

실감미디어 혁신융합대학사업단

「2024학년도 실감미디어 지식관학 협력 프로젝트(2차)」 운영 계획(안)

1. 목적

- 가. (재)달서문화재단 달서아트센터의 전통 민화 디지털화를 위해 교수-학생-기업이 함께 팀을 구성하여 실감미디어 기술 융합을 통해 콘텐츠를 제작함으로써 학생들에게 실무 중심의 프로젝트 경험을 제공하며 역량 향상 및 창의적 문제 해결 능력 증진
- 나. 작품에 대한 학생들의 창의적인 접근법을 통해 새로운 기획 방향을 제시하고 실감미디어 기술을 적용하여 재구성된 민화를 전시함으로써 전통문화 대중화를 촉진하며 실감미디어 분야 산업체 및 달서아트센터와의 협력을 통해 실제 산업 현장에서 요구되는 기술과 경험 습득 지원
- 다. 디지털 문화 콘텐츠 결과물을 통해 실감미디어 기술과 융합 콘텐츠의 활용 가능성을 확인하고, 도출된 성과를 바탕으로 지식관학 협력의 범위를 확장하여, 타 산업 분야와의 융합 콘텐츠 개발 가능성 확인

2. 개요

- 가. 프로젝트명: 2024학년도 실감미디어 지식관학 협력 프로젝트(2차)
- 나. 운영기간: 2024. 12. 27.(금) ~ 2025. 1. 31.(금)
- 다. 지원규모: 1팀
- 라. 지원금액: 금10,000,000원(금일천만원)
- 마. 주요내용: (재)달서문화재단 달서아트센터의 협력 요청으로 DSAC 달서 아트 플래닛 「권정순 초대전」에서 실감미디어 기술과 전통 민화의 융합을 기반한 새로운 실감 콘텐츠 개발
- 바. 프로젝트 단계

프로젝트 단계		주요 과업	주요기술	주요 참여대상
1	작품 분석 및 기획	전통 민화작품의 주요 시각적, 서사적 요소를 분석하고, 이를 실감미디어 콘텐츠로 변환하기 위한 전체 기획 수립	콘텐츠 기획, 스토리텔링 전략, 사용자 경험 설계 (UX Design)	계명대학교, 달서아트센터
2	디지털 스캔 및 자료화	전통 민화작품을 고해상도로 스캔하여 디지털화하며 디지털 데이터를 최적화해 개발 과정에 활용	고해상도 이미지 처리, 파일 포맷 변환 및 데이터 정리	외주기업
3	애니메이션 및 시각효과 적용	민화 작품의 특정 요소(인물, 동물, 배경 등)에 움직임과 시각적 효과를 디자인	모션 그래픽, 레이어 기반 애니메이션, 시각 효과 설계(VFX)	계명대학교, 외주기업
4	기술 개발 및 콘텐츠 구현	민화 작품의 세부 요소를 3D 콘텐츠로 변환	프로그래밍 기반 고급 3D 모델링 설계 (Unity, Unreal)	계명대학교
5	테스트 및 수정	콘텐츠의 안정성 테스트와 사용자 피드백 반응을 통해 최적화 작업 진행	콘텐츠 디버깅, 사용성 평가, A/B 테스트	계명대학교, 달서아트센터

- ※ 용역은 위임전결 기준 및 절차를 준수하여 집행 예정
- ※ 프로젝트 단계 표 내 붉은색 음영으로 표시된 부분과 같이 디지털 스캔 및 자료화 등 미디어아트 콘텐츠 개발 과정에 있어 고가장비 활용, 콘텐츠 고도화 전문가의 작업 및 서포트가 필요할 경우 외주 작업을 통해 콘텐츠 정밀 수정·고도화 작업 실시

사. 프로젝트 참여 구성원 현황 및 역할

- 1) 대학(실감미디어 혁신융합대학사업단): 프로젝트 추진 및 전체 관리, 산업 수요 중심 인재양성, 실감미디어 콘텐츠 개발 분야 기업 발굴, 참여학생 실감콘텐츠 개발 기회제공 및 역량강화 지원
- 2) 기관(달서아트센터): 지식관학 협력 맞춤형 지원 프로그램 개발, 지속가능한 콘텐츠 개발 환경 마련
- 3) 기업: 콘텐츠 제작 역량강화 지원, 실감콘텐츠 분야 우수 인재발굴
- 4) 학생: 작품 분석 및 기획, 전통 민화 세부요소 3D 콘텐츠 구현, 실무 역량 강화

3. 프로젝트 팀 구성 및 선발

가. 팀 구성

- 1) 대상: 실감미디어 혁신융합대학사업단 참여교수의 추천을 받은 학생(팀)으로서 달서아트센터에서 요구하는 문제해결형 프로젝트를 수행하고자 하는 학생
 - ※ 프로젝트 수행 시 After Effect, 모션 그래픽, 일러스트레이터 프로그램 등을 활용할 수 있는 참여학과 재학생 우선 선발
 - ※ 교내·외 프로그램 참가 및 활동에 결격사유가 없는 학생 참여 가능
 - ※ 프로젝트 수행 시 교내 유사 프로그램 중복 지원 불가

