2026학년도 AI Agent 활용 문제해결 경진대회 운영 안내

<'26. 11. 11.(수), 교육혁신본부>

AI Agent에 대한 이해와 활용 역량을 강화하고, 실생활 및 학업 관련 문제를 AI Agent를 활용하여 창의적으로 해결하는 실무형 AI 활용 역량을 함양하고자 함

Ⅰ 사업 목적

○ 생성형 AI를 올바르게 활용하여 학습 효율을 높이고, 자기주도적 학습 역량과 미래 사회에 필요한 AI 리터러시 강화

○ AI Agent 활용 역량 강화 및 창의적·실질적 문제 해결 능력 함양

Ⅱ 사업 개요

○ 사 업 명: AI Agent 활용 문제해결 경진대회

○ 참여자격: 학부 재학생(초과학기 재학생, 휴학생, 대학원생 제외)

○ 팀 구 성: 1팀 2인 이상(단, 포상금은 인원 수와 무관하게 동일함)

○ 운영내용: 특강 → 경진대회 → 입상자 발표회

구분	운영내용				
	차수	일시	주제	강사	운영
특강	1차	11.25.(수) 14:00-16:00	**AI 이해 및 프롬프트 엔지니어링** - 생성형 AI 핵심 개념(AI 환각증상, 토큰과 컨텍스트 윈도우, 데이터 편향) - 프롬프트 엔지니어링 개요 및 기법	권영진 (노드크루)	실시간 화상강의 (ZOOM)
	2차	11.30.(월) 14:00-16:00	**AI Agent 개념 및 환경셋팅** - Google Antigravity 설치 및 환경 설정		
	3차	12. 1.(화) 14:00-16:00	**AI Agent 활용 기본** - 프로젝트, 스킬, MCP, 플러그인, 워크플로우 기법		

구분	운영내용				
	4차	12. 2.(수) 14:00-16:00	AI Agent 활용 심화 - Google Antigravity와 Slidev 라이브러리 활용 웹 프레젠테이션 워크플로우 구축하기		
	- 특강 실시간 참여시 각 큰사람포인트 10점 - 특강은 녹화하여 경진대회에 참여하는 학생들에게 LMS를 통해 공유 예정 (단, LMS를 통해 듣는 경우 큰사람포인트는 미지급됨) - 특강 1~4차 모두 듣는 팀은 가산점 10점				
경진대회	- 주제: 일상의 문제를 AI Agent로 해결하라! - 접수 방법: LMS - 「AI Agnet 활용 문제해결 경진대회」에서 팀장이 접수 - 접수 기간: ~ `27. 1. 6.(수)				
입상자 발표회	- 일시: `27. 1. 20.(수) 13:00~16:00 - 장소: 미정(추후 공지) - 경진대회 입상자는 AI Agnet 활용법 및 결과물에 대한 발표 진행(팀 1인 참여 가능) ※ 미참여시 시상금은 미지급 ※ 입상자 발표회 발표자료 1. 19.(화) 오후 1시까지 LMS 제출 ※ 입상팀의 1인 이상은 본선에 필수 참여하여 방청 및 증서 수여 ※ 부득이한 사유로 참석이 어려운 경우, 음성 입힌 발표 자료 제출(입상자 포함) - 입상자 발표회는 일반 학생의 참관 가능				

○ 제출서류

구 분	내 용
신청서	- 형식: 양식 [붙임1] 파일
기획서	- 형식: 양식 [붙임2] 파일
결과물 및 증빙자료	- 형식: 자유 - 내용: 제작한 웹·앱, 워크플로우, 시연 영상, 화면 캡처 등

○ 시상내역: 증서(교육혁신본부장) 및 상금

구 분	지급 팀 수	상금	총금액(원)
최우수상	1팀	600,000원	600,000
우 수 상	3팀	각 400,000원	1,200,000
장 려 상	6팀	각 300,000원	1,800,000
입 상	10팀	각 150,000원	1,500,000
		합 계	5,100,000

