

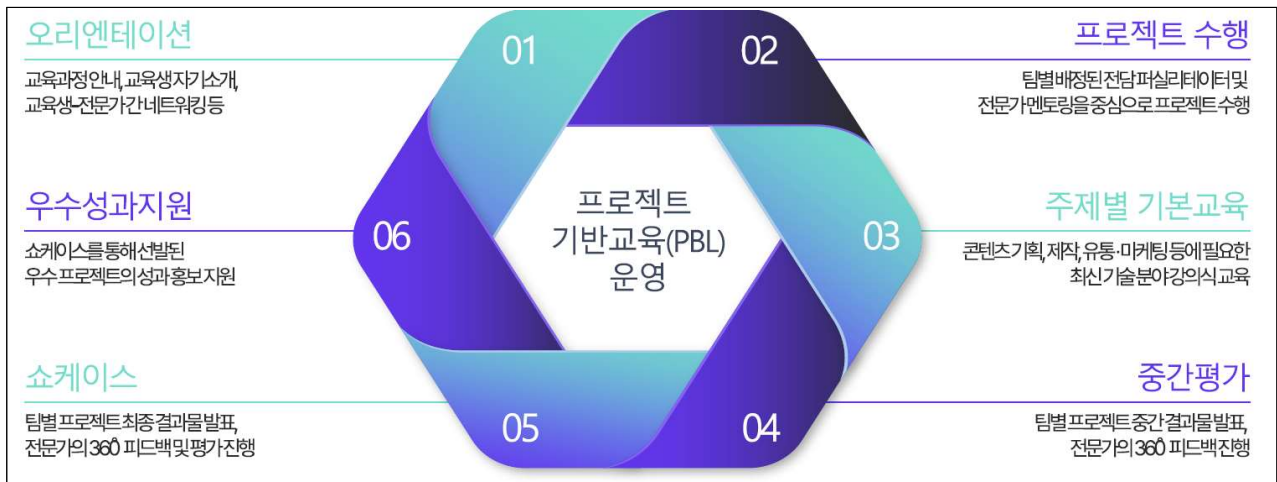
뉴콘텐츠아카데미 단기 팀 프로젝트 교육생 모집 공고

□ 뉴콘텐츠아카데미(NCA)

- 뉴콘텐츠아카데미(New Content Academy)는 신기술 콘텐츠 분야를 선도하는 기업, 학교 및 유관 기관들의 교육과정 직접 참여를 통해 빠르게 변화하는 콘텐츠 산업에 실제로 필요한 융합인재를 양성하고 산업의 미래를 혁신합니다.

□ 교육 개요

- (교육명) 2024 융복합콘텐츠 제작 ‘팀 프로젝트’ 단기교육과정
- (교육목적) 장르별 콘텐츠 분야와 신기술의 융합 확장을 도전적으로 수행하고 학습해나가는 프로젝트 중심 교육(PBL)을 통해 높은 수준의 포트폴리오를 갖춘 콘텐츠 창작자 양성
- (교육기간) 2024. 7. ~ 2024. 12. (6개월)
- (교육장소) 콘텐츠인재캠퍼스 (서울 동대문구 회기로 66)
- (주요 교육내용)
 - (팀 프로젝트 교육) 퍼실리테이션(12회), 분야별 멘토링(수시)
 - (공동교육) 주제별 기본교육(20회), 콘텐츠 리더 특강 및 간담회(3회)



○ (교육일정)

| 구분 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 |
|-------------|----|----|----|-----|-----|-----|
| 오리엔테이션 | 1회 | | | | | |
| 퍼실리테이션 | 2회 | 2회 | 2회 | 2회 | 2회 | 2회 |
| 주제별 기본교육 | 4회 | 4회 | 4회 | 4회 | 4회 | |
| 리더 특강 및 간담회 | 1회 | 1회 | | 1회 | | |
| 중간평가 | | | 1회 | | | |
| 쇼케이스 및 최종평가 | | | | | | 1회 |

□ 모집요강

| | | |
|---------------|---|---|
| 모집대상 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 융복합 프로젝트 수행 역량을 보유한 팀 <ul style="list-style-type: none"> - 팀 단위 모집이며, 팀당 5인 이상으로 구성 - 참여자격은 공고일 기준 만19세 이상, 한국 국적을 보유한 자에 한함 | |
| *모집분야 | 뉴콘텐츠 창작형 주제 (자체 프로젝트 상용화·투자 희망자) | 기업연계 지정형 주제 (신기술 콘텐츠 분야 취업 희망자) |
| 모집규모 | 20개 팀 내외 | 10개 팀 내외 |
| 서류심사 가점대상자 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역기반팀(수도권 외 거주) (3점) <ul style="list-style-type: none"> - 팀원의 과반 수 이상이 공고일 기준 주민등록등본상 거주지가 서울·경기·인천 외 국내 지역인 경우 ○ 아카데미 협력대학(원) 소속팀(한국예술종합학교, KAIST 문화기술대학원, 한성대학교) (3점) <ul style="list-style-type: none"> - 한국콘텐츠진흥원과 각 교육기관 간 업무협약 체결에 따라, 공고일 기준 팀원의 과반 수 이상이 해당학교 재학생, 휴학생, 졸업예정자인 경우 (※ 졸업자 해당 없음) ○ [유의사항] 증빙서류 미제출 시 가점 미부여, 중복 해당 시 1건만 가점 적용 | |

