

# 2022년 이미지 사운드 매칭 인공지능(AI) 학습용 데이터 해커톤 대회 공고

이미지 사운드 매칭 인공지능(AI) 학습용 데이터를 활용한 창의적 아이디어 및 신규 학습모델 발굴 추진을 위해, ‘2022년 이미지&사운드 매칭 인공지능(AI) 학습용 데이터 해커톤’ 대회를 개최하고자 하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

2022년 11월 17일

(재)전주정보문화산업진흥원장

## 1. 대회개요

### ○ 대회목적

- 디지털 뉴딜 ‘데이터 댐’의 핵심 사업인 인공지능 학습용 데이터 구축 취지와 ‘이미지 사운드 매칭 AI 해커톤대회’를 통해 AI 서비스분야 인식 확산
- 창의적인 AI 학습용 데이터 활용 문화 조성 및 혁신적인 이미지 사운드 매칭 알고리즘 아이디어 발굴

### ○ 대 회 명 : 2022년 이미지 사운드 매칭 인공지능(AI) 해커톤

### ○ 공고기간 : 2022. 11. 17(목) ~ 12. 14(수)까지

- 데이터개방 : 2022. 11. 22(화) ~ 12. 14(수)까지(※구글 드라이브 링크공유)
- 다운로드 : 홈페이지([www.jica.or.kr](http://www.jica.or.kr)) 진흥원소식 → 사업공고 페이지 참고

### ○ 주 최 : 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원

### ○ 주 관 : 이미지 사운드 매칭 데이터 구축 컨소시엄

- 전주대학교산학협력단, (재)전주정보문화산업진흥원, (유)엔와이텔, (주)아워텍, (주)아큐리스

### ○ 후 원 : 전주시

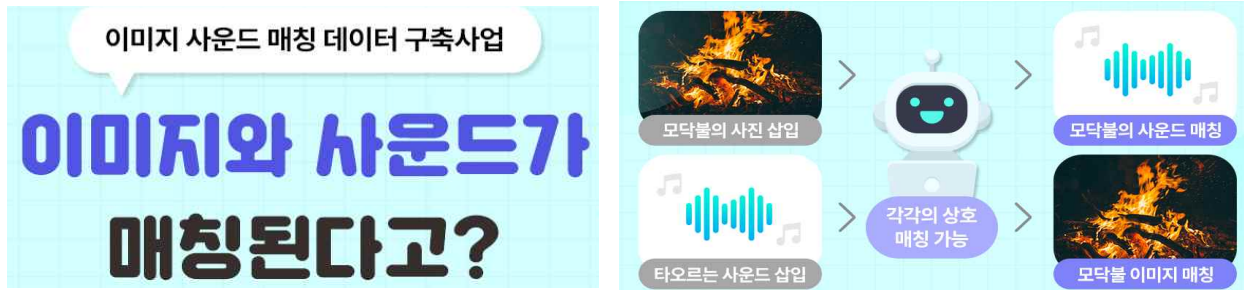
### ○ 대회주제 : 이미지 사운드 매칭 인공지능(AI) 데이터를 활용한 AI모델, 알고리즘 개발

### ○ 공모부문

| 분야             | 인공지능 학습 데이터                                                              | 제출서류                                                  |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 컨셉 Idea        | 이미지↔사운드 매칭 AI 학습모델                                                       | 1. 신청서(붙임1)<br>2. PPT 보고서<br>(30p 내외 자유양식<br>활용하여 작성) |
| 성능·품질/<br>모델개발 | 이미지↔사운드 매칭 알고리즘<br>(Image to Sound Matching,<br>Sound to Image Matching) |                                                       |

- 참가대상 : 인공지능 및 이미지 사운드매칭 인공지능 모델개발에 관심있는 팀 누구나(※ 팀 구성은 1인 ~ 5인 이내 자유롭게 구성)

○ 개방데이터 : 이미지 사운드 매칭 데이터(76클래스-사운드 1,640개, 이미지 16,400개)



