

2025 아트코리아랩 예술기술 융합 <수퍼 테스트베드> 지원 공모 안내

2025 아트코리아랩 예술기술 융합 <수퍼 테스트베드> 지원사업은 아트코리아랩의 인프라(공간·장비)를 연계하여, 예술인 맞춤형 기술역량 교육부터 예술실험 및 아이디어 구현 지원, 고도화 멘토링, 과정 공유까지 연결되는 원스톱 지원사업입니다. 상상의 경계가 없는 예술가의 테스트베드, 과감한 실험과 도전의 기회! 2025 아트코리아랩 예술기술 융합 <수퍼 테스트베드>에 많은 지원 바랍니다.

I 사업개요

□ 사업개요

- (사업명) 2025 아트코리아랩 예술기술 융합 테스트베드 지원
- (사업목적) 예술 창·제작, 소비향유를 위한 새로운 도구로서 기술에 대한 현장 수요 지속 증대로 예술×기술 관련 다양한 실험 기회 제공 필요
- (사업기간) 2025. 4월 ~ 12월(약 9개월)



□ 사업 추진일정

*일정은 추후 변경될 수 있음

구분	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	
정규지원	공모/선정		공모/선정									
기본과정	사업추진				기술교육+멘토링						랩들이	정산
	예비예술인 과정					기술교육+멘토링					랩들이	
집중과정	공동 프로젝트				프로젝트 공동제작			전시				
	네트워킹 데이				1차		2차		3차		4차	
랩들이 기획 운영								랩들이 기획/운영				

II 공모요강

- (공모명) 2025 아트코리아랩 예술기술 융합 <수퍼 테스트베드> 지원
- (공모내용) 기본과정(4개 과정, 각 10명(팀)), 집중과정(예비예술인 과정, 10명) 선정

교육 과정		교육 내용
기본과정	사운드 디자인 LAB	사운드 프로그래밍부터 오디오버주얼까지 다양한 매체를 통한 청각 경험과 실험
	인터랙티브 맵핑 LAB	아티스틱 리서치를 바탕으로 맵핑 기술을 활용하는 공간 디자인
	다이내믹 XR LAB	언제 어디서나 활용할 수 있는 세상, 몰입형 혼합현실 콘텐츠와의 만남
	액티브 키네틱 LAB	주변 환경과의 유기적 관계로 만들어가는 기계의 움직임
집중과정	예비예술인 과정	여러 기술창작 도구를 다뤄보며 융복합 예술의 무한한 가능성 탐구

* 집중과정-공동프로젝트 제작 과정은 별도 공모 예정

- (공모유형① 기본과정)

