

『AI 라이프 솔루션 챌린지』 대회 공고

산업통상부는 2026년도 「AI 라이프 솔루션 챌린지(AI LIFE SOLUTION CHALLENGE)」 대회를 다음과 같이 공고하오니, 관심 있는 참가자(팀)들의 많은 참여를 바랍니다.

2026년 9월 30일
산업통상부장관

<목 차>

1. 대회 목적
2. 대회 개요
3. 대회 진행방식
4. 대회 일정
5. 선정제외 대상
6. 용어 정의
7. 심사방식
8. 상금
9. 기타 유의사항
10. 문의처

1. 대회 목적

- 국민 안전과 쾌적한 삶을 실현하는 목적으로 사회적 수요가 높고, AI를 활용한 현장적용이 용이한 국민 체감형 사회 문제 발굴

2. 대회 개요

- (대회명) AI 라이프 솔루션 챌린지 (AI LIFE SOLUTION CHALLENGE)

- (주최/주관) 산업통상부 / 한국산업기술기획평가원

- (대회주제) 우리 사회의 구성원들이 겪는 다양한 어려움과 갈등을 해결하기 위해 기 제출된 아이디어* 등을 인공지능(AI) 기술을 통해 구현가능여부를 제시하고, 시제품을 제작

* "AI 라이프 아이디어 챌린지" 수상 대상 후보작 포함

※ 바이오헬스케어, 모빌리티, 금융, 에너지, 교육, 공공, 재난대응 등 우리 경제·사회 곳곳의 기술과 융합이 가능하나, AI(생성형AI, 피지컬AI, AIE이전트 등) 기술을 필히 사용해 문제 해결

※ 인공지능(AI)의 사용 유무, 사회문제해결의 의지 등은 전문가로 구성된 심사위원회를 통해 판단함

<AI 라이프 챌린지>		
총괄	세부	일정
AI 라이프 챌린지	① AI 라이프 아이디어 챌린지	8.1-8.31
	② AI 라이프 솔루션 챌린지	9.30-10.31

□ 'AI 라이프 챌린지'는 '①AI 라이프 아이디어 챌린지'와 '②AI 라이프 솔루션 챌린지'로 이원화하여 진행함

※ ①은 아이디어 발굴이며, ②는 ①을 해결하기 위한 AI 개발임

□ 본 공고는 '②AI 라이프 솔루션 챌린지'의 내용으로 기존에 ①번 챌린지를 통해 기발굴한 아이디어를 AI를 통해 개발·경쟁하는 경진대회임

※ ①에서 발굴한 아이디어를 ②번 챌린지에서 기술적으로 구현하는 것임. ①에 참가한 개인(또는 팀)이 ②에 참가 가능하며, ①, ② 모두 누구나 참여 가능

※ ①에서 발굴한 아이디어 외에 ②번 챌린지에서 새로운 사회문제를 제시하고, 이를 해결할 AI 기술을 제시할 수 있음

단, ①에서 입상한 아이디어를 해결하는 솔루션은 가점(5점)이 부여됨

□ (참가대상) 본 챌린지에 관심 있는 누구나 참여 가능

- ※ 학력, 성별, 지역, 직급 상관없으며, 국내 거주하는 외국인도 참여 가능
- ※ 개인, 팀 등 참여 형태는 무관하며, 복수의 AI 결과물 제출은 가능하나 중복 수상은 불가
- ※ 최종 상금은 개인 또는 팀의 책임자에게 지급되며, 상금의 배분 및 용처는 책임자가 결정함

3. 대회 진행방식

① (사전질의) 동(同) 공고문에 제시된 ①AI 라이프 아이디어 챌린지의 수상 후보 대상 아이디어에 대해 AI 기술구현 前 아이디어 취지, 개발 방향 등 아이디어에 대한 질의(9.30.(수)~10.7.(수))

- ※ 질의를 희망하는 자는 첨부 질의서를 작성해 relations2@keit.re.kr로 제출
- ※ '①AI 라이프 아이디어 챌린지' 입상자에게 답변을 받아 10월 12일까지 한국산업기술 기획평가원 홈페이지(www.keit.re.kr)를 통해 답변 공개 예정

