

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"> - (공모명) 2026 아트코리아랩 예술기술 융합 수퍼 테스트베드 참여자 모집 - (지원대상) 창제작 융합가능 기술에 대한 배움을 희망하는 예술인/단체(팀) - (지원규모) 과정별 10명(팀) 내외, 최대 40명(팀)* <ul style="list-style-type: none"> *팀(단체)의 경우 최대 2인 구성(고유번호증/사업자등록증 소지한 단체) *팀(단체)는 고유번호증/사업자등록증에 등록된 대표 필수 참여, 팀원 1인은 공모 신청 이후 변동 불가 - (지원과정) 기술별 4개 과정(중복 선택 불가, 1개 과정 택) <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"> - (선정방법) 면접심의를 통한 선정 - (선정기준) 기술교육-멘토링-실험을 통해 예술적 아이디어를 구현을 원하는 자, 아이디어에 접목가능한 기술에 대한 배움의 의지가 있는 자 <ul style="list-style-type: none"> *수퍼 테스트베드 사업은 최대 2회까지 참여 가능하며, 기존 신청 과정과 동일 과정 신청 불가 (예비예술인 과정은 참여 건수에서 제외) - (참여조건) <ul style="list-style-type: none"> · 선정자는 하단에 고지된 과정별 일정에 모두 참여가 가능하여야 함, 대리참석 불가, 팀으로 참여하는 경우 2인(대표, 팀원)이 모든 과정에 참여하여야 함 · 사업의 성실한 참여 여부 등은 '후속지원'에 영향을 줄 수 있으며, 참여가 불성실할 경우 수료가 불가하며 지원금 지급 및 추후 지원에 불이익이 있을 수 있음 *네트워킹 전 회차 참여 필수, 기술역량교육 2회 이상 결석 시 수료 불가 및 지원금 지급 불가 	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"> - (교육구성) 인공지능 기본교육 + 기본 4개 과정별 기술교육 구성 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> ① AI 공통교육 AI이론 교육 및 실습 </td> <td style="width: 10%; padding: 5px;">⇒</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> ②-1. 기술역량교육(기초) 과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정 </td> <td style="width: 10%; padding: 5px;">⇒</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> ②-2 기술역량교육(실습) 개별 실험과 프로토타입 제작으로 이어지는 과정 </td> </tr> </table>	① AI 공통교육 AI이론 교육 및 실습	⇒	②-1. 기술역량교육(기초) 과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정	⇒	②-2 기술역량교육(실습) 개별 실험과 프로토타입 제작으로 이어지는 과정					
① AI 공통교육 AI이론 교육 및 실습	⇒	②-1. 기술역량교육(기초) 과정별 주요기술의 기초를 다지는 과정	⇒	②-2 기술역량교육(실습) 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 [붙임1] 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>①기획안 멘토링 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p> </td> <td data-bbox="660 640 1058 824"> <p>⇒</p> <p>②창제작 멘토링 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>③테크니컬 라이더 멘토링 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p> </td> </tr> </table> <p>1) 기획안 멘토링 : 개별 기획안 피드백, 기획안 작성법 컨설팅(7월 5~8월 1주차)</p> <p>2) 창제작 멘토링 : 필요한 해결책을 제시하는 맞춤형 솔루션 제공(8월 4~9월 1주차)</p> <p>3) 테크니컬라이더(Technical Rider) 멘토링 : 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) 개인(팀) 당 최대 300만원 분할 지급 (창·제작 실험 및 과정공유회 성과 도출을 위한 지원)</p>	<p>①기획안 멘토링 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p>	<p>⇒</p> <p>②창제작 멘토링 방향성, 기술구현, 제작까지 다각적 방향성을 제시하는 맞춤형 멘토링 1회 이상 필수(최대 2회)</p>	<p>⇒</p> <p>③테크니컬 라이더 멘토링 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p>							
<p>①기획안 멘토링 아이디어를 현실로 기획안 고도화를 위한 전문가 컨설팅 1회 필수</p>	<p>⇒</p> <p>②창제작 멘토링 방향성, 기술구현, 제작까지 다각적 방향성을 제시하는 맞춤형 멘토링 1회 이상 필수(최대 2회)</p>	<p>⇒</p> <p>③테크니컬 라이더 멘토링 실제 현장 노하우, TR작성법 등을 통한 실전 가이드 2회 필수</p>									
