(재)인천테크노파크 공고 제2025-113호

# 2025 인천 콘텐츠 제작지원 수요과제 리스트 공지

(재)인천테크노파크에서는 “2025 인천 콘텐츠 제작지원 수요과제 리스트”를 아래와 같이 공지하오니, 향후 공고되는 콘텐츠제작 지원사업에 많은 관심과 참여 바랍니다.

2025년 3월 19일

**(재)인천테크노파크원장**

## 1. 목 적

가. 인천의 문화콘텐츠 발전을 위해 다양한 분야의 콘텐츠를 수요처와 협력하여 실증하는 지원사업 추진

나. 수요처의 수요 콘텐츠를 제작에서 실증까지 필요한 자원 및 비용 지원(지원대상 : 공급처(콘텐츠기업))

## 2. 지원사업 개요

| 사업명 | 지원금액 | 지원분야 |
|---|---|---|
| 글로벌 실증 파트너십 지원<br>(지역특화 협력파트너 실증) | 과제당 최대 130백만원 내외 (10개 내외) | 첨단 영상 미디어 분야 |
| 인천 성공단계 콘텐츠 제작지원<br>(인천형 유망콘텐츠 발굴육성) | 과제당 90백만원 내외<br>(5개 내외) | 일반 콘텐츠 분야 |

※ 과제 규모 및 평가에 따른 차등지원, 수요과제 성격에 따라 과제별 지원방법이 다를 수 있음

## 3. 수요기관 및 공급기업의 주요역할

| 지원형태 | 공급처 | 수요처 |
|---|---|---|
| 주요역할 | - 수요기반 콘텐츠 제작 및 실증<br>- 실증콘텐츠 유지 관리 운영 | - 실증을 위한 공간/시설 등 **인프라** 제공<br>**※ 기 확보, 운영 중인 인프라 대상(필수)**<br>- 실증에 필요한 제반사항 제공<br>- 추가 실증지원 예산 투입(선택) |
| | - 공통 : 콘텐츠 실증 운영<br>※ 콘텐츠 운영횟수, 운영기간 등의 세부조건은 공급처와 수요처 간 협의를 통하여 협약 시 확약 | |

4. 사업별 지원 콘텐츠 분야

가. 첨단 영상 미디어 분야

| 분야 | 정의 |
|---|---|
| 고급 애니메이션 및 CG | 정교한 도구를 사용하여 영화, 게임 및 가상환경을 위한 초현실적인 그래픽과 애니메이션 콘텐츠 |
| 인터랙티브 비디오 | 시청자가 스토리라인에 영향을 미치는 선택을 할 수 있게 하여 더욱 매력적이고 참여적인 경험을 선사하는 영상 콘텐츠 |
| 가상현실 및 증강현실 | 실제 환경과 가상 환경을 혼합하거나 비디오 스토리텔링을 위한 완전한 가상 설정을 온합하는 몰입형 경험 미디어 콘텐츠 |
| 360도 동영상 | 모든 방향에서 장면을 포착하여 시청자가 다양한 각도에서 콘텐츠를 탐색할 수 있는 영상 미디어 |
| 홀로그래픽 디스플레이 | 특수 안경이나 헤드셋 없이도 3D 공간에 이미지를 투사하는 미디어 |
| 미디어아트 | 뉴미디어 기술을 주요 표현 매체로 활용하는 예술성과 체험성이 가미된 영상 미디어 |

나. 일반 콘텐츠 분야

| 분 야(장르) | 주요내용 |
|---|---|
| 만화 | 장, 단편 만화(웹툰 포함) 제작 지원 |
| 애니메이션 | 2D 또는 3D 형태의 애니메이션 제작 지원 |
| 캐릭터 | 신규 제작 또는 기존 수요기관 보유 캐릭터 리뉴얼 지원 |
| 게임 | 모바일, PC 기반 게임 전장르 지원 |
| 음악 | 음악 제작 및 음악 관련 시민 향유 콘텐츠 제작지원 |
| 콘텐츠솔루션 | 지원 예시 : 도슨트 투어 앱, 관광연계 플랫폼 개발 등 |
| 지식정보 | ICT기반 콘텐츠, 생성형 AI 콘텐츠 제작 등 |

5. 안내사항

- 지원사업 수요과제 접수 전 별첨에 기재된 수요처 담당자 연락처를 통해 사전 협의 필수(과제 신청 시 수요기관 참여의사 확인서 접수 예정)
- 글로벌 실증 파트너십 지원 수요 과제 중 ‘협력파트너 지정 우선과제’는 별도평가를 통해 선정(별첨문서 별도 표기)

별첨. 2025 인천 콘텐츠 제작지원 수요과제 리스트

[별첨]