지원개요	내용	비고										
공모/선정	<ul style="list-style-type: none"> - (지원대상) 예술 창제작에 융합 가능한 기술의 배움을 희망하는 예술인/단체 - (지원규모) 과정별 10명(팀) 내외, 최대 40명(팀) * 팀은 최대 2인까지 - (선정방법) 공모를 통한 선정 - (선정기준) 기술 교육 및 시연을 통하여 예술적 아이디어를 구현, 확장을 원하는 자, 아이디어에 접목 가능한 기술에 대한 배움의 의지가 있는 자 	2025. 4월~5월										
기술역량교육	<p>아트코리아랩 공간(장비) 연계 예술인 맞춤형 기술 교육 및 실험 기회를 제공하여, 새로운 도구로서 기술을 활용하여 창제작 영역을 확장할 수 있도록 기술에 대한 기본 단계(용어, 소프트웨어 실습 등) 교육 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - (교육구성) 기본 4개 과정, 48시간 내외 기술교육(12차시×4시간/주1회) - (과정구성) ①사운드 디자인, ②다이내믹XR, ③인터랙티브 맵핑, ④액티브 키네틱 - (교육내용) <ul style="list-style-type: none"> 가. (교육구성) 기술멘토(과정별 1인)를 중심으로 교육 및 멘토링 구성 나. (교육내용) 활용기술 개론, 소프트웨어 사용법, 실습 및 구현 등 * (공동교육) 인공지능(AI) 교육 필수 포함(저작권, 인공지능 플랫폼 사용 방법 및 활용, 프롬프트 엔지니어링) * 교육비, 교보재 등 교육 관련 전액 지원이나, 개인노트북은 개별 지참 필수 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">기본과정(요일)</th> <th>교육내용(안)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사운드 디자인(화)</td> <td>MAX, MSP 활용, 사운드스케이프 및 전자음악 Protools 실습</td> </tr> <tr> <td>다이내믹 XR(수)</td> <td>Spatial, Blender, unity를 활용한 아바타 및 가상세계 구현</td> </tr> <tr> <td>인터랙티브 맵핑(목)</td> <td>Unity를 활용한 공간디자인 및 투사, 스크립팅 및 센서 활용법</td> </tr> <tr> <td>액티브 키네틱(금)</td> <td>CAM, CAD, Fusion, 3d프린팅 실습 및 모터, 전기전자 이해</td> </tr> </tbody> </table> <p>다. (인프라 활용) 아트코리아랩 강의실A, 다목적 스튜디오, 이머시브 사운드 스튜디오, 미디어랩, 키네틱 스튜디오 등에서 다양한 교육과 실습 진행</p>	기본과정(요일)	교육내용(안)	사운드 디자인(화)	MAX, MSP 활용, 사운드스케이프 및 전자음악 Protools 실습	다이내믹 XR(수)	Spatial, Blender, unity를 활용한 아바타 및 가상세계 구현	인터랙티브 맵핑(목)	Unity를 활용한 공간디자인 및 투사, 스크립팅 및 센서 활용법	액티브 키네틱(금)	CAM, CAD, Fusion, 3d프린팅 실습 및 모터, 전기전자 이해	2025. 6월~8월 (3개월, 주1회)
기본과정(요일)	교육내용(안)											
사운드 디자인(화)	MAX, MSP 활용, 사운드스케이프 및 전자음악 Protools 실습											
다이내믹 XR(수)	Spatial, Blender, unity를 활용한 아바타 및 가상세계 구현											
인터랙티브 맵핑(목)	Unity를 활용한 공간디자인 및 투사, 스크립팅 및 센서 활용법											
액티브 키네틱(금)	CAM, CAD, Fusion, 3d프린팅 실습 및 모터, 전기전자 이해											

지원개요	내용	비고
예술실험 지원	<p>예술실험 아이디어 구현 지원, 다양한 시행착오가 가능하도록 작품 형태는 무관, '실험'과 '과정'을 중심으로 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - (실험지원금 지원) 개인 7.5백만원/ 팀 10백만원 - (1:1 멘토링 제공) 기획안 고도화, 기술 구현 중심 1:1 컨설팅 제공, 기술구현을 위한 멘토링(참여자별 최소 2명 내외 매칭)을 통한 맞춤형 솔루션 제공 - (테크니컬라이더(Technical Rider) 작성 교육) 공연, 전시의 설치·시연을 위해 필요한 기술적 요구사항(테크니컬 라이더) 작성 필수 교육을 통해 예술기술 실전 능력 및 유통 역량 강화 *교육 이후, 테크니컬라이더 작성 개별 피드백 멘토링 운영 	2025. 7월~10월 (4개월)
과정공유	<p>과정공유회 '랩들이(LAB COMING DAY)' 및 기타 대외 공유 적극 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> - (추진방향) 과정공유회(랩들이)를 통해 과정, 실험, 결과물을 자유로운 형태로 공유할 수 있는 장 마련 - (행사기간) '25. 11월 4주차 / 5일 (예정) - (행사장소) 아트코리아랩 공간 - (행사구성) 참여자들의 과정과 실험을 다양한 형태로 공유. 전시, 쇼케이스, 렉처 등 다양한 형태로 구성, 기타 토크 세미나 등 기획 프로그램 포함 	2025. 11월 4주 (5일)
네트워킹	<p>참여자간 라포 형성 및 경험공유를 위한 '네트워킹 데이' 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> - (운영목적) 창제작 과정 및 기술 활용 사례, 실험 및 실패 경험 등을 나누고, 융합분야 창·제작 예술인 간 소통 확대 및 네트워크 확장 - (참여대상) 참여자 전원(정규지원+후속지원) - (진행횟수) 오리엔테이션 포함하여 6월 ~ 12월 중 네트워킹 4회 이상 	2025. 6월~12월 (4회)