○ *모집분야 세부내용

- (뉴콘텐츠 창작형 주제) 장르별 콘텐츠와 신기술을 융합한 창의적인 프로젝트
 - 장르 콘텐츠: 영상(영화, 애니메이션), 음악, 공연, 전시, 체험형 등
 - 융합 기술: AI, 입체음향, XR, 3D 아나몰픽 효과, 홀로그램, 4DX, 자율주행 등
- (기업연계 지정형 주제) 10개 지정 주제 중 택1하여 교육 신청

| No. | 지정 주제 | 기업명 |
|-----|----------------------------------|----------|
| 01 | 생성형AI 기반, 브랜드 응용 팝업형 숏츠 개발 | 로커스 |
| 02 | AI휴먼, AI보이스 기술 및 가상세트 활용 방송영상 제작 | 아리랑TV미디어 |
| 03 | 생성형AI를 활용한 K-POP 공연 영상물 제작 | 엠버린 |
| 04 | 영화 기반의 소스와 음악을 결합한 전시 콘텐츠 제작 | |
| 05 | 버추얼 아티스트 디지털 콘텐츠 제작 프로젝트 | SM엔터테인먼트 |
| 06 | AI 또는 신기술 기반 차세대 영화제작 | 위지웍스튜디오 |
| 07 | VR/XR 플랫폼 기반 3차원 공간 스토리텔링 콘텐츠 제작 | |
| 08 | AI를 통해 개발하는 2D 아케이드 게임 | 컴투스 |
| 09 | AI 기반 컴퓨터비전 기술을 활용한 방송프로그램 제작 | KBS |
| 10 | 가상아이돌 공연을 결합한 인터랙티브 전시 콘텐츠 | 펄스나인 |

※ 각 지정 주제별 팀 구성 요구사항 및 우대사항은 [붙임. 기업연계 지정형 주제 운영계획(안)] 참조

□ 모집설명회 개최

- (일시/장소) 2024. 5. 24(금) 오후 2시 홍릉 콘텐츠인재캠퍼스 (서울 동대문구 회기로66)
- (참석방법) 사전등록 후 현장참석
- (사전등록) <https://forms.gle/AD8C9464YWuLiv7R6>
- ※ 사전등록을 하지 않은 분들도 현장에서 등록 후 참석 가능합니다.

□ 접수방법

- (접수기간) 2024. 5. 13.(월) ~ 2024. 6. 7.(금) 14:00까지
- (접수방법) 뉴콘텐츠아카데미 홈페이지에서 온라인 접수 ※ 우편 및 방문접수 불가
- (홈페이지) <https://www.ncakocca.kr>
- (제출서류) 하나의 파일로 압축하여 제출
 - 압축파일명 작성예시: [창작형] 팀명 / [지정형] 주제 번호_팀명

| 구분 | | 제출서류 | 양식 |
|--------|----------|---|----------------------|
| 분야별 | 창작형 | (필수) 참가지원서, 팀 소개서, 프로젝트 기획안, 개인정보 수집·이용 동의서 | 지정양식 (hwp, PDF) |
| | | (선택) 포트폴리오 | 자유양식 (PPT, PDF, MP4) |
| | 지정형 | (필수) 참가지원서, 팀 소개서, 교육 참여조건 동의서, 개인정보 수집·이용 동의서 | 지정양식 (hwp, PDF) |
| | | (선택) 포트폴리오 | 자유양식 (PPT, PDF, MP4) |
| 가점 대상자 | 지역기반 | (해당자에 한함) 공고일 이후 발급한 주민등록등본 | PDF |
| | *협력대학(원) | (해당자에 한함) 공고일 이후 발급한 재학증명서 * 협력대학(원)이란 한국예술종합학교, KAIST 문화기술 대학원, 한성대학교를 말함 | PDF |

※ 가점대상자 증빙서류 미제출시 가점 미부여, 중복 해당 시 한 건만 가점 부여

□ 교육생 선발절차

| 구분 | 1차 서류심사 | 2차 면접심사 | 3차 팀 발당 |
|------|---------------------------|----------|-------------------------|
| 일정 | 6. 14(금) | 6. 21(금) | 6. 27(목) |
| 선발인원 | 45개 팀 내외 (선발정원의 1.5배수) | 30개 팀 내외 | ※ 팀 개수 동일, 총 160명 내외 |

※ 면접심사 세부일정은 합격자에 한하여 개별 통보

- 팀 발당: 2차 면접심사까지 합격한 팀 중 팀원 보강이 필요한 경우, 서류 접수하였으나 미 선발된 인원을 팀원으로 추가 선발할 수 있는 매칭 프로그램 운영