② (탐구 및 시제품 개발) 참가를 희망하는 개인(또는 팀)은 동(同) 공고문에 제시된 아이디어를 참고하여 'AI 라이프 아이디어 챌린지'를 통해 선별된 아이디어를 사전검증(Pre-R&D) 및 시제품을 제작

- ※ 아이디어 챌린지 선별 아이디어 이외 아이디어로 사전검증 및 시제품 제작도 가능(다만, 아이디어 챌린지 선별 아이디어의 AI 구현에 대해선 가점(5점) 부여)

③ (서류 제출) 사전검증 및 시제품 제작을 마친 개인(팀)은 '개발 보고서' 등 필수 제출 서류를 2026년 10월 31일 자정(24시)까지 안내된 메일로 제출하여야 함 (제출기간 외 접수작은 심사 제외)

- ※ 동 공고문에 기재된 필수 제출 서류는 제시된 메일을 통해 필히 제출하여야 함

④ (사전 심사) 출품작 대상으로, 관련분야 전문가 등으로 구성된 사전 심사 위원회의 결과를 바탕으로 투표 및 본심사 대상작 선정(25배수 내외)

⑤ (대국민 투표) 제출 기술을 대상으로 한 테마부문별 우수작 대국민 투표 실시

⑥ (대회 심사) 투표 결과 및 대회주관기관(KEIT), 관련분야 전문가 등으로 구성된 심사위원회의 심사 결과를 바탕으로 최종 순위 결정

- ※ 평가 비중 : 대국민 투표 결과(50%) + 심사위원회 심사 결과(50%)
- ※ 본 대회의 전 과정의 심사는 부문별 심사규모를 고려하여 심사 및 선정

프로세스	주요내용	비고
대회 공고	대회 시작 알림	2026년9월30일
사전질의	'①챌린지' 수상 대상 후보작 아이디어에 대해 질의	2026년9월30일-10월7일 * 10월12일 답변 공개
탐구·시제품개발	탐구계획 수립, Pre-R&D, 탐구	2026년9월30일~10월31일

	성과물 정리, 성과보고서 작성 등	
서류제출	필수서류 제출	2026년10월31일 24:00 까지
사전심사	제출 시제품 대상 심사(2.5배수 내외)	2026년11월 초순
대국민투표	사전 심사 통과작 대상 투표	2026년11월 초순
대회 심사	투표 결과(50%) + 심사위원회(50%)	2026년11월 중순
최종 결과발표	최종 결과 공지/개별 안내	2026년11월 말

※ 상기 절차 및 일정은 대회 사정에 따라 변경 가능

4. 대회 일정

☐ 대회 공고/접수마감 : 2026. 9. 30(수) / 2026. 10. 31(토) 24:00까지

☐ 접수처 : relations2@keit.re.kr를 통해 접수

※ 신청 접수는 이메일로만 진행하며, 접수 마감 시간 이후 도착하는 서류는 무효처리

※ 기재사항 허위 작성은 탈락 처리함

※ 마감일이 주말인 점을 감안, 충분한 여유를 두고 접수 및 문의 등 진행 요망(주말답변 불가)

☐ 유의사항 : 참가신청 마감일 및 마감시간 이후 접수되는 건은 지원 제외될 예정이며, 이에 대한 책임은 참가자(팀) 본인에게 있음

5. 선정제외 대상

- 제출결과가 동(同) 공고 내용의 목적, 목표 및 내용에 부합하지 않는 경우
- AI 라이프 챌린지 심사에 참여한 위원이 해당 탐구에 직접 참여하거나 교육·지도 등으로 도움을 준 경우
- 제출한 결과가 접수기간 내 신청 필수서류를 제출하지 아니하였거나, 제출양식을 준수하지 않은 경우 및 전산 업로드가 되어 있지 아니한 경우
- 신청서류가 허위이거나 거짓인 경우
- 본 챌린지는 국가연구개발사업의 3책5공(동시에 수행하는 연구개발과제가 3개를 초과하거나 연구자로서 동시에 수행하고 있는 연구개발과제가 5개를 초과하는 경우)을 적용하지 않음
- 제출결과의 목표 및 내용이 기 지원, 기 개발된 과제와 동일하거나 AI 관련 유사 공모전 등에 제출·연구된 바 있는 경우
 - 단, 기 개발된 소프트웨어의 기술 또는 제품에 대해 혁신적인 기능을 추가하거나 성능을 향상시키기 위한 탐구개발인 경우는 예외
 - 특히, 유사 공모전, 경진대회에 제출된 바 있는 코딩 또는 AI 기술은 제외될 수 있음
- 기타 공고시 정한 사전지원제외 대상에 해당하는 경우 또는 신청자격 요건에 맞지 않는 경우에는 사전지원제외 대상으로 처리할 수 있음

