



## | 1장 | 주안영상미디어센터

### I. 주안영상미디어센터 개요

1. 센터 개요 .....	5
2. 운영 체계 .....	10
3. 연혁 .....	13
4. 시설 현황 .....	13

## | 2장 | 사업 실적 및 결과

### I. 정책 홍보 사업

1. 홍보 · 네트워크 사업 .....	27
2. 오픈 스튜디오 정기 영화 상영회 ‘브런치 무비 톡’ .....	38
3. 지역 미디어 이슈 정기 토론회 ‘미디어 테이블’ .....	41
4. 아카이브 전시 사업 ‘오감과 층: 8개의 이야기’ .....	44

### II. AI 미디어 플랫폼 체험 지원사업

1. 인공지능 기초 교육 .....	49
1-1. ‘트렌드 미디어 역량 강화 특강’ .....	49
1-2. ‘인공지능 2025: 트렌드 AI & 활용 가이드’(5월~9월) .....	52
1-3. ‘인공지능 2026: 트렌드 Ai & 활용 가이드’ .....	55
1-4. [특강] ‘이미지 생성 AI 앱 소개’ .....	57
1-5. [특강] ‘동영상 AI 앱 소개’ .....	59
1-6. [특강] ‘글쓰기 AI 앱 소개’ .....	61
1-7. [특강] ‘음악 AI 앱 소개’ .....	63
2. 인공지능 활용 교육 .....	65
2-1. ‘AI 이미지: 창작과 실무에 활용할 이미지 만들기 실습’ .....	65
2-2. ‘AI 동영상: 창작 홍보를 위한 동영상 만들기’ .....	68

2-3. 'AI 라디오: AI로 라디오 대본 쓰기' .....	71
2-4. 'AI 팟캐스트: AI로 팟캐스트 만들기' .....	73
2-5. 'AI 팟캐스트: 라디오 동아리 AI 팟캐스트 실전 제작' .....	75
2-6. 'AI 영화: AI로 쉽고 빠르게 쓰는 시나리오' .....	78
2-7. 'AI 영화: AI로 스토리보드 만들기' .....	81
2-8. 'AI 글쓰기: 창작과 기획에 활용할 AI 글쓰기' .....	83
2-9. 'AI 음악: 주제별 AI 음악 만들기' .....	85
2-10. 'AI 리터러시: AI와 함께 만들 세상' .....	88
3. 미디어 테라피 양성 교육 .....	90
3-1. 미디어 테라피 양성 교육 .....	90
4. 미디어 체험 프로그램 .....	93
4-1. 기관·학교·단체 미디어 체험 프로그램 .....	93
4-2. 미추홀구 어린이·가족 대상 정기 체험 행사 .....	96

### Ⅲ. 지역사회 미디어 활용 역량 지원사업

1. 뉴미디어 교육 .....	101
1-1. '3D 펜으로 생활소품 만들기' .....	101
1-2. 'VR 드로잉과 갤러리 탐험'(3월~11월) .....	105
1-3. '드론 항공 촬영 실습'(5월, 8월 - 4급 자격증) .....	109
1-4. '처음 만나는 스크래치 코딩' .....	112
2. 정규 미디어 교육 .....	115
2-1. '유행하는 숏폼, 캡컷으로 편집하기' .....	115
2-2. '일상을 기록하는 유튜브' .....	118
2-3. '토요일 2시, 영화를 읽는 시간' .....	121
2-4. '캡컷으로 편집하기' .....	124
2-5. '하루 한 컷, 사진 전문가로 첫걸음 떼기' .....	126
2-6. '하루 한 컷, 사진에 색감 더하기' .....	129

2-7. 'OBS를 활용하여 유튜브 라이브 방송하기' .....	132
2-8. '3분 미니 다큐 만들기' .....	135
2-9. '나만의 이모티콘 그리기' .....	138
2-10. '영상 제작: 스텝 바이 스텝' .....	141
2-11. '생활 스피치: 라디오와 낭독' .....	144
2-12. '단편영화 시나리오 쓰기' .....	146
2-13. '나만의 BGM 만들기' .....	149
2-14. '라디오 기획안 작성하기' .....	152
2-15. '저작권의 이해' .....	154
2-16. '컷 편집과 영상 출력' .....	156
3. 주민 미디어 제작단 '작당' 13기 .....	159
3-1. 단편 영화 제작단 .....	159
3-2. 라디오 제작단 .....	162
4. 지역기관 및 단체 미디어 지원 .....	165
4-1. 인천 청소년 영화팀 '여고 화이팅, 무비디바비디부' - 단편 영화 제작 실습 ....	165
4-2. '아리마을 어울림 공간 양지탕(저학년, 고학년)' - 블록 코딩 교육 지원 ....	168
4-3. '사미골 마을 공간(저학년)' - 블록 코딩 교육 지원 .....	171
4-4. 학익여고 청소년 영화동아리 'FILMTV' - 영화제작 워크숍 .....	173
4-5. 미추홀시니어클럽 - 키네마스터 스마트폰 영상 제작 교육 .....	175
4-6. 주안초등학교 - 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육 .....	178
4-7. 청운대학교 청년 영화제작단 - 단편 영화 제작 실습 .....	181
5. 미추홀구 소상공인 교육 지원 .....	184
5-1. '라이브 커머스 기초 교육'(1기, 2기) .....	184
5-2. '스마트폰으로 제품 사진 촬영하기'(1기, 2기) .....	187
6. 지역축제 및 행사 체험 부스 지원 .....	190
6-1. 미디어 체험 부스 운영 .....	190

#### IV. 디지털 소외계층 지원사업

1. 디지털 정보 정기 교육 .....	195
1-1. ‘스마트폰 펼쳐보기’ .....	195
1-2. ‘무인 주문기 주문 마스터’ .....	197
1-3. ‘스마트폰 생활 앱 사용법’(4월, 9월) .....	199
1-4. ‘내 삶의 AI 비서’ .....	202
1-5. ‘폰폰 사진 세상’ .....	205
1-6. ‘노트 앱으로 메모 습관 만들기’ .....	207
1-7. ‘컴퓨터 활용 첫걸음’ .....	210
1-8. ‘유튜브 AI 케어: 건강 쇼츠 제작’ .....	213
1-9. ‘내 인생은 고도리!: 내면 여행과 삶의 기록’ .....	216
1-10. ‘시니어 AI 자서전: 다시 나를 쓰다’ .....	219
1-11. ‘스마트폰 영상 연하장 만들기’ .....	222
2. 찾아가는 디지털 소외계층 교육 .....	225
2-1. ‘찾아가는 스마트폰 생활 교실’ : 아리마을 경로당, 주안 8동 주민자치센터, 미추홀노인복지관.....	225
3. 디지털 문해 교육사(2급 자격증) 양성 교육 .....	228
3-1. ‘디지털 문해 교육사(2급) 강사 양성 3기’ .....	228
3-2. ‘열린 디지털 문해 배움터’ : 나만의 장소 QR 코드로 만들기, 카메라와 갤러리 앱 활용법, 안전하게 소통하는 디지털 세상 .....	231

#### V. 시민 창작 아카이브 지원사업

1. 주민 영상 송출 사업 ‘주안 미디어 TV’ .....	237
2. 2025 연말 행사 ‘미디어 살롱’ .....	240
3. 청년 필름 페스티벌 ‘청청 및 플릭스’ .....	243

## VI. 공간 시설 운영 사업

- 1. 기자재 운영 사업 ..... 249
- 2. 공간 운영 사업 ..... 251

## VII. 외부 기금 공모 사업

- 1. [한국문화예술위원회] 길 위의 인문학 ..... 255
  - 1-1. 예술가의 종말: 인공지능은 인간을 넘어서는가? ..... 255
  - 1-2. 사진으로 바라보기: 중간적 관찰자의 시선 ..... 258
- 2. [한국문화예술위원회] 지혜학교 ..... 261
  - 2-1. 영화로 철학하기: 시뮬라크르의 시대 살아가기 ..... 261
- 3. [인천문화재단] 2025 생애전환 문화예술학교 ..... 264
  - 3-1. 어쩌다 싱어송라이터 ..... 264
- 4. [문화체육관광부] 2025 예비 문화예술 교육사 현장 실습처 지원사업 ..... 269
  - 4-1. '문화예술 교육 현장의 이해와 실습' 프로그램 운영 ..... 269
- 5. [전국미디어센터협의회] 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육 프로그램 ..... 272
  - 5-1. 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육 ..... 272

## | 3장 | 부록

- 1. 회원 제도 안내 ..... 277
- 2. 공간 이용 안내 ..... 279
- 3. 기자재 대여 안내 ..... 280



# 1장

## 주안영상미디어센터

1. 센터 개요
2. 운영 체계
3. 연혁
4. 시설 현황



# I

## 주안영상미디어센터 개요



# 1 센터 개요

## 1 핵심개념



## 2 주변 환경



### (1) 대학교 및 중·고등학교 교육 집적지역

- 인하대학교, 인천재능대학교, 청운대학교, 인하공업전문대학, 한국폴리텍대학 남인천캠퍼스 소재
- 27개의 중·고등학교 밀집

### (2) 영상 관련 시설 및 문화행사의 중심지

- 영화공간주안, 미추홀학산문화원, 경인방송 iFM, NIB 남인천방송, 톨 문화창작지대 등 영상 문화 및 방송 관련 시설 소재
- 주안미디어문화축제, 시민창작예술축제 학산마당극 '놀래' 등 문화 행사 개최 중심지
- CGV, 공공도서관, 공연 시설(문화회관 등), 전시 시설, 박물관 등 다양한 문화 시설 소재

### 3 주변 역할

#### (1) 퍼블릭 액세스 활성화를 위한 지원시설

- 지역에서 퍼블릭 액세스가 실질적으로 실현될 수 있도록 하는 사회적 인프라 역할
- 지역 케이블 채널 및 지상파 TV에 접근할 수 있도록 프로그램 제작
  - 지역민의 시각으로 구성된 프로그램을 직접 제작하여 방송할 수 있도록 지원
  - 인천지역 케이블 방송 사업자와 협의하여 고정 프로그램 혹은 독립 채널을 확보하고, 이를 활용한 퍼블릭 액세스 방송 실현
  - 미디어 시민권 보장을 위해 시민 제작 주체, 방송 사업자 등을 아우른 지역 네트워크 형성

#### (2) 21C 영상미디어 시대에 맞는 미디어 리터러시 교육장

- 다양한 영상 미디어 교육 강좌 운영
  - 지역 주민을 대상으로 한 영상 제작 교육 및 디지털 장비 활용 교육
  - 일반 시민이 영상미디어를 쉽고 편하게 이해하고, 자기표현과 커뮤니케이션 수단으로 활용할 수 있는 다양한 미디어 교육 실현
- 찾아가는 미디어 교육
  - 지역 내 노인, 장애인, 저소득 계층 등 미디어에 대한 접근 기회가 적을 수밖에 없는 이들을 위한 맞춤형 교육 프로그램 개발과 운영
  - 유튜브, 팟캐스트, OTT 등 다양한 매체를 활용하여 계층별 특성과 관심에 따른 미디어 활용 능력 교육과 창작활동 지도

#### (3) 다양한 영상물의 체험이 가능한 문화공간

- 주민에게 다양한 주제와 형식의 영상물을 제공, 표현 및 해석 능력 제고
- 독립영화, 상업영화, 실험영화, 제3세계 영화 등의 상영
- 지역 주민 및 청소년이 제작한 영상물을 상영하는 기획전
- 자생적인 지역 영화제에 대한 지원

#### (4) 지역 공동체 활동의 새로운 매체 확보 지원

- 다양한 경로와 방식으로 제작된 시민 창작물과 각종 정보를 온라인에 공유, 소통 활성화
- 공동체 미디어를 개발하고, 지역의 커뮤니티가 스스로 운영할 수 있는 능력을 갖추기까지 제작 및 운영에 대한 교육과 다양한 지원 제공
- 지역 주민의 영상물 창작을 지원함으로써 주민자치 네트워크 구축
- 지역 공동체의 활동 영역을 개척함으로써 참여민주주의를 실현

## (5) 지역 [미디어 정책]의 의제 활성화의 장

- 인천 지역 내 올바른 미디어의 역할 및 기능에 관한 의제 도출 및 미디어 환경 변화에 따른 대응 방안 등에 관한 정기적인 토론회 개최
- 웹진 발간을 통한 디지털 미디어 시대의 정책 대안 제시

## 4 주변 사업

- 정책·홍보 사업: 학술 세미나, 보도자료 배포, 센터 홈페이지, SNS 운영
- 시민미디어학교: 상설강좌, 제작단 교육, 언택트 교육 등을 통합하여 '시민미디어학교' 운영
- 미디어파크 운영 사업: 다양한 미디어 체험 프로그램 운영 및 뉴미디어 교육 제공
- 공간시설 운영 사업: 기자재 대여, 공간 대관, 정기 상영회 개최

## 5 주요대상

주안영상미디어센터의 주 이용자는 미추홀구 주민이며, 나아가 인천광역시 시민과 학생을 포괄한다. 미추홀구 주민에 대한 미디어 서비스를 제공하며, 인천광역시 시민들과 관내 학교의 학생들에게 영상 교육과 창작의 기회를 제공한다.

### (1) 주부

- 주민자치센터와 복지관 등의 문화프로그램 이용률이 가장 높은 계층
- 삶의 대부분을 지역에서 보냄으로써 지역의 현실에 가장 밝고, 능동적인 지역 참여 활동이 가능하다. 그 때문에 일상에서의 영상 활용이 가장 높을 것으로 기대할 수 있다. 공동체 라디오 방송국과 '우리 마을 TV' 등 공동체 미디어의 형성과 정착에 있어서 가장 큰 동력이 될 수 있다.

### (2) 대학생 및 청년층

- 관련학과 전공자와 영상 관련 동호회 활동자
- 관내에 많은 대학교가 존재하고, MZ세대의 미디어 소비가 주를 이룬다. 청년층은 영상매체에 대한 참여 욕구도 높고, 활용 능력 역시 높은 편이다. 지역 내 영상문화 활동과 퍼블릭 액세스 활동의 중심이 될 가능성이 높다.

### (3) 일반 직장인

- 주 5일 근무제 시행 등으로 여가 생활의 여유가 높은 계층
- 교육 프로그램 및 기자재 지원이 이루어졌을 때 이를 활용한 창작 활동이 가능하다. 또한

지역의 교육, 문화, 경제 상황에 대한 관심이 높기 때문에, 지역 내 퍼블릭 액세스의 주체가 될 수 있다.

#### (4) 소외계층 시민들

- 장애인, 이주 노동자, 어르신, 저소득 계층의 미디어 접근 보장
- 소외계층에 속한 시민들은 미디어 접근에서도 열악한 환경에 처해있고, 이것은 소외계층의 요구가 지역사회에 반영되는 과정에 장애가 되고 있다. 따라서 지역사회 전반의 민주주의 확대 및 광범위한 지역 통합을 위해서 찾아가는 미디어 교육, 찾아가는 영화관 등 적극적인 지원 활동 사업이 요구된다.

#### (5) 유관 시설 및 단체 활동가

- 학교 방송반, 영상 동아리 담당 교사 및 미디어 교육에 관심 있는 교사
- 복지관, 문화센터, 청소년센터 등의 실무자
- 지역 시민사회단체 실무자
- 시민 복지 서비스나 지역 발전을 위한 활동 등으로 훈련된 계층으로 주체적인 활동력이 보장되는 집단이다. 지역사회 민주주의 확대나 지역 통합 등에 관심이 많고, 정보 수집 및 처리 능력도 뛰어나다. 퍼블릭 액세스 및 공동체 미디어 주체로 성장할 가능성이 높다.

#### (6) 청소년

- 학교 내 방송반과 영상 동아리
- 학교 특별활동 프로그램
- 복지관, 문화센터 등의 회원으로 활동하는 청소년
- 장애인, 저소득층 청소년, 탈학교 청소년 등에 대한 격차 해소
- 영상매체에 대해 큰 욕구가 있으며, 일상에서의 영상 활용도 또한 높은 집단이다. 지역 내 전 문적 영상 활동 주체로의 성장, 공동체 미디어 활동가 및 다양한 영상 문화 활동 주체로 성장할 가능성을 내포하고 있다.
- 인천광역시 교육청과 상호 협력하여 미디어 지원체계를 마련한다.

#### (7) 독립영화인

- 지역을 기반으로 활동하는 독립영화인 양성 및 지원
- 인천을 중심으로 영상 제작 지원사업을 추진하여, 지역의 독립영화 제작자의 창작활동을 도울 수 있다.

## 2 운영 체계

### 1 운영 개요

#### (1) 운영 형태

- 설립기관: 인천광역시 미추홀구
- 운영기관: 청운대학교 산학협력단(위탁기간 2025~2027)
- 운영위원회 구성
  - 총 8명 내외의 운영위원 위촉
  - 운영위원회를 통해 사업관리 및 운영 방향 설정
- 협력기관: 문화체육관광부, 영화진흥위원회, 방송통신위원회, 인천문화재단, 전국미디어센터협의회, 영화공간주안, 청운대 문화예술교육치유센터, 사)한국사진교육학회, 현대사진영상학회 등

#### (2) 주요 사업

- 개인·공동체 간 연결을 통한 센터 미디어 교육 발굴을 위한 주민 조직 운영
- 미디어센터 활성화를 위한 조사, 통계, 연구개발
- 시민참여를 통한 인천 미디어 가치 확산을 위한 정책 홍보 및 행사 운영
- 미디어 전문인력 발굴을 통한 교육 기반 구축
- 지역민의 특성별, 연령별, 매체별 미디어 교육 운영
- 지역 공동체 네트워크를 활용한 미디어 창작지원 사업
- 일상 속 미디어 창작 지원을 위한 커뮤니티 지원사업
- 시민과 함께 미디어 브랜드를 창조하는 콘텐츠 유통 지원 사업
- 인천 미디어 브랜드의 사회적 가치 실현을 위한 취업·창업 지원사업

#### (3) 위탁운영 기관

##### ① 운영기관: 청운대학교 산학협력단

- 청운대학교 산학협력단은 『산업교육 진흥 및 산학연 협력 촉진에 관한 법률』에 따라 새로운 지식과 기술의 창출·공유·확산을 위한 산학협력 및 교류를 활성화하여 대학의 경쟁력 강화에 필요한 조직과 운영에 관한 사항을 관장함을 목적으로 한다.
- 청운대학교 산학협력단은 흥성과 인천 캠퍼스를 두고 지역의 문화 예술 거점으로 생태계 순환을 위한 목적 사업을 염두에 두어 지역문화 및 인재 양성에 기여를 주도하고 있다.
- 청운대학교 산학협력단(인천 캠퍼스)은 현재 주안영상미디어센터를 위탁 운영 중이다.

#### 제4조(산학협력단의 목적 및 업무)

산학협력단은 제1조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각호의 업무를 수행한다.

〈개정 2016.11.03.〉

- ① 산학협력 사업 및 국책사업의 총괄
- ② 산학협력계약의 체결 및 이행
- ③ 산학협력사업과 관련한 회계의 관리
- ④ 지식재산권의 취득 및 관리에 관한 업무
- ⑤ 대학의 시설 및 운영의 지원
- ⑥ 기술의 이전과 사업화 촉진에 관한 업무
- ⑦ 대학내 벤처, 창업(학교기업, 기술지주회사, 신기술창업전문회사)등의 촉진에 관한 업무
- ⑧ 산학협력사업 관련업무의 기획, 추진 및 평가
- ⑨ 창업보육에 관한 업무
- ⑩ 산·학·연·관 협동 연구사업 및 대학내 입주기업에 대한 지원
- ⑪ 중앙정부와 지방자치단체 및 기타 기관의 보조금(지원금)으로 운영되는 시설의 수탁업무
- ⑫ 사회복지시설 운영 및 사회복지사업(노인일자리, 아동, 청소년, 여성, 장애인 등 사회 취약 계층) 수탁업무 등 지역사회와의 연계사업
- ⑬ 지역자활사업 및 지역자활센터 수탁운영업무
- ⑭ 산업디자인전문회사 운영 등 공공디자인 관련 사업
- ⑮ 교육사업 및 위탁교육사업(늘봄학교 등)에 관한 업무
- ⑯ 그 밖에 산학협력을 위하여 필요한 사항

## 2 조직

### (1) 조직 구성의 기본 방향

- 공공서비스 기관의 책무를 기반으로, 전문성과 독립성을 갖춘 조직 운영 체계 구축
- 영상미디어 교육 기능을 중심으로 한 실무 중심의 전문 조직 구성
- 주민 참여를 확대할 수 있는 개방형 구조를 통해 공공성 강화
- 교육사업과 운영 기능을 연계하고, 지역 문화기관과의 협력 체계 구축

(3) 조직 구성



(4) 업무 분장

부 서	역 할	인원
센터장	○ 주안영상미디어센터 운영 총괄	1
정책홍보	○ 센터 정책 및 사업에 대한 온·오프라인 홍보 업무 추진 ○ 지역사회 네트워크 구축 및 유관 기관 협력 체계 운영 ○ 외부 협력 사업 기획 및 추진 ○ 미디어 관련 토론회 및 공론장 기획·운영	2
교육사업	○ 미디어 정규 교육 과정 기획 및 운영 ○ 미디어 환경 변화에 대응한 트렌드 미디어 특강 기획·운영 ○ 대상별 맞춤형 미디어 교육 프로그램 기획·운영 ○ 지역 기반 찾아가는 미디어 교육 사업 기획·운영	3
운영관리	○ 센터 공간 및 시설 관리·운영 ○ 시민 대상 미디어 체험 프로그램 운영 ○ 콘텐츠 제작 및 송출 관련 장비·환경 지원 ○ 회계 및 행정 업무 관리	3

### 3 연혁

2003.	05.	문화관광부 지역영상미디어센터 설립지 선정(대구, 인천)
2006.	02.	국·시비 보조(국비1,000백만원, 시비1,000백만원)
2006.	08.	민간 위탁 동의 의결(의회)
2007.	02.	편집실, 교육시설 설립지 변경(청소년미디어센터5, 6층)
	09.	주안영상미디어센터 개관
2009.	04.	남구학산문화원 위탁 협약 체결
2013.	04.	영상미디어복합센터로 이전
2019.	01.	미추홀구시설관리공단 위탁 협약 체결
2022.	01.	미추홀학산문화원 위탁 협약 체결
	02.	주안영상미디어센터 8층 '미디어 파크' 개관
2025.	01.	청운대학교 산학협력단 위탁

### 4 시설현황

#### 1 위치

○ 센터 - 인천광역시 미추홀구 석바위로 68(주안동 173-1) 주안필프라자 7층, 8층



## 2 규모

- 7층 영상미디어센터: 816.5㎡
- 8층 미디어 파크: 816.5㎡

## 3 시설 개방 시간

- 화요일~금요일 09:00~22:00, 토요일 09:00~18:00(휴관일: 매주 일/월, 법정 공휴일)

## 4 공간구성

### (1) 사무실 및 운영지원실

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	책상	1	2400*1200*720	에드윈
2	의자	1	中(다이아)	에드윈
3	이동서랍	2	3STEP	에드윈
4	사무용 책상	6	-	-
5	붙박이장	1	中	에드윈
6	도서용 책장	1	800*900*720	에드윈
7	회의용 테이블	1	1800*900	에드윈
8	회의용 의자	6	-	에드윈
9	데스크탑 컴퓨터	2	WFG-B8547TP/	넥대와여우
10	데스크탑 컴퓨터	6	DB400T3A-AF7/C	삼성
11	LED 모니터	6	23inch(CN/23EA47HQ)	LG
12	LED 모니터	4	22inch(E228FWP)	DELL
13	LCD 모니터	8	S2240L	DELL
14	컴퓨터 본체	2	솔로탑	LUCOMS
15	컬러레이저복합기	1	SL_C563FW	삼성
16	대용량채단기	1	535*390*300mm(HC-600)	현대오피스

### (2) 미디어 교육실 A

- 수용인원 15명 규모의 영상편집 및 그래픽 교육 공간으로 전문적인 수업이 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	LCD 모니터	15	32inch(LC32H711QEKKR)	삼성
2	모니터	1	2210WBT	LUCOMS
3	데스크톱컴퓨터	16	G-5MGF	대우루컴즈
4	빔 프로젝터	1	CNEB-1980WU	EPSON

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
5	교육용 책상	16	-	주)예림컴퍼니
6	교육용 의자	16	-	주)예림컴퍼니
7	강의용 앰프	1	-	20w.r.m.s

### (3) 다목적 강의실

- 66제곱미터 규모의 교육 공간으로 강의용 PC와 프로젝터가 구비되어 있다. 일반 교육 및 소규모의 세미나 진행이 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	수강용 탁자	22	HSSD HS3145	한솔스틸
2	책상용콤비의자	43	-	-
3	강사용 책상	1	1200*800	대덕종합가구
4	프로젝터	1	EB-1980WU	EPSON
5	모니터	1	726x491x204mm (32MP58HQW)	LG
6	데스크톱컴퓨터	1	G-5MGF	대우루컴즈
7	스피커	1	EON-615	JBL
8	텔레비전	1	UC652QLED 152cm(60인치)	이스트라
9	냉난방기	2	R-W130PT2C1	LG
10	핸드마이크	2	KM-9600R	KANALS

### (4) 센터장실

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	모니터	2	32inch(LC32H711QEKKR)	삼성
3	컴퓨터	1	DB400T3A-AF7/C	삼성
5	테이블	1	-	-
6	책상	1	-	-
7	회의용 의자	4	-	-
8	사무용 의자	1	-	-
9	복사기	1	-	HP

## (5) 기자재실

○ 기자재를 대여·반납·관리하는 곳으로 4개 군으로 분류된 총 15종의 장비가 비치되어있다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	캠코더	1	HXR-NX100	SONY
2	캠코더	4	HXR-NX3	SONY
3	캠코더	2	HXR-MC88	SONY
4	캠코더	6	HXR-30N	SONY
5	디지털 캠코더	1	FDR-AXPSS	SONY
6	디지털 캠코더	1	HXR-NX80	SONY
7	디지털 캠코더	2	CN/FDR-X3000R	SONY
8	디지털캠코더	1	CN/SPCH1	GOPRO
9	디지털캠코더	1	SONY HDR-PJ580	SONY
10	카메라삼각대(Tripod)	3	TH-950DV	LIBEC
11	카메라삼각대(Tripod)	3	650EX	LIBEC
12	카메라삼각대(Tripod)	1	516/515MVB	MANFROTTO
13	카메라삼각대(Tripod)	2	503HDV/525MVB	MANFROTTO
14	카메라삼각대(Tripod)	1	504HD/546GB	MANFROTTO
15	카메라삼각대(Tripod)	4	GH03/AT-7402A	E-IMAGE
16	카메라삼각대(Tripod)	2	504HD/546GB	MANFROTTO
17	짐벌	2	OSMO MOBOLE 2	DJI
18	카메라설치대또는 지지대 (FIG RIG)	1	595B	MANFROTTO
19	디지털 카메라	1	EOS 5D Mark III	CANON
20	디지털 카메라	1	EOS 80	CANON
21	디지털카메라	1	EOS-400D(BODY)	CANON
22	디지털카메라	4	EOS-600D	CANON
23	렌즈	1	EF 50mm F1.4 USM	CANON
24	렌즈	1	EF 70-200mm	CANON
25	렌즈	1	EF 24-70mm f/4L IS USM	CANON
26	렌즈	1	EF 70-200mm F2.8L	CANON
27	렌즈	1	SP AF 17-50mm	TAMRON
28	마이크(DSLR 용)	2	VIDEO MIC PRO	RØDE
29	LED 조명	5	600SA	KONOVA
30	조명	2	4BANK	KINO FLO
31	FRESNEL SPOT LIGHT	1	DTW-2000	EX52
32	주피터 조명	2	-	-

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
33	노트북	1	P25(i7-4700MQ)	GIGABYTE
34	DIGITAL HD VIDEOCASSETTE RECORDER	1	GV-HD700	SONY
35	그래픽태블릿	20	ARTIST 12	XP-PEN
36	즉석카메라	1	mini evo	후지필름
37	멀티미디어 모니터 스피커	3	MS16	베링거
38	무선 드릴	1	DCD709	디월트

#### (6) 동아리방 1

○ 5~6명 수용이 가능하며 소규모 세미나 혹은 회의를 할 수 있는 공간이다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	의자	6	511	에드윈
2	테이블	1	회의용 테이블	대덕종합가구

#### (7) 편집실

○ 영상 편집이 가능한 공간으로 총 4명이 이용할 수 있다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	데스크탑 PC	1	솔로탑 G-5MGF	LUCOMS
2	데스크탑 PC	3	제작 사양	ASUS
3	모니터	4	32MP58HQW	LG
4	테이블	4	-	-
5	의자	4	-	-
6	스피커	4	-	PRESONUS

#### (8) 1인 인터넷 방송실

○ 1인 인터넷 방송 제작 및 송출이 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	책상	1	1800*750*720	에드윈
2	데스크톱 컴퓨터	1	G-5MGF	대우루컴즈
3	모니터	1	60.4cm(24ML600SW)	LG
4	모니터	1	S2240L	DELL
5	웹캠	1	C920 PRO	LOGITECH
6	의자	2	-	-

## (9) 미디어 파크\_오픈 스튜디오

○ 생방송이 가능한 방송 스튜디오. 카메라, 조명, 마이크, 무대 세트 등을 구비하였다. 30명~40명 객석 규모의 공개방송, 소규모 행사가 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	오토 릴선	4	10M(LUG-GZ10)	LUG
2	무대 스피커	2	1200W(EV-215)	XETEC
3	모니터 스피커	2	300W(KRS-1230M)	KANALS
4	노트북	1	16inch(VN/NT950QDB-KG58S)	SAMSUNG
5	강의 테이블	1	800x125(강연대)	카라시스템
6	보조 테이블	1	60x60(원형 테이블)	체어센스
7	무대 테이블	2	200x60(녹화용 테이블)	-
8	무대 테이블	1	100x60(녹화용 테이블)	-
9	멀티비전	4	55in(강의용 멀티비전)	-
10	접이식 의자	52	44x78(TORPARO)	IKEA
11	무대용 의자	4	47x84(높낮이 조절 의자)	도리퍼니처
12	무대용 의자	2	38x65(높낮이 조절 의자)	INGENUITY
13	원목 파티션	2	150x120	아이베란다
14	무선 마이크	2	SLXD24D/SM58	SHURE
15	무선 마이크	4	6.8x19.5(UWP-D11)	SONY
16	빔프로젝트	1	1280 x 800dpi(GL-955W)	CANON
17	LED 조명	8	135W(PX1)	MIDONICS
18	의자	3	57x90(GCA-3210F)	광일체어
19	조정실 테이블	1	260x95	-
20	앰프	2	2000W(Europower ep2000)	Behringer
21	스피커	1	3.5inch(ERIS E3.5)	PRESONUS
22	중계용 컴퓨터	1	-	MICRONICS
23	모니터	1	24inch(24ML600SW)	LG
24	조명 컨트롤러	1	DMX-1~192(GOBO200)	CODE DMX
25	스위처	1	423x302(ATEM TELEVISION STUDIO PRO HD)	BLACK MAGIC
26	보조모니터	1	15inch	에비크
27	방송 송출장치	1	2160p60 STREAMING (WED PRESENTER HD)	BLACK MAGIC
28	녹화기	1	1080p(hyperdeck studio hd mini)	BLACK MAGIC
29	디지털 콘솔	1	32-Channel(X32 COMPACT)	Behringer
30	모니터 매트릭스 분배기	1	43.72*16.29*4.40(VM0404HA)	에이텐

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
31	이동식 TV 거치대	1	300*400	-
32	스마트 TV	1	65inch(LH65BEC-H)	삼성
33	무선 마이크 세트	1	42*197*152/98*68*25.5(SLXD2 4D/SM58)	SHURE
34	배터리 듀얼 도킹 충전기	1	816g(SBC203)	SHURE
35	SDI-리드선	4	30m	주은안전케이블
36	노트북	1	i7- 4712MQ(15N540-UX10PK)	LG
37	멀티뷰 모니터	1	24inch(LVM-246W)	TV LOGIC
38	일체형 컴퓨터	1	27in(I-MAC)	APPLE

#### (10) 미디어 파크\_방송 스튜디오

○ 라이브 커머스 방송, 크로마키 촬영 등이 가능한 스튜디오. 카메라, 조명 등이 구비되어 있다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	LED 모니터	1	24inch(24EA53VQ)	LG
2	LED 모니터	1	24inch(24MA53)_	LG
3	모니터 스피커	1	250*176*200(nEar05 eXperience)	ESI
4	비디오 테잎 플레이어	1	HDV 1080i(HVR-M25AN)	Sony
5	UHF 리시버	1	40,125~751,875MHz(LRX-702E)	SYSCOM
6	인터컴 시스템	1	550Hz(ITC-100)	DataVideo
7	5.1 Channel Digital Home Theater Receiver	1	17-1/8" x 5-5/16" x 12-1/2"(RX-V461)	YAMAHA
8	디지털비디오 스위처 조작패널	1	(HVS-300U)	For.A
9	디지털비디오 스위처 본체	1	4 IN / 4 OUT(HVS-300HS)	For.A
10	오디오 믹서	1	16CH(1604-VLZ PRO)	Mackie
11	부조실 데스크	1	-	송의목공예마을
12	LCD 모니터	1	60.4cm(24ML600SW)	LG
13	LED 모니터	1	31.5inch(U3277PWQU)	AOC
14	모니터	1	32inch(32MP58HQW)	LG
15	LCD 모니터	1	28inch(LCD FIELD MONITOR)	I-ON
16	프롬프터 (카메라용)	1	15inch(VJ-P15)	Crystal Prompter
17	무대테이블	1	178x40(녹화용 테이블)	리치웰

## (11) 미디어 파크\_오디오 스튜디오

- 조정실과 녹음 부스로 나누어진 오디오 방송을 위한 공간이다. 5~6명이 동시에 녹음할 수 있으며, 개인 혹은 팀 단위의 라디오 방송, 팟캐스트 콘텐츠 제작이 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	헤드폰 분배기	1	HA-8000	BEHRINGER
2	유선마이크	5	SM58	SHURE
3	스피커	1	NEAR03 CLASSIC 2	ESIO
4	모니터	2	S2240LC	DELL
5	의자	7	GCA-3210F	광일체어
6	테이블	7	원목 모듈 테이블	아이존
7	와이파이 공유기	1	MX5500	LINKSYS
8	컨텐츠 마이크	2	AT-2035	오디오 테크니카

## (12) 미디어 파크\_컨트롤 룸

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	LCD 모니터	2	LC32H711QEKKR	SAMSUNG
2	컴프레서	1	MPAC-01	MXL
3	오디오 인터페이스	1	SCARLETT 4I4	FOCUSRITE
4	데스크탑 컴퓨터	3	솔로탑	LUCOMS
5	일체형 PC	1	IMAC(27인치)	APPLE
6	모니터	1	E228FWP	DELL
7	디지털 콘솔	1	X32 PRODUCER	BEHRINGER
8	스피커	1	ERIS E5 XT	PRESONUS
9	오디오 인터페이스	1	MBOX	PRO TOOLS
10	오디오 편집 컨트롤러	1	X-TOUSH ONE	베링거
11	의자	3	GCA-3210F	광일체어
12	소파	1	3인용소파	-

## (13) 미디어 파크\_미디어 교육실B

- 미디어 교육 진행을 위한 PC 보유 공간. PC 18대, 전자칠판이 구비되어 있으며 최대 18명 수용이 가능하다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	LED 모니터	19	24ML600SW	LG
2	컴퓨터본체	19	TX-M7-0216G65	트리엠

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
3	전자칠판	1	HYBRID-8003F	아하 정보통신
4	스피커	1	ERIS E5XT	프리오너스
5	책상	19	SMA-5	늘푸름가구
6	의자	19	GCA-3210F	광일체어
7	웹캠	9	IRC70	아이락스
8	헤드셋	19	H540	LOGITECH
9	마이크	1	SM58 K-LC	SHURE
10	오디오 인터페이스	1	스파르탄큐110	스파르탄큐
11	웹캠	10	LOGITECH C920 PRO	LOGITECH

#### (14) 미디어 파크\_VR 체험실

○ VR 전용 체험 공간. 동시에 3명이 VR 체험을 할 수 있다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	TV	3	DK5001UB	DWSUMMUS
2	사무용 책상	1	-	-
3	VR 기기	4	OCULUS QUEST2	Meta
4	공기청정기	1	AC-M10-SC	샤오미
5	WIFI 공유기	1	트라이밴드 MESH VELOP AC2200	LINKSYS
6	스톱워치	1	CT5GL	인터벌타이머
7	크롬 캐스트	4	크롬캐스트 4세대 구글 TV	구글
8	VR 기기	1	메타 퀘스트3	Meta
9	VR 기기	2	메타 퀘스트3(128GB)	Meta

#### (15) 미디어 파크\_드론 체험장

○ 드론 축구 전용 체험장. 케이지 안에 골대와 타이머가 설치되어 있다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	드론	1	MAVIC PRO	DJI
2	컨트롤러	1	GL200A	DJI
3	이동형 무선앰프	1	EG-119	GRACE
4	드론 축구장	1	7500*5300*2200	-
5	드론 축구볼	10	BALKIN	헬셀
6	드론 축구볼 조종기	10	-	헬셀
7	책상	2	1800*700*710	-

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
8	서랍장	1	1200*500*1900	-
9	드론 축구볼	4	드론팡F1	헬셀
10	드론 축구볼	4	드론팡F1	헬셀
11	드론 축구볼	2	드론팡F2	헬셀

(16) 미디어 파크\_미디어 카페

○ 무인 커피 머신이 설치되어 있는 이용자 휴게공간이다.

