



디지털아트 컬처랩
Digital Art Culture Lab

예술가들의 창작활동을 위한
광주미디어아트플랫폼의 새로운 지원사업

디지털아트 컬처랩

PART 01

컬처랩 소개

디지털아트 컬처랩

광주의 문화예술 활성화 및 지역 브랜드 강화를 위한 디지털아트 예비 창·제작자 및 신진작가 육성 프로그램

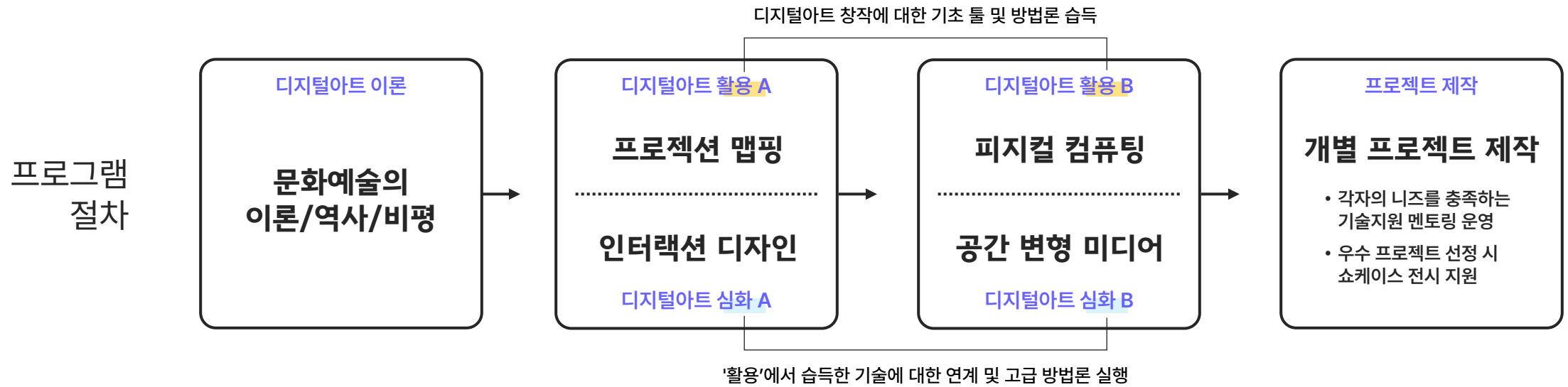


인큐베이팅 랩



자세한 설명은 PART 2 참고 (13p)

디지털아트 분야로의 진출을 희망하는 입문자 대상 맞춤형 교육 프로그램 운영 및 프로젝트 수행을 통해 창·제작 기반 마련 및 전문성 함양



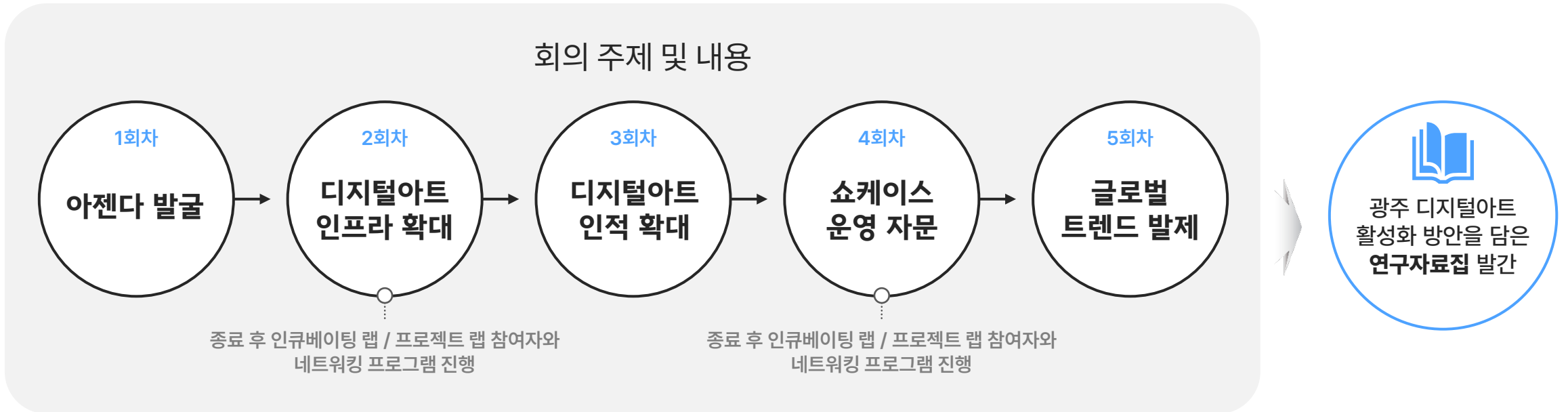
기간 2024년 10월 17일 ~ 2024년 12월 03일 (12:30~18:30 / 월~금)

