

제2회 유통데이터 활용 경진대회 (Retail Data Festa 2023) 공고

중소 유통 데이터를 활용한 데이터 분석 기술 및 아이디어(서비스, 개발, BM 등)를 발굴하기 위해 '제2회 유통데이터 활용 경진대회'를 개최하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2023년 8월 7일

한국전자정보통신산업진흥회장

1. 대회개요

- 대회명 : 제2회 유통데이터 활용 경진대회 (Retail Data Festa 2023)
- 목 적 : 데이터 분석을 통해 수요예측 기술과 비즈니스 아이디어 (서비스, 개발, BM 등)를 발굴 및 공유하여 데이터 활용 촉진
- 주 최 : 산업통상자원부
- 주 관 : 한국전자정보통신산업진흥회
- 후 원 : 삼성카드, 대한상공회의소, 마켓링크, 텐큐브, 두손씨앤아이, 코텍전자

2. 공모부문

구분	데이터 모델링 부문	비즈니스 아이디어 부문
주제	- Big Data, AI 등의 IT기술을 활용한 중소 유통물류 수요공급 예측 * 특정상품 판매수량 예측하기	- 중소유통물류산업에 도움이 될 수 있는 아이디어 * 대회용 데이터를 활용한 창의적인 비즈니스 아이디어 또는 문제해결 방법 제안 등

3. 참가대상

- 데이터 활용에 관심있는 누구나(개인, 팀, 기업 등)
- * 타인의 저작권을 침해하거나 유사대회에서 같은 내용으로 중복 수상한 경우 입상 취소

4. 제공데이터

데이터 모델링 부문	비즈니스 아이디어 부문
- 중소유통마트 판매 데이터	- 거래(구매, 결제) 데이터

※ 제공된 데이터 활용 필수

※ 공공데이터포털(www.data.go.kr) 및 타 분야 공공기관 데이터 활용가능(선택)

5. 공모접수

○ 접수 기간 : '23. 8. 7.(월) ~ 8. 31.(목) 18:00까지

○ 접수 방법

1. 구글 폼을 통해 참가신청서 제출
2. 신청서 확인 후 3일 내 데이터 제공
3. 공고마감일까지 구글 폼을 통해 아이디어 기획서, 모델링 결과물 제출

