심 내용을 현장에서 교육
주제 선정	공통 대주제 내 자유 주제 선정	대학생활, 지역사회, 학습, 행정, 공공서비스, 생활 편의 등 실제 문제를 기반으로 팀별 서비스 주제 선정
개발 환경	Claude 중심 개발 및 Gradio 시연	Claude를 활용해 아이디어 구체화, 코드 작성, 오류 수정, 프로토타입 구현을 수행하고, Gradio를 통해 최종 결과물을 시연 가능한 형태로 구성
산출물	AI 서비스 프로토타입 및 발표자료	팀별로 하나의 문제 해결 주제를 지속적으로 발전시켜 Gradio 기반 AI 서비스 프로토타입과 발표자료를 제출
멘토링	전문가 순회 멘토링	기획, AI 활용 구조, MCP/RAG 적용 가능성, 구현 범위, 발표자료, 시연 방식에 대한 팀별 피드백 제공
평가 방식	심사위원 평가 및 참가자 상호평가	심사위원 평가와 참가자 상호평가를 반영하여 최종 순위를 산정하며, 세부 평가기준은 별도 Rubric으로 설계

□ 대회운영 구조

구분	내용
강사, 보조강사, 퍼실리테이터 활동 (총 20시간)	- 강의 진행: 10시간 - 주제 안내: 1시간 - 팀별 활동 시간에 멘토링 제공: 9시간
부가 행사 진행 (총 2시간)	2일차 Q&A 및 퀴즈 진행 지원: 1시간 3일차 우승팀 발표, 시상식 및 폐회 진행: 1시간
사전 교육	온라인 Zoom 사전 교육: 3시간

□ 심사방법

- 심사대상: 팀별 프로젝트 결과물 최종 발표
- 반영비율

평가기준	설명	점수 (점)
산·학·연 전문가심사	심사기준에 따라 심사진행	70%
학생참가자 상호 투표	가장 마음에 드는 프로젝트에 투표(본인 팀 투표불가)	30%
합계		100%

※ 합산 점수가 동점인 경우 전문가 심사기준 배점 높은 평가항목이 고득점인 팀순으로 순위 결정

□ 심사기준

구분	평가기준	설명	점수 (점)
전문가 심사기준	기술적 완성도	- HyperCLOVA X 또는 기타 AI 기술을 실제로 적용했는가? - 프로토타입이 완성도 있게 작동하며 안정성이 확보되었는가? - 주요 기능이 정확하게 구현되었는가?	30
	혁신성 및 창의성	- 기존에 없던 문제 정의이거나 새로운 시각의 접근인가? - 해결 방법이 일반적이지 않고 창의적인가? - 기존 서비스와 비교해 차별화 요소가 명확한가?	25
	사용자 경험 (UX/UI)	- UI가 직관적이며 누구나 쉽게 사용할 수 있는가? - 전체 인터페이스가 논리적이고 시각적으로 완성도 높은가? - UX 흐름이 자연스럽고 불편 요소가 없는가?	20
	발표 및 시연	- 핵심 아이디어를 명확하게 전달했는가? - 청중이 이해하기 쉽게 구성되어 있는가? - 데모 시연이 성공적으로 이루어졌는가?	15
	팀 구성 및 협업 체계	- 역할이 분명하게 분배되어 있었는가? - 전공/기술/기획 등 분야별 전문성이 조화롭게 구성되었는가? - 협업 과정을 통해 공동 문제 해결이 이루어졌는가?	10
합계			100
학생참가자 상호 투표	가장 인상 깊은 팀 선정	참여자 본인이 가장 인상 깊다고 느낀 다른 팀에 투표 (자기 팀 투표 불가)	- 1순위: 30점 - 2순위: 27점 - 3순위: 24점 - 4~8순위: 20점
	이유 작성 (선택)	왜 이 팀을 선택했는지 간단한 이유 작성 (질적 분석용)	
합계			30점

□ 시상내역

구분	팀 수	시상금액(원)		훈격
대 상	1	1,000,000	1,000,000	참여대학 공동 SW중심대학사업단장상
최우수상	2	500,000	1,000,000	
우 수 상	3	300,000	900,000	
장 려 상	2	100,000	200,000	
합 계	8	1,800,000	2,900,000	

☐ 기타 유의사항

- 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하였을 경우 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 참가자 본인에게 있음
 - 신청서 작성 시 공란 없이 모두 기재 요망
 - 제출된 모든 서류에 대한 내용은 접수 및 심사과정에서 비밀 유지
 - 국내외 유사대회에서 유사한 주제, 내용으로 입상한 작품은 참가자격 박탈 및 수상이 취소될 수 있음
- ※ 단, 국내외 유사대회에서 이미 공개되었거나 발표되었더라도 입상하지 않은 작품의 수정·보완한 작품은 출품 가능함
- 상용화 되어있는 과제를 결과물로 출품한 경우 참가자격 박탈 및 수상이 취소될 수 있음

5 신청방법

- ☐ 신청기간: 2026. 6.23.(화) ~ 7. 3.(금)
- ☐ 신청방법: 사업단 홈페이지(<https://swuniv.jbnu.ac.kr/main/>)온라인 신청- 프로그램 신청
- ☐ 제출서류: 참가 신청서, 개인정보수집·이용제공 동의서, 경진대회 협조 동의서

6 문 의 처

- ☐ 대회문의: 조선대학교 SW중심대학사업단 담당자(☎ 062-230-6109)
- ☐ 신청문의: 전북대학교 SW중심대학사업단 담당자(☎ 063-219-5752)