

2022 신기술 기반 콘텐츠 랩 과정

'5G MEC 기반 가상 스튜디오를 활용한 융합공연 제작'

랩 참가자 모집 공고

한국콘텐츠진흥원과 학교법인 성결대학교, 실감 콘텐츠 제작 기업 (주)컬처커넥션은 세계시장에 통용될 창의적이고 경쟁력 있는 신기술 기반 방송 영상 콘텐츠 발굴은 물론, 국내 실감형 방송영상콘텐츠 산업의 기반 강화를 위한 전문 인력을 육성하고자 신기술 기반 콘텐츠 랩 운영지원 사업에 참여할 '창작자'를 모집합니다.

성결대학교의 실감형 방송영상콘텐츠 기획개발 및 비즈니스 역량, 국내·외 포맷 전문가 네트워크를 통한 강연과 멘토링, 컨설팅 등 창의적인 포맷 개발과 (주)컬처커넥션의 실감음향, 실감 콘텐츠 제작의 노하우를 바탕으로 전문성을 향상시킬 수 있는 본 프로그램에 참여할 열정과 재능을 지닌 '창작자' 여러분의 많은 관심과 도전 바랍니다.

- * '창작자' : 본 랩 운영 프로그램에 참여하는 창작자, 기획자, 개발자 등 본 랩에 관심 있는 누구나 가능
- * '5G MEC가상스튜디오' : 기존 미디어 콘텐츠 제작환경을 극복하는 신개념 스튜디오로 무선 네트워크를 통한 고해상도 영상전송과 초저지연을 통한 엔진 기반 실시간 상호작용 가능한 차세대 XR 영상 제작 스튜디오

1. 랩 운영 목적

- XR, 5G, 실감음향 등 신기술이 융합된 실감형 콘텐츠 제작 아이디어 발굴, 교육 지원을 통한 가상현실 기반 3세대 프로덕션 가상 공연 콘텐츠 제작 및 기획·제작 전문가 양성
- 신기술 기반 콘텐츠 랩 운영으로 현업 활용도 강화 및 창, 제작자간 협력 네트워킹 구축
- 가상 스튜디오와 실감음향 기술을 활용한 가상현실 융합 공연 콘텐츠 제작(공연 장르 제한 없음)

2. 랩 과정 개요

- 랩 과정명 : 5G MEC 기반 가상 스튜디오를 활용한 융합공연 제작
- 랩 운영 기간 : 2022. 5. ~ 2022. 10.31.
- 교육 운영 : 워크숍(언리얼, 픽소토프, 입체음향, 모션캡처), 멘토링, 오픈세미나
- 예상 산출물
 - 가상스튜디오를 활용한 공연 콘텐츠 기획안(공연 장르 제한 없음)
 - 5G MEC 기반 가상스튜디오를 활용한 공연 콘텐츠(프로토 타입 및 파일럿 프로그램 제작)

3. 참여 전문가

이름	소속	이름	소속
유현식	(주)컬처커넥션	김명길	메타버스 허브
최민혁	SK	최석영	(주)감성놀이터
박상규	ALgruppe (주)	김종민	기어이(주)
최지용	(주) 클릭트	피정훈	서울예술대학교
이혜원	기어이(주)	오한얼	본부 엔터테인먼트
최수영	기어이(주)	박신정	(주)LEEM

4. 랩 참여자 모집

- 모집대상 : 총 15명
 - 지원 자격
 - 가상현실 공연 콘텐츠 제작 및 가상현실 각 분야와의 협업 시도에 **관심 있는 누구나 가능**
 - 나이, 학력, 제한 없음
 - 모집 분야
 - ▲작품 창작자 ▲XR기반 공연 기획 ▲가상현실 기반의 창작자 ▲VR 및 XR 콘텐츠 개발 유경험자
 - ▲언리얼 레벨 디자이너 ▲인-카메라 ▲VFX ▲버추얼 스튜디오 조명 ▲실감음향
- ※상기는 모집 분야 예시이며, 분야를 특정 하는 것은 아님

■ 창작자 참여 제외 대상

- 대한민국 국적을 보유하지 않은 자
- 본 운영기관의 신기술 기반 콘텐츠 랩 운영지원 사업에 강사진으로 참여하는 자
- 본 운영기관의 교육 프로그램 사업목표에 부합하는 수준으로 성실히 참여하기 어려운 자
- 신청일 현재 '성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법' 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자
- 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받은 주관기관과 참여기관의 대표자 및 책임자
- 신청일 현재 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액 및 기술료를 체납한 주관기관과 참여기관의 대표자 및 책임자