# 2025 인천 콘텐츠 제작지원 수요과제 리스트

## 1. 수요과제 요약

### 가. 글로벌 실증 파트너십 지원(총 12개 과제)

| 번호 | 수요과제 | 분야 | 수요기관 |
|---|---|---|---|
| 1 | 아트팩토리 참기름 내 인터랙티브 콘텐츠* | 인터랙티브 비디오 | ㈜노크 |
| 2 | 누들플랫폼 내 힐링 미디어아트 콘텐츠 | 미디어아트 | 중구문화재단 |
| 3 | <문자와 문명의 위대한 여정> 주제 관련 생성형 AI 기반 인터랙티브 콘텐츠 | 인터랙티브 비디오 | 국립세계문자박물관 |
| 4 | <기록> 주제 관련 인터랙티브 영상 콘텐츠 | 인터랙티브 비디오 | 국립세계문자박물관 |
| 5 | 키자니아 별자리 및 은하수 체험 콘텐츠* | 미디어아트/ 가상현실 및 증강현실 | 엠비씨플레이비 |
| 6 | 키자니아 직업체험 인터랙티브 콘텐츠 | 인터랙티브 비디오 | 엠비씨플레이비 |
| 7 | 상상플랫폼 웨이브홀·1883개항광장 미디어아트 콘텐츠* | 미디어아트 | 인천관광공사 |
| 8 | 제물포지하도상가 미디어월 전시 콘텐츠 | 미디어아트 | 인천시설공단 |
| 9 | 자원순환시설 견학시설 이해도 향상을 위한 VR 콘텐츠 | 가상현실 및 증강현실 | 인천환경공단 |
| 10 | 파라다이스시티 씨메르 콘텐츠* | 고급 애니메이션 및 CG | ㈜파라다이스 세가사미 |
| 11 | 뉴미디어 기술 접목 실감형 미디어아트 영상 콘텐츠 | 고급 애니메이션 및 CG/ 인터랙티브 비디오/ 미디어아트 | 현대퓨처넷 |
| 12 | 생성형 AI 활용 인터렉티브 미디어 아트 콘텐츠* | 인터랙티브 비디오 | 현대퓨처넷 |

* 협력파트너 지정 우선과제

### 나. 인천 성공단계 콘텐츠 제작지원(총 7개 과제)

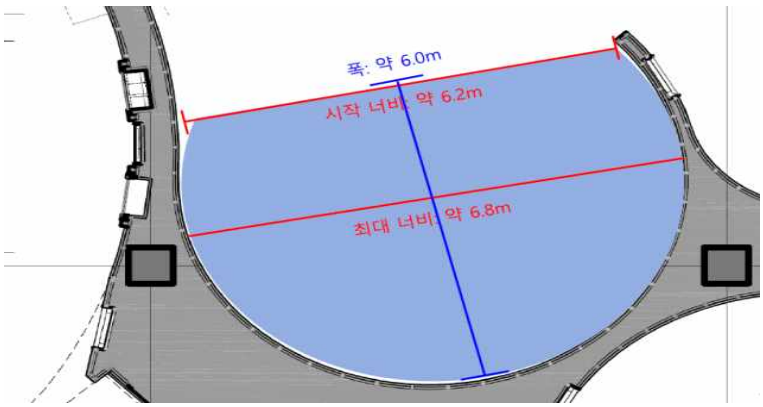
| 번호 | 수요과제 | 분야 | 수요기관 |
|---|---|---|---|
| 1 | 키자니아 캐릭터를 활용한 직업체험용 애니메이션 | 애니메이션 | 엠비씨플레이비 |
| 2 | 영종역사관 몰입형 영상 콘텐츠 | 애니메이션 | 영종역사관 |
| 3 | 상상플랫폼(1·8부두) 시그니처 캐릭터 및 애니메이션 | 캐릭터/애니메이션 | 인천관광공사 |
| 4 | 인천시 관광산업과 연계한 시민안전교육 영상 콘텐츠 | 영상/애니메이션/ 캐릭터/만화 | 인천소방본부 |
| 5 | 자원순환시설 이해도 향상을 위한 모바일 게임 컨텐츠 | 게임 | 인천환경공단 |
| 6 | 언리얼 엔진 기반 카메라 센서 활용 콘텐츠 솔루션 | 콘텐츠 솔루션 | 현대퓨쳐넷 |
| 7 | 르 스페이스 시그니처 캐릭터 신규 제작 | 캐릭터 | 현대퓨쳐넷 |

