

[제24회 임베디드 소프트웨어 경진대회]
부문별 세부 안내사항

- 자유공모 부문 -

2026. 05

1. 부문별 목표 및 개요

가. 목표 : 참신하고 기발한 아이디어를 통한 자유로운 주제의 임베디드SW 개발

나. 개요

- 주제 : 자유로운 주제의 임베디드SW 개발

실생활에서 일어날 수 있는 상황을 상상하여 임베디드SW가 접목된 새로운 서비스나 스마트 기기를 통해 삶의 질을 향상시킬 수 있는 아이디어를 제안합니다.

- 개발 언어 : 별도의 제한은 없습니다.

- 개발 재료 : 별도의 제한은 없습니다. 단, 쉽게 부러지거나 다칠 위험이 있는 재료는 피해 주시기 바랍니다.

- 개발 규격 : 별도의 제한은 없습니다. 단, 결선 장소로 가져오는데 어려움이 있는 크기는 피해 주시기 바랍니다. (전시부스 규격 : 2m × 2m, 변경될 수 있음)

2. 참가자격

가. 참가자격 : 대한민국 국민 누구나

나. 팀 구성 : 참가 자격을 갖춘 자로 구성된 1~5인 (팀장 포함)

<팀 구성 규칙>

- 서로간 협의가 완료된 1~5인으로 팀을 구성하고 팀장을 선정합니다.
- 참가신청서에 기재 및 개인정보수집·이용에 동의한 팀원만 참가자로 인정됩니다. (팀원 간 소속 무관)
- 팀 구성 시 팀명은 아래 규칙을 준수해야 합니다.
 - 20Byte 이내 (한글 기준 10글자)
 - 띄어쓰기, 특수문자, 기호, “테스트” 및 “TEST” 문구 사용 불가
 - 영문 사용 시, 대문자만 사용
 - 팀명 마지막에 ‘팀’을 붙이지 않습니다. / ex) EMBEDDED (가능), EMBEDDED팀 (불가)

<팀원 조정 규칙>

- 팀장 변경은 모든 팀원의 동의하에 가능하며, 사무국에 해당 내용을 요청합니다.
- 자유공모 부문 예선 합격팀(결선 진출 팀)의 팀원 변경은 불가합니다. (단, 개인적인 사정에 의한 일부 팀원의 중도 포기는 사무국 승인 시 가능)

다. 참가자는 복수의 팀에 중복하여 참가할 수 없습니다.

라. 참가신청방법 : 구글폼을 통해 예선 서류 일체를 제출합니다.

[홈페이지 > 참가등록 > 참가안내]를 참고하시기 바랍니다.

마. 경진대회 참가 등록은 규정 제3장(신청 및 접수)을 기본으로 합니다.

3. 경진대회 진행 일정

공고 및 접수	예 선	결 선	전 시	시상식
팀 등록 및 예선 서류 제출 (4번 항목 참고)	서류 심사 및 결과 발표	오프라인 심사 및 결과 발표	수상팀 전시	시상식
5~9월	9~10월	11월	11~12월	11~12월

- 가. 공 고 : 5월 6일(수), 경진대회 홈페이지(eswcontest.or.kr)를 통해 공고
- 나. 예선접수 : ~9월 3일(목), 개발완료보고서 및 시연동영상 등 예선심사를 위한 서류 제출
- 다. 예 선 : 9~10월, 접수된 제출서류를 반으로 해당 분야 전문가의 서류심사 진행 및 결과 발표
- 라. 결선준비 : 10월, 작품소개서 등 결선 심사를 위한 서류 제출
- 마. 결 선 : 11월, 오프라인 발표 심사 진행
- 바. 전 시 : 11~12월, 본상 수상팀(동상 이상) 오프라인 전시 진행(필수 참석)
* 전시 불참 팀은 수상이 취소될 수 있음
- 사. 시 상 식 : 11~12월, 시상식 진행(수상팀 필수 참석)
* 전시 및 시상식은 2026 코리아 테크 페스티벌 내 운영되며 사정에 따라 변동될 수 있음
* 상기 일정은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

4. 경진대회 심사 안내 및 제출 서류

구분	심사형태	제출서류	진행일정	비고
예선	서류심사	참가신청서(자동 생성), 개발완료보고서(PPT), 소스코드(URL), 시연 동영상(URL)	- 서류제출: ~9월 3일 - 결과발표: 9~10월	온라인
결선	발표심사	작품소개서, 개발 작품, 최종 시연 동영상(선택)	- 서류제출: 10월 - 발표심사: 11월 - 결과발표: 11월	오프라인

※ 상기 내용은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

가. 심사방식

- 서류심사 : 제출 서류 기반 해당 분야 전문가로 구성된 심사위원 심사 진행
- 발표심사 : 현장 시연 및 심사위원에게 작품에 대한 내용을 설명하고 답변하는 형태로 심사 진행

나. 제출서류

구분	제출 서류	분량	파일타입	파일명	업로드 위치
예선	참가신청서	1page	엑셀	2026ESWContest_자유공모_팀명_참가신청서	구글폼
	개발완료 보고서(PPT)	20page 이내	PDF	2026ESWContest_자유공모_팀명_개발완료보고서	구글폼
	소스코드	-	-	(GitHub 주소) github.com/사용자이름/2026ESWContest_free_팀명 ※ 개발완료보고서에 해당 링크 삽입	GitHub
	시연동영상	3분 이내	-	(동영상 업로드 제목) 2026ESWContest_자유공모_팀명_시연동영상 ※ 개발완료보고서에 해당 동영상 링크 삽입	YouTube
결선	작품소개서	2page	한글/워드	2026ESWContest_자유공모_팀명_작품소개서	별도 안내
	개발 작품	최소 1개 이상	-	-	-
	최종 시연동영상 (선택사항)	3분 이내	-	(동영상 업로드제목) 2026ESWContest_자유공모_팀명_최종동영상	YouTube