□ 교육 참여 혜택

- 교육비 전액 무료
- 신기술 기반 콘텐츠 기업 현업인의 직접 교육 참여
- 프로젝트 창작지원금 지원(팀당 최대 1,000만원 한도)
 - ※ 창작지원금은 프로젝트의 진행 및 발표에 소요되는 각종 비용으로, 사용가능한 항목 및 사용신청 방법은 합격 후 별도 매뉴얼을 배포하여 안내 예정
- 국내외 마켓·영화제·행사 및 공모전·어워드 등 출품 지원(출품등록비, 번역료 등)
- 콘텐츠 기업 대상 프로젝트 결과물 홍보 및 투자사 대상 피칭 제공
- 우수 프로젝트 시상 및 성과홍보 지원

□ 유의사항

- 뉴콘텐츠아카데미 장기과정과 단기과정을 중복 수강할 수 없습니다.
- 뉴콘텐츠아카데미 단기과정을 수료한 교육생은 참여할 수 없습니다.
- 제출이 완료된 지원서는 임의로 추가 또는 보완할 수 없으며 제출된 서류는 일체 반환하지 않습니다.
- 제출된 서류가 허위로 드러날 경우, 교육 참가 취소 및 향후 동 사업에 대한 신청이 불가합니다.
- 상기 공고 내용 및 일정은 진행사정에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

□ 기타사항




- 팀 구성에 도움을 드리기 위해 모집기간 중에만 임시로 「뉴콘텐츠아카데미 단기과정 팀원 모집」 오픈채팅방을 개설하여 운영하오니, 팀원 모집이 필요하신 분들은 채팅방에 참여하여 소통하시기 바랍니다.
 - 참여링크 : <https://open.kakao.com/o/gLXmGvqg>

□ 문의처

- 뉴콘텐츠아카데미 단기과정 운영사무국 (ncaproject@kocca.kr / 02-6310-0769)

한국콘텐츠진흥원

■ 협력기업 : 로커스

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|--------------|---|----|
| 프로젝트 주제 | 생성형AI 기반, 브랜드 응용 팝업형 숏츠 개발 | |
| 주제 설명 | <p>일반인 대상의 오프라인 팝업 공간에 소구력 좋은 브랜드 및 IP 기반의 숏폼 콘텐츠를 (릴스, 틱톡 등 플랫폼에서의 숏폼 영향력을 고려하여) 개발하는 프로젝트</p> <p>※ 본 프로젝트를 통해 습득할 수 있는 역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생성형 AI 기반의 콘텐츠 저작 도구 활용 역량 - 준 전문가 혹은 전문 에이전시 수준의 속도감 있는 콘텐츠 기획, 스토리텔링 구성 및 개발, 배포 전 과정 <p>※ 숏폼 콘텐츠 예시 (출처: 현대퓨처넷)</p> <p>광고 사례</p> <p>국내 FOOD 사례 : 농심, 추파츰스, KB국민은행</p> <p>숏폼에서 여전한 인기를 자랑하는 FOOD가 국내 브랜드들의 선택을 받을 현실 세계와 부분적인 CGI 기술을 가미해 무한한 아이디어 구현 가능해 인기</p> <div> <div> <p>농심 사전백장롱 & 배움동 줄줄면</p>  <p>농심</p> <ul style="list-style-type: none"> - 눈으로 보는 즐거움을 넘어 입의 즐거움까지 맛있는 상상을 불러오다 - 먹거리 골목을 배경으로 공중에서 배달용 첨가방이 내려와 그 안에서 사전백장롱이 쏟아지는 내용 & 도심 한가운데 배움동이 내려오고 주변으로 고추가 쏟아지며 매운 맛을 강조하는 내용 </div> <div> <p>추파츰스</p>  <p>추파츰스</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전 세계 사랑 판매 1위를 기록 중인 추파츰스가 3.14 화이트데이를 맞아 소비자의 상상력을 자극하고 색다른 즐거움을 선사 - 잠실 석촌호수를 배경으로 추파츰스를 기록 채운 대관람차가 빙글빙글 돌아가는 내용 배경: 낙산사서들 타워: 월가구, 광화문 광장: 대형 자판기 </div> <div> <p>KB국민은행</p>  <p>KB국민은행</p> <ul style="list-style-type: none"> - KB국민은행, FOOD 사례를 접하고 작년부터 지속적인 관심으로 24년 1월, 금융권 최초로 FOOD 광고 시도 - 인천국제공항 입점 소식 효과적으로 알리는 것과 동시에 해외여행 수요가 높은 MZ 잠재고객과 브랜드의 관계 맺기 유도까지 - 하늘 위 비행기에서 ATM이 내려와 인천공항 안으로 들어가는 내용 </div> </div> | |
| 예상 결과물 | 브랜드 소구점을 제안하는 30초 이상의 숏폼 영상 최소 5편 이상 | |
| 교육대상 | <ul style="list-style-type: none"> ○ (팀 구성원) 콘텐츠 기획자, 연출자, 개발자, 그래픽 디자이너 등 ○ (우대 사항) 언리얼엔진 숙련자, 생성형 AI기반 콘텐츠 제작 유경험자 | |
| 교육 참여 전문가 | <ul style="list-style-type: none"> ○ (퍼실리테이터) 로커스 이승환 PD ○ (멘토) 로커스 이근욱 TA, 하태림 PD 외 다수 | |
| 교육내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 로커스 IP 소개 및 브랜딩 공간콘텐츠 사례 소개, 현황 및 클라이언트 요구사항 리뷰 (1회, 2시간) - 콘셉, 키비주얼 기획 (3회, 6시간) - 언리얼 엔진, 터치디자이너스 응용 (2회, 4시간) ○ 프로젝트 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 기획안 피드백 (2회), 제작 피드백 (3회), 데모 피드백 (1회) ○ 필드 트립 <ul style="list-style-type: none"> - 팝업 투어 (1회) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 아리랑TV미디어

