

임베디드 소프트웨어 경진대회 규정

2026. 05



『임베디드 소프트웨어 경진대회』규정

제1장 총칙

제 1조 (목적)

본 규정은 『임베디드 소프트웨어 경진대회』(이하 ‘대회’라고 한다)를 운영하는데 필요한 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

본 대회는 아래의 목적을 가지고 운영된다.

- ① 임베디드 소프트웨어와 산업 간의 협업 아이디어 제공
- ② 창의적이고 혁신적인 임베디드 소프트웨어 개발 아이디어 획득
- ③ 미래의 잠재인력 조기 발굴 및 인력양성으로 산업계 인력공급 채널 확보
- ④ 초·중·고등학생들의 소프트웨어적 문제 해결 능력 및 컴퓨터 활용 역량 강화 도모
- ⑤ 임베디드 소프트웨어에 대한 국민적 인식 제고 및 글로벌 저변 확대에 기여

제 2조 (용어의 정의)

- ① 이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
 1. “참가자”는 본 대회에 참가하고자 하는 응모자를 의미한다.
 2. “참가팀”은 본 대회에 참가하고자 하는 1인 이상의 응모자 모임을 의미한다.
 3. “주관기관”은 본 대회를 주도적으로 운영하는 한국정보산업연합회 임베디드소프트웨어·시스템산업협회를 말한다.
 4. “주최기관”은 본 대회를 주최하는 정부기관을 말한다.
 5. “후원기업”은 본 대회에 직·간접적 영향을 미치는 기업·기관·학교·연구원·언론 등 모든 형태의 조직을 말한다.
 6. “부문”은 본 대회 주관기관의 기준에 따라 구분된 최소 단위의 대회구성을 의미한다.
 7. “심사서류”는 참가신청서, 개발계획서, 개발완료보고서, 시연동영상 등 심사에 필요한 일체 서류 및 자료 등을 말한다.
 8. “장비”는 주관기관 및 후원기업에서 대회 참가자에게 제공하는 모든 형태의 재화를 말한다.

9. “선정팀”은 예선, 본선, 결선에서 우수한 성적으로 본선, 결선, 수상으로 넘어가는 팀들을 말한다.
10. “예비후보팀”은 선정팀을 제외한 차순위팀을 말한다.
11. “현장심사”는 결선 날 진행되는 경기 심사 또는 대면 심사를 의미한다.

제 3조 (참가대상)

- ① 본 대회에의 참가대상은 대한민국의 국적을 보유하며 자세한 사항은 각 부문별 세부 안내사항에 따른다.
- ② 참가대상의 자격에 미달하는 경우, 심사에 불이익을 받을 수 있다.
(참가대상의 자격은 심사를 통해 결정한다)

제2장 대회 운영 조직 구성

제 4조 (운영 조직 체계)

- ① 본 대회에의 운영 조직은 조직위원회와 심사위원회, 주관기관으로 구성한다.
- ② 조직위원회는 본 대회를 후원 및 협찬 해주는 산업계, 학계, 연구계의 임원으로 구성하며, 본 대회에의 주최, 주관, 후원기관, 심사위원장, 부심사위원장은 당연직으로 1인이 조직위원으로 활동한다.
- ③ 조직위원은 조직위원장 1명, 조직위원 약간명으로 구성한다.
- ④ 심사위원회는 산업계, 학계, 연구계 등의 임베디드SW 전문가로 구성한다.
- ⑤ 심사위원은 심사위원장 1명, 부심사위원장 1명 그리고 심사위원 약간명으로 구성한다.
- ⑥ 필요시, 주관기관은 별도의 위원회를 추가·구성할 수 있다.

제 5조 (선임)

- ① 조직위원장은 일정한 자격을 갖춘 사람에 한해 주관기관에서 선임할 수 있다.
- ② 심사위원장 1명과 부심사위원장 1명은 주관기관에서 선임한다.
- ③ 심사위원의 위촉은 주관기관에서 보유한 국내 임베디드SW 전문가 인력 풀을 활용해 선임할 수 있다.

