[(재)충남콘텐츠진흥원 공고 제2026 - 165호]

- (재)충남콘텐츠진흥원 -

2026 충남 에어리티지 해커톤 참가자 모집공고

(재)충남콘텐츠진흥원은 충남의 백제 역사·문화자원과 AI기술을 활용한 창의적인 콘텐츠 발굴과 지역 고유의 콘텐츠 IP 확산을 위해 다음과 같이 **‘2026 충남 에어리티지 해커톤’**을 개최하오니, 콘텐츠 제작 역량과 창의적인 아이디어를 갖춘 도내 콘텐츠 창작자 여러분의 많은 관심과 적극적인 참여를 바랍니다.

2026. 11. 05. (목)

(재)충남콘텐츠진흥원장

충남콘텐츠진흥원 CHUNGNAM CONTENT AGENCY

충남콘텐츠코리아랩 CHUNGNAM CONTENT KOREA LAB

Ⅰ 사업목적

○ **AI 활용 콘텐츠 제작 환경 조성**

- AI 활용 콘텐츠 제작 방식 확산에 따른 AI 기반 실전형 콘텐츠 창작 기회 제공

○ **충남 문화·역사자원 활용 신규 콘텐츠 IP 발굴**

- 백제 역사·문화자원 신규콘텐츠 발굴에 따른 지역 콘텐츠 IP 확보

Ⅱ 사업개요

○ 행 사 명: 2026 충남 에어리티지(AI+Heritage) 해커톤

○ **행사주제: “백제문화, AI와 만나다”**

○ **행사일정: 2026. 11. 26.(목) ~ 2026. 11. 28.(토) / 2박 3일간**

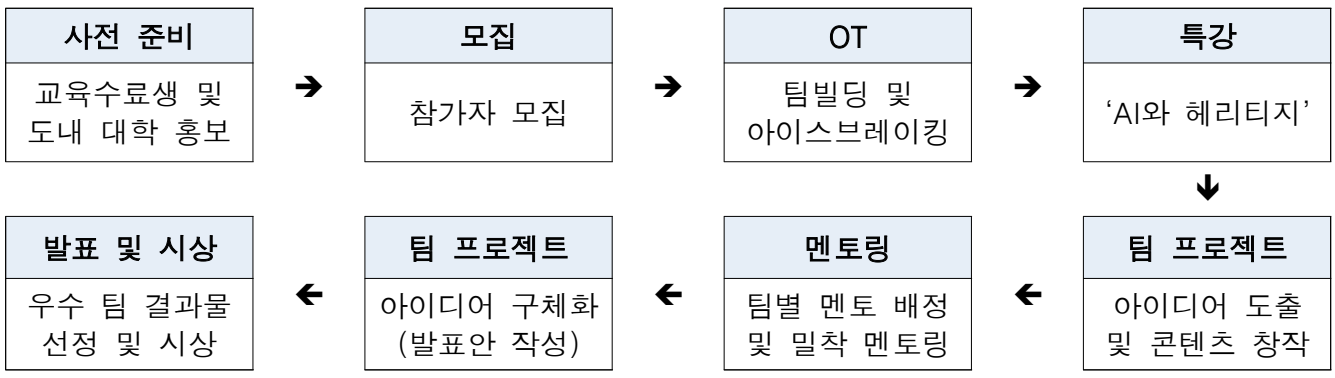
○ 행사장소: 충남콘텐츠진흥원 천안 본원

- 충청남도 천안시 동남구 은행길 15, 충남콘텐츠코리아랩

○ 모집인원: 충남도내 콘텐츠 창작자 30명 내외

※5인 1팀 팀구성을 통한 팀 프로젝트 운영

○ 행사내용: 팀빌딩, 특강, 멘토링을 통한 **콘텐츠 집중 창작 프로그램**



※ 프로그램 모집·신청 및 세부 운영내용 다음 페이지(p.3~4) 참고

※ 관련 내용은 현장상황에 따라 변동될 수 있음

Ⅲ 모집개요

❍ 신청기간: 2026년 11월 5일 ~ 2026년 11월 18일(수) 18:00까지

❍ 모집대상: 충남도민 또는 충남도내 대학 소속 대학(원)생

※ 상세 지원조건 하단 표 참고

구 분	지원조건
충남도민	- 신청일로부터 행사당일까지 신청자 본인의 거주지가 충청남도인 자 (행사 종료 이전까지 충남지역 거주 유지 필수)
교육수료생	- 충남콘텐츠코리아랩 콘텐츠 교육 수강 이력이 있는 자(2024년~2026년 해당)
대학(원)생	- 충남도내 대학 소속 대학(원)생 / 재(휴)학생 가능