No	품 목 명	수량	규격(모델명)	제조사
1	전자레인지	1	MS23K3513AK	삼성전자
2	5단책꽂이	1	700*1500*340	-
3	2단서랍장	2	450*530*400	-
4	원형철제테이블	1	605*705	-
5	커피메이커	1	VENUSTA MASTER	(주)동구전자
6	앰프	1	MA-260	AUDIO STAR ELECTRONICE LTD.
7	공유기	1	MX4200	링크시스
8	ㄷ자 싱크대	1	3600*850*600	-
9	8단상부수납장	1	3600*760*300	-
10	콘센트테이블	3	1200*1000*600	DESKER
11	셀프바서비스 테이블	1	1000*800*500	-
12	사각테이블	2	2000*720*900	-
13	원목원형테이블	2	600*760	-
14	원형테이블	4	600*730	-
15	원목의자(가죽)	4	520*770*570	-
16	불박이소파	3	1660*1000*500	-
17	바의자(롱)	3	443*896*424	-
18	바의자(숏)	1	490*390*460	-
19	라탄의자	6	540*825*560	-
20	테라스의자	6	500*790*550	-

# 2장

## 사업 실적 및 결과



# I

## 정책 홍보 사업



# 1 홍보·네트워크 사업

## 사업 계획

### 1 사업목적

- 센터의 중장기 발전 방향을 공유하고, 교육·시설·행사 운영 전반에 대한 종합적 홍보 추진

### 2 사업방향

- 홈페이지 및 SNS 공식 채널 운영을 통한 교육·행사·시설 정보 상시 홍보 (페이스북, 인스타그램, 트위터, 블로그, 당근마켓, 카카오톡 채널 등)
- 이메일, 문자, 카카오톡 및 오프라인 홍보물 활용 등 온·오프라인 연계 홍보 강화 (전단지, 현수막, 포스터 등 제작·배포)
- 주민 참여형 문화 행사 및 미디어 프로그램 운영을 통한 정책 및 센터 활동 홍보 (정기 영화 상영회, 지역 미디어 이슈 토론회 등)
- 전국미디어센터협의회 연계 공모·협력사업 추진 및 미디어센터 관련 보도 홍보 강화

### 3 기대효과

- SNS 및 다채널 홍보를 통해 이용자에게 정보 접근성을 높이고 참여를 유도
- 온·오프라인 홍보와 참여형 행사 운영으로 지역 주민과의 소통 확대
- 지속적인 홍보 활동을 통한 주안영상미디어센터 인지도 및 브랜드 이미지 제고

## 세부 사항

### 1 정량적 추진 결과

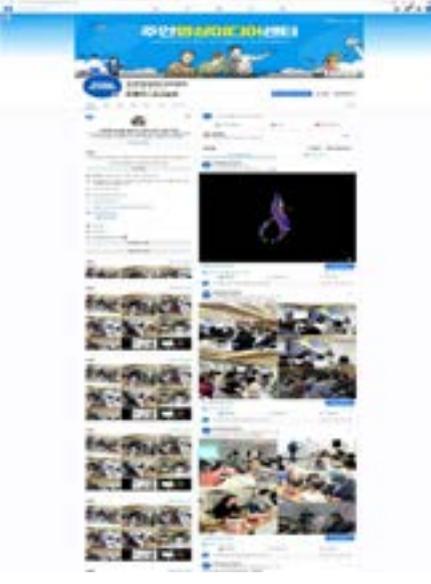
사업 기간	2025년 1월 1일~2025년 12월 31일
참여 대상	미추홀구 구민, 인천광역시 일반 시민
담당	담당: 정책홍보팀(반우석, 김도희)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주안영상미디어센터 웹사이트, 교육 사이트 '아이미디어스쿨' 운영</li> <li>- SNS 공식 계정 운영(페이스북, 인스타그램, 트위터, 블로그, 당근마켓, 카카오톡 채널)</li> <li>- 주안영상미디어센터 공식 '유튜브' 채널 운영</li> <li>- 오프라인 홍보 매체 활용(전단지, 현수막, 포스터 등)</li> <li>- 보도자료 작성, 배포</li> </ul>

## 2 세부 추진 내용

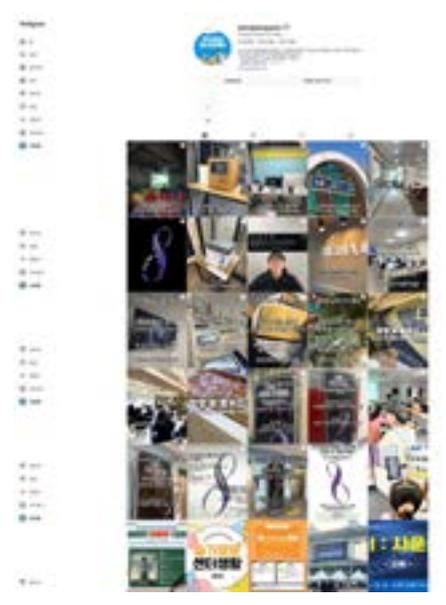
### ① 주안영상미디어센터 웹사이트

웹주소	<a href="https://juanmedia.or.kr/">https://juanmedia.or.kr/</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	사업 및 교육 홍보, 회원 관리 시스템, 강의 신청 시스템, 수강생 관리 시스템, 공간 및 기자재 대여 관리 시스템 운영	
사용방법	홈페이지 회원가입 후 수강 신청, 공간 및 기자재 대여 관련 예약이 가능	
예산	비예산(직원 운영)	

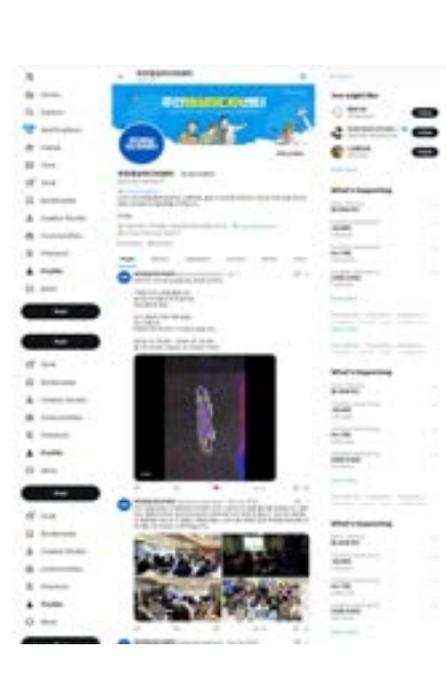
### ② 주안영상미디어센터 페이스북(facebook)

웹주소	<a href="https://www.facebook.com/juan2622">https://www.facebook.com/juan2622</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개, 조회수 448,437회</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비예산(직원 운영)	

### ③ 주안영상미디어센터 인스타그램(instagram)

웹주소	<a href="https://www.instagram.com/yeongsang.juan/">https://www.instagram.com/yeongsang.juan/</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개, 조회수 112,619회</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민 제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비에산(직원 운영)	

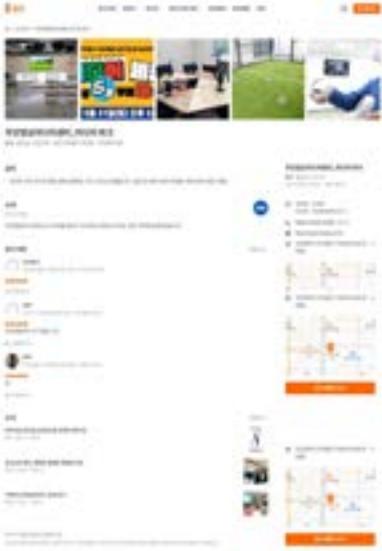
### ④ 주안영상미디어센터 트위터(twitter)

웹주소	<a href="https://twitter.com/juanyeongsangm1">https://twitter.com/juanyeongsangm1</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민 제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비에산(직원 운영)	

## ⑤ 주안영상미디어센터 블로그(blog)

웹주소	<a href="https://blog.naver.com/juanmedia1731">https://blog.naver.com/juanmedia1731</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민 제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비에산(직원 운영)	

## ⑥ 주안영상미디어센터 당근마켓(daangn business)

웹주소	<a href="https://www.daangn.com/kr/business-profiles/주안영상미디어센터-미디어-파크-dbbd4bd763c54900a92b110508c5b261">https://www.daangn.com/kr/business-profiles/주안영상미디어센터-미디어-파크-dbbd4bd763c54900a92b110508c5b261</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민 제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비에산(직원 운영)	

⑦ 주간영상미디어센터 카카오톡 채널(kakao business)

웹주소	<a href="http://pf.kakao.com/_xcvsdG">http://pf.kakao.com/_xcvsdG</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게시물 184개, 친구 수 2,278명</li> <li>- 사업 및 미디어 교육 홍보, 미디어 파크 관련 시설 정보, 주민 제작물 공유 등</li> </ul>	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 이용자 및 지역 주민 대상의 정보 공유, 신규 회원 모집</li> <li>- 정기적인 게시물 작성, 양방향 소통, 유료 광고를 통한 노출 수 증가</li> </ul>	
예산	비예산(직원 운영)	

⑧ 주간영상미디어센터 유튜브 채널 운영

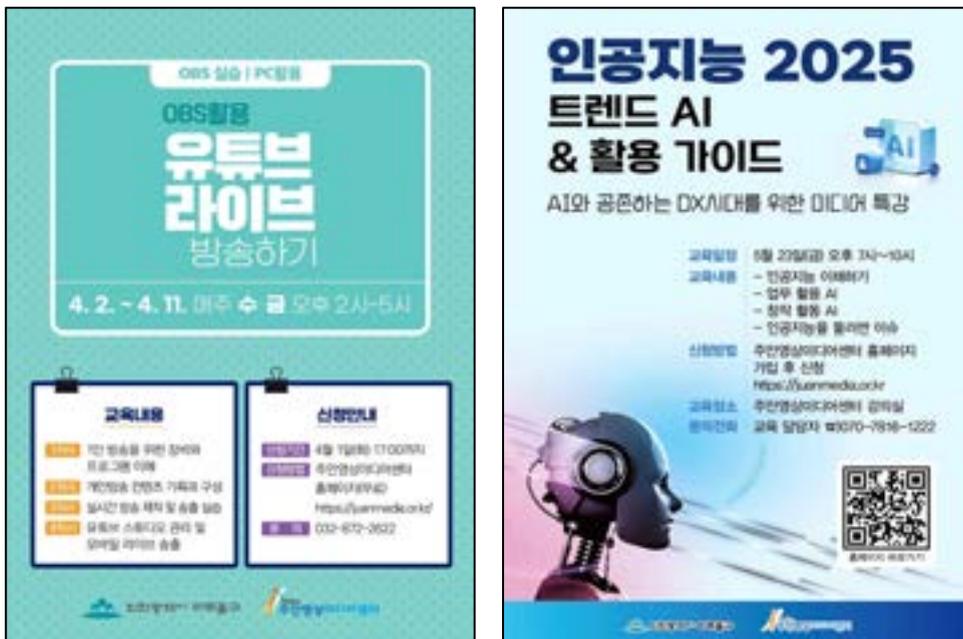
웹주소	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCIE8iM4Ey_1hN1h2lqixag">https://www.youtube.com/channel/UCIE8iM4Ey_1hN1h2lqixag</a>	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	미추홀 미디어 제작단, 정규 미디어 교육, 마을 미디어 사업의 결과물(주민 제작물)을 분야별 채널에 업로드, 공유	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 주민 제작물의 아카이브</li> <li>- 온라인 유통 및 송출 추진</li> <li>- 미디어센터 내외부의 행사를 생중계하는 플랫폼</li> </ul>	
예산	비예산(직원 운영)	

## ⑨ 모바일 동영상 교육사이트 ‘아이미디어스쿨’

웹주소	http://imediaskool.kr	
기간	2025년 1월~2025년 12월	
내용	총 13개 무료 온라인 강좌 운영	
사용 목적 및 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인의 학습 속도, 수준 및 선호도 등을 고려한 개별학습이 가능하게 함</li> <li>- 회원 가입 후, 무료 이용 가능</li> </ul>	
예산	비에산(직원 운영)	

## ⑩ 매체 홍보(홍보물): 전단지, 현수막, 포스터 등

〈웹 전단 예시〉 온라인 홍보용



| 사용 목적 및 방법 | 보도자료 배포, 관내 유관기관 및 문화시설 대상 발송 및 SNS 홍보

〈전단, 포스터 예시〉 오프라인 홍보용



| 사용 목적 및 방법 | 보도자료 배포, 관내 유관기관 및 문화시설

## ⑪ 매체홍보(facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널)

○ sns 홍보 실적

NO	매체명	내용	날짜	매체유형
1	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	공간 대관/장비 대여 안내 외 2건	01.10~22	소셜 미디어
2	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'KHU-Alliance 진로 진학 교사 워크숍' 성황리에 개최 외 10건	02.11~28	소셜 미디어
3	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'스마트폰 무인주문기 교육' 참여자 모집 외 15건	03.04~29	소셜 미디어
4	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'스마트폰 펼쳐보기' 교육 후기 외 22건	04.01~30	소셜 미디어
5	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'미추홀구 자원봉사 배움 대학' 수료식, 주안영상미디어센터도 함께했어요! 외 18건	05.02~31	소셜 미디어
6	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	[2025 미디어 테이블] 지역 미디어 이슈 두 번째 외 19건	06.04~28	소셜 미디어
7	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'미디어 놀이터' 6월 소식 외 10건	07.02~31	소셜 미디어
8	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	[2025 미디어 테이블] 지역 미디어 이슈 세 번째 외 19건	08.02~30	소셜 미디어
9	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'2025 미디어 테이블' 세 번째 토론회 현장 외 22건	09.02~30	소셜 미디어
10	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	언론보도_미추홀구 주안영상미디어센터, '시니어 마음 여정 미디어 프로그램' 운영해 외 20건	10.01~31	소셜 미디어
11	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	'시로 쉽고 빠르게 쓰는 시나리오' 교육 참여자 모집 외 15건	11.01~29	소셜 미디어
12	facebook, instagram, naver blog, twitter, 당근마켓, 카카오톡 채널	[브런치 무비톡] 12월의 영화 'F1 더 무비' 외 4건	12.02~12	소셜 미디어

## ⑫ 매체홍보(보도자료 작성, 배포)

○ 언론사 보도 실적

NO	매 체 명	보도내용(제목)	날짜	매체유형
1	미디어이슈 외 8건	인천 미추홀구 주안영상미디어센터, 봄맞이 신규 교육프로그램 수강생 모집	03.04	온라인 신문
2	미디어투데이 외 10건	미추홀구 주안영상미디어센터, '브런치 무비 톡' 정기 상영회 시작	03.07	온라인 신문
3	내외일보 외 6건	미추홀구 주안영상미디어센터, '2025 미디어 테이블' 토론회 개최해	03.14	온라인 신문
4	미디어이슈 외 16건	미추홀구 주안영상미디어센터, 미디어 역량 강화를 위한 '2분기 교육 수강생' 모집	03.26	온라인 신문
5	중도일보 외 7건	주안영상미디어센터, 시니어 '스마트 생활 앱' 수강생 모집	04.07	온라인 신문
6	경인신문 외 11건	미추홀구, 인천 청소년 영화 제작소 '씨네티즈 인천' 본격 시작	04.15	온라인 신문
7	케이에스피뉴스 외 4건	나만의 디지털 문해 강의 펼치기...미추홀구 강사 수료생 현장실습 나서	04.22	온라인 신문
8	경인투데이뉴스 외 8건	미추홀구, 드론 항공 촬영 실습 교육 운영...4종 자격증 취득 지원	05.12	온라인 신문
9	국민TV 외 8건	미추홀구, 주안 영상미디어센터 '분야별 인공지능 활용 교육' 운영	05.26	온라인 신문
10	미디어투데이 외 5건	주안영상미디어센터, '2025 미디어 테이블' 두 번째 토론회 성료	06.20	온라인 신문
11	내외일보 외 5건	미추홀구 주안영상미디어센터, '디지털 문해교육사' 강사 13명 배출...어르신 디지털 격차 해소 앞장	07.11	온라인 신문

NO	매 체 명	보도내용(제목)	날짜	매체유형
12	내외일보 외 7건	미추홀구 주안영상미디어센터, '드론 4종 자격 실습 교육' 운영해	07.30	온라인 신문
13	내외일보 외 9건	미추홀구, "주안영상미디어센터, '미디어 테이블' 세 번째 토론회 연다"	08.01	온라인 신문
14	미디어투데이 외 15건	인천 주안영상미디어센터, '2025 씨네티즈 인천' 여름 워크숍 종영	08.05	온라인 신문
15	경기IN 외 12건	미추홀구 미디어로 치유와 교육을 잇다	08.12	온라인 신문
16	미디어투데이 외 12건	미추홀구 주안영상미디어센터, '2025 예비 문화예술 교육사 현장 실습처 지원사업' 선정	08.18	온라인 신문
17	경인투데이뉴스 외 8건	미추홀구 주안영상미디어센터, '아이들을 위한 미디어 놀이터' 개최해	09.10	온라인 신문
18	내외일보 외 8건	미추홀구 주안영상미디어센터, '시니어 마음 여정 미디어 프로그램' 운영해	09.18	온라인 신문
19	미디어투데이 외 10건	미추홀구 주안영상미디어센터, '미디어 테이블: 지역 미디어센터의 현황과 과제' 개최해	09.24	온라인 신문
20	내외일보 외 8건	미추홀구 주안영상미디어센터, '제4회 미디어 테이블' 토론회 성황리에 개최	10.21	온라인 신문
21	국제뉴스 외 6건	미추홀구 주안영상센터, 아카이브 전시회	12.10	온라인 신문
22	미디어투데이 외 5건	미추홀구 청소년과 청년, 영화로 소통하다	12.12	온라인 신문

#### 4) 정량적 추진 결과

##### ① 주안영상미디어센터 웹사이트

연도	회원수	공간이용자
2024년	3,321명	10,521명
2025년	4,336명	17,236명
증감률	+30.6%	+63.8%

##### ② 페이스북 페이지

연도	팔로워	광고 '노출' 횟수
2024년	919명	720,358개
2025년	930명	472,861개
증감률	+1.2%	-34.4%

##### ③ 인스타그램 페이지

연도	팔로워	광고 '노출' 횟수
2024년	978명	301,258개
2025년	1,073명	158,610개
증감률	+9.7%	-47.4%

##### ④ 유튜브 채널

연도	구독자	연간 조회수
2024년	865명	4,649회
2025년	902명	6,008회
증감률	+4.3%	+29.2%

## 2 오픈 스튜디오 정기 영화 상영회 ‘브런치 무비 토크’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 지역 주민에게 다양한 영화 감상의 기회를 제공하여 문화 향유 범위 확대
- 관객과의 대화 등 연계 프로그램을 운영 능동적인 영화 관람 문화와 지역사회 소통을 확장
- 영화 콘텐츠 기반 비판적 사고 및 미디어 분석 역량 강화, 커뮤니티 활동 확장

#### 2 사업 방향

- 관객이 주체적으로 참여하는 상호 소통형 상영회를 통해 참여와 공감의 영화 문화 조성
- 영화 상영 연계 미디어 이해 교육으로 지역 주민의 문화 감수성과 비판적 사고력 향상
- 관람·교육·대화가 결합한 복합 프로그램으로 문화 향유 기회 확대와 공동체 문화 환경 조성

#### 3 기대효과

- 영상·미디어 문화 격차 해소와 접근성 높은 문화 향유 환경 조성
- 상영 프로그램을 통한 센터의 인지도 제고와 주민 참여 확대
- 영화·영상 관련 단체 및 창작자와의 교육 활성화를 통한 지역 미디어 네트워크 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

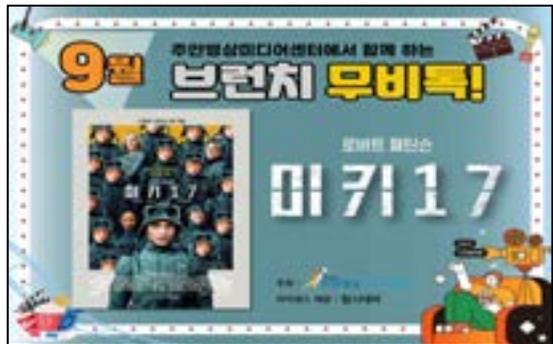
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 ~ 12월(매월 1회 × 10회)	
참여 인원	인원: 30명 / 연인원: 300명	
홍보물 제작	웹 포스터	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 상영 일정

사업명 (프로그램명)	일정	상영작	참여 대상
정기 영화 상영회 '브런치 무비톡'	3월 15일	미션 임파서블 '데드 레코닝'	지역 주민
	4월 19일	퓨리오사 '매드맥스 사가'	지역 주민
	5월 17일	가필드 더 무비	지역 주민
	6월 14일	베놈 '라스트 댄스'	지역 주민
	7월 19일	수퍼 소닉3	지역 주민
	8월 23일	플라이 미 투 더 문	지역 주민
	9월 20일	미키 17	지역 주민
	10월 18일	업그레이드	지역 주민
	11월 22일	트랜센던스	지역 주민
	12월 13일	F1 더 무비	지역 주민

② 활동사진 & 웹 전단



### 3 지역 미디어 이슈 정기 토론회 ‘미디어 테이블’

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 지역 미디어 현안에 대한 깊이 있는 논의를 활성화
- 시민과 전문가들이 함께 지역 미디어의 미래를 모색할 수 있는 장을 마련
- 인천 지역 미디어 생태계의 지속 가능한 발전을 위한 기반을 마련. 공공 미디어 기관의 역할과 책임을 강화
- 지역 사회 전체가 미디어 이슈에 대한 공감대 형성. 변화를 이끌어내는 계기를 제공

##### 2 사업 방향

- 2025년 분기별로 총 4회의 정기 토론회를 개최, 지역 미디어 이슈를 체계적으로 다룸
- 회차마다 전문가 발제와 토론자 참여, 좌장 진행, YouTube 생방송과 자료집 제작
- 인천YMCA, 인천영상 네트워크, 청운대 등 공동 주최 기관과의 협력을 확대 및 네트워크

##### 3 기대효과

- 시민과 전문가 참여를 통해 지역 미디어에 대한 공론화, 지속적인 여론 형성이 가능
- 토론회 자료집과 YouTube 생방송 영상 등 구체적인 결과물을 제작하여 후속 정책 제안과 교육 자료로 활용
- 지역 미디어 정책 개선을 위한 실질적인 아이디어를 제시
- 시민들의 미디어 인식 제고와 네트워크 구축을 통해 지역 미디어 생태계 전체의 역량 강화

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 ~ 10월(총 4회, 분기별 1회)	
참여 인원	연인원: 130명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	○ 홈페이지 · SNS 게시 ○ 회원 문자, 카카오톡 채널 메시지 발송 ○ 보도자료 배포	
결과물	토론회 자료집, 유튜브 생방송 영상 등	

## 2 세부 추진 내용

### ① 회차별 내용

회차	세부내용
<b>1차 토론회</b> (2025. 3. 20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제: 지역 미디어 이슈 첫 번째 - '지역 방송국 시대, OBS 인천 이전 어떻게 할 것인가'</li> <li>일시/장소: 2025. 3. 20(목), 14:00, 주안영상미디어센터 오픈 스튜디오</li> <li>토론회 패널:               <ul style="list-style-type: none"> <li>발제: 하주용(인하대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수), 장정구(전 인천시민사회단체연대 공동대표)</li> <li>토론: 신동섭(인천시의회 의원), 조혁신(인천일보 논설실장), 권창식(인천시민사회단체연대 정책 위원장)</li> <li>좌장: 차성수(인천YMCA 사무처장)</li> </ul> </li> <li>토론회 자료집 제작, YouTube 생방송 진행</li> <li>공동 주최: 인천시민사회단체연대, 인천YMCA</li> </ul>
<b>2차 토론회</b> (2025. 6. 20)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제: 지역 미디어 이슈 두 번째 - '인천 지역 영상 콘텐츠 제작, 현실과 과제'</li> <li>일시/장소: 2025. 6. 20(금), 14:30, 주안영상미디어센터 오픈 스튜디오</li> <li>토론회 패널:               <ul style="list-style-type: none"> <li>발제: 이재승(인천영상위원회 사무국장), 김남훈(훈픽처스 대표)</li> <li>토론: 유경희(인천시의회 의원), 김성태(인하대학교 연극영화학과 교수), 정승오(인천독립영화협회 이사장)</li> <li>좌장: 전철원(사회적 협동조합 모씨네 대표)</li> </ul> </li> <li>토론회 자료집 제작, YouTube 생방송 진행</li> <li>공동 주최: 인천 영상 네트워크협의회</li> </ul>
<b>3차 토론회</b> (2025. 8. 29)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제: 지역 미디어 이슈 세 번째 - '인공지능과 휴먼, AI 대전환(AX)의 시대를 유명하기'</li> <li>일시/장소: 2025. 8. 29(금), 14:00, 주안영상미디어센터 오픈 스튜디오</li> <li>토론회 패널:               <ul style="list-style-type: none"> <li>발제: 박종진(청운대학교 컴퓨터공학과 교수), 현혜연(중부대학교 사진영상학과 교수)</li> <li>토론: 이선용(미추홀구의회 의원), 이진형(인천 테크노파크 디지털 기술융합센터장), 박선홍(The 인천 대표)</li> <li>좌장: 유기상(청운대 미디어커뮤니케이션학과 교수)</li> </ul> </li> <li>토론회 자료집 제작, YouTube 생방송 진행</li> <li>공동 주최: 청운대학교 문화 예술교육 치유센터</li> </ul>
<b>4차 토론회</b> (2025. 10. 17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제: 지역 미디어 이슈 네 번째 - '지역 미디어센터의 현황과 시대적 과제'</li> <li>일시/장소: 2025. 10. 17(금), 14:00, 주안영상미디어센터 오픈 스튜디오</li> <li>토론회 패널:               <ul style="list-style-type: none"> <li>발제: 손동혁(사단법인 한국 문화 정책연구소 이사장), 허경(사단법인 전국 미디어센터 협의회 정책센터장)</li> <li>토론: 이선용(미추홀구의회 의원), 김은정(안성 미디어 센터장), 반우석(주안영상미디어센터 실장)</li> </ul> </li> <li>토론회 자료집 제작, YouTube 생방송 진행</li> <li>공동주최:(사)전국 미디어센터 협의회</li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 4 아카이브 전시 사업 ‘오감과 총: 8개의 이야기’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 센터 운영 과정에서 축적된 영상·음향·문서 등 주요 활동 결과물을 체계적으로 재정리하여 대외적으로 공유하고자 함
- 기관의 운영 성과 및 핵심 지표를 가시화, 미디어 교육 및 사업의 성과를 종합적으로 점검함
- 지역 시민의 기록과 경험이 담긴 아카이브 자료를 체험형 전시로 재구성
- 화면조정 색 기반의 일관된 시각 체계 구축을 통해 기관의 정체성을 확립

#### 2 사업 방향

- 8층 전체 공간을 8개의 테마 구역으로 구획하고 매체별(VR, 오디오, 드론 등) 특성에 최적화
- 단순 관람을 넘어 3D 펜 워크숍 등 관람객이 직접 참여 기록을 남기는 쌍방향 전시를 지향
- '화면조정 색'을 공통 디자인 언어로 채택하여 공간별 차별성과 전체 전시의 통일성을 살림
- 모든 재생 장비의 자동화 및 설치 매뉴얼화(VR·멀티 스튜디오 등)를 통해 현장 운영의 효율성을 제고하고 안정적인 전시 환경을 유지함

#### 3 기대효과

- 기관 자료의 단순 보관을 넘어 '활용 가능한 아카이브' 형태로 전환함
- 연간 운영 실적 및 참여 데이터의 시각적 제시
- 영상·음향·몰입형 콘텐츠 등 다각적인 미디어 체험 기회를 제공
- 관람객의 참여 기록이 전시의 일부가 되는 선순환 구조를 통해 지역 공동체의 역사가 축적되는 지속 가능한 전시 문화 형성에 기여함

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

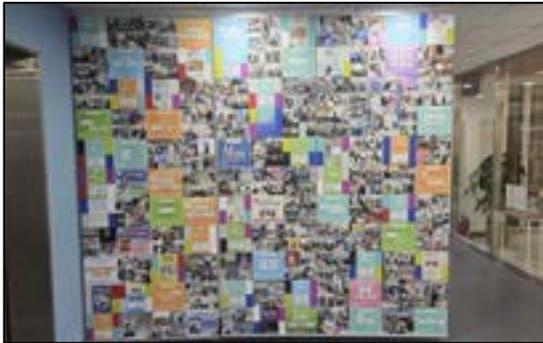
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 16일 ~ 2026년 1월 15일(1개월)	
참여 인원	연인원: 300명	
홍보물 제작	웹 전단, 포스터, 전단지, 동영상 외	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오킬 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	8층 전체 전시 결과물 구성	

## 2 세부 추진 내용

### ① 전시 결과 보고서

전시 공간	전시 내용
<u>ZONE 1</u>	이 구역에는 기관의 연간 운영 실적, 프로그램 운영 규모, 참여 인원 등 주요 정량 지표를 시각 자료로 정리하여 배치함으로써, 관람자가 전시의 출발 단계에서 센터의 전체적인 운영 구조와 성과를 한눈에 이해할 수 있도록 하였다. 이를 통해 전시의 성격이 단순한 작품 전시가 아닌 기관 아카이브임을 명확히 인식하도록 유도하였다.
<u>ZONE 2</u>	포토월은 관람객이 직접 참여하여 기록을 남길 수 있는 공간으로 구성하였다. 즉석 촬영된 사진이 현장에 부착되는 구조를 통해, 전시 기간 동안 새로운 기록이 지속적으로 축적되도록 설계하였으며, 이는 전시가 고정된 결과물이 아니라 진행형 아카이브임을 보여주는 장치로 작동하였다. 해당 공간은 관람자의 참여도를 높이는 동시에, 전시의 기록성을 강화하는 역할을 수행하였다.
<u>ZONE 3</u>	오픈스튜디오는 영상 중심의 관람 환경을 조성하여 시각적 집중이 필요한 콘텐츠를 배치하였다. 조도를 낮추고 휴식형 좌석을 배치함으로써 관람자가 일정 시간 머무르며 영상에 몰입할 수 있도록 하였으며, 이를 통해 단순 시청이 아닌 체험 중심의 관람이 가능하도록 구성하였다.
<u>ZONE 4</u>	카페 공간은 관람 동선 중 휴식과 체험의 간극을 조정하는 완충 지점으로 활용되었다. 이 공간에서는 3D 펜 체험을 통해 관람자가 직접 오너먼트를 제작하고 전시에 참여할 수 있도록 하여, 체험 요소를 자연스럽게 전시 흐름에 연결하였다.
<u>ZONE 5</u>	AUDIO ROOM은 음향 중심의 감상 환경을 구축하여 시각적 자극을 최소화하고 청취 경험에 집중할 수 있도록 설계하였다. 다수의 오디오 콘텐츠를 순차적으로 감상할 수 있도록 구성함으로써, 센터가 제작·지원해 온 음성 기반 콘텐츠의 특성과 깊이를 전달하고, 기록을 청각적으로 해석하는 새로운 접근 방식을 제시하였다.
<u>ZONE 6</u>	드론 교육실에서는 연도별 백서와 주요 사업 내용을 그래픽 작품 형태로 재구성하여 행잉 방식으로 설치하였다. 해당 시각화 작업은 아티스트 박영균과 공영 그래픽 스튜디오의 협업을 통해 진행되었으며, 문서·사진·수치 자료를 그래픽 언어로 전환함으로써 시간의 흐름과 사업 변화 과정을 직관적으로 파악할 수 있도록 하였다. 이를 통해 센터의 운영 기록을 단절된 사건이 아닌 연속된 궤적으로 인식할 수 있는 구조를 마련하였다.
<u>ZONE 7</u>	VR ROOM은 몰입형 영상 체험 공간으로 구성되었다. 중앙 화면에는 지역 주민의 얼굴을 AI 캐리커처 방식으로 구성한 영상이 상영되어 센터가 지역사회와 함께 해 온 시간을 상징적으로 표현하였으며, 좌우 화면에는 교육 과정의 방향성과 참여 경험을 시각화한 애니메이션 영상이 배치되었다. 이를 통해 센터의 교육 철학과 운영 방향을 감각적으로 전달하고자 하였다.
<u>ZONE 8</u>	미디어 교육실에서는 총 18대의 컴퓨터 모니터를 활용해 주안 미디어 TV에 송출되었던 영상 작품을 동시에 상영하였다. 다중 화면 구성을 통해 센터가 축적해 온 콘텐츠의 양적·질적 범위를 한 공간에서 확인할 수 있도록 하였으며, 전시 전체의 흐름을 종합적으로 마무리하는 역할을 수행하였다.

## ② 전시사진 & 웹 전단



**THE FIVE SENSES AND LAYERS:  
EIGHT STORIES**

2025. 12. 16 TUE. - 2026. 1. 15 THU.  
TUE. - THU. 10:00 - 20:00, SAT. 10:00 - 17:00  
JUAN MEDIA CENTER 8F

MEDIA SALON  
2025. 12. 17 WED. 16:00 - 18:00  
JUAN MEDIA CENTER 7F

주안영상미디어센터 아카이브 전시  
오감과 층: 8개의 이야기

2025. 12. 16 화. - 2025. 1. 15 목.  
화. - 목 10:00 - 20:00, 토 10:00 - 17:00  
주안영상미디어센터 8층

미디어 살롱  
2025. 12. 17 수. 16:00 - 18:00  
주안영상미디어센터 7층



# II

## AI 미디어 플랫폼 체험 지원사업



# 1 인공지능 기초 교육

## 1-1. '트렌드 미디어 역량 강화 특강'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 4차 산업혁명 관련 디지털 분야의 역량 강화
- 2025년 미디어 교육 환경 변화 및 AI 기반 미디어 트렌드에 대한 이해 제고
- AI 활용 역량 강화를 통한 미디어 교육 사업 기획 및 운영 전문성 확보

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 미디어 교육 분야의 AI 활용 트렌드를 중심으로 특강 구성
- 교육 현장 적용 가능 내용을 포함한 실무 중심 역량 강화 방향 설정
- 생성형 인공지능의 리터러시(Literacy) 함양

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 내부 직원 및 미디어 교육 강사의 AI 이해도 향상에 따른 교육 역량 강화
- AI를 활용한 미디어센터 교육 프로그램 전문성 및 경쟁력 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 2월 14일(3시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	해당 없음	
홍보 방법	내부 직원 및 활동 강사 대상으로 별도 홍보 진행하지 않음	
결과물	해당 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 미디어 트렌드의 이해와 생성형 인공지능의 가능성</li> <li>• 교육 목표: 다양한 분야에서 활용되는 인공지능의 가능성을 이해하고, 교육 및 업무와 활용할 수 있는 구체적인 서비스를 탐색한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인사 및 각자의 고민 나누기(각자의 활동 분야, 인공지능 활용 경험, 궁금한 점)</li> <li>- 미디어 교육 트렌드 With AI</li> <li>- 생성형 인공지능의 활용 분야, 대표적인 서비스</li> <li>- 프롬프트 작성법</li> <li>- ChatGPT, Claude, Gemini, Grok, Deepseek 등의 챗봇 서비스 실습</li> <li>- 글쓰기(기획안 및 시나리오 작성) 실습</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 미디어 창작 분야를 위한 생성형 인공지능</li> <li>• 교육 목표: 기존 미디어 창작 분야에 바로 접목할 수 있는 여러 서비스를 익히고 직접 생성형 인공지능과 함께 콘텐츠를 만들 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 기술 용어</li> <li>- 이미지 프롬프트 작성법</li> <li>- ImageFX, Dreamina, Shakker AI, Krea AI, ComfyUI 사용법</li> <li>- 동영상 생성 서비스 소개 Runway ML, Kling, Minimax, Sora, Qwen</li> <li>- 동영상 생성 실습(Text to Video, Image to Video, Video to Video)</li> <li>- 텍스트 기반 편집 브루(Vrew)</li> <li>- 보이스 클로닝 hAlluo.AI</li> <li>- 음악 생성 Suno, AIVA</li> <li>- 기타 Viggle, ElevenLabs</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 1-2. ‘인공지능 2025: 트렌드 AI & 활용 가이드’(5월~9월)

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- AI의 개념 설명과 활용 사례를 통해 인공지능을 이해할 수 있다.
- 일반 주민들이 분야별 생성형 AI에 대해 이해하여 활용할 수 있다.
- 개인의 전문 분야에 맞는 AI 활용을 통해 수준 높은 결과물을 생성할 수 있다.

#### 2 사업 방향

- 분야별 AI 학습으로 일반 주민들의 창작에 AI 기술을 접목한다.
- 특정 전문 분야에 AI 기술을 활용함으로써 전문성을 확대한다.
- 최신 AI 기술 설명으로 DX(디지털 전환) 시대에 발맞춰 주민들의 미디어 활용 역량을 강화한다.

#### 3 기대효과

- AI의 기초부터 전문 활용까지 다루며 지역 주민의 AI 활용 역량을 강화한다.
- 자신에게 맞는 AI를 선택하여 향후 전문성 있는 결과물로 발전할 수 있다.
- 지역사회에 최신 트렌드 AI 특강을 제공해 지역의 최신 미디어 활용을 확대한다.

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 5월 23일, 7월 16일, 9월 10일(3시간 × 1차시 × 3회)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	2025년 AI 트렌드 이론과 앱 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능 개념                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능 개념 소개 및 생성형 인공지능의 이해</li> <li>- 대표적 활용 분야</li> </ul> </li> <li>• 업무 활용 AI                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글쓰기(기획안, 사업 보고서, 자료 조사, 자료 분석) - 실습</li> <li>- 발표 자료 만들기(슬라이드 생성, 디자인)</li> <li>- 데이터 활용(엑셀 생성, 분석, 그래프 작성)</li> </ul> </li> <li>• 창작 활동 AI                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글쓰기(브레인스토밍, 구성안, 줄거리, 함께 쓰기) - 실습</li> <li>- 그림 그리기(이미지 프롬프트 작성법, 다양한 서비스 특징 비교, 웹툰/일러스트)</li> <li>- 음악 만들기(작사, 작곡)/음성 복제(내 목소리 복제하기) - 실습</li> <li>- 동영상 만들기(T2V, I2V, V2V) - 실습</li> <li>- 다양한 사례 감상</li> </ul> </li> <li>• 인공지능을 둘러싼 이슈                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 저작권과 창작의 개념 / 일자리 문제</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 인공지능 2025 트렌드 AI & 활용 가이드

AI와 공존하는 DX시대를 위한 미디어 특강

**교육일정** 5월 20일(리) 오후 7시~10시

**교육내용**

- 인공지능 이해하기
- 업무 활용 AI
- 창작 활용 AI
- 인공지능을 둘러싼 이슈

**신청방법** 주안영상미디어센터 홈페이지  
가입 후 신청

<https://uanmedia.or.kr>

**교육장소** 주안영상미디어센터 강의실

**문의전화** 교육 담당자 ☎070-7516-1222





QR코드 스캔하기

AOSPICE | iMedia



## 인공지능 2025 트렌드 AI & 활용 가이드

AI와 공존하는 DX시대를 위한 미디어 특강

**교육일정** 7월 16일(수) 오후 2시~5시

**교육내용**

- 인공지능 이해하기
- 업무 활용 AI
- 창작 활용 AI
- 인공지능을 둘러싼 이슈

**신청방법** 중앙영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청  
<https://uammedia.or.kr>

**교육장소** 중앙영상미디어센터 강의실

**문의전화** 교육 담당자 ☎070-7816-1222



홍제아트센터 401호



## 인공지능 2025 트렌드 AI & 활용 가이드

AI와 공존하는 DX시대를 위한 미디어 특강

**교육일정** 9월 10일(수) 오후 7시~9시

**교육내용**

- 인공지능 이해하기
- 업무 활용 AI
- 창작 활용 AI
- 인공지능을 둘러싼 이슈

**신청방법** 중앙영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청  
<https://uammedia.or.kr>

**교육장소** 중앙영상미디어센터 강의실

**문의전화** 교육 담당자 ☎070-7816-1222



홍제아트센터 401호




## 1-3. '인공지능 2026: 트렌드 AI & 활용 가이드'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- AI의 개념 설명과 활용 사례를 통해 인공지능을 이해할 수 있다.
- 일반 주민들이 분야별 생성형 AI에 대해 이해하여 활용할 수 있다.
- 개인의 전문 분야에 맞는 AI 활용을 통해 수준 높은 결과물을 생성할 수 있다.

#### 2 사업 방향

- 분야별 AI 학습으로 일반 주민들의 창작에 AI 기술을 접목한다.
- 특정 전문 분야에 AI 기술을 활용함으로써 전문성을 확대한다.
- 최신 AI 기술 설명으로 DX(디지털 전환) 시대에 발맞춰 주민들의 미디어 활용 역량을 강화한다.