| 구분 | 세부내용 | | 비고 |
|-----------|---|----------------------------------|-------------------------------|
| 프로젝트 주제 | AI휴먼, AI보이스(싱잉)기술 및 가상세트를 활용한 방송 영상콘텐츠 제작 | | |
| 주제 설명 | 딥러닝 AI휴먼, 생성형 AI성우, AI보컬, 사진기반 3차원 영상생성기술을 활용한 방송 영상콘텐츠 제작 - 기 제작된 다양한 AI휴먼과 신규 AI 또는 신규 모델 제작 프로세스 참여 - 프로그램 제작 통합 프로세스 및 전주기 워크플로우를 통한 제작물 도출 | | 아리랑TV AI앵커 (랑이) 개발연계 |
| 예상 결과물 | ○ 이중언어 AI 뉴스프로그램 1편, AI 보컬을 활용한 디지털 음반 1종 ○ 철학, 음악사 인물을 재현한 콘텐츠 기획 제작물 1편 | | |
| 교육대상 | ○ (팀 구성원) 프로젝트 매니저, 작가/기자, AI기술담당, 편집감독, 기술감독 등 ○ (우대 사항) 언리얼 및 영상편집 유경험자 | | |
| 교육 참여 전문가 | ○ (퍼실리테이터) 아리랑TV 최재일 연구원 (언리얼 레벨디자이너) ○ (멘토) 아리랑TV 김범수 R&D파트장 (제작 CTD), 박연 제작PD | | |
| 교육내용 | 회차 | 교육내용 | 시간 |
| | 01 | 프로젝트 이해 및 목표 설정 / 팀 구성과 역할 분담 | 3 |
| | 02 | 딥러닝 및 AI 기술의 기본 개념 소개 | 3 |
| | 03 | 생성형 AI성우, 사진기반 3차원 영상생성 기술 적용 방법 | 3 |
| | 04 | 가상합성기술의 이해, AI 음악제작 기술 적용 방법 | 3 |
| | 05 | AI 뉴스 앵커 모델 구축과 적용 방법 소개 | 3 |
| | 06 | 뉴스 콘텐츠 기획과 작성 방법 소개 | 3 |
| | 07 | 영상 편집 기술 및 소프트웨어 활용 방법 소개 | 3 |
| | 08 | AI 뉴스 앵커와의 영상 편집 및 통합 방법 | 3 |
| | 09 | 최종 산출물 제작과 발표 준비 방법 소개 | 3 |
| | 10 | 피드백과 수정 사항을 반영하여 최종 콘텐츠 완성 | 3 |
| | 11 | AI활용에서 제일 중요한 윤리적 고려사항과 법률 문제 공유 | 3 |
| | 12 | 학습 경험 및 프로젝트 성과에 대한 평가 및 피드백 제공 | 3 |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 앰버린

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|---|----|
| 프로젝트 주제 | 생성형AI를 활용한 K-POP 공연 영상물 제작 | |
| 주제 설명 | 언리얼 엔진 및 스테이블 디퓨전을 활용하여 K-POP 공연 영상 및 뮤직비디오 제작 ※ 교육기간 중 실제 공연에 활용할 영상 제작을 위하여 연출팀과 협의 가능 | |
| 예상 결과물 | 총 2곡 영상 제작 (1곡 당 3~5분 분량) | |
| 교육대상 | ○(팀 구성원) 그래픽&영상 관련 전공자, 2D/3D모션그래픽 디자이너, 영상기획 및 연출 ○(필수 사항) 구성원 중 AFTER EFFECTS, BLENDER or C4D, UNREAL ENGINE 소프트웨어 사용자를 필수 포함하여야 함 | |
| 교육 참여전문가 | ○(퍼실리테이터) 배진희 대표 ○(멘토) 현승철 팀장 | |
| 교육내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 세미나 <ul style="list-style-type: none"> - 2020 ~ 2024년 앰버린 증강콘텐츠 실전 사례 분석 및 LED 증강콘텐츠 스튜디오 견학 (1회, 4시간) ○ 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 모션그래픽스 & 3D, 생성형 AI - 영상 합성&출력 과정 (2회, 8시간) - 생성형 AI 과정/미드저니, ComfyUI (6회, 24시간) ○ 프로젝트 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 최종 쇼케이스 연출 멘토링 (2회) - 중간&최종 시사 피드백 (2회) ○ 필드트립 <ul style="list-style-type: none"> - K POP 공연 리허설 견학 (협의필요) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 앰버린

