재단법인 화성시문화관광재단 공고 제2026-261호

# 2026년 하반기 화성시미디어센터 「AI 영화, AI 광고&애니메이션」 프로젝트 참여자 모집

화성시미디어센터에서는 AI 기술 확산에 따른 영상·미디어 제작 환경 변화 대응 및 뉴미디어 활용 역량 강화를 위해 다음과 같이 AI 영화, AI 광고&애니메이션 프로젝트 참여자 및 참여 팀을 모집하오니 많은 관심 바랍니다.

2026. 6. 17.

재단법인 화성시문화관광재단 대표이사

## □ 모집개요

○ 모집분야 : AI 영화, AI 광고&애니메이션

○ 모집대상 : AI 기술을 활용한 영상 콘텐츠 제작에 관심 있는 경기도민

○ 모집규모 : 장르별 20명 내외(팀 또는 개인 참가)

| 구분 | 모집인원 | 비고 |
|---|---|---|
| 팀 참가 | 5팀 내외 | 팀당 2~4인 |
| 개인 참가 | 5명 내외 | 프로그램 초반 팀 빌딩 지원 |

※ 개인 참가자는 프로그램 초반 네트워킹을 통해 관심 분야가 유사한 참가자와 팀 구성

○ 활동기간 : 2026. 7. ~ 2026. 10.

○ 활동내용

- AI 영상 제작 도구 이해 및 활용 교육 수강
- AI 영상 콘텐츠 기획·제작 실습
- 팀 빌딩 및 프로젝트 수행

## □ 모집일정

| 구 분 | 일 정 |
|---|---|
| 공고기간 | 2026. 6. 17.(월) ~ 2026. 7. 8.(수) |
| 접수기간 | 2026. 6. 22.(월) ~ 2026. 7. 8.(수) |
| 서류심사 | 2026. 7. 9.(목) |
| 최종합격자 발표 | 2026. 7. 10.(금) |

※ 상기 일정은 추진과정에서 변경 될 수 있음

## □ 지원방법

○ 접수기간 : 2026. 6. 22.(월) ~ 2026. 7. 8.(수)

○ 접수방법 : 폼 작성 후 제출

○ 신 청 폼 : https://forms.gle/VMh1SF2p5fpotBTF6

- 포트폴리오자료가 고용량일 경우 클라우드 또는 웹하드 주소 기재, 영상 또는 블로그 및 홈페이지는 해당 주소(*URL) 기재
- 포트폴리오는 선택 제출 가능하며, 미제출 시에도 지원 가능

## □ 심사기준

| 구 분 | | 심사항목 | 배점 |
|---|---|---|---|
| 1차 | 지원자격 | - 모집대상 자격요건 | 가/부 |
| 2차 | 기획완성도 | - 프로젝트 지원동기<br>- 작품 주제에 대한 시나리오 참신성 등 | 40 |
| | 제작역량 | - 프로젝트 실현 가능성<br>- 과제 수행을 위한 활동의지 등 | 40 |
| | 제작경험 | - 제작경험(포트폴리오) | 20 |
| 합 계 | | | 100 |

## □ 유의사항

○ 지원을 위한 모든 서류는 본인이 직접 작성하여야 하며, 제출서류 상의 기재착오 또는 누락이나 미비 및 불충분, 연락 불능 등으로 인한 불합격이나 손해에 대한 모든 책임은 지원자 본인에게 있음

○ 적격자가 없을 경우 최종합격자를 선발하지 않을 수 있음

○ 최종합격자로 결정되더라도 제출된 서류에 기재된 내용이 사실과 다를 경우 및 부정 합격이 확인될 경우 합격이 취소될 수 있음

○ 참여조건 : 2026 하반기 AI 뉴미디어 프로젝트 결과물의 편집권은 화성시문화관광재단 및 화성시미디어센터에 귀속되며, 제반 제작 결과물 등은 경기도, 경기콘텐츠진흥원, 화성시, 화성시문화관광재단, 화성시미디어센터 홍보용 등으로 사용됨