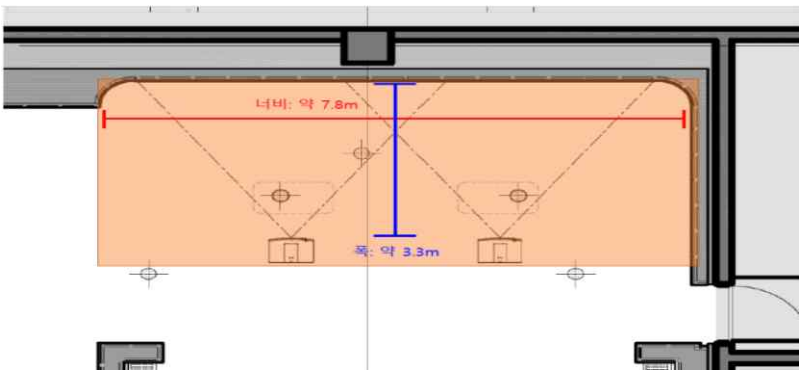
## 2. 수요과제 상세

### 가. 글로벌 실증 파트너십 지원

<table>
<tr><td rowspan="6">1</td><td colspan="4">■ 수요처 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td>주식회사 노크</td><td>연락처(유선)</td><td>02-326-2277</td></tr>
<tr><td>담당부서</td><td>사업팀</td><td>이메일</td><td>sphong@knowck.com</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 수요과제 : 아트팩토리 참기름 강화 전시관 내 인터랙티브 콘텐츠</td></tr>
<tr><td>분 야</td><td colspan="3">인터랙티브 비디오</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="3">- (장소) 인천 강화군 길상면 까치골길 109, 아트팩토리 참기름 강화<br>- (실증규모) 총 2K 해상도 (벽 1K+바 닥1K) 층고 약 8m, 빔프로젝터 2대<br>- (상세과업) 미디어아트 전시관 내 인터랙티브 콘텐츠 구현 및 제작<br>· 현재 전시 공간에 빔프로젝터 2대 와 스피커 1대 설치되어 있음<br>· BLE, 모션센서, 적외선 센서 등의 추가 장비 설치 없이 현재 설치된 빔프로젝터와 스피커 시스템만을 활용하여 인터랙티브 콘텐츠 구현, 제작 및 실증 요청<br>· 콘텐츠 테마는 가족 관람객을 타겟으로 자유롭게 제안</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">2</td><td colspan="4">■ 수요처 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td>(재)인천중구문화재단</td><td>연락처(유선)</td><td>070-8829-5617</td></tr>
<tr><td>담당부서</td><td>공연전시팀</td><td>이메일</td><td>jbl0918@ijcf.or.kr</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 수요과제 : 누들플랫폼 활용 힐링 미디어아트 콘텐츠 제작</td></tr>
<tr><td>분 야</td><td colspan="3">미디어아트</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="3">- (장소/규모) 중구 신포로 27번길 36 / 연면적 2,520㎡<br>- (상세과업) 지상1층 로비의 대형 LED 화면(4x7m)을 활용한 홍보 및 힐링영상<br>- 연 인원 35,000명 이상의 누들플랫폼 방문 관람객, 수강생에게 잠깐의 편안한 정서적 휴식을 제공할 수 있는 미디어아트를 제작하여 제공<br>※ 상설전시 운영, 어린이 누들 체험교실 52회 운영, 누들로드 탐험대 40회 운영, 성인 누들 쿠킹교실 38회 운영 예정</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 요청 사항</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리나라 최초의 누들 테마 전시 및 교육시설인 누들플랫폼 1층의 대형 LED 화면을 활용한 편안하고 따뜻한 분위기의 미디어 아트 제작 성과물 송출하고자 함.<br>개항장 인천의 이미지를 기본으로 하되 방문객이 관람 중간의 휴식시간에, 체험교육을 대기하는 시간에 잠시 힐링을 즐길 수 있는 미디어아트 콘텐츠를 제공하여 시설의 홍보와 관람편의를 제공하고자 함.</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | ■ **수요처 정보** | | | |
| | 기관명 | 국립세계문자박물관 | 연락처(유선) | 032-290-2031 |
| | 담당부서 | 전시운영부 | 이메일 | summer@mow.or.kr |
| | ■ **수요과제 : <문자와 문명의 위대한 여정> 주제 관련 생성형 AI 기반 인터랙티브 콘텐츠** | | | |
| | 분 야 | 인터랙티브 비디오 | | |
| | 주요내용 | - (장소) 국립세계문자박물관 지하 1층 상설전시실 2부 원형 공간<br>- (규모) 도면 참조<br>- (제목) “기록의 미래: AI가 그리는 나의 메세지(가제)”<br>- (상세과업) 사용자가 원하는 기능(**시대**-고대, 중세, 미래, 초현실 등, **문자**-쐐기문자, 이집트문자, 마야문자, 아랍문자, 라틴문자 등, **분위기**-수채화, 판화, 카툰 등)을 선택하고 메세지를 입력하면, AI 가 이를 그림으로 변환하여 시각화하는 콘텐츠 제작. 이를 통해 관람객에게 직접 콘텐츠 제작에 참여하는 재미와 문자와 기록, 예술과 기술의 융합을 몸소 체험하는 기회 제공.<br>- (기대효과) AI 기술 활용 몰입형 체험 제공, 개인화된 기록 생성 가능, 디지털 전시공간 확장, SNS 공유 기능을 통한 체험의 확산 및 홍보 기능 수행<br>- 박물관 내 전시 해설, 교육 프로그램 연계 및 홍보 콘텐츠와 연계 가능<br>-<br>  <br><br>현장 사진(설비: 프로젝터 3대, 키오스크 1대, 미니 PC 1대 등)<br> | | | |
| | ■ **요청 사항** | | | |
| | - 필요시 도면 제공, 현장 답사 필수, 현재 체험영상 운영중(프로젝터 3대+키오스크 1대) | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 국립세계문자박물관 | 연락처(유선) | 032-290-2031 |
| | 담당부서 | 전시운영부 | 이메일 | summer@mow.or.kr |
| | ■ 수요과제 : <기록> 주제 관련 인터랙티브 영상 콘텐츠 | | | |
| | 분 야 | 인터랙티브 비디오 | | |
