

# 2026 아트코리아랩 예술기술 융합 테스트베드 지원사업 공모요강






(재)예술경영지원센터 아트코리아랩은 예술인 맞춤형 기술역량 교육부터 실험, 멘토링, 과정 공유까지 연결되는 원스톱 지원사업 <수퍼 테스트베드> 참여자와 3D 아나모픽 기법을 적용하여 초대형 미디어아트를 제작하는 <초대형 미디어파사드 프로젝트> 참여자를 모집합니다.  
예술기술 융합을 통해 창제작 영역의 확장을 희망하는 분들의 많은 관심과 지원 부탁드립니다.

## ① [기본형] 수퍼 테스트베드 참여자 모집

구분	내용										
공모/선정 (‘26.5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (공모명) 2026 아트코리아랩 예술기술 융합 수퍼 테스트베드 참여자 모집</li> <li>- (지원대상) 창제작 융합가능 기술에 대한 배움을 희망하는 예술인/단체(팀)</li> <li>- (지원규모) 과정별 10명(팀) 내외, 최대 40명(팀)*                             <ul style="list-style-type: none"> <li>*팀(단체)의 경우 최대 2인 구성(고유번호증/사업자등록증 소지한 단체)</li> <li>*팀(단체)는 고유번호증/사업자등록증에 등록된 대표 필수 참여, 팀원 1인은 공모 신청 이후 변동 불가</li> </ul> </li> <li>- (지원과정) 기술별 4개 과정(중복 선택 불가, 1개 과정 택)</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">과정명</th> <th>설명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①사운드 디자인</td> <td>사운드 디자인의 이해와 프로그래밍을 통한 확장</td> </tr> <tr> <td>②다이내믹 XR</td> <td>XR이해와 기초 설계 및 프로토타입 구현</td> </tr> <tr> <td>③인터랙티브 매핑</td> <td>인터랙티브 비주얼 프로그래밍 생성 및 매핑 시스템 구현 및 설치</td> </tr> <tr> <td>④액티브 키네틱</td> <td>피지컬 컴퓨팅 및 하드웨어 설계 실습</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (선정방법) 면접심의를 통한 선정</li> <li>- (선정기준) 기술교육-멘토링-실험을 통해 예술적 아이디어를 구현을 원하는 자, 아이디어에 접목가능한 기술에 대한 배움의 의지가 있는 자                             <ul style="list-style-type: none"> <li>*수퍼 테스트베드 사업은 최대 2회까지 참여 가능하며, 기존 신청 과정과 동일 과정 신청 불가 (예비예술인 과정은 참여 건수에서 제외)</li> </ul> </li> <li>- (참여조건)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선정자는 하단에 <b>고지된 과정별 일정에 모두 참여가 가능하여야 함</b>, 대리참석 불가, 팀으로 참여하는 경우 2인(대표, 팀원)이 모든 과정에 참여하여야 함</li> <li>· 사업의 <b>성실한 참여 여부 등은 '후속지원'에 영향을 줄 수 있으며</b>, 참여가 불성실할 경우 수료가 불가하며 지원금 지급 및 추후 지원에 불이익이 있을 수 있음</li> <li>*네트워킹 전 회차 참여 필수, 기술역량교육 2회 이상 결석 시 수료 불가 및 지원금 지급 불가</li> </ul> </li> </ul>	과정명	설명	①사운드 디자인	사운드 디자인의 이해와 프로그래밍을 통한 확장	②다이내믹 XR	XR이해와 기초 설계 및 프로토타입 구현	③인터랙티브 매핑	인터랙티브 비주얼 프로그래밍 생성 및 매핑 시스템 구현 및 설치	④액티브 키네틱	피지컬 컴퓨팅 및 하드웨어 설계 실습
	과정명	설명									
①사운드 디자인	사운드 디자인의 이해와 프로그래밍을 통한 확장										
②다이내믹 XR	XR이해와 기초 설계 및 프로토타입 구현										
③인터랙티브 매핑	인터랙티브 비주얼 프로그래밍 생성 및 매핑 시스템 구현 및 설치										
④액티브 키네틱	피지컬 컴퓨팅 및 하드웨어 설계 실습										
기술 역량교육 (‘26.6~9월, 3개월, 주1회)	<p>아트코리아랩 공간(장비)와 연계하여 인공지능 공통교육을 포함해, 예술인 맞춤형 기술 교육 및 실험 기회를 제공하여 새로운 도구로서 기술을 통해 창제작 영역을 확장 견인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (교육구성) 인공지능 기본교육 + 기본 4개 과정별 기술교육 구성</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <b>① AI 공통교육</b>                       AI이론 교육 및 실습                 </td> <td style="width: 10%; padding: 5px;">⇒</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <b>②-1. 기술역량교육(기초)</b>                       과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정                 </td> <td style="width: 10%; padding: 5px;">⇒</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <b>②-2 기술역량교육(실습)</b>                       개별 실험과 프로토타입 제작으로 이어지는 과정                 </td> </tr> </table>	<b>① AI 공통교육</b>  AI이론 교육 및 실습	⇒	<b>②-1. 기술역량교육(기초)</b>  과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정	⇒	<b>②-2 기술역량교육(실습)</b>  개별 실험과 프로토타입 제작으로 이어지는 과정					
<b>① AI 공통교육</b>  AI이론 교육 및 실습	⇒	<b>②-1. 기술역량교육(기초)</b>  과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정	⇒	<b>②-2 기술역량교육(실습)</b>  개별 실험과 프로토타입 제작으로 이어지는 과정							