○ (공모유형② 집중과정 : 예비예술인 과정)

지원개요	내용	비고				
공모/선정	<ul style="list-style-type: none"> - (지원대상) 예술 창·제작에 융합가능한 기술의 배움을 희망하는 예비예술인* * 만 29세 이하('96.1.1. 이후 출생) 융복합 분야 예술인으로 성장을 원하는 예술인 및 학부생 등 - (지원규모) 10명 내외 - (선정방법) 공모를 통한 선정 - (선정기준) 기술 교육 및 시연을 통하여 예술적 아이디어를 구현, 확장을 원하는 자, 아이디어에 접목 가능한 기술에 대한 배움의 의지가 있는 자 	2025. 4월~5월				
기술역량교육, 멘토링	<ul style="list-style-type: none"> - (교육구성) 예비예술인 대상 컴퓨팅의 확장성 역량을 높이기 위한 기본 기술 소프트웨어 교육, 팀미션 중심 실습 및 프로토타입 제작 - (교육내용) <ul style="list-style-type: none"> 가. (교육구성) 기술멘토(과정별 1인)를 중심으로 교육 및 멘토링 구성 나. (교육내용) 기본이 되는 기술 소프트웨어 사용법, 실습 및 구현 등 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">기본과정</th> <th style="width: 50%;">교육내용(안)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>예비예술인 과정</td> <td>기초 소프트웨어 교육 및 게임 메카닉 디자인 학습, 실습</td> </tr> </tbody> </table> 다. (팀별 공동작품 제작) 팀별 공동작품 제작 및 실습 중심의 교육으로 구성하여, 동료학습 및 효과적 기술 습득 독려 	기본과정	교육내용(안)	예비예술인 과정	기초 소프트웨어 교육 및 게임 메카닉 디자인 학습, 실습	2025. 7월 1주차~ 8월 2주차(예정) (6주) *실험지원금 지급 없음
기본과정	교육내용(안)					
예비예술인 과정	기초 소프트웨어 교육 및 게임 메카닉 디자인 학습, 실습					
과정공유	<ul style="list-style-type: none"> - (추진방향) 과정공유회(랩들이) 내 공유 예정 - (행사기간) '25 11월 4주차 / 5일(예정) 	2025. 11월 4주 (5일)				

Ⅲ

공모접수

□ 접수기간 및 방법

○ (접수기간) 공고일 ~ 5. 13.(화) 14:00까지

* 지정된 공모신청 방식 외 우편, 방문접수는 불가하며 제출서류는 반환하지 않음

* 접수 마감시간(5.13.(화) 14:00)까지 제출 완료된 신청서만 유효하며, 마감 이후에는 수정 및 신청 불가

○ (접수방법)

- 유형① 기본과정 : 국고보조금 통합관리시스템 **이나라도움**을 통한 신청

- 유형② 집중과정(예비예술인 과정) : 온라인 구글폼(<https://bit.ly/4TNMfw>)을 통한 신청

○ (제출서류) 하단의 제출서류 전자파일 제출

- 파일명 : 25아트코리아랩_수테베_(파일명)_홍길동

- 제출서류 : 전자파일(PDF) 형태로 제출

과정명	구분	제출 서류	제출 방법
기본과정	필수	① e나라도움 지원신청서 및 지출예산서	e나라도움
		② 공모신청서(지정서식/한글파일) 1부 * 서식 내 붙임자료 포함	e나라도움 시스템 첨부 제출
		③-1. 개인의 경우 : 신분증 사본 1부	
		③-2. 단체(팀)의 경우 : 사업자등록증 또는 고유번호증 1부	
	선택	④ 포트폴리오(이력서 또는 최근 3년간 관련사업 자료) *10매 이내	
		⑤ 기타 심사에 필요하다고 판단되는 자료	
집중과정 (예비 예술인 과정)	필수	① 공모신청서(지정서식/한글파일) 1부 * 서식 내 붙임자료 포함	온라인 구글폼 서류 제출 (파일 하나로 압축 후 제출)
		② 신분증 사본 1부	
	선택	③ 포트폴리오(이력서 또는 최근 3년간 관련사업 자료) *10매 이내	
		④ 기타 심사에 필요하다고 판단되는 자료	