#### 3 기대효과

- AI의 기초부터 전문 활용까지 다루며 지역 주민의 AI 활용 역량을 강화한다.
- 자신에게 맞는 AI를 선택하여 향후 전문성 있는 결과물로 발전할 수 있다.
- 지역사회에 최신 트렌드 AI 특강을 제공해 지역의 최신 미디어 활용을 확대한다.

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 12일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 20명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	2026년 AI 트렌드 이론과 앱 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2025년 분야별 대표 선수 총정리                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 챗봇: ChatGPT, Gemini, Claude, Grok, Genspark</li> <li>- 음악/음성: Suno/Minimax Audio</li> <li>- 이미지: Midjourney, Google Nano banana</li> <li>- 동영상: Veo, Sora2</li> <li>- 업무용: Genspark, Manus, Napkin</li> </ul> </li> <li>• AI로 바뀌는 일상 미리보기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일과를 AI와 함께하는 모습을 실제 시연으로 뚜렷하게 보여주기</li> </ul> </li> <li>• 2026년에는 어떤 AI가 떠오를까?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 에이전트 AI 사례 소개</li> <li>- Json 프롬프트</li> <li>- AI 앱스토어</li> <li>- 프롬프트는 그만, 앞으로는 말하듯이 생성하기</li> <li>- 가짜 뉴스와 광고로 도배된 SNS 소개</li> <li>- Physical AI(휴머노이드)</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 1-4. [특강] '이미지 생성 AI 앱 소개'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 이미지 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 미디어 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 이미지 생성 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 이미지 생성 AI 앱 중심의 이론 및 사례형으로 특강 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 이미지 드로잉에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 4일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 15명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	해당 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 인공지능으로 만드는 매력적인 이미지(특강)</li> <li>• 교육 목표: 인공지능을 활용하여 원하는 고품질 이미지를 만들 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 생성형 인공지능 분야                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성형 인공지능의 대표적인 활용 분야</li> <li>- 대표적인 이미지 생성 인공지능 서비스</li> <li>- 활용 사례</li> </ul> </li> <li>2. 이미지 생성하기 전 알아야 할 것들                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구도, 샷사이즈, 렌즈, 질감 등 각종 기술 용어</li> <li>- 이미지 생성 프롬프트 작성법</li> <li>- 챗봇을 활용한 프롬프트 작성법</li> </ul> </li> <li>3. 이미지 생성 서비스 활용 실습                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Image FX, Dreamina, Whisk</li> </ul> </li> <li>4. 생성 후 작업                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인페인트(내부 수정), 아웃페인트(외부 확장), 투명 이미지, 업스케일</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 AI 교육

주요업무담당자연설회에서 준비한 AI 특강과 교육에 참여해보세요  
이미지 생성부터 동영상, 텍스트, 음악까지 분야별 AI 작곡 활용하기

분야	일정	내용	수강료
이미지	5/14(화) - 5/21(화)	1차시   [특강] 이미지 생성 시 열쇠	무료
동영상	6/7(화) - 6/24(화)	4차시   [교육] 생각과 실감에 동영상 제작의 전자기능	30,000원
동영상	6/7(화)	1차시   [특강] 영상 시 열쇠	무료
텍스트	6/21(화) - 7/5(화)	5차시   [교육] 생각과 실감에 동영상 제작의 전자기능	30,000원
텍스트	11/14(화) - 11/21(화)	1차시   [특강] 이미지 생성 열쇠	30,000원
사운드	12/2(화)	1차시   [특강] 음악 시 열쇠	무료
사운드	12/9(화) - 12/16(화)	2차시   [교육] 주제별 AI 음악 만들기	30,000원

\* 교육 신청은 신청기간 내 교육자세사항(교육 신청기간)을 꼭 확인하세요. 문의: 02-260-1100

주요업무담당자연설회 | 2025. 11. 13. 14:00 ~ 15:00

미추홀구청 | 2025년 11월 13일

## 1-5. [특강] '동영상 AI 앱 소개'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 미디어 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 미디어 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 생성 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 영상 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 영상 창작에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 8월 7일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 15명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 영상 AI 업 소개</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성 AI의 이해</li> <li>- 생성 AI로 동영상 과정 소개</li> <li>- 세미나, 이미지FX, 위스크를 활용해 이미지부터 동영상까지 제작 실습</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 AI 교육

주안형상디자인센터에서 준비한 AI 특강과 교육을 참여해보세요!  
이미지 생성부터 동영상, 텍스트, 음악까지 분야별 AI 적극 활용하기!

분야	일명	내용	수강료
이미지	1차시	특강: 이미지 생성 AI 업 소개	무료
	2차시(11/17) - 4차시(11/24)	교육: 생성 AI로 이미지 생성을 위한 실용기법	20,000원
동영상	1차시	특강: 영상 AI 업 소개	무료
	2차시(11/18) - 4차시(11/25)	교육: 생성 AI로 영상을 위한 영상인공지능 (ChatGPT, Midjourney 등)	20,000원
텍스트	1차시	특강: 음악 생성 AI 업 소개	무료
	2차시(11/19) - 4차시(11/26)	교육: 생성 AI로 가요 작곡 실용 (ChatGPT, Suno, Caudal)	20,000원
사물인식	1차시	특강: 컴퓨터 비전 소개 (SIFT, Haar-LAB)	무료
	2차시(12/1) - 4차시(12/8)	교육: 생성 AI로 이미지 생성을 위한 실용기법 (여러가지 AI, 생성 AI 업 소개 등)	20,000원

\* 1차시 특강은 무료로 수강 가능하며, 2차시~4차시 교육은 별도 수강료 있음

▶ 수강신청: 11/15(수) 18:00 ~ 11/20(월) 18:00

▶ 문의: 031-260-1234 (주안형상디자인센터)

미추홀구청
주안형상디자인센터
주안형상디자인센터

## 1-6. [특강] ‘글쓰기 AI 앱 소개’

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 글쓰기 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 글쓰기 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 글쓰기 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 글쓰기 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 글쓰기 및 대본쓰기에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 29일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 15명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 왕초보의 생성형 AI 시작하기</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성 AI의 이해</li> <li>- 대화형 AI의 이해와 프롬프트 작성법과 작업 흐름 이해</li> <li>- 대화형 AI와 노래 기획하고 음악 생성 AI와 노래 생성까지 실습</li> <li>- 질의응답 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 1-7. [특강] '음악 AI 앱 소개'

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 음악 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 미디어 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 음악 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 음악 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 특강 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 음악 창작에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 3일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 15명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	해당 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 음악 AI 앱 소개(Suno, BandLab)</li> <li>• 교육 목표: 음악을 제작하는 AI 앱 사용으로 작·편곡에 대해 접근성을 높인다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악 제작의 목적에 대해 정의하기</li> <li>- AI 음악 앱과 Bandlab은 무엇인가?</li> <li>- ChatGPT를 활용한 가사 다듬기</li> <li>- 음악 작곡을 위한 기초 이론 배우기</li> <li>- SUNO가 구분한 음악의 장르 탐색하기</li> <li>- 음악 파일로 저장하기, 내보내기</li> <li>- BandLab을 이용해 내 목소리 녹음하기</li> <li>- AI SUNO로 만든 음원의 완성도를 높이기</li> <li>- 이론을 통해 배운 내용을 기반으로 나만의 맞춤형 AI 음악을 제작하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2 인공지능 활용 교육

### 2-1. 'AI 이미지: 창작과 실무에 활용할 이미지 만들기 실습'

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- AI 이미지 생성 기술에 대한 기본 이해 확산
- 창작과 실무 환경에서 활용 가능한 이미지 제작 경험 제공
- 미디어 콘텐츠 제작 과정에서 시각적 표현 역량 강화

##### 2 사업 방향

- AI 이미지 생성 도구를 활용한 단계별 실습 중심 구성
- 일반 주민도 참여 가능한 난이도의 교육 내용 설계
- 실무 적용 사례 중심의 이미지 제작 과제 제시

##### 3 기대효과

- 이미지 제작에 대한 기술적 장벽 완화
- 창작 활동 및 실무 업무에서의 AI 활용도 증대
- 향후 미디어 콘텐츠 제작 교육으로의 연계 기반 마련

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 17일 ~ 6월 25일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	해당 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 생성형 AI 이미지 입문과 활용</li> <li>• 교육 목표: 이미지 생성 인공지능(AI)의 주요 서비스와 기능을 이해하고 비교할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대표적인 이미지 생성 인공지능 서비스별 특징과 활용 사례                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 생성 전에 알아야 할 용어들(구도, 샷 사이즈, 렌즈 화각, 질감 등)</li> </ul> </li> <li>2. 이미지 생성 프롬프트 작성법                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프롬프트 구성 요소</li> <li>- 리버스 프롬프트 엔지니어링(다른 그림에서 프롬프트 추출하기)</li> <li>- 챗봇을 이용해서 작성하기</li> </ul> </li> <li>3. 이미지 생성 실습(Google Image FX, Whisk, Dreamina)</li> </ol> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 생성형 AI 이미지 활용 기초: 프로필 사진과 카드뉴스 만들기</li> <li>• 교육 목표: AI를 활용하여 아이디어를 기획하고 시각화할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 프로필 사진 만들기(ChatGPT)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로필 사진 아이디어 사례</li> <li>- 내 프로필 사진 만들기</li> </ul> </li> <li>2. 카드뉴스 만들기 실습                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 카드뉴스 만들기 과정</li> <li>- 간단한 정보를 담은 글 작성</li> <li>- 10개 장면에 글 배치하고 어울리는 이미지 생성</li> <li>- Canva.com 사용법</li> <li>- 카드뉴스 만들기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: AI로 만드는 나만의 웹툰·동화책 만들기</li> <li>• 교육 목표: 연속성을 고려한 10장 이상의 스토리 이미지를 구상할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 웹툰·동화책 만들기(ChatGPT, Image FX, Whisk, Dreamina, Krea)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연속성 유지하기(스타일, 인물, 구도)</li> <li>- 이야기에 맞는 10장 이미지 만들기</li> <li>- 이미지 수정(인페인트, 아웃페인트, 업스케일)</li> <li>- Canva에서 말풍선 수정하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 상업용 콘텐츠를 위한 AI 이미지 제작 실습</li> <li>• 교육 목표: 상업용 이미지 제작에 활용되는 생성형 AI의 특징과 활용법을 이해한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 상업용 이미지 만들기 실습                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 사진 따라하기</li> <li>- 현업 용어 반영하기</li> <li>- Reve, Ideogram, Freepik</li> <li>- 고해상도 대형 이미지 제작</li> <li>- 동영상 제작에 활용하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 AI 교육

주안영상미디어센터에서 준비한 AI 특강과 교육을 참여해보세요!  
이외에 영상부터 통합상, 텍스트, 음악까지 분야별 AI 학습하기!

분야	일명	내용	수강료
이벤트	11/14(화)	1차시 [특강] AI에서 영상사 만들기	무료
	11/17(금) - 11/21(화)	2차시 [교육] AI에서 영상에 통합상 제작하기 실습	20,000원
통합상	11/27(목)	1차시 [특강] 영상사 만들기	무료
	12/1(화) - 12/2(수)	2차시 [교육] 통합상을 위한 영상 만들기 (ChatGPT, Midjourney 등)	20,000원
텍스트	11/28(수)	1차시 [특강] 음악사 만들기 실습	무료
사운드	11/14(화) - 11/21(화)	2차시 [교육] AI에서 AI에 활용 실습 (ChatGPT, Gemini, Claude)	20,000원
	12/3(수)	1차시 [특강] 음악사 만들기 실습 (Suno, AIAD-LAB)	무료
사운드	12/1(화) - 12/1(화)	2차시 [교육] AI에서 음악사 만들기 실습 (AIAD-LAB, K-pop AI 등)	20,000원

\* 1차시 강의는 무료로 수강 가능하며 2차시 수강료는 별도입니다.  
\* 신청기간: 11월 14일 ~ 11월 15일

▶ 수강신청: 주안영상미디어센터 홈페이지 또는 02-2222-1111

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터



## 2-2. 'AI 동영상: 창작 홍보를 위한 동영상 만들기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 미디어 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 미디어 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 생성 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 영상 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 영상 창작에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

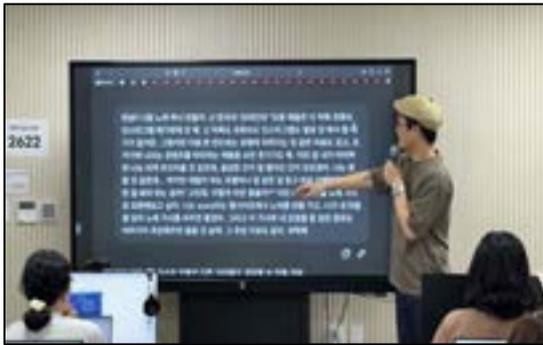
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 8월 21일 ~ 9월 25일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 90명	
홍보물 제작	웹 진단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: AI 영상 제작 과정의 이해와 29초 영상(영화) 기획</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI 제작 작품 감상 및 질의응답</li> <li>- 생성 AI의 이해와 AI 영상 제작 과정의 이해</li> <li>- 29초 영상(영화) 기획</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 생성형 AI 주요 캐릭터 이미지 생성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 생성 AI 툴의 작동원리와 이해</li> <li>- 이미지 생성 AI 툴을 활용해 주요 캐릭터 생성하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 생성형 AI 스토리보드 이미지 생성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 생성 AI 툴의 이미지 프롬프트, 텍스트 프롬프트 이해하기</li> <li>- 이미지 생성 AI 툴을 활용해 주요 장면 이미지 생성하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 생성형 AI로 동영상 생성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상 생성 AI 툴의 사용법 이해하기</li> <li>- 동영상 생성 AI 툴을 활용해 주요 장면 동영상 생성하기</li> <li>- 추가적으로 필요한 이미지, 동영상 생성하기</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 29초 영상(영화)편집</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상 편집 툴의 사용법 이해하기</li> <li>- 동영상 편집 툴을 활용해 29초 영상 편집하기</li> <li>- AI 보이스 생성 툴을 활용해 내레이션 생성하기</li> <li>- 추가적으로 필요한 이미지, 동영상 생성하기</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 29초 영상(영화) 완성 &amp; 상영</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상 가편집본 상영 및 피드백 받기</li> <li>- 피드백 반영하여 29초 영상 수정하기</li> <li>- 최종 완성한 AI 29초 영상 상영 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



2025 AI교육

# AI : 동영상 Ai

생성형 시뮬 29초 영상만들기

8. 21.~ 9. 25. 매주 목 오후 7시~10시

신청료 3만원

교육내용	신청방법
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ AI 영상제작의 원리 이해</li> <li>▶ 29초 영상만들기 기법</li> <li>▶ 생성형 AI 주요 키워드 이해하기</li> <li>▶ 생성형 AI 스토리 보드 제작하기</li> <li>▶ 생성형 AI로 다양한 영상</li> <li>▶ 29초 영상만들기 연습하기</li> <li>▶ 29초 영상만들기 영상 도구를 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 신청기간 2025. 8. 21(목) 10시~17시</li> <li>▶ 신청방법 부산광역시교육청 교육정보센터 홈페이지</li> <li>▶ 지원분야 (비영리)인 분야</li> <li>▶ 지원대상 (부산광역시)인 분야</li> <li>▶ 교육신청 문의 전화: 051-4007-0215</li> </ul>

주의사항

- \* 지원대상: 부산광역시 교육청 소속 기관
- \* 지원분야: 부산광역시 교육청 교육정보센터 홈페이지
- \* AI 생성형 영상 제작에 필요한 AI 툴, AI 생성형 영상 도구를 활용



## 2-3. 'AI 라디오: AI로 라디오 대본 쓰기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 라디오 제작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 글쓰기 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 글쓰기 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 글쓰기 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 글쓰기 및 대본 쓰기에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 23일 ~ 9월 30일(2시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 1 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 라디오 방송 대본 이해</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 구성과 대본 이해</li> <li>- 방송 체험하기</li> <li>- AI 글쓰기 프로그램 이해</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: AI로 방송 대본 쓰기</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI로 방송 주제 찾기</li> <li>- AI로 방송 구성하기</li> <li>- AI로 방송 원고 작성하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 하반기 AI 교육

주안영성미디어센터에서 준비한 하반기 AI 교육에 참여해 보세요!

분야	교육명	일부	신청비
라디오	AI로 라디오 1인 방송 대본 쓰기	9/23 - 9/30 (8주 2회)	19,000 - 21,000
	AI로 팟캐스트 1인 방송 만들기	10/14 - 10/21 (8주 2회)	19,000 - 21,000
단편 영화	AI로 광고 촬영계 전문 AI로 AI로	11/13 - 11/20 (8주 2회)	19,000 - 21,000
	AI 스토리텔링 만들기	12/14 - 12/21 (8주 2회)	19,000 - 21,000
컴퓨터 리터	AI와 함께 만들 세상 (우리의 미래와 교육) (1회 18회)	11월 (18회)	19,000 - 21,000

\* 자세한 내용은 홈페이지 참고 바랍니다.  
\* 신청비 무료 및 50% 할인

주안영성미디어센터 문의: 032-872-2022 (평일 업무일 한정)

## 2-4. 'AI 팟캐스트: AI로 팟캐스트 만들기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 팟캐스트 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 팟캐스트 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 팟캐스트 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 팟캐스트 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- AI를 활용해 팟캐스트에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 14일 ~ 10월 21일(2시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 팟캐스트 방송 이해</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 구성과 제작 이해</li> <li>- 시로 방송 구성과 대본 만들기</li> <li>- 방송 체험하기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 시로 방송 제작하기</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시 음성 프로그램 이해하기</li> <li>- 시로 팟캐스트 방송 제작하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 하반기 시 교육

주안영상미디어센터에서 준비한 하반기 시 교육에 참여해 보세요!

주제	교육명	일정	수료제
	시로 제작 1인 방송 대본 쓰기	9/23 - 9/30 (총 8회)	19:00 - 21:00
	시로 팟캐스트 1인 방송 만들기	10/14 - 10/21 (총 8회)	19:00 - 21:00
	시로 읽고 흥미롭게 쓰는 시낭송	11/13 - 11/20 (총 8회)	19:00 - 21:00
	시 스토리텔링 만들기	10/28 - 10/29 (총 2회)	19:00 - 21:00
	시로 통해 만들어 세상 (무엇이든 물어보세요 2탄 편)	11월 (총 2회)	19:00 - 21:00

\* 자세한 내용은 홈페이지에 게시된 안내문  
\* 신청 기간: 9월 23일 ~ 10월 14일

주안영상미디어센터 문의: 492-972-2622 (주) 영남일보 후원

## 2-5. 'AI 팟캐스트: 라디오 동아리 AI 팟캐스트 실전 제작'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 팟캐스트 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 팟캐스트 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 팟캐스트 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 팟캐스트 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- AI를 활용해 팟캐스트에, 제작에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

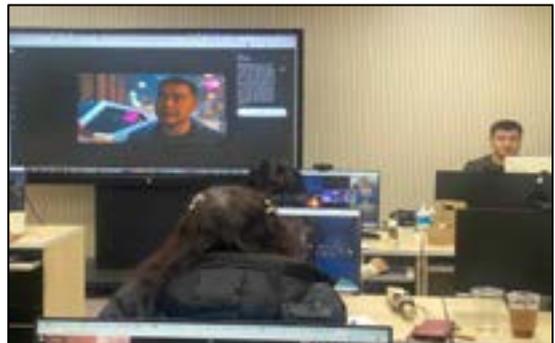
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 6일 ~ 12월 13일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 13명 / 연인원: 52명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	라디오 동아리 대상 문자 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 오디오 콘텐츠의 이해</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사례 영상 감상</li> <li>- 기술 용어, 원고(대본) 작성법</li> <li>- 녹음 실습, 오디오 편집 실습(Audacity)</li> <li>- 원고 작성 실습(3~5분 분량)</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: AI 활용 오디오 생성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Text To Speech 기초 (Google AI Studio, 클로버 더빙, Minimax Audio, OpenAI.FM)</li> <li>- 내 목소리 복제하기(Minimax Audio, Vrew)</li> <li>- 오디오 제작 실습</li> <li>- 배경음악 생성(Suno)</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: AI 활용 비디오 생성 1</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오디오를 기반으로 텍스트 비디오 생성(Adobe Podcast, Vrew)</li> <li>- 텍스트 기반 영상 편집(Vrew)</li> <li>- 효과음 검색 및 생성(Pixabay, Youtube Audio Library, MMAudio)</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: AI 활용 비디오 생성 2</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아바타 비디오 생성(Heygen, Vrew)</li> <li>- 텍스트 기반 요약 비디오 생성(NotebookLM, Genspark)</li> <li>- 최종 영상 제작</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



## 2-6. 'AI 영화: AI로 쉽고 빠르게 쓰는 시나리오'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- AI 기반 시나리오 작성 역량 강화를 통한 지역 창작 인력 저변 확대
- 영상 및 스토리텔링 제작 과정에 대한 접근성 향상을 통한 참여 문턱 완화
- 지역 미디어 교육 수요 대응을 통한 공공 문화 교육 서비스 기능 강화

#### 2 사업 방향

- 쉽고 직관적인 AI 도구 활용 중심의 실습형 교육 구성
- 초보자 대상 단계별 가이드 제공을 통한 교육 난이도 조절 및 이해도 제고
- 결과물 공유 및 피드백 과정을 통한 창작 경험 확장과 상호 학습 촉진

#### 3 기대효과

- 지역 주민의 창작 참여 활성화와 콘텐츠 다양성 확대를 통한 문화 생태계 강화
- 디지털 및 미디어 리터러시 수준 향상을 통한 지역사회 역량 제고
- 미디어센터 교육 프로그램의 전문성 강화 및 브랜드 가치 상승을 통한 지속 운영 기반 마련

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 13일 ~ 11월 27일(2시간 × 3차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 45명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: AI 활용법, 시나리오의 이해</li> <li>• 교육 목표: 시나리오의 형식을 이해하고 시로 글 쓰는 방법을 익힌다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시와 대화하는 법, 원하는 형식 이끌어내기</li> <li>- 시나리오 형식의 이해</li> <li>- 영상을 보고 시나리오로 옮기기</li> <li>- 기존 시나리오 분석</li> <li>- 시놉시스 작성: 줄거리, 배경 설정, 캐릭터 설정 등</li> <li>- 공유 플랫폼 Padlet에 작품 공유</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시로 10컷 시나리오 쓰기</li> <li>• 교육 목표: AI와 함께 단편영화 시나리오를 쓸 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2분 이내 분량의 단편영화 시나리오 작성(10컷 이하)</li> <li>- 시나리오를 시로 분석하기</li> <li>- 시나리오 수정/보완(이후 과제)</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스토리보드 작성</li> <li>• 교육 목표: 단편영화 촬영을 위한 스토리보드를 만들 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리보드와 샷 리스트의 이해</li> <li>- 촬영 기술 용어: 구도, 샷사이즈, 움직임 등</li> <li>- 시로 이미지 만들기</li> <li>- 시로 스토리보드 작성하기: 한 씬(4컷) 이상, Canva.com 양식 이용</li> <li>- AI 영상화 가능성 시연</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



시 활용

## 시로 쉽고 빠르게 쓰는 시나리오

11. 13. - 11. 27. 매주 목 오후 7시-9시

<p style="text-align: center; font-weight: bold;">교육내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px;">1차</span> 시 사용법 시나리오 양식의 이해</li> <li><span style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px;">2차</span> 시로 10초 시나리오 쓰기</li> <li><span style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px;">3차</span> 스토리보드(순리스) 작성</li> <li>시 영상화 가능형 시간</li> </ul>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">신청안내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #90ee90; padding: 2px;">기간</span> 11월 12일부터 17:00까지</li> <li><span style="background-color: #90ee90; padding: 2px;">장소</span> 중앙영상미디어센터 홍제1(2층)</li> <li><span style="background-color: #90ee90; padding: 2px;">문의</span> <a href="https://jammedia.or.kr/">https://jammedia.or.kr/</a> 002-692-2622</li> </ul>
--	--

**당부사항**

- 해당 교육은 기초 실용보다는 활용 위주의 과정으로, 영상 제작에는 시나리오가  
이해가 있는 분들을 대상으로 교육이 진행됩니다.
- 참여가 활발 능력이 필요합니다.

중앙영상미디어센터
 

 중앙영상미디어센터



## 2-7. 'AI 영화: AI로 스토리보드 만들기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- AI 기반 시각적 스토리 구성 과정에 대한 이해 확장을 통한 콘텐츠 제작 역량 강화
- 영상·애니메이션·뉴미디어 분야 진입 장벽 완화를 통한 지역 창작 환경 개선
- 스토리보드 제작 과정의 시간 절감 및 생산성 향상을 통한 실무 적용 가능성 제고

#### 2 사업 방향

- 텍스트 기반 프롬프트 활용을 중심으로 한 AI 이미지 생성 실습 운영
- 장면 구성, 컷 분할, 카메라 앵글 등 시각적 표현 요소 교육을 통한 전문성 확보
- 결과물 공유 및 상호 피드백 과정 도입을 통한 창작 사고 확장과 협업 경험 제공

#### 3 기대효과

- 영상 제작 단계에 대한 종합적 이해를 통한 지역 주민 미디어 제작 능력 향상
- 디지털 창작 도구 활용 능력 고도화를 통한 차세대 콘텐츠 제작 참여 기반 형성
- 미디어센터 미디어 교육 프로그램의 차별성과 확장성을 통한 교육 브랜드 경쟁력 확보

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 16일 ~ 10월 23일(2시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시로 스토리보드 만드는 툴 소개</li> <li>• 교육 목표: AI 스토리보드 생성 툴들의 소개와 비교를 할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 스토리보드와 AI 스토리보드란 어떤 것인가?</li> <li>- 시로 만드는 스토리보드 툴 소개</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시로 스토리보드 만들기 실습</li> <li>• 교육 목표: AI 스토리보드 생성 툴들을 활용하여 나만의 콘티를 만든다.</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI 스토리보드 생성 툴의 기존 조작과 활용 방법</li> <li>- AI 스토리보드 생성 및 AI 영상으로 활용 가능한 방법 소개</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2-8. 'AI 글쓰기: 창작과 기획에 활용할 AI 글쓰기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 글쓰기 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 글쓰기 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 글쓰기 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 글쓰기 AI 앱 중심의 이론·사례형으로 다양한 구성
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 글쓰기 및 대본 쓰기에 대한 심리적 진입 장벽 완화
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 21일 ~ 11월 28일(3시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 대화형 AI 이해와 프롬프트 작성법 1</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성 AI 이해</li> <li>- 대화형 AI 기획, 생성 AI 노래 생성 실습</li> <li>- 노래 공유 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 대화형 AI 이해와 프롬프트 작성법 2</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대화형 AI 영상 대본 기획, 촬영 대본 생성 실습</li> <li>- AI로 방송 구성하기</li> <li>- 대본 공유 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



## 2-9. 'AI 음악: 주제별 AI 음악 만들기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- AI 기반 음악 제작 기술의 체험 확대를 통한 디지털 창작 참여 기회 제공
- 계절성 콘텐츠(캐럴) 및 마케팅 음악 제작 경험을 통한 실전형 창작 역량 강화
- 지역 문화 콘텐츠 제작 수요 대응을 통한 미디어 제작 환경 활성화

#### 2 사업 방향

- 텍스트 프롬프트 기반 작곡 AI 도구 활용 중심의 실습 구성
- 리듬·장르·사운드 텍스처 등 음악 요소 이해 교육을 통한 완성도 확보
- 완성 음원 공개 및 활용 사례를 통한 실전 적용 가능성 제고

#### 3 기대효과

- AI 기반 음악 제작 경험 확대를 통한 지역 주민 창작 활동 영역 확장
- 마케팅·영상 제작 등 다양한 분야에서의 음원 활용 기회 확보
- 미디어센터 교육 프로그램의 전문성 및 차별성 증대를 통한 지속 운영 기반 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 10일 ~ 12월 11일(3시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도 자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: AI로 작곡하는 나만의 겨울 음악 캐럴 만들기</li> <li>• 교육 목표: 겨울 이야기로 나만의 캐럴 음악 작곡하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐럴 음악 분석: 분위기와 구성</li> <li>- 캐럴에서 주로 사용되는 악기와 음악 스타일(재즈, 팝, 클래식 등) 파악하기</li> <li>- AI 작곡의 핵심</li> <li>- SUNO가 이해하는 효과적인 스타일(e.g., 'Jazzy Christmas Pop', 'Orchestral Choir Carol') 작성법</li> <li>- 음악 구조를 위한 마디별 가사 배치 및 [Chorus], [Verse], [Bridge] 태그 활용법</li> <li>- 개인의 추억이나 메시지를 담은 나만의 캐럴 가사 구상</li> <li>- ChatGPT 등 다른 AI를 활용해 가사 아이디어 보조받는 방법(선택 사항)</li> <li>- SUNO로 제작한 음원 다운로드 및 활용</li> <li>- 카카오톡, 유튜브, 개인 블로그 등 SNS에 결과물 공유하는 방법 알아보기</li> <li>- 소감 및 발표</li> <li>- Q&amp;A 및 강의 마무리</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: Chat GPT와 SUNO로 만드는 마케팅 음악</li> <li>• 교육 목표: AI 시대, 감성 마케팅 전략으로 음악을 활용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악 마케팅이란? 감성적 브랜딩의 힘</li> <li>- 왜 음악 마케팅인가? 음악의 힘 알아보기</li> <li>- 기존 소상공인 마케팅과 음악 마케팅 비교하기</li> <li>- 유명한 마케팅 음악 감상하기</li> <li>- 나만의 브랜드 로고송 만들기 실습                   <ol style="list-style-type: none"> <li>① ChatGPT란? - 텍스트 기반 AI의 강점 활용하기</li> <li>② Suno란? 누구나 쉽게 음악을 만드는 AI 도구</li> <li>③ ChatGPT로 브랜드 스토리에 맞는 가사 만들기</li> <li>④ Suno로 맞춤형 점포송*브랜드송 제작하기</li> <li>⑤ 노랫말 작사 및 AI 음악 제작 비교</li> <li>⑥ 매장 분위기에 맞는 음악 장르 선택하기(업종)</li> <li>⑦ 발표하기</li> </ol> </li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 2025 미추홀구 AI 교육

주간영상미디어센터에서 온성형 AI 특강과 교육에 참여해주세요!  
이외도 영상부터 동영상, 텍스트, 음악까지 분야별 AI 특강 진행하기!

분야	일정	내용	수강료
아이디	5/19(화)	1차시 [특강] 아이디 생성 시 영 소극	무료
	5/17(화) - 5/23(화)	2차시 [교육] 장어에 남주에 동영상 제작 만들기 교육	30,000원
동영상	5/27(화)	1차시 [특강] 동영상 생성 소극	무료
	5/21(화) - 5/27(화)	2차시 [교육] 동영상 생성 위한 영상인물기 (ChatGPT, Midjourney 등)	30,000원
텍스트	10/28(수)	1차시 [특강] 음악 생성 소극	무료
	11/7(화) - 11/21(화)	2차시 [교육] 장어에 개체 생성 교육 (ChatGPT, Gamma, Canva)	10,000원
사운드	12/7(수)	1차시 [특강] 음악 생성 소극 (Suno, Sound Lab)	무료
	12/10(수) - 12/11(목)	2차시 [교육] 동영상 생성 및 영상인물기 제작 실습, 유튜브 쇼츠 제작	10,000원

\* 교육 신청은 영상물 등 저작권 침해 우려로 후원금 지원  
\* 교육비: 10월 11일 - 10%

주간영상미디어센터에서 열리는 AI 특강 수강 2025년 7월 20일 18:00

주간영상미디어센터 | AI특강 | AI교육 | AI교육 | AI교육



## 2-10. 'AI 리터러시: AI와 함께 만들 세상'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 현시점의 창작 환경에서 활용 가능한 AI 기술에 대한 이해 증진
- 생성 및 대화형 AI 앱 기반 창작 활동에서의 AI 활용 가능성 인식 제고
- 생성 및 대화형 AI 앱의 기능과 활용 사례 소개를 통한 접근성 확대

#### 2 사업 방향

- AI의 기본적인 원리와 개념을 이해함으로써 인공지능 활용 범위의 확장
- 미디어센터 교육 방향과 연계한 최신 기술 트렌드 반영

#### 3 기대효과

- 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- AI 기본 원리와 개념을 알고, 창의적 촬영 범위를 스스로 확장하도록 기초를 다짐
- AI 기술을 활용한 미디어 창작에 대한 관심 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 6일(4시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 30명 / 연인원: 30명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 목표: 대화형 AI 이해와 프롬프트 작성법 1</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성 AI 이해</li> <li>- 생성 AI가 만드는 세상</li> <li>- 생성 AI의 명암 그리고 딜레마</li> <li>- 생성 AI 이후 다가올 세상과 영화 속 AI 이야기</li> <li>- 시에 대하여 우리가 답해야 할 질문들</li> <li>- 마무리</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



### 3 미디어 테라피 양성 교육

#### 3-1. 미디어 테라피 양성 교육

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 미디어 기반 심리·예술 치유 역량 강화
- 인문학적 성찰과 사회적 공감 능력 함양
- 전문가 양성을 위한 체계적 단계 구축
- 지역 학계 및 기관과의 연계를 통한 지속 가능한 교육 모델 마련

##### 2 사업 방향

- 참여자 중심의 몰입형 학습 환경 조성
- 융합적 교육 콘텐츠 개발
- 성과 기반의 교육 확산 구조 마련
- 지속 가능한 지역 교육 생태계 구축

##### 3 기대효과

- 개인의 정서적 치유와 자기 이해 증진
- 새로운 문화 치유 프로그램 모델 제시
- 지역사회 소통과 치유 문화 확산

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 6일 ~ 11월 8일(3시간 × 8차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 120명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오휘시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	콜라주, 손 본뜨기 작품, 포토 에세이 북 등	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나를 표현하는 상징 3가지</li> <li>• 교육 목표: 미디어테라피 개념 이해, 이미지 기반 자기표현 시작</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상징 이미지 찾기, 스마트폰/인터넷 사진 선택, 의미 공유</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 자화상: 있는 그대로의 나 · 보이고 싶은 나 · 보이는 나</li> <li>• 교육 목표: 셀카 기반 자기 인식 확장</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3가지 자화상 촬영, 감정·자기개념 탐색</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 감정의 시각화</li> <li>• 교육 목표: 불편한 감정의 장면을 촬영해 시각적 재구성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터 내외부 촬영, 프린트, 오리기/덧붙이기 재작업</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나에게 주는 선물(잡지 콜라주)</li> <li>• 교육 목표: 욕구·바람을 상징 이미지로 탐색</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 잡지 이미지 선택·찢기·배열, 콜라주 제작</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 감상 후 서로 지지하기</li> <li>• 교육 목표: 감정 공감·관계적 지지 경험</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화 감상, 감정 장면 공유, 지지 메시지 나누기</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나의 손에 고마움 전하기(손석고 작업)</li> <li>• 교육 목표: 신체 상징 작업을 통한 자기돌봄 체험</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 왼손 촬영, 손석고 제작, 아크릴 표현, 의미 공유</li> </ul> </li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 되고 싶은 나(페르소나)</li> <li>• 교육 목표: 이상적 자기상 탐색 및 표현</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신감 있는 얼굴 사진 촬영, 가면 스케치, 상징 가면 제작</li> </ul> </li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 포토에세이 북 제작 &amp; 발표회</li> <li>• 교육 목표: 전체 회기 통합 성찰 및 종결</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1~7회 작품 정리, 포토에세이 제작, 발표회/수료식</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



**주안영상미디어센터 미디어테라피 양성교육과정**

**모집 안내**

교육신청: 홈페이지 <http://juanmedia.or.kr/>

교육비: 무료 (교육자료는 20% 할인)

모집인원: 신청순 20명(교육신청은 1회 한도)

교육일시: 9월 6일~11월 11일 매주 토요일 오후 2시 30분~5시 30분

교육장소: 주안영상미디어센터 강의실(주안읍 1층)

문의전화: 070-4607-1212

주안 영상미디어센터	주안영상미디어센터	주안영상미디어센터
1회 9월 6일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	나를 위한 미디어 활용 - 나를 위한 미디어 활용 방법 소개
2회 9월 13일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
3회 9월 20일	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
4회 9월 27일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
5회 10월 4일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
6회 10월 11일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
7회 10월 18일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
8회 10월 25일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
9회 11월 1일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
10회 11월 8일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개
11회 11월 15일	주안영상미디어센터 소개 - 주안 영상미디어센터 소개	영상의 이해와 활용 - 영상 이해와 활용 방법 소개

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터



## 4 미디어 체험 프로그램

### 4-1. 기관·학교·단체 미디어 체험 프로그램

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 미추홀구 및 인천 지역 학생과 주민을 대상으로 방송 제작 및 미디어 직업 체험 기회를 제공
- 세대가 함께 배우는 지역 중심의 미디어 교육 환경을 조성함
- 다양한 참여층의 방문과 참여를 통해 지역사회 미디어 접근성과 활용 역량을 강화함
- 세대 통합형 체험 프로그램으로 주민의 미디어 이해도를 높이고 미디어센터의 공공성을 강화

##### 2 사업 방향

- 청소년과 주민 대상 체험형 미디어 프로그램으로 자유학기제 및 지역 체험 수요에 대응함
- 교육청 및 유관기관 협력을 통해 지역 대표 미디어 직업 체험 프로그램으로 발전
- 전문 장비 기반 실습 체험을 통해 방송 제작 경험과 세대 간 소통을 강화함

##### 3 기대효과

- 청소년과 주민이 함께하는 미디어 체험을 통해 세대 간 소통과 지역 공동체 강화
- 방송 제작 및 미디어 교육을 통한 진로 탐색과 활용역량 향상
- 지역 미디어 문화 확산과 센터의 공공적 역할 제고

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 2월 ~ 12월(1회당 2시간 ~3시간)	
참여 인원	체험 인원 10~30명, 연인원: 1,537명, 체험 프로그램 수: 68개	
홍보물 제작	웹 포스터	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 미디어 체험 관련 공문 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 프로그램 내용

구분	장소	내용	체험방법	비고
방송	오픈 스튜디오 (8층)	시사교양 생방송 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8인~9인 1조</li> <li>- MC 2명, 리포터 2명, 카메라 2명, 오퍼레이터 3명</li> <li>- 모든 역할을 직접 해 볼 수 있는 생방송 프로그램 형식으로 진행</li> </ul>	KBS 시사교양 프로그램 "6시 내 고향" 차용
라디오	오디오 스튜디오 (8층)	라디오 프로그램 녹음	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4인~5인 1조</li> <li>- DJ 2명, 기자 1명, 게스트 2명</li> <li>- 음악을 직접 선곡하고 사연, 뉴스 기사 등을 직접 작성 후 녹음 진행</li> </ul>	큐시트, 대본 있음
드론	드론 체험장 (8층)	드론 축구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2인~4인 1조</li> <li>- 체험형 드론 4명</li> <li>- 체험형 드론을 활용한 드론 축구 체험</li> </ul>	체험형 드론 10대 보유
VR	VR 체험장 (8층)	가상현실 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1인 각 1조</li> <li>- 체험형 VR 각 3명</li> <li>- 체험형 VR을 활용한 가상·증강 현실 체험</li> </ul>	체험형 VR 4대 보유
기상 캐스터	스튜디오 (8층)	뉴스 기상 캐스터 체험 진행	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3인 각 1조</li> <li>- 엔지니어 1명, 프롬프터 1명, 기상 캐스터 1명</li> <li>- 스튜디오 블루스크린 및 프롬프터를 활용한 뉴스 기상 캐스터 체험</li> </ul>	기상 캐스터 영상 및 대본 있음

② 활동사진 & 웹 전단



**미디어파크 미디어체험**

주간영상미디어센터는 우수동아팀이 구안을 위해 방문하는 기관입니다.  
VR, 가상 현실, 촬영 장비 등 다양한 미디어 체험을 경험할 수 있습니다.