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|---|----|
| 프로젝트 주제 | 영화 기반의 소스와 음악을 결합한 전시 콘텐츠 제작 | |
| 주제 설명 | 프로젝터, 투명 디스플레이, 7.0.2채널 이머시브 사운드 시스템 등 실감형 전시 공간 내 활용 가능한, 영화와 음악을 결합한 콘텐츠 제작 프로젝트 ※ 충남 지역 내 구축 중인 *전시관(갤러리)에 전시 협의 가능 * 해미국제성지 디지털역사체험관 - 전시 갤러리 형태로 운영 계획이 있으며, 메인 스크린, 투명 스크린, 바닥&천정 스크린 등 입체적인 디스플레이 공간에서 실감 미디어 아트 전시 프로젝트 | |
| 예상 결과물 | 미디어아트 작품 N 편(3분 내외) * 모집 인원당 작품 1개 씩 개별 제작 | |
| 교육대상 | ○(팀 구성원) 미디어아트 작가, 2D/3D 모션그래픽 디자이너, 콘텐츠 기획자 ○(필수 사항) 구성원 중 AFTER EFFECTS, BLENDER or C4D, UNREAL ENGINE 소프트웨어 사용자를 필수 포함하여야 함 | |
| 교육 참여전문가 | ○(퍼실리테이터) 권기석 이사 ○(멘토) 고동혁 팀장 | |
| 교육내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 세미나 <ul style="list-style-type: none"> - 돌비 에트머스&이머시브 사운드 시스템 이해 (1회, 4시간) - 2020 ~ 2024년 앰버린 증강콘텐츠 실전 사례 분석 및 LED 증강콘텐츠 스튜디오 견학(1회, 4시간) ○ 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 모션그래픽스 & 3D, 생성형 AI - 영상 합성&출력 과정 (2회, 8시간) - 생성형 AI 과정/미드저니, ComfyUI (6회, 24시간) ○ 프로젝트 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 최종 쇼케이스 연출 멘토링 (2회) - 중간&최종 시사 피드백 (2회) ○ 필드트립 <ul style="list-style-type: none"> - 영화 미디어아트 전시 도슨트 투어 (1회, 3시간) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : SM엔터테인먼트

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|--|----|
| 프로젝트 주제 | 버추얼 아티스트 디지털 콘텐츠 제작 프로젝트 | |
| 주제 설명 | <p>SM엔터테인먼트의 버추얼 아티스트 IP를 활용하여 팬들과 지속적인 소통을 이끌어낼 수 있는 숏폼, 브이로그 등 다양한 디지털 콘텐츠를 제작하는 프로젝트</p> <p>※ (참여범위) 숏폼 콘텐츠 기획 및 콘티 제작, 프리프로덕션 일부 및 프로젝트 관리, 모션 캡처링, 페이스스왑 등을 활용한 버추얼 아티스트 디지털 콘텐츠 제작, 생성형AI 기술을 활용한 키비주얼 이미지와 영상 디벨롭, 편집 합성 및 포스트 프로덕션</p> <p>※ IP 에셋은 SM엔터테인먼트 사전 제공</p> | |
| 예상 결과물 | <p>○ 숏폼 콘텐츠 10편 이하(편당 10~15초 분량)</p> <p>○ 브이로그 등 유튜브 콘텐츠 2편 이하(편당 5~10분 분량)</p> | |
| 교육대상 | <p>○(팀 구성원) 콘텐츠 기획 및 연출자, 프로덕션 매니저, 2D/3D 모션그래픽 디자이너, 그 외 신기술 기반 콘텐츠 제작에 관심이 있고 해당 방향으로 배우고자 하는 자</p> <p>○(우대 사항) 유튜브 내 인기 콘텐츠 기획 및 연출자, 생성형AI 활용 디지털 콘텐츠 제작 유경험자</p> | |
| 교육 참여전문가 | <p>○(퍼실리테이터) 김선택 수석, 이종호 수석</p> <p>○(멘토) 여원규 책임, 이슬기 선임, 박근우 선임, 김희수 선임, 김도연 선임, 김선민 선임</p> | |
| 교육내용 | <p>○ 강의</p> <ul style="list-style-type: none"> - IP 활용 유의사항, 숏폼 콘텐츠 트렌드 분석 (1회, 3시간) - 버추얼 휴먼 제작에 필요한 생성형AI(미드저니 등) 실습 (1회, 4시간) - 온라인 콘텐츠 저작권 현황 (1회, 2시간) <p>○ 프로젝트 멘토링</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기획안/콘티 피드백 (3회) - 후반작업 피드백 (4회) - 최종 시사 피드백 (2회) <p>○ 필드 트립</p> <ul style="list-style-type: none"> - SM 아티스트 하우스 (스튜디오) (1회) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 위지웍스튜디오