## □ 문 의 처

○ 화성시미디어센터 ☎ 031-8003-6469

## □ 장르별 교육계획

○ **교 육 명 : AI 영화**

| 교육대상 | | 화성특례시민 | 교육일정 | 7.27.(월) ~ 10.19.(월) |
|---|---|---|---|---|
| 강사명 | | 김성철 | 교육장소 | 센터 1층 디지털교육실 |
| 강의소개 | | AI 도구를 활용해 시나리오, 연출, 편집 등 영화 제작의 전 과정을 함께 습득하고, 팀별 협업을 통해 각자의 역량(스토리, 연출, AI비주얼, 편집, 사운드)과 창의성을 하나로 융합한 독창적인 AI 단편영화를 완성하여 영상제 출품을 목표로 합니다. | | |
| 생성형 AI 툴 | | ChatGPT, Gemini, Midjourney, 나노바나나, Veo, KlingAI, Grok, Magnific, Supertone, Suno, Capcut Pro 등 | | |
| 주차 | 일시 | 세부내용 | | |
| 1 | 7. 27.(월)<br>18:00~21:00 | AI영화 창작자로서의 마인드셋<br>AI영화제작 전체 워크플로우 및 저작권 이해<br>네트워킹을 통한 팀별 역할 분담<br>우수 AI단편영화 탐색 | | |
| 2 | 8. 3.(월)<br>18:00~21:00 | 좋은 영화 스토리 구조 및 특징<br>팀별 스토리 아이데이션 및 주제와 시놉시스 발표<br>완성도 높은 AI영화 위한 시네마틱 연출 가이드<br>프롬프트를 위한 영화문법 및 영화연출법 | | |
| 3 | 8. 10.(월)<br>18:00~21:00 | 팀별 시나리오 발표 및 피드백<br>Midjourney 프롬프트 작성법 및 기본 기능<br>팀원간 캐릭터와 컨셉아트 생성 및 회의<br>일관성있는 이미지생성을 위한 나노바나나 활용법 | | |
| | 8.17.(월) | 광복절 대체 휴일 | | |
| 4 | 8. 24.(월)<br>18:00~21:00 | 팀별 시나리오 완성 및 (글)콘티 작업<br>팀원간 주요장면 비주얼 이미지생성 및 회의<br>Midjourney 고급 기능 익히기 | | |
| 5 | 8. 31.(월)<br>18:00~21:00 | Midjourney, 나노바나나 활용해 이미지생성1<br>동영상생성 프롬프트 작성법 및 카메라 워크<br>생성한 이미지로 동영상생성1 | | |
| 6 | 9. 7.(월)<br>18:00~21:00 | Midjourney, 나노바나나 활용해 이미지생성2<br>생성한 이미지로 동영상생성2<br>스토리 흐름에 맞게 순서편집 | | |
| 7 | 9. 14.(월)<br>18:00~21:00 | Midjourney, 나노바나나 활용해 이미지생성3<br>생성한 이미지로 동영상생성3<br>연출의도와 감정라인에 맞게 본편집1 | | |
| 8 | 9. 21.(월)<br>18:00~21:00 | PC 편집프로그램 고급기능 활용법<br>연출의도와 감정라인에 맞게 본편집2<br>영화 서사 흐름에 맞게 배경음악생성 | | |
| 9 | 9. 28.(월)<br>18:00~21:00 | 부족한 스토리와 감정라인을 위한 이미지/동영상 추가 생성<br>음악, SFX 등 사운드 작업<br>본편집본 피드백 | | |
| | 10. 5.(월) | 개천절 대체 휴일 | | |
| 10 | 10. 12.(월)<br>18:00~21:00 | 영화 자막 및 색보정 작업<br>본편집본 피드백<br>팀원간 스토리, 연출, AI비주얼, 편집, 사운드 최종 점검 | | |
| 11 | 10. 19.(월)<br>18:00~21:00 | AI영화 완성 및 발표<br>작품 피드백 및 수강생 소감 | | |

