

2022년 인공지능 연계 콘텐츠 창작 인재 모집공고

(휴먼 AI 선수학습기반 웹툰창작기술진화 시스템(선화자동보정프로그램)구축 프로젝트)

한국콘텐츠진흥원과 디캐릭((사)한국캐릭터학회)는 콘텐츠 잠재인력 및 현업인의 인공지능 콘텐츠 분야로의 직무전환과 콘텐츠 산업계의 디지털 전환도모를 위해

인공지능 연계 웹툰 콘텐츠 창작 인재를 모집합니다.

열정과 재능을 지닌 여러분의 많은 관심 바랍니다.

1. 교육 목적

- 인공지능(AI) 기술 활용 및 웹툰 콘텐츠와의 연계를 통한 프로젝트 기반 창의인재 양성
- 콘텐츠 잠재인력 및 현업인의 인공지능 웹툰 콘텐츠 분야로의 직무전환과 콘텐츠 산업계의 디지털 전환도모
 - 프로젝트 참여 및 현업 전문가들의 지원을 통한 교육으로 실무에 투입할 수 있는 우수인재 양성
 - 인공지능 기술을 활용한 새로운 웹툰 콘텐츠 기획, 제작의 효율화, 새로운 유통·마케팅 비즈니스 모델, 콘텐츠 생태계의 현안 해결 등을 목적으로 하는 산업계 협력 프로젝트 기반 교육 과정

2. 모집 개요

- 교육명 : 휴먼 AI 선수학습기반 웹툰창작기술진화 시스템(선화자동보정프로그램)구축 프로젝트
- 플랫폼기관 : 디캐릭
- 교육개요 : 현재 콘티, 채색 등에 집중되어 있는 이미지 관련 AI기술 중 '선화' 라는 세분화된 영역을 개발함으로써 이미지 관련 AI 시장에 독자적 영역을 구축하고 콘텐츠 창제작에 효율성을 극대화한 새로운 웹툰제작 파이프라인 구축을 목표로 함
 - ※ 본 프로젝트의 웹툰 교육은 세종대학교 융합콘텐츠산업연구소와 세종대학교 만화애니메이션학과가 교육을 함께 담당합니다.
 - ※ 자세한 교육 내용은 붙임 참조
- 모집분야 : 인공지능(AI) 코딩, 웹툰 콘텐츠 3화 제작
- 선발인원 : 총 20명
- 세부 선발분야(인원) : 인공지능(AI) 코딩 10명, 웹툰 콘텐츠제작 10명
- 지원자격
 - (공통) 콘텐츠 및 인공지능(AI) 기술 분야 잠재인력 및 현업인
 - 인공지능·웹툰 등 관련학과 졸업(예비)생
 - 인공지능·웹툰 등 관련학과 2~4년제 무관 마지막 학년 2학기 휴학생
 - 인공지능 개발 및 웹툰 창작 경험 보유자 우대
 - 인공지능 분야와 웹툰 및 만화 분야에 진로를 생각하고 있는 자
 - 인공지능에 흥미가 있으며 사업화를 계획중인 자
 - 웹툰을 제작 방법을 학습하고, 직접 웹툰 연재까지 목표로 하고 있는 자
 - 교육기간 동안 성실하게 참여 가능한 자
 - (제외 대상)

- 대한민국 국적을 보유하지 않은 자
- 신청일 현재 학부에 재학 또는 휴학 중인 자
- ※ 대학원생의 경우 참여 가능
- ※ 학부 졸업예정자의 경우 학점이수를 완료했거나, 학교로부터 취업계 등 제출로 수업면제 가능자는 참여 가능
- 협약일 기준 국민건강보험 직장가입자
- 교육 기간 동안 교육생 명의의 사업소득이 발생 예정인 자 (단, 사업자등록이 되어있어도 소득발생이 예정되지 않으면 지원 가능. 이 경우 매월 소득 미발생 증빙 제출)
- ※ 주관기관 및 참여기관 소속인력의 경우 참여 가능(단, 학습지원금 지급 불가 / 20% 이내 제한)
- 협약일 기준 진흥원 또는 타 공공기관을 통해 본 사업과 유사한 교육지원을 받고 있는 자

- (본 사업과 중복 지원 불가)
- 협약일 기준 진흥원 또는 타 공공기관을 통해 국가의 재원으로 인턴십(청년취업 인턴제 등) 또는 일자리 급여를 받고 있는 자 (본 사업과 중복 수급 불가)
 - 허위 또는 기타 부정한 방법으로 타 기관 청년취업 인턴제 및 본 사업의 교육생으로 참여한 자
 - * 협약일 기준 진흥원 또는 타 공공기관, 지자체 등을 통해 구직활동 관련 지원을 받고 있는 자 (국민취업 지원제도, 청년수당 참여자 등) (본 사업과 중복 수급 불가)
 - * 협약일 기준 실업급여 수급자의 경우 관련 서류 제출 시 참여 가능 (단, 교육기간 동안 실업급여와 학습 지원금 중복 수급 불가)
 - * 구직활동과 관련 없는 청년수당 수급자의 경우 관련 서류 제출 시 참여 가능
 - * 참여 대상은 모집 단계에서 일부 변경될 수 있음
 - * **교육생은 1개의 인공지능 연계 콘텐츠 혁신인재 교육과정에만 참가 가능**
 - 신청서, 포트폴리오 등 신청 구비서류를 제출하지 않은 자
 - ※ **참여 자격은 협약일 현재 및 협약 이후 교육기간 동안 동일 적용되며, 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원 조건과 부합하지 않은 결격사유가 확인(발생)될 경우, 선발 이후라도 협약 해약 및 선발취소 등 불이익이 있을 수 있음**