**주간영상미디어센터 진행 활동 프로그램 미디어파크 미디어체험!**

**지원! 친구들! 함께 미디어 체험 프로그램 신청하세요!**

신청대상	제1차~제5차(1~5차) 우수 동아리 및 2023년 12월까지 운영 중인 동아리, 소중 학생회(학생) 동아리
신청기간	모든 신청기간, 2023년 11월 20일부터 12월 31일까지
신청방법	주간영상미디어센터 홈페이지에서 신청(신청서 작성)
문의처	주간영상미디어센터 후원팀(주) 주간영상미디어센터 후원
홈페이지	<a href="http://www.media.ac.kr/">http://www.media.ac.kr/</a>
문의	02-2621-2622 주간영상미디어센터(주) 후원팀

## 4-2. 미추홀구 어린이·가족 대상 정기 체험 행사

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- 미추홀구 및 인천 지역 어린이·가족을 대상으로 미디어 체험 프로그램을 운영함
- 다양한 미디어 관련 직업 체험의 기회를 제공함
- 주민 체험 참여 확대를 통해 센터 접근성을 강화함
- 체험을 통해 센터 내 프로그램을 주민에게 알림

#### 2 사업 방향

- 미추홀구 주민 대상 미디어 체험 프로그램을 통해 다양한 직업 체험 수요에 대응함
- 미추홀구청과 연계하여 직업 체험 프로그램으로 저변을 확대함
- 장비 기반 방송 놀이 직업 체험을 통해 교육적 만족도를 높임

#### 3 기대효과

- 실습 중심의 활동을 통하여 체험형 미디어 교육의 효과를 증대시킬 수 있음
- 지역 주민들에게 센터를 홍보하는 효과를 가짐
- 지역 주민의 미디어 활동 지원에 이바지하는 역할을 수행함

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 ~ 12월	
참여 인원	연인원: 2,865명, 체험 프로그램 수: 49개	
홍보물 제작	웹 포스터	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 프로그램 내용

구분	장소	내용	체험방법	비고
방송	오픈 스튜디오	ENG+ST 프로그램으로 생방송 체험	1인 연예 정보 프로그램을 진행하며 VCR 영상을 보며 내레이션 진행	-
라디오	오디오 스튜디오	라디오 프로그램 진행	2인 1조로 부모님과 자녀가 DJ와 엔지니어 역할을 나눠 라디오 프로그램 진행	-
기상캐스터	오픈 스튜디오	뉴스 기상 캐스터 체험 진행	블루스크린 및 프롬프터를 활용하여 뉴스 기상 캐스터를 직접 체험하는 프로그램	-
인생네컷	스튜디오	사진을 통해 인생네컷 진행	DSLR 카메라와 포토 프린터를 활용해 4장의 사진으로 인생네컷을 체험해 볼 수 있는 프로그램	-
3D 펜	스튜디오	3D 펜을 활용한 체험을 진행	3D 펜을 활용하여 열쇠고리 등 다양한 물건을 만들어 볼 수 있는 프로그램	-
드론	드론 체험장	드론 축구 체험 진행	드론 축구 존 안에서 드론 축구공을 활용하여 드론 축구를 체험하는 형식	-
VR	VR 체험장	가상현실, 증강현실, VR 체험 진행	VR 기기 오쿨러스를 활용하여 가상현실을 체험하는 프로그램	-
AI 놀이터	8층 복도	태블릿 활용한 AI 체험 진행	퀵 드로우, 미드저니 등 AI 프로그램을, 태블릿을 활용하여 체험하는 프로그램	-



# III

## 지역사회 미디어 활용 역량 지원사업



# 1 뉴 미디어 교육

## 1-1. '3D 펜으로 생활소품 만들기'

(손거울, 카네이션, 연필꽂이, 시계, 크리스마스 오브제)

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 3D 창작 도구 활용 경험 제공을 통한 입체적 사고 및 조형 역량 강화
- 일상 활용이 가능한 생활소품 제작 체험을 통한 실용적 창작 동기 부여
- 지역 기반 메이커 교육 프로그램 수요 대응을 통한 창작 문화 확산

#### 2 사업 방향

- 초보자 맞춤형 3D 펜 기본 조작 및 설계 과정 중심의 실습 운영
- 면·선·체 표현 및 구조 안정성 이해를 통한 완성도 높은 제작 과정 구성
- 결과물 전시 및 공유 단계를 통한 창작 경험 확대와 성취감 증진

#### 3 기대효과

- 지역 주민의 손작업 기반 창작 활동 참여 활성화를 통한 메이커 생태계 촉진
- 실생활 활용 가능한 완성품 확보를 통한 교육 만족도 및 재참여 의지 향상
- 미디어센터 교육 프로그램의 다양성과 확장성을 통한 브랜드 경쟁력 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

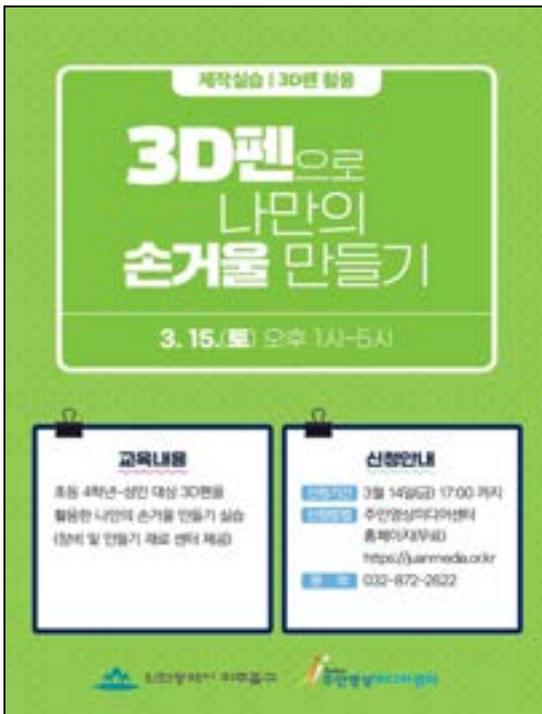
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 ~ 12월(4시간 × 1차시 × 5회)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 3D 펜으로 만드는 생활소품</li> <li>• 교육 목표: 4차 산업혁명의 소량생산, 맞춤형 콘텐츠를 이해하고 3D프린팅 산업을 이해하여 3D 펜을 이용한 체험 실습을 한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 프린터와 산업의 이해</li> <li>- 3D 펜의 장점과 가능성</li> <li>- 3D 펜 사용법과 주의사항</li> <li>- 기본 선 긋기, 면 채우기 실습</li> <li>- 3D 펜으로 생활소품 만들기 실습</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



제작실습 | 30면 활용

## 3D펜으로 나만의 캐이션 만들기

5. 3. 토 오후 1시-5시

교육내용	신청안내
초등 4학년~성인 대상 30면용 활용한 나만의 캐이션 만들기 실습 (장어 및 만들기 재료 센터 제공)	<b>신청기간</b> 5월 25일(금) 17:00까지 <b>신청장소</b> 주간영상미디어센터 홈페이지(주부40) <a href="https://uammedia.or.kr/">https://uammedia.or.kr/</a> <b>문의처</b> 032-872-2622

주간영상미디어센터 | 주간영상미디어센터



제작실습 | 30면 활용

## 3D펜으로 나만의 연필꽃이 만들기

9. 20. 토 오후 1시-5시

교육내용	신청안내
초등 4학년~성인 대상 30면용 활용한 나만의 연필꽃이 만들기 실습 (장어 및 만들기 재료 센터 제공)	<b>신청기간</b> 9월 19일(금) 17:00까지 <b>신청장소</b> 주간영상미디어센터 홈페이지(주부40) <a href="https://uammedia.or.kr/">https://uammedia.or.kr/</a> <b>문의처</b> 032-872-2622

주간영상미디어센터 | 주간영상미디어센터



제작실습 | 3D펜 활용

## 3D펜으로 나만의 탁상시계 만들기

10. 25. 토요일 오후 1시 - 5시

<b>교육내용</b>	<b>신청안내</b>
초등 4학년~성인 대상 3D펜을 활용한 나만의 탁상시계 만들기 실습 장비 및 만들기 재료 선다 제공	10월 24일(토) 17:00까지 신청기간 주안영상미디어센터 홈페이지 <a href="https://jammedu.or.kr/">https://jammedu.or.kr/</a> 문의처 032-872-0622

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터



MERRY CHRISTMAS

## 3D펜으로 트리 꾸미기

주안영상미디어센터가 크리스마스 트리용 3D펜으로 세련게 꾸미고실 참여자를 모집합니다.

**일** 12월 13일(토) 14:00 - 17:00  
- 1회 14:00 - 15:00 (사전 접수)  
- 2회 15:00 - 16:00 (사전 접수)  
- 3회 16:00 - 17:00 (현장 접수)

**내** 크리스마스 트리용 오브제를 3D펜으로 만든 후 미디어위해를 전시하기 (만 5세)

**대** 초등 4학년 ~ 성인

**신청/문의** 전화접수 (070-4607-1216, 일 휴무)

**당첨/실습** 교육료가 일부는 미디어위해 전시에 참여하며, 전부 개인소유물로 가져갈 수 있습니다. 참가 바랍니다. (참 2개 세팅 -> 1개 전시, 1개 개인소유)



## 1-2. 'VR 드로잉과 갤러리 탐험'(3월~11월)

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 메타버스 환경을 접목한 미디어센터의 콘텐츠 다양화 및 콘텐츠 범위 확장
- 디지털 전환 시대에 발맞춘 실감형 뉴미디어 교육 프로그램 운영

#### 2 사업 방향

- VR 기기를 활용해 메타버스 접속을 통한 뉴미디어의 새로운 경험 제공
- 공간 한계를 넘는 3D 드로잉 작품 경험으로 표현 한계성 극복
- 가상세계에서의 창작 활동과 전시 경험으로 새로운 감각 활성화

#### 3 기대효과

- 메타버스와 인공지능의 이해와 체험을 통해 급변하는 미디어 환경에 적응
- 교수학습의 공간적 한계성을 극복하고 가상 세계로의 확장성을 기대

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 20일 ~ 11월 28일(3시간 × 2차시 × 4회)	
참여 인원	인원: 9명 / 연인원: 72명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 미추홀구 알리미를 통한 문자 서비스	
결과물	VR 이론과 체험 형식의 교육으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: VR의 이해와 VR 콘텐츠 체험</li> <li>• 교육 목표: VR을 이해하고 VR 기기로 VR 콘텐츠를 체험할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메타버스와 VR 간단 소개</li> <li>- VR 기기 조작법을 배우고 VR 콘텐츠 체험하기</li> <li>- 소감 나누기 및 질의응답</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: VR 드로잉과 VR 갤러리 탐험</li> <li>• 교육 목표: VR 드로잉과 VR 갤러리 탐험을 할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR 가상공간에서 오픈브러시의 기본 조작 배우고 3D 그림 그려보기</li> <li>- VR 가상공간 갤러리에서 오픈브러시로 그린 작가들의 전시 감상하기</li> <li>- 소감 나누기 및 질의응답</li> <li>- 힘찬 박수와 함께 마무리</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단





3D | PC 활용

처음 만나는  
**스크래치 코딩**

6. 5. ~ 6. 26. 매주 목 오후 2시~5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li>01시 3D 모델링 부활하기</li> <li>02시 형태 분석 익히기 (자기소개 만들기)</li> <li>03시 현물적으로 그림 그리기</li> <li>04시 간단한 움직임 익히기 게임 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>01시 05분 8월 4일(아) 17:00까지</li> <li>02시 05분 주안영상미디어센터 홈페이지(주안포) <a href="https://janmedia.or.kr/">https://janmedia.or.kr/</a></li> <li>03시 05분 033-672-2622</li> </ul>

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터

실습 | VR 활용

처음 만나는,  
**VR 드로잉과 갤러리탐험**

7. 3. ~ 7. 10. 매주 목 오후 7시~10시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li>01시 VR의 이해와 VR 콘텐츠 체험</li> <li>02시 VR 드로잉과 VR 갤러리 탐험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>01시 05분 7월 13일(화) 18:00까지</li> <li>02시 05분 주안영상미디어센터 홈페이지(주안포) <a href="https://janmedia.or.kr/">https://janmedia.or.kr/</a></li> <li>03시 05분 033-672-2622</li> </ul>

신청처 명칭: 주안영상미디어센터 (주안포) 또는 주안영상미디어센터 홈페이지(주안포) <https://janmedia.or.kr/>

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터





실습 | VR 활용

## 처음 민나는 VR 드로잉과 갤러리 탐험

11월 27(목), 28(금) 3시~6시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #8e44ad; color: white; padding: 2px;">1차시</span> VR의 이해와 VR콘텐츠 체험</li> <li><span style="background-color: #8e44ad; color: white; padding: 2px;">2차시</span> VR 드로잉과 VR갤러리 탐험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 2px;">일시</span> 11월 29일(목) 18:00까지</li> <li><span style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 2px;">장소</span> 부산광역시교육청센터 홍재기상(무교)</li> <li><span style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 2px;">신청</span> <a href="https://learnmeda.or.kr/">https://learnmeda.or.kr/</a></li> <li><span style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 2px;">문의</span> 032-872-2622</li> </ul>
<p><b>주최/지원 기관</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 부산광역시 교육청</li> <li>• 부산광역시 교육청</li> </ul>	

부산광역시 교육청
국립미디어센터

## 1-3. ‘드론 항공 촬영 실습’(5월, 8월 - 4급 자격증)

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 드론 기초 조종 능력 및 항공 촬영 기술 이해를 통한 지역 주민 기술 접근성 확대
- 드론 4종 자격 취득 과정 제공을 통한 실무형 교육 수요 대응 및 역량 강화
- 드론 활용 분야 확장을 통한 지역 미디어·산업·레저 분야 참여 기반 조성

#### 2 사업 방향

- 이론·조종·항공 촬영을 아우르는 체계적 단계별 교육 모델 구성
- 야외 실습 중심 운영을 통한 실제 환경 적응도 향상 및 문제 해결 능력 강화
- 자격 취득 절차 안내 및 평가 모듈 제공을 통한 학습 목표 명확화 및 동기 부여

#### 3 기대효과

- 드론 자격 취득 및 실무형 실습 경험 확보를 통한 지역 기술 인력 저변 확대
- 항공 촬영 콘텐츠 제작 역량 강화를 통한 지역 미디어 활용 가능성 증대
- 미디어센터 교육 프로그램의 전문성과 차별성을 통한 지속 운영 및 브랜드 가치 제고

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 5월 ~ 8월(4시간 × 4차시 × 2회)	
참여 인원	인원: 8명 / 연인원: 64명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 기본 드론 조종을 위한 비행 원리</li> <li>• 교육 목표: 드론 조종 훈련을 통한 4종 자격증 취득</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 드론의 동작 원리 이해 및 드론 4종 자격증 안내</li> <li>- PC 활용 시뮬레이션 비행 조종 훈련</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 항공 촬영의 기초 및 촬영 드론 시뮬레이션 조종 훈련</li> <li>• 교육 목표: 드론 조종 훈련</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 드론 조종 훈련</li> <li>- PC 활용 시뮬레이션 비행 훈련</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 촬영용 드론 앱 활용법 및 드론 실 비행 훈련</li> <li>• 교육 목표: 촬영용 드론 실 비행 훈련 I</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 드론 앱 안내 및 활용법 숙지</li> <li>- 촬영용 드론의 앱을 활용한 실 비행 훈련</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 촬영용 드론을 이용한 주변 항공 촬영 실습</li> <li>• 교육 목표: 촬영용 드론 실 비행 훈련 II</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 촬영용 드론의 앱을 활용한 실 비행 훈련</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단

드론 4종 | 실습

# 드론 항공 촬영 실습

5. 13. ~ 5. 21. 매주 화 수 오후 1시-5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li>드론의 목적 범위 이해</li> <li>기본 시뮬레이션 훈련</li> <li>촬영용 드론 아예 실습</li> <li>촬영용 드론 아예 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청기간: 5월 13일(화) 오후 1시</li> <li>신청은 한어정당 제한</li> <li>주최: 주간영상미디어센터</li> <li>후원: (주)이노비즈</li> <li>문의: <a href="https://www.imedia.or.kr/">https://www.imedia.or.kr/</a></li> <li>전화: 032-872-2622</li> </ul>

**당부의말**

- 드론 사용 자격을 취득하였거나 실무 경험자만 신청 가능하며, 19사(안사)의 동성시 자격을 취득이 아예할 수 있습니다.
- 교육은 외부 드론교육원에서 진행합니다.

주간영상미디어센터



드론 4종 | 실습

# 드론 항공 촬영 실습

8. 19. ~ 8. 27. 매주 화 수 오후 1시-5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li>드론의 목적 범위 이해</li> <li>기본 시뮬레이션 훈련</li> <li>촬영용 드론 아예 실습</li> <li>촬영용 드론 아예 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청기간: 8월 19일(화) 오후 1시</li> <li>신청은 한어정당 제한</li> <li>주최: 주간영상미디어센터</li> <li>후원: (주)이노비즈</li> <li>문의: 20명</li> <li>전화: 032-872-2622</li> </ul>

**당부의말**

- 드론 사용 자격을 취득하였거나 실무 경험자만 신청 가능하며, 19사(안사)의 동성시 자격을 취득이 아예할 수 있습니다.
- 교육은 외부 드론교육원에서 진행합니다.

주간영상미디어센터



## 1-4. ‘처음 만나는 스크래치 코딩’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 기초 코딩 개념과 컴퓨팅 사고 이해 증진으로 디지털 학습 기반 마련
- 알고리즘 사고 경험 제공으로 문제 해결 능력 및 논리적 구조 설계 능력 강화
- 스크래치 활용 창작 활동 경험 확대로 생활 속 디지털 표현 방식 확보

#### 2 사업 방향

- 블록 기반 명령 구조·변수·제어 블록 등 기초 기능 탐색 중심 구성
- 알고리즘 기반 코딩 구현과 응용 블록 확장으로 실습 난이도 단계화
- 펜 블록 도형 제작, 음악 블록 피아노 연주 등 창작 응용 콘텐츠 경험 제공

#### 3 기대효과

- 코딩 친숙도 향상과 기본 역량 확보로 향후 디지털 학습 참여도 증가
- 논리적 사고력, 표현력, 창의성 등 학습 효과 확장으로 교육적 가치 강화
- 미디어센터 IT·메이커 교육 프로그램 라인업 다변화로 운영 기반 및 인지도 제고

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 5일 ~ 6월 26일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 안녕, 스크래치! 코딩을 잘 부탁해~</li> <li>• 교육 목표: 코딩을 이해하고, 기초 기능을 주제로 공부해 본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코딩이란 무엇인가?</li> <li>- 화면 구성 익히기(스프라이트 추가, 배경 추가, 크기 변경 등)</li> <li>- 회전과 움직임 등 동작 블록 익히기(옷장의 옷 입히기, 키보드로 자동차 조종)</li> <li>- 이벤트와 반복문 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 기초 예제로 코딩 공부하기</li> <li>• 교육 목표: 논리적인 알고리즘을 통한 코딩을 구현해 본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 형태 블록 익히기(자기소개 만들기, 무대 배경 변경, 컬러 효과 변경 등)</li> <li>- 퀴즈 맞추기 문제 만들기</li> <li>- 제어문 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 즐거운 미술 시간, 재미있는 음악 시간</li> <li>• 교육 목표: 블록을 확장하여, 다양한 응용 예제를 만들어 본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 펜 블록을 이용하여 그림판을 만들어 그림 그리기</li> <li>- 펜 블록으로 도형 만들기</li> <li>- 음악 블록으로 피아노 연주하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 재미있는 게임 만들기</li> <li>• 교육 목표: 변수를 이해하여 게임을 제작해 본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공 튕기기 게임 만들기</li> <li>- 미로 게임 만들기</li> <li>- 참여자 소감 &amp; 질의응답</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



코딩 | PC 활용

처음 만나는

# 스크래치 코딩

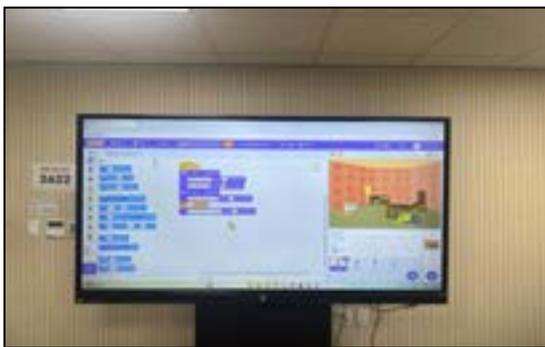
6. 5. - 6. 26. 매주 목 오후 2시-5시

교육내용

- ▶ 코딩이란 무엇인가
- ▶ 형태 블록 익히기
- ▶ 움직임 블록 익히기
- ▶ 현행목으로 그려 그리기
- ▶ 간단한 음악 악기 게임 만들기

신청안내

- ▶ 신청기간: 6월 4일(수) 17:00까지
- ▶ 신청방법: 주안점(상대) 2025년 4호 신청(0287942)
- ▶ 홈페이지: <http://jarmeds.or.kr/>
- ▶ 문의처: 030-872-0622



## 2 정규 미디어 교육

### 2-1. '유행하는 숏폼 캡컷으로 편집하기'

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 접근성이 좋은 편집 프로그램 교육으로 개인 창작물 제작에 기여
- 미디어 영상물을 제작하며 미디어에 관한 관심 증대

##### 2 사업 방향

- 영상이 제작되는 과정을 직접 경험해보며 영상물을 제작할 수 있는 토대 마련
- 캡컷 프로그램의 기본 기능들을 이해하고 응용하여 실습함
- 영상 제작 과정을 이해하고 다양한 편집 기술을 이용하여 영상 제작

##### 3 기대효과

- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대
- 미디어를 자기표현 매체로 이용
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 2월 18일~ 2월 27일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: O.T / 편집 기초</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어란?</li> <li>- 편집이란?</li> <li>- 편집 툴 [캡컷] 기초</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 편집 익히기 1</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 툴 [캡컷] 익히기</li> <li>- 간단한 숏폼 따라 찍고 편집하기 1</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 편집 익히기 2</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 툴 [캡컷] 익히기</li> <li>- 간단한 숏폼 따라 찍고 편집하기 2</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 숏폼 영상 시사회</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획 숏폼 영상 편집하기</li> <li>- 편집된 영상 함께 시청 및 이야기 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



편집 기초 | PC 활용

유행하는 숏폼  
**캠컷**으로  
CAPCUT 편집하기

2. 18. ~ 27. 매주 화·목 오후 7시~10시

교육내용	신청안내
1.1회 편집 기초 (연선회용)	1.1회 2월 19일(목) 17:00까지
2.1회 숏폼 영상 짜리 짜기 / 편집 이하기 1	2.1회 주간영상미디어센터 홈페이지(자주4)
3.1회 숏폼 영상 짜리 짜기 / 편집 이하기 2	http://juammedia.or.kr/
4.1회 영상 마무리 시사회	032-872-2622

주간영상미디어센터



## 2-2. '일상을 기록하는 유튜브'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 유튜브 교육에 대한 수요를 반영한 교육 과정 마련
- 기획, 편집, 업로드까지 한 교육 과정에서 다룸
- 영상 제작 과정을 이해하고 나만의 콘텐츠를 기획

#### 2 사업 방향

- 미디어 접근 특성별 수요에 맞춰 유튜브 교육을 진행
- 유튜브 제작을 하기에 앞서 영상 제작 과정의 전반을 다룸
- 제작을 위한 실습 교육은 물론이고 유튜브 채널 개설 및 업로드 등 활동 가능

#### 3 기대효과

- 유튜브 채널을 개설하고 스튜디오의 다양한 기능을 이용
- 나만의 콘텐츠를 기획하고 짧은 영상을 제작하여 업로드 함
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 2월 19일~ 2월 28일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
<u>1</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 1인 방송의 이해, 유튜브 채널 만들기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 롤모델 탐색하기, 관심사 공유하기</li> <li>- 유튜브 채널 개설하기, 내 채널 관리하기</li> <li>- 스마트폰 편집 APP 설치 및 컷 편집 실습</li> </ul> </li> </ul>
<u>2</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 브이로그 영상 기획</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 제작 과정의 이해</li> <li>- 다양한 샷의 크기와 카메라의 움직임</li> <li>- 브이로그 영상 기획, 스토리보드 그리기</li> </ul> </li> </ul>
<u>3</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 스마트폰 편집 실습</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 영상 편집 APP 기초 사용법 알아보기</li> <li>- 다양한 효과와 필터 활용</li> <li>- 저작권 관련 유의 사항 안내</li> </ul> </li> </ul>
<u>4</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 영상 출력 및 상영회</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 영상 파일로 출력하기, 영상 업로드하기</li> <li>- 업로드 설정 확인하기, 해시태그 활용</li> <li>- 상영회 및 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



영상 기초 | 스마트폰 활용

## 일상을 기록하는 유튜브 YOUTUBE

2. 19. ~ 28. 매주 수 금 오후 2시~5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #f44336; padding: 2px;">1차시</span> 1인 방송의 이해, 유튜브 채널 만들기</li> <li><span style="background-color: #f44336; padding: 2px;">2차시</span> 모바일 영상 기획</li> <li><span style="background-color: #f44336; padding: 2px;">3차시</span> 스마트폰 편집 실습</li> <li><span style="background-color: #f44336; padding: 2px;">4차시</span> 영상 출력 및 배포</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px;">신청기간</span> 2월 17일(수) 17:00까지</li> <li><span style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px;">신청대상</span> 주민등록상(다)거주자 (홍제(사)재무팀)</li> <li style="text-align: center;"><a href="http://jammedia.or.kr/" style="color: white; text-decoration: none;">http://jammedia.or.kr/</a></li> <li><span style="background-color: #4CAF50; color: white; padding: 2px;">문의처</span> 032-872-0622</li> </ul>



## 2-3. '토요일 2시, 영화를 읽는 시간'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 영화 이해력과 감상 능력 향상을 통한 시민 문화 향유 기반 확대
- 비평적 사고와 해석 능력 배양으로 문화 콘텐츠 분석 역량 강화
- 영화 감상을 매개로 한 지역 문화 커뮤니티 형성 및 소통 환경 조성

#### 2 사업 방향

- 차시별 다른 영화 선정으로 장르·국가·시대 다양성 확보
- 영화감독 소개, 제작 배경, 주요 장면 분석 등 심화 감상 활동 구성
- 사전 개별 관람과 교육 시간 내 비평·소감 공유 과정으로 참여도 및 몰입도 강화

#### 3 기대효과

- 문화 콘텐츠에 대한 해석력 및 비평 감각 증진으로 시민 문화 감수성 향상
- 세대·배경이 다른 참여자 간 소통 활성화를 통한 지역 커뮤니티 경험 확대
- 센터 문화 교육 프로그램의 차별성과 지속 가능성 확보로 브랜드 가치 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 8일 ~ 3월 29일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 인생 최고의 순간 &lt;원더풀 라이프&gt;</li> <li>• 교육 목표: 인생에서 기억하고 싶은 단 하나의 순간을 생각해 보고 공유할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화감독 소개 및 영화 배경 소개</li> <li>- 영화 주요 장면 감상 및 전체 스토리 공유</li> <li>- 영화 분석 및 비평</li> <li>- 주제별 그룹 토의 및 전체 공유</li> <li>- 소감 나누기 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 생의 마지막 왈츠 &lt;아무르&gt;</li> <li>• 교육 목표: 죽음에 대한 다양한 관점에 대해 생각해 보고 공유할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화감독 소개 및 영화 배경 소개</li> <li>- 영화 주요 장면 감상 및 전체 스토리 공유</li> <li>- 영화 분석 및 비평</li> <li>- 주제별 그룹 토의 및 전체 공유</li> <li>- 소감 나누기 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 아름다움의 시선 &lt;플로리다 프로젝트&gt;</li> <li>• 교육 목표: 아름다움의 다양한 의미를 생각하고 공유할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화감독 소개 및 영화 배경 소개</li> <li>- 영화 주요 장면 감상 및 전체 스토리 공유</li> <li>- 영화 분석 및 비평</li> <li>- 주제별 그룹 토의 및 전체 공유</li> <li>- 소감 나누기 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 방관자들의 세상 &lt;다음 소희&gt;</li> <li>• 교육 목표: 예술이 존재해야 하는 이유를 생각하고 공유할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화감독 소개 및 영화 배경 소개</li> <li>- 영화 주요 장면 감상 및 전체 스토리 공유</li> <li>- 영화 분석 및 비평</li> <li>- 주제별 그룹 토의 및 전체 공유</li> <li>- 소감 나누기 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



입문 1 영화읽기

토요일 2시  
영화  
MOVIE 읽는시간

3. 8. ~ 3. 29 매주 토 오후 2시~5시

교육내용	신청안내
<p><b>01시</b> 인생 최고의 순간 (감독 김이직, 2008 제작)</p> <p><b>02시</b> 생의 마지막 일주 (감독 김기영, 2014 제작)</p> <p><b>03시</b> 아름다운 사산 (감독 김기영, 2014 제작)</p> <p><b>04시</b> 빙글빙글의 세상 (감독 김기영, 2014 제작)</p>	<p><b>신청기간</b> 3월 6일(목) 17:00 까지</p> <p><b>신청처</b> 주안영상미디어센터 홍재기(사무소) <a href="http://juanmedia.or.kr/">http://juanmedia.or.kr/</a></p> <p><b>문의처</b> 030-872-2622</p>

**참조사항**  
본교를 수혜기관으로 지정 받은 영화 제작 단체  
인원제한 신청서 제출 신청서 등 신청기간 동안  
신청하신 후 신청 취소는 불가합니다. (신청서 제출 후  
신청 취소는 불가합니다.)

주안영상미디어센터



## 2-4. ‘캡컷으로 편집하기’

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 접근성이 좋은 편집 프로그램 교육으로 개인 창작물 제작에 기여
- 미디어 영상물을 제작하며 미디어에 관한 관심 증대

#### 2 사업 방향

- 영상이 제작되는 과정을 직접 경험해보며 영상물을 제작할 수 있는 토대 마련
- 캡컷 프로그램의 기본 기능들을 이해하고 응용하여 실습함
- 영상 제작 과정을 이해하고 다양한 편집 기술을 이용하여 영상 제작

#### 3 기대효과

- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대
- 미디어를 자기표현 매체로 이용
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 18일~ 3월 25일(3시간 × 3차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 45명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부 내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 미디어에 대해 이해할 수 있다. 편집 툴 [캡컷]에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어란? / 편집이란?</li> <li>- 편집툴 [캡컷] 기초</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 편집 툴 [캡컷] 익히기 1</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 툴 [캡컷] 익히기</li> <li>- 예시 영상 따라 편집하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 편집 툴 [캡컷] 익히기 2</li> <li>세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 툴 [캡컷] 익히기</li> <li>- 완성 작품 공유 및 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



영상 기초 | PC 활용

# 캡컷으로 CAPCUT 편집하기

3. 18. ~ 3. 25. 매주 화 목 오후 7시-10시

<p style="text-align: center;"><b>교육내용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">1차시</span> 편집 기초 (영상 활용)</li> <li><span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">2차시</span> 캡컷 편집 익히기 1</li> <li><span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">3차시</span> 캡컷 편집 익히기 2</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>신청안내</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">신청기간</span> 3월 19일(수) 17:00 까지</li> <li><span style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">신청방법</span> 주안영상미디어센터 홈페이지(자주로그인)</li> <li><a href="http://janmedia.or.kr/">http://janmedia.or.kr/</a></li> <li><span style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">문의처</span> 032-892-2622</li> </ul>
--	--

## 2-5. ‘하루 한 컷, 사진 전문가로 첫걸음 떼기’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 일상 속 사진 촬영에 대한 이해도 향상으로 시민 문화 기록 능력 강화
- 기초 촬영 개념 및 스마트폰 카메라 활용 능력 확보로 디지털 표현력 확대
- 사진 창작 활동 진입 장벽 완화로 지역 문화 참여도 및 창작 경험 확대

#### 2 사업 방향

- 구도·노출·색감 등 사진 기초 요소 탐색 중심 구성
- ISO · 셔터스피드 · 화이트밸런스 등 카메라 프로모드 기능 활용 교육 포함
- 스마트폰 기반 실습과 결과물 공유 과정으로 학습 효율 및 흥미도 제고

#### 3 기대효과

- 사진 촬영 기본 역량 확보 및 응용 능력 향상으로 생활 기록 문화 활성화
- 전문 촬영 기초 감각 형성으로 향후 장비 확장 및 심화 학습 진입 가능성 증가
- 미디어센터 미디어 교육 프로그램 다양성 확대 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 19일 ~ 3월 28일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 촬영 워밍업</li> <li>• 교육 목표: 촬영 전 알아둘 필수 사항을 배워 봅니다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 촬영 전 알아두면 좋은 꿀팁: 촬영 자세/메신저 사진 전송/선명하게 찍기 등</li> <li>- 무엇을 이야기할 것인가: 주제 선정 / 배경을 단순화 / 가까이 다가가기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 촬영 기초 편</li> <li>• 교육 목표: 사진 촬영 시 핵심이 되는 내용을 배워 봅니다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초점 맞추기 / 인물 사진 모드 활용법</li> <li>- 노출 조정: 내가 원하는 밝기를 마음대로</li> <li>- 구도: 무엇을 어디에 놓고 찍을 것인가?</li> <li>- 렌즈 활용하기: 광각, 망원 렌즈 활용법</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로모드 활용법</li> <li>• 교육 목표: 사진작가처럼 사진을 내 마음대로</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ISO 활용: 선명하고 깨끗한 사진</li> <li>- 수동 초점: 내가 원하는 피사체에 정확한 초점 맞추기</li> <li>- 셔터스피드 활용: 물방울(고속), 꺾적(장노출) 찍기</li> <li>- WB 활용: 색감을 자유롭게(노을을 더 붉게, 새벽을 더 푸르게)</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 상황별 촬영 노하우</li> <li>• 교육 목표: 다양한 상황별 촬영 팁을 배워 봅니다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 풍경 사진: 사진의 입체감을 만드는 방법 / 일출, 일몰, 야경을 담아내는 마법의 시간</li> <li>- 인물 사진: 기념사진 촬영법 / 표정과 액션 / 어디까지 잘라 찍어야 할까</li> <li>- 음식 사진: 가까이, 탑뷰, 사이드뷰 / 빛 활용법</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



사진기술 | 스마티폰촬영

## 하루 한 컷, 사진 전문가로 첫걸음 떼기

3. 19. - 3. 28. 매주 수·금 오후 2시-6시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">01</span> 촬영 전 알아두면 좋은 촬영 소개</li> <li><span style="color: red;">02</span> 무엇을 어떻게 할 것인가</li> <li><span style="color: red;">03</span> 초점과 노출, 구도 정하기</li> <li><span style="color: red;">04</span> 피로모드 활용법 (ISO, 셔츠스피드)</li> <li><span style="color: red;">05</span> 다양한 상황을 촬영 노하우</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">01</span> 3월 19(수) 17:00 까지</li> <li><span style="color: blue;">02</span> 주간중앙미디어센터 홈페이지(31940)</li> <li><span style="color: blue;">03</span> <a href="http://janmedia.or.kr">http://janmedia.or.kr</a></li> <li><span style="color: blue;">04</span> 문의 032-672-2622</li> </ul>

중앙미디어센터



## 2-6. ‘하루 한 컷, 사진에 색감 더하기’

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 디지털 이미지 후처리 이해 증진으로 사진 표현력 및 완성도 향상
- 모바일 기반 편집 기술 습득으로 시민 창작 활동 참여 영역 확대
- 사진 활용 콘텐츠 제작 역량 강화를 통한 일상 기록 문화 활성화

#### 2 사업 방향

- 밝기·대비·채도·색온도 등 기본 보정 요소 탐색 중심 구성
- 선택 보정, 마스크, 필터·프리셋 등 확장 편집 기능 학습 포함
- 인물·풍경 등 주제별 보정 사례 분석과 결과물 공유 과정 운영

#### 3 기대효과

- 모바일 사진 후보정 역량 강화로 시각 콘텐츠 완성도 및 표현 다양성 확대
- 디지털 창작 도구 활용 능력 향상으로 온라인 커뮤니케이션 경쟁력 강화
- 미디어센터 교육 프로그램 다양성 확대 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

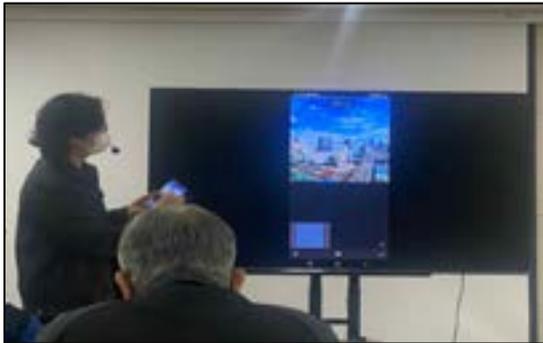
구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 9일 ~ 4월 18일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 후보정의 목표는 무엇인가</li> <li>• 교육 목표: 후보정의 필요와 활용 방안을 알아보자</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- JPEG와 RAW 파일에 대한 이해</li> <li>- 기본 갤러리 편집 앱 활용 방법</li> <li>- 사진 자르기 및 회전</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스냅시드(스마트폰 앱) 필수 활용법</li> <li>• 교육 목표: 애플리케이션을 활용한 기초 사진 보정법</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진 전체 노출과 색감 조정</li> <li>- 사진의 질감과 선명도 조정</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스냅시드(스마트폰 앱) 고급 활용법</li> <li>• 교육 목표: 애플리케이션을 활용한 응용 사진 보정법</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부분 사진 보정(원하는 부분만 톤 보정)</li> <li>- 풍경 및 인물 사진 후보정 노하우</li> <li>- 필름 느낌 후보정</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 후보정 라이브(Live)</li> <li>• 교육 목표: 실제 촬영부터 후보정 과정을 강사가 현장에서 직접 시연</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장에서 후보정 실습</li> <li>- 후보정 사진 리뷰 및 피드백(카카오톡 오픈채팅방 활용)</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



사진보림 | 스마트폰활용

# 하루 한 컷, 사진에 색감 더하기

4. 9. ~ 4. 18. 매주 수·금 오후 7시~10시

교육내용	신청안내
0104 후보정의 목표는 무엇인가	0104 4월 9(수) 17:00까지
0105 기초 사진 보정법(스냅샷)	0105 주간영상미디어센터
0106 응용 사진 보정법(스냅샷)	0106 홈페이지(주부교)
0107 후보정 시연 및 실습	0107 <a href="https://jammedia.or.kr/">https://jammedia.or.kr/</a>
	0108 032-872-2622

주간영상미디어센터 | 주간영상미디어센터



## 2-7. ‘OBS를 활용하여 유튜브 라이브 방송하기’

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 실시간 방송 플랫폼 이해 및 활용 능력 확보로 디지털 송출 역량 강화
- OBS 기반 방송 제작 기술 습득으로 1인 영상 제작 생태계 참여 기회 확대
- 지역 미디어 창작 활동 활성화를 통한 온라인 소통 및 콘텐츠 생산 기반 강화