<p>과정공유 (‘26.12월, 3일간)</p>	<p>‘실험의 과정’을 입체적으로 보여주는 과정공유회 ‘랩들이(LAB COMING DAY)’ 개최를 통해 유통의 초입 마련</p> <p>- (행사기간) ‘26. 12. 3.(목)~5.(토)/ 3일 (예정) *참여필수</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 리포 형성 및 경험공유를 위한 ‘네트워킹 데이’ 진행</p> <p>- (참여대상) 참여자 전원(필수) *참여필수</p> <p>- (진행횟수) 4회 진행</p> <table border="1" data-bbox="363 1682 1401 1921"> <thead> <tr> <th data-bbox="363 1682 598 1727">일시</th> <th data-bbox="598 1682 1401 1727">내용(안)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="363 1727 598 1778">6. 23(화)</td> <td data-bbox="598 1727 1401 1778">(1차) 오리엔테이션 및 멘토 소개, 과정별 교육 세부사항 안내</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1778 598 1830">8. 24(월)</td> <td data-bbox="598 1778 1401 1830">(2차) 알럼나이 피어밋업</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1830 598 1881">10. 12(월)</td> <td data-bbox="598 1830 1401 1881">(3차) 과정공유회 안내 및 주제별 네트워킹</td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1881 598 1921">12. 18(금)</td> <td data-bbox="598 1881 1401 1921">(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"> - (공모명) 2026 아트코리아랩 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집 - (지원대상) 미디어아트 제작과 관련한 이해와 경험이 있으며, 프로젝트 수행을 위한 역량을 갖추고 있는 예술인/단체(팀)* <ul style="list-style-type: none"> * 팀(단체)의 경우 최대 2인 구성(고유번호증/사업자등록증 소지한 단체), 고유번호증/사업자등록증에 등록된 대표 필수 참여, 팀원 1인은 공모 신청 이후 변동 불가 - (선정방법) 공모를 통한 선정 - (선정기준) 기술에 대한 기본적 이해를 바탕으로 본 사업을 수행할 역량과 사업의 전 과정에 적극적으로 참여할 의지가 있는 자 - (선정규모) 7건 선정(지정형 4건, 자유형 3건) <ul style="list-style-type: none"> ① 지정형 : 제시한 주제(키워드) 중 택1하여, 지원 신청 (4건) <ul style="list-style-type: none"> · 송출매체 : 신세계 스퀘어 2건, 교원 스퀘어 2건 송출 예정 * 송출매체는 제안 내용을 기반으로 협력처와 협의하여 결정됨 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><지정 주제> 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"> ② 자유형 : 구현하고 싶은 주제를 정해 자유롭게 제안 (3건) <ul style="list-style-type: none"> · 송출매체 : 3D 입체 아나모픽 기법 적용이 가능한 초대형 미디어아트 플랫폼 - (신청방법) 주제에 따른 스토리라인 및 스케치(구현 이미지) 등을 제안 <ul style="list-style-type: none"> · 영상길이 : 30초 분량 · 제작기술 : 3D 입체 아나모픽 기법 적용된 초대형 미디어아트(영상) · 제작규격 : 신세계 스퀘어(지정형 2건, 자유형 3건)/교원 스퀘어(지정형 2건) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;">  <p>신세계 스퀘어</p> <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 서울시 중구 명동 신세계백화점 - 규격 : 하단 불임2 참조 </div> <div style="text-align: center;">  <p>교원 스퀘어</p> <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 서울시 중구 을지로 51 교원빌딩 - 규격 : 하단 불임2 참조 </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>* 2025 협력사업 결과 (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)	아트코리아랩 - 기술교육 제공 - 멘토링·제작 지원 - 장비/공간 지원 - 제작비 간접지원	명동스퀘어 등 - 작가활동비 지급 - 송출플랫폼 제공	대형스크린 최적화 미디어아트 작품 (3D 입체 아나모픽) 자유형 3건, 지정형 4건	신세계스퀘어, 교원 스퀘어 등
	<ul style="list-style-type: none"> - (기술교육 제공) 프로젝트 구현을 위한 3D 아나모픽 기법 및 미디어아트 제작 기술 교육(8회)을 통한 기술 습득(주 1-2회 예정) - (멘토링 제공) 프로젝트 구현 1:1 밀착 멘토링 진행을 통한 제작 지원(주 1-2회 예정) - (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) - (활동비 지급) 인당 최대 100만원 활동비 지급 *전 과정 적극 참여 및 프로젝트 목표 달성 시 사후 지급 예정 - (선정자 유의사항) <ul style="list-style-type: none"> · 선정자는 모든 과정에 필수로 참여해야 함(일부 참여(조퇴) 및 대리참석 불가) · 전 과정 2회 이상 결석 시 활동비 지원 및 송출에 제한이 있을 수 있음 · 본 사업은 문화체육관광부, 서울시 중구 및 명동스퀘어, 운영 협력 업체와의 협업을 기반으로 진행함을 인지하여야 함 · 최종 작품은 추후 통합 결과자료집 등으로 발간 및 온라인 공개될 수 있으며, 향후 1년 간 공익목적으로 아트코리아랩, 중구청 관할 전광판 등에 송출될 수 있음 			
작품 송출 ('26.10~ '27.1월, 1개월 내외)	<ul style="list-style-type: none"> - (송출매체) 명동 신세계스퀘어, 교원 스퀘어 등 - (송출기간) 10월 ~ '27.1월 중 1개월 내외 송출 * 송출 매체와 기간, 여부 등에 대해서는 제작 이후 추후 협의함 			