○ **교육기간 : 6월 1주 ~ 2021. 11. 30 예정 (소폭 변동가능)**

- 선발된 교육생은 상기 기간 동안 플랫폼기관과 협약을 체결하고 교육과정에 참여합니다.

○ **지원내역**

- 프로젝트 참여를 통한 교육, 현업 전문가들의 지도 등 다양한 교육 실시
- 교육생 학습지원금 최대 월 1,500천원 지급
- * 실업급여, 국민취업지원금, 구직활동 관련 청년수당 수급자의 경우, 학습지원금과 중복수급 불가

3. 접수일시 및 방법

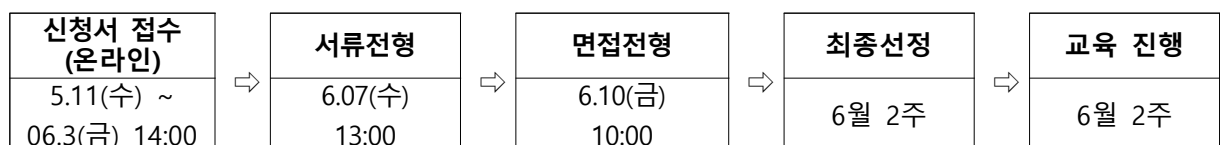
- 접수기간: **5.11(수) ~ 06.03 (금) 오후 2시까지** (접수기간 이후 신청 불가)
- 접수방법: 온라인 접수(아래 링크) / * 이메일 접수나 다른 경로를 통한 신청은 인정되지 않음
- * 접수URL: <https://forms.gle/YPHvJWXsdJvNWeF98>
- 신청서류 (양식은 붙임파일 참조)

- ① 교육 참여신청서 1부
 - ② 자기소개서 1부
 - ③ 포트폴리오 1부
 - 포트폴리오 작성 가이드는 양식 참고
 - ④ 개인정보 수집 및 이용 동의서 1부
- ☞ 상기 서류(①, ②, ③, ④)를 PDF로 변환한 뒤, 하나의 압축파일(ZIP)로 첨부 (파일명: 신청자성명.ZIP)
- ☞ ZIP파일 용량이 100MB 이하여야 온라인 접수 페이지에서 첨부 가능함

※ 만약 ZIP파일 용량이 100MB를 초과할 경우 온라인 접수 페이지에는 교육 참여신청서(①번)만 첨부하고, ZIP파일(①~④번 압축)은 아래 메일로 제출(메일 제목: 교육신청_신청자성명)
E-mail: aniins@naver.com

* 접수시한 절대 준수 요망(ZIP파일 용량 100MB 이내)

4. 선정절차



※ 면접전형 일자는 서류전형 합격자에 한해 개별 안내 예정

※ 상기 일정은 진행상황에 따라 변동될 수 있음

5. 선발기준

항목	평가 내용	배점
지원동기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지원동기의 명확성과 진정성 ○ 본 교육과정의 취지에 적합한 인재인지 여부 	20
열정과 의지	<ul style="list-style-type: none"> ○ 본 교육과정을 통해 달성하려는 목표의 명확성 ○ 교육에 임하는 마음가짐과 열정, 준비 정도 ○ 교육기간동안 성실히 참여할 수 있는지 여부 	20
교육수행역량 및 성장가능성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 관련 경험, 경력, 지식이나 기술 보유 정도 ○ 본 교육이 목표로 하는 수준에 도달할 수 있는 기초역량 확보 유무 ○ 교육 참여 이후의 성장가능성 및 잠재력 ○ 타인과의 협력, 적극성 등의 자질 	60
가점	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지역인재(제출일 기준 주민등록 거주지) (1점) ○ 장애인(증명서류 제출) (1점) ○ 보호종료아동(증명서류 제출) (1점) 	3
합계		103
참여자격 등	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제외 대상 해당 여부, 제출서류에 기재된 내용의 사실 여부 	부적격 시 탈락 조치

6. 유의사항

- 제출 완료된 신청서는 임의로 추가 또는 보완할 수 없으며, 제출된 서류는 일체 반환하지 않습니다.
- 안내된 온라인 접수방식 이외의 별도 접수는 인정하지 않습니다.
- 면접전형 대상자에게는 경력 확인이나 교육 제외 대상 확인을 위해 별도의 자료를 추가로 요청할 수 있습니다.
- 접수 마감시각 이후에는 접수 불가하오니 마감시각에 임박하여 서두르지 마시고, 미리 접수를 진행해주시기 바랍니다.
- 제출된 서류내용이 허위로 드러날 경우 교육 지원을 취소하며, 향후 본 사업 참여가 제한됩니다.