구분	내용										
	<p>- (교육내용)</p> <p>가. (교육구성) 기술멘토를 중심으로 교육 및 멘토링 구성</p> <p>나. (교육내용) 기본 4개 과정, <u>일일 4시간 소요(14시~18시)</u></p> <p>(1) 인공지능(AI) 교육 : <u>공통교육(3차시), 주 1회(6.23.(화), 6.24.(수), 6.30.(화))</u></p> <p>(2) 과정별 기술 교육 : <u>각 과정별 기술교육(9차시), 주 1회(7월 1주차~9월1주차)</u></p> <p>* 세부 커리큘럼 및 일정은 하단 <b>[붙임1]</b> 교육과정(커리큘럼) 안내 참고</p>										
<p>예술실험 지원 (‘26.7~11월, 5개월)</p>	<p>예술실험 아이디어 구현 지원, 다양한 시행착오가 가능하도록 작품 형태는 무관, ‘실험’과 ‘과정’을 중심으로 지원</p> <p>- (소규모 멘토링)</p> <table border="1" data-bbox="363 640 1417 824"> <tr> <td data-bbox="363 640 660 824"> <p><b>①기획안 멘토링</b> 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p> </td> <td data-bbox="660 640 1058 824"> <p>⇒</p> <p><b>②창제작 멘토링</b> 방향성, 기술구현, 제작까지 다각적 방향성을 제시하는 맞춤형 멘토링 1회 이상 필수(최대 2회)</p> </td> <td data-bbox="1058 640 1417 824"> <p>⇒</p> <p><b>③테크니컬 라이더 멘토링</b> 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p> </td> </tr> <p>1) <b>기획안 멘토링</b> : 개별 기획안 피드백, 기획안 작성법 컨설팅(7월 5~8월 1주차)</p> <p>2) <b>창제작 멘토링</b> : 필요한 해결책을 제시하는 맞춤형 솔루션 제공(8월 4~9월 1주차)</p> <p>3) <b>테크니컬라이더(Technical Rider) 멘토링</b> : 작성 및 개별 피드백(9월 2-3주, 10월 2-3주)</p> <p>* 공연 전시의 설치시연을 위해 필요한 기술적 요구사항 등을 작성하는 문서, TR 컨설팅을 통해 예술기술 실전능력 및 유통 역량 강화</p> <p>- (실험지원금) <b>개인(팀) 당 최대 300만원 분할 지급</b> (창·제작 실험 및 과정공유회 성과 도출을 위한 지원)</p> </table>	<p><b>①기획안 멘토링</b> 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p>	<p>⇒</p> <p><b>②창제작 멘토링</b> 방향성, 기술구현, 제작까지 다각적 방향성을 제시하는 맞춤형 멘토링 1회 이상 필수(최대 2회)</p>	<p>⇒</p> <p><b>③테크니컬 라이더 멘토링</b> 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p>							
<p><b>①기획안 멘토링</b> 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p>	<p>⇒</p> <p><b>②창제작 멘토링</b> 방향성, 기술구현, 제작까지 다각적 방향성을 제시하는 맞춤형 멘토링 1회 이상 필수(최대 2회)</p>	<p>⇒</p> <p><b>③테크니컬 라이더 멘토링</b> 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p>									
<p>과정공유 (‘26.12월, 3일간)</p>	<p>‘실험의 과정’을 입체적으로 보여주는 <b>과정공유회 ‘랩들이(LAB COMING DAY)’</b> 개최를 통해 <b>유통의 초입 마련</b></p> <p>- (행사기간) ‘26. 12. 3.(목)~5.(토)/ 3일 (예정) *<b>참여필수</b></p> <p>- (행사장소) 아트코리아랩 등(외부 장소와 함께 진행될 수 있음)</p> <p>- (행사구성) 참여자들의 과정과 실험을 다양한 형태로 공유</p> <p>· 전시, 쇼케이스, 렉처 등 다양한 형태로 구성, 기타 토크 세미나 등 기획 프로그램 포함</p> <p>· 프로토타입 전시, 관객 참여 프로그램, 아카이빙 존 등 운영 예정</p>										
<p>네트워킹 (‘26.6~12월, 4회)</p>	<p>테스트베드 및 연계(협력) 프로그램 참여자 간 <b>리포 형성 및 경험공유를 위한 ‘네트워킹 데이’</b> 진행</p> <p>- (참여대상) 참여자 전원(필수) *<b>참여필수</b></p> <p>- (진행횟수) 4회 진행</p> <table border="1" data-bbox="363 1682 1401 1921"> <thead> <tr> <th data-bbox="363 1682 598 1733">일시</th> <th data-bbox="598 1682 1401 1733">내용(안)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="363 1733 598 1785">6. 23(화)</td> <td data-bbox="598 1733 1401 1785">(1차) 오리엔테이션 및 멘토 소개, 과정별 교육 세부사항 안내</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1785 598 1836">8. 24(월)</td> <td data-bbox="598 1785 1401 1836">(2차) 알럼나이 피어밋업</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1836 598 1888">10. 12(월)</td> <td data-bbox="598 1836 1401 1888">(3차) 과정공유회 안내 및 주제별 네트워킹</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1888 598 1930">12. 18(금)</td> <td data-bbox="598 1888 1401 1930">(4차) 아트크로싱 데이 - 기업과의 만남</td> </tr> </tbody> </table>	일시	내용(안)	6. 23(화)	(1차) 오리엔테이션 및 멘토 소개, 과정별 교육 세부사항 안내	8. 24(월)	(2차) 알럼나이 피어밋업	10. 12(월)	(3차) 과정공유회 안내 및 주제별 네트워킹	12. 18(금)	(4차) 아트크로싱 데이 - 기업과의 만남
일시	내용(안)										
6. 23(화)	(1차) 오리엔테이션 및 멘토 소개, 과정별 교육 세부사항 안내										
8. 24(월)	(2차) 알럼나이 피어밋업										
10. 12(월)	(3차) 과정공유회 안내 및 주제별 네트워킹										
12. 18(금)	(4차) 아트크로싱 데이 - 기업과의 만남										