#### 2 사업 방향

- OBS 인터페이스 · 소스 구성 · 장면 전환 등 기초 기능 탐색 중심 구성
- 카메라·오디오·스트림 설정 등 실무 요소 적용 실습 포함
- 유튜브 라이브 송출 절차를 포함한 콘텐츠 구성 사례 공유 과정 운영

#### 3 기대효과

- 실시간 방송 제작 역량 확보로 온라인 콘텐츠 제작 참여도 증가
- 방송 기술·표현 방식 등 심화 학습 가능성 확대로 창작 기반 강화
- 미디어센터 미디어 교육 프로그램 다양성 확대 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 2일 ~ 4월 11일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오킬 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 1인 미디어 제작을 위한 장비와 프로그램 이해</li> <li>• 교육 목표: 1인 방송의 개념과 분류를 알아보고 실시간 방송을 위한 장비와 프로그램을 준비할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1인 방송의 여러 가지 형식과 플랫폼</li> <li>- 유튜브 브랜드 채널 개설하기, 채널 인증하기</li> <li>- 실시간 방송의 롤모델 탐색하기, 관심사 공유하기</li> <li>- OBS Studio 설치와 기본 메뉴 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 개인 방송 콘텐츠 기획과 구성</li> <li>• 교육 목표: 영상 제작 과정 이해, OBS Studio를 활용한 영상 콘텐츠 기획</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 제작 과정 알아보기</li> <li>- OBS 스튜디오 장면 설정, 다양한 영상 소스 활용</li> <li>- 송출과 녹화 환경 설정</li> <li>- 나의 영상 콘텐츠 기획과 자료 수집하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 실시간 방송 제작, 송출 실습</li> <li>• 교육 목표: 기획한 영상을 녹화하고 송출할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모니터, 오디오, 카메라 장비 연결 실습</li> <li>- 프로그램 송출 및 녹화 실습</li> <li>- 라이브 채팅 참여 / 방송 피드백</li> <li>- 저작권 관련 유의 사항 안내</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스튜디오 관리 및 모바일 라이브 송출</li> <li>• 교육 목표: 모바일로 실시간 방송을 송출할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 라이브를 위한 어플리케이션 설치와 연결</li> <li>- YouTube 스튜디오 콘텐츠 관리</li> <li>- 채널 아트와 썸네일 관리</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



OBS 실습 | PC활용

## OBS활용 유튜브 라이브 방송하기

4. 2. - 4. 11. 매주 수요일 오후 2시-5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">15:00</span> 1인 방송을 위한 장비와 프로그램 이해</li> <li><span style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">15:10</span> 개인방송 콘텐츠 기획과 구성</li> <li><span style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">15:20</span> 실시간 방송 제작 및 송출 실습</li> <li><span style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">15:30</span> 유튜브 스튜디오 관리 및 모바일 라이브 송출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: #9c27b0; color: white; padding: 2px;">신청기간</span> 4월 19(화) 17:00까지</li> <li><span style="background-color: #9c27b0; color: white; padding: 2px;">신청방법</span> 중앙영상미디어센터 홈페이지(자주요)</li> <li style="text-align: center;"><a href="https://jammedia.or.kr/" style="color: white; text-decoration: none;">https://jammedia.or.kr/</a></li> <li><span style="background-color: #9c27b0; color: white; padding: 2px;">문의처</span> 032-872-2622</li> </ul>

중앙영상미디어센터
중앙영상미디어센터



## 2-8. '3분 미니 다큐 만들기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 주민 미디어 활용 역량 강화
- 미디어 활용을 통한 지역사회 참여 및 소통 기회 확대

#### 2 사업 방향

- 다큐멘터리 기획과 구성에 대한 이해와 실습
- 영상 제작과 사적 다큐멘터리의 의미와 방법 탐색
- 주민 제작 영상 콘텐츠 질적 향상을 위한 제작 실습 과정

#### 3 기대효과

- 미디어에 대한 지역 주민의 능동적 참여 확대
- 공공을 위한 미디어센터 사업 범위 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 10일 ~ 4월 29일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 90명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 다큐멘터리 이해</li> <li>세부 내용: 나의 경험에서 소재 찾기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 환경 변화와 다큐멘터리의 특성</li> <li>- 내 일상에서 기록하고 싶은 순간 탐색하기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 다큐 기획하기</li> <li>세부 내용: 다큐 기획안 작성하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다큐 감상하며 기획 구성 개념 이해하기</li> <li>- 다큐 기획안 작성법: 소재에서 스토리 찾기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 다큐 구성하기</li> <li>세부 내용: 다큐 구성안 작성하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다큐에 담고 싶은 장면으로 구성안 쓰기</li> <li>- 정보와 감정을 전하기 위한 영상 언어 배우기 및 실습</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 편집 이해하기, 내레이션 작성하기</li> <li>세부 내용: 캡컷 사용법 배우기, 내레이션 작성하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 촬영본 모니터링 및 컷 편집 배우기: 캡컷 PC버전 사용</li> <li>- 내레이션 작성법: 나의 다큐에 맞는 내레이션 작성하기</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 다큐 편집하기</li> <li>세부 내용: 컷 편집 실습 및 자막과 음악 삽입법 배우기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구성안을 토대로 컷 편집 실습하기</li> <li>- 자막과 음악 삽입하기, 볼륨 조절하기</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육 목표: 편집 마무리하고 다 함께 보며 이야기 나누기</li> <li>세부 내용: 편집 최종본 점검 및 출력                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 마무리 단계에서 기억해야 할 것</li> <li>- 상영회 및 첫 다큐 제작 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



영상제작 | 다중언어

# 3분 미디어큐 만들기

4. 10. - 4. 29. 매주 화-목 오후 7시-10시

교육내용	신청안내
01시차 다중언어의 이해	01시차 4월 9일(화) 18:00까지
02시차 다중 기획하기	02시차 4월 13일(목) 18:00까지
03시차 다중 구성하기	03시차 4월 17일(일) 18:00까지
04시차 편집의 이해, 내레이션 작성	04시차 4월 21일(목) 18:00까지
05시차 다중 편집하기	05시차 4월 25일(일) 18:00까지
06시차 편집 완성 및 상영	06시차 4월 29일(목) 18:00까지

신청처: 주안영상미디어센터 홈페이지 신청(무료)  
<https://jammedia.or.kr/>  
 문의: 전화 032-872-2622  
 \* 자습실 18호만 홈페이지 열람 가능

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터



## 2-9. '나만의 이모티콘 그리기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 드로잉 기초 이해 및 실습 경험 제공으로 개인 창작 역량 기반 형성
- 이모티콘 디자인 체험을 통한 캐릭터 표현 능력 강화 및 시각 콘텐츠 제작 관심 확대
- 지역 시민 대상 디지털 창작 참여 기회 확대로 문화 콘텐츠 생산 생태계 조성

#### 2 사업 방향

- 클립 스튜디오(CLIP STUDIO) 활용을 중심으로 선·색·레이어 등 기초 드로잉 기능 탐색 구성
- 타블렛 펜 입력 기반 드로잉 실습과 캐릭터 스타일링 과정 포함
- 메시지형 이모티콘 결과물 제작과 공유·활용 사례 안내로 학습 참여도 제고

#### 3 기대효과

- 디지털 기반 그림 제작 역량 확보 및 콘텐츠 표현 방식 다양화로 창작 활동 증대
- 이모티콘 결과물 확보를 통한 실생활 활용 가능성과 교육 만족도 향상
- 미디어센터 미디어 교육 프로그램 다양성 확대 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 5월 8일 ~ 5월 29일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 48명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	이모티콘 20개	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나만의 캐릭터 만들기</li> <li>• 교육 목표: 이모티콘 주제 선정 및 캐릭터 퉁어라운 제작</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이모티콘 마인드맵 / 기획서 작성</li> <li>- 클립 스튜디오 기초 / 선화 및 채색</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 이모티콘 포즈 동작 가이드</li> <li>• 교육 목표: 이모티콘 동작 스케치</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이모티콘 동작 및 감정 단어 24개</li> <li>- 이모티콘 문구 폰트 등록 사용법</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 움직이는 이모티콘 만들기</li> <li>• 교육 목표: 애니메이션 기초 및 심화</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클립 스튜디오 타임라인 이해하기</li> <li>- 움직이는 이모티콘 만들기 실습</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 이모티콘 플랫폼별 등록 방법</li> <li>• 교육 목표: 이모티콘 제안하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이모티콘 플랫폼별 제안 방법</li> <li>- 이모티콘 검토 및 수정 사이즈 및 테두리</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



디지털 도록상 | PC 활용

## 나만의 이모티콘 그리기

5. 8. ~ 5. 29. 매주 목 오후 2시~5시

교육내용	신청안내
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: orange; padding: 2px;">01</span> 이모티콘 기획 및 캐릭터 그리기</li> <li><span style="background-color: orange; padding: 2px;">02</span> 이모티콘 감성 및 동작 그리기</li> <li><span style="background-color: orange; padding: 2px;">03</span> 움직이는 이모티콘 만들기</li> <li><span style="background-color: orange; padding: 2px;">04</span> 플랫폼별 이모티콘 송인유형 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="background-color: purple; padding: 2px;">01</span> 5월 7908 1700까지</li> <li><span style="background-color: purple; padding: 2px;">02</span> 중앙영상미디어센터 (홍제2사당주요)</li> <li><span style="background-color: purple; padding: 2px;">03</span> <a href="https://jammedia.or.kr/">https://jammedia.or.kr/</a></li> <li><span style="background-color: purple; padding: 2px;">04</span> 032-872-2622</li> </ul>

중앙영상미디어센터
 중앙영상미디어센터



## 2-10. '영상 제작: 스텝 바이 스텝'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 주민 미디어 활용 역량 강화
- 미디어 활용을 통한 지역사회 참여 및 소통 기회 확대

#### 2 사업 방향

- 교육 대상의 요구에 맞는 스마트폰 활용 교육 프로그램 마련
- 주민 제작 영상 콘텐츠 질적 향상을 위한 제작 실습 과정

#### 3 기대효과

- 미디어에 대한 지역 주민의 능동적 참여 확대
- 공공을 위한 미디어센터 사업 범위 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 19일 ~ 7월 24일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 72명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 오리엔테이션</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의 소개 및 자기소개</li> <li>- 기록과 기억에 대한 이야기</li> <li>- 내가 만들고 싶은 영상 기획하기</li> <li>- 질의응답 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 기획하기</li> <li>• 세부 내용 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 만들고 싶은 영상 기획하기</li> <li>- 이야기의 구성과 재미있는 이야기의 비밀 살펴보기</li> <li>- 개별 아이템 생각하고 발전시키기</li> <li>- 개별 아이템 발표하고 감상 나누기</li> <li>- 중간 점검 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진 기초</li> <li>• 세부 내용 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋은 사진에 대해 살펴보고 촬영하는 방법을 알아본다</li> <li>- 스마트폰을 활용해 사진을 촬영해 본다</li> <li>- 사진 촬영 연습하기(잘라내기 연습)</li> <li>- 감상 및 피드백</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영상 기초</li> <li>• 세부 내용 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 언어를 이해하고 스마트폰을 활용해 영상을 촬영해 본다</li> <li>- 스마트폰 촬영 장비 소개</li> <li>- 감상 및 피드백</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 편집</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제 편집 기초 배우기(컷 편집, 자막, 음악, 내레이션 등)</li> <li>- 편집 실습 및 질의응답</li> <li>- 중간 개별 모니터링 및 피드백 후 수정 작업</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 최종 편집 및 시사</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 및 개별 피드백</li> <li>- 시사 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



영상제작 | 스토리본 활용

## 영상제작 스텝 바이 스텝

6. 19. ~ 7. 24. 매주 목 오후 3시~6시

교육내용	신청안내
01:11 내가 만들 영상 기획	01:11 6월 17일(목) 18:00까지
02:11 개념 이미지 선정	02:11 주안영상미디어센터
03:11 스토리본 활용 사진 촬영	03:11 홈페이지(주안소)
04:11 스토리본 활용 영상 촬영	04:11 <a href="https://janmedia.or.kr/">https://janmedia.or.kr/</a>
05:11 영상 편집 기본	05:11 032-872-2622
06:11 편집 완성 및 상영	06:11 * 자세한 내용은 홈페이지 참조

주안영상미디어센터 후원공구 주안영상미디어센터



## 2-11. ‘생활 스피치: 라디오와 낭독’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 스피치 스킬에 대한 수요를 반영한 교육과정 마련
- 주민 제작 콘텐츠의 질적 향상
- 주민제작단의 지속적인 창작 활동 지원

#### 2 사업 방향

- 스피치에 대한 기본 개념 익히기
- 나만의 방송 제작을 위한 라디오 오프닝 및 낭독 실습
- 다양한 실전 방송 원고를 통해 방송 실습 진행

#### 3 기대효과

- 미디어에 대한 지역 주민의 능동적 참여 유도
- 미디어를 통한 지역 정보 공유와 확산
- 지역 미디어 동아리로 발전 도모

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 7월 3일 ~ 7월 4일(3시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 24명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 나만의 방송 만들기_라디오 진행 및 '낭독 편'</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본 스피치 교육(발성, 발음, 표현법 등)</li> <li>- 라디오 오프닝 낭독 연습과 녹음해보기</li> <li>- 내레이션 녹음</li> <li>- 모든 단계 제작 후 모니터링과 피드백</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 나만의 방송 만들기_라디오 진행 및 '낭독 편'</li> <li>- 리뷰 방송 제작해 보기</li> <li>- 인터뷰 진행해 보기</li> <li>- 방송 한 편 제작 완료 및 모니터링</li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



실습 스피치

# 나만의 방송 스피치

라디오진행/낭독 편

7. 3. ~ 7. 4. 매주 목 금 오후 7시-10시

교육내용

- ▶ 스피치의 기본 개념 익히기
- ▶ 라디오 오프닝 낭독 연습
- ▶ 내레이션 녹음
- ▶ 인터뷰 진행 및 방송제작 실습
- \* 자세한 내용은 홈페이지 참조를 부탁드립니다.

신청안내

- ▶ 신청기간 7월 1일(화) 18:00까지
- ▶ 신청방법 주안영상미디어센터 홈페이지 신청form에 배기
- ▶ 문의처 070-4607-1215

전북대학교 미디어융합연구소     주안영상미디어센터

## 2-12. '단편영화 시나리오 쓰기'

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- 단편영화 시나리오 작업 과정의 이해
- 시나리오 작성 교육을 통한 단편영화 제작단으로의 발판 마련

#### 2 사업 방향

- 이야기의 구성을 분석하며 플롯의 개념과 중요성에 대한 이해
- 시나리오 작법을 통해 표현하고자 하는 주제를 찾고, 토론을 통한 피드백 공유

#### 3 기대효과

- 지역 주민의 영화 이해 도모
- 영상 창작활동의 발판 마련

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 8월 22일 ~ 9월 26일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 13명 / 연인원: 78명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 오리엔테이션 및 주제 찾기</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 왜 시나리오를 쓰려고 하는가?(오리엔테이션)</li> <li>2. 주제 찾기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수강생 각자가 정한 영화 소재에 대해 자유로운 이야기를 나눈다.</li> <li>- 시나리오를 통해 표현하고자 하는 주제에 대해 토론한다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시놉시스 쓰기</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이야기의 방향 잡기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시놉시스에 담긴 내용이 영화의 주제에 적합한지에 대해 토론하고 이야기의 방향에 대해 함께 고민한다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 트리트먼트 쓰기</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이야기의 설계                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장면을 나눈 트리트먼트를 바탕으로 플롯의 구조와 내러티브의 진행에 적합성에 대해 함께 고민한다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시나리오 쓰기 1</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시나리오 초고                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시나리오 초고에서 부족한 부분과 수정해야 할 부분에 대해 함께 고민하고 대안을 찾는다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시나리오 쓰기 2</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시나리오 수정고                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시나리오 수정고에서 부족한 부분과 수정해야 할 부분에 대해 함께 고민하고 대안을 찾는다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시나리오 쓰기 3</li> <li>• 세부 내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시나리오 최종고                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시나리오 최종고에 대해 감상과 의견을 나눈다.</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



실습 | 글쓰기

## 단편영화 시나리오 쓰기

8. 22. ~ 9. 26. 매주 금 오후 7시~10시

<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">교육대상</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">영화 소재 또는 출가되는 일인데 혼자 글쓰기 딱딱하신 분</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold; margin: 0;">신청안내</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;"> <span style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">신청기간</span> 8월 20일(수) 18:00까지  <span style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">신청장소</span> 주안영성미디어센터                      홈페이지 직접신청                      (회원가입 필수)  <a href="https://yurroede.or.kr/">https://yurroede.or.kr/</a>  <span style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">문의처</span> 070-4607-1215                 </p>
<p><b>조직의 명칭</b></p> <p>                         * 시나리오 시나리오 공모전 지원 사업과                          * 문화체육관광부 2024년 문화체육관광부 지원사업과                     </p>	

유로에드 | 유익한 글쓰기
 유로에드 | 유익한 글쓰기



## 2-13. ‘나만의 BGM 만들기’

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 디지털 음악 제작 도구 활용 경험 확대를 통한 시민 창작 역량 기반 형성
- 영상·SNS·팟캐스트 등 다양한 콘텐츠 활용을 위한 배경음악 제작 기회 제공
- 지역 미디어 제작 환경 활성화 및 창작 참여 확대를 통한 문화 콘텐츠 생산 기반 강화

#### 2 사업 방향

- 밴드랩 인터페이스·트랙 관리·루프·이펙터 등 기본 기능 탐색 중심 구성
- 리듬·멜로디·사운드 질감·구조 설계 등 음악적 요소 적용 실습 포함
- 완성 BGM 결과물 공유와 활용 사례 소개로 실제 적용 가능성 및 학습 몰입도 강화

#### 3 기대효과

- 모바일 기반 음악 제작 역량 확보로 일상 창작 활동 및 디지털 표현 영역 확장
- 개인 콘텐츠 활용도 증가로 온라인 커뮤니케이션 경쟁력 강화
- 미디어센터 미디어 교육 프로그램 다양성 확대 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 5일 ~ 9월 26일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 소리와 AI 음악 탐색하기</li> <li>• 교육 목표: 사운드의 기초에 대해 알아보고 AI 음악을 탐색할 수 있다</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자 소개, 어떤 음악을 만들고 싶은지 그룹원과 소통하기</li> <li>- 다양한 프로그램 중 왜? 밴드랩으로 배우는가? 무료, 저작권 해결, 공유, 스마트폰과 태블릿 PC와 컴퓨터로 제작이 가능함</li> <li>- 소리란? 작곡과 편곡은 무엇인가? 음악의 3요소</li> <li>- AI 송 스타터로 알아보는 트랙과 기본 기능(재생, 멈춤, M,S,V +, 저장하기)</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 밴드랩이 구분한 음악의 장르</li> <li>• 교육 목표: 음악의 분위기와 지역성, 시대를 반영한 style(양식)을 알 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팝, 힙합, 로파이, 재즈, 앰비언트, ASMR, 민속음악, 메탈, 동요, 트로트 특징</li> <li>- 내가 선호하는 스타일은 어떤 음악인지? 찾고 이야기 나누기</li> <li>- 지금은 공유의 시대, 내가 만든 음악을 참여자들과 공유하는 법 알아보기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 두둑치 리듬과 악기를 추가하여 완성도 높이기</li> <li>• 교육 목표: 드럼 머신과 트랙, 멜로디를 입력하여 기초를 만들 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 드럼 머신 입력과 각 부분의 기능(베이스 드럼, 라이드 심벌, 탐탐, 스네어 등)</li> <li>- 비트 만들기(8비트, 16비트), 시간을 아끼기 위한 리전 복사하기</li> <li>- 멜로디 입력하기, 안 좋은 멜로디의 예</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 이럴 땐, 이런 악기로! 악기의 음색이 주는 분위기</li> <li>• 교육 목표: 다양한 악기의 종류를 알아보고 목소리 녹음하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 트랙 만들기, 트랙에 리전(Region) 생성하기, 트랙 이름 바꾸기, 악기 선택</li> <li>- 악기의 종류(808s, Drum Kits, Drum Pads, Bass, Guitar, Keyboards, Strings)</li> <li>- Voice 사람의 목소리나 로봇 효과가 있는 소리 탐색하기</li> <li>- 당신의 목소리를 들려주세요. 녹음한 목소리를 그룹원과 함께 들어보기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



작곡 | PC 활용

## 밴드랩으로 나만의 BGM 만들기

9. 5. ~ 9. 26. 매주 금 오후 2시~5시

교육내용	신청안내
01시 소리의 세 가지 탐색하기	01일 9월 4일(일) 17:00까지
02시 음악의 장르 알아보기	02일 9월 11일(일) 17:00까지
03시 리듬과 악기를 이해하여 멜로디 만들기	03일 9월 18일(일) 17:00까지
04시 다양한 악기의 종류를 알아보고 목소리 녹음하기	04일 9월 25일(일) 17:00까지

01일 9월 4일(일) 17:00까지  
02일 9월 11일(일) 17:00까지  
03일 9월 18일(일) 17:00까지  
04일 9월 25일(일) 17:00까지

주간영상미디어센터  
홈페이지: <http://www.jammedia.or.kr/>  
문의: 032-872-0622

주간영상미디어센터  
주간영상미디어센터



## 2-14. '라디오 기획안 작성하기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 라디오 제작 과정 및 방송 콘텐츠의 이해
- 라디오 방송 대본 작성 실습으로 개인 및 단체 라디오 프로그램을 제작

#### 2 사업 방향

- 라디오 방송 기획과 구성의 기본기를 이해함
- 라디오 방송 시스템과 기술 제작 과정을 이해
- 라디오 방송 대본 작성 실습

#### 3 기대효과

- 라디오 방송 프로그램 제작 활성화
- 지역 내 '퍼블릭 액세스' 프로그램 활성화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 18일 ~ 10월 02일(3시간 × 3차시)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 36명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 제작의 이해</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 소재, 방송 기획과 구성, 방송 진행 등</li> <li>- 방송 스튜디오 시스템과 방송 장비 이해, 방송 진행 체험</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 기획안 사례 공유</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 방송 소재/기획안 공유, 교육 참여자 각자의 방송 소재 발표와 토의</li> <li>- 방송 대본에 관한 사례 공유와 이해, 라디오 방송 기획안 구성에 따른 작성법 소개</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 기획안 완성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자가 작성한 라디오 방송 기획안을 함께 보며 발표</li> <li>- 서로의 기획안에 대한 의견 더하기와 기획안 보완/완성하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



라디오 1기초

## 라디오 기획안 작성하기

9. 18. - 10. 2. 매주 목 오후 7시-10시

<p><b>교육내용</b></p> <p>라디오 기획안 작성과 라디오 녹음 실습</p>	<p><b>신청안내</b></p> <p>9월 18일(화) 18:00까지 주안영상미디어센터 홈페이지 신청(지원금 없음) www.imedia-center.co.kr/juan</p> <p>문의처: 070-4607-1215</p>
<p><b>주최처 명칭</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 본 사업은 지역 사회단체</li> <li>* 예산은 연간 사업비 10억 원입니다.</li> <li>* 지원금 없음(지원금이 있을 경우입니다)</li> </ul>	

주안영상미디어센터 후원금부  
주안영상미디어센터

## 2-15. '저작권의 이해'

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 미디어리터러시의 기본 이해
- 타인의 영상물을 적법하게 이용하고 자신의 저작권 보호

#### 2 사업 방향

- 저작권 제도의 이해
- 저작물의 이용
- 저작권 침해와 대응

#### 3 기대효과

- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대
- 향후 저작물을 건강하게 이용하고 자신의 저작권을 보호함
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 11일(3시간 × 1차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 15명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
-------	-----------

1

- 활동 제목: 저작권의 이해
- 세부 내용:
  - 저작권의 기본 이해: 저작물, 저작권, 저작인격권, 저작재산권
  - 영상 제작 시 필수 저작권: 음악, 이미지, 영상 클립 사용 규칙, 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL) 이해 & 올바른 출처 표기법, 무료·유료 저작물 사이트 안내
  - AI 시대의 저작권: AI 생성 콘텐츠의 저작권 쟁점
  - 나의 콘텐츠 저작권 체크리스트 만들기: 제작자 시점에서 위험 요소 자가점검, 저작권 안전 제작 원칙 정리

### ② 활동사진 & 웹 전단



한정 | PC 활용

## [디자인 리플브] 컷편집과 영상출력

11. 11. - 12. 9. 매주 화 오후 7시-10시

교육내용	신청안내
저작권 기초 이해 및 디자인 리플브로 배우는 영상 편집 과정 10:00 저작권 바로 알기 11:00 디자인 리플브 시작하기 12:00 실 페이지 활용 가연성 13:00 에디트 페이지 활용 고급연습 14:00 영상출력	11월 11일(화) 17:00까지 주안영상미디어센터 홈페이지(주안영상) <a href="http://jwmedia.or.kr/">http://jwmedia.or.kr/</a> 012-872-2622

**당첨조건**

- 영상 제작에 관심이 있는 분들을 대상으로 교육에 진행됩니다.
- 컴퓨터 활용 능력이 필요합니다.

주안영상미디어센터 | 주안영상
주안영상미디어센터

## 2-16. ‘컷 편집과 영상 출력’

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- 다빈치 리졸브 편집 기초 활용 및 실습
- 미디어 활용을 통한 지역사회 참여 및 소통 기회 확대
- 접근성이 좋은 편집 프로그램 교육으로 개인 창작물 제작에 기여

#### 2 사업 방향

- 교육 대상의 요구에 맞는 교육 프로그램 마련
- 주민 제작 영상 콘텐츠 질적 향상을 위한 다양한 방안 제시

#### 3 기대효과

- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대
- 미디어를 자기표현 매체로 이용
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 18일 ~ 12월 9일(3시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 다빈치 리졸브 시작하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>비디오 기초: 프레임 레이트, 해상도, 주사방식, 화면 비율, 코덱과 포맷</li> <li>- 다빈치 리졸브 설치: 최소 시스템 요구사항, 유료 버전과 차이, 다운로드</li> <li>- 파일 관리: 데이터베이스, 프로젝트, 아카이브, 미디어 파일</li> <li>- 아카이브 등록하고 프로젝트와 타임라인 열기</li> <li>- 컷 페이지 인터페이스: 타임라인, 뷰어, 미디어 풀, 리셋하기</li> <li>- 타임라인 사용하기: 락/프리 플레이헤드, 상/하단 트랙</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 컷 페이지를 활용한 가편집</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 저작권 무료 이미지, 비디오, 음원, 폰트 다운받기</li> <li>- 파일 임포트하고 정리하기</li> <li>- 새 타임라인 만들고 세팅하기: 프로젝트 세팅 기본값 바꾸기</li> <li>- 뷰어에서 인-아웃점 지정/삭제하기</li> <li>- 타임라인으로 미디어 클립 가져오기: 어펜드, 인서트, 오버라이트 등</li> <li>- 비디오 클립 트리밍 및 기본 전환 효과 삽입하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 에디트 페이지를 활용한 고급 편집</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Edit 페이지 인터페이스 살펴보기</li> <li>- 3점 편집: 인서트, 오버라이트, 리플레이스, 플레이스온탑</li> <li>- Blade 툴의 활용: 갭 남기고 클립 지우기, 갭 없이 클립 지우기</li> <li>- 고급 편집 툴 활용: 트리밍, 리플, 롤, 슬립, 슬라이드</li> <li>- 여러 타임라인을 동시에 열어서 작업하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 종합편집과 영상 출력</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 트랜지션 기본 이해: 핸들과 트랜지션, 트랜지션 적용하고 응용하기</li> <li>- 기본 모션 효과: 트랜스폼, 크롭, 다이내믹 줌</li> <li>- 오디오 볼륨 조절과 오디오 전환 효과: 크로스 디졸브, 페이드 인/아웃</li> <li>- 기본 자막 만들고 내용과 속성 수정하기</li> <li>- 딜리버 페이지와 익스포트: 출력 설정하기, 원하는 포맷으로 출력하기</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



전망 | PC 활용

## [다빈치 리튬브] 컷편집과 영상출력

11. 11. - 12. 9. 매주 화 오후 7시~10시

교육내용	신청안내
<p>자작품 기준 이해 및 다빈치 리튬브로 배우는 영상 편집 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>01회 차차분 새로 알기</li> <li>02회 다빈치 리튬브 시작하기</li> <li>03회 첫 페이지 활용 가연성</li> <li>04회 에디트 페이지 활용 고급연성</li> <li>05회 영상출력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>01회 11월 17일(화) 17:00까지</li> <li>02회 수강신청이과신청서</li> <li>03회 홈페이지(자주요)</li> <li>04회 <a href="http://jammedia.or.kr/">http://jammedia.or.kr/</a></li> <li>05회 ☎ 02-873-2622</li> </ul>

**교육의 성숙**

- 영상 제작이 어려워 있는 분들을 대상으로 교육이 진행됩니다.
- 컴퓨터 활용 능력이 향상됩니다.

JAM Media Center | 제주출판 | 제주영상미디어센터

## 3 주민 미디어 제작단 ‘작당’ 13기

### 3-1. 단편 영화 제작단

#### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 주민 참여 기반 영화 제작 경험 제공으로 지역 미디어 창작 생태계 조성
- 시나리오 개발부터 촬영·편집까지 전 과정을 아우르는 제작 역량 확보
- 완성 결과물 시사회 운영을 통한 창작 공유 문화 형성

#### 2 사업 방향

- 시나리오 작성, 콘티 준비, 캐스팅 등 사전 제작 과정 구성
- 카메라 운용, 음향과 조명 세팅 등 현장 중심 촬영 실습 운영
- 편집과 음향 처리, 자막 및 타이틀 제작, 내부 시사회 진행 등 후반 과정 진행

#### 3 기대효과

- 주민 대상 영상 창작 활동 참여도 및 제작 역량 강화로 지역 미디어 기반 확대
- 공동 제작 과정에서 협업 능력과 커뮤니티 소통 경험 강화로 지속 참여 유도
- 미디어센터 영화 교육 프로그램 전문성 제고 및 운영 브랜드 경쟁력 강화

#### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 15일 ~ 11월 14일(3시간 × 10차시)	
참여 인원	인원: 10명 / 연인원: 100명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	단편영화 ‘어느 기이한 귀마개’	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프리프로덕션 1</li> <li>• 교육 목표: 프리프로덕션을 이해하고 잘 진행할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오리엔테이션과 자기소개</li> <li>- 영화 제작 과정의 이해와 수업 진행 방식 소개</li> <li>- 연출 희망자 시나리오 공유 및 피드백(10/14까지 담당자에게 제출 필수)</li> <li>- 촬영 희망자 사진 공유 및 확정(10/14까지 담당자에게 제출 필수)</li> <li>- 출연 희망자 조사</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프리프로덕션 2</li> <li>• 교육 목표: 프리프로덕션을 이해하고 잘 진행할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수정된 시나리오 공유 및 연출 확정(10/21까지 담당자에게 제출 필수)</li> <li>- 촬영 준비 점검 회의</li> <li>- 역할 나누기와 각 역할이 해야 할 일 점검</li> <li>- 배우 캐스팅과 장소 헌팅 및 섭외 업무 점검</li> <li>- 대본 리딩, 리허설</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프리프로덕션 3</li> <li>• 교육 목표: 프리프로덕션을 이해하고 잘 진행할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 촬영 준비 점검 회의(역할별 할 일 점검 및 피드백)</li> <li>- 배우 캐스팅과 장소 헌팅 등 진행 상황 최종 점검</li> <li>- 촬영 장비 사용법 강의 및 실습</li> <li>- 장면화 실습(장면 연출, 촬영까지, 편집은 과제) - 주요 배우 필요(대사 암기)</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프리프로덕션 4</li> <li>• 교육 목표: 프리프로덕션을 이해하고 잘 진행할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장면화 실습(편집본 시사 및 피드백) - 주요 배우 필요(대사 암기 필수)</li> <li>- 스토리보드 작업 방식 강의 및 작업 진행</li> <li>- 촬영 준비 점검 회의(역할별 할 일 점검 및 피드백)</li> <li>- 일정 및 장소 헌팅, 소품, 의상 등 진행 상황 최종 점검</li> </ul> </li> </ul>
5.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로덕션 1</li> <li>• 교육 목표: 준비한 내용을 계획대로 촬영할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자의 파트에 맞춰 단편영화 촬영 진행(1회차)</li> </ul> </li> </ul>



## 3-2. 라디오 제작단

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 라디오 제작 과정 및 방송 콘텐츠의 이해
- 라디오 방송 제작 실습으로 개인 및 단체 라디오 프로그램을 제작

#### 2 사업 방향

- 라디오 방송 기획과 구성의 기본기를 이해함
- 라디오 방송 시스템과 기술 제작 과정을 이해
- 라디오 방송 제작 실습

#### 3 기대효과

- 라디오 방송 프로그램 제작 활성화
- 지역 내 '퍼블릭 액세스' 프로그램 활성화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 23일 ~ 12월 18일(3시간 × 10차시)	
참여 인원	인원: 10명 / 연인원: 100명	
홍보물 제작	웹 진단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송	
결과물	음원 7편	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 제작 이해</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 소재, 방송 기획과 구성, 방송 진행 등</li> <li>- 방송 스튜디오 시스템과 방송 장비 이해, 방송 진행 체험</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 기획과 구성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 방송 소재 공유와 교육 참여자의 방송 소재 의견 나누기</li> <li>- 다양한 방송 기획안 공유와 기획안 작성법</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 원고</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 방송 원고 공유</li> <li>- 기획안을 원고로 작성하는 법, 원고의 구성, 원고 작성 시 유의 사항 점검</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 진행</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 믹서, 마이크 등 라디오 방송 장비의 이해</li> <li>- 라디오 방송 진행 멘트 시 중요한 점, 방송 진행 실습</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 시스템과 장비</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 믹서, 마이크 등 라디오 방송 장비의 이해</li> <li>- 방송 장비 시스템 이해를 바탕으로 한 방송 진행 실습</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 실습 1</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오디오 스튜디오 시스템과 방송 장비의 이해</li> <li>- 방송 장비 시스템 이해를 바탕으로 한 방송 진행 실습</li> </ul> </li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 편집 실습</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오디오 편집 프로그램 '오디션' 실습</li> </ul> </li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 편집 실습</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 편집 프로그램 '캡컷' 실습</li> </ul> </li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 제작 1</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오디오 스튜디오 시스템을 활용한 방송 제작</li> <li>- 교육 참여자 한 명씩, 각자가 직접 방송 장비 활용해 라디오 방송 제작</li> </ul> </li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라디오 방송 제작 2</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오디오 스튜디오 시스템을 활용한 방송 제작</li> <li>- 교육 참여자 한 명씩, 각자가 직접 방송 장비 활용해 라디오 방송 제작</li> </ul> </li> </ul>



## 4 지역기관 및 단체 미디어 지원

### 4-1. 인천 청소년 영화팀 ‘여고 화이팅, 무비디바비디부’ - 단편 영화 제작 실습

#### 사 업 계 획

##### 1 사업 목적

- 현실에 기초한 삶의 이야기를 쓰고 영상으로 표현할 수 있는 역량 제고
- 다양한 인물과 장소를 관찰함으로써 문화 다양성을 이해하고 인권 감수성을 함양
- 집단창작 활동을 경험하면서 공감에 기초한 대화를 생활화
- 인천 영화감독들과 함께 영화를 만들면서 영상 분야 진로 탐색의 계기 마련

##### 2 사업 방향

- 주변 관찰에서 시작하는 스토리 개발
- 청소년 영화 동아리별로 현직 영화인 교사 매칭
- 인천 영화단체·기관·시설 및 교육청·학교의 긴밀한 소통 체계 마련
- 영화 창작 과정이 곧 친구, 이웃과의 대화 과정이 되도록 구성

##### 3 기대효과

- 현직 영화인들과의 만남을 통해 영화 창작을 전문적으로 학습함으로써 청소년 역량 발달
- 관찰, 대화, 구성 과정을 함께 함으로써 세계를 주체적으로 해석하는 역량 발달
- 지역에 시선을 두고 삶의 이야기를 작업하는 미래 인천 영화인의 탄생
- 영화제작 과정에서 청소년들이 인천의 다양한 장소와 인물들을 관찰하고, 집단창작 활동을 함으로써 공동체 의식을 가진 인천 시민으로 성장

#### 세 부 사 항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	여고화이팅 5/3~8/23, 무비디바비디부 4/19~9/6	
참여 인원	여고화이팅 126명, 무비디바비디부 90명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시, 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	여고화이팅 단편영화 ‘복숭아’, 무비디바비디부 단편영화 ‘갈랫길’	각 1편

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 영화 제작의 이해 &amp; 팀 빌딩</li> <li>• 교육 목표: 영화 제작 과정 소개 및 팀워크 형성</li> <li>• 세부내용: 프로그램 소개, 역할 이해, 아이스브레이킹, 조 편성, 영화 만들기과정 토의</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 이야기 발상 &amp; 캐릭터 설정</li> <li>• 교육 목표: 우리 이야기의 주제와 방향 구상</li> <li>• 세부내용: 주제 회의, 등장인물·배경 설정, 각자 경험 공유, 갈등·스토리아인정리</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시나리오 기초 교육</li> <li>• 교육 목표: 이야기 구조 이해, 장면 구성 능력 향상</li> <li>• 세부내용: 3막 구조 학습, 장면 구성 연습, 대사·상황 설정 작성</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 본격 시나리오 집필</li> <li>• 교육 목표: 완성도 높은 시나리오 초안 작성</li> <li>• 세부내용: 지난 내용 복습, 장면별 시나리오 작성, 팀별 검토 및 보완</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 시나리오 수정 &amp; 촬영 준비</li> <li>• 교육 목표: 완성본 시나리오 확정 및 스토리보드 설계</li> <li>• 세부내용: 시나리오 수정, 컷 분할, 촬영 콘티 작성, 배역·장소·소품 체크</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 카메라 세트 이론 &amp; 실습 ①</li> <li>• 교육 목표: 촬영 장비 이해 및 기본 촬영 실습</li> <li>• 세부내용: 카메라 기능 설명, 구도 연습, 간단한 장면 촬영 실습</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 카메라 세트 실습 ②</li> <li>• 교육 목표: 실제 촬영 환경·역할 분담 경험</li> <li>• 세부내용: 촬영 동선 학습, 팀별 역할 수행, 현장 녹음·카메라 워크 연습</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 촬영 실전 ③</li> <li>• 교육 목표: 팀 프로젝트 촬영의 완성</li> <li>• 세부내용: 장면 촬영, 모니터링, 문제 해결, 부족한 컷 재촬영</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 편집 기초 &amp; 마무리</li> <li>• 교육 목표: 영상 편집 기본기 익히기</li> <li>• 세부내용: 편집 프로그램 소개, 컷 편집 실습, 오디오·자막 넣기, 최종 영상</li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 4-2. '아리마을 어울림 공간 양지탕(저학년, 고학년)' - 블록 코딩 교육 지원

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 블록 코딩을 통해 코딩의 접근성을 높인다.
- 컴퓨팅 사고력을 키워 미디어 활용의 폭을 넓힌다.
- 4차 산업혁명을 대비해 코딩의 기반을 다진다.