| 번호 | 구분                | 클래스 | 수량    |        | 수집 데이터(사운드, 이미지)                                                                                                                                                                     |
|----|-------------------|-----|-------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                   |     | 사운드   | 이미지    |                                                                                                                                                                                      |
| 1  | 요리                | 11  | 560   | 5,600  | • 굽기, 짬뽕, 끓이기, 다지기(고기), 다지기(채소), 무 치기, 썰기, 전부치기, 따르기, 탄산따르기, 튀기기                                                                                                                     |
| 2  | 교통                | 4   | 120   | 1,200  | • 차량공회전, 차량주행, 선박운항, 경고음                                                                                                                                                             |
| 3  | 생활<br>·<br>가전     | 20  | 390   | 3,900  | • 냉장고사용, 드라이어사용, 선풍기사용, 안마하기, 전기안마하기, 압력밥솥사용, 에어컨사용, 전자레인지사용, 주전자사용, 청소하기, 캐리어사용, 키보드치기, 믹서기갈기, 커피내리기, 커피콩갈기, 커피콩볶기, 면도하기(전기제품), 면도하기, 이발하기, 세탁하기                                    |
| 4  | 농기계               | 7   | 120   | 1,200  | • 콤바인 작업, 분무기사용, 예초기사용, 스프링클러 동작, 경운기작업, 트랙터작업, 양수기 동작                                                                                                                               |
| 5  | 전통<br>(사물,<br>놀이) | 28  | 390   | 3,900  | • 교회 종, 사찰 종, 구세군 종, 학교 차임벨, 프론트 벨, 식당 벨, 버스 벨, 초인종, 물레방아, 풍로 사용, 석유풍로 사용, 먹 갈기, 괘종시계 동작, 타자기 치기, 다듬이질, 솥돌 갈기, 키질, 싸리비 질, 확독 갈기, 대패질, 작두질, 절구질, 맷돌 갈기, 불 지피기, 햇불 지피기, 엿장수, 화투치기, 떡매질 |
| 6  | 운동                | 6   | 60    | 600    | • 탁구 치기, 당구 치기, 골프 치기, 자전거 타기, 볼링 치기, 러닝머신, 운동하기                                                                                                                                     |
| 합계 |                   | 76  | 1,640 | 16,400 | 176                                                                                                                                                                                  |

※개방되는 데이터의 클래스 및 수량 등은 변경 될 수 있음

## 2. 신청서 접수기간 및 방법

- 공고기간 : 2022. 11. 17(목) ~ 12. 14(수), 23:59까지
- 접수기간 : 2022. 12. 1(목) ~ **12. 14(수), 23:59까지**
- 접수방법 : 이메일 접수만 가능 (우편 및 방문접수 불가)
  - 홈페이지([www.jica.or.kr](http://www.jica.or.kr)) 접속 →진흥원소식 →사업공고 →양식다운로드 및 작성
- 접수처 : 이메일 제출 ([young@jica.or.kr](mailto:young@jica.or.kr)) ※서류제출 후, 확인전화 필수
- 접수문의 : ☎063-281-4141/ E-mail: [young@jica.or.kr](mailto:young@jica.or.kr)

**※ 마감시한까지 신청완료가 안 될 경우, 절대 접수 불가**

### 3. 신청서류 제출 안내

#### [신청서류 제출 방법]

☞ '제출폴더양식.zip'에 있는 폴더구조 및 파일명대로 정리, 압축하여 1개의 파일을 이메일 제출

※ 이메일제출 : young@jica.or.kr

※ 압축파일명 : 주제명\_팀명.zip

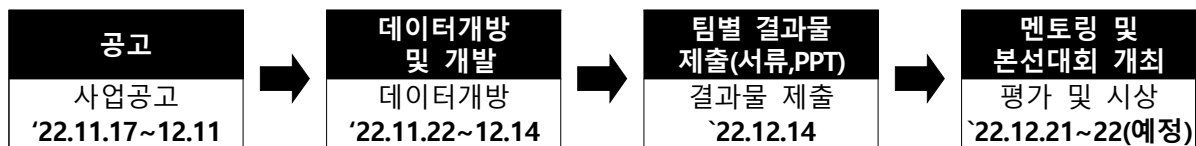
※ 1~6번 제출서류 파일을 하나로 통합 및 직인을 날인한 PDF파일 반드시 포함하여 제출(11번)

※ 1~6번 각 제출서류별로 개별폴더 안에 반드시 구분하여 저장

- ① 참가신청서(신청서 양식 : 전주정보문화산업진흥원 홈페이지 사업공고 다운로드) 1부.
- ② 참가서약서 1부
- ③ 참가자 개인정보 이용 동의서 1부
- ④ 참가팀 소개서(자유양식) 1부
- ⑤ PPT 보고서(원본파일) 1부
- ⑥ 제출서류 (1~5번) 순서대로 합본한 스캔파일(.PDF) 추가 제출

### 4. 대회일정 및 평가기준

#### ○ 대회일정 계획(안)



#### ○ 선정절차 및 방법

| 단계 | 평가방법           | 평가자  | 주요내용                                               |
|----|----------------|------|----------------------------------------------------|
| 1  | 신청서접수          | 내부   | - 제출 서류의 적절성 여부 및 보완사항 확인                          |
| 2  | 멘토링(※예정)       | 멘토   | - 전문가 멘토링 통한 팀별 제안과제 Scale-up<br>※ 본선대회 전일, 진행 예정임 |
| 3  | 본선대회<br>(발표평가) | 외부   | - 발표 20분, 질의응답 15분<br>※ 본선대회 장소 향후 공지              |
| 4  | 시상식            | 전문위원 | - 평가결과 발표 및 시상                                     |