* 지원서 작성 후 날인 혹은 사인 후 제출 필수, 지원서 작성 미비로 인한 불이익은 지원자의 책임임

○ (신청시 유의사항)

- 이나라도움 이용시 회원가입 필수, 공인인증서 필요

- 시스템 관련 문의 사항(시스템 사용, 장애 신고 등)은 이나라도움 사용자 지원센터 (1670-9595) 문의

- 마감 당일 시스템 과부하 등으로 접수가 안 될 수 있으니 사전 제출 권장

* e나라도움 시스템 오류 발생 시 추가 접수가 불가하므로, 마감 시간에 임박하여 접수 지양

- 제출된 서류와 자료는 일체 반환하지 않으며, 접수 기간 이후에는 지원신청서 및 자료를 수정하거나 추가할 수 없음

- 선정자의 의무사항(프로그램 참여 및 정산실적보고서 제출 등) 불이행시 지원금은 반납 조치되며 추후 지원에서 불이익을 받을 수 있음
- 지원 신청자는 신청서 제출 전에 기획재정부 '국고보조금 운영관리 지침(기재부 공고 제2016-132호) 을 충분히 숙지하며, 신청서 제출 시 해당 규정에 동의한 것으로 간주함

○ (선정자 의무사항/유의사항)

<p>선정자 의무사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 선정자는 모든 과정에 필수로 참여해야 함 (일부 참여(조퇴) 및 대리참석 불가) - 교육과정 및 멘토링 4회 이상 결석 시 수수료 불가하며, 이후 실험지원금 지급 및 지원 단계에 참여가 어려울 수 있음 - 프로젝트 기획 및 실험의 내용을 기반으로 과정공유회(11월) 필수 참여, 과정공유회는 실험 과정에 집중하며, 완성작의 형태가 아니어도 가능함. 형태나 시연 형식은 추후 선정자와 협의함 - 교육과정, 프로젝트 기획, 예술실험 지원 등의 내용이 드러나도록 결과보고서를 작성하며, 성과공유회 내용 및 결과보고서는 추후 통합 결과자료집 형태로 발간 및 온라인 공개될 수 있음 - 선정자는 지원금 지급 및 정산 과정 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
<p>선정자 유의사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 단체(팀)가 '간이 또는 과세사업자'인 경우 지원금은 공급가액만 편성 가능 <small>부가세액 단체부담</small> - 선정자는 사업 종료 후 지정 양식의 보고서를 제출해야 함 - 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
<p>지원 제외대상</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 동일 사업으로 2회 이상 지원받은 경우, 본 사업에 지원할 수 없음(3회 이상 지원 불가) - 「국가보조금 통합관리지침」*이 명시하는 선정자격에 위배되는 경우 <p>※ 제13조 제4항</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 보조금법 제31조의2에 따라 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제하거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우 2. 제14조의2에 제1항에 따라 중복수급에 해당되는 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제 중이거나 국세 및 지방세를 체납 중인 경우 - 사업 공고일 기준 정부사업 참여 제한 등 제재조치를 받고 있는 경우 - 「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) - 본 사업과 동일한 내용으로 정부 및 지자체 등의 지원금을 받은 경우 해당 사업에 신청할 수 없으며, 타 기관의 사업과 중복 수혜가 확인되면 지원금은 전액 환수될 수 있음 - 신청 내용이 허위로 밝혀질 경우 심의에서 제외(선정 후에도 취소될 수 있음) 및 일정 기간 센터에서 진행하는 사업의 지원을 받을 수 없음

IV

심사계획

□ 심사절차 및 방법

심사절차	주요내용
서류심사 (5월 3주)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 심사내용 : 지원신청서 및 포트폴리오 심사 ○ 심사방법 : 서면심사 ○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉 * 발표심의 대상자는 최종 선정인원의 1.5배수 내외 선정
면접심사 (5월 4주)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 심사방법 : 면접심사(인터뷰) ○ 심사위원 : 외부 전문가 5인 위촉 * 최종 선정자 50인(팀) 선정, 각 과정별 예비 2명 선정
선정결과 발표 (5월 4주)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최종 선정결과 발표 ○ 센터 홈페이지 공지 및 개별 안내