제 6조 (임기)

- ① 조직위원장의 임기는 2년으로 한다. 다만 연임할 수 있다.
- ② 조직위원의 임기는 1년으로 한다. 다만 연임할 수 있다. (단, 당연직 조직위원의 임기는 제한을 두지 않는다.)
- ③ 심사위원장 및 부심사위원장의 임기는 1년으로 한다. 다만 연임할 수 있다.
- ④ 심사위원의 임기는 1년으로 한다. 다만 연임할 수 있다. (단, 당연직 심사위원의 임기는 제한을 두지 않는다.)
- ⑤ 주관기관은 매년 1월 전년도 심사위원의 참석률 및 심사태도, 심사능력 등 활동내용을 평가하고 관련 결과를 근거로 심사위원의 연임 여부를 결정한다.

제 7조 (직무)

- ① 조직위원장은 조직위원을 대표하고 조직위원회의 의장이 된다.
- ② 심사위원장은 심사위원을 대표하고 심사위원회의 의장이 되며 심사 전반을 자문한다.
- ③ 심사위원은 다음의 각호에 해당하는 책임과 역할을 수행한다.
 1. 예선 : 사전심사 및 본심사에 참여하여 참가팀에 대한 평가를 진행한다.
 2. 본선 : 심사에 참여하여 참가팀에 대한 평가를 진행한다.
 3. 결선 : 현장심사에 참여하여 참가팀에 대한 평가를 진행한다. (필요시, 수상작 선정위원회를 개최)
 4. 각 위원은 본 경진대회의 발전을 위해 주관기관과 긴밀한 협력관계를 유지하며 관련 사업에 적극적으로 참여한다.
- ④ 주관기관은 대회 운영을 도맡아서 진행한다.

제3장 신청 및 접수

제 8조 (신청.접수)

- ① 대회는 공식 홈페이지(<https://eswcontest.or.kr>)를 통해 접수기간 내에 접수할 수 있다.
- ② 다만, 시스템 운영 등 불가피한 사유가 발생한 경우에는 주관기관이 사전에 공지한 별도의 방식(예: 외부 접수 시스템 등)을 통해 접수를 진행할 수 있다.

제 9조 (팀 구성)

참가자는 본 대회에 참가하고자 팀을 구성하는 경우에는 다음과 같은 규칙을 따라야한다.

- ① 모든 참가자는 공식 홈페이지에 회원가입을 진행해야 한다.
- ② 팀장이 팀을 생성하며, 팀원들은 팀에 가입해야 한다. (팀장 포함 최대 5명)
- ③ 팀명은 주관기관에서 제시한 규칙(홈페이지 또는 부문별 세부 안내사항)을 준수한다. (미준수시 심사 대상에서 제외될 수 있다.)
- ④ 다만, 시스템 운영 등 불가피한 사유가 발생한 경우에는 주관기관이 사전에 공지한 별도의 방식(예: 외부 접수 시스템 등)을 통해 팀 구성을 진행할 수 있다.

제 10조 (신청 작품)

- ① 상용화된 작품은 출품할 수 없다
- ② 접수된 출품작의 저작권은 각 팀이 소유하고 있어야 한다.
- ③ 출품작은 순수 창작물이거나, 기존 소프트웨어를 개선한 작품이어야 하며, 기존 소프트웨어에는 공개 소스 소프트웨어, 참가팀에 의해 창작된 타 대회 입상작이 포함된다. 기존 소프트웨어를 이용한 경우에는 기존 소프트웨어의 출처, 개선점, 추가된 사항에 대해 개발완료보고서에 상세하게 기술하여야 한다.
※ 기존 소프트웨어의 개선 여부는 심사위원회에서 판단
- ④ 타 대회 입상작(교내 대회 제외), 타인 저작권 침해 작품, 모방작인 경우, 또는 제작 사실이 허위인 경우에는 심사 대상에서 제외한다. 수상 후에도 이러한 사실이 밝혀졌을 경우에는 수상을 취소한다.