인원 15명

장소 빗고을 아트스페이스 2F 아카이브 강의실

리서치 랩

디지털아트 분야의 전문가 그룹 구성 및 운용을 통해 광주광역시를 디지털아트 중심지로 포지셔닝하기 위한 아젠다 발굴, 연구 및 방향성 논의



기간 2024년 10월 ~ 2024년 12월 중 5회

인원 디지털아트 분야 전문가 7인 내외 구성

장소 광주미디어아트플랫폼 2층 회의실

프로젝트 랩



자세한 설명은 PART 3 참고 (9p)

디지털아트 프로젝트 팀 대상 멘토링 프로그램, 창작지원금 등 적극적인 지원 및 쇼케이스 전시 행사 연계 운영



기간 2024년 9월 30일 ~ 2024년 12월 12일

인원 6인 내외 X 10팀

장소 빛고을 아트스페이스 5F 홀로그램 극장

시티즌 랩

디지털아트의 이해를 통해 광주 지역 문화예술 생태계를 활성화하고 시민 참여 기반을 마련함으로써 사업의 브랜드 가치 및 지속 가능성 확보에 기여

구분	단원명	세부내용	시수		
디지털 아트 기초	개념과 기초	디지털 아트의 정의와 유형 소개	3	1회차	2024년 10월 15일 ~ 2024년 10월 17일
		디지털 아트의 다양한 형태와 대표적인 작품 예시		2회차	2024년 10월 29일 ~ 2024년 10월 31일
		디지털 도구 및 소프트웨어 소개			
		Adobe 프리미어 프로, 애프터 이펙트 기본기능		3회차	2024년 11월 12일 ~ 2024년 11월 14일
디지털 작업 실습	프로젝션 맵핑 소프트웨어 사용법	Resolume 소프트웨어 소개 및 기본 기능 설명	3	4회차	2024년 11월 26일 ~ 2024년 11월 28일
		프로젝션 맵핑 기본설정			
		Resolume을 활용한 비디오 믹싱 및 맵핑 기법			
	프로젝트 실습	프로젝션 맵핑 소프트웨어의 고급기능 소개	3	5회차	2024년 12월 10일 ~ 2024년 12월 12일
		마스킹, 렌더링 옵션, 인터랙티브 기능 실습			

유스 랩

관내 초/중/고 재학생을 대상으로 디지털아트 신기술을 함양하여 진로탐색 기회 제공 및 미래인재 조기 육성

대상	구분	단원명	시수
초등학생	디지털 아트 소개	디지털 아트 기본도구 학습	3
	디지털 작업 실습	디지털 드로잉 및 페인팅 실습	3
		자신만의 디지털 조형 디자인, 서로 의견 교류	3
중학생 · 고등학생	디지털 아트 소개	디지털 아트 개론 및 사례 감상	1
	디지털 작업 실습	디지털 드로잉 및 페인팅	2
		디지털 콜라주	2
		캐릭터 디자인	2
		애니메이션	2

1회차 2024년 10월 12일 ~ 2024년 10월 13일

2회차 2024년 11월 2일 ~ 2024년 11월 3일

3회차 2024년 11월 23일 ~ 2024년 11월 24일

4회차 2024년 12월 14일 ~ 2024년 12월 15일
(쇼케이스 전시행사 연계 운영)