※ festa.kdlc.or.kr ▶ 유통데이터 활용 경진대회 ▶ 지원 ▶ 지원/제출하기 클릭

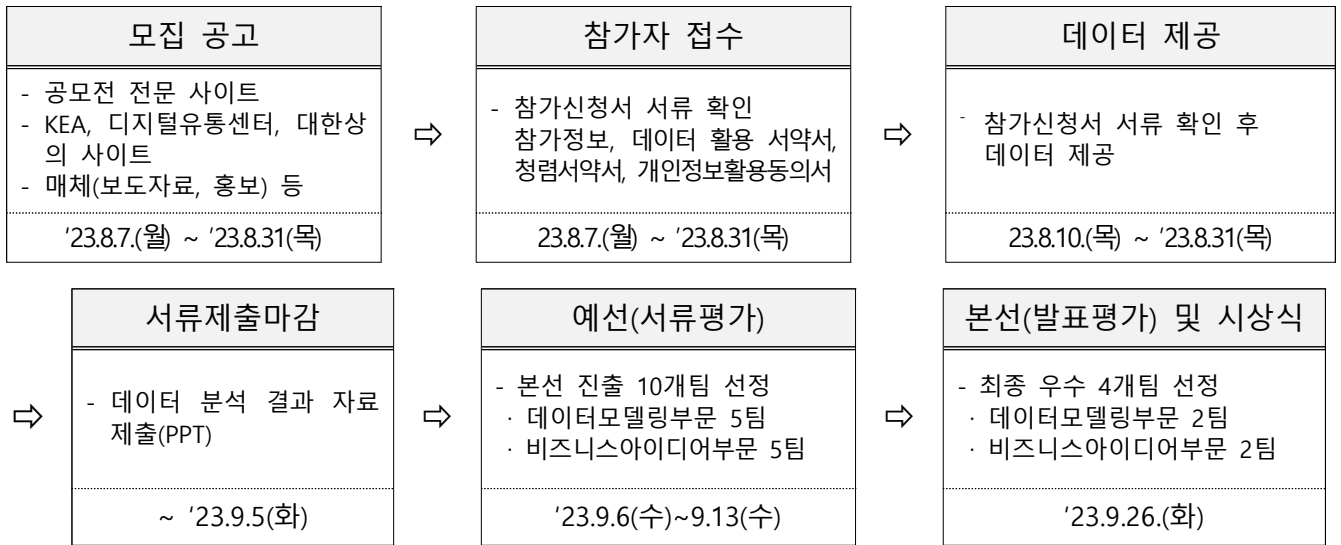
○ 온라인 접수 시 참가신청서 작성 必

○ 제출 서류 : 데이터 활용서약서, 정보제공동의서, 참가서약서

구분	대상	제출서류	제출규격	기한
1차	참가자 전체	▶ 참가신청서	*온라인 참가신청	8월 31일까지 * 서류 제출 확인 후 3일 이내 데이터 제공
		▶ 데이터활용서약서	· 제출서식 다운로드하여 자필 서명 후 스캔 · 온라인 참가신청서 제출 시 스캔본 제출	
		▶ 출품작 공유 동의서		
		▶ 개인정보 수집이용 동의서		
2차	데이터 제공 받은 참가자	▶ (아이디어) 기획서, 요약서 1부 ▶ (모델링) 문제답안, 설명 1부	·hwp, word, ppt 中 택1	9월 5일까지
3차	서류합격자	▶ 분석결과 요약서 1부	·한글(hwp)파일 제출)	9월 21일까지
		▶ 발표용 PPT 1부	·결과보고서 내 항목이 누락되지 않도록 작성	

※ 부문별 접수는 가능하나, 한 부문에 여러 분석기법으로 수회 접수 불가

6. 공모 일정



* 상기 일정은 변경될 수 있음

- 본선 일시/장소 : '23. 9. 26.(화) 10:00 ~ / 대한상공회의소 중회의실B
- 시상식 : '23. 9. 26.(화) 14:00 ~

7. 평가

○ 평가절차

- ①서류평가(내부실무진 외부 기술분석 전문가) → ②발표평가(외부 기술분석전문가)

○ 평가방법 및 평가기준

- ① 서류평가 : 분석보고서 평가, Top10 선발
- ② 발표평가 : 최종 발표평가(7분 발표, 7분 질의), Top 4 선발
- 평가기준

부문	평가항목	세부내용	점수	
			예선	본선
데이터 모델링 부문	정확성	예측한 결과가 실제데이터와 일치하는가?	70점	-
	구체성	분석 과정 및 기법이 구체적으로 제시 되었는가?	20점	20점
	타당성	분석 기법에 대한 논리가 타당한가?	10점	40점
	활용성	제시한 결과물이 실제 산업에 활용 가능한가?	-	40점
비즈니스 아이디어 부문	적합성	분석 주제와 목적에 맞게 분석을 기획했는가?	40점	-
	타당성	데이터 분석 결과에 대한 논리가 타당한가?	30점	30점
	창의성	데이터를 분석하여 새로운 관점을 제시했는가?	30점	30점
	활용성	제시한 결과물이 실제 산업에 활용 가능한가?	-	40점

* 심사 및 평가결과는 비공개로 함

8. 시상

- 상장 총 4점, 상금 총1,000만원

부문	구분		상금
데이터 모델링 부문	대상	산업통상자원부 장관상	5,000,000원
	우수상	후원기관 상	2,000,000원
비즈니스 아이디어 부문	최우수상	후원기관 상	2,000,000원
	우수상	후원기관 상	1,000,000원

* 상금은 각종 제세공과금 제외 후 지급

9. 유의사항

- 응모작은 참가자 순수 창작물에 한함
- 타 경진대회 수상작, 대리작, 및 타인의 저작물을 도용한 경우 부정행위로 간주하여 제외하며, 수상 이후에 그 사실이 밝혀질 경우 수상취소 및 상금 등 환수 조치함
- 타인의 아이디어, 기술, 분석결과 등을 모방·표절하였을 경우 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 참가자 본인에게 있음
- 수상작이 공동작일 경우, 상장 1점만 발급되고 상금은 대표가 받으며, 상금 배분 등의 문제는 공동 출품자 간 문제로 한국전자정보통신산업진흥회는 이에 관여하지 않음
- 신청·접수 이후 공개된 아이디어는 법적으로 보호받을 수 없으며, 이를 보호받기 위해서는 신청자가 공개 이전에 직접 지식재산권을 획득하여야함
- 응모작에 한해 제안서 내용은 한국전자정보통신산업진흥회 디지털유통센터에 이양되며 전문가들이 현장성을 반영하여 실제 정책에 입안할 수 있음
- 심사결과 작품 접수량과 완성도에 따라 시상 규모와 상금은 변경될 수 있으며, 상금은 각종 제세공과금을 제외하고 지급

- 개발 서비스의 소유권은 원칙적으로 개발자에게 있으나, Open API 제공기관이 별도의 기준을 제시하는 경우 개발·배포·상용화 시 동 조건을 준수하여야 함
- 아이디어 기획 및 빅데이터 분석 결과물의 수상작 소유권은 응모자와 주최 측이 공동 소유함(단, 응모자가 독점소유권 필요 시 주최측과 협의하여 조정할 수 있음)

10. 문의처

- 기타 문의사항은 아래 담당자에게 문의 바랍니다.
 - 한국전자정보통신산업진흥회 디지털유통센터
E-mail. gah@gokea.org