- ⑤ 수상작의 저작권은 각 팀이 소유한다. 단, 장비 지급을 받은 지정공모의 수상작인 경우에는 수상일로부터 12개월 간 해당 부문의 후원기업에게 배타적 사용권을 주도록 하며, 이 기간 동안 상품화, 특허, 저작권 또는 소유권 이전 등의 문제는 후원기업과 수상 팀이 협의하여 진행한다. 또한 12개월 내에 관련 서면 요청이 없을 경우 배타적 사용권은 소멸되고, 작품의 저작권은 수상 팀으로 귀속된다.

제 11조 (제출서류)

- ① 대회에 지원하고자 하는 참가자는 다음의 각호와 같이 심사에 필요한 소정의 서류를 기간 내에 공식 홈페이지를 통해 제출하여야 한다.
 - 1. 참가신청서 1부
 - 2. 개발계획서 1부
 - 3. 개발완료보고서 1부
 - 4. 소스코드 1부
 - 5. 시연동영상 1개
 - ※ 예선, 본선, 결선 각 단계에서 부문별로 제출 하는 서류는 상이하며, 부문별 세부 안내사항을 따른다.
- ② 불가피하게 공식 홈페이지로의 참가 신청 및 관련 서류 제출이 어려울 경우, 주관기관이 제시하는 다른 방법에서의 참가 신청 및 관련 서류 제출이 가능하다.
- ③ 서류 제출 시 주관기관이 제시한 양식 및 기간을 준수하지 않을 경우 불이익(감점, 심사 대상 제외, 장비 지급 불가 등)을 받을 수 있다.
- ④ 주관기관에서 제시한 서류를 모두 제출해야만 참가 접수 완료가 된다.

제 12조 (참가자 안내사항)

본 대회에 참가함으로써 참가자는 다음에 동의하게 된다.

- ① 대회 공식 규정을 준수한다.
- ② 본 대회는 대한민국 법률에 의해 운영되며, 따라서 본 대회로부터 발생하는 모든 분쟁에 있어서 대한민국의 독점적인 사법권과 법원 관할 구역에 동의한다.
- ③ 적용 가능한 법률의 범위 내에서, 대회 진행 중에 참가자의 부주의로 인해 발생하는 모든 부상, 손실 또는 피해에 대해서는 주관기관이 책임을 지지 않는다.

- ④ 해킹, 규정 위반, 부정행위 등, 본 대회 취지 및 원활한 대회 운영을 방해하는 모든 경우에 대해서는 법에서 용인되는 최대 범위 내에서 주관기관은 참가자에게 해당 피해에 대한 책임 및 불이익을 물을 수 있다.
 - ⑤ 원활한 대회 운영이나 추후 발생 가능한 기술적인 문제 해결을 위해 일부 규정이 바뀔 수 있다.
 - ⑥ 규정에 관한 모든 해석은 본 대회 조직위원회가 최종 결정 권한을 가지며, 관련된 사항에 있어 구속력을 가진다.
 - ⑦ 본 대회에 속하는 각 부문에 대한 세부 사항에 대해서는 공식 홈페이지에 명시한 각 부문별 세부 안내사항을 따르며, 동일한 사항에 대해 본 규정과 부문별 세부 안내사항 사이에 차이점이 존재하는 경우에는 본 규정이 우선 시 된다.
 - ⑧ 참가팀은 시스템·데이터·개인정보 등에 피해 또는 손상을 입히거나 무단으로 차단 또는 도용하는 컴퓨터 바이러스, 이스터 에그(Easter Egg), 웜(Worm), 트로이 목마(Trojan Horses), 기타 유해 요소 또는 프로그래밍 루틴이 포함된 자료를 업로드·게시·전송해서는 안 된다.
 - ⑨ 참가팀은 출품작이 다른 개인 또는 기업의 저작권·특허권·비밀정보·거래상 비밀·상표·산업 상 권리 등을 침해하지 않음을 보장하여야 한다.
 - ⑩ 참가팀은 주관기관 또는 후원기업이 출품작을 사용함에 있어 어떠한 계약상 기타 제한이 없도록 하여야 하고, 출품작에 대하여 유치권·저당권 기타 제3자의 권리가 존재하지 않도록 보장하여야 한다.
 - ⑪ 본 대회는 주관기관이 공지한 주요 일정들에서 자연재해나 테러, 바이러스 등을 포함한 모든 이성적인 예측이나 제어가 불가능한 일(이를 불가항력이라 함)이 발생하는 경우, 그리고 조직위원회의 판단에 의해 그렇게 할 필요성이 있는 경우, 대회를 변경, 연기 또는 취소할 권리를 가진다.
- ※ 위의 경우, 참가자가 자체적으로 진행한 단계에서 발생한 비용은 주관기관에서 책임지지 않는다.