## ② [협력형] 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집

구분	내용
공모/선정 (26.5월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (공모명) <b>2026 아트코리아랩 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집</b></li> <li>- (지원대상) 미디어아트 제작과 관련한 이해와 경험이 있으며, 프로젝트 수행을 위한 역량을 갖추고 있는 예술인/단체(팀)*                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 팀(단체)의 경우 최대 2인 구성(고유번호증/사업자등록증 소지한 단체), 고유번호증/사업자등록증에 등록된 대표 필수 참여, 팀원 1인은 공모 신청 이후 변동 불가</li> </ul> </li> <li>- (선정방법) 공모를 통한 선정</li> <li>- (선정기준) 기술에 대한 기본적 이해를 바탕으로 본 사업을 수행할 역량과 사업의 전 과정에 적극적으로 참여할 의지가 있는 자</li> <li>- (선정규모) 7건 선정(지정형 4건, 자유형 3건)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① <b>지정형</b> : 제시한 주제(키워드) 중 택1하여, 지원 신청 (4건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 송출매체 : 신세계 스퀘어 2건, 교원 스퀘어 2건 송출 예정</li> <li>* 송출매체는 제안 내용을 기반으로 협력처와 협의하여 결정됨</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;지정 주제&gt; 원하는 키워드(예시, 청계천)를 기반으로 구현하고 싶은 미디어아트 제안</p> <p>#시간의 서울 : 덕수궁, 정동길, 광희문, 송례문, 명동대성당</p> <p>#역사의 흔적 : 윤선도(집터), 안중근(기념관), 이순신(생가터), 김구(백범광장), 고종의 길</p> <p>#살아있는 도시 : 명동, 을지로, 신당동, 동대문 패션타운, 충무로</p> <p>#자연과 도시의 공존 : 청계천, 남산, 자락숲길</p> <p>#삶의 시장 : 남대문시장, 서울중앙시장</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>② <b>자유형</b> : 구현하고 싶은 주제를 정해 자유롭게 제안 (3건)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 송출매체 : 3D 입체 아나모픽 기법 적용이 가능한 초대형 미디어아트 플랫폼</li> </ul> </li> <li>- (신청방법) 주제에 따른 스토리라인 및 스케치(구현 이미지) 등을 제안                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상길이 : 30초 분량</li> <li>· 제작기술 : 3D 입체 아나모픽 기법 적용된 초대형 미디어아트(영상)</li> <li>· 제작규격 : 신세계 스퀘어(지정형 2건, 자유형 3건)/교원 스퀘어(지정형 2건)</li> </ul> </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>신세계 스퀘어</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 위치 : 서울시 중구 명동 신세계백화점</li> <li>- 규격 : 하단 불임2 참조</li> </ul> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>교원 스퀘어</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 위치 : 서울시 중구 을지로 51 교원빌딩</li> <li>- 규격 : 하단 불임2 참조</li> </ul> </div> </div> <p>*지정형은 명동스퀘어 협력사업으로 운영되며, 이에 따라 협력처와의 협의가 필요할 수 있음</p> <p>*최종 작품은 미디어 심의운영위원회의 심의를 거쳐야 하며, 심의결과에 따라 일부 수정 요구가 있을 수 있음</p> <p>*송출매체는 추후 추가, 변경될 수 있으며 작품 제작 이후 송출 여부, 플랫폼, 일정 등은 추후 협의함</p> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>* 2025 협력사업 결과</b> (중구-명동스퀘어 협력) 작가 7인 지원하여 3개 작품 제작, 신세계스퀘어 2개월간 송출</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>남산숲길</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>불멸의 파도</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>다다명동</p> </div> </div> </div>