○ 랩 참여 지원 내역

- 워크숍 교육비 무료(언리얼, 픽소톱, 실감음향, 모션 캡처)
- **개인별 랩 프로젝트 수행지원금 3,000,000원** 지급
- (주)컬처커넥션의 전문적인 콘텐츠 제작 기술 지원
- 랩 별 멘토링, 전문가 피드백 지원
- 랩 별 작품 영상 제작

5. 접수일시 및 방법

- 접수기간 : 2022. 5. 1(일) ~ 5. 10(화) 18:00 ※ **마감시간 엄수**
- 접수방법 : 온라인 접수 <https://forms.gle/tx7RUNG1hSiaiyWD8>
- 신청 서류

① 신기술 기반 콘텐츠 랩 운영지원 사업 참여 신청서 1부. (공통)

② 자기소개서 1부. (공통)

③ 개인정보 수집 이용 제공 동의서(공통)

④ 기획안, 포트폴리오 1부. (선택)

- 기획안 : 신기술 기반 융합공연 공연(VR, AR, XR, 메타버스 등)에 대한 기획안으로 공연 장르에 제한 없이 자유롭게 작성(PDF 10Page 이내로 작성)

- 포트폴리오 : 자신의 창작, 개발, 역량 활동을 증빙할 수 있는 문서(PDF 10 Page 이내로 작성)

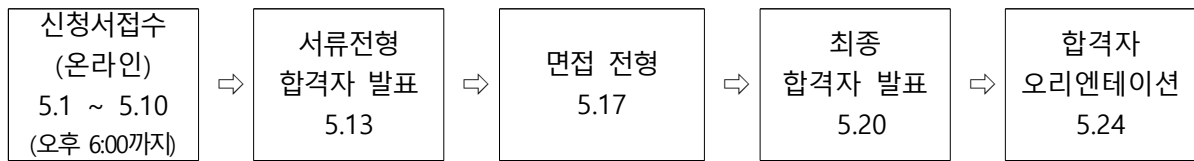
☞ 상기 서류(①,②,③,④)를 10MB 이하의 ZIP 파일로 제출 (파일명 : 신청서_신청자성명.ZIP)

☞ 단, ④기획안, 포트폴리오 파일이 10MB 이상일 경우는 ①,②,③파일 온라인 접수 후 ④기획안, 포트폴리오 메일 제출

※ **마감시간 엄수**

※ 참여신청서 및 자기소개서, 참여자격 확인·서약서 서식은 붙임 참조

6. 선정절차



※ 서류전형 합격자에 한해 개별 공지 예정

7. 세부 추진 일정

수행내용	추진일정					
	5월	6월	7월	8월	9월	10월
오리엔테이션						
랩 편성						
언리얼 워크숍						
픽소톱 워크숍						
모션캡처 워크숍						
실감음향 워크숍						
전문가 멘토링						
오픈 세미나						
메타버스 엑스포 참관						
랩 기획안 제출						
언리얼 레벨 디자인						
스튜디오 촬영						
언리얼 후반 작업						
입체음향 작업						
트레일러 제작						
파일럿 프로그램 제작						
통합 결과 발표회						

8. 유의사항

- 신청서는 온라인을 통한 접수가 원칙이며, 별도의 오프라인 접수는 인정하지 않습니다.
- 신기술 기반 콘텐츠 랩 운영지원 사업에 참여하는 전체 운영기관 현황은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 (www.kocca.kr) 내 공지사항에서 확인할 수 있습니다.
- 창작자는 1인 최대 2개 운영기관까지 신청 가능하나, 최종 1개 운영기관의 교육 프로그램에만 참여할 수 있습니다.
- 제출이 완료된 신청서는 임의로 추가 또는 보완할 수 없으며, 제출된 서류는 일체 반환하지 않습니다.
- 제출된 서류내용이 허위로 드러날 경우, 교육생 지원 취소 및 향후 동 사업에 대한 지원신청 접수가 불가합니다.
- 접수 마감시간에 시스템이 자동으로 종료되므로 마감일에 임박하여 서두르지 마시고, 미리 접수를 해주시기 바랍니다.

9. 문의

- 창작자 모집 관련 문의(문의 가능시간 : 월 ~ 금 11:00 ~ 17:00)
 - 성결대학교 교육 운영 담당자 김지희
 - 카카오톡 1:1 오픈 채팅 : 2022 신기술기반 실감랩 <https://open.kakao.com/o/s1Pflqce>