| | 주요내용 | - (장소) 국립세계문자박물관 지하 1층 상설전시실 2부 원형 공간<br>- (규모) 도면 참조<br>- (제목) “문자의 여정: 나의 선택이 만든 역사(가제)”<br>- (상세과업) 사용자(관람객)이 스토리 라인을 직접 선택하여 전개가 달라지는 몰입형 영상 제작, 과거부터 현재, 미래까지의 다양한 기록 방식을 국립세계문자박물관 소장품(쐐기문자 점토판, 파피루스에 쓴 이집트 문자, 양피지에 그리문자로 기록, 동물 뼈나 나무에 새긴 기록 등)과 다양한 문자 기록들을 기반으로 한 몰입형 체험 영상 제작. 사용자가 직접 기록을 남기고 다양하게 변환되는 디지털 방명록이자 놀이형식의 시스템 구현 필요. 2대의 키오스크와 대형 디지털 스크린을 활용한, 공동 창작 아카이브이자 기록 축적소.<br>- (기대효과) 관람객 참여형 콘텐츠 제공을 통한 능동적 체험 기능, SNS 공유 기능을 통한 기관 및 기술 홍보, 기록의 역사와 개인의 연결의 기능 수행<br>- 박물관 내 전시 해설, 교육 프로그램 연계 및 홍보 콘텐츠와 연계 가능<br>  <br><br>현장 사진(설비: 프로젝터 2대, 키오스크 2대, 컴퓨터 2대)<br> | | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | 필요시 도면 제공, 현장 답사 필수, 현)게임형 콘텐츠 운영중(프로젝터 2대+키오스크 2대) | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 엠비씨플레이비 | 연락처(유선) | 02-6900-7217 |
| | 담당부서 | IT팀 | 이메일 | jhlee1@kidzania.co.kr |
| | ■ 수요과제 : 키자니아 별자리 및 은하수 체험 컨텐츠 제작 | | | |
| | 분 야 | 미디어아트 / 가상현실 및 증강현실 | | |
| | 주요내용 | - (주제) 키자니아 별자리 및 은하수 체험 컨텐츠 제작<br>- (장소) 키자니아 서울 스포츠플랙스<br>· 키자니아 스포츠플랙스 천장에 상영될 별자리 체험관 프로그램 1종 제작. 우주 및 천문분야에 대한 어린아이들의 관심과 학습효과를 증진시키고, 첨단 기술과 실감형 요소를 융합한 차별화된 컨텐츠 제작 | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | - 키자니아 브랜드 및 공간특성, 어린이 대상 콘텐츠, 실감형 체험에 대한 이해도<br>- 전시콘텐츠 기획 및 제작경험, 실감형 체험 공간 디자인 역량<br>- 미디어아트 등 첨단 미디어 기술 융합 구현<br>- 안전하고 쾌적하며 몰입감 높은 콘텐츠 제작 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 엠비씨플레이비 | 연락처(유선) | 02-6900-7217 |
| | 담당부서 | IT팀 | 이메일 | jhlee1@kidzania.co.kr |
| | ■ 수요과제 : 키자니아 직업체험 인터랙티브 콘텐츠 | | | |
| | 분 야 | 인터랙티브 비디오 | | |
| | 주요내용 | - (주제) 키자니아 인터랙티브 비디오 제작<br>- (장소) 키자니아 서울 또는 부산 파크 내 극장(추후 협의)<br>- (상세과업) 인터랙티브 비디오 콘텐츠 제작 1종 (15분 내외)<br>· 어린이 선택에 따라 스토리 변화 하는 상호작용 컨텐츠<br>※ 키자니아 컨텐츠팀과 별도 협의 후 상세 주제 선정 필수<br>Ex) “키자니아 해외 직업 탐험대(가제)” 프로그램 연계 운영 | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | - 키자니아 방문객들이 흥미를 느낄 수 있는 스토리텔링 기반의 인터랙티브 비디오 콘텐츠 제작<br>- 키자니아의 다양한 직업 체험을 소재로 활용하여 교육적 가치와 재미를 동시에 제공<br>- 어린이들이 콘텐츠에 직접 참여하고 선택에 따로 스토리가 변화하는 요소 삽입<br>- 제작된 비디오 콘텐츠를 원활하게 상영할 수 있는 시스템 구축<br>- 안정적인 온라인 문제해결 지원 포함. 지속적인 콘텐츠 업데이트 계획 수립 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 인천관광공사 | 연락처(유선) | 032-899-7381 |
| | 담당부서 | 상상플랫폼 시설팀 | 이메일 | yimedusa@ito.or.kr |
| | ■ 수요과제 : 상상플랫폼 웨이브홀 · 1883개항광장 미디어아트 콘텐츠 | | | |
| | 분 야 | 미디어아트 | | |
| | 주요내용 | - (장소/규모) 웨이브홀(실내) / 3.6m X 2.4m LED 디스플레이 2세트<br>1883개항광장(야외) / 16.7m X 3.3m 1세트<br>- (컨셉) 바다·숲 및 동물(해양·육지) 등의 움직임을 보여 줄 수 있는 영상<br>- (연계) 상상플랫폼 웨이브 마켓, 빈티지 마켓, 대관행사 등과 연계 예정<br>- (인프라) 웨이브홀(6~7월 조성완료예정), 1883개항광장(조성완료) | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | · 영상 송출연계: 웨이브홀 디스플레이는 양쪽 끝(빨간색 선)에 설치되어있어 영상이 상호작용되는 컨셉으로 제작되길 지향<br>*예) 첫 번째 사진 왼쪽영상에서 공을 던지면 오른쪽영상에서 공을 받는 형식<br> <br>**<상상플랫폼 웨이브홀 미디어>** **<1883개항광장 미디어월>**<br>· 주요 송출시간: 상상플랫폼 웨이브홀 또는 1883개항광장 자체행사 추진 시<br>* 자체행사 일 방문객 1.5만명 이상 (웨이브마켓, 빈티지마켓 등)<br>* 과한 역사적 사실, 문화적 설정 등을 지양하며, 판타지, 스릴러, 탐정물 등의 재밌는 요소를 지향 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 인천시설공단 | 연락처(유선) | 032-456-2769 |
| | 담당부서 | 상가주차사업단 | 이메일 | seojh5429@insiseol.or.kr |
| | ■ 수요과제 : 인천시설공단 제물포지하도상가 미디어월 전시 콘텐츠 | | | |
| | 분 야 | 미디어아트 | | |
| | 주요내용 | - (장소) 제물포지하도상가(인천 미추홀구 경인로 지하129)<br>- (규모)전시공간W21m*H2.5m(Full color LED전광판 : W17.92m*H2.4m, Pixel Pitch : 2.5mm, 해상도 : 7,168*960<br>- (상세과업) 제물포지하도상가 문화공간(Auru:m) 및 지하보행로 공간에 설치된 미디어월을 활용한 미디어아트 콘텐츠 제작 | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | - 제물포지하도상가는 모든 시민이 이용하는 공간으로 실감형 미디어아트 전시를 통한 상가 활성화 필요<br>- 주변에 학교가 밀집되어 있어 청소년 및 MZ세대를 대상으로 한 감성적인 주제 선정 | | | |