	협력 및 협력내용	지원결과	유통 플랫폼	
제작 지원 ('26.6-9월, 3개월)	<b>아트코리아랩</b> - 기술교육 제공 - 멘토링·제작 지원 - 장비/공간 지원 - 제작비 간접지원	<b>명동스퀘어 등</b> - 작가활동비 지급 - 송출플랫폼 제공	<b>대형스크린 최적화 미디어아트 작품 (3D 입체 아나모픽)</b> 자유형 3건, 지정형 4건	<b>신세계스퀘어, 교원 스퀘어 등</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (기술교육 제공) 프로젝트 구현을 위한 3D 아나모픽 기법 및 미디어아트 제작 기술 교육(8회)을 통한 기술 습득(주 1-2회 예정)</li> <li>- (멘토링 제공) 프로젝트 구현 1:1 밀착 멘토링 진행을 통한 제작 지원(주 1-2회 예정)</li> <li>- (제작 및 송출 플랫폼 유통 기회 제공) 제작을 위한 일체의 비용 간접 지원, 송출 플랫폼 내 작품 송출의 기회 제공(송출 일정은 플랫폼과 별도 협의)</li> <li>- (활동비 지급) 인당 최대 100만원 활동비 지급 *전 과정 적극 참여 및 프로젝트 목표 달성 시 사후 지급 예정</li> <li>- (선정자 유의사항)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선정자는 모든 과정에 필수로 참여해야 함(일부 참여(조퇴) 및 대리참석 불가)</li> <li>· 전 과정 2회 이상 결석 시 활동비 지원 및 송출에 제한이 있을 수 있음</li> <li>· 본 사업은 문화체육관광부, 서울시 중구 및 명동스퀘어, 운영 협력 업체와의 협업을 기반으로 진행함을 인지하여야 함</li> <li>· 최종 작품은 추후 통합 결과자료집 등으로 발간 및 온라인 공개될 수 있으며, 향후 1년 간 공익목적으로 아트코리아랩, 중구청 관할 전광판 등에 송출될 수 있음</li> </ul> </li> </ul>			
작품 송출 ('26.10~ '27.1월, 1개월 내외)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (송출매체) 명동 신세계스퀘어, 교원 스퀘어 등</li> <li>- (송출기간) 10월 ~ '27.1월 중 1개월 내외 송출</li> <li>* 송출 매체와 기간, 여부 등에 대해서는 제작 이후 추후 협의함</li> </ul>			

## □ 신청 시 유의사항

지원 제외대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ '슈퍼 테스트베드 참여자 모집' 과 '초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집' 중복 지원 불가</li> <li>○ 본 사업과 동일한 내용으로 정부 및 지자체 등의 지원금을 받은 경우</li> <li>○ 신청일 기준, 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제 중이거나 국세 및 지방세, 4대보험을 체납 중인 경우</li> <li>○ 사업 공고일 기준 정부사업 참여 제한 등 제재조치를 받고 있는 경우</li> <li>○ 기 선정된 지원사업에 따른 정산 잔액, 지원금으로 발생한 이자, 환수금 등 센터가 반납을 통보한 금액을 체납한 경우</li> <li>○ 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여 제한 조치를 받거나 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받았거나, 보조금 수급의 제한을 받은 자(개인, 단체, 기업 등)</li> <li>○ 「근로기준법」 제43조2에 따라 고용노동부가 공개하는 체불 사업자 명단에 포함된 경우</li> <li>○ 「예술인권리보장법」 제13조에 규정된 불공정한 행위를 하여 처벌된 자(개인, 단체, 기업 등)</li> <li>○ 센터의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체</li> <li>○ 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(형실효법 제7조의 경과 기간이 지나지 아니한 자) 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체의 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)</li> <li>○ 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제37조 제2항 제2호로 인해 형 또는 벌금 선고를 받은 자(형실효법 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우</li> <li>○ 성희롱·성폭력과 관련하여 수사를 받거나 또는 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자</li> </ul>
---------	--