❍ 신청방법: 온라인 설문지를 통한 신청접수(오프라인 불가)

- 관련주소: https://form.naver.com/response/AZRAd7G2o1w

❍ 제출서류: 팀으로 신청할 경우, **팀원 전원의 제출서류** 필요

구 분	제출서류	세부내용
충남도민	주민등록등본	- 공고일 이후 발급본
교육수료생	교육수료증	- 교육수료증 혹은 교육참가확인서 ※충남콘텐츠코리아랩 교육 수료 해당 건만 인정
대학(원)생	재학증명서	- 공고일 이후 발급본

<참가제외 및 수상취소 기준>

❍ **동일한 아이템으로 기존 경진대회(공모전 등)에 수상한 경우**
- 해당 아이템으로 유사한 경진대회(공모전)에 수상한 이력이 있는 경우(또는 수상자)
- 해당 아이템으로 유사한 경진대회(공모전)에서 상금을 지급받은 이력이 있는 경우

❍ **창작 결과물이 타인의 저작권을 침해하거나 침해할 우려가 있는 경우**
- 타인의 지적재산권을 침해하여 발생되는 모든 책임(민·형사상 법적분쟁 등)은 참가자(팀) 본인에게 있음

❍ **동일한 아이템으로 타 사업·대회·기관에 중복접수한 경우**
- 동일 아이템으로 타 기관 사업에 참여했거나, 신청서를 접수한 경우

※ 해당 사항이 적용되는 경우, 즉시 해커톤 참가자격이 박탈되며 참가대상에서 제외됨
※ 수상 이후 참가제외 및 수상취소 사유가 확인될 경우, 즉시 수상취소 처리되며, 이에 따른 책임과 불이익은 참가자 본인에게 있음

Ⅳ 프로그램 세부내용

○ 주요 소재(주제): 충남의 백제문화(설화) 및 문화유산 관련

“백제문화, AI와 만나다”

- AI 기술을 통한 백제 문화유산의 새로운 콘텐츠화 및 활용 방안 모색 -

○ 공통 주제 기반 팀별 AI콘텐츠 창작 프로그램

- 총 6개팀(5인 1팀) 구성을 통한 2박 3일간 합숙 창작캠프 운영

구 분	세부내용
팀 빌딩	- 자기소개 및 질의응답 - 공통주제(소재) 확인 및 아이디어 회의 진행 - 팀별 역할분담 및 콘텐츠 제작계획 수립
아이디어 회의	- 결과물 작성을 위한 정보 공유 - 선정된 주제 관련 자료 수집 - 사업화 개념과 프로세스 및 내용 설명
전문가 멘토링	- 콘텐츠 기획·제작, AI활용 등 실무경험과 지식을 보유한 전문가 매칭 - 팀별 전문멘토 지정을 통한 맞춤형 멘토링 상시 운영 - 팀별 콘텐츠 진행상황 및 제작내용에 대한 피드백 제공
아이디어 구체화 및 실습	- 콘텐츠 기획, 제작 및 전략수립 등을 위한 AI툴 제공(ex. 제미나이 등) - 제공된 AI툴을 활용하여 개별 의견도출 및 취합에 따른 아이디어 구체화 - 유사 아이디어 검색 및 정보확인 등을 통한 콘텐츠 구체화 - 제공된 AI툴을 활용한 콘텐츠 제작실습 및 결과물 도출
발표 및 심사	- 발표자료 시트 작성 후 제출 - 심사위원(참여 멘토단) 심사를 통해 우수작 선정 수상

○ 팀프로젝트(2박 3일간) 운영 관련 팀별 실무 멘토(1인) 매칭

- 현업 종사 실무진 멘토 구성을 통한 실질적 피드백 중심 운영

- 프로젝트 구성 피드백 및 컨설팅, 전체 결과물 심사 진행

멘토단 구성(안) / 주요 분야					
AI+음악	AI+영상	AI+기획	AI+캐릭터	AI+웹툰	AI+사업화

※ 멘토 구성안(주요 분야)은 현장상황에 따라 변동될 수 있음

Ⅴ 평가 및 시상규모

1 평가방법

○ 팀별 대표자(1인) 대면 발표평가(발표 10분, 질의 10분/총 20분)