□ 신청 시 유의사항

지원 제외대상	<ul style="list-style-type: none"> ○ '슈퍼 테스트베드 참여자 모집' 과 '초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집' 중복 지원 불가 ○ 본 사업과 동일한 내용으로 정부 및 지자체 등의 지원금을 받은 경우 ○ 신청일 기준, 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제 중이거나 국세 및 지방세, 4대보험을 체납 중인 경우 ○ 사업 공고일 기준 정부사업 참여 제한 등 제재조치를 받고 있는 경우 ○ 기 선정된 지원사업에 따른 정산 잔액, 지원금으로 발생한 이자, 환수금 등 센터가 반납을 통보한 금액을 체납한 경우 ○ 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여 제한 조치를 받거나 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받았거나, 보조금 수급의 제한을 받은 자(개인, 단체, 기업 등) ○ 「근로기준법」 제43조2에 따라 고용노동부가 공개하는 체불 사업자 명단에 포함된 경우 ○ 「예술인권리보장법」 제13조에 규정된 불공정한 행위를 하여 처벌된 자(개인, 단체, 기업 등) ○ 센터의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체 ○ 「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) ○ 「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 ○ 성희롱·성폭력과 관련하여 수사를 받거나 또는 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자
---------	--

	<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 <예술인 권리보장 및 성희롱·성폭력 피해구제 위원회>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)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"> ○ 심사방법 : 온라인 면접심사(인터뷰) *지원신청서 기반 질의응답 ○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉
선정결과 발표(6월 2주)	○ 최종 선정결과 발표(총 40명(팀) 선정, 과정별 예비 2건)