	<p>또는 단체로서 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 인정되는 경우 (단, 관련 수사 및 기소 등이 없었더라도 성희롱·성폭력이 명확히 드러난 자 또는 단체의 경우 예경을 통해 지원 여부 결정)</p> <p>* 지원 선정된 경우라도 문체부 &lt;예술인 권리보장 및 성희롱·성폭력 피해구제 위원회&gt;의 의결사항에 따라 교부 결정 취소 등의 제재 가능</p>
--	--

## □ 접수기간 및 방법

- (접수기간) 공고일 ~ 5. 29.(금) 16:00까지 \*접수 마감시간까지 제출 완료된 신청서만 유효
- (접수방법) 국가문화예술지원시스템([www.ncas.or.kr](http://www.ncas.or.kr))시스템을 통한 온라인 신청

### ■ 국가문화예술지원시스템(NCAS) 온라인 신청

- 로그인 후, 보조금 주관기관 「예술경영지원센터」 선택
- 지원신청 > 지원관리 > 「2026 아트코리아랩 슈퍼 테스트베드 참여자 모집」 또는 「2026 아트코리아랩 초대형 미디어파사드 참여자 모집」 공고 선택 후 신청서 작성
- ※ 우편, 방문, 이메일 접수 불가하며 제출 서류는 반환하지 않음

- (제출서류) 하단의 제출서류 전자파일 제출
  - 제출서류 : 전자파일(PDF) 형태로 제출

제출 서류(파일명)	비고
① 지원신청서(지정서식) 1부 * 서식 내 붙임자료 포함 ② 자격증명서류(신분증사본 또는 사업자등록증 또는 고유번호증) 1부 ③ 포트폴리오(이력서 또는 최근 3년간 관련사업 자료) *10매 이내	필수

\* 지원서 작성 후 날인 혹은 사인 후 제출 필수, 지원서 작성 미비로 인한 불이익은 지원자의 책임임

## □ 심사절차 및 방법

- 슈퍼 테스트베드 참여자 모집

심사절차	주요내용
면접심사(6월 1주)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 심사방법 : 온라인 면접심사(인터뷰) *지원신청서 기반 질의응답</li> <li>○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉</li> </ul>
선정결과 발표(6월 2주)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 선정결과 발표(총 40명(팀) 선정, 과정별 예비 2건)</li> </ul>

- 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집

심사절차	주요내용
서류심사(6월 1주)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 심사내용 : 지원신청서 및 포트폴리오 심사</li> <li>○ 심사방법 : 서류심사</li> <li>○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉</li> <li>○ 선정건수 : 최종 선정인원의 2배수 내외 선정</li> <li>* 지원 건수가 최종 선정 건수의 4배수 미만일 경우, 통합심사의 가능</li> </ul>
발표심사(6월 2주)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 심사방법 : 발표심사 *추후 PT자료 제출(제안주제 및 구현도 중심)</li> <li>○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉</li> </ul>
선정결과 발표(6월 2주)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최종 선정결과 발표(총 7인 선정 / 자유형 예비 1건, 지정형 예비 2건)</li> </ul>

\* 심사위원으로 협력기관인 명동스퀘어 관계자 1인 이상 참여 예정

**심사기준**

○ 수퍼 테스트베드 참여자 모집

심사지표	배점	세부 심사 내용 (착안사항)
[지표1] 합목적성	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청 계획의 목적과 내용이 본 사업 취지에 적합한가</li> <li>프로그램 목적과 방향에 대한 이해를 충분히 갖추었는가</li> </ul>
[지표2] 사업이해도 및 적극성	40%	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육과정을 통해 기대하는 자신의 비전과 목표의식이 분명한가</li> <li>사업에 적극적으로 참여할 수 있는가 (전체일정 참여 가능자)</li> </ul>
[지표3] 기대효과	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>본 사업을 통해 역량을 강화하여 참여자의 창제작 영역의 확장을 기대할 수 있는가</li> <li>예술×기술 융합 창제작의 지속적인 활동을 기대할 수 있는가</li> </ul>