6. 용어 정의

- PRE-R&D : 공식적이고 본격적인 R&D 프로세스를 시작하기 전의 탐색적인 단계로, 아이디어 생성부터 개념정립, 타당성 검증, 기초 프로토타입 연구 등을 포함하는 탐구* 또는 가설 설정 이후 최소 실험 또는 설문, 사용자 인터뷰 등을 통해 문제 정의와 아이디어의 시장/기술 가능여부를 검증하는 단계**

※ Fuzzy Front End (FFE), DOI : 10.5772/intechopen.1005191

※※ Proof of Concept으로 최소한의 기능 구현을 간단한 실제 실험을 통해 기술적·운영적 실행 가능성을 확인하는 단계

※ 본 대회는 본격적인 R&D 보다 프로토타입 수준의 결과물 제작·탐구를 통해 구현 가능 여부를 탐색하는 수준의 R&D를 대상으로 함

- 상금형 R&D : 성공적인 탐구결과에 대해 상금 형태로 지원금을 지급하는 방식이며, 탐구결과와 질과 혁신성, 사회적 수용 가능여부 등에 따라 상금이 차등 지급
- AI 라이프 챌린지 : 생활밀착형 AI 기술을 통해 사회문제 해결에 기여하고, 우리 일상속의 문제를 AI를 통해 해소하는 AI 서비스 고난도의 혁신·도전적 연구를 지향하기 보다 중저위 수준의 AI 기술을 반짝이는 아이디어를 통해 우리 생활 주변의 불편, 애로, 규제 등을 해결하는 방법 모색

7. 심사방식

- 제출된 솔루션 전체를 대상으로 전 국민이 참여하는 대국민 투표 진행
- AI(인공지능), 특허, 사회문제, R&D 등 각 분야의 전문가로 구성된 심사위원회가 심사
- 탐구계획 및 결과 등 제출한 성과보고서 및 결과물의 수준을 확인한 후, 심사 및 투표 결과를 고려하여 최종 순위 결정

※ 심사항목 : 문제정의 및 해결능력, AI 기술의 구현 수준 및 결과물의 완성도, 사회문제 해결 기여도, AI 기술의 창의적 응용 등 (심사기준 등은 사정에 따라 변경될 수 있음)

※ 전문가 심사 과정에서 이메일 또는 전화를 통해 개발자(팀)에게 질의할 수 있음

8. 상금

구 분	상 금	부 문*	비 고
(전체 대상)산업통상부 장관상	300만 원	-	1인(팀)
(최우수상)한국산업기술기획평가원장상	200만 원	-	1인(팀)
한국장애인고용공단 이사장상 (디지털 포용)	100만 원	장애인 계층 난제 해결	2인(팀)
한국벤처투자 사장상 (비즈니스 혁신)	100만 원	혁신적 사업모델 마련 기여	2인(팀)
동아일보 사장상 (AI가치 확산)	100만 원	사회안전·AI사회 구축 기여	2인(팀)
한국산업기술기획평가원장상 (지역 상생 혁신)	100만 원	지역 균형상생발전 기반 마련	2인(팀)
참가상	기념품	-	전체