시간 13:00 ~ 18:00

장소 빛고을 아트스페이스 2F 아카이브 강의실

인원 회차당 12명 내외

PART 02

인큐베이팅 랩 세부내용

교육의 특징 1 아티스트 전문가 투입

현 미디어아트 산업에 가장 직접적으로 맞닿아 있는 현직 미디어아티스트가 직접 강의 진행



허대찬 편집장
담임강사

- 現 미디어문화예술채널 엘리스온 편집장
- 現 게임 연구 집단 더플레이 대표
- 現 한국디자인사학회 편집위원
- 現 오픈미디어아트페스티벌 큐레이터
- 2023 아트코리아랩 대표멘토
- KIAF 미디어아트 특별전 기획



장지연 작가
기술강사

- Cite internationale des Arts(파리), Water fall Mansion(NY), AHAF(홍콩), Art & Design Future Lab(상하이), 서울시립미술관 등 전시
- 2022 파라다이스 아트랩 선정작가
- UnfoldX 2023 참여작가



염인화 연구원
기술강사

- 現 BiOVE 대표
- 現 Processing Foundation 연구원
- 국립아시아문화전당(ACC) 레지던시 작가
- 확장현실(XR) 기반 미디어아티스트로 국립현대미술관, SIGGRAPH Asia 등에서 전시 및 공연



오주영 작가
기술강사

- 2022 space illi 개인전
- 2020 백남준아트센터 개인전
- Unfold X 10주년 기념전시 초청작가
- ZERO1NE 2021 레지던시 작가
- 이응노 미술관 아트랩 참여작가 선정
- 다빈치 크리에이티브 참여작가 선정

교육의 특징 2 **짜임새 있는 2개월 단기교육**

단기간에 얻어갈 수 있는 최대 효율을 고려한 커리큘럼 구성

*아래 일정은 일부 변동될 수 있습니다.

10월					11월					12월				
월	화	수	목	금	월	화	수	목	금	월	화	수	목	금
	1	2	3	4					1 심화 A	2 프로젝트	3 프로젝트	4	5	6
7	8	9	10	11	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
					이론	활용 B	활용 B	활용 B	활용 B					
14	15	16	17	18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
			이론	활용 A	이론	심화 B	심화 B	심화 B	심화 B					
21	22	23	24	25	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
활용 A	활용 A	활용 A	이론	AI 특강	이론	개별상담	프로젝트	프로젝트	프로젝트					
28	29	30	31		25	26	27	28	29	30	31			
심화 A	심화 A	심화 A	개별상담		프로젝트	프로젝트	프로젝트	프로젝트	프로젝트					

교육의 특징 2 짜임새 있는 2개월 단기교육

단기간에 얻어갈 수 있는 최대 효율을 고려한 커리큘럼 구성

*아래 일정은 일부 변동될 수 있습니다.

Course A

활용 A

프로젝션 맵핑



- 강사: 장지연 작가
- 총 4회차
- 활용 소프트웨어: MadMapper, Autodesk Maya, BLENDER

심화 A

인터랙션 디자인



- 강사: 염인화 연구원
- 총 4회차
- 활용 소프트웨어: BLENDER, Unity



Course B

활용 B

피지컬 컴퓨팅



- 강사: 오주영 작가
- 총 4회차
- 활용 소프트웨어: Scratch, Arduino

심화 B

공간 변형 미디어

- 강사: 미정
- 총 4회차
- 내용: 동적 프로젝션과 키네틱 연계

교육의 특징 3 기술지원 멘토링

프로젝트 기간 동안 희망하는 특정 기술에 대해 각자의 니즈를 반영한 멘토링 지원

기술지원 멘토 역할

- 프로젝트 관련 기술적 문제 해결 지원
- 소프트웨어 활용 교육
- 장비 활용 교육
- 발생하는 각종 기술적 애로사항에 대한 멘토링

멘토링 프로세스



멘토링 주제 예시 (아래 내용 외에도 프로젝트 진행에 필요한 타 주제 신청 가능)