\* 동점자 발생 시, 배점시 높은 지표 순(지표2 > 지표1 > 지표3)으로 고득점한 신청자를 우선 선발함

○ 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집

심사지표	배점	세부 심사 내용 (착안사항)
[지표1] 자격 적합성	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어아트에 대한 기본적인 이해와 도구를 다룰 수 있는가</li> <li>프로그램 목적과 방향에 대한 이해를 충분히 갖추었는가</li> <li>사업에 적극적으로 참여할 수 있는가 (전체일정 참여 가능자)</li> </ul>
[지표2] 구체성 및 실현가능성	50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제를 잘 선정하였으며, 주제에 따라 원하는 제작방향이 명확한가</li> <li>작품 구현을 위한 스토리라인 및 스케치(구현도) 등이 구체적인가</li> </ul>
[지표3] 기대효과	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>본 사업을 통해 역량을 강화하여 참여자의 창제작 영역의 확장을 기대할 수 있는가</li> <li>예술×기술 융합 창제작의 지속적인 활동을 기대할 수 있는가</li> </ul>

\* 동점자 발생 시, 배점시 높은 지표 순(지표2 > 지표1 > 지표3)으로 고득점한 신청자를 우선 선발함

**선정시 유의사항**

<b>선정자 유의사항</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○선정자의 의무사항 불이행이나 고의 또는 과실, 기타 사정에 인하여 본 사업의 취지가 훼손된다고 판단하는 경우, 본 사업의 진행에 차질이 생길 수 있다고 판단하는 경우, 기타 센터에 피해가 발생하거나 발생할 가능성이 있다고 판단하는 경우, 선정을 해제 또는 해지할 수 있음</li> <li>○선정자는 활동지원금 지급 등 사업 과정 전반에 대해 충분히 이해하고 센터의 안내 및 규정에 따라 사업을 수행해야 하며, 사업 수행 시 센터 규정을 준수하는 것에 동의하는 것으로 간주함</li> <li>○사업점검 및 환류를 위한 만족도 조사 등 설문 요청 시 필수 응답해야 함</li> <li>○선정기관은 사업종료 전까지 성희롱·성폭력 예방교육 이수 확인서를 필수로 제출해야함             <ul style="list-style-type: none"> <li>* (21.1.6. 문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침 제10조) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과</li> <li>* 성희롱예방교육 인정범위 : 직장내성희롱예방 법정 의무교육, 민간보조사업자 성희롱 예방 교육, 성평등 주제 관련 교육 등</li> </ul> </li> <li>○사업 관련 홍보물 제작 시 문화체육관광부, (재)예술경영지원센터 CI, 아트코리아랩 BI 등 지원사업 관련 기관 표기 필수</li> <li>○사업종료 후 5년간 이력·성과 관리에 필요한 설문, 정보제공 등 제반 요청사항에 성실히 응해야 함</li> <li>○본 사업을 통해 제작된 최종 결과물의 저작권은 선정기관에 귀속되며, 예술경영지원센터는 공익적 목적 및 사업 성과 확산을 위해 해당 결과물을 비영리적으로 활용(복제, 배포, 전시, 홍보 등)할 수 있음</li> </ul>
---------------------	---

**문의** ※ 전화 문의는 평일(월~금) 10:00~17:00 중 가능(점심시간 12:00-13:00)

<b>문의처</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (NCAS사용문의) NCAS고객만족센터 1577-8751</li> <li>○ (신청문의) (재)예술경영지원센터 아트코리아랩 예술기술융합팀 (수퍼 테스트베드) 02-708-2261 / (초대형 미디어파사드 프로젝트) 02-2098-296</li> </ul>
------------	---

# 붙임1 슈퍼 테스트베드 참가자 모집 : 교육과정 및 멘토 안내

## □ 전체 일정(표)

\* 세부 일정은 변경될 수 있음

구분	6월		7월			8월		9월	
기술교육		AI공통교육	기술역량교육(기초)			기술역량교육(실습)			
멘토링				① 17시간		② 2차 제작	③ 1R(1)		
네트워킹		1차				2차			
구분	10월		11월			12월			
멘토링		③ 2R(2)							
네트워킹		3차				4차			
랩들이			실험 및 전시 준비		행사				