※ 전체 대상(산업통상부 장관상)은 AI 라이프 아이디어 챌린지와 AI 라이프 솔루션 챌린지를 종합하여 심사를 거쳐, 최종 1점을 시상할 예정임

※ 시상 규모 및 상금 등은 제출되는 연구결과 또는 기관 사정 등에 따라 변경될 수 있음

9. 기타 유의사항

- 성과보고서 및 첨부서류 전체 온라인 접수 (오프라인 서류 제출 불필요)
- 동일인, 동일팀 등이 복수의 주제를 다수 접수 가능하나, 수상은 한 개만 가능
- 탐구성과를 입증하기 위해 필수 제출 서류 이외 자료를 추가 제출할 수 있으며, 심사위원회가 판단하여 성과 입증이 불충분한 경우 탈락 또는 결과가 저조할 수 있음
- 사전검증(Pre-R&D), 서류 작성 등은 직접 수행해야 하며, 참가하는 인원 이외 인원에게 용역 또는 하도급, 분담할 수 없음
- 본 챌린지는 별도의 학습 데이터 셋을 제공하지 않으며, 참가자는 공공데이터, 공개 데이터 셋, 또는 스스로 구축한 데이터(웹 크롤링, 센싱, 사용자 생성 데이터 등)을 활용하여 데이터 수집·정제·학습 문제를 자율적으로 해결하길 바라며, 데이터 활용시 저작권, 개인정보보호, 라이선스 등 관련 법규 및 규정을 준수하길 바라며, 위반시 발생하는 법적·도의적 책임은 참가자(팀)에게 있음

- 탐구개발성과를 참여한 인력 간 각자 창출한 경우 해당 성과를 창출한 인력의 소유로 하나, 대회주관기관(한국산업기술기획평가원)은 해당 성과물의 자유로운 홍보 등의 권한을 가지며, 참가한 개인 또는 팀은 탐구성과, 결과 등의 사진·영상 촬영 및 홍보 활용에 동의를 전제로 참가함(테크포커스(산업기술 전문 월간지) 등 관련 전문지 인터뷰 등을 할 수 있음)
- 제출된 서류는 일체 반환하지 않으며, 심사위원 명단, 심사과정의 심사서류 등은 공개하지 않음
- 필수서류 미제출·오제출 등 참가자(팀) 행정착오로 인한 지원제외 등 불이익 조치는 참가자(팀)에 책임이 있으므로 필히 사전에 관련 서류를 확인하여 신청하기 바람
- AI 라이프 솔루션 챌린지에서 개발된 결과물은 2026년도 ‘AI 라이프 아이디어 챌린지’ 입상작을 기반으로 하는 경우, 지식재산권은 아이디어 제안자와 솔루션 개발자 간 동등한 비율(50:50)로 공동 소유함을 원칙으로 함. 가출원(임시명세서출원)은 아이디어 보호를 위하여 선제적으로 진행되며, 최종 출원은 제안자와 개발자가 상호 협의하여 추진함. 이에 따른 비용 부담 및 권리 귀속에 관한 사항은 합의 결과에 따라 정하며, 무단 출원이나 권리 침해 시에는 효력이 인정되지 않을 수 있음
- 본 대회는 기술료 징수 없음

10. 문의처

구분	문의처
관련문의	□ 한국산업기술기획평가원 대외협력실 ○ 전화 : 053-718-8386 (10:00 ~ 17:00)* * 단, 점심시간(12:00 ~ 13:00) 및 주말·공휴일 등 제외 * 기타 사정상 통화가 어려운 경우 아래 이메일을 통해 문의하기 바람 ○ 이메일 : sglim@keit.re.kr * 업무시간(18:00)이후 및 주말·공휴일 문의 건은 답변이 지연될 수 있음

제출 서류

구분	제출항목	설명
필수	성과보고서 1부.	탐구참여인력, 문제정의, AI 접근방법, 결과 해석, 한계 및 개선방안 등 (양식 준수)
필수	참가신청서 1부.	참가자 전원의 개인정보 기재 및 대표자 1인의 자필 또는 전자서명 필수
필수	웹 서비스 : 테스트 URL 앱 : APK 파일 또는 TestFlight 등 베타 버전 링크 PC 프로그램 : 실행파일	
필수	데모 시연 영상	프로토타입 실행화면, 데모영상 등 (2~5분 내외, 주요 기능 시연)
선택	코드 저장소(Github) 링크 또는 AI 모델 코드	AI 모델 구현 코드, 모델 설명 등
선택	학습 데이터셋 요약 또는 샘플 결과물(예시 결과물)	실제 사용된 AI 결과물, 실행 스크립트 등 AI가 학습한 데이터에 대한 설명 또는 예시

※ 성과보고서 (필수, 한글·워드·PPT 또는 PDF 제출)

※ 챌린지 참가신청서 (필수, 서명 필수이며, 한글·워드 또는 PDF 제출)

※ 공고 및 제출서류 양식 등은 주관기관(한국산업기술기획평가원)의 홈페이지>공지사항을 참고하시기 바랍니다.

