

2026 AI 농산물 가격예측 온라인 해커톤 규칙 · 심사 기준

참가 신청부터 본선 제출, 수상 확정까지 지켜야 할 규칙을 한 문서에 담았습니다. 세부 채점 기준과 서식은 온라인 사전설명회(9. 30.)에서 안내하며, 변경 사항은 대회 페이지 FAQ에 공지합니다.

주최 한국농수산식품유통공사(aT) 데이터사업부 · 주관 (주)상상력집단
문의 운영사무국 070-4366-7047 · 대회 페이지 FAQ 탭

01 공통 규칙

- 참가 자격에는 제한이 없습니다. 나이 · 소속 · 학력 · 전공 · 국적 · 지역을 따지지 않으며 개발 경험도 요건이 아닙니다.
- 개인 또는 팀(최대 4인)으로 참가합니다. 1인 1팀이 원칙이며 중복 신청은 접수되지 않습니다.
- 팀 구성 시 내국인 1인 이상을 포함해야 합니다.
- 팀 신청은 대표자 1명을 지정해 접수하며, 대표자는 팀원 전원의 동의를 얻어 신청한 것으로 봅니다.
- 팀원 변경은 예선 접수 마감 전까지 가능합니다.
- 만 19세 미만 참가자는 법정대리인의 동의가 필요합니다. 운영사무국이 동의서를 별도로 요청할 수 있으며, 미제출 시 수상 및 시상금 지급이 제한될 수 있습니다.
- 발주기관 및 운영사 임직원 · 이해관계자는 참가할 수 없습니다.

02 예선 — 아이디어 기술서

예선은 코딩 없이 문서 한 편으로 겨룹니다. 리더보드 채점 · 예측 CSV · 코드 제출이 없습니다.

제출물	아이디어 기술서 1종
분량 · 서식	5페이지 이내. 팀명 · 소속은 블라인드 처리합니다.
접수 기간	2026. 9. 29.(화) ~ 10. 13.(화)

구성 — 4개 항목

- 아이디어 개요 · 예측 가설 — 무엇이 가격을 움직인다고 보는가
- 데이터 · 변수 근거 — 사용할 데이터 출처와 변수, 그 변수를 고른 이유
- 구현 구상 · 설계 — 파이프라인과 모델 설계. 코드는 필요 없습니다
- 농넷 적용 방안 — 결과물을 농넷 서비스 어디에 어떻게 쓸 수 있는지

9. 30.(수) 온라인 사전설명회(Zoom 웨비나)에서 작성법과 심사 기준을 안내합니다. 접속 링크는 신청자 전원에게 이메일로 보내며, 녹화본과 발표 자료도 전원에게 제공합니다.

03 본선 — 예측 제출

본선 진출 15팀은 2주간 라이브 실증으로 겨룹니다. 제출은 표준 실행 템플릿을 그대로 사용합니다.

일일 예측 CSV	매일 지정 시각까지 제출합니다. 일자별 10일과 순별(2순 · 3순 후) 예측을 담으며, 익일 실제 경락가로 자동 채점되어 리더보드에 반영됩니다.
최종 제출물	소스코드 · 모델 가중치 · 실행환경 명세를 본선 마감에 제출합니다. 1차는 예측 CSV만, 최종에 소스를 제출하는 구조입니다.
예측 대상	배추 · 무 · 양파 · 깐마늘 · 건고추 5개 품목의 도매시장 경락가
제출 한도	일일 제출 한도는 계정이 아니라 팀 합산 기준으로 계산합니다.
운영	1주차는 모형 구축 · 적응 구간으로 두고, 성능 점수 누적은 2주차 중심으로 설계합니다.

04 심사 기준

단계마다 배점이 다릅니다. 세부 채점 기준과 서식은 온라인 사전설명회에서 안내하며, 확정 시 대회 페이지에 공지합니다.

예선

AI 정량평가 30 + 정성평가 70 = 100점. 서면 심사로 본선 진출 15팀과 예비 2팀을 선발합니다.