## □ 기술역량교육 세부 커리큘럼

\* 커리큘럼 세부내용은 변경될 수 있음

구분	기본과정	교육내용(안)	사용 프로그램
인공지능 공통교육	6/23(화), 6/24(수), 6/30(화) 14:00~18:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 생성형 AI를 활용한 워크플로우 구축</li> <li>▶ 아티스트를 위한 딥러닝</li> <li>▶ 분야별 맞춤 AI 워크숍(사운드, 공연, 시각 중 택1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멀티모달 생성형 AI</li> <li>- AI 에이전트</li> <li>- TouchDesigner 외 다수</li> </ul>
사운드 디자인	7/7(화)~9/1(화) (매주 화요일) 14:00~18:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (기초) 사운드 디자인의 이해와 기초 실습                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드 디자인 이해를 위한 기초 이론 및 프로그래밍 학습</li> <li>- 필드 레코딩을 통한 소리 채집/가공/편집, 인공지능 기반 사운드 분석 실습</li> </ul> </li> <li>▶ (실습) 프로그래밍을 통한 사운드 디자인 확장                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드 디자인 방법론 및 소프트웨어 실습</li> <li>- 피지컬 컴퓨팅을 통한 사운드 경험 확장</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Max9</li> <li>- DAW(Cubase 또는 Ableton Live)</li> <li>- MAX/MSP</li> <li>- Arduino</li> </ul>
다이내믹 XR	7/8(수)~9/2(수) (매주 수요일) 14:00~18:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (기초) XR 이해와 기초 설계                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- XR(VR/AR/MR) 개념 및 최신 사례-동향 이해</li> <li>- Unity 기반 XR 콘텐츠 제작 기초 실습</li> <li>- AI 기반 에셋 생성 및 LiDAR 스캔 데이터 활용</li> <li>- XR 프로토타입 제작을 위한 기초 인터랙션 및 구조 설계</li> </ul> </li> <li>▶ (실습) XR 프로토타입 구현과 확장                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR·AR·MR 기반 XR 프로토타입 제작</li> <li>- LBE VR 및 Narrative-Immersive XR 이해 및 적용</li> <li>- XR 콘텐츠 제작 및 퍼블리싱 실습</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unity</li> <li>- Image-to-3D / Text-to-Sound 등</li> <li>- 휴대폰 LiDAR 스캔 활용 도구</li> <li>- Unity6</li> <li>- Blender5</li> <li>- Meshy.ai</li> <li>- Spatial</li> <li>- Pico4 Ultra Enterprise</li> </ul>
인터랙티브 매핑	7/9(목)~9/3(목) (매주 목요일) 14:00~18:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (기초) 인터랙티브 비주얼 프로그래밍 및 생성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 터치디자이너 기초 및 반응형 미디어 구현</li> <li>- 사운드, 모션, 데이터 인터랙션 실습</li> </ul> </li> <li>▶ (실습) 맵핑 시스템 구현 및 현장 설치 방법론                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝션 맵핑 원리 이해 및 공간 투사 실습</li> <li>- 하드웨어 이해 및 테크니컬 라이더 작성 방법</li> <li>- MadMapper, Millumin, Resolume 등 맵핑 프로그램 사용법</li> <li>- Edge Blending, OSC 신호를 활용한 미디어서버 운영 방법</li> <li>- 실제 설치 환경을 고려한 맵핑 시스템 구현 및 점검</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TouchDesigner</li> <li>- MadMapper</li> <li>- Millumin</li> <li>- Arena Resolume</li> <li>- Max/MSP</li> </ul>
액티브 키네틱	7/3(금)~9/4(금) (매주 금요일) 14:00~18:00 <b>*7/17(금) 제한절 교육 없음</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (기초) Arduino와 센서를 활용한 피지컬 컴퓨팅                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마이크로 컨트롤러 및 전자 회로 기초</li> <li>- LED, 초음파센서 등 입출력센서 활용</li> <li>- MCU 기반 모터 제어 실습</li> </ul> </li> <li>▶ (실습) Fusion을 활용한 하드웨어 설계                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메커니즘 기초 (링키지, 기어, 캠등)</li> <li>- Fusion 기반 3D 모델링 및 제작</li> <li>- 아두이노-센서 인터랙션 구현</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arduino IDE</li> <li>- Fusion</li> <li>- 3D Slicer</li> <li>- Arduino</li> </ul>