- 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집

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

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

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

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

선정시 유의사항

선정자 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> ○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 ○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 ○사업점검 및 환류를 위한 만족도 조사 등 설문 요청 시 필수 응답해야 함 ○선정기관은 사업종료 전까지 성희롱·성폭력 예방교육 이수 확인서를 필수로 제출해야함 <ul style="list-style-type: none"> * (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 * 성희롱예방교육 인정범위 : 직장내성희롱예방 법정 의무교육, 민간보조사업자 성희롱 예방 교육, 성평등 주제 관련 교육 등 ○사업 관련 홍보물 제작 시 문화체육관광부, (재)예술경영지원센터 CI, 아트코리아랩 BI 등 지원사업 관련 기관 표기 필수 ○사업종료 후 5년간 이력·성과 관리에 필요한 설문, 정보제공 등 제반 요청사항에 성실히 응해야 함 ○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
---------------------	---

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

문의처	<ul style="list-style-type: none"> ○ (NCAS사용문의) NCAS고객만족센터 1577-8751 ○ (신청문의) (재)예술경영지원센터 아트코리아랩 예술기술융합팀 (수퍼 테스트베드) 02-708-2261 / (초대형 미디어파사드 프로젝트) 02-2098-2964
------------	--

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

□ 기술역량교육 멘토

* 멘토 세부내용은 변경될 수 있음

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

붙임2 초대형 미디어파사드 프로젝트 참여자 모집 : 매체 정보

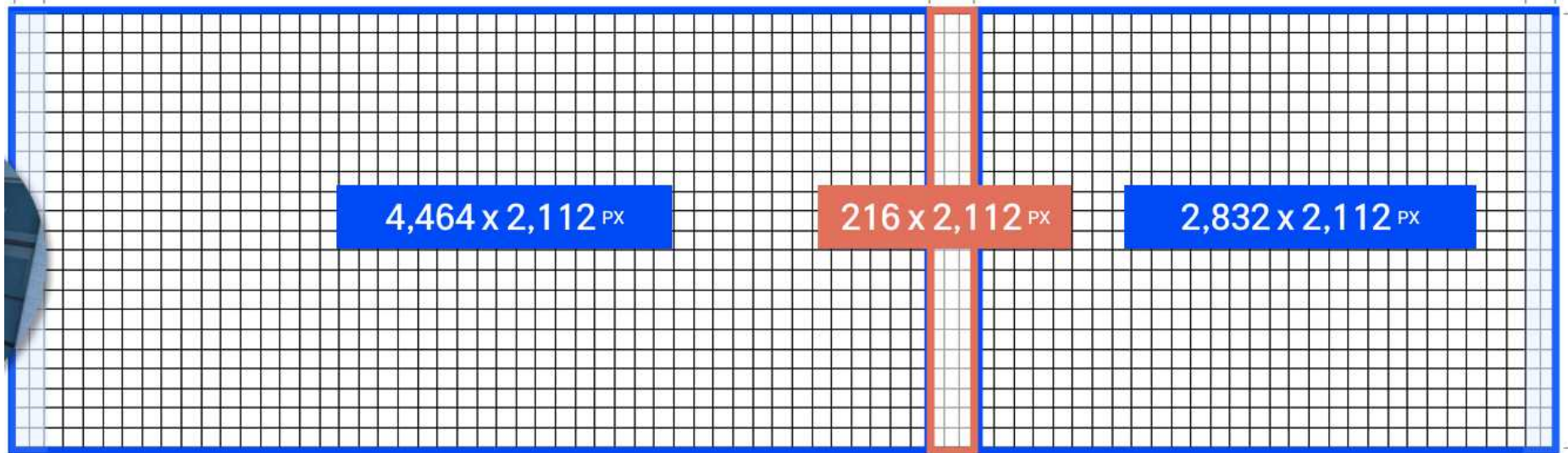
□ 매체정보 및 스펙

○ (신세계 스퀘어)

Left Flat 36.57 x 17.595m 4,452 x 2,142px	Curved 9.66 x 17.595m (9,600R) 1,176 x 2,142px	Right Flat 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		216×2,112px	2,832×2,112px	