#### 2 사업 방향

- 다가올 4차 산업혁명을 대비하여 IT 분야에 대한 이해와 지식 확대
- 컴퓨터와 프로그래밍으로 움직이고 변화하는 시대에 대한 흐름
- 학교 밖의 전문적이고 폭넓은 코딩 교육

#### 3 기대효과

- 다양한 블록 코딩 활용으로 즐겁게 코딩 개념을 이해할 수 있다.
- 코딩을 이해하고, 컴퓨팅 사고력을 키울 수 있다.
- 블록 코딩인 스크래치를 활용해서 나만의 코딩을 만들 수 있다.

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 5월 10일 ~ 5월 31일(1시간 × 4차시 × 2회)	
참여 인원	인원: 14명 / 연인원: 112명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	- 미추홀구청 자치협력과 자체 홍보 - 아리 마을 어울림 공간 양지탕 자체 홍보	
결과물	블록 코딩 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서: 저학년

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 1</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로 메이플 프로그램 소개, 로그인하기</li> <li>- 헬로 메이플 화면구성, 기능, 아바타 만들기</li> <li>- 동작 블록 활용하기, 반복문, 아바타, 오브젝트 움직이기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 2</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 알고리즘이란?</li> <li>- 마법사의 변신 마술: 형태 블록 활용하기, 신호 보내기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 3</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로 메이플 로그인하기, 아바타 만들기</li> <li>- 애니메이션 만들기: 반복문, 형태 블록 활용하기, 인트로, 대화 흐름 만들기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 4</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 몬스터 연산 퀴즈, 메이플 운동회 OX 퀴즈</li> <li>- 변수 이해하기, 연산 블록, 변수 활용하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진



## ③ 교육 계획서: 고학년

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 활용 1</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로 메이플 프로그램 소개, 로그인하기</li> <li>- 헬로 메이플 화면구성, 기능, 아바타 만들기</li> <li>- 동작 블록 활용하기, 반복문, 아바타, 오브젝트 움직이기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 활용 2</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 만들기 1</li> <li>- 반복문, 형태 블록 활용하기, 인트로, 대화 흐름 만들기</li> <li>- 버그 버스터즈 코딩 게임을 통해 알고리즘 이해하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 활용 3</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 만들기 2</li> <li>- 맵 추가 및 전환하기, 조건문, 반복문, 신호 보내고 받기, 모양 바꾸기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 활용 4</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 몬스터 연산 퀴즈, 메이플 운동회 OX 퀴즈</li> <li>- 변수 이해하기, 프로젝트 설계하기, 변수 만들기</li> </ul> </li> </ul>

## ④ 활동사진



## 4-3. '사미골 마을 공간(저학년)' - 블록 코딩 교육 지원

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 블록 코딩을 통해 코딩의 접근성을 높인다.
- 컴퓨팅 사고력을 키워 미디어 활용의 폭을 넓힌다.
- 4차 산업혁명을 대비해 코딩의 기반을 다진다.

#### 2 사업 방향

- 다가올 4차 산업혁명을 대비하여 IT 분야에 대한 이해와 지식 확대
- 컴퓨터와 프로그래밍으로 움직이고 변화하는 시대에 대한 흐름
- 학교 밖의 전문적이고 폭넓은 코딩 교육

#### 3 기대효과

- 다양한 블록 코딩 활용으로 즐겁게 코딩 개념을 이해할 수 있다.
- 코딩을 이해하고, 컴퓨팅 사고력을 키울 수 있다.
- 블록 코딩인 스크래치를 활용해서 나만의 코딩을 만들 수 있다.

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 7월 30일 ~ 8월 13일(1시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 14명 / 연인원: 56명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	- 미추홀구청 자치협력과 자체 홍보 - 사미골 마을 공간 양지탕 자체 홍보	
결과물	블록 코딩 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 1</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로 메이플 프로그램 소개, 로그인하기</li> <li>- 헬로 메이플 화면구성, 기능, 아바타 만들기</li> <li>- 동작 블록 활용하기, 반복문, 아바타, 오브젝트 움직이기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 2</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 알고리즘이란?</li> <li>- 마법사의 변신 마술: 형태 블록 활용하기, 신호 보내기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 3</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로 메이플 로그인하기, 아바타 만들기</li> <li>- 애니메이션 만들기: 반복문, 형태 블록 활용하기, 인트로, 대화 흐름 만들기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 헬로 메이플 블록 코딩 기초 4</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 몬스터 연산 퀴즈, 메이플 운동회 OX 퀴즈</li> <li>- 변수 이해하기, 연산 블록, 변수 활용하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진



## 4-4. 학익여고 청소년 영화동아리 'FILMTV' - 영화제작 워크숍

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 인천 미추홀 청소년 대상의 미디어 교육 지원
- 미디어 영상물을 제작하며 미디어에 관한 관심 증대
- 접근성이 좋은 편집 프로그램 교육으로 개인 창작물 제작에 기여

#### 2 사업 방향

- 실전 위주의 1일 워크숍 형식으로 영상 제작 과정을 체험하도록 구성함
- 영상이 제작되는 과정을 직접 경험해 보며 영상물을 제작할 수 있는 토대 마련
- 영상 제작 과정을 이해하고 나만의 콘텐츠의 기획을 도움

#### 3 기대효과

- 공공을 위한 미디어 센터의 사업 범위 확대
- 미디어를 자기표현 매체로 이용
- 영상 제작을 기반으로 한 다양한 활동 가능

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 13일(금)	
참여 인원	미추홀구 학익여자고등학교 청소년 영화동아리 20명	
홍보물 제작	해당 없음	
홍보 방법	- 학교와의 협력을 통한 직접 모집(별도 홍보물 없음)	
결과물	각 팀별 촬영물	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제 목: 영상동아리 제작 특강</li> <li>• 교육 목표: 영상(광고) 제작 과정 전반을 이해하고 카메라를 활용해 촬영할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 제작 과정과 단계별 주요 이슈</li> <li>- 모듈별 촬영 실습</li> <li>- 촬영본 리뷰 및 평가</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진



## 4-5. 미추홀시니어클럽 - 키네마스터 스마트폰 영상 제작 교육

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온·오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역기관 연계)
- 지속 가능한 지역 교육 생태계 구축

#### 3 기대효과

- 디지털 격차 해소와 사회 성장의 지속가능성을 확보
- 고령층의 일상적 사회활동 회복과 비대면 서비스 활용 능력 향상
- 고령층의 자아정체성 회복

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 24일 ~ 7월 9일(2시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 90명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영상 제작 이해와 주제 선정</li> <li>• 교육 목표: 영상 제작의 흐름을 이해하고, 나만의 영상 주제를 정한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 제작의 목적과 사례 탐색</li> <li>- 나에게 맞는 영상 주제 생각해 보기</li> <li>- 영상 제작 과정의 이해</li> <li>- 스마트폰 촬영 기본 팁 소개</li> <li>- 다양한 샷의 크기와 카메라의 움직임 실습</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 샘플 영상 따라 하기 및 촬영 실습</li> <li>• 교육 목표: 샘플 영상을 참고하여 실제 촬영 구도를 이해하고 응용하여 촬영할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 샘플 영상(브이로그, 인터뷰) 분석하기</li> <li>- 장면 구도, 샷 크기, 카메라 앵글 따라 해보기</li> <li>- 조별로 역할 분담 후 샘플 영상 따라 촬영 실습</li> <li>- 촬영한 영상 클립 점검 및 간단한 편집 순서 계획</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 키네마스터 기초 편집 익히기</li> <li>• 교육 목표: 키네마스터의 기본 편집 기능을 익힌다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 불러오기 및 자르기, 클립 순서 변경</li> <li>- 텍스트(자막) 삽입과 스타일 설정</li> <li>- 배경음악 및 효과음 추가하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 키네마스터 심화 기능 활용</li> <li>• 교육 목표: 다양한 기능을 활용해 영상의 완성도를 높인다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멀티 레이어 활용법(영상 위에 이미지, 텍스트, 영상 삽입)</li> <li>- 내레이션 녹음 및 오디오 조절</li> <li>- 키 프레임, 애니메이션 효과 적용</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나만의 영상 만들기</li> <li>• 교육 목표: 자신만의 주제로 3분 내외의 영상을 완성한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인 편집 실습(주제별 영상 제작)</li> <li>- 자막, 음악, 전환 등 종합 활용</li> <li>- 저작권 관련 유의 사항 안내</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영상 공유 및 디지털 소통 이해</li> <li>• 교육 목표: 완성된 영상을 공유하고, 디지털 상호작용 방식을 이해한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편집 영상 파일로 출력하기</li> <li>- 영상 업로드 또는 파일 공유하기(유튜브, 카카오톡, 퀵 쉐어)</li> <li>- 업로드 설정 확인하기, 해시태그 활용</li> <li>- 댓글, 좋아요 등 디지털 피드백 이해</li> <li>- 상영회 및 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



어르신들을 위한  
**스마트폰으로  
영상만들기**

교육일정 : 2025년 6월 24일 ~ 7월 9일(매주 화, 수)  
교육시간 : 오전 10시 ~ 12시 (2시간 6차시)

- 스마트폰을 이용한 동영상 촬영과 '카메라스타' 영상 편집
- 65세 이상 주민
- 주안영상미디어센터 미디어 교육실(808호)
- 2025년 6월 22일 18시까지
- 홈페이지 : <https://juanmedia.or.kr/>
- 070-4607-1213, 032-872-2622
- 인천광역시 강화물구 새마을로68 주안영상미디어센터 808호

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터



## 4-6. 주안초등학교 - 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 초등학생 대상의 미디어 제작과 리터러시 교육 활성화를 위한 교육 모델 연구의 발판 마련
- 로블록스를 통해 디지털 공간의 특성을 이해하고 크리에이터로서의 경험을 가짐
- 미디어센터 연계한 학교 운영의 모델을 통한 교육 확장 기반 마련

#### 2 사업 방향

- 로블록스 체험맵 제작 및 디지털 시민의식 교육을 통한 교육적 효과와 인식 확대
- 디지털 공간에서 사람들과의 관계 형성 및 건강한 디지털 시민의식 개선
- 코딩의 기본 개념과 디자인 요소에 대한 스크립트 작성

#### 3 기대효과

- 미디어를 이용한 유익한 표현과 소통의 방법 개발
- 공동 창작을 통한 집단적 성취 경험 제공
- 영상 분야의 진로 탐색 계기 마련

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 3일 ~ 10월 24일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 25명 / 연인원: 150명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	주안초등학교 4학년 대상 1개 반	
결과물	개인별 로블록스 스튜디오 체험 맵	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 공간에서 안전한 정보를 판별하기 위한 방법</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 공간의 특성 이해, 로블록스 소개</li> <li>- '로블록스 플레이' 페이지에서 로그인하기</li> <li>- 로블록스 체험에 대한 플레이어로서의 긍정/부정 경험 나누기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 공간에서 알아야 할 프로그래밍 언어 익히기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 로블록스스튜디오 설치 후 로그인하기</li> <li>- 로블록스스튜디오 기능 배우기</li> <li>- 로블록스스튜디오를 활용하여 체험 만들기 실습</li> <li>- 로블록스스튜디오 응용 1</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 시민의 태도를 배우고 프로젝트 작업 과정에 반영하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교폭력, 사이버폭력의 이해 영상 감상하기</li> <li>- 사이버폭력 인식하기</li> <li>- 각자 '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 시작하기</li> <li>- 로블록스 스튜디오 응용 2</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로젝트 작업 과정에서 협력하고 소통하는 법 배우기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 루아 언어 코딩 스크립트 구조 복습하기</li> <li>- 로블록스 스튜디오 응용 3</li> <li>- '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 작업하기 1</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 민주적 의사전달 방법을 활용하여 프로젝트 피드백 나누기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 작업하기 2</li> <li>- 프로젝트 발표 및 피드백 방법 안내</li> <li>- 활동지에 크리에이터용 내용 작성</li> <li>- 활동지에 프로젝트 수정사항 정리 후 발표하기</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로젝트 게시 후 협업의 소감 나누기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 완성한 체험 프로젝트 최종 테스트 진행하기</li> <li>- 프로젝트 최종 수정 후 저장하기</li> <li>- 체험 게시하기</li> <li>- 내 체험과 동료의 체험 검색해서 참여하기</li> <li>- 프로젝트 완성 소감, 동료들과의 협업 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진



## 4-7. 청운대학교 청년 영화제작단 - 단편 영화 제작 실습

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 단편 영화 제작 전 과정에 대한 체계적 학습을 통한 청년의 영상 제작 역량 강화 도모
- 시나리오 작성부터 후반 작업까지 실무 중심의 교육을 제공하여 영화 제작 전반에 대한 이해
- 팀 단위 프로젝트 수행을 통해 학생들의 의사소통 능력 및 협업 중심의 공동체 의식 함양
- 영상 매체의 특징 분석 및 영화적 표현 기법 습득으로 비판적 시각을 갖춘 창의적 인재 양성

#### 2 사업 방향

- 이론 위주의 수업에서 탈피하여 장비 조작 및 현장 리허설 등 실제 현장 중심의 실습 교육
- 브레인스토밍 및 마인드맵을 활용한 학습자 주도의 아이디어 도출 및 시나리오 개발 유도
- 감독, 촬영, 편집 등 명확한 역할 분담을 통해 개개인의 강점을 발굴하고 자기 이해를 돕는 맞춤형 교육 시행
- 단계별 피드백 및 모니터링 과정을 통한 결과물에 대한 자기 성찰 및 비판적 분석 능력 강화

#### 3 기대효과

- 시나리오 구조화 및 콘티 작성 등 사전 계획의 중요성 인식, 체계적인 문제 해결 능력 배양
- 촬영 장비 활용 및 편집 기술 습득을 통한 디지털 미디어 활용 능력 및 실무 제작 기술 향상
- 실제 촬영 현장의 변수 대응 과정을 경험함으로써 현장 적응력 및 능동적인 학습 태도 확립
- 최종 완성본 제작을 통한 성취감 고취 및 영상 분야로의 진로 탐색 기회 마련

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	청운대학교 1팀 10/1~11/19, 청운대학교 2팀 9/22~11/17	
참여 인원	청운대 1팀 32명, 청운대 2팀 56명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시, 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	청운대 1팀 '완전한 친구', 청운대 2팀 '경계'	각 1편

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프리프로덕션의 이해와 구성</li> <li>• 교육 목표: 영화 제작 과정에 대한 이해 및 프리프로덕션 역량 강화</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상매체 중 '영화'의 정의 및 특징 정리, 프리프로덕션 이해 및 실행 방법</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시나리오 개발 및 팀 역할 분배</li> <li>• 교육 목표: 팀 구성 및 초기 아이디어 공유</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르 탐색 및 레퍼런스 공유, 브레인스토밍을 통한 공동 아이디어 도출, 역할 분배(감독, 촬영, 편집 등)</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시나리오 선정 및 스토리 개발</li> <li>• 교육 목표: 주요 장면이 구성된 시나리오 초안 완성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3막 구조(인물, 갈등, 결말) 설정, 시나리오 초안 작성 및 피드백</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스토리보드 및 촬영 계획</li> <li>• 교육 목표: 장면별 콘티 작성 및 촬영 일정/장비 계획 수립</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 카메라 구도 및 앵글 기초 설명, 촬영 계획표(Shotlist) 작성</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 촬영 장비 이해 및 연기·동선 리허설 준비</li> <li>• 교육 목표: 사전 리허설 진행 및 촬영 흐름 점검</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장비 세팅 시간 단축 훈련, 시나리오 기반 촬영 구도/샷 점검, 배우 연기 톤 및 표정 조정</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 본 촬영 전 장면별 리허설</li> <li>• 교육 목표: 제품과 인물의 조화로운 촬영 기법 습득을 통한 사진 제작 역량 향상</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 준비된 소품 활용 최종 리허설, 촬영 장비 본격 활용 및 팀별 합 맞추기</li> </ul> </li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시나리오 기반 본 촬영 진행</li> <li>• 교육 목표: 시나리오에 따른 촬영 진행 및 팀 내 역할 실무 수행</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실내외 촬영 장면 진행 및 협업, NG 관리 및 컷 유형별 체크</li> </ul> </li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영상 러프 편집 및 본 편집과 색 보정 최종 피드백</li> <li>• 교육 목표: 편집, 색 보정, 사운드 등 후반 작업을 통한 영상 완성</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프리미어/파이널컷 활용 편집 실습, 색보정 및 효과음 추가, 크레딧 제작 및 최종 렌더링</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진



## 5 미추홀구 소상공인 교육 지원

### 5-1. '라이브 커머스 기초 교육'(1기, 2기)

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 미추홀구 통신판매업자 및 예비 창업자 지원
- 지역 소상공인을 위한 미디어 교육 및 컨설팅 프로그램 개발
- 주민에게 다양한 학습 참여의 기회 제공
- 미디어 교육의 효용성 증대

##### 2 사업 방향

- 실무에 즉시 활용이 가능한 교육 콘텐츠 제공
- 교육 대상자의 현황을 반영한 커리큘럼 구성
- '라이브 커머스' 플랫폼 등 새로운 유통 채널과의 연계
- 아이디어 실현을 위한 맞춤형 컨설팅 지원

##### 3 기대효과

- 지역 경제 활성화
- 소상공인 역량 강화
- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 11일 ~ 9월 26일(2시간 × 4차시 × 2회)	
참여 인원	인원: 16명 / 연인원: 128명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자        - 카카오톡 메시지 발송	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 상황에 맞는 라이브 커머스 진행 계획 수립 및 보이스 트레이닝</li> <li>• 교육 목표: 제품에 맞는 셀링 포인트와 보이스를 활용해 라이브 커머스를 진행할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라이브 커머스 파악하기</li> <li>- 셀링포인트 잡는 방법 익히기</li> <li>- 제품군별 판매 스킬 익히기</li> <li>- 보이스 트레이닝</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 전체적인 방송 세팅법 익히기 및 마케팅 방법 습득하기</li> <li>• 교육 목표: 실전 연습과 피드백을 통해 완성도 있는 방송을 운영할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체적인 방송 세팅 방법과 사전 홍보 방법 익히기</li> <li>- 제품 하나씩 골라서 실전 연습하기</li> <li>- 피드백하며 보완점 체크하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 라이브 커머스 방송 실습 및 피드백 받기</li> <li>• 교육 목표: 라이브 커머스 방송 역량을 강화할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본인 제품으로 실전 방송처럼 연습하기</li> <li>- 댓글 소통 익히기</li> <li>- 피드백 받는 시간 갖기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: '네이버' 쇼핑 실전 방송하기</li> <li>• 교육 목표: 팀을 이루어 라이브 방송을 실전처럼 운영할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 릴레이 방송처럼 진행(2인 1조)</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



한국방송통신대학교 대학원 미디어학과 주관

### Live Commerce 라이브 커머스 기초 교육

2025년 6월 11일 - 20일 (매주 수, 금요일)  
오전 10시-12시 (4차시)

- 교육내용** 라이브 커머스 및 스토리지에 대한 기초 교육
- 교육장소** 8층 오픈 스튜디오
- 신청기간** 2025년 6월 9일(월) 18시까지
- 수강신청** 홈페이지 신청 (juonmedia.or.kr)
- 문의** ☎ 070-4607-1214, 032-872-2622

한국방송통신대학교 대학원 미디어학과 | 한국방송통신대학교

한국방송통신대학교 대학원 미디어학과 주관

### 라이브 커머스 기초 교육 2기

2025년 9월 17일 - 26일 (매주 수, 금요일)  
오전 10시-12시 (4차시)

- 교육내용** 라이브 커머스 및 스토리지에 대한 기초 교육
- 교육장소** 8층 오픈 스튜디오
- 신청기간** 2025년 9월 16일(월) 14시까지
- 수강신청** 홈페이지 신청 (juonmedia.or.kr)
- 문의전화** ☎ 070-4607-1214, 032-872-2622

한국방송통신대학교 대학원 미디어학과 | 한국방송통신대학교



## 5-2. ‘스마트폰으로 제품 사진 촬영하기’(1기, 2기)

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 미추홀구 통신판매업자 및 예비 창업자 지원
- 지역 소상공인을 위한 미디어 교육 및 컨설팅 프로그램 개발
- 주민에게 다양한 학습 참여의 기회 제공
- 미디어 교육의 효용성 증대

#### 2 사업 방향

- 실무에 즉시 활용이 가능한 교육 콘텐츠 제공
- 교육 대상자의 현황을 반영한 커리큘럼 구성
- ‘라이브 커머스’ 플랫폼 등 새로운 유통 채널과의 연계
- 아이디어 실현을 위한 맞춤형 컨설팅 지원

#### 3 기대효과

- 지역 경제 활성화
- 소상공인 역량 강화
- 공공을 위한 미디어센터의 사업 범위 확대

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 25일 ~ 12월 12일(2시간 × 6차시 × 2회)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 180명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자 - 카카오톡 메시지 발송	
결과물	제품 및 인물 사진 445장	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 제품 사진 촬영을 위한 기초 이론 및 실습 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 기초 이론과 실습으로 누구나 쉽게 활용할 수 있는 촬영 역량을 기를 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제품 사진 촬영을 위한 조명·구도 등 기본 이론 이해</li> <li>- 스마트폰을 활용한 실습 중심의 촬영 기법</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 창의적인 화장품, 미용 제품 촬영하기 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 연출을 통해 미용 제품의 매력을 효과적으로 표현하는 촬영 기법을 익힐 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화장품·미용 제품의 특성을 살린 창의적인 연출과 조명 기법 실습</li> <li>- 스마트폰 앱을 활용한 사진 보정 방법</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 광택 제품 및 액세서리 촬영법 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 빛 반사와 구도를 고려해 효과적인 촬영법을 익힐 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 불필요한 빛 반사를 줄이고, 조명을 효과적으로 활용하는 방법</li> <li>- 액세서리의 질감과 디테일을 살리는 구도 및 배경 연출법</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 카페 음료, 메뉴 촬영법 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 시각적 매력을 극대화하는 촬영 기법과 이미지 후보정 기술을 익힐 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 카페 음료와 메뉴의 매력을 살리는 촬영 구도와 조명 활용법</li> <li>- 촬영한 사진을 모바일 앱으로 보정하여 완성도를 높이는 방법</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 자연광 느낌의 음식 촬영 방법 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 교육을 통해 SNS 콘텐츠 제작이나 소규모 창업 홍보에 활용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연광을 활용해 음식의 질감과 색감을 살리는 촬영 기법</li> <li>- 이미지를 간단한 모바일 앱으로 보정하여 완성도를 높이는 방법</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 제품 활용 인물 촬영법 / 이미지 후보정</li> <li>• 교육 목표: 제품과 인물을 조화롭게 촬영하는 기법을 익혀, 사진 제작 역량을 향상시킬 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제품과 인물의 배치, 조명과 구도를 활용한 촬영 기법</li> <li>- 다양한 상황에서 자연스럽게 전문적인 사진을 촬영하는 방법</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 6 지역축제 및 행사 체험 부스 지원

### 6-1. 미디어 체험 부스 운영

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 미추홀구 관내 크고 작은 축제들을 지원하기 위한 프로그램 운영
- 지역 기관들의 지원 신청에 의한 맞춤형 프로그램을 운영
- 지역 행사 현장에서의 프로그램 참여로 신규 이용자 접근성 강화
- 지역주민 대상의 다양한 미디어 체험 서비스 운영

##### 2 사업 방향

- 다양한 찾아가는 체험 프로그램 서비스 운영
- 보다 많은 지역 주민들과 함께 할 수 있는 프로그램 구성
- 미디어 센터 홍보채널의 현장가입 유도
- 지역사회 다양한 현장에서의 체험 프로그램 수요에 부응

##### 3 기대효과

- 지역 행사 현장 홍보를 통한 미디어 센터 홍보 효과 증대
- 지속적인 지역 주민 현장 가입 유도를 통한 홍보 채널 규모 확대
- 지역사회를 위한 다양한 미디어 서비스를 제공

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 ~ 2025년 11월	
참여 인원	4,560명	
홍보물 제작	홍보 전단, 포스터, 배너	
홍보 방법	지역 행사 현장 홍보물 배포 및 카카오톡 채널 가입 유도	
참여기관	미추홀구 자원봉사센터 외 20개 기관	

## 2 세부 추진 내용

### ① 프로그램 내용

구분	세부 내용	
인생네컷 분장사진	사용 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DSLR 카메라(캐논 5D Mark 4) 1대</li> <li>• 삼각대(Libec 650Ex) 1대</li> <li>• LED 조명(Konova 600SA) 2대</li> <li>• 이동식 스크린 &amp; 배경지 1개</li> <li>• 포토 프린터(캐논 SELPHY) 3대</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전신청 및 센터 카카오톡 채널 가입신청(QR 코드)</li> <li>• 분장 소품 고르기 및 촬영 준비</li> <li>• 사진촬영 진행(다른 포즈 4컷 촬영)</li> <li>• 포토 프린터를 통한 현장 사진 인쇄, 증정(홍보물 동봉)</li> </ul>
AI 캐리커처	사용 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DSLR 카메라(캐논 5D Mark 4) 1대</li> <li>• 삼각대(Libec 650Ex) 1대</li> <li>• LED 조명(Konova 600SA) 2대</li> <li>• 이동식 스크린 &amp; 배경지 1개</li> <li>• 포토 프린터(캐논 SELPHY) 2대</li> <li>• 삼성 노트북 1대</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 신청 및 센터 카카오톡 채널 가입신청(QR 코드)</li> <li>• 진행 과정 설명 및 촬영 준비</li> <li>• 사진 촬영 진행(1컷 촬영)</li> <li>• 'MyEdit'(유료버전)로 사진을 캐리커처 그림 변환</li> <li>• 포토 프린터를 통한 그림 인쇄, 증정(홍보물 동봉)</li> </ul>
3D 펜 체험	사용 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가제트 3D 펜 GP2000 10대</li> <li>• 색상별 필라멘트 20종</li> <li>• 초보자용 기초 도안 배경 5종</li> <li>• 스탠드 및 보조기자재</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 신청 및 센터 카카오톡 채널 가입신청(QR 코드)</li> <li>• 제작을 원하는 기초 도안 선택</li> <li>• 강사 설명 숙지 후 연습 진행(체험 강사 운영)</li> <li>• 실물 제작 진행</li> </ul>
AI 놀이터	사용 장비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고성능 노트북 4대</li> <li>• 태블릿 PC 3대</li> <li>• 노트북 및 태블릿 스탠드 6개</li> <li>• 스피커, 마이크 외</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 센터 카카오톡 채널 가입 신청(QR 코드)</li> <li>• 체험 프로그램 선택 및 설명 진행</li> <li>• 각 코너별 체험 운영(4종 운영)</li> <li>• QuickDraw(인공지능 그림 퀴즈), 크롬 뮤직 연구소, 모션인식 코 득점놀이, AI 영상 효과(픽스버스)</li> </ul>

② 활동사진



# IV

## 디지털 소외계층 지원사업



# 1 디지털 정보 정기 교육

## 1-1. '스마트폰 펼쳐보기'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회와의 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 18일 ~ 3월 25일(2시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 40명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 기본 조작 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 센스 있는 스마트폰 설정과 메시지 앱 활용하기</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰 설정과 메시지 앱을 활용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰에서 자주 사용하는 아이콘 알기</li> <li>- 빠른 설정으로 내가 원하는 스마트폰 환경 만들기</li> <li>- 음성으로 문자 보내기</li> <li>- 중요 문자 핀셋으로 고정해 쉽게 찾기</li> <li>- 문자와 전화 차단하기, 해제하기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 생활밀착형 콘텐츠 경험하고 삶의 질 향상하기</li> <li>• 교육 목표: 테이블 오더로 무인 주문을 할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테이블 오더 카테고리 알기</li> <li>- 태블릿으로 메뉴와 직원 호출 주문하기</li> <li>- 미션을 통해 실전처럼 연습하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



# 스마트폰 3월 무인주문기 교육

**☑ 무료 교육 신청하기**

**교육 내용**

- 교육명: 스마트폰 필쳐보기
- 날 짜: 3월 18일, 3월 25일(매주 화) / 2차시
- 시 간: 오후 1시30분~3시30분
- 내 용: 스마트폰 기본 기능, 유용한 맞춤 설정

**교육 내용**

- 교육명: 무인주문기 주문 마스터
- 날 짜: 3월 20일, 3월 27일(매주 목) / 2차시
- 시 간: 오후 1시30분~3시30분
- 내 용: 상황별 키오스크, 태이블오더 주문 연습

**신청 방법** ▶ 주민명상위다이어센터 홈페이지 2일 후 신청

교육대상: 65세 이상 노인  
 홈페이지: <https://juaanmedia.or.kr/>  
 교육장소: 주민명상위다이어센터 상하실  
 문의: 교육 담당자 ☎070-7816-1222

## 1-2. '무인 주문기 주문 마스터'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 3월 20일 ~ 3월 27일(2시간 × 2차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 40명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	키오스크, 테이블 오더 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 무인 주문기 자신감 회복하고 편리한 일상생활 누리기</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 키오스크란? 키오스크 이해하기</li> <li>- 패스트푸드, 푸드코트, 카페 메뉴 주문과 결제하기</li> <li>- 테이블 오더 경험하고 연습하기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 무인 주문기 자신감 회복하고 삶의 질 향상하기</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- KTX, 고속버스, 영화관 메뉴와 티켓 구매 방법 익히기</li> <li>- 무인민원발급기 및 ATM 기기 활용하기</li> <li>- 테이블 오더 경험하고 연습하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



# 스마트폰 3월 무인주문기 교육

**☑ 무료 교육 신청하기**

**교육 내용**

- 교육명: 스마트폰 펼쳐보기
- 날 짜: 3월 18일, 3월 25일(매주 화) / 2차시
- 시 간: 오후 1시30분 - 3시30분
- 내 용: 스마트폰 기본 기능, 유용한 맞춤 설정

**교육 내용**

- 교육명: 무인주문기 주문 마스터
- 날 짜: 3월 20일, 3월 27일(매주 목) / 2차시
- 시 간: 오후 1시30분 - 3시30분
- 내 용: 생활별 키오스크, 테이블오더 주문 연습

주안영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청  
 교육대상: 65세 이상 어르신  
 홈페이지: <https://juanmedia.or.kr/>  
 교육장소: 주안영상미디어센터 강의실  
 문의: 교육 담당자 ☎070-7816-1222

## 1-3. '스마트폰 생활 앱 사용법'(4월, 9월)

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 15일~ 9월 19일(2시간 × 4차시 × 2회)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 160명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 앱 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스마트폰 기본 &amp; 생활 앱이란</li> <li>• 교육 목표: 생활 앱 필요성을 알고 앱 설치 및 삭제 등 관리를 할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 최적화, 위젯 활용</li> <li>- 플레이스토어에서 앱 검색, 설치, 삭제, 홈 화면 관리</li> <li>- 구글 렌즈, 네이버 그린닷 사용해 보기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 교통, 길 찾기 앱 활용</li> <li>• 교육 목표: 교통, 길 찾기 앱을 활용하여 목적지 이동을 계획할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 버스, 지하철 정보 불편 나눔</li> <li>- 네이버 지도</li> <li>- 카카오 맵</li> <li>- 카카오T</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 건강관리 및 안전 앱 활용</li> <li>• 교육 목표: 건강관리 및 응급상황 대처 앱을 알고 활용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼성 헬스</li> <li>- 두뇌 활성화 앱</li> <li>- 정신건강 테스트</li> <li>- 그림 꼭 기억검사</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 소통, 문화생활 앱 활용</li> <li>• 교육 목표: 소통 및 문화생활 앱을 활용하여 디지털 생활을 누릴 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 카카오톡 숨은 기능 찾아 쓰기</li> <li>- 유튜브 광고 없이 보기</li> <li>- '마음을 담아' 앱으로 지인들과 정서적 교류하기</li> <li>- 구글 제미나이 일상에서 활용하기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



**4월**

# 스마트폰 생활 앱 사용법

2025년 4월 15일 ~ 24일(매주 화, 목) / 4차시  
오전 9시30분 ~ 11시30분

**내 생활에 유용한 스마트폰 활용법 배우기**

**신청 방법**  
주안영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청

- 교육대상: 시니어 누구나 / 12명 까지 신청
- 신청링크: <https://juanmedia.or.kr/>
- 교육장소: 주안영상미디어센터 강의실
- 문의처: 교육 담당자 ☎ 070-7816-1222

주안영상미디어센터

9월 시니어 일상생활 스마트하게

# 스마트폰 생활 앱 사용법

모집 대상	인한 시니어 누구나 무료
모집 기간	2025. 08. 26. ~ 09. 09.
교육 기간	2025. 09. 11. ~ 09. 19. (매주 목, 금)
교육 시간	오후 1시 30분 ~ 3시 30분
프로그램	스마트폰 기본, 생활 앱의 이해 교육, 길찾기 앱 활용 건강관리, 안전 앱 활용 소통, 문화생활 앱 활용

교육신청 홈페이지 신청

주안영상미디어센터  
교육 담당자: 070-7816-1222



## 1-4. '내 삶의 AI 비서'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 5월 9일~5월 30일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 80명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 AI 앱 실습 창작물	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 빅스비와 대화하기</li> <li>• 교육 목표: 빅스비를 이용하여 음성 인식 기술을 이해하고 적용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능의 이해</li> <li>- 빅스비 설정</li> <li>- 빅스비에게 생활에서 사용할 수 있는 말로 소통하기 “빅스비야 어디 있니” “ 119에 스피커폰으로 전화해 주세요”</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 챗 GPT</li> <li>• 교육 목표: 챗 GPT에게 좋은 답안을 받을 수 있는 질문을 알게 된다. 내가 하고 싶은 것에 AI를 어떻게 질문할지 방법을 이해한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 데이터 수집 비활성화</li> <li>- 챗 GPT와 대화하는 법</li> <li>- 일상생활 대화하기</li> <li>- 여행 코스 짜기</li> <li>- 지인의 결혼식 다녀왔을 때, 감사 문구 질문</li> <li>- 대화가 안 되는 남편(아내, 자식)과 소통 방법</li> <li>- 이미지 그리기</li> <li>- 챗 GPT 프롬프트 작성법</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 워튼으로 내 마음 글쓰기</li> <li>• 교육 목표: AI 글쓰기 도구인 워튼을 활용하여 감정과 경험을 글로 표현하는 방법을 익히고, 시니어들이 자신만의 이야기를 수비고 즐겁게 작성할 수 있도록 돕는다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 감사 글쓰기 / 프롬프트 안내</li> <li>- 간단한 문장 입력 후 AI 글 확장 기능 활용</li> <li>- 문장 다듬기 및 나만의 문체로 편집하기</li> <li>- 완성된 글 공유하기: 낭독 시간</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나도 AI 작가 되기</li> <li>• 교육 목표: AI 글쓰기 도구 워튼과 AI 음악 생성 도구 suno를 연계하여 자신만의 노랫말을 만든다. 삶의 감사를 AI로 표현한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 워튼으로 노랫말 초안 작성</li> <li>- Suno에 입력하여 멜로디 생성</li> <li>- 우리의 노래 감상 나누기</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



**내 삶의 AI 비서**

**교육내용**

- 날짜** 5월 9일 - 5월 30일(매주 금) / 4차시
- 시간** 오후 2시-4시
- 내용**
  - 내 삶의 일을 향상시켜줄 스마트폰 AI 사용법
  - 빅스비와 대화하기
  - 챗 GPT 비서 두기
  - 워튼으로 내 마음 글쓰기
  - 워튼과 Suno로 AI 음악 작가 되기

**신청방법**

☞ **주안영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청**

교육대상 : 시니어 뉴구나  
 홈페이지 : <https://janmedia.or.kr/>  
 교육장소 : 주안영상미디어센터 강의실  
 문의 : 교육 담당자 ☎070-7816-1222

주안영상미디어센터 | 주안교육과

## 1-5. '폰폰 사진 세상'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회와의 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 13일 ~ 6월 27일(2시간 × 3차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰으로 촬영, 편집한 사진	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나의 일상, 나의 시선 - 사진으로 나를 말하다</li> <li>• 교육 목표: 일상 속 사진을 통해 자신의 관심사를 발견하고 표현할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진의 기본 요소 소개: 빛, 구도, 초점</li> <li>- 스마트폰 카메라 기능 익히기(그리드, 터치 포커스 등)</li> <li>- 실습: '내가 좋아하는 것' 주제로 사진 찍기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진을 더 사진답게 - 구도와 표현 익히기</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰으로 사진 촬영 기초와 구도를 이해하고 적용할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋은 사진의 조건: 삼분할 구도, 시선 유도, 배경 활용 등</li> <li>- 실습: 테마 촬영 - "오늘의 나들이"(근처 공원 등에서 실외 촬영)</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진에 감성 더하기 - 보정과 나만의 앨범 만들기</li> <li>• 교육 목표: 간단한 모바일 앱으로 사진을 보정·편집하여 완성할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 사진 보정 앱 소개, 기본 보정 개념 설명(밝기, 대비, 색온도 등)</li> <li>- 실습: 앱을 활용해 직접 보정해 보기</li> <li>- 완성된 사진 SNS로 공유하고 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



**폰폰 사진 세상**  
기초부터 배워 스마트폰으로 작품 만들기

2025년 6월 13일~27일(매주 금) 3회차, 오후 2시~4시

신청 방법 🔍  
\*주안영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청

교육대상 : 시니어 누구나, 10명 이하 신청  
홈페이지 : <https://jeonmedia.or.kr/>  
교육장소 : 주안영상미디어센터 강연실  
문의 : 교육 담당자 ☎070-7816-1222

주안영상미디어센터 | 주안영상미디어센터

## 1-6. '노트 앱으로 메모 습관 만들기'

### 사 업 계 획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세 부 사 항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 7월 4일 ~ 7월 25일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 80명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 노트 앱 활용법에 대한 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 노트 앱에서 폴더 만들기</li> <li>• 교육 목표: 폴더와 하위 폴더를 만들어 각각의 세부 내용을 기록할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노트 쓰기                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전화번호 입력 후 전화하기</li> <li>· URL 바로 가기 등</li> <li>· 오늘 할 일</li> </ul> </li> <li>- 폴더 만들기(개인 / 가족 / 건강 / 문화생활 / 일 등)</li> <li>- 하위 폴더 만들기(가족 - 감사, 건강 - 병원 등) 자신에게 감사한 점 5가지 쓰기</li> <li>- 폴더 이동하기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 노트 잠금 하기</li> <li>• 교육 목표: 중요한 개인정보를 입력하고 노트를 잠금 한다. 아이디와 비번을 몰라서 스마트폰 사용하는 데 힘든 부분을 도울 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네이버, 구글, 카카오톡 계정 찾기</li> <li>- 찾은 계정을 노트에 기록하기</li> <li>- 중요한 노트 잠금 하기</li> <li>- 중요한 노트 잠금 해제하기</li> <li>- 중요한 노트 즐겨찾기 설정</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 옛지패널</li> <li>• 교육 목표: 문자로 보내 준 계좌번호를 화면에 고정을 하여 은행 앱에서 입력할 수 있다. 연필 종이 필요 없이 다른 화면에서 기록할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 옛지 패널 설정</li> <li>- 캡처 사용하기</li> <li>- 인증 번호 "화면 고정"으로 활용하기</li> <li>- 기존 노트 검색 기능 이용하기</li> <li>- 건강 노트에 엑스레이 사진 저장하기/ 병원 기록하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 작가</li> <li>• 교육 목표: 다양한 도구로 편하게 작품 활동을 할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노트 위젯 만들기(그림판 설정)</li> <li>- 도구 선택 방법, 페인트 색깔 선택 방법</li> <li>- 화면 지우기</li> <li>- 작품 저장하기</li> <li>- 작품 공유하기</li> <li>- 작품 전시회</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



나의 기억력을 지켜주는  
**노트앱으로  
메모 습관 만들기**

2025년 7월 4일 - 25일(매주 금)  
오전 2시-4시 / 4차시

**교육대상**

- 많은 정보 가운데 나만의 정리 습관을 만든다.
- 정렬 노트앱에 대해 쉽게 영역별로 폴더를 만든다.
- 검색 기능과 링크 기능으로 나의 기록부를 만들 수 있다.
- 재미있게 다양한 도구로 그림을 그릴 수 있다.