2026년 AI 라이프 솔루션 챌린지 성과보고서 (최대 2장 이내)

AI 기술명	<u>(팀으로 참여하는 경우 대표자 1명만 제출)</u>
아이디어명	<u>(AI 라이프 아이디어 챌린지를 참고했다면 해당하는 아이디어 번호와 아이디어 명을 기재)</u> <u>예시> 00번. 000000000000000000000000</u>
기술요약 (3줄 이내)	○ -
최종목표 (2줄 이내)	○ -
개발 내용 및 결과	○ - ○ - ○ - <u>※ 개발 기술, 제품에 대한 기본 구현 내용, 탐구 내용 및 방법 등</u>
개발 과정에서 애로점	○ -
기대효과	○ -

2026년 AI 라이프 솔루션 챌린지 참가신청서

개발자 정 보	성명	소속	생년월일	휴대전화	이메일

【유의사항】

- 제안내용이 他 공모전 수상 및 타인의 저작물 모방 혹은 표절 등으로 확인될 경우 심사 대상에서 제외될 수 있으며, 결과발표 이후라도 수상 취소 및 상금환수 등의 조치를 취할 수 있습니다.
- 제안내용과 관련하여 초상권, 저작권, 명예훼손 등의 문제발생 시, 일체의 법적·도의적 책임은 제안자(응모자)에게 있습니다.
- 공모전 내용 및 심사규정의 제반조건에 동의하며, 이에 따른 결과와 관련하여 일체의 이의를 제기하지 않겠습니다.
- 심사위원의 심사결과에 따라 적합한 제안이 없다고 판단되는 경우, 수상작을 선정하지 않거나 수상대상 수를 임의 조정할 수 있음에 동의합니다.
- 제출된 서류는 일체 반환하지 않습니다.

【개인정보의 수집·이용에 관한 사항】

산업통상부(한국산업기술기획평가원)는 AI 라이프 솔루션 챌린지의 운영·관리를 위하여 아래와 같이 귀하의 개인정보를 수집·이용하고 있으며, 이 정보는 동 목적으로 제3자에게 제공됩니다.

- 개인정보의 수집이용 목적 : 챌린지(공모전) 접수, 검토, 심사, 선정 결과 발표
- 수집·이용할 개인정보 항목 : 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화번호, 이메일
- 개인정보를 제공받는 자 : 중복검토를 위한 타 공공기관
- 개인정보의 보유 및 이용기간 : 챌린지(공모전) 결과 발표 후 1년, 수상작의 경우 5년

※ 귀하는 상기 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 이에 대한 동의를 하지 않을 경우에는 운영절차 상 부득이하게 공모전 참가 신청이 거부됨을 알려드립니다.

위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까? ☐ 동의함 ☐ 동의안함

본인은 산업통상부가 주최하고, 한국산업기술기획평가원이 주관하는 2026년 AI 라이프 솔루션 챌린지에 참가하며, 동 내용에 대한 공고내용을 충분히 숙지하였고, 제안하는 내용 관련하여 타(他) R&D 사업, 타(他) 공모전(챌린지) 등에 제출한 바가 없음을 확인합니다.

2026년 2027년 2028년

신청인 : (서명 또는 인)

산업통상부장관 귀하

2026년 AI 라이프 솔루션 챌린지 질의서

질의를
희망하는
아이디어명

예시> 00번. 000000000000000000000000

질의 유형

- ☐ 개발 취지·배경 관련 질의
- ☐ 아이디어 기술적 구현 관련 질의
- ☐ 사용 과정, 비즈니스 모델, 서비스 관련 질의
- ☐ 기타

해당사항 체크

질의 내용