제4장 심사

제 13조 (심사 프로세스)

- ① 심사는 예선, 본선, 결선 순으로 진행되며, 각 프로세스별 심사는 사전심사 및 본심사로 구분하여 진행한다.
 1. 사전심사 : 심사위원은 심사 기준에 의거하여 주관기관이 지정한 부문의 참가자들의 작품을 사전에 개별적으로 심사하고 ‘사전심사평가표’를 주관기관이 지정한 날까지 제출하여야 한다.
 2. 본심사 : 주관기관은 사전 심사를 통해 수집된 결과를 정리하고 본 심사에 참석한 심사위원에게 해당 결과 및 관련 서류를 공유해야 하며, 심사위원은 해당 결과와 심사기준에 의거하여 ‘본심사평가표’를 작성함으로써 선정팀을 선정할 수 있다.
- ② 단, 각 부문별 심사 형태 및 순서는 조정될 수 있다.
- ③ 주관기관은 심사에 참여한 심사위원에게 소정의 전문가활용비를 지급할 수 있다.

제 14조 (심사기준)

- ① 심사항목 및 배점은 매년 초 심사위원들로 구성된 출제준비위원회를 통하여 조정된다. 단, 기업후원 부문의 심사항목 및 배점은 해당 기업 담당자의 의견을 중점적으로 반영한다.
- ② 출제준비위원회를 통해 조정된 심사기준은 조직위원회에서 최종 결정된다.
- ③ 심사기준은 부문별로 상이하며, 상세 심사기준은 부문별 세부 안내사항을 따른다.

제 15조 (심사방법)

본 대회는 부문별로 기한 내 제출된 심사서류를 토대로 심사위원회의 사전심사, 본심사를 통해 선정팀 및 예비후보팀을 선정한다.

- ① 사전심사에서는 심사기준에 의거하여 부문별로 심사위원이 기한 내 제출된 참가자 서류를 심사한다.
- ② 심사위원별 심사대상팀은 주관기관에서 배정한다.
- ③ 심사위원들의 심사점수를 취합하여 최고/최저 점수를 제외하고 합산해 평균값을 구한 후 순위를 나열한다.

- ④ 단, 심사에 참여하는 해당 분야의 심사위원이 5인 이하인 경우에는 평가 점수의 평균값을 구한 후 순위를 나열한다.
- ⑤ 본심사에서는 본선 진출 후보 팀을 대상으로 심사위원들이 심사기준에 의거하여 채점하여, 각 부문별 본선 진출 팀을 선정한다.
- ⑥ 후원 기업 부문의 경우, 기업 실무자의 요청이 있을 시, 해당 기업의 의견을 중점적으로 반영한다.
- ⑦ 선정팀에 대한 결정은 심사위원장에 승인을 통해 결정된다.
- ⑧ 사전심사, 본심사에 참여한 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다.
- ⑨ 해당 심사에서 선정된 팀은 1주일간의 확정 기간을 갖는다.
- ⑩ 각 부문별로 예비후보팀을 선정하고, 진출 팀 중에서 진출 포기한 팀이 생길 경우, 차 순위 후보 팀이 진출 팀으로 선정된다.