○ 교 육 명 : AI 광고&애니메이션

| 교육대상 | 화성특례시민 | 교육일정 | 7.18(토) ~ 10.24(토) |
|---|---|---|---|
| 강사명 | 김기훈 | 교육장소 | 센터 1층 디지털교육실 등 |
| 강의소개 | ■ 본 과정은 화성시민을 대상으로 한 대형 시민 제작자 양성 프로젝트로, **생성형 AI와 AI 에이전트를 활용**하여 AI 광고또는 AI 애니메이션결과물을 완성하는 프로젝트 기반 제작 과정이다.<br>■ 총 2개 카테고리 ① **AI 광고** ② **AI 애니메이션중 하나를 선택**해 기획부터 제작, 편집, 발표까지 전 과정을 수행한다.<br>■ 1~3주차에는 생성형 AI 기초/응용, 이미지·영상·사운드 제작 툴 활용, AI 에이전트 기반 제작 워크플로우를 익히고, 프리 프로젝트 실습과 메인 프로젝트 기획안을 수립한다.<br>■ 4주차에는 **메인 프로젝트 기획 발표**를 시작으로, 11주차까지는 매회 1시간 내외의 핵심 교육 및 실습과 2시간 내외의 팀별 제작 멘토링으로 운영하여 실제 결과물 완성을 목표로 한다.<br>■ 본 과정은 단순히 AI 툴 사용법을 배우는 교육이 아니라, **2026년형 제작 환경에 맞춰 AI를 직접 활용하는 방식**과 **AI 에이전트가 제작 과정에 참여**하는 방식을 함께 경험하는 시민 제작 실험형 프로젝트이다.<br>■ 제작 방식은 전 과정 **AI 기반 제작뿐 아니라, 미러리스 카메라로 촬영한 실제 영상 풋티지를 AI로 변환**하여 광고·애니메이션으로 확장하는 방식도 포함한다.<br>■ 운영방식 : [참고] 프로젝트 운영방식 (페이지 5) | | |
| 생성형 AI 툴 | - 수강생 개인 구독 권장 AI(선택) : ChatGPT, Gemini, Claude<br>(※ 1~3주차 교육을 통해 ChatGPT, Gemini, Claude의 활용 방식을 경험한 뒤, 본 프로젝트 수행에 적합한 AI를 선택하여 구독·활용하는 것을 권장.)<br>- 지원/사용 AI : Midjourney / Kling / Google Flow / Higgsfield / Suno AI | | |