9

■ **수요처 정보**

| 기관명 | 인천환경공단 | 연락처(유선) | 032-899-0153 |
|---|---|---|---|
| 담당부서 | 고객홍보팀 | 이메일 | ecoi2007@daum.net |

■ **수요과제 : 인천환경공단 자원순환시설 견학시설 이해도 향상을 위한 VR 콘텐츠**

| | |
|---|---|
| 분 야 | 가상현실 및 증강현실 |
| 주요내용 | - 공단에서는 생활폐기물과 하수처리 관련 버려지는 폐자원을 처리하는 자원순환과정을 현장에서 직접 보고 배우는 기회를 확대함으로서 자원순환의 중요성 확산과 현장과 연계한 자원순환 교육시설로 변화를 추진하고 있습니다.<br>- 이와 연계하여 시민들이 좀 더 시설에 대한 이해를 높이고, 현장감 있고 재미있는 콘텐츠를 제공하고자 (가칭) '내가 버린 쓰레기(하수)는 어떻게 처리될까요?이라는 VR프로그램을 제작을 통해 직접 참석자가 쓰레기(하수)가 되어 가정에서 버리는 과정과 시설 현장 곳곳에서 처리 과정별도 이해하는 프로그램을제작하고자 합니다. |

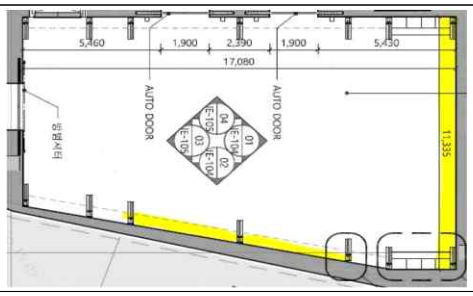
■ **요청 사항**

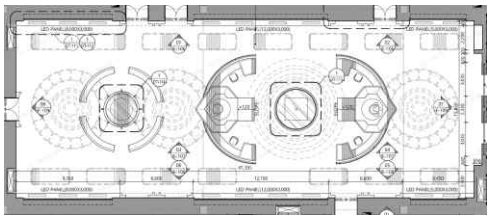
- 먼저 쓰레기(하수)가 직접 되어봅니다. 먼저 생활쓰레기는 종량제 봉투에 담겨져 차량에 실려 이동하고, 투입부터 처리과정을 통해 다시 새로운 자원으로 재 탄생되어 생활에 보탬이 되는 역할을 VR착용을 통해 알수 있게 하고 싶습니다. 또 하수는 가정에서 쓰고난 물방울이 되어 하수관을 따라 이동하여, 각 지역별 하수처리장으로 이동됩니다. 하수처리장 각 처리 공정별 과정을 거쳐 다시 새로운 물로 재탄생되어 바다나 강으로 방류되는 과정을 직접 체험을 통해 버려지는 자원에 대해 이해를 높이고자 합니다.

※ 실제 공단에 오시면 생활폐기물 처리 과정과 하수처리과정을 보실수 있습니다. 아이템이 확정되면 실제로 방문하셔서 아이디어를 활용하셔도 좋을 것 같습니다.