제 16조 (결선)

본 경진대회 결선은 전시, 발표, 경기 등의 형태로 진행되며, 현장심사와 수상작 선정위원회를 거쳐 수상후보를 선정한다.

- ① 결선은 주관기관에서 지정한 일수 간 진행된다.
- ② 결선 운영 방식 및 심사 진행 방식은 주관기관에서 결정한다.
- ③ 결선은 현장심사로 진행된다.
- ④ 각 심사위원들의 현장심사 점수를 토대로 수상작 선정위원회를 개최하여 대상 및 부문별 수상후보작을 선정한다.
- ⑤ 수상작 선정위원회는 심사위원장, 부심사위원장을 포함하며, 각 부문을 심사한 심사위원 중 1명 이상으로 구성하여, 본 대회의 모든 부문을 평가할 수 있도록 한다.
- ⑥ 주관기관은 최종 수상후보작에 대한 중복 수상 및 이슈 등에 대한 정보를 토대로 수상 자격 검증 과정을 실시한다.
- ⑦ 최종 수상 팀 결정은 심사위원장에 승인을 받은 후 결정 된다.
- ⑧ 결선에 진출한 참가팀은 주관기관의 요청에 적극적으로 대응해야 하며, 불응 시 발생하는 불이익은 해당 참가팀에게 있다.

제5장 시상

제 17조 (시상)

대회는 우수 참가팀에게 대상을 포함한 각 부문별 상을 시상한다.

- ① 대상은 산업통상부 장관상으로 부문과 상관없이 1개 작품을 시상한다.
- ② 각 부문별 상격 및 훈격, 시상팀 수 등은 조직위원회를 통해 결정된다.
- ③ 단, 수상작 선정위원회에서 해당 상격에 부합하는 참가팀이 없을 경우, 해당 상격의 수상팀은 선정되지 않을 수 있다.

제 18조 (수상자의 권리 및 의무)

- ① 수상자는 수상팀의 구성원으로 누구나 주관기관에 수상 사실에 대한 증빙 서류를 요청할 수 있다.
- ② 수상팀은 해당 상격에 맞는 상장 및 부상(상금 또는 상품)을 받을 수 있다.
- ③ 수상팀은 부상에 대한 제세공과금을 지불해야 한다.
- ④ 수상팀의 부상은 해당 팀의 대표에게 지급된다.
- ⑤ 수상작은 대회 홈페이지를 통해 개발완료보고서, 소스코드 등을 공개한다.
 1. 수상작의 소스코드는 공개 소스 소프트웨어 라이선스 정책에 따른다.
 2. 수상작이 자체 펌웨어만을 사용한 경우, 소스코드를 대회 홈페이지에 공개한다.
 3. 단, 후원기업의 개발 도구가 포함된 경우 후원기업의 동의하에 공개한다.

제 19조 (수상의 취소)

- ① 수상팀이 사정에 의해 수상을 할 수 없거나 수상을 거부할 수 있다.
- ② 1항의 경우, 수상작 선정위원회에서 결정한 차순위팀으로 대체하여 선정한다.
- ③ 수상팀이 심사 과정 상 부정 행위가 있었다고 판단되거나, 본 대회의 명예를 손상하였을 경우에는 수상 자격을 상실한다.
- ④ 소송 중에 있는 작품의 경우 소송결과 전까지 수상을 유보한다.
- ⑤ 수상취소의 결정은 심사위원회의 심의결과를 근거로 한다.

제6장 보 칙

제 20조 (규정의 변경)

본 규정의 변경 또는 추가 사항은 주관기관에서 결정한다.

부 칙

이 규정은 2026년 04월 30일부터 시행한다.