○ 제출결과물 및 PT발표 등을 기반으로 평가 후, 고득점 순 선정

○ 평가위원(5인) 평가점수 **최고·최저점 제외 평균점수** 산출

평가지표	평가내용	배점
주제적합성	▪ 제시된 백제문화유산의 특징과 역사·문화적 가치가 적절히 반영되었는가 ▪ 주어진 주제와 기획의도가 결과물에 충실히 구현되었는가	25
창의성/차별성	▪ 완성된 결과물의 관점과 아이디어가 독창적인가 ▪ 기존 문화유산 콘텐츠와 차별화된 표현방식으로 구성되었는가	25
AI활용도/구현완성도	▪ 완성된 결과물에 AI 등 디지털기술이 효과적으로 활용되었는가 ▪ 완성된 결과물이 기획의도에 맞게 잘 구현되었는가	25
활용가능성/확장성	▪ 전시·교육·관광 등에 실제로 활용가능한 콘텐츠인가 ▪ 완성된 결과물의 고도화·후속개발·사업화 등으로 발전할 가능성이 있는가	25
합계		100

※평가항목은 현장 상황(주제)에 따라 변동될 수 있음

※동점자(팀) 발생 시 평가항목별 고득점 순으로 순위를 결정하며, 우선순위는 '①주제 적합성 →②AI활용도/구현완성도→③창의성/차별성→④활용가능성/확장성' 순으로 함.

2 시상규모

○ 상위 2팀 대상 상훈별 상장 지급

○ 해커톤 참여자 전원 충남콘텐츠진흥원 교육 수료증 발급

최우수	우수	아이디어상
200만원	100만원	교육 수료증
1팀(5명)	1팀(5명)	6팀(30명)
충남콘텐츠진흥원장상	충남콘텐츠진흥원장상	충남콘텐츠진흥원 수료증

※최종 우수작품으로 선정된 이후라도, 수상취소 및 결격사유 발생 시, 즉시 수상 취소처리됨.

Ⅵ 유의사항

- ❍ 참가신청은 공고문에 명시된 신청기간 내 제출하여야하며, 제출서류 누락 및 기재오류 등으로 인한 불이익은 신청자에게 책임이 있음.
- ❍ 신청서 및 제출서류에 허위사실이 확인될 경우 참가선정이 취소될 수 있음. 선정 취소로 인한 불이익은 신청자에게 책임이 있음.
- ❍ 참가자는 콘텐츠 제작과정에서 저작권, 개인정보보호 및 AI 윤리 관련 법령과 기준을 준수하여야하며, 타인의 권리를 침해하는 콘텐츠를 제작하여서는 안됨.
- ❍ 제출 결과물은 참가자 또는 팀의 창작물이어야하며, 표절 및 무단 도용 등 부정행위가 확인될 경우 심사제외 또는 수상 취소 등의 조치가 이루어질 수 있음. 이로 인한 불이익과 법적 절차등은 신청자에게 책임이 있음.
- ❍ 수상상금은 대표자에게 지급되며, 상금의 분배와 관련된 사항은 참가자 상호 간 협의에 따라 결정할 사항으로, 진흥원은 이에 관여하지 않음.
- ❍ 수상에 따른 상급지급 시 제세공과금은 수상자(수상팀) 부담이며, 세액 공제 후 지급됨.
- ❍ 콘텐츠 결과물의 저작권은 원칙적으로 창작자에게 귀속되며, 진흥원은 행사홍보 및 성과확산의 목적으로 결과물을 활용할 수 있음. 본 행사에 참여함은 창작 결과물이 진흥원 사업의 결과보고 및 홍보활동에 사용될 수 있음에 동의한 것으로 간주함.
- ❍ 행사 운영 여건 및 불가피한 사정에 따라 일정과 세부내용은 변경될 수 있으며, 기타 명시되지 않은 사항은 진흥원의 해석에 따름.

Ⅶ 문 의 처

- ❍ 충남콘텐츠진흥원 충남콘텐츠코리아랩 사업담당자
  (041-590-0939 / min98@ccon.kr)