| 주차 | 일시 | 세부내용 |
|---|---|---|
| 1 | 7. 18.(토)<br>15:00~18:00 | **[오리엔테이션] AI 뉴미디어 프로젝트 이해 및 제작 방향 설정**<br><br>□ **주차 교육목표** : AI 뉴미디어 프로젝트의 운영 방식과 제작 카테고리를 이해하고, 개인·팀별 제작 방향을 설정한다.<br>- AI 뉴미디어 프로젝트 소개<br>- AI 광고 / AI 애니메이션 2개 카테고리 이해<br>- 기존 AI 제작 방식과 AI 에이전트 기반 제작 방식 비교<br>- 2026년형 AI 제작 워크플로우 이해<br>- 제작 가능 방식 안내<br>· 온리 AI 기반 제작<br>· 실제 촬영 풋티지 기반 AI 변환 제작<br>- 개인·팀별 관심 주제 및 제작 방향 공유<br>▶ 실습 비중 : 50%<br>▶ 결과물 : 개인·팀별 제작 희망 카테고리 및 아이디어 초안 |
| 2 | 8. 1.(토)<br>15:00~18:00 | **[기초/응용 제작 1/2] 생성형 AI 툴 활용 및 프리 프로젝트 실습**<br><br>□ **주차 교육목표** : 이미지·영상·사운드 생성형 AI 툴의 기본 활용법을 익히고, 짧은 프리 프로젝트를 통해 제작 감각을 확보한다.<br>- ChatGPT/Gemini 활용 기획 아이디어 도출<br>- Midjourney/Higgsfield 활용 이미지 콘셉트 제작<br>- Kling/Google Flow 활용 짧은 영상 생성<br>- Suno AI 활용 BGM·OST·징글 제작<br>- CapCut 기반 빠른 편집 흐름 이해<br>- AI 광고와 AI 애니메이션 제작 사례 분석<br>- 15초 내외 프리 프로젝트 제작 실습<br>▶ 실습 비중 : 70%<br>▶ 결과물 : 15초 내외 프리 프로젝트 초안 |
| 3 | 8. 8.(토)<br>15:00~18:00 | **[기초/응용 제작 2/2] 프리 프로젝트 고도화 및 AI 에이전트형 제작 실습**<br><br>□ **주차 교육목표** : 프리 프로젝트 제작 과정에 AI 에이전트형 제작 흐름을 실제로 적용해보고, 기획·프롬프트·이미지·영상 생성·변환·검수 과정을 연결하여 메인 프로젝트 제작 방식의 가능성을 테스트한다.<br>- 2주차 프리 프로젝트 결과물 피드백 및 개선 방향 도출<br>- ChatGPT·Gemini·Claude를 활용한 기획 보완 및 제작 방향 정리<br>- Claude 또는 Codex를 활용한 장면별 프롬프트 구조화 및 제작 명령 설계<br>- AI 에이전트형 기능을 활용한 영상 제작 실습<br>- Flow·Omni·Higgsfield·Kling 등 영상 생성 AI를 활용한 장면 생성 및 변환 실습<br>- 기존 생성형 AI 제작 방식과 AI 에이전트형 제작 흐름 병행 실습<br>- 프리 프로젝트 결과물을 바탕으로 메인 프로젝트 제작 방식 결정<br>- 메인 프로젝트 기획안 초안 작성<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 프리 프로젝트 1차 완성본 + 메인 프로젝트 기획안 초안 + 프로젝트별 AI 제작 흐름 테스트 결과 |
| 4 | 8. 22.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 1/8] 프로젝트 기획 발표 및 제작 방향 확정**<br><br>□ **주차 교육목표** : 개인·팀별 메인 프로젝트 기획안을 발표하고, 제작 가능성과 완성도를 기준으로 최종 제작 방향을 확정한다.<br>- 개인·팀별 메인 프로젝트 기획 발표<br>- AI 광고 / AI 애니메이션 카테고리별 피드백<br>- 기획 의도, 타깃, 메시지, 스토리 구조 점검<br>- 제작 방식 확정<br>· 온리 AI 제작<br>· 촬영 풋티지 + AI 변환 제작<br>- 제작 일정표 및 역할 분담 확정<br>- 주강사·보조강사 피드백 기반 제작 범위 조정<br>▶ 실습 비중 : 70% |