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|--|----|
| 프로젝트 주제 | AI 또는 신기술 기반 차세대 영화제작 프로젝트 | |
| 주제 설명 | <p>영화제작 방식에 있어서 생성형 AI 기술 뿐 아니라 적용 가능한 모든 새로운 기술(리얼타임 렌더링, NeRF, XR Studio, 모션 캡처 등)을 활용하여 극단적으로 효율적인 방법으로 미래 가능성을 모색하는 프로젝트</p> <p>※ (참여범위) 프리프로덕션 일부, 프로젝트 관리 및 추진, 배경 및 캐릭터 제작, 모션 캡처링과 언리얼을 활용한 1차 애니메이션 제작, 필요시 실사 촬영, 1차 애니메이션 위에 스테이블디퓨전 등 생성형 AI 기술을 활용한 영상 디벨롭, 편집 합성 및 포스트 프로덕션</p> <p>※ 작품 기획과 시나리오, 프리프로덕션(캐릭터/배경 디자인, 연출콘티)는 위지웍스튜디오에서 사전제공</p> | |
| 예상 결과물 | 단편영화 2편 이하(편당 5~10분 분량) | |
| 교육대상 | <p>○(팀 구성원) 콘텐츠 기획자, 상영 콘텐츠 연출자, 프로덕션 매니저, 모션그래픽 작업자, 언리얼 레벨 작업자, 3D 애니메이터, 그 외 신기술 기반 콘텐츠 제작에 관심이 있고 해당 방향으로 배우고자 하는 자</p> <p>○(우대 사항) 3D 애니메이션 제작 유경험자 혹은 경력자, 스테이블 디퓨전 활용 영상 제작 경험자</p> | |
| 교육 참여전문가 | <p>○(퍼실리테이터) 서태규 실장</p> <p>○(멘토) 김동원 감독, 이재형 PD</p> | |
| 교육내용 | <p>○ 강의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품 기획의도, 제작 파이프라인 설명 (1회, 3시간) - AI Film Making 기초 : 리얼타임 렌더링, NeRF, XR Studio, 모션 캡처 기술 샷별 적용 계획 (1회, 3시간) - 모션 캡처 실습 (2회, 6시간) - 실사 현장 촬영 (1회) - 언리얼 콘텐츠 제작 실습 (2회, 6시간) - AI를 이용한 영상 제작 RND (1회, 3시간) - AI를 이용한 영상 제작 실습 (2회, 6시간) <p>○ 프로젝트 멘토링</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중간 시사 피드백 (1회, 3시간) - 최종 시사 피드백 (1회, 3시간) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 위지웍스튜디오

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|---|----|
| 프로젝트 주제 | VR/XR 플랫폼 기반 3차원 공간 스토리텔링 콘텐츠 제작 | |
| 주제 설명 | 애플 비전 프로 등 공간형 디바이스 상에서 구현될 3차원 스토리텔링 콘텐츠를 제작하고 향후 새로운 플랫폼 비즈니스에 대한 선도적 시장 진입을 모색하는 프로젝트 ※ (참여범위) 기획/시나리오/콘티부터 최종 제작까지 ※ (향상가능한 기술요소) 콘텐츠 기획 기술, 프레젠테이션 기술, VR 콘텐츠 제작 기술, 파일럿 필름 제작 기술, 영상 합성 및 편집 기술, UI/UX 디자인 기술 | |
| 예상 결과물 | 창작 동화책 기반의 VR 콘텐츠 1편(5~10분 분량), 콘텐츠 홍보영상 1편(1분30초 분량) | |
| 교육대상 | ○(팀 구성원) 콘텐츠 기획자, 프로덕션 매니저, 일러스트레이터, 그래픽 디자이너, 모션그래픽 작업자, 테크니컬 디렉터 혹은 3D 올라운드 작업자, 그 외 공간형 스토리텔링 콘텐츠 제작에 관심이 있고 해당 방향으로 배우고자 하는 자 ○(우대 사항) VR 콘텐츠 제작 유경험자 혹은 경력자, 동화책 작가, 3D 툴(Maya, MaX, Blender, Cinama4D, Unreal 등) 유경험자 혹은 경력자 | |
| 교육 참여전문가 | ○(퍼실리테이터) 최준홍 PD ○(멘토) 박규민 부사장, 박창준 이사, 양희성 감독 | |
| 교육내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 기획 / 프리 프로덕션 기초 (1회 3시간) - 콘텐츠 기획 / 프리 프로덕션 실습 (1회 3시간) - 3차원 공간 스토리텔링 콘텐츠 제작 기초 (1회 3시간) - 3차원 공간 스토리텔링 콘텐츠 제작 실습 (3회 9시간) - 콘텐츠 홍보 영상 기획 실습 (1회 3시간) - 콘텐츠 홍보 영상 제작 실습 (1회 3시간) ○ 프로젝트 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 프리 프로덕션 피드백 (1회 3시간) - 포스트 프로덕션 피드백 (2회 6시간) - 최종 시사 피드백 (1회 3시간) | |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 컴투스