#### ○ 평가기준

- 창의·혁신성, 시장성, 활용성, 파급성, 완성도, 기술성 등

#### ○ 심사위원 구성

- 유관기관 및 대학, 연구소 등 관련분야에 대한 외부 전문가 5인으로 구성

#### ○ 점수 산출방법

- 위원별 평가 점수 합계의 평균으로 하며, 소수점 둘째자리 이하 반올림

#### ○ 선정기준

- 평균점수가 70점 이상인 공모과제 중에서 고득점 순으로 상위 과제 선정

#### ○ 멘토링(※ 대회전날 12/22진행 예정이며, 참가팀 전체 참여)

- 본선대회 전일, 전문가 부분 멘토링을 통한 팀별 제안과제 Scale-up 지원

○ 시상규모(안)

| 구분   | 시상 수 | 상금    | 합계    | 상훈               |
|------|------|-------|-------|------------------|
| 대상   | 1팀   | 200만원 | 200만원 | 전주시장상            |
| 최우수상 | 2팀   | 150만원 | 300만원 | 전주대학교총장상         |
| 우수상  | 2팀   | 100만원 | 200만원 | (재)전주정보문화산업진흥원장상 |
| 입상   | 5팀   | 30만원  | 150만원 |                  |

※ 선정내용 및 시상규모(상금, 시상수) 등은 변경될 수 있음

5. 문의처

- 접수관련 문의 : ☎063-281-4141/ E-mail: young@jica.or.kr
- 데이터관련 문의 : ☎010-9962-5963/ E-mail: pinkredsmup@gmail.com

6. 유의사항 안내

- 해커톤대회 전체 유의사항을 준수하며, 이를 준수하지 않을 경우 불이익을 받을 수 있음
- 타 공모전 수상작, 대리작 또는 표절 아이디어는 심사에서 제외되며, 수상한 이후라도 이와 같은 사실이 밝혀질 경우 수상취소 및 상금, 상훈은 환수 조치됨
- 해커톤 대회의 결과로 발생하는 저작권 등 지적재산권의 귀속은 응모자에게 있으며, 결과물을 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 이미지 사운드 매칭 AI 학습용데이터 구축 컨소시엄이 공익 또는 홍보 목적으로 복제/전시 등 활용할 경우에는 무상으로 제공하여야 함
- 공모전의 취지, 목적을 달성하기 위하여 협의를 통해 공공분야(한국지능정보사회진흥원의 Ai Hub([www.aihub.or.kr](http://www.aihub.or.kr)))를 통해 일반인에게 공개하여 인공지능 모델개발에 활용 하는 것에 동의하여야 함(수상작에 한함)
- 응모자는 응모와 동시에 추후 입상 시, 대회 요강에 기재되어 있는 이용방법 및 조건의 범위 안에서 저작물(입상작) 이용을 허락한 것으로 보고, 입상작의 저작권에 대한 이용료는 입상에 따른 시상금(또는 상금)으로 대체될 수 있음
- 향후, 주최측은 입상작에 대한 저작권(전부 또는 일부)을 양수할 필요가 있거나, 대회 요강에 공고된 범위를 넘어 입상작을 이용할 경우, 저작자와 별도로 합의하여 진행함
- 응모자는 공모전의 저작권과 관련한 이의사항이 있을 경우 이의신청을 할 수 있음
- 응모자는 응모작이 제3자의 저작권, 초상권 등을 침해하지 않도록 주의 의

무를 다하여야 하며, 응모작 내용 중 타인의 권리 및 지식재산권 침해 등의 이유로 분쟁이 발생하는 경우 민·형사상 책임은 응모자에게 있음

- 동일하거나 유사하다고 판단되는 응모작이 동시에 접수된 경우, 우선 접수된 응모작만 심사를 진행함
- 대회 홍보를 위해, 발표 심사의 부분 또는 전체 과정이 영상촬영, 방송, 언론보도 등으로 노출될 수 있음
- 응모자는 제출 서류상의 기재 착오나 연락불능으로 인한 불이익이 발생하지 않도록 정보의 정확한 기재 바람
- 제출된 과제신청서는 일체 반환하지 않으며, 본 제안과 관련된 일체의 소요 비용은 응모자의 부담으로 함
- 아래의 사항은 아이디어 제안으로 보지 않습니다.
  - 타인이 취득한 특허권, 실용신안권, 디자인권, 저작권에 속하는 것
  - 일반 통념상 적용이 불가능하다고 판단되는 것
  - 특정 개인·단체·기업의 홍보에 관한 것

## 7. 기 타

- 본 사업은 (재)전주정보문화산업진흥원의 내부 규정 및 규칙, 과학기술정보통신부의 ICT기금사업, 방송통신발전기금 운용·관리규정 및 정보통신진흥기금 운용·관리규정 등의 관련된 지침을 따른다.
- ※ 대회의 전반적인 사항은 상기 지침을 준용하되, 세부적인 사항에 대해서는 (재)전주정보문화산업진흥원과 협의 후 진행함을 원칙으로 한다.