<시민이 만드는 자원순환시설(예시) / 덴마크 사계절 스키장 소각시설 등>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | ■ **수요처 정보** | | | |
| | 기관명 | ㈜파라다이스세가사미 | 연락처(유선) | 010-9064-6189 |
| | 담당부서 | 마케팅커뮤니케이션팀 | 이메일 | Kyul12@paradian.com |
| | ■ **수요과제 : 파라다이스시티 씨메르 콘텐츠(자유주제)** | | | |
| | 분 야 | 미디어아트 | | |
| | 주요내용 | - (해상도) 버추얼스파 5,610 x 592, 아쿠아클럽 2,374 x 594<br>- (상세과업) 공간 특성을 살리는 인스타그래머블한 콘텐츠 제작<br> | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | ■ **수요처 정보** | | | |
| | 기관명 | 현대퓨쳐넷 | 연락처(유선) | 02-6904-1775 |
| | 담당부서 | 전시사업팀 | 이메일 | jskong@hyundaifuturenet.co.kr |
| | ■ **수요과제 : 뉴미디어 기술 접목 실감형 미디어아트 영상 콘텐츠** | | | |
| | 분 야 | 고급 애니메이션 및 CG / 인터랙티브 비디오 / 미디어아트 | | |
| | 주요내용 | - (장소) 르 스페이스 “Boarding Gate”관<br>- (규모) 약 54평 (178.70㎡)<br>- (사양) 고사양 빔프로젝터 4대, 사운드 설비, 미디어서버, 네트워크 등<br>- (영상 해상도) 전면: 1200px * 2950px / 측면: 1200px * 1270px<br>- (상세내용)<br>· “Boarding Gate”관은 전시관 내 입장하여 관객들이 가장 처음으로 접하는 콘텐츠로 전시관 세계관 소개를 효과적으로 전달해야 함<br>· AI 기반 인터랙티브 기술 및 AR/VR/MR 등 다양한 뉴미디어 기술을 접목 해 차별화 된 콘텐츠 제작<br>· 3D 오디오와 특수효과(모터, 레이저 등)를 활용하여 관객이 능동적으로 참 여하는 인터랙티브 몰입형 콘텐츠 제작<br>  <br>※영상면: 노란색 표시구역 | | |

<table>
<tr><td rowspan="5">12</td><td colspan="4">■ 수요처 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td>현대퓨쳐넷</td><td>연락처(유선)</td><td>02-6904-1775</td></tr>
<tr><td>담당부서</td><td>전시사업팀</td><td>이메일</td><td>jskong@hyundaifuturenet.co.kr</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 수요과제 : 생성형 AI 활용 인터렉티브 미디어 아트 콘텐츠</td></tr>
<tr><td>분 야</td><td colspan="3">인터랙티브 비디오</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="3">- (장소) 르 스페이스 ”Cosmostation“관<br>- (규모) 약 197평 (652.78㎡)<br>- (사양) LED Window, LED Cube, LED Sphere, 서라운드 멀티채널 스피커<br>- (영상 해상도) LED Cube(1024px*1024px, 4면), Sphere (3040px*1562px) Window(1680px *1008px 2면, 4032px *1008px 2면, 2688px*1008px 2면)<br>5) 상세내용:<br>- 생성형 AI를 활용하여 관람객 개인형 3D 콘텐츠를 실시간으로 제작하고 전시공간 내 LED 큐브, 스피어, 윈도우를 통해서 송출<br>- 인터렉티브 콘텐츠가 LED에서 송출이 가능하도록 서버 개발 필요<br>  </td></tr>
</table>

## 나. 인천 성공단계 콘텐츠 제작지원

<table>
<tr><td rowspan="6">1</td><td colspan="4">■ 수요처 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td>엠비씨플레이비</td><td>연락처(유선)</td><td>02-6900-7217</td></tr>
<tr><td>담당부서</td><td>IT팀</td><td>이메일</td><td>jhlee1@kidzania.co.kr</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 콘텐츠 개요 :키자니아 캐릭터를 활용한 직업체험용 애니메이션</td></tr>
<tr><td>분 야</td><td colspan="3">애니메이션</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="3">- (주제) 키자니아 캐릭터를 활용한 직업체험용 애니메이션 제작<br>- (장소) 키자니아 체험시설 내 컨텐츠로 활용<br>- (내용) 아이들에게 교육적인 주제의 애니메이션 콘텐츠 6종 제작 (편당 2분 내외)</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 요청 사항</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 키자니아 브랜드, 어린이대상 콘텐츠에 대한 깊이 있는 이해<br>- 어린이 대상 콘텐츠 제작 경험 및 안정성에 대한 고려<br>- 애니메이션 중심의 첨단 미디어 융합 기술력</td></tr>
</table>