| 구분 | 세부내용 | 비고 |
|----------|---|----|
| 프로젝트 주제 | AI를 통해 개발하는 2D 아케이드 게임 | |
| 주제 설명 | 기획(시나리오, 밸런스), 아트리소스, 코딩 등 게임개발 전 부문에 걸쳐 AI를 적극 활용하여 제작하는 프로젝트 | |
| 예상 결과물 | 2D 아케이드 게임 1편 | |
| 교육대상 | <ul style="list-style-type: none"> ○(팀 구성원) 게임디자이너, 2D원화가, 프로그래머 등 게임제작 전 직무 5인 이상 ○(우대 사항) <ul style="list-style-type: none"> - 2D 아케이드 게임 리소스 제작을 담당할 아티스트. 2D 리소스 제작 및 이펙트 담당. (sprite animation, 2D spine animation, 2D VFX등 게임 리소스 제작에 대해 이해가 있는 자 우대). - AI활용에 관심이 있는 자 - 다양한 플랫폼의 캐주얼, 아케이드 게임을 다수 플레이해 본 경험자 | |
| 교육 참여전문가 | <ul style="list-style-type: none"> ○(퍼실리테이터) 컴투스 홍승준 이사 ○(멘토) 컴투스 이상윤이사(TA) <ul style="list-style-type: none"> 컴투스 김성경실장(게임디자인) 컴투스 구명서실장(클라이언트) | |
| 교육내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 강의 <ul style="list-style-type: none"> - AI를 활용해서 제작하는 2D 아케이드 게임 개요(1회 2시간) - 벤치마크할 아케이드 게임의 게임디자인 분석 (1회 2시간) - 테스트주도 개발론 및 개발프로세스 가이드(1회 2시간) - ChatGPT를 활용한 시나리오 작법 (1회 2시간) - 이미지 생성형 AI를 활용한 인게임 리소스 제작 가이드(3회 6시간) - 코파일럿을 활용한 코딩 가이드 (1회 2시간) ○ 프로젝트 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 게임디자인 피드백 (3회) - 생성형 AI로 제작한 아트리소스 피드백(3회) - 개발 소스코드 리뷰 (2회) - 각 마일스톤별 피드백 (3회) ○ 필드 트립 <ul style="list-style-type: none"> - 지스타 참관 (1회) | |

■ 협력기업 : KBS

| 구분 | 세부내용 | | 비고 |
|----------|---|---------------------------------|---|
| 프로젝트 주제 | AI 기반 컴퓨터비전 기술을 활용한 방송프로그램 제작 | | |
| 주제 설명 | 음악공연, 스포츠, 기사작성 분야에 AI 기술을 적용 시도 - 객체탐지 기술과 "VVERTIGO"를 활용한 <뮤직뱅크> AI 직캠 제작 실습 - 실시간 객체추적 기술을 활용한 <수영> AI 레인트래커 실습 - 이미지 디퓨전 기술을 활용한 <뉴스기사> AI 삽화 생성기 실습 | | |
| 예상 결과물 | ○ 직접 학습한 AI 모델을 사용하여 만든 <뮤직뱅크> AI 직캠 콘텐츠 ○ 실제 올림픽 영상에 적용된 <수영> AI 레인트래커 적용 영상 ○ 직접 정의한 그래픽톤으로 생성되는 AI가 만든 <뉴스기사> 삽화 | | |
| 교육대상 | ○ (팀 구성원) 팀 전원 파이썬 사용 능력이 있는 자로 구성 ○ (우대 사항) 컴퓨터비전, 딥러닝 프레임워크 사용 유경험자 | | |
| 교육 참여전문가 | ○ (퍼실리테이터) KBS 미디어기술연구소 이윤재 팀장 ○ (멘토) KBS 미디어기술연구소 최성우 책임연구원, 홍민수 선임연구원(객체탐지/주적), 이용건 책임연구원, 김남호 선임연구원(이미지 디퓨전) | | 5년 이상 AI 연구개발 경력 실제 KBS AI 프로젝트 담당 전문가 |
| 멘토링 계획 | 회차 | 교육내용 | 시간 |
| | 01 | 프로젝트 소개 - 목표 설정, GPU 개발환경 설정 | 3 |
| | 02 | <뮤직뱅크> - 객체탐지 기술 개요, 데이터로더 개발 | 3 |
| | 03 | <뮤직뱅크> - 객체탐지 데이터셋 정제 및 학습 | 3 |
| | 04 | <뮤직뱅크> - VVERTIGO AI모델 연동 | 3 |
| | 05 | <뮤직뱅크> - VVERTIGO AI직캠 제작 | 3 |
| | 06 | <수영> - 다중 객체추적 기술 개요, 실시간 처리 의의 | 3 |
| | 07 | <수영> - 객체추적 데이터셋 정제 및 학습 | 3 |
| | 08 | <수영> - 시각화 도구 개발 | 3 |
| | 09 | <뉴스기사> - 디퓨전 기술 개요, 데이터 수집 | 3 |
| | 10 | <뉴스기사> - LoRA 파인튜닝 모델 학습 | 3 |
| | 11 | <뉴스기사> - 뉴스기사 대상 기술 적용 | 3 |
| | 12 | 결과물 정리, 논문 작성법 소개 | 3 |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