* 상기 일정은 변경될 수 있음

□ 심사기준

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, 배점이 높은 지표 순으로 고득점한 신청자를 우선 선발함 (지표2 > 지표1 > 지표3 순 적용)

□ 심사 및 결과발표 일정

구분	심사일정	결과발표일정
서류/면접심사	2025. 5. 3주	2025. 5. 4주

* 상기 일정은 상황에 따라 변경될 수 있음

□ 문의

- (공모 문의) (재)예술경영지원센터 예술기술융합팀 02-2098-2964 / stb@gokams.or.kr

* 전화문의는 평일(월~금) 10:00~17:00 중 가능 (점심시간 12:00-13:00)

- (e나라도움 문의) e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

과정명	주요내용	
사운드 디자인 LAB	주요내용	사운드 프로그래밍부터 오디오비주얼까지! 다양한 매체를 통한 청각 경험과 실험. - 다양한 미디어를 청각적 차원에서 연결하고 프로그래밍을 경험하여 이를 제작하고 실습
	교육효과	사운드에 대한 다각적인 접근으로 사운드 디자인의 기초부터 서라운드까지 구현 가능
	사용SW	Max for Live, Ableton Live 11 등
	커리큘럼	사운드 디자인 이론, 사운드 스케이프, 데이터 사운드 실습 제작, 3D 다채널 사운드 실습 제작 등
인터랙티브 맵핑 LAB	주요내용	아티스틱 리서치를 바탕으로 맵핑 기술을 활용하는 공간 디자인 - 인터랙티브 맵핑의 주요 속성인 움직임과 제스처의 실시간 인식과 반응을 이해하여 능동적 상호작용을 제공하는 콘텐츠 제작
	교육효과	Unity를 활용한 실시간 렌더링 기능 및 시각화 기술의 인터랙티브 맵핑 가능
	사용SW	Unity 등
	커리큘럼	인터랙티브 맵핑 개론, 2D/3D 콘텐츠 제작과 활용, 2D/3D 오브제 제작과 활용, 프로토타입 제작 실습 등
다이내믹 XR LAB	주요내용	언제 어디서나 활용할 수 있는 세상, 몰입형 혼합현실 콘텐츠와의 만남 - 사용자 주도적 상호작용이 가능한 메타버스 공간 구현 및 다양한 장르가 융합된 인터랙티브 메타 콘텐츠 연구개발
	교육효과	Unity를 활용한 메타버스 공간 내 몰입형 혼합현실 콘텐츠 구현 가능
	사용SW	Blender, Unity, UNITY SDK for Spatial.io
	커리큘럼	메타버스의 이해, 유니티를 활용한 메타버스 전개, 공간 설계 및 모델링 퍼블리싱 등
액티브 키네틱 LAB	주요내용	주변 환경과의 유기적 관계로 만들어가는 기계의 움직임 - 아두이노를 활용한 인터랙션 디자인과 3D 모델링 및 프린팅, 기구 설계를 연동한 하드웨어 기반 미디어아트 제작 실습
	교육효과	아두이노를 활용한 인터랙티브 콘텐츠 제작 가능
	사용SW	Arduino, Fusion 360, AutoCAD, 3d 프린팅 전용 SW 등
	커리큘럼	아두이노 기초, 기구 설계 기초, 3d 모델링, 인터랙션 디자인 등
예비예술인 과정	주요내용	여러 기술창작 도구를 다뤄보며 융복합 예술의 무한한 가능성 탐구 - Unity 및 다양한 오픈소스 플랫폼을 활용한 스토리텔링 기반 인터랙티브 미디어아트 창작워크샵 및 제작 실습
	교육효과	창의적 접근을 통한 인터랙티브 미디어의 상호작용성 탐구
	사용SW	Unity Engine, Twine, Bitsy, Downpour, Chat GPT 등
	커리큘럼	인터랙티브 미디어 탐구, 유니티 기초, 웹기반 오픈소스 창작 플랫폼 활용 프로토타입 제작 등

*교육 세부 내용은 멘토 선정에 따라 변경될 수 있음