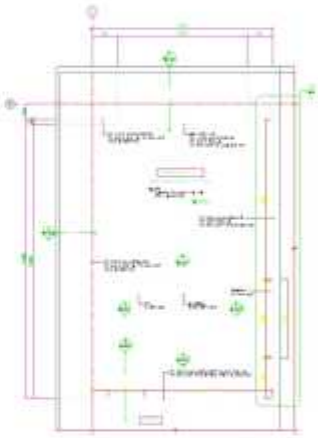
<table>
<tr><td rowspan="6">2</td><td colspan="4">■ 수요처 정보</td></tr>
<tr><td>기관명</td><td>(재)인천중구문화재단</td><td>연락처(유선)</td><td>070-8829-5596</td></tr>
<tr><td>담당부서</td><td>영종역사관</td><td>이메일</td><td>k89729@ijcf.or.kr</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 콘텐츠 개요 : 영종역사관 몰입형 영상 콘텐츠 제작</td></tr>
<tr><td>분 야</td><td colspan="3">애니메이션</td></tr>
<tr><td>주요내용</td><td colspan="3">- (콘텐츠명) (가칭) 개항과 영종진<br>- (장소/규모) 인천광역시 중구 구읍로63, 영종역사관 제2전시실 내 영상실(9평 규모)<br>- (상세과업) 현재 운영되고 있는 애니메이션 재제작<br>- (형태) 빔프로젝터 기반의 몰입형 영상 콘텐츠<br>- (주요내용) 영종진에서 발생했던 외세와의 충돌과정과 운요호 사건, 근대로 향해가는 영종도의 모습에 대한 주제를 쉽고 교육적으로 전달하면서 관람객 에게 역사적 사실과 몰입감을 부여할 수 있는 영상 콘텐츠 제작<br>- (대상 연령층) 초등학생 이상<br>- (세부 키워드) 개항, 영종도, 영종진, 운요호 사건<br>• 기존 전시공간에 구축되어 있는 영상실로 관람객 안내와 접근성 용이<br>• (재)인천중구문화재단, 영종역사관 홍보 매체를 활용한 영상 콘텐츠 홍보</td></tr>
</table>

- 구축 희망 장소 도면, 이미지

제2전시실 내 영상실 입구

영상실 내부1

영상실 내부 2



공간 평면도

현재 상영 중인 영상 콘텐츠 캡쳐 1

현재 상영 중인 연상 콘텐츠 캡쳐 2

■ **요청 사항**

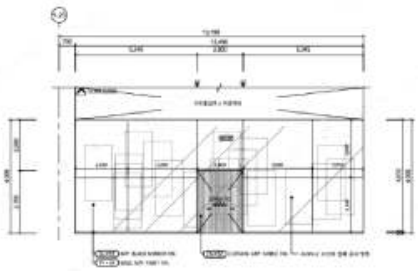
영종역사관은 매년 50,000명의 관람객이 방문하며 국제공항이 있는 영종 내 유일한 공립 박물관 입니다.