본선

예측 정확도 100점. 단기 모델($d+1 \sim d+10$) 70 + 장기 모델($d+20 \sim d+30$) 30으로 구성합니다.

최종 순위

본선 누적 성능 점수와 발표평가를 합산해 확정합니다. 소스코드 재현 검증을 통과해야 순위가 확정됩니다.

본선 배점(단기 70 · 장기 30)은 발주기관 협의 중이며, 확정되면 대회 페이지 FAQ에 공지합니다.

05 개발 · 데이터 규칙

- 개발환경 · 표준 데이터셋 · 베이스라인 모델은 본선 진출 팀 전원에게 동일하게 제공합니다.
- 공공데이터 · 기상 · 뉴스 등 외부 데이터 활용을 허용하며 권장합니다.
- 다만 재현 검증에서 외부 API 호출 없이 폐쇄망에서 실행되어야 하므로, 사용한 외부 데이터는 스냅샷 형태로 함께 제출합니다.
- 모든 데이터는 KST 기준이며, 예측 시점 이후 공표된 정보를 사용하면 데이터 누수로 판정합니다.
- 제공 데이터는 본 대회 참가 목적으로만 사용할 수 있으며, 그 외 용도로는 활용할 수 없습니다.

06 리더보드

- 본선 기간 중 누적 성능 점수를 실시간 리더보드에 표시합니다.
- 현행 농넷 예측모형의 성능선이 함께 표시됩니다. 목표는 다른 팀을 이기는 것이 아니라 현행 서비스보다 나은 예측을 만드는 것입니다.
- 리더보드 순위가 곧 최종 순위는 아닙니다. 소스코드 재현 검증을 통과해야 순위가 확정됩니다.

07 본선 진출 · 수상 확정 조건

아래 조건을 충족하지 못하면 예비팀 또는 차순위 팀이 순위대로 승계합니다.

- 본선 진출 확정 — 산출물 공동사용계약과 팀원 전원 동의서를 결과 안내(10. 20.) 후 10. 21.(수) 본선 OT 전까지 체결해야 합니다.
- 본선 OT 참석 — 10. 21.(수). 개발환경 · 데이터 · 베이스라인 배포를 함께 진행합니다.
- 수상 확정 — 수상 후보 팀은 최종 소스코드 · 모델 가중치 · 실행환경 명세를 전량 제출해야 합니다.
- 재현 검증 — 제출 코드를 별도 환경에서 재실행해 본선 점수가 재현되는지 확인합니다.
- 제출물 관련 부정행위가 적발되면 수상이 취소될 수 있습니다.

08 시상금 지급

시상금은 팀당 100만원을 대표자 1인의 명의 계좌로 일괄 지급하며 팀원별 개별 지급은 하지 않습니다. 지급된 시상금을 팀원 사이에 어떻게 나눌지는 전적으로 팀의 자율이며, 그 분배 · 정산 과정에서 생기는 분쟁이나 손해에 대해 주최기관(aT)과 주관사(주식회사 상상력집단)는 관여하지 않으며 법적 책임을 지지 않습니다.

시상금은 발주기관이 부담 · 지급하며 제세공과금은 관계 법령에 따릅니다(세전). 상금 외 부상(물품)은 별도 검토 중이며 확정 시 공지합니다.

09 산출물 · 개인정보

- 본선 산출물은 농넷 적용 검토 대상입니다. 본선 진출 팀은 팀원 전원의 산출물 이관 · 라이선스 공동사용 동의서를 제출합니다.
- 제출 정보는 대회 운영 · 심사 · 시상 목적에 한해 이용하며, 대회 종료 후 지체 없이 파기합니다.
- 수상자의 시상 · 정산 증빙은 관계 법령이 정한 기간까지만 보관한 뒤 파기합니다.

이 문서의 내용은 발주기관 협의에 따라 변경될 수 있습니다. 변경 시 대회 페이지 FAQ 탭에 공지하며, 최신본은 홈페이지에서 내려받을 수 있습니다.