**교육장소** 주간영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청

- 교육대상 : 시니어 뉴그룹 / 1일 1차 신청
- 홈페이지 : <https://www.media.or.kr/>

**교육비** ▶ 수강 스타디오펀(상당 노트앱 사용)

**교육문의** 주간영상미디어센터 강연실

**문의** 교육 담당자 ☎ 070-7816-1222

주간영상미디어센터 | 주간영상미디어센터



## 1-7. '컴퓨터 활용 첫걸음'

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 8월 19일 ~ 8월 27일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 18명 / 연인원: 72명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	컴퓨터 활용법에 대한 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 컴퓨터와 친해지기</li> <li>• 교육 목표: 파일을 열고 저장하는 기초 사용법을 익히고 마우스와 키보드를 활용해 기본 조작법을 익힌다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 기본 구조(본체, 모니터, 마우스, 키보드 등)</li> <li>- 마우스 조작(클릭, 더블클릭, 드래그)</li> <li>- 키보드 기본 설명 및 타자 연습 시작</li> <li>- 폴더 열기/파일 열기 실습</li> <li>- 간단한 메모장 문서 작성 후 저장해 보기 등</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 파일 관리 마스터</li> <li>• 교육 목표: 파일과 폴더를 복사, 이동하는 법을 익혀 컴퓨터 자료 정리에 대한 감각을 배양한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파일과 폴더 차이 이해</li> <li>- 파일 복사, 붙여넣기 실습</li> <li>- 파일 이동 및 삭제 실습</li> <li>- 바탕화면, 내 문서 등 위치 개념 이해</li> <li>- 폴더 만들기 및 파일 저장 연습 등</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 인터넷 세상 둘러보기</li> <li>• 교육 목표: 인터넷 검색 방법을 익히고, 생활에 유용한 정보 검색 능력 향상한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 브라우저 실행하기(크롬 또는 엣지)</li> <li>- 네이버/구글 등 포털사이트 소개</li> <li>- 검색창에 키워드 입력 연습</li> <li>- 실생활 검색 예시(날씨, 버스 시간, 건강 정보 등)</li> <li>- 뉴스 보기 및 이미지 검색 실습 등</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 홈페이지 활용하기</li> <li>• 교육 목표: 홈페이지 접속 및 회원 가입, 로그인 실습으로 온라인 환경에 능동적으로 참여한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주소창에 홈페이지 주소 입력 연습</li> <li>- 서울시청, 구청, 복지관 홈페이지 접속 실습</li> <li>- 간단한 회원 가입 체험</li> <li>- 아이디와 비밀번호의 중요성 이해</li> <li>- 로그인/로그아웃 실습</li> <li>- 로그인 실패 시 대처법(비밀번호 찾기 등)</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



컴퓨터 쓰는 방법부터 알려주세요~

자궁저근 알려주니 너무 좋다~

### 컴퓨터 활용 첫걸음

2025. 8월 19일 ~ 8월 27일(매주 화, 수) 오후 2시 ~ 4시

교육장소	교육대상	교육신청	교육문의
주안영성 미디어센터	인천 사니어 누구나 무료	 홈페이지 신청	0701 7816-1222

- 컴퓨터 기초 조작법 배우기
- 컴퓨터 화면당 0원
- 인터넷 홈페이지와 유튜브도 가능
- 실생활에 필요한 검색

인천광역시 서구청구

인천광역시청

## 1-8. '유튜브 AI 케어: 건강 쇼츠 제작'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 17일 ~ 11월 7일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 18명 / 연인원: 72명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	나만의 건강 비법이 담긴 AI 쇼츠 영상(유튜브 업로드)	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나만의 건강 메시지 대본 만들기</li> <li>• 교육 목표: 건강 AI 쇼츠 제작 개념 이해</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 브루(vrew) 로그인</li> <li>- 브루에서 화면 비율 9:16으로 바꾸기</li> <li>- 브루로 제작할 AI 쇼츠의 흐름을 이해</li> <li>- 주제만 입력해서 AI 쇼츠 저장</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 불필요한 부분 자르기</li> <li>• 교육 목표: 영상에 사용할 화면 요소 준비</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 연령대에 있는 AI 건강 주제 조사</li> <li>- AI 건강에 관련된 스크립트 작성</li> <li>- 완성 영상과 편집 전 영상 비교 시청</li> <li>- 타임라인에서 원하는 구간 선택 후 삭제 실습</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 자동 자막 달기</li> <li>• 교육 목표: 글씨 크기와 색을 조정해 가독성을 높인다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자막 있는 영상 vs 없는 영상 비교 시청</li> <li>- AI가 음성을 글자로 변환</li> <li>- 본인 영상에 자막 적용 후 저장</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 쇼츠 완성하기와 발표</li> <li>• 교육 목표: 완성된 쇼츠를 발표하고 저장한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 배경음악 효과음</li> <li>- 영상 파일 저장법, 가족·지인 공유 방법</li> <li>- 쇼츠 업로드</li> <li>- 완성본 감상 &amp; 서로 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 유튜브 시 케어

### 시 건강 쇼츠 제작

**2025년 10월 17일~11월 7일, 매주 금요일 (4회차) 오후 2시~4시**

**교육내용** 1차 나만의 건강 메시지 개발 방법  
2차 자신에게 맞는 건강 루틴 조사 및 시 스크린샷 작성  
3차 AI 자동 제작 알고리즘 적용하기  
4차 완성본 감상 & 서로 소감 나누기

**신청방법** 주안영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청  
교육대상: PC사용 가능한 시니어 / 15일 3회 신청  
홈페이지: <https://juanimedia.or.kr/>

**교육장소** 주안영상미디어센터 미디어 교육실(PC 사용)

**문의전화** 교육 담당자 070-7816-1222

## 1-9. '내 인생은 고도리!: 내면 여행과 삶의 기록'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 10월 24일 ~ 11월 21일(2시간 × 5차시)	
참여 인원	인원: 12명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	시니어의 마음을 표현한 글, 그림 등	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 내가 숨 쉴 때(자연의 섭리와 순응)</li> <li>• 교육 목표: 현재 상태 인식 내적 평화 경험 자기 삶의 시작 지점 찾기</li> <li>• 세부 내용: 도입 - 자기소개·오리엔테이션, 스트레스 검사               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 명상: 호흡 명상 개념과 방법, 효과 안내</li> <li>② 진행: '나는 기다립니다' 그림책 읽기(기다림 속 희망 이야기)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 새싹화 도안 색칠, 마음의 씨앗 이름 붙이기</li> <li>- 숨과 관련된 내 마음에 대한 내면의 경험을 글로 표현하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나의 관계(가족과 사회 속의 나)</li> <li>• 교육 목표: 관계의 의미 지각, 자존감 강화</li> <li>• 세부 내용: 도입 - 지난 회기 돌아보기, 사랑에 관한 짧은 대화               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 명상: 자애 명상 개념과 방법, 효과 안내</li> <li>② 진행: '네가 태어난 날엔 꿈도 춤을 추었지' 그림책 읽기(존재의 소중함)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가족 색으로 관계 속 정서 표현하기, 나를 키워준 힘의 이름 붙이기</li> <li>- 사랑에 대한 모습과 관계에 대한 내면의 경험을 글로 표현하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 내가 흔들릴 때(도전과 균형)</li> <li>• 교육 목표: 자기 기반 인식 도전을 수용하며 균형감각 강화</li> <li>• 세부 내용: 도입 - 참여자들이 각자 떠올린 '나의' 한마디 나누기               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 명상: 나무 명상, 싱잉볼 명상 개념과 방법, 효과 안내</li> <li>② 진행: '아낌없이 주는 나무' 그림책 읽기(주고받는 삶, 나눔, 헌신, 성장)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뿌리, 줄기, 가지(과거, 현재, 미래) 표현으로 자기 형상화, 이름 붙이기</li> <li>- 내가 서 있는 곳, 열매와 힘에 대한 내면의 경험을 글로 표현하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나의 상처(감정과 치유)</li> <li>• 교육 목표: 억압된 감정 인식·표현 - 두려움 직면 회복탄력성 강화</li> <li>• 세부 내용: 도입 - 지난주 힘들었던 순간, 감정 경험 나누기               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 명상: 자애 명상 개념과 방법, 효과 안내</li> <li>② 진행: '검은 개' 그림책 읽기(두려움·슬픔 직면하기 대화)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어두운 배경+빛의 대비로 감정을 색으로 표현, 제목 붙이기</li> <li>- 내가 맞선 어둠과 배움에 대한 내면의 경험을 글로 표현하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 내가 빛날 때(통합과 희망)</li> <li>• 교육 목표: 자기 삶 통합 희망·가능성 확장 공동체적 지지 경험</li> <li>• 세부 내용: 도입 - 지난 회기 회고·감사 나눔 한 가지               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 명상: 감사, 사랑 관용 명상 개념과 방법, 효과 안내</li> <li>② 진행: '눈 깜짝할 사이' 그림책 읽기(순간의 소중함 대화)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무지개 도안 색칠, 삶의 여정을 무지개색 표현, 내가 빛날 때 이름 붙이기</li> <li>- 내 삶이 빛나는 순간과 미래에 대한 내면의 경험을 글로 표현하기</li> </ul> </li> <li>③ 나눔: 작품 전시 및 응원 메시지 붙이기, 매 차시 스마트폰으로 작품 공유</li> </ol> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



## 내 인생은 고도리!

—————  
 내년 여행과 삶의 기록

이제 삶을 영상으로 여행만 뒤 남겨 남기고 소중한 기억을 표현해요.  
 삶을 기록하고 추억으로 기록, 기억과 연결해요.

주안영상미디어센터에서 진행하는 시니어를 위한 무료 프로그램

1부 : L&A 송 불 댕 : 최연희 김려미 송영	4부 : L&A 영화 : 김현경 지영
2부 : L&A 건축 : 거희경 서희숙 이나	3부 : L&A 낚시 : 홍영관 홍영
3부 : L&A 관광 : 최 : 도진과 김형	

일시 : 2025. 10. 24. - 11. 21. (매주 금) 09:30-11:30(총 5회)  
 접수 : 10월 22일까지 선착순 ☎ (https://juanmedia.or.kr/)  
 문의 : ☎ 070-7816-1222



## 1-10. '시니어 AI 자서전: 다시 나를 쓰다'

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 11월 11일 ~ 11월 20일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 60명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	참여자의 자서전을 모은 책 출간(26권)	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나의 자서전</li> <li>• 교육 목표: 자서전을 쓰는 이유와 목표에 대하여 분명하게 하고, 서술하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인생 자서전을 쓰는 이유와 목표에 대하여 기록하기</li> <li>- 10년 주기로 내 인생에 인상적이었던 일들에 대하여 기록하기.</li> <li>- 나의 가치관 기록하기(내가 소중하다고 여기는 것들 5가지)</li> <li>- 앞으로 내 인생을 통하여 하고 싶은 일 기록하기(3가지 이상)</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 세미나이에 대해 배우고 친숙해지기</li> <li>• 교육 목표: 세미나이와 친해지기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세미나이에 궁금한 부분을 물어보기</li> <li>- 세미나이에 나의 이름 또는 별칭 인식시키기</li> <li>- 1차시에 기록한 것을 구글 세미나이를 통하여 자서전 형식의 글로 정리하기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 세미나이의 도움과 나의 창작력 발휘하기</li> <li>• 교육 목표: 자서전의 분량 늘리고 자서전 완성도 높이기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 세미나이에 분량 늘려 달라고 하면서, 내가 주도적으로 형식이 흐트러지지 않도록 하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 인생 자서전 발표회</li> <li>• 교육 목표: 발표회를 준비하고 진행하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표회에서 작품 발표에 관한 이야기를 준비한다.</li> <li>- 발표회</li> <li>- 포스트잇으로 작품 평을 붙여준다.</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



**다시, 나를 쓰다:**  
**시니어 시 자서전**  
이웃님을 도와 자서전 쓰기

2025년 11월 11일 - 11월 20일(매주 화, 목요일, 오후 2시-4시(42140)

**교육내용**  
1회 인생 자서전을 쓰는 이유와 목표 기록하기  
2회 글쓰기 A진 채워나가기와 친해지기  
3회 채워나가기와 나의 창작력으로 멋진 글쓰기  
4회 인생 자서전 낭독회 시간 갖기

**신청방법**  
주간영상미디어센터 홈페이지 가입 후 신청  
교육대상 : PC 사용 가능한 사니어 / 11월 9일까지 신청 / 무료교육  
홈페이지 : <https://www.media.or.kr>

**교육장소**  
주간영상미디어센터 02302 교육실(PC 사용)

**문의처**  
교육 담당자 ☎ 070-7816-1222

주간영상미디어센터 후원



## 1-11. ‘스마트폰 영상 연하장 만들기’

### 사업계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

#### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회 디지털 역량 강화

### 세부사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 3일 ~ 12월 12일(2시간 × 4차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 80명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 촬영, 편집, AI를 활용하여 만든 영상	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 수업 오리엔테이션 및 촬영의 기초</li> <li>• 교육 목표: 동영상 촬영의 기본 방법을 익힌다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 동영상 촬영 방법 이해</li> <li>- 동영상 촬영의 기초적인 규칙</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 편집 실습 기초</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰 영상 편집 앱 캡컷의 기초를 배운다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 불러오기, 기본 편집(자르기, 배열하기)</li> <li>- 음악 넣기, 파일 출력</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 편집 실습 심화</li> <li>• 교육 목표: 캡컷의 세부 기능을 실습으로 이해한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 효과, 음성 편집</li> <li>- 캡션, 템플릿</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: AI 활용 효과 제작</li> <li>• 교육 목표: AI 앱을 활용해 특별한 클립을 만들어본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진 앱 SNOW를 활용하여 AI 효과 적용</li> <li>- 완성 작품 공유</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



따뜻한 연말을 위한 특별한 프로그램

### 스마트폰 영상 연하장 만들기

2025년 12월 3일 - 12월 12일(매주 수, 금) 12월 12일 2시~4시(40명 선)

**1 교육내용**

- 스마트폰 촬영의 기본 및 편집
- 영상의 4K 720 480 설정
- AI 보조 촬영에 따른 촬영 방법
- 가짜, 진짜에 대한 판별법 배우기

**2 교육장소** 부산광역시중구 중앙동 1가 10-10 부산광역시중구 중앙동 1가 10-10

**3 신청방법**

부산광역시중구 중앙동 1가 10-10  
 교육센터 2층 201호 201호  
 12월 18일까지 신청  
 홈페이지 : <https://www.merika.or.kr/>

**4 문의전화** 교육센터 ☎ 070-7910-1222



## 2 찾아가는 디지털 소외계층 교육

### 2-1. '찾아가는 스마트폰 생활 교실'

: 아리마을 경로당, 주안 8동 주민자치센터, 미추홀노인복지관

## 사업 계획

### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 불평등을 해소
- 정보 취약계층의 디지털 기기에 대한 기술적 역량 강화
- 온오프라인 디지털 체험·교육 서비스 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 찾아가는 맞춤형 교육 지원(노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관 연계)

### 3 기대효과

- 디지털 취약 계층의 디지털 역량 강화로 인한 디지털 격차 해소
- 디지털 취약 계층의 사회적 참여와 의사 표현의 기회 확대
- 지역사회와의 디지털 역량 강화

## 세부 사항

### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 9일 ~ 8월 14일(2시간 × 4차시 × 3회)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 180명	
홍보물 제작	홍보물 없음	
홍보 방법	찾아가는 교육 기관 자체 홍보	
결과물	스마트폰 앱 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 스마트폰 용어, 저장 공간 확보를 이해한다.</li> <li>• 교육 목표: 와이파이 및 용어, 위젯, 저장 공간 확보에 관한 기본적 이해하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 환경설정과 기본 용어에 관해 이해한다.</li> <li>- 위젯과 저장 공간 확보에 관해 알아본다.</li> <li>- QR코드 활용법에 대해 실습해 본다.</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 문자 키보드 사용과 사진 보내기를 활용한다.</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰 문자 키보드와 사진 전송 기능 및 디지털 소통 능력 향상하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문자 입력 방법, 사진 전송 절차, 다양한 기능 활용법을 배운다.</li> <li>- 디지털 놀이를 통해 스마트폰을 활용한다.</li> <li>- 오디놀과 함께 키오스크와 디지털 학습을 익힌다.</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: QR코드와 보이스 피싱, 스미싱 앱을 활용한다.</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰의 주변 응급의료 정보제공의 이해 및 보이스 피싱, 스미싱의 위험성 이해와 예방 능력 향상하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심야, 휴일에 이용할 수 있는 내 주변 병원, 약국 정보를 알아본다.</li> <li>- 응급의료 정보, 긴급 연락처를 등록한다.</li> <li>- 보이스 피싱, 스미싱의 특징 및 대처 방법을 학습한다.</li> <li>- 앱을 활용한 20년 전의 내 모습을 가져본다.</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: AI 도구를 비교 체험하며 기능을 직접 사용해 본다.</li> <li>• 교육 목표: AI 앱 활용으로 대화 및 캐리커처와 이모티콘 생성하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemini 앱에서 맛집, 숙박 검색과 챗봇 친구와 대화한다.</li> <li>- ChatGPT 챗봇 친구에게 인사와 질문 및 대화한다.</li> <li>- ChatGPT로 내 사진을 활용한 캐리커처와 이모티콘을 만들어 본다.</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진



### 3 디지털 문해 교육사(2급 자격증) 양성 교육

#### 3-1. '디지털 문해 교육사(2급) 강사 양성 3기'

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 참여 확대
- 디지털 정보 취약계층 대상의 교육 프로그램 강화 및 교육 개발
- 디지털 소외계층 교육 강사 발굴 및 지원

##### 2 사업 방향

- 키오스크 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 노인복지관, 아동 센터 등 지역 기관과 연계한 찾아가는 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 강사 발굴 및 강사 양성

##### 3 기대효과

- 디지털 강사 양성 교육으로 인한 디지털 소외계층 교육 강화
- 디지털 정보 취약계층 대상의 디지털 교육 프로그램 개발
- 지역사회회의 교육 프로그램 강사 발굴 및 강사 확대

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 5일 ~ 7월 3일(4시간×4차시+5시간×1차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 100명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포) - 미추홀구 알리미를 통한 문자 발송	
결과물	강사 양성 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 소외계층 교육 알기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 문해교육사 전망 및 과정 소개</li> <li>- 스마트폰의 기본 이해</li> <li>- 스마트폰과 홈 화면 알기</li> <li>- 디지털 문해교육사의 자세</li> <li>- 강의력 향상 노하우</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시니어 대상 스마트폰 교육 방법 1</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전화와 연락처 사용 방법</li> <li>- 메시지 활용 방법</li> <li>- 카메라와 갤러리 활용 방법</li> <li>- 카카오톡(App)으로 소통하기</li> <li>- 카카오 맵(App)으로 빠른 길 찾기</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 시니어 대상 스마트폰 교육 방법 2</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네이버(App) 그린닷 활용하는 방법</li> <li>- 스마트 워크 환경 만들기</li> <li>- 시니어에게 유용한 앱(App) 활용하기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 교육 계획 세우기 및 키오스크 교육 방법</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의 계획서 및 강의안 작성 방법</li> <li>- GAMMAS, CANVA AI를 활용하여 PPT와 교안 만들기.</li> <li>- 엔브레인 인지 기능 앱, 키오스크 사용 방법</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 강의 시연 및 자격시험</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피싱 예방 교육, 피싱의 종류와 사례.</li> <li>- 강의 시연 및 피드백</li> <li>- 디지털 문해교육사 2급 자격시험</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



주안영상미디어센터 에서 함께 하는

## 디지털문해교육사(2급) 강사 양성 3기

2025. 6. 5 - 7. 3(총 4주) 오후 5시-6시  
강제료 시점 / 2025. 7. 3(화) 오후 6시-6시

- ▶ 수강료 250,000원
- ▶ 디지털 기기(스마트폰, 키오스크 등)를 다룰 수 있는 자
- ▶ 주안영상미디어센터 강사보조인원(필요자 7명)

- ▶ AIL(가) 대상 교육의 공시를 할당하는 과정
- ▶ 자격증 발급 시 50만 원 개인 부담금에 사영
- ▶ 강의 시점 1회 필수(PPT 제작, 발표) 수
- ▶ 문의 : 교육 담당자 ☎ 02-7816-1222



## 3-2. ‘열린 디지털 문해 배움터’: 나만의 장소 QR 코드로 만들기, 카메라와 갤러리 앱 활용법, 안전하게 소통하는 디지털 세상

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 디지털 정보 접근성에 관한 사회적인 참여 확대
- 디지털 정보 취약계층 대상의 교육 프로그램 강화 및 교육 개발
- 디지털 소외계층 교육 강사 발굴 및 지원
- 디지털 이용 환경 조성 및 디지털 기술 활용 촉진

#### 2 사업 방향

- 무인 주문기 및 스마트폰 애플리케이션 활용에 대한 정기 교육 운영
- 미추홀구의 디지털 정보 취약계층(노령층, 이주민, 저소득층) 발굴
- 주안영상미디어센터 비회원 시니어 참여자 발굴 및 회원 확대

#### 3 기대효과

- 디지털 강사 양성 교육으로 인한 디지털 소외계층 교육 강화
- 디지털 정보 취약계층 대상의 디지털 교육 프로그램 개발
- 디지털 소외계층 발굴 및 맞춤형 미디어 교육 참여자 확대
- 지역사회 디지털 강사 역량 강화

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 4월 18일 ~ 5월 14일(1시간 × 1차시 × 3회)	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 45명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 오프라인 홍보(웹 전단 배포)	
결과물	스마트폰 앱 이론과 실습으로 결과물 없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서: 나만의 장소 QR코드로 만들기

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 주안영상미디어센터 홈페이지 길라잡이</li> <li>• 교육 목표: 홈페이지에서 원하는 강의를 직접 찾아보고, 신청 및 취소하는 방법을 이해한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰에서 인터넷 실행, 센터 검색 및 홈페이지 접속 실습</li> <li>- 로그인 없이 둘러보기 vs 로그인하고 신청하기</li> <li>- 교육 프로그램 확인하기, 강의 신청, 취소하는 단계별 실습</li> <li>- 자주 묻는 말과 문의 방법 소개</li> <li>- 스마트폰 홈 화면에 홈페이지 바로 가기 만들기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 나만의 지도, 나만의 QR코드 만들기</li> <li>• 교육 목표: 네이버 지도를 활용해 원하는 장소를 저장하고, 해당 정보를 QR코드로 만들어 활용하거나 다른 사람과 공유할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네이버 지도 앱 설치 및 기본 조작법</li> <li>- 장소 검색, 저장, 공유 방법 실습, '내 장소'에 자주 가는 곳 등록하기</li> <li>- QR코드 생성 사이트 접속 및 생성 방법 실습</li> <li>- 생성한 QR코드를 이미지로 저장하거나 출력하는 방법</li> <li>- 생성한 QR코드를 활용하여 지도 정보 열어보기 실습</li> <li>- 나만의 맛집을 QR코드로 만들어 참여자들과 공유하기</li> </ul> </li> </ul>

### ② 활동사진 & 웹 전단



### ③ 교육 계획서: 카메라와 갤러리 앱 활용법

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 주안영상미디어센터 홈페이지 교육 신청부터 취소까지</li> <li>• 교육 목표: 주안영상미디어센터 홈페이지 교육 신청 및 취소하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰에서 인터넷 실행하기</li> <li>- '주안영상미디어센터' 검색 및 홈페이지 접속 실습</li> <li>- 로그인하고 신청하기</li> <li>- 강의 신청, 취소하는 단계별 실습</li> <li>- 스마트폰 홈 화면에 홈페이지 바로 가기 만들기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진 촬영 기초부터 동영상 편집 활용까지</li> <li>• 교육 목표: 스마트폰 카메라 사용, 사진 정리, 동영상 편집</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰 카메라 기본 설정</li> <li>- 카메라 사진 촬영 방법 익히기, 스마트폰 사진 편집하기</li> <li>- 갤러리 앱 100% 활용하기(폴더 만들기 등)</li> <li>- 사진에 글쓰기, 스크린 샷, 텍스트 복사 및 정리 방법</li> <li>- 사진 합치기(콜라주) 만들어 개인 역사 정리하기</li> <li>- 갤러리에서 사진을 동영상으로 편집하기, 동영상 편집하기, 공유하기</li> </ul> </li> </ul>

### ④ 활동사진 & 웹 전단



## ⑤ 교육 계획서: 안전하게 소통하는 디지털 세상

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 주안영상미디어센터 홈페이지 교육 신청부터 취소까지</li> <li>• 교육 목표: 주안영상미디어센터 홈페이지 교육 신청 및 취소하기</li> <li>• 세부내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트폰에서 인터넷 실행하기</li> <li>- '주안영상미디어센터' 검색 및 홈페이지 접속 실습</li> <li>- 로그인하고 신청하기</li> <li>- 강의 신청, 취소하는 단계별 실습</li> <li>- 스마트폰 홈 화면에 홈페이지 바로 가기 만들기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 보이스 피싱 예방 및 개인정보 보호 방법</li> <li>• 교육 목표: 보이스 피싱 및 스미싱(문자 사기) 예방 방법을 숙지하여 안전한 디지털 생활을 유지하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보이스 피싱, 스미싱(문자 사기) 사례 및 예방법</li> <li>- 강력한 비밀번호 설정 및 개인정보 보호 방법</li> <li>- 공공 와이파이 사용 시 주의할 점</li> <li>- 실습 및 질의응답</li> <li>- 교육 중 궁금한 점 해결 및 맞춤형 1:1 지도</li> </ul> </li> </ul>

## ⑥ 활동사진 & 웹 전단



# V

## 시민 창작 아카이브 지원사업



# 1 주민 영상 송출 사업 ‘주안 미디어TV’

## 사업 계획

### 1 사업 목적

- 주민 창작 영상의 송출을 통한 지역 미디어 접근성 확대
- 지역 케이블 방송 연계를 통한 주민 참여형 미디어 환경 조성
- 주민 제작 역량 강화 및 지속 가능한 창작 활동 지원
- 지역 이슈와 일상을 공유하는 지역 공동체 소통 기반 마련

### 2 사업 방향

- 지역 채널과의 협력을 통한 안정적이고 지속적인 송출 체계 구축
- 다양한 주민 창작물이 발굴·소개될 수 있는 참여 구조 확대
- 제작부터 송출까지 연계되는 주민 중심 미디어 지원 강화
- 지역성과 공공성을 반영한 콘텐츠 운영 방향 정립

### 3 기대효과

- 주민의 미디어 참여와 창작 활동 활성화를 통한 지역 문화 역량 강화
- 지역 소식과 생활상을 공유하며 공동체 의식 및 소통 증진
- 주민 제작 영상의 공개 송출로 미디어 활용 경험과 실무 능력 향상

## 세부 사항

### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 1월 01일 ~ 12월 31일	
프로그램 명	주안 미디어TV	
채널	NIB 남인천방송 지역채널 1번	
제작 편수	27편	
송출 횟수	665회	

## 2 세부 추진 내용

### ① 제작 및 송출 실적

No.	기간	프로그램명(회차)	횟수
1	25.01.01~25.01.12	주안미디어TV(191) 단편영화	24
2	25.01.13~25.01.26	주안미디어TV(192) 팟죽 라디오_인디버스터 특집_1부	28
3	25.01.27~25.02.09	주안미디어TV(193) 팟죽 라디오_인디버스터 특집_2부	28
4	25.02.10~25.02.23	주안미디어TV(194) 팟죽 라디오_인디버스터 특집_3부	28
5	25.02.24~25.03.09	주안미디어TV(195) 팟죽 라디오_2주년 특집_1부	28
6	25.03.10~25.03.23	주안미디어TV(196) 팟죽 라디오_2주년 특집_2부	28
7	25.03.24~25.04.06	주안미디어TV(197) 팟콘 라디오_내 인생의 그림책	28
8	25.04.07~25.04.20	주안미디어TV(198) 팟콘 라디오_어른들은 몰라요 신조어	28
9	25.04.21~25.05.04	주안미디어TV(199) 팟콘 라디오_새해 소망	28
10	25.05.05~25.05.18	주안미디어TV(200) 팟콘 라디오_돌봄, 봄날_1부	28
11	25.05.19~25.06.01	주안미디어TV(201) 팟콘 라디오_돌봄, 봄날_2부	28
12	25.06.02~25.06.15	주안미디어TV(202) 창작 동화	28
13	25.06.16~25.06.29	주안미디어TV(203) 단편 영화	28
14	25.06.30~25.07.13	주안미디어TV(204) 팟콘 라디오_나의 추억의 물건_1부	28
15	25.07.14~25.07.27	주안미디어TV(205) 팟콘 라디오_나의 추억의 물건_2부	28
16	25.07.28~25.08.10	주안미디어TV(206) 팟콘 라디오_여름 휴가의 추억_1부	22
17	25.08.11~25.08.24	주안미디어TV(207) 팟콘 라디오_여름 휴가의 추억_2부	22
18	25.08.25~25.09.07	주안미디어TV(208) 팟콘 라디오_납량 특집_1부	22
19	25.09.08~25.09.21	주안미디어TV(209) 팟콘 라디오_납량 특집_2부	22
20	25.09.22~25.10.05	주안미디어TV(210) 팟콘 라디오_배움의 숨결	20
21	25.10.06~25.10.19	주안미디어TV(211) 팟콘 라디오_라떼는 말이야_1부	22
22	25.10.20~25.11.02	주안미디어TV(212) 팟콘 라디오_라떼는 말이야_2부	22
23	25.11.03~25.11.16	주안미디어TV(213) 단편영화_사랑의 글쓰기	22
24	25.11.17~25.11.30	주안미디어TV(214) 팟콘 라디오_전하고 싶은 이야기_1부	22
25	25.12.01~25.12.14	주안미디어TV(215) 팟콘 라디오_전하고 싶은 이야기_2부	22
26	25.12.15~25.12.28	주안미디어TV(216) 팟콘 라디오_라디오 이야기	25
27	25.12.29~25.12.31	주안미디어TV(217) 단편 영화	6
합 계			665

② 증빙 사진



## 2 2025 연말 행사 ‘미디어 살롱’

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 주안영상미디어센터 2015 아카이브 전시 ‘오감과 총: 8개의 이야기’의 오픈 행사로 운영
- 주민 제작단, 동아리, 교육 강사 등 한 해 동안 센터 활동에 참여한 지역 주민들을 초청
- 센터의 역사적 가치를 재조명하고 지역 미디어 문화의 거점 역할 강화
- 참여자와 운영진이 소통하는 교류의 장을 마련함으로써 지역 내 미디어 네트워크 활성화 및 유대감 형성 도모

#### 2 사업 방향

- 포토월, 3D 펜 오너먼트 등 관람객이 직접 참여하여 전시 콘텐츠를 완성해 나가는 양방향 프로세스 구축
- 8개의 독립된 공간(ZONE)별로 전시기획자, 사업 담당자로부터 설명을 공유, 몰입도 높은 관람 환경 조성
- 오프닝 공연, 영상 상영, 프리 토크 등 다채로운 세리머니 프로그램을 통해 민·관·학이 함께 어우러지는 화합의 분위기 조성

#### 3 기대효과

- 주민들의 창작물 전시 및 활동 영상 상영을 통해 지역 미디어 제작자로서 자긍심을 고취
- 센터의 1년 성과를 집약적으로 선보임으로써 미디어 교육 및 지원 사업에 대한 대외적 신뢰도 향상 및 기관 브랜드 이미지 제고
- 관람객의 참여로 완성되는 전시 기획을 통해 주민 주도형 미디어 문화 향유 모델을 제시하고 지역 내 문화적 다양성 확산에 기여

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 17일	
참여 인원	70명	
홍보물 제작	홍보 전단, 배너, 현수막, 초대장	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시, 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	공연, 영상, 전시물 등	

## 2 세부 추진 내용

### ① 프로그램 내용

구분	세부내용	
아카이브 전시 세리머니	축하공연	• 팝 소프라노 한아름
	영상 상영	• 주안영상미디어센터 1년의 사업을 담은 영상(자체 제작)
	축사	• 내빈 소개 및 축사의 시간
아카이브 전시 라운딩	전시 해설	• 전시 기획자: 송미경 감독, 박영균 작가 • 전시 참여자: 정책홍보팀(반우석), 교육사업팀(노운아), 운영관리팀(최진석)
	전시 라운딩 & 체험	• 8개의 공간에 담은 전시 둘러보기
	프리 토크 & 다과회	• 참여자들의 소감 나누기

### ② 전시회 내용

구분	세부내용
ZONE 1 엘리베이터	<b>처음의 문을 여는 곳 :</b> 이 공간은 웹 포스터와 교육 사진을 통해 주안영상미디어센터의 협력과 성장을 한눈에 보여주며 전시의 시작을 자연스럽게 열어주는 공간이다.
ZONE 2 포토월	<b>내가 머무른 흔적이 남는 자리 :</b> 포토월은 관람자의 사진이 즉시 전시의 일부가 되어 시간이 지날수록 현재형의 기록으로 쌓이며, 전시가 참여로 성장한다는 감각을 만들어낸다.
ZONE 3 오픈 스튜디오	<b>영상과 나 사이의 온도가 바뀌는 순간 :</b> 오픈 스튜디오는 어둠 속에서 영상에 온전히 몰입하도록 조성된 공간으로, 관람자가 느낀 해진 감각 속에서 장면의 흐름을 따라 머물렀다가 이동하도록 이끈다.
ZONE 4 카페	<b>손으로 만드는 기억의 실험 :</b> 관람자가 쉬어가며 3D 펜으로 만든 '오너먼트'를 크리스마스트리에 걸 때마다 전시는 '함께 만든 현재'로 확장되고, 그 따뜻함 속에서 다음 공간으로 이어진다.
ZONE 5 오디오 스튜디오	<b>눈을 감았을 때 보이는 이야기들 :</b> AUDIO ROOM은 시각 없이 소리만으로 서사를 형성해 보이지 않는 순간을 가장 선명하게 남기며 감각을 다음 흐름으로 이끄는 공간이다.
ZONE 6 드론 교육실	<b>시간이 겹겹이 매달린 풍경 :</b> 연도별 백서는 그래픽으로 재구성되어 시간의 흐름을 수직으로 보여주며, 관람자가 변화의 궤적 속에서 자연스럽게 다음 장면으로 나아가도록 이끈다.
ZONE 7 VR 교육실	<b>보는 것이 아니라 함께 존재하는 순간 :</b> 세 화면이 '얼굴, 뇌 구조, 문장'으로 함께 만든 시간의 흐름을 압축해 보여주며 관람자가 그 안에 함께 있었던 여운을 품고 다음 공간으로 나아가게 한다.
ZONE 8 미디어 교육실	<b>18개의 화면에 펼쳐지는 이야기의 확장 :</b> 18대의 모니터가 다양한 시간과 사람을 병렬로 펼쳐 보이며 여정의 끝에서 감각을 또 다른 시작으로 열어두는 장면을 만든다.