※ 상기 서류는 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

※ 파일명 : 과란 부분만 해당 팀에서 수정하여 작성

※ 서류 제출 시 주최 측이 제시한 양식 및 기간을 준수하지 않을 경우 불이익(감점, 심사 대상 제외, 장비 지급 불가 등)이 있을 수 있음

※ 소스코드 및 동영상 관련 상세 내용은 홈페이지 “공지사항” 게시관 참고

- 참가신청서 : 대회 참가를 위한 팀원 정보 작성 및 개인정보수집·이용 동의
- 개발완료보고서 : 개발 작품에 대한 전체적인 내용(PPT형식)

No.	필수항목	분량
1	개발개요(프로젝트 개발 배경, 동기, 목표, 필요성 등) 소스코드 및 시연동영상 링크 삽입	3P
2	개발 환경 설명(HW, SW구성, 기능 설계도, 개발 환경 등)	10P
3	개발 프로그램 설명(파일 구성, 함수별 기능, 흐름도, 기술적 차별성)	
4	개발 중 발생한 장애요인과 해결방안	
5	개발 결과물의 차별성(작품의 차별성 및 우수성 설명)	5P
6	개발 결과물의 파급력 및 기대효과(판매가치, 시장성, 활용성, 발전 가능성 등)	
7	개발 일정 및 업무 분장	2P

※ 필수항목별 분량의 일부 조정은 허용하나, 표지 제외 20P를 초과한 부분은 평가 시 미반영함

- 소스코드 : 개발에 사용한 프로그램(언어) 소스코드
- 시연동영상(화질 720p 이상) : 실제 작품의 시연 및 설명 등이 포함된 영상
- 작품소개서 : 2P 분량 작품 소개서(디렉토리북, 전시, 역대 수상작 등에 활용)
- 개발 작품 : 발표 심사에서 보여줄 실제 작품
- 최종 시연동영상(화질 720p 이상) : 예선 이후 개선된 내용에 관한 영상(선택)

다. 심사 항목 안내

구분	심사 항목	배점	항목별 설명	비고
예선/ 결선	독창성	30	- 적절한 개발 동기 및 배경설명 - 작품의 독창적인 아이디어 - 기존 제품 또는 유사제품과의 차별성	
	기술성 및 완성도	30	- 기술적 독창성 및 난이도 정도 - 작품의 기술적 완성도 및 구현 여부 - 임베디드SW기술 적용 여부	
	활용성	20	- 작품의 기대효과 및 파급성 - 추후 발전 가능성	
	정보전달력	10	- 프로젝트에 대한 문서 완성도 및 정보전달	
	팀 구성 및 팀 역량	10	- 작품 개발을 위한 팀 구성 및 역할 배분 적절성	

※ 상기 내용은 사정에 따라 조정될 수 있으며, 조정된 내용은 홈페이지를 통해 공지됨

5. 소스코드 공개 관련 안내사항

- 수상작은 참가팀과 사무국이 동일한 공개 여부 결정 권한을 가지며 Github 를 통해 공개될 수 있습니다. (공개 정책에 대해서는 협의 가능하며 기업 후원 수상작은 후원기업에도 동일한 권한이 주어짐)
- 본 대회에서 소스코드 공개의 의미는 (1)오픈소스로서의 공개와 (2)자작소스로서의 공개 중 하나이며, 참가팀의 동의 여부(의사 및 협의)에 따라서는 소스코드의 전체 또는 일부(선택적 또는 부분적으로)를 공개할 수 있고, (1)의 경우는 오픈소스로서 (제3자)의 활용을 제한해서는 안됩니다. (기업 후원 수상작은 후원기업의 요청에 따라 활용될 수 있음)
- 위 내용과 같이 소스코드는 전부가 아닌 선택적 또는 부분적 공개가 가능하나 (1)의 경우는 오픈소스로서 반드시 핵심 부분이 공개범위에 포함되어야 합니다.

- 라. 단, 개발한 소스코드에 오픈소스가 포함되어 있을 경우 활용한 오픈소스 라이선스 규정을 위반해서는 안됩니다. (공개 대상인 수상작이 아닌 경우에도 오픈소스를 사용한 모든 참가팀에 해당)
- 마. 전 부문 수상작은 소스코드 관련하여 Github 공개범위를 Public(전체공개)로 유지합니다. (임의로 비공개 또는 Private으로 변경 시 수상 철회될 수 있음)

6. 주의사항

- 가. 관련 안내 사항은 임베디드SW경진대회 공통 규정을 기반으로 합니다.
- 나. 접수 마감 이후, 팀 주제는 변경이 불가합니다.
- 다. 본 세부 안내사항 내용이 조정될 경우, 경진대회 홈페이지를 통해 안내될 수 있습니다.
- 라. 참가 팀은 공통 규정 제12조 4항에 해당하는 경우, 참가자격이 상실될 수 있습니다.
- 마. 중도 포기 시, 참가자는 발생하는 불이익을 감수해야 합니다.
- 바. 필요시 개인정보가 제3자에게 제공될 수 있습니다.

* 제공 시점 개별 공지 예정

<중도 포기 시, 주의사항>

- 포기 팀은 포기증서를 작성하여 제출해야 합니다. (사무국 승인 필요)
- 포기 팀은 당해년도 또는 차년도 참가에 불이익이 있을 수 있습니다.