※ 시상 인원은 참여 현황에 따라 조정될 수 있음

○ 심사방법: 심사위원 점수 고득점 순 선발(심사계획 별도 수립 예정)

○ 참여방법: LMS - 「AI Agent 활용 문제해결 경진대회」에서 온라인 접수

○ 예선 심사기준(배점)

- 문제 발굴 및 주제의 적절성, 창의성 및 독창성, AI Agnet 활용 및 구현 수준, 실용성 및 문제 해결 효과

※ 심사 점수는 비공개를 원칙으로 함

○ 기타사항

- AI Agent 사용 버전에 제한을 두지 않음(라이선스 비용 개인 부담)
- 위 내용은 교육혁신본부 사정에 의해 변경될 수 있음
- 제출 내용에는 저작권 등 법적 문제가 없어야 하며, 이와 관련된 분쟁은 제출자에게 모든 책임이 있음
- 경진대회 수상작의 저작권 및 소유권은 교육혁신본부로 귀속되며, 교육적 목적으로 공개 및 활용될 수 있음

III 추진 일정

구 분	내 용
참가 신청	ㅇ 홍보 및 접수 기간: ~ 2027. 1. 6.(수) ㅇ 접수 방법: LMS(http://lms.jbnu.ac.kr)-「2026학년도 AI Agnet 활용 문제해결 경진대회」에 관련 서류 제출 – LMS → JUMP 아이디 및 비번으로 로그인 → 홈 왼쪽 메뉴 '전체 강좌' 클릭 → 자율강좌 → 자율강좌 신청 → '경진대회'로 강의 검색 → 2026학년도 AI Agent 활용 문제해결 경진대회 가입 → 레포트에 서류 제출 ㅇ 핵심역량 사전 평가 실시(프로그램 참여 전 상황에 대해 응답) ㅇ 핵심역량 사후 평가 실시(프로그램 참여 후 상황에 대해 응답)
특강 신청	ㅇ 접수 방법: 교육혁신본부 홈페이지 → JUMP 아이디 및 비번으로 로그인 → 교수학습센터 → 교육신청
결과 발표	ㅇ 2027. 1. 15.(금) 예정
입상자 발표회	ㅇ 2027. 1. 20.(수) 13:00 예정
시 상 자 서류제출	ㅇ 본선 참여시 팀원 전체의 통장 사본, 재학증명서 출력본(2027년 1월 이후) 제출 – 포상금 지급일 기준 재학생에 한하여 포상금 지급 가능
기 타	ㅇ 특강, 경진대회, 입상자 발표회 참여시 큰사람포인트 10점 부여 ㅇ 입상시 큰사람포인트 20점 부여(입상) ㅇ 문의사항: 교육혁신부 063-270-4738, ctl-bsm@jbnu.ac.kr

Ⅳ 결과물 예시

분 야	주제 예시	주요 결과물
학습	AI 학습 관리 도우미	강의자료 분석, 학습 계획 수립, 요약 노트 및 예상 문제 제작
취업	맞춤형 취업 준비 Agent	채용공고 분석, 자기소개서 작성 지원, 면접 대비 자료 제작
여행·생활	AI 여행 플래너	여행 정보 조사, 맞춤형 일정표 및 경비 계획서 제작
대학생활	장학금·대외활동 탐색 Agent	장학금 및 대외활동 정보 수집, 지원 자격 분석, 일정 관리
개인 재무	대학생 소비 분석 Agent	소비 패턴 분석, 지출 대시보드 및 예산 관리 보고서 제작
홍보·마케팅	동아리 홍보 콘텐츠 제작 Agent	행사 홍보 문구, 포스터, SNS 콘텐츠 및 운영 일정표 제작
연구·조사	논문·자료 조사 Agent	연구자료 수집 및 분석, 문헌 비교표, 조사 보고서 제 작
서비스 개발	캠퍼스 생활 문제 해결 웹앱	교내 정보 탐색, 시설 이용 등 생활 편의 웹서비스 제 작