| | | |
|---|---|---|
| | | ▶ 결과물 : 최종 기획안 + 제작 일정표 + 역할 분담표 |
| 5 | 8. 29.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 2/8] 콘셉트 비주얼 및 캐릭터·브랜드 톤앤매너 구축**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 프로젝트의 시각적 방향성을 확정하고, 광고 또는 애니메이션에 필요한 비주얼 기준을 제작한다.<br>- AI 광고 : 브랜드 콘셉트, 제품 이미지, 키비주얼 제작<br>- AI 애니메이션 : 캐릭터, 세계관, 배경 톤앤매너 제작<br>- Midjourney/Higgsfield 기반 이미지 레퍼런스 생성<br>- 일관된 캐릭터·제품·공간 표현 방식 설정<br>- 촬영 풋티지 활용 팀의 경우 촬영 콘셉트 및 변환 스타일 확정<br>- 팀별 제작 멘토링 및 이미지 소스 확보<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 키비주얼 세트 + 캐릭터/브랜드 톤앤매너 보드 |
| 6 | 9. 5.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 3/8] 스토리보드 및 촬영·생성 소스 확보**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 최종 결과물 제작을 위한 장면 구성과 스토리보드를 확정하고, 필요한 영상·이미지·촬영 소스를 확보한다.<br>- AI 광고 : 광고 메시지 흐름 및 컷 구성 확정<br>- AI 애니메이션 : 장면별 스토리보드 및 캐릭터 동선 확정<br>- 장면별 프롬프트 설계<br>- 영상 생성용 이미지 및 레퍼런스 정리<br>- 미러리스 촬영 팀의 경우 촬영 리스트·앵글·구도 설계<br>- 촬영 풋티지 AI 변환 테스트<br>- 팀별 제작 멘토링<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 최종 스토리보드 + 장면별 제작 소스 리스트 |
| 7 | 9. 12.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 4/8] AI 영상 생성 및 풋티지 변환 제작**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 장면별 영상 생성을 진행하고, 실제 촬영 풋티지를 AI 영상 또는 애니메이션 스타일로 변환하는 제작 실습을 수행한다.<br>- Kling/Google Flow/Higgsfield 활용 영상 생성<br>- 장면별 5~8초 분량 영상 생성<br>- 카메라 무빙, 모션, 감정 연기 제어<br>- 촬영 풋티지 기반 AI 변환 실습<br>- 실제 영상 → 광고 비주얼 / 애니메이션 스타일 변환<br>- 생성 영상 품질 점검 및 재생성 전략 수립<br>- 팀별 제작 멘토링<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 주요 장면 영상 소스 1차 확보 |
| 8 | 9. 19.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 5/8] 사운드·보이스·내레이션 설계**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 프로젝트의 감정과 메시지를 강화하기 위한 사운드, 보이스, 내레이션, 효과음을 설계하고 영상에 적용한다.<br>- Suno AI 기반 광고 음악·OST·징글 제작<br>- AI 보이스 및 내레이션 설계<br>- 광고 카피와 보이스 톤 조정<br>- 애니메이션 캐릭터 대사 톤 설정<br>- 장면별 효과음 레이어링<br>- 영상 리듬과 사운드 싱크 조정<br>- 팀별 제작 멘토링<br>▶ 실습 비중 : 70%<br>▶ 결과물 : 사운드 1차 완성본 + 보이스/내레이션 초안 |
| 9 | 10. 10.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 6/8] 러프컷 편집 및 AI 후반 제작**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 확보한 영상·이미지·사운드 소스를 기반으로 러프컷을 완성하고, AI 후반 제작을 통해 영상의 완성도를 높인다.<br>- CapCut 기반 러프컷 편집<br>- 장면 연결 및 컷 편집<br>- AI 트랜지션 및 장면 보정<br>- 컬러 톤앤매너 통일<br>- 자막·타이포그래피 적용<br>- 광고/애니메이션별 후반 제작 점검<br>- 팀별 러프컷 피드백<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 1차 러프컷 완성본 |
| 10 | 10. 17.(토)<br>15:00~18:00 | **[메인 프로젝트 7/8] 최종 편집 및 발표자료 제작**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 최종 결과물의 완성도를 높이고, 제작 과정과 AI 에이전트 활용 방식을 발표자료로 정리한다.<br>- 최종 컷 정교화<br>- 사운드 믹싱 및 싱크 조정<br>- 자막·타이틀·크레딧 정리<br>- AI 생성 장면 오류 수정<br>- 촬영 풋티지 변환 결과 비교 정리<br>- NotebookLM 기반 제작 과정 아카이빙<br>- 발표자료 구성<br>· 기획 의도<br>· 제작 과정<br>· 사용 AI 툴 |

| | | |
|---|---|---|
| | | · AI 에이전트 활용 방식<br>· 최종 결과물<br>▶ 실습 비중 : 80%<br>▶ 결과물 : 최종 편집본 후보 + 발표자료 초안 |
| 11 | 10. 24.(토)<br>15:00~18:00 | **[최종 발표] AI 뉴미디어 프로젝트 상영회 및 결과 공유**<br><br>□ **주차 교육목표** ; 완성된 AI 광고·AI 애니메이션 결과물을 발표하고, 제작 과정과 AI 에이전트 활용 경험을 공유한다.<br>- 최종 결과물 상영<br>- 개인·팀별 제작 과정 발표<br>- AI 광고 / AI 애니메이션 결과물 피드백<br>- AI 에이전트 활용 사례 공유<br>- 촬영 풋티지 기반 AI 변환 결과 공유<br>- 시민 제작자로서의 확장 가능성 논의<br>- 결과물 아카이빙 및 후속 프로젝트 방향 안내<br>▶ 실습 비중 : 발표 및 피드백 중심<br>▶ 결과물 : 최종 결과물 + 제작 발표자료 + AI 제작 워크플로우 정리본 |

※ 상기 일정은 추진과정에서 변경 될 수 있음