2) 팀 구성인원

- 가) 달서아트센터
- 나) 기업 1인 이상
- 다) 실감미디어 혁신융합대학사업단 참여교수 1인
- 라) 사업단 참여학과 재학생 3인 이상 10인 이하
- ※ 취업, 휴학 등의 사유를 제외하고 참여 학생 프로젝트 종료시까지 변경 불가능

나. 모집

- 1) 신청기간: 2024. 12. 17.(화) ~ 12. 19.(목)
- 2) 신청서류: 지식관학 프로젝트(2차) 신청서, 활동계획서, 자금 집행계획서
- 3) 신청방법: 사업단 홈페이지에 업로드된 신청서류 작성 후 행정팀 이메일(ghj@kmu.ac.kr) 제출

다. 팀 선발

- 1) 일시: 2024. 12. 20.(금) 11:00
- 2) 심사위원: 임충재 단장, 오동훈 교수, 김인규 팀장
- 3) 선발방법: 프로젝트 활동계획서의 프로젝트 적합성 및 실현 가능성 등을 심사하여 최종 선발

4. 프로젝트 운영방법

가. 운영기간: 2024. 12. 27.(금) ~ 2025. 1. 31.(금)

나. 운영 방법

- 1) 지원금은 사업단에서 지출하거나 대표 학생이 선 집행 후 정산
- 2) 팀별 프로젝트 지원금은 자금 집행 지침 및 집행계획서에 맞게 사용하여야 하며 변경 사항이 있을 시 사전에 담당자 확인 후 집행
- 3) 지도교수는 참여학생의 프로젝트 진행 결과 점검 및 지도
- 4) 달서아트센터 및 참여기업(멘토)은 멘토링을 통한 프로젝트 피드백 제공
- 5) 지원금 자금 집행은 행정팀 담당자가 매주 월요일마다 점검 예정
- 6) 프로젝트 결과로 제작한 콘텐츠는 달서아트센터에서 전시

다. 보고 방법

- 1) 참여학생은 10회 이상 모임을 가지고 멘토링 보고서 작성 시 지도교수 의견 및 서명을 받아 프로젝트 운영
- 2) 프로젝트 활동 종료 후 7일 이내 콘텐츠 제작 결과물을 USB에 담아 최종보고서와 함께 사업단으로

제출

- 3) 운영기간 중 공모전(경진대회), 전시회 참가, 논문 게재 등의 활동 시 해당 결과물 추가 제출
- 4) 자금 사용정산서 및 영수증 등 관련 서류 제출(부적정 집행 시 지원금 환수)

※ 성과 결과물에 관한 콘텐츠 및 제작물에 대해 [실감미디어 혁신융합대학사업]에서 공개·공유 및 이용할 수 있음

5. 2024학년도 실감미디어 지산관학 협력 프로젝트(2차) 운영 설명회

가. 일시: 2024. 12. 26.(목), 14:00 ~ 15:00 (1시간)

나. 장소: 웨탁관 132호 메타버스라운지/강의실

다. 대상: 지산관학 프로젝트(2차)팀 구성원

라. 설명회 세부일정

시간	내용	비고
14:00 ~ 14:10	10분	지산관학 협력 프로젝트(2차) 운영 소개
14:10 ~ 14:30	20분	선발 프로젝트 팀 소개
14:30 ~ 14:50	20분	자금집행지침 및 지원금 사용에 대한 안내
14:50 ~ 15:00	10분	질의응답

6. 추진일정

구분	주요내용	일정
프로젝트 팀 모집 및 접수	◦ 프로젝트 팀 모집 및 접수	2024. 12. 17.(화) ~ 12. 19.(목)
프로젝트팀 선발	◦ 프로젝트 활동계획서 및 자금사용계획서 검토 후 선발	2024. 12. 20.(금)
프로젝트 운영 설명회	◦ 프로젝트 운영 및 지원금 집행 등 설명회 실시	2024. 12. 26.(목)
프로젝트 추진	◦ 프로젝트 활동	2024. 12. 27.(금) ~ 2025. 1. 31.(금)
결과보고 제출	◦ 프로젝트 활동 결과보고서, 결과물 제출	2025. 2. 7.(금)

7. 소요예산: 금10,000,000원(금일천만원정)

항목	산출내역	금액(원)
지산관학 프로젝트(2차) 지원금	· 팀 프로젝트 지원금: 10,000,000원	10,000,000

※ 세부 예산내역은 선발된 프로젝트팀의 자금 집행계획서에 따라 집행 예정

8. 예산출처

가. [국고, 산단] 실감미디어 혁신융합대학사업단(80136) - 기타교육운영비(422501)

나. [국고, 산단] 실감미디어 혁신융합대학사업단(80136) - 인건비(422101)