③ 활동사진 & 웹 전단



**THE FIVE SENSES AND LAYERS:  
EIGHT STORIES**

2025. 12. 16 TUE. - 2026. 1. 15 THU.  
TUE. - THU. 10:00 - 20:00, SAT. 10:00 - 17:00  
JUAN MEDIA CENTER 8F

MEDIA SALON  
2025. 12. 17 WED. 10:00 - 18:00  
JUAN MEDIA CENTER 7F

주안영상미디어센터 아카이브 전시  
오감과 층: 8개의 이야기

2025. 12. 16 화. - 2026. 1. 15 목.  
화. - 목 10:00 - 20:00, 토 10:00 - 17:00  
주안영상미디어센터 8층

미디어 살롱  
2025. 12. 17 수. 10:00 - 18:00  
주안영상미디어센터 7층



### 3 청년 필름 페스티벌 ‘청청 및 플릭스’

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 지역 청소년 및 청년 세대의 미디어 콘텐츠 공유를 통한 장르 기반 통합 소통의 장 마련
- 인권 기반의 사회적 이슈를 주제로 소통하고 탐색하는 인권교육 및 사회적 탐색 기회 제공
- 지역 내 교육기관(청운대)과의 학계 네트워크 구축을 통해 동시대적 공감대를 형성
- 차세대 미래 인재로 성장 가능한 통합적 간담회 및 자유토론 운영, 미디어 인재 발굴 기여

##### 2 사업 방향

- 청소년 및 청년 섹션 별로 창작 영화 상영 및 씨네티즈·청운대 팀의 포커스 상영 진행
- 청운대학교 등 전문가 집단과 연계한 주제 토론회 및 마스터 티처 중심의 심층 토론 운영
- 미디어 기반의 자유로운 의견 개진이 가능한 자유 토론회와 다과회를 연계하여 참여자 간 유대감 강화
- 중장기적 미래 인재 유입을 유도하기 위한 미디어 센터 거점화 단계별 프로세스 정립

##### 3 기대효과

- 미디어 콘텐츠 제작을 통해 지역 청소년과 청년 세대의 창작 역량 및 자기표현 기회 확대
- 사회적 이슈에 대한 심도 있는 토론으로 지역 구성원의 인권 감수성 향상 및 건강한 시민의식 함양 도모
- 대학과 지역 미디어 센터 간 유기적 네트워크를 공고히 하여 지속 가능한 미디어 교육 생태계 조성에 기여
- 행사 결과물의 온라인 전시 및 홍보를 통해 지역 미디어 활동에 대한 주민 관심 제고

#### 세 부 사 항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 12월 20일	
참여 인원	40명	
홍보물 제작	웹전단, 현수막, 배너	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시, 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	영화 상영회, 토론회, 교류 행사	

## 2 세부 추진 내용

### ① 프로그램 내용

구분	세부내용	
<b>[Preset]</b> : 인권을 주제로 제작한 콘텐츠 자율관람	청소년영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O과 1사이(감독: S&amp;S)</li> <li>• 갈랫길(감독: 무비디바비디부)</li> <li>• 감시의 눈(감독: 필름즈)</li> <li>• 복숭아(감독: 여고파이팅)</li> <li>• 시선(감독: 씨네랑)</li> </ul>
	청년영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완전한 친구(연출: 김동현, 청운대1팀)</li> <li>• 경계(연출: 이인준, 청운대2팀)</li> </ul>
<b>[주제토론회]</b> : 플릭스와 인권 그리고 진로	강의 & 토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진행: 유기상(청운대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수)</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제별 강의</li> <li>• 토론회(질문 &amp; 답변)</li> </ul>
<b>[포커스 상영]</b> : 제작자들이 함께하는 공동 상영회 (오픈 스튜디오)	청소년영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 복숭아(감독: 여고파이팅)</li> <li>• 갈랫길(감독: 무비디바비디부)</li> </ul>
	청년영화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완전한 친구(연출: 김동현, 청운대1팀)</li> <li>• 경계(연출: 이인준, 청운대2팀)</li> </ul>
<b>[자유토론회]</b> : 영화관람 후 자유토론	토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진행: 전철원(사회적협동조합 모씨네 대표)</li> </ul>
	운영 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화별 제작자 소개 및 작품설명</li> <li>• 토론회(질문 &amp; 답변)</li> </ul>





# VI

## 공간 시설 운영 사업



# 1 기자재 운영 사업

## 사업 계획

### 1 사업 목적

- 콘텐츠 제작을 위한 기반을 제공하여 주민의 창조성, 수용력 배양
- 주민이 평등하게 미디어를 누릴 수 있는 환경 조성

### 2 사업 대상

- 주안영상미디어센터 회원
- 관련 기관, 지역 공동체, 시민단체 등
- 미추홀구 시민 리포터, 주민 제작단

### 3 사업 내용

- 저렴한 비용으로 영상 제작을 위한 장비 대여
- 미디어 활동가, 마을 방송국, 미추홀구 시민 리포터에 대한 장비 지원
- 관련 공공기관에 대한 미디어 교육 지원

## 세부 사항

### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 1월 ~ 12월	
참여 인원	인원: 15명 / 연인원: 120명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 기자재 대여 현황

### ① 장비별 대여 현황

장비명	수량	대여 건수				사용자 수			
		유료	교육	지원	소계	유료	교육	지원	소계
FDR-AXP55	3	2	13	15	30	2	13	15	30
HXR-NX30N	5	4	14	22	40	5	15	22	42
HXR-MC88	2	24	25	34	83	25	35	34	94
HXR-NX80	1	14	20	40	74	23	42	43	108
HXR-NX100	1	3	7	6	16	3	7	12	22
FDR-X3000R	2	0	8	11	19	0	10	15	25
650EX	4	34	21	38	93	45	30	43	118
TH-950DV	5	2	18	30	50	2	25	35	62
600SA	4	2	10	8	20	8	20	20	48
IU-2000BIII	4	4	15	12	31	7	26	40	73
UWP-D21	2	2	29	24	55	2	67	45	114
OSMO MOBILE 2	2	1	10	6	17	1	10	18	29
VideoMic Pro	1	2	5	8	15	9	8	16	33
총계	36	94	195	254	543	132	308	358	798

### ② 월별 대여 현황

월	대여건수				사용자수			
	유료	교육	지원	소계	유료	교육	지원	소계
1월	0	0	1	1	0	0	1	1
2월	5	4	7	16	5	10	7	22
3월	0	18	22	40	0	20	22	42
4월	7	16	23	46	7	15	30	52
5월	0	30	7	37	0	40	7	47
6월	10	25	21	56	16	30	21	67
7월	5	24	62	91	5	24	79	108
8월	4	10	32	46	22	20	44	86
9월	25	33	16	74	30	45	77	152
10월	0	18	24	42	0	38	30	68
11월	17	14	39	70	26	63	40	129
12월	21	3	0	24	21	3	0	24
총 계	94	195	254	543	132	308	358	798

※ 참고: 2019년 계산법 정비

- 기자재 - 건수: 신청자 1인 \* 장비의 수 \* 일수 / 누적 사용자수: 신청자 1인 \* 사용자 수 \* 장비의 수 \* 일수

## 2 공간 운영 사업

### 1 사업 목적

- 공간을 이용하여 주민들이 직접 콘텐츠를 창작할 수 있도록 지원
- 미디어를 통해 지역과 소통하고자 하는 개인 및 단체에 지원

### 2 사업 대상

- 주안영상미디어센터 회원
- 교육기관, 학교 방송반, 지역 공동체, 시민단체 등 센터를 이용하고자 하는 개인 및 단체

### 3 사업 내용

- 편안하게 시설을 이용할 수 있도록 공간 대관 및 관리
- 미디어 교육실 대여 및 관리
- 협력기관, 공공기관 대상 무료 대관
- 오픈 스튜디오, 오디오 스튜디오, 강의실, 동아리실, 1인 방송실, 스튜디오, 전문 편집실 대관 및 관리

### 4 공간 대관 현황

#### ① 공간별 대여 현황

공간명	수량	대여 건수				사용자 수			
		유료	교육	지원	소계	유료	교육	지원	소계
미디어 교육실 A	1	5	5	1	11	48	182	7	237
미디어 교육실 B	1	0	97	46	143	0	4,934	411	5,345
다목적실(강의실)	1	9	140	34	183	129	2,282	446	2,857
동아리실	1	11	2	1	14	56	13	2	71
오픈스튜디오	1	46	38	55	139	1,600	813	2,917	5,330
오디오스튜디오	1	6	25	94	125	12	335	1,379	1,726
1인방송실	1	6	0	0	6	6	0	0	6
스튜디오	1	16	21	61	98	266	342	1,043	1,651
전문편집실	2	18	11	10	39	19	11	10	40
총 계	8	117	339	302	758	2,136	8,912	6,215	17,263

## ② 월별 대여 현황

월	대여 건수				사용자 수			
	유료	교육	지원	소계	유료	교육	지원	소계
1월	13	0	4	13	222	0	4	226
2월	18	10	2	30	340	189	23	552
3월	11	21	56	88	402	378	1110	1,890
4월	11	20	53	84	203	331	2092	2,626
5월	5	108	12	125	136	1850	176	2,162
6월	13	18	19	50	366	260	228	854
7월	14	33	24	71	197	632	753	1,582
8월	7	30	12	49	178	568	197	943
9월	8	46	10	64	161	686	148	995
10월	11	33	18	62	264	510	654	1,428
11월	15	32	146	193	139	375	1908	2,422
12월	1	5	0	6	1	47	0	48
총 계	127	356	356	839	2,609	5,826	7,293	15,728

## ③ 작년 대비 총 이용 현황

연도	대여 건수				사용자 수			
	유료	교육	지원	소계	유료	교육	지원	소계
2024년	161	327	205	693	2,305	5,165	4,421	11,891
2025년	127	356	356	839	2,609	5,826	7,293	15,728
증감률(%)	26	8	42	76	12	11	39	62

※ 참고: 2021년 계산법 정비

- 공간 계산법 - 건수: 신청자 1인 \* 공간의 수 \* 일수 / 사용자 수: 공간 1건 \* 사용자 수 / 증감률:(2022년-2021년)÷2021년×100(소수점 반올림)

# VII

## 외부 기금 공모 사업



# 1 [한국문화예술위원회] 길 위의 인문학

## 1-1. 예술가의 종말: 인공지능은 인간을 넘어서는가?

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 예술과 기술 변화에 대한 역사적·철학적 이해 증진
- 인공지능 시대 인간 창의성과 사고의 의미 재조명
- 예술·과학·철학을 연결한 융합적 인문 교육 제공
- 미래 사회 변화에 대한 성찰과 비판적 사고 촉진

#### 2 사업 방향

- 시대별 예술과 사고 흐름을 체계적으로 구성한 교육 운영
- 인공지능과 인간 사고의 차이를 중심으로 한 주제 심화
- 이론과 사유 중심의 인문학적 접근 강화
- 기술 변화와 사회적 의미를 연결하는 통합적 교육 설계

#### 3 기대효과

- 예술과 창의성에 대한 역사적·비판적 인식 확장
- 인공지능 시대 인간 고유 사고에 대한 이해 심화
- 기술과 사회 변화에 대한 통찰력 향상

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 6월 24일 ~ 7월 08일(2시간 × 5차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 100명	
홍보물 제작	웹 전단, 포스터, 배너, 현수막	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 1 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 예술의 시대 ①(예술과 창조성의 역사적 변천과 철학적 의미)</li> <li>• 교육 목표: 예술과 창의성의 역사적 변천을 이해하고 그 철학적 의미를 설명할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 예술과 창의성의 역사적 변천을 따라가며, 신화와 종교, 철학, 과학이 예술에 미친 영향을 탐구한다. 선사시대부터 르네상스까지 인간의 사고방식이 신 중심에서 인간 중심으로 변화한 과정을 살펴본다.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 예술의 시대 ②(예술과 사고의 흐름)</li> <li>• 교육 목표: 시대별 예술과 사고방식의 변화를 이해하고 그 흐름을 설명할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 계몽시대부터 현대까지의 예술과 사고방식의 변화를 탐구한다. 이성 중심의 계몽에서 감성 중심의 낭만주의로의 전환, 그리고 현대 예술에서 주관성과 효율성, 기술의 역할을 조명한다.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 과학이 예술을 흡수한 시대 ①(의미를 향한 여정)</li> <li>• 교육 목표: 인공지능과 인간의 사고 차이를 이해하고 의미 형성의 철학적 쟁점을 설명할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 인공지능과 인간의 사고방식 차이를 탐구하고, 언어와 의미의 형성 원리를 분석한다. 인공지능이 의미를 통달할 수밖에 없는 이유와 그 철학적 함의를 고찰한다.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 과학이 예술을 흡수한 시대 ②(창의성의 본질에 대한 새로운 물음)</li> <li>• 교육 목표: 창의성의 본질을 이해하고 인공지능 시대의 창의성 개념을 비판적으로 설명할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 창의성의 자동화 가능성을 살펴보고, 창의성을 구성하는 요소와 그 반대 개념을 고찰한다. 또한, 기계가 창의성과 일상성의 경계를 허물어 가는 방식과 인공지능이 인간보다 창의적일 수 있는 이유를 조명한다.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 기계 숭배 시대(예술가의 종말, 그리고 새로운 시대)</li> <li>• 교육 목표: 기술 발전이 예술과 인간 삶에 미치는 영향을 이해하고 미래 사회의 변화를 설명할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 기술 발전과 사회 변화가 예술, 노동, 인간관계에 미치는 영향을 고찰한다. 또한, 인간의 열광과 숭배 심리를 살펴봄, 미래 사회에서 지능과 소비의 새로운 의미를 탐구한다.</li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



## 1-2. 사진으로 바라보기: 중간적 관찰자의 시선

### 사업 계획

#### 1 사업 목적

- 사진 매체의 철학적·인문학적 이해 확장
- 기술 변화 속 이미지 해석 역량 강화
- 일상 경험을 사유로 전환하는 관점 형성
- 사진을 통한 주체적 사고 능력 함양

#### 2 사업 방향

- 미디어 매체로서 사진을 중심으로 한 인문학적 사유 확장
- 이론 강의와 미디어 실습을 결합한 융합형 인문 교육 운영
- 시민의 일상 경험을 매체 해석과 철학적 질문으로 연결
- 기술 변화 시대의 이미지 리터러시 역량 강화

#### 3 기대효과

- 사진을 읽고 해석하는 비평적 감각 형성
- 일상과 사회를 연결하는 시각적 사유 확장
- 사진을 인문학적 언어로 활용하는 역량 축적

### 세부 사항

#### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 7월 23일 ~ 8월 20일(2시간 × 5차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 100명	
홍보물 제작	웹 전단, 포스터, 배너, 현수막	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - 보도자료 배포 - '인문네트워크' 등록	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진의 매체적 본질: 빛, 기술, 이미지, AI</li> <li>• 세부 내용: 사진 매체는 빛을 기록하는 본질을 가지며, 아날로그에서 AI까지 발전해 왔다. '롤랑 바르트'의 '푼크툼과 스튜디오' 개념을 통해 사진의 철학적 의미를 탐구한다.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 기법이 어법이 될 때: 프레임과 비자동(非自動)</li> <li>• 세부 내용: 사진은 단순한 기법을 넘어 주체적 선택을 반영하는 언어가 된다. 프레임, 노출, 심도, 셔터스피드 등의 요소가 사진의 어법으로 작동하는 방식을 작가 사례를 통해 탐구한다.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 사진과 시간: 기억과 기록</li> <li>• 세부 내용: 사진은 시간성과 기억을 담으며, 개인적 기억과 사회적 기록 사이에서 의미를 형성한다. 사진을 통해 기억을 재구성하고 사유하는 과정을 실습하며 탐구한다.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 멀리서 바라보기, 가까이 다가가기: 사진과 일상</li> <li>• 세부 내용: 익숙한 풍경을 새로운 시선으로 사유하는 경험을 얻는다. 일주일간 촬영한 사진을 공유하며 자신의 일상을 인문학적으로 해석하는 능력을 키운다.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 중간 관찰자로서 바라보기: 사진 읽기와 유형학적 시선</li> <li>• 세부 내용: 사진을 다층적으로 해석하며, 유형학 사진을 통해 세상을 탐구한다. 이를 바탕으로 사진을 나만의 언어로 표현하고, 주체적 관찰자로서 세상과 자신을 연결하는 태도를 완성한다.</li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



## 2 [한국문화예술위원회] 지혜학교

### 2-1. 영화로 철학하기: 시뮬라크르의 시대 살아가기

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 영화와 음악을 통한 철학적 사유 경험 확대
- 대중문화 속 인문학적 개념 이해 증진
- 현대 사회 문제를 비판적으로 해석하는 관점 형성
- 시민 대상 심화 인문학 학습 기회 제공

##### 2 사업 방향

- 영화 텍스트 기반 철학 이론의 사례 중심 해석
- 대중문화와 고전 인문 사상의 연결 구조 설계
- 강의와 토론을 결합한 참여형 인문학 프로그램 운영
- 미디어 콘텐츠를 활용한 인문학적 읽기 방식 강화

##### 3 기대효과

- 대중문화에 대한 비판적 해석 역량 향상
- 철학 개념을 현실 문제에 적용하는 사고 확장
- 미디어 리터러시 기반의 성찰적 시민 의식 함양

#### 사업 계획

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 8월 2일 ~ 10월 18일(3시간 × 12차시)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 240명	
홍보물 제작	웹 전단, 배너, 현수막	
홍보 방법	- 홈페이지 · SNS 게시 - 회원 문자, 카카오톡 메시지 발송 - '인문네트워크' 등록	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 언어, 이미지, 시물라크르의 사유</li> <li>• 교육 목표: 시물라크르 개념을 바탕으로 이미지의 의미를 해석할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 들뢰즈의 철학을 바탕으로 개념을 이해하는 과정을 탐구한다.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;중경삼림&gt;과 르페브르의 &lt;현대 세계의 일상성&gt;</li> <li>• 교육 목표: 현대 일상성을 인문학적으로 해석할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 영화 &lt;중경삼림&gt;을 기호학과 르페브르의 관점으로 해석한다.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;라스베가스를 떠나며&gt;와 바타유의 &lt;에로티즘&gt;</li> <li>• 교육 목표: 바타유의 '에로티즘' 개념을 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 바타유의 금기 위반 개념을 영화로 탐구한다.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;프레스티지&gt;와 자아 동일설</li> <li>• 교육 목표: 자아 동일설과 인간 정체성을 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: &lt;프레스티지&gt;의 자기복제를 통해 정체성과 존재를 탐구한다.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;컨테이션&gt;과 바이러스에 대한 인문학적 고찰</li> <li>• 교육 목표: 영화 &lt;컨테이션&gt;을 통해 바이러스를 철학적으로 규정할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 베르그손-들뢰즈의 철학으로 바이러스를 탐구한다.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;올드보이&gt;와 오이디푸스 콤플렉스</li> <li>• 교육 목표: 영화 &lt;올드보이&gt;를 통해 오이디푸스 콤플렉스를 분석할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: '프로이트'와 '라캉'의 이론을 중심으로 해당 주제를 분석한다.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;가족의 탄생&gt;과 엥겔스의 &lt;가족, 사유재산, 국가의 기원&gt;</li> <li>• 교육 목표: 가족 제도의 변화를 역사적으로 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 핵가족 이후 등장한 새로운 가족 제도의 변화를 살펴본다.</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;위플래쉬&gt;와 재즈의 탄생</li> <li>• 교육 목표: 영화를 통해 재즈의 탄생을 사회-철학적으로 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 재즈의 탄생과 주류 편입 과정을 철학적으로 살펴본다.</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;시카고&gt;와 스윙재즈</li> <li>• 교육 목표: 스윙재즈와 1920년대 시대정신을 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 1920년대 자유방임주의 시대정신을 스윙재즈로 해석한다.</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;백투더퓨처&gt;와 로큰롤의 탄생</li> <li>• 교육 목표: 로큰롤의 탄생과 저항 문화를 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 로큰롤의 기원과 하위문화로서의 저항에 대해 알아본다.</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;에스터 데이&gt;와 브리티쉬 인베이전</li> <li>• 교육 목표: 문화와 음악, 사회적 흐름을 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: 1960년대 히피 문화와 록 음악을 철학적으로 이해한다.</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 영화 &lt;보헤미안 랍소디&gt;와 소수자</li> <li>• 교육 목표: 소수자의 삶과 정체성을 이해할 수 있다.</li> <li>• 세부 내용: '카프카'적 존재의 특징과 '프레디'의 삶을 탐구한다.</li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



지혜학교  
**영화로 철학하기**

시뮬라크르(simulacre)의 시대 살아가기

홍익대학교	연세대학교	고려대학교	한양대학교
동국대학교	가톨릭대학교	원광대학교	서원대학교
백운대학교	조선대학교	포항공과대학교	고려대학교

1. 11월 10일 19:00 - 11월 11일 19:00 (총 2회)  
 2. 11월 10일 19:00 - 11월 11일 19:00 (총 2회)  
 3. 11월 10일 19:00 - 11월 11일 19:00 (총 2회)  
 4. 11월 10일 19:00 - 11월 11일 19:00 (총 2회)  
 5. 11월 10일 19:00 - 11월 11일 19:00 (총 2회)

문의처: 053-8807-1214, 053-8807-2620  
 http://www.gnu.ac.kr

후원: 경상남도교육청, 경상남도문화재단, 경상남도문화재단, 경상남도문화재단



### 3 [인천문화재단] 2025 생애전환 문화예술학교

#### 3-1. 어쩌다 싱어송라이터

## 사 업 계 획

### 1 사업 목적

- 신중년 대상 다양한 표현 예술 매체를 제공하여 심리적으로 안전한 창작, 소통 환경 조성
- 음악적 표현 역량을 단계적으로 습득할 수 있는 교육을 통해 창작 경험의 기회 확대
- 개인의 삶과 이야기를 음악으로 표현함으로써 정서적 안정과 자기표현 능력 향상 도모

### 2 사업 방향

- 대중음악의 한 장르를 활용하여 자작곡 창작
- 자신의 이야기가 담긴 곡을 작사, 작곡, 발표하며 인생 회고의 기회 제공

### 3 기대효과

- 잠재적 예술 감수성 자극으로 표현력 확장 및 긍정적 변화의 모습 발견
- 일상생활에서 벗어난 새로운 경험으로 삶의 질적 변화와 행복도 상승

## 세 부 사 항

### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 11일 ~ 12월 11일(3시간 × 15차시)	
참여 인원	인원: 13명 / 연인원: 195명	
홍보물 제작	배너	
홍보 방법	인천문화재단 자체 홍보	
결과물	음원 10곡, NFC 카세트 키링(결과물 굿즈) 42개	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 오리엔테이션</li> <li>• 교육 목표: 프로그램의 진행 과정에 대해 알아본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 소개 및 계획 설명</li> <li>- 자기소개 및 별명 짓기</li> <li>- 단어 연상하고 새롭게 정의 해보기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 음악과 친해지기</li> <li>• 교육 목표: 대중음악에 대해 알아보고 악기를 구분한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내 나이 8살 적 자기소개</li> <li>- 대중음악의 역사와 기술적 발전, 대중가요에 주로 쓰이는 악기들</li> <li>- 보편적인 악기 구성과 음역대</li> <li>- 소리란 무엇인가?</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 다양한 음악의 세계</li> <li>• 교육 목표: 다양한 장르의 음악을 알아보고 음악의 장르를 구분한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내 인생 최고의 노래</li> <li>- 음악의 장르적 구분(국가, 사조, 형태별)</li> <li>- 장르별 대표 음악과 아티스트</li> <li>- 가사 바꾸어 노래 부르기</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 음악을 탐구하기</li> <li>• 교육 목표: 음악의 구성 요소를 알아보고 분석한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르 조사·연구 발표하기</li> <li>- 음악의 분석(수직적 분석과 수평적 분석)</li> <li>- Song Form 구성 용어, Motive &amp; Phrase, Sentence(악곡의 구성)</li> <li>- 대중가요의 보편적 악곡 구조</li> <li>- 유명 작품 Song Form 분석</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 음악을 이해하기</li> <li>• 교육 목표: 악곡의 구성에 따른 가사를 분석한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선호 작품 Song Form 및 가사 분석 발표</li> <li>- Song Form에 따른 가사 배치, 가사의 운율과 Sequence</li> <li>- 레퍼런스 선정과 활용의 구체적 예시</li> <li>- 가사 작성의 포인트</li> </ul> </li> </ul>

교육 차시	목표 및 세부내용
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 음악을 음미하기</li> <li>• 교육 목표: 유형별 가사를 분석하고 작사에 필요한 요소들을 알아본다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개별 가사 주제와 레퍼런스 발표</li> <li>- 펀치라인 &amp; 몬더 그린 &amp; 라임</li> <li>- 더 좋은 가사를 위한 8가지 도전, 가사 유형별 유명 작품 분석</li> </ul> </li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 작사하기 1</li> <li>• 교육 목표: 표현기법을 활용하여 가사를 스케치한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가사 아이디어 및 노트 발표</li> <li>- 수사법(표현기법)</li> <li>- 주제를 담는 핵심 문장 만들기</li> </ul> </li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 작사하기 2</li> <li>• 교육 목표: 악곡의 구성에 따라 가사를 배치한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가사 스케치 발표</li> <li>- Song Form과 Phrase 구분하여 가사 배치하기</li> <li>- 진부하거나 상투적 표현을 바꾸어보기</li> <li>- 1절과 2절의 유사성과 독립성</li> </ul> </li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 작곡하기 1</li> <li>• 교육 목표: 작사한 가사에 맞는 선율을 만든다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소리 주머니를 활용한 아이디어 녹음하고 모으기</li> <li>- 가사에 맞는 선율 만들기</li> </ul> </li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 작곡하기 2</li> <li>• 교육 목표: 작곡한 선율에 어울리는 화성을 고른다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가사와 선율의 균형과 호흡 맞추기</li> <li>- 선율에 어울리는 화성 고르기</li> <li>- 전주, 간주 만들기</li> </ul> </li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 작곡하기 3</li> <li>• 교육 목표: 작곡한 곡의 편곡 레퍼런스를 정하고 다듬는다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편곡 레퍼런스 정하기</li> <li>- 효과적인 노래 연습 방법</li> </ul> </li> </ul>

교육 차시	목표 및 세부내용
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 녹음하기 1</li> <li>• 교육 목표: 내가 만든 음악에 노래를 직접 녹음한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보컬 녹음하기</li> </ul> </li> </ul>
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 녹음하기 2</li> <li>• 교육 목표: 내가 만든 음악에 노래를 직접 녹음한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보컬 녹음하기</li> </ul> </li> </ul>
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 녹음하기 3</li> <li>• 교육 목표: 내가 만든 음악에 노래를 직접 녹음한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보컬 녹음하기</li> </ul> </li> </ul>
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 결과 발표</li> <li>• 교육 목표: 나만의 이야기가 담긴 노래를 공유한다.</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나만의 작품을 발표하기</li> <li>- 소감 나누기, 설문조사(교육평가)</li> </ul> </li> </ul>

## ② 활동사진 & 웹 전단



2025 인천 생애전환 문화예술학교  
**생활학교·예술학교**

**예술학교** 읽고 쓰는 힘을 위한 예술

**어쩌다 싱어송라이터 (주안영상미디어센터 협력)**

- ▶ 대상 50~69세 신혼년 세대 누구나
- ▶ 정원 10명
- ▶ 일시 09.11 ~ 12.11 매주 목요일  
13시~16시 (총 12회, 중 11회)  
\*첫회 무료 무료입장
- ▶ 장소 주안영상미디어센터  
지우홀 2층 201호 201호
- ▶ 참가 비용금  
재료비 및 녹음료(카세트, 음반) 별도  
학대예술학교 재학생, 문화예술교육활동  
경력(10회 이상) 보유자, 후원금 신청  
가능, 2023 생애전환학교 졸업생
- ▶ 문의 주안영상미디어센터  
070-4607-1215

**어쩌다 싱어송라이터**

나의 인생을 노래로 만들어  
삶의 순간들을 담은 시집에서 나의 삶이 담긴 시집의 감동을 주고 받으려고 노력한다.  
문자적 표현과 감정을 통해 나의 인생을 이해하려고. 음악감각이 주는 무한한 감동과 자유로움에  
도전해본다. 작가를 다음을 꿈꾸고, 작가를 할 수 있겠다. 문자로 전달된 누구나 가능하다.

이런 분들께 추천합니다.

- 새로운 도전에 열려있고 싶은 분
- 음악을 좋아하고 즐겨 듣는 분(장르 무관)
- 나의 생각이나 경험을 음악 작품으로 남기고 싶은 분
- '나도 할년에 문지선이 들어있다'라는 분
- 음악천재를 만들고 싶은 분



## 4 [문화체육관광부] 2025 예비 문화예술교육사 현장 실습처 지원사업

### 4-1. '문화예술 교육 현장의 이해와 실습' 프로그램 운영

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 예비 문화예술교육사의 현장 이해 증진 및 실무 역량 강화
- 미디어 기반 문화예술교육 실습 환경 조성 및 교육 경험 확대
- 지역 문화예술교육 실습처로서의 역할 강화 및 지속 가능한 실습 체계 마련

##### 2 사업 방향

- 문화예술교육 현장 운영 구조, 기획 프로세스 등 현장 기반 학습 구성
- 주안영상미디어센터의 교육 프로그램 사례 분석 및 운영 체계 이해 과정 포함
- 교육 시연, 실습, 피드백, 참여자 소통 등 현장형 실전 경험 제공

##### 3 기대효과

- 문화예술교육 기획 및 실행에 대한 실무 기반 확보로 진입 장벽 완화
- 예비 인력의 역할 인식 확립 및 교육 전문성 증대로 문화예술교육 생태계 활성화
- 문화예술교육 현장의 허브 기관으로서 지속 가능 운영 기반 확보

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 ~ 11월(3시간 × 4차시 × 4회)	
참여 인원	인원: 20명 / 연인원: 320명	
홍보물 제작	웹 전단	
홍보 방법	- 홈페이지·SNS 게시 - 회원 문자, 카카오킬러지 발송 - 보도자료 배포	
결과물	없음	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 오리엔테이션 및 미디어센터 시설 공간 투어</li> <li>• 교육 목표: 주안영상미디어센터 문화시설의 인식 제고</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사 소개 및 일정 안내</li> <li>- 주안영상미디어센터 사업 소개 PPT(관계자)</li> <li>- 공간 투어 및 미디어 체험 진행                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· VR 체험/ 드론 축구 체험/ 라디오 체험/ 뉴스 체험</li> </ul> </li> <li>- 주안영상미디어센터 타 교육 프로그램 개별 참관 가능 안내</li> <li>- 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 문화예술 교육프로그램 사례 발표 및 기획서 작성법</li> <li>• 교육 목표: 문화예술 교육프로그램 기획</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 24년 '문화예술교육사 현장 역량강화 사업' 교육 사례 발표                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· [교육1] 업사이클링 전자음악단</li> <li>· [교육2] 콕콕 찍어 완성하는 나만의 픽셀 미니룸</li> <li>· [교육3] 소풍: 소리로 만드는 풍경동화</li> </ul> </li> <li>- 평소에 관심 가졌던, 혹은 나만 알고 싶은 교육 사례 자료 찾기</li> <li>- 기획서(커리큘럼) 작성법 안내                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화예술교육의 특성 이해(참여형/경험중심/삶과 연결)</li> <li>· 자신있는 나만의 아이템 찾기</li> <li>· 차시별 활동계획 구체화하기</li> </ul> </li> <li>- 조 구성 및 과제 안내                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 미디어센터 교육공간을 활용한 프로그램 기획서(커리큘럼) 과제 안내</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 조별 문화예술 교육프로그램 기획서(커리큘럼) 발표 및 피드백</li> <li>• 교육 목표: 문화예술 교육프로그램 발표</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조별 교육프로그램 발표 진행</li> <li>- 발표 조를 제외한 나머지 인원은 심사 위원 형태로 질의응답 진행</li> <li>- 강사 피드백 진행</li> <li>- 과제 안내                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 피드백 보완하여 커리큘럼 일부분 조별 강의 시연 준비</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 교육프로그램 일부분 조별 강의 시연 및 피드백</li> <li>• 교육 목표: 문화예술 교육프로그램 강의 시연</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획한 교육프로그램 커리큘럼 일부분 조별 강의 시연 진행(10분씩 4개조)</li> <li>- 발표자를 제외한 나머지 인원은 교육 참여자가 되어 진행</li> <li>- 강사 피드백 진행 및 소감 발표</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진 & 웹 전단



2025 예비 문화예술교육사 현장 실습처 지원사업

**문화예술교육사**

**실습생모집**

주안영상미디어센터에서 문화예술교육 현장의 이해와 실습 교과목 이수가 필요한 예비 문화예술교육사들 대상으로 실습 프로그램을 운영합니다.

<p><b>모집대상</b></p> <p>해당 교과목 이수 중인 문화예술교육사 자격취득 예정자</p>	<p><b>신청방법</b></p> <p>내이커 홈페이지 또는 전화신청</p> 
<p><b>실습기간</b></p> <p>1기 09.04 - 09.25 (매주 화) 19:00 - 21:00 2기 09.06 - 09.27 (매주 화) 14:00 - 16:00 3기 10.04 - 10.25 (매주 화) 14:00 - 16:00 4기 10.10 - 10.31 (매주 화) 19:00 - 21:00 5기 11.04 - 11.25 (매주 화) 19:00 - 21:00</p>	<p><b>문의처</b></p> <p>주안영상미디어센터 인성지원팀 070-4607-1216, 032-972-2622</p>

 문화체육관광부
  한국문화유산정책연구소
  문화예술교육지원센터
  주안영상미디어센터



## 5 [전국미디어센터협의회] 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육 프로그램

### 5-1 로블록스 디지털 시민의식 리터러시 교육

#### 사업 계획

##### 1 사업 목적

- 초등학생 대상의 미디어 제작과 리터러시 교육 활성화를 위한 교육 모델 연구의 발판 마련
- 로블록스를 통해 디지털 공간의 특성을 이해하고 크리에이터로서의 경험을 가짐
- 미디어센터 연계한 학교 운영의 모델을 통한 교육 확장 기반 마련

##### 2 사업 방향

- 로블록스 체험맵 제작 및 디지털 시민의식 교육을 통한 교육적 효과와 인식 확대
- 디지털 공간에서 사람들과의 관계 형성 및 건강한 디지털 시민의식 개선
- 코딩의 기본 개념과 디자인 요소에 대한 스크립트 작성

##### 3 기대효과

- 미디어를 이용한 유익한 표현과 소통의 방법 개발
- 공동 창작을 통한 집단적 성취 경험 제공
- 영상 분야의 진로 탐색 계기 마련

#### 세부 사항

##### 1 정량적 추진 결과

구분	결과	비고
사업 기간	2025년 9월 3일 ~ 10월 24일(3시간 × 6차시)	
참여 인원	인원: 25명 / 연인원: 750명	
홍보물 제작	없음	
홍보 방법	주안초등학교 4학년 대상 5개 반	
결과물	개인별 로블록스 스튜디오 체험 맵	

## 2 세부 추진 내용

### ① 교육 계획서

교육 차시	목표 및 세부내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 공간에서 안전한 정보를 판별하기 위한 방법</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 공간의 특성 이해, 로블록스 소개</li> <li>- '로블록스 플레이' 페이지에서 로그인하기</li> <li>- 로블록스 체험에 대한 플레이어로서의 긍정/부정 경험 나누기</li> </ul> </li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 공간에서 알아야 할 프로그래밍 언어 익히기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 로블록스 스튜디오 설치 후 로그인하기</li> <li>- 로블록스 스튜디오 기능 배우기</li> <li>- 로블록스 스튜디오를 활용하여 체험 만들기 실습</li> <li>- 로블록스 스튜디오 응용 1</li> </ul> </li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 디지털 시민의 태도를 배우고 프로젝트 작업 과정에 반영하기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교폭력, 사이버폭력의 이해 영상 감상하기</li> <li>- 사이버폭력 인식하기</li> <li>- 각자 '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 시작하기</li> <li>- 로블록스 스튜디오 응용 2</li> </ul> </li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로젝트 작업 과정에서 협력하고 소통하는 법 배우기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 루아 언어 코딩 스크립트 구조 복습하기</li> <li>- 로블록스 스튜디오 응용 3</li> <li>- '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 작업하기 1</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 민주적 의사전달 방법을 활용하여 프로젝트 피드백 나누기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- '나의 개성이 담긴 체험 프로젝트' 작업하기 2</li> <li>- 프로젝트 발표 및 피드백 방법 안내</li> <li>- 활동지에 크리에이터용 내용 작성</li> <li>- 활동지에 프로젝트 수정사항 정리 후 발표하기</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 제목: 프로젝트 게시 후 협업의 소감 나누기</li> <li>• 세부 내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 완성한 체험 프로젝트 최종 테스트 진행하기</li> <li>- 프로젝트 최종수정 후 저장하기</li> <li>- 체험 개시하기</li> <li>- 내 체험과 동료의 체험 검색해서 참여하기</li> <li>- 프로젝트 완성 소감, 동료들과의 협업 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>

② 활동사진



# 3장

## 부록

1. 회원 제도 안내
2. 공간 이용 안내
3. 기자재 대여 안내



## 1 회원 제도 안내

### ■ 회원 대상

- 대한민국 국적의 모든 국민
- 대한민국에 거주하는 모든 외국인

### ■ 회원의 종류

- 일반회원: 센터의 설립 취지에 동의하고 회원가입 절차를 밟는 회원

### ■ 회원가입 절차

- 센터 웹사이트에서 회원가입 신청을 합니다.
- 필요시 센터가 운영하는 회원 교육 프로그램을 이수합니다.

### ■ 회원 탈퇴

- 회원은 회원 탈퇴를 자유로이 할 수 있습니다.
- 센터 프로그램과 관련한 비용을 지급했을 시 반환하지 않습니다.

### ■ 회비

- 현재 무료 회원제로 운영되나 센터장이 필요하다고 판단할 경우, 변경될 수 있습니다.

### ■ 회원의 재가입

- 탈퇴한 회원은 재가입할 수 있습니다.

### ■ 회원의 권리

- 시설의 이용이 가능합니다.
- 각종 회원 대상 특별 프로그램에 참여할 수 있습니다.
- 기자재와 공간 유료 대여를 할 수 있습니다.

## ■ 회원의 의무

회원은 다음과 같은 의무를 집니다.

- 제반 규정을 준수할 의무
- 회비 납부의 의무(필요시 공지)

## ■ 회원의 징계

센터장은 회원의 제반 규정 위반 사항에 대해 다음과 같은 징계 조치를 할 수 있습니다.

- 자격정지: 회원 유효 기간 중 일정 기간 회원의 모든 권리 행사를 금지하는 조치입니다. 자격정지는 재가입 이후에도 소급 적용됩니다
- 시설 이용 정지: 일정 기간 지원 시설의 이용을 금지하는 조치입니다. 재가입 이후에도 소급 적용됩니다.
- 제명: 일정 기간, 혹은 영구히 회원의 재가입을 금지합니다.
- 회원은 징계 결정 사항에 대해서 이의를 제기할 수 있으며, 이에 대한 해소 절차는 센터장이 결정합니다.

## ■ 회원구분

구분	가입비	회비	교육	기자재	공간
일반회원	-	-	수강 가능	이용 가능	이용 가능

## 2 공간 이용 안내

■ 공간 이용 신청은 아래와 같은 절차를 거쳐 이루어집니다.



- 공간 대여를 원할 경우, 센터 웹사이트를 통해서 신청하여야 하며, 운영자 승인 후 이용이 가능합니다. 신청 및 협의는 공간 사용 3일 전에 이루어져야 합니다.
- 공간을 무료로 지원받고자 하는 경우, 운영자는 지원 여부를 결정하기 위하여 공간 이용과 관련한 자료(협조공문, 사업계획서 등)를 요청할 수 있으며 이용자는 이에 적극 협조하여야 합니다.
- 공간을 이용하는 경우, 공간 이용 규정을 준수해야 합니다.

### 주안영상미디어센터 교육 공간 이용 규정

1. 센터 공간은 누구나 이용하실 수 있습니다. 단, 영리 목적으로는 이용하실 수 없습니다.
2. 공간은 이용일 30일 전부터 2일 전까지 신청하실 수 있습니다.
3. 공간 이용 시 필요한 시설 및 기자재에 대해서는 신청서에 정확하게 기재하여 주시고, 기존 시설 및 기자재 이외의 것을 사용하고자 할 경우 운영자와 협의하여야 합니다.
4. 운영자의 사용 승인 후 이용료를 입금하셔야 합니다.
5. 이용자는 실별로 따로 정한 세부 이용 규정을 숙지하여 엄격히 준수하여야 하며, 시설에 대해 임의 변경을 할 수 없습니다. 또한 이용 시간 동안의 망실에 대한 책임을 집니다.
6. 실별로 비치된 기자재의 기본적인 작동법 이외의 기술적 부분 및 사전에 협의가 이뤄지지 않은 기자재의 사용은 지원하지 않습니다.
7. 공간 이용 당일, 신청자는 공간 이용 전에 운영자에게 공간사용 여부를 알려야 하며, 공간 이용 후에는 사용하기 전 상태로 되돌려 놓아야 합니다.
8. 운영자의 이용 승인 후 이용 내용의 변경이 발생할 경우 운영자와 협의하여야 합니다.
9. 1주 이상의 장기 이용이 필요한 경우는 세부 계획을 별첨하시고, 운영자와 협의하여야 합니다.
10. 휴관일에는 공간을 이용하실 수 없습니다.

### 3 기자재 대여 안내

- 일반회원에게 촬영 및 편집 기자재를 대여합니다.
- 대여 신청은 아래와 같은 절차를 거쳐 이루어집니다.



- 기자재를 이용하는 경우, 이용 규정을 준수해야 합니다.

#### 주안영상미디어센터 기자재 이용 규정

1. 기자재의 대여는 일반회원만 하실 수 있습니다.
2. 기자재의 신청은 대여일 30일 전부터 2일 전까지 가능합니다.
3. 신청하신 사용일 전날까지 대여료를 내셔야 합니다.
4. 기자재의 출. 반납은 매주 화요일부터 토요일까지입니다.
5. 출납 시간은 화요일부터 금요일의 경우 오전 10시부터 오후 9시까지, 토요일은 오전 10시부터 오후 5시까지이며 대여 및 반납이 모두 가능합니다.
6. 휴관일 동안의 대여료는 50% 할인을 적용받습니다.
7. 기자재의 최장 대여 기간은 5일입니다. 부득이하게 5일 이상의 사용이 필요한 경우 사용 계획서를 제출하시고 운영자와 협의하시기를 바랍니다. 단 예외의 기자재가 있을 수 있습니다.



---

발행처 주안영상미디어센터  
주 소 인천광역시 미추홀구 석바위로 68 주안필프라자 7층, 8층  
전 화 032-872-2622  
팩 스 032-873-2622  
웹사이트 [juanmedia.or.kr](http://juanmedia.or.kr)