■ 협력기업 : 펄스나인

| 구분 | 세부내용 | | 비고 |
|-----------|---|---|----|
| 프로젝트 주제 | 가상아이돌 공연을 결합한 인터랙티브 전시 콘텐츠 | | |
| 주제 설명 | 버추얼 휴먼 기술로 제작된 가상아이돌을 활용한 인터랙티브 전시콘텐츠 제작 - 기 제작된 다양한 버추얼휴먼 활용 또는 신규 모델 제작 프로세스 공유 - 가상아이돌과 융합한 미디어아트 전시콘텐츠 제작 프로세스를 통한 제작물 도출 | | |
| 예상 결과물 | 가상아이돌 공연이 일부 포함된 인터랙티브 전시 콘텐츠 1식 ※ 가상아이돌 공연의 경우 기 제작된 소스 제공 | | |
| 교육 대상 | ○ (팀 구성원) 프로젝트 매니저, 공연 기획자, 시기술담당, 영상 감독, CG아티스트 등 ○ (우대 사항) 미디어아트 전시콘텐츠 제작 유경험자 | | |
| 교육 참여 전문가 | ○ (퍼실리테이터) 펄스나인 C&C 김화평 사외이사 ○ (멘토) 펄스나인 C&C 박지은 대표 | | |
| 교육내용 | 회차 | 교육내용 | 시간 |
| | 01 | 프로젝트 이해 및 목표 설정 / 팀 구성과 역할 분담 | 3 |
| | 02 | 필요한 리소스 및 장비 확보 계획 | 3 |
| | 03 | 인터랙티브 미디어아트 전시, 이머시브 실감 공연 기술의 기본 개념 소개 | 3 |
| | 04 | 가상아이돌 콘텐츠 제작과 전시/공연 적용 방법 소개 | 3 |
| | 05 | 인터랙티브 미디어아트 전시콘텐츠 기획과 작성 방법 소개 | 3 |
| | 06 | 이머시브 실감 공연 콘텐츠 제작 과정의 통합 이해 | 3 |
| | 07 | 영상 편집 기술 및 소프트웨어 활용 방법 소개 | 3 |
| | 08 | 버추얼 아이돌 편집 및 XR 스튜디오 연계, 기술적 노하우 | 3 |
| | 09 | 최종 산출물 제작과 발표 준비 방법 소개 | 3 |
| | 10 | 피드백과 수정 사항을 반영하여 최종 콘텐츠 완성 | 3 |
| | 11 | 버추얼 휴먼 사업 시 윤리적 고려사항과 법률문제 공유 | 3 |
| | 12 | 학습 경험 및 프로젝트 성과에 대한 평가 및 피드백 제공 | 3 |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.

※ 팀 구성은 [교육대상]을 확인하여 5명 이상으로 구성해주시기 바랍니다.

붙임2

주제별 기본교육 운영계획

■ 강의요일: 매주 금요일

■ 강의장소 : 인재캠퍼스 2층 강의실 또는 외부 장소

| 일정 | 교육주제 | | | |
|------------|---|----|-----------------------------|----|
| 7월 | 신기술 융합콘텐츠 환경분석 및 기획 | | | |
| 1주 | 신기술 융합 방송 미디어 환경 | 3h | 신기술 융합 방송 시청형 기획 | 3h |
| 2주 | 생성형AI 활용 시나리오 기획 | 3h | AI 이미징/버추얼 셀러브리티 기획 | 3h |
| 3주 | AI 보이스 기술 및 제작기획 | 3h | AI 보이스 싱잉 기술 및 제작기획 | 3h |
| 4주 | AI 미디어 통합 스튜디오 환경 | 3h | 공연-전시를 위한 미디어아트, XR 프로젝션 맵핑 | 3h |
| 8월 | 신기술 융합 콘텐츠 제작 도구 | | | |
| 1주 | [영상화] 가상 실감 제작 소프트웨어 환경 | | | 3h |
| 2주 | [영상화] 언리얼 엔진 활용 시네마틱 공간제작 | | | 8h |
| 3주 | [인터랙티브] 유니티 엔진 및 메타버스 플랫폼 | | | 8h |
| 4주 | [영상화] 서브스탠스 활용 텍스처 제작, 블렌더 활용 캐릭터 디자인 및 모델링 | | | 8h |
| 9월 | 신기술 융합 콘텐츠 제작 환경 | | | |
| 1주 | [시청형] XR 가상세트 디자인 이해 | | | 3h |
| 2주 | [인터랙티브] 언리얼엔진 라이브링크 기능을 활용한 실시간 캐릭터 촬영 | | | 3h |
| 3주 | [현장라이브] 입체음향 및 이머시브 사운드 녹음, 제작 | | | 3h |
| 4주 | [현장라이브] 입체음향 및 이머시브 사운드 적용 | | | 3h |
| 10월 | 신기술 융합 콘텐츠 제작 환경 | | | |
| 1주 | [시청형/영상화/현장라이브] 버추얼 프로덕션 개요 이론 및 소프트웨어 사용법 | | | 8h |
| 2주 | [시청형] 가상 세트 디자인과 조명 | | | 8h |
| 3주 | [시청형] 미디어 캡처와 카메라 트래킹 | | | 4h |
| 4주 | [현장라이브] XR 프로젝션 맵핑 | | | 8h |
| 11월 | 신기술 활용 콘텐츠 유통 마케팅 | | | |
| 1주 | 마케팅 전략 수립 및 디지털 콘텐츠 마케팅 | | | 3h |
| 2주 | 콘텐츠 유통 전략 수립 및 디지털 콘텐츠 유통방안 | | | 3h |
| 3주 | IR 프레젠테이션 피칭 컨설팅 | | | 3h |
| 4주 | 상용화 방안 및 저작권 교육 | | | 3h |

※ 상기 내용은 상황에 따라 일부 변경될 수 있습니다.