## □ 기술역량교육 멘토

\* 멘토 세부내용은 변경될 수 있음

기본과정	이름	소개
인공지능 공통교육	염인화	<b>바이오브 BIOVE 대표</b> 미디어 아티스트이자 공학 연구자
	김성현	<b>딥러닝 리서처</b> 국내 AI 창작 분야 GitHub 오픈소스 전문가
	고휘	<b>오디오비주얼 아티스트</b> 소리의 새로운 감각 방식을 실험하는 오디오비주얼 아티스트
	이정섭	<b>바이폴 대표</b> 신체 움직임을 AI와 인터랙티브 미디어로 확장하는 융합예술 창작자 겸 교육자
	김성현	<b>딥러닝 리서처</b> 국내 AI 창작 분야 GitHub 오픈소스 전문가
사운드 디자인	원우리	<b>사운드 아티스트</b> 음악과 기술을 통해 인간의 가능성을 확장하는 사운드 아티스트
	김호남	<b>미디어 아티스트</b> 기술과 물질성 사이의 관계를 탐구하는 장치 제작자
다이내믹 XR	이광현	<b>파프리 스튜디오 대표</b> 가상과 현실의 경계를 설계하는 이머시브 스토리텔러
	하석준	<b>미디어 아티스트</b> XR/VR 기반 이머시브 경험을 확장하는 미디어 아티스트
인터랙티브 매핑	신재영	<b>미디어 아티스트</b> 라이팅과 모션 센서 등을 활용한 상호작용을 탐구하는 터치디자이너 전문가
	송주형	<b>미디어 아티스트</b> 표면 아래의 기억이 재상징화되는 구조를 탐구하는 미디어 아티스트
액티브 키네틱	전유진	<b>여성을위한열린기술랩 대표</b> 미디어아트와 기술 문화의 다양성을 확장하는 아트테크씬의 올라운더
	김은진	<b>금은동 스튜디오 대표</b> 움직임이 있는 장면을 디자인하는 키네틱 시노그래퍼

## 붙임2 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집 : 매체 정보

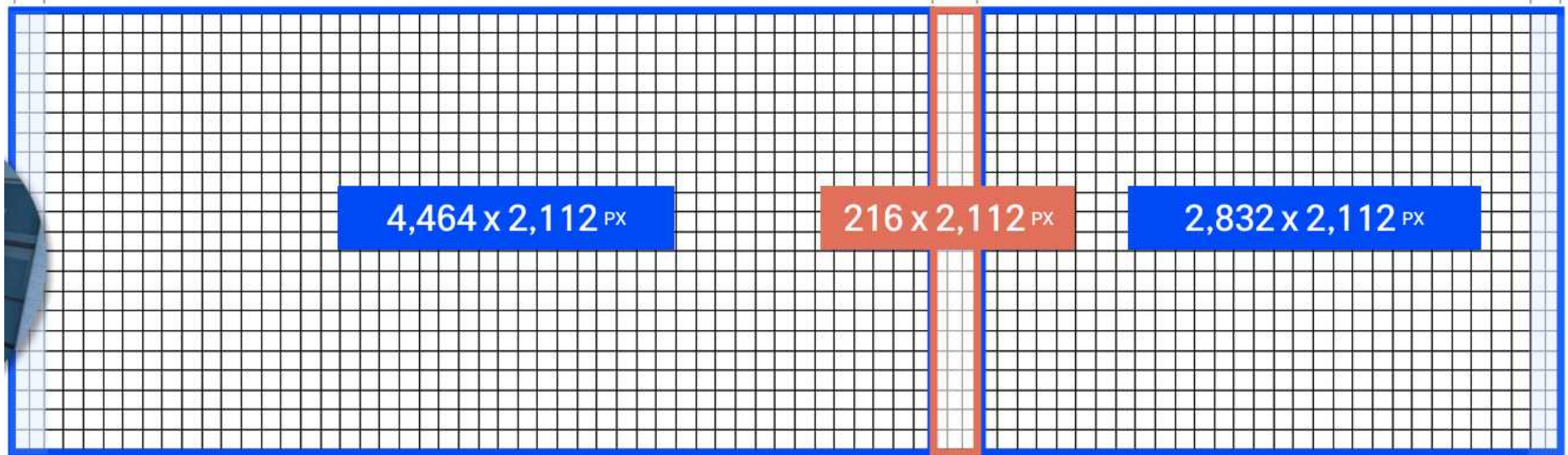
### □ 매체정보 및 스펙

#### ○ (신세계 스퀘어)

<b>Left Flat</b> 36.57 x 17.595m 4,452 x 2,142px	<b>Curved</b> 9.66 x 17.595m (9,600R) 1,176 x 2,142px	<b>Right Flat</b> 30.705 x 17.595m 3,738 x 2,142px
--	---	--

구분	전체		
크기	76.935×17.595m		
해상도	9,366×2,142px		
구분	서측면	곡면부	우측면
크기	36.57×17.595m	9.66×17.595m (R=9,600)	30.705×17.595m
해상도	4,452×2,142px	1,176×2,142px	3,738×2,142px

○ (교원 스퀘어)



구분	전체				
크기	78.25×22m				
해상도	7,512×2,112px				
구분	서측면		곡면부	남측면	
	엣지	평면부		엣지	평면부
크기	46.5×22m		2.25×22m (R=1,430)	29.5×22m	
	1.5m×22m (R=1,130)	45m×22m		28×22m	1.5×22m (R=1,130)
해상도	4,464×2,112px		1,176×2,142px	2,832×2,112px	