영종역사관 제2전시실 내 상영 중인 영상(애니메이션)의 스토리를 기반으로 현재 영상에서의 어둡고, 직접적인 표현을 전 연령층이 부담 없이 관람할 수 있는 애니메이션 영상으로 재제작 되기를 원합니다. 또한 제작된 영상은 박물관 운영시간과 동일하게 상시 운영됩니다.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 인천관광공사 | 연락처(유선) | 032-899-7381 |
| | 담당부서 | 상상플랫폼 시설팀 | 이메일 | yimedusa@ito.or.kr |
| | ■ 수요과제 : 상상플랫폼 및 1·8부두 시그니처 케릭터 및 애니메이션 | | | |
| | 분 야 | 캐릭터 / 애니메이션 | | |
| | 주요내용 | - (과업) 상상플랫폼 (신규, 첫) 캐릭터 디자인 및 애니메이션 제작<br>- (컨셉) 애니메이션의 영상의 주요 키워드는 **'귀여운, 아기, 동물'+'곡물(밀가루, 쌀, 벼 등)'** 로 이루어 질 수 있도록 제작<br>- 과한 역사적 사실, 문화적 설정 등을 지양하며, **판타지, 스릴러, 탐정물 등의 재밌는 요소를 지향**<br>- (향후연계) 하반기 상상플랫폼 굳즈샵을 통하여 판매 예정 *公社 자체예산 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 인천소방본부 | 연락처(유선) | 032-870-3055 |
| | 담당부서 | 홍보교육담당관 | 이메일 | rotcjyh@korea.kr |
| | ■ 수요과제 : 인천시 관광 산업과 연계한 시민안전교육 영상 콘텐츠 | | | |
| | 분 야 | 만화/영상/애니메이션/캐릭터 | | |
| | 주요내용 | - (목적) 인천시 관광특화 지역을 홍보하며 해당 장소에서 발생할 수 있는 안전사고에 대한 영상 콘텐츠 제작하여 대시민 안전교육에 활용<br>- (기대효과)<br>· 관광객들에게 인천의 다양한 매력을 알리는 동시에 안전한 여행 환경 조성<br>· 인천시 안전 신뢰도 향상을 위하여 재난 상황 시 올바른 대처법과 사고 예방 교육<br>· 공간 제약 없는 영상교육 콘텐츠 제공으로 거동이 불편한 장애인이 불편없이 영상을 시청할 수 있도록 접근성 강화<br>- (장소/규모) 소방본부 및 11개 소방서, 인천국민안전체험관 등<br>※ 24년 인천소방본부 대시민 소방안전교육 현황 : 10,086회 547,990명 실시함<br>- (상세과업) 인천 캐릭터(등대리 등 4종)를 주인공으로 활용하여 인천 관광 홍보 및 시민안전 교육영상 콘텐츠 제작<br>- (추진사업)<br>· 일반시민, 초,중,고등학생, 장애인, 다문화가정 대상 콘텐츠를 활용한 안전교육 추진<br>· 대시민 안전체험행사 및 교육시 제작된 영상자료를 활용 교육 진행<br>· 장애인 특수학교 안전교육, 장애인 행사와 연계 안전교육 콘텐츠 제공 및 홍보<br>· 인천소방 유튜브 채널, 소방서 전광판, 이동안전체험차 등 활용한 안전 홍보<br>· 소방청 및 19개 시도 소방보부와 영상 콘텐츠 공유를 통한 인천특화 사업 전파 | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | 청각장애인 교육을 위한 수어통역 및 자막 서비스 필요함 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 인천환경공단 | 연락처(유선) | 032-899-0153 |
| | 담당부서 | 고객홍보팀 | 이메일 | ecoi2007@daum.net |
| | ■ 수요과제 : 자원순환시설 이해도 향상을 위한 모바일 게임 컨텐츠 | | | |
| | 분 야 | 게임 | | |
| | 주요내용 | - 2026년 생활폐기물 직매립 금지로 자원순환시설에 대한 불가피성은 물론 쓰레기 발생량을 줄이기 위한 각계각층의 노력이 절실한 시기입니다.<br>- 이에 공단에서는 자원순환 과정을 자원순환시설 현장에서 직접 보고 배우는 기회를 확대함으로서 자원순환의 중요성 확산과 현장과 연계한 자원순환 교육시설로 변화를 추진하고 있습니다.<br>- 이와 연계하여 시민들이 좀 더 시설에 대한 이해를 높이고, 현장감 있고 재미있는 콘텐츠를 제공하고자 (가칭) '나의 자원순환시설'이라는 메타버스 프로그램을 통해 현장 견학을 끝내고 온라인에서 소각시설을 직접 지어보고 가정에 서 쓰레기를 분리·배출하는 일을 시작으로 쓰레기가 소각장으로 이동하여, 처리 되는 일련의 과정을 견학생이 게임을 통해서 환경에 대한 중요성을 체감할 수 있는 게임을 만들고자 합니다. | | |
| | ■ 요청 사항 | | | |
| | - 먼저 자유롭게 내가 버린 쓰레기를 처리할 소각시설을 지어 봅니다. 크기와 규모, 시설 등 규격을 통해 시민들이 자유롭게 만들고, 다 지어진 후에는 실제로 쓰레기를 투입구에 넣으면 여러 가지 공정을 통해 안정적으로 쓰레기가 처리되는 과정을 보여주고 싶습니다.<br>쓰레기를 배출 전 잘 분리배출하면 또 다른 자원으로 활용되어 포인트를 주고, 또 생활쓰레기 만 잘 소각처리 했을 때는 지역 난방열과 전기생산을 통한 새로운 에너지가 생산되어 또 포인트를 주는 겁니다. 포인트가 많이 누적되는 사람들에게는 자체적으로 상품을 주려고 합니다. 혹시 생활쓰레기가 아닌 고무 등 다른 쓰레기를 넣었을 시는 기계가 무리가 가고 배출가스 농도 등이 높아져 주변에 있는 식물들이 제대로 자라지 않는 등 안 좋은 모습도 보여주었으면 합니다.<br>※ 실제 공단에 오시면 소각열로 활용되는 사계절 온실 등이 운영되고 있습니다. 아이템이 확 정되면 실제로 방문하셔서 아이디어를 활용하셔도 좋을 것 같습니다.<br> <br><시민이 만드는 자원순환시설(예시) / 덴마크 사계절 스키장 소각시설 등> | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 현대퓨쳐넷 | 연락처(유선) | 02-6904-1775 |
| | 담당부서 | 전시사업팀 | 이메일 | jskong@hyundaifuturenet.co.kr |
| | ■ 수요과제 : 언리얼 엔진 기반 카메라 센서 활용 콘텐츠 솔루션 | | | |
| | 분 야 | 콘텐츠 솔루션 | | |
| | 주요내용 | - (장소) 르 스페이스 "Imagine"관<br>- (규모) 약 24평 (77.48㎡)<br>- (하드웨어): 고사양 빔프로젝터 1대, 카메라 센서 1대, 사운드 설비, 미디어서버, 투명 아크릴 메시스크린 16개 구비<br>- (영상 해상도) 1920px * 1,200px<br>- (상세내용) 카메라 센서 및 투명 아크릴 메시스크린을 활용하여 고객의 얼굴 혹은 동작(표정, 모션 등) 을 인식하여 직관적인 영상 표출이 가능한 콘텐츠 솔루션 제작 및 실증<br>  | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | ■ 수요처 정보 | | | |
| | 기관명 | 현대퓨쳐넷 | 연락처(유선) | 02-6904-1775 |
| | 담당부서 | 전시사업팀 | 이메일 | jskong@hyundaifuturenet.co.kr |
| | ■ 수요과제 : 르 스페이스 시그니처 캐릭터 신규 제작 | | | |
| | 분 야 | 캐릭터 | | |
| | 주요내용 | - 인천 소재 르 스페이스 전시관의 세계관을 대표하는 캐릭터 제작<br>- 메인 캐릭터 2종 및 서브 캐릭터 3종 이상 (5종 이상)<br>- 3D Asset 및 2D 일러스트 콘텐츠 (영상 콘텐츠 및 리플렛 등 홍보물 활용)<br>- 콘텐츠 별 세계관 및 캐릭터 설명 시나리오 제작 필수<br>- 캐릭터 제작 후 콘텐츠 내 적용 및 MD 상품화 가능<br> | | |