Resolume을 활용한
미디어 캔버스 송출

Arduino를 활용한
로봇팔 인터랙션

원하는 아트워크를 위한
AI 프롬프트 엔지니어링

마이크로소프트
키넥트 장비 활용 방법

마야 작업 중 발생한
리깅 오류 수정방법

PART 03

프로젝트 랩 세부내용

지원사항 1 퍼실리테이터 매칭

각 팀별 1:1 매칭으로 프로젝트 기획부터 완성까지 전체 제작 프로젝트 밀착 멘토링

퍼실리테이터 역할

- 프로젝트 기획참여
- 프로젝트 진행상황 점검 및 피드백
- 프로젝트 방향성 제시 및 팀원 간 커뮤니케이션 지원
- 전문가 네트워크 지원

멘토링 프로세스

팀별 심층면담을 통한 퍼실리테이터 매칭 → 팀별 스케줄을 고려한 멘토링 일정 편성 → 회당 3시간 내외, 총 10회차 진행

퍼실리테이터 명단

dotmill®

닷밀 이현선 본부장

GENTLE MONSTER

젠틀몬스터 이지혜 팀장

LG HelloVision

LG헬로비전 김현정 디렉터

SIGONGtech

시공테크 박태하 수석

SILO Lab

사일로랩 박근호 대표

AMBERIN

앰버린 배진희 대표



더콜라보레이션웍스 김상근 대표

Kimchi AND Chips

김치앤칩스 손미미 작가

TOTAL MUSEUM
OF CONTEMPORARY ART

토탈미술관 신보슬 큐레이터

Kohui

Kohui 고휘 작가

지원사항 2 실무진 멘토 투입

프로젝트 진행 중 발생하는 특정 기술 애로사항 해결을 위한 Team Doctor

실무진 멘토 역할

- 프로젝트 관련 기술적 문제 해결 지원
- 장비 및 소프트웨어 활용 교육
- 기술 워크숍 실시
- 발생하는 각종 기술적 애로사항에 대한 멘토링

멘토링 프로세스

참여 팀 수요조사를 통한 멘토링 신청서 취합 → 요청사항에 부합하는 멘토 섭외 → 팀별 스케줄을 고려한 일정 편성 → 회당 3시간 내외, 총 12회 신청 가능

실무진 멘토 기술지원분야 예시 (아래 내용 외에도 작품 제작 및 전시 세팅에 필요한 타 분야 신청 가능)

프로젝션 맵핑	생성형 AI	XR/메타버스	사운드/음악	프로그래밍
애니메이션	IoT/로봇/아두이노	영상	작화/드로잉	게임
모션 그래픽	아두이노	기획/연출	무대/음향	전시 세팅

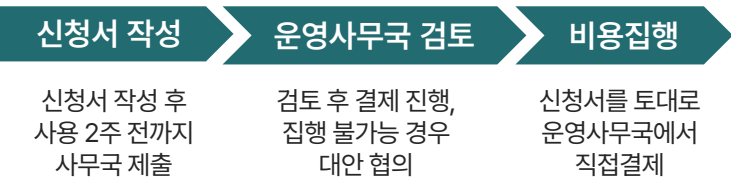
지원사항 3 창작지원금 지급

성공적인 프로젝트를 위한 시드(Seed)

지급 대상/비용

각 팀당 최대 7,000,000원

지급 방법



사용 목적

프로젝트 수행에 필요한 라이선스·기자재·장비 임차,
소모품 구매, 전문가 활용 등 팀별 비용 지원

지원금 사용 가이드 제시

지원금 사용 가능 항목 및 방법 · 물품/ 구매처 또는 업체 리스트 제공

사용가능
항목 제공

사용방법
제공

물품 구매처, 장비 임차처,
용역 업체 Pool 제공

지원금 사용 항목

연번	항목	내용
1	전문가활용비 (업체/개인)	• 프로젝트 일부 과업을 외부 전문가 활용 • 예술 분야별 전문 기술 보유자 섭외 및 제작 스태프 비용 (개인 지급 건은 총 지원금의 20%까지)
2	임차비	• 비 소모성 장비의 임차 비용 • 일시적인 시설/장소의 임대료
3	재료구입비	• 임차 불가능한 소모성 물품 구입 비용
4	홍보비	• 결과물 광고, 홍보 전시 관련 비용 (총 지원금의 30%까지)
5	외주용역비	• 팀 내 인력으로 불가능한 일부 과업을 외부 업체에 위탁
6	교육훈련비	• 온/오프라인 강의 구독 (총 지원금의 20%까지)



디지털아트 컬처랩
Digital Art Culture Lab

문의 070-4032-4296 | gmap@likecorp.co.kr