7. 문의

- 디캐릭((사)한국캐릭터학회) : (Tel) 010-4916-9097 혹은 02-3408-3928
(E-mail) anilab@sejong.ac.kr

[참고] 교육 내용

(인공지능(AI) 기술 활용 및 웹툰 콘텐츠와의 연계를 통한 프로젝트 기반 창의인재 양성)

1) 교육 개요

- 웹툰제작에 필요한 AI 기술을 학습하고 상호작용을 바탕으로 '웹툰 선화작화 AI 프로그램' 개발을 목적으로 하고 있으며 웹툰 창작 프로세스의 저변확대를 위한 작품사례를 제작하는 것이 목표임
- 인공지능과 웹툰 분야 선수학습 교육인원 25명 총 18회 80시간 진행 및 인공지능과 웹툰 분야 PBL 교육 교육인원 20명 총 32회 600시간 진행
- 인공지능 AI 개발과 웹툰 콘텐츠 3화 제작 워크숍 진행 및 오픈특강 1회 진행

2) 교육운영 방향

- '웹툰 선화작화를 위한 AI 프로그램'의 교육과정은 <웹툰선화 AI 개발 PBL 과정>에서 20명, <AI기술 기반 웹툰 콘텐츠 개발 PBL 과정>에서 웹툰제작에 필요한 AI기술이 가지는 비전을 이해하고 서로간 상호작용을 바탕으로 '웹툰 선화작화 AI 프로그램' 개발 및 웹툰 콘텐츠 3화 제작을 목적으로 함
- 본 사업에 참여하는 10명의 개발자는 AI기술 개발을 위한 기초부터 심화 과정과 아직 상용화 사례가 없으며 섬세하게 개발되지 못한 '선'을 위한 AI 프로그램의 설계부터 완성, AI 프로그램을 활용한 웹툰 콘텐츠 3화 제작까지의 과정을 통해 앞으로도 발전해나갈 웹툰-AI에 꼭 필요한 인재로 성장할 수 있음
- 또한 10명의 웹툰 작가는 AI기술을 위한 딥러닝 소스를 제공하고 본인의 작품에 새로운 기술을 도입함으로써 나날히 성장하는 웹툰 산업 속 창작자들에게 작품 제작을 위한 새로운 프로세스를 제공하며 창작자들을 위한 기술고도화에 일조할 수 있음

2. 교육과정(커리큘럼)

**1) 선수과정: 교육인원 25명, 총 18회(80시간) 예정
(교육생 참여 필수/교육비 지급X)**

구분	세부과정명 및 주차	교육내용	교육 진행기간	시수(H)
1	웹툰 선화 AI 개발을 위한 선수학습	프로그래밍 언어 파이썬에 대한 기본적인 개념과 기능을 학습한다	6~7월	소계 40
	1주차	파이썬3 설치 : Command Line 개념, Anaconda 설치	6월 1주	5
	2주차	파이썬 데이터 구조 기초 : 변수, Numbers, String, List, 딕셔너리, 튜플	6월 2주	5
	3주차	파이썬 Statements: if/else 조건문, 반복문(For, While)	6월 3주	5
	4주차	파이썬 메소드와 Functions : def, Functions의 기본 및 로직	6월 4주	5
	5주차	객체 지향 프로그래밍: Class, Attribute	7월 1주	5
	6주차	pip 설치 및 기초 디버깅 : Pypi, 디버깅 4단계 접근법	7월 2주	5
	7주차	파이썬 중급 : 모듈 개념과 사용법	7월 3주	5
	8주차	파이썬 챌린지 : 미션을 통하여 파이썬 응용하기	7월 4주	5
2	AI 기술 기반 웹툰콘텐츠 개발을 위한 선수학습	웹툰 제작 관련 인공지능의 알고리즘과 사례에 대해 학습하고 웹툰 트렌드에 적합한 웹툰을 기획한다	6~8월	소계 40
	1주차	○ 웹툰의 기술발전 과정과 트렌드 분석	6월 1주	4
	2주차	○ 기술형 웹툰의 현황과 활용 방안 연구	6월 2주	4

	3주차	○ 체험형 콘텐츠로써 기술형 웹툰 사례 분석	6월 3주	4
	4주차	○ 인공지능 콘텐츠 산업 현황 및 사례분석	6월 4주	4
	5주차	○ 인공지능 스토리텔링 프로그램 매커니즘과 사례	7월 1주	4
	6주차	○ 인공지능 채색 및 작화 프로그램 매커니즘과 사례	7월 2주	4
	7주차	○ 웹툰 제작 방식의 변화과정과 방향성 분석	7월 3주	4
	8주차	○ 웹툰제작에 필요한 실제적 프로세스 이해	7월 4주	4
	9주차	○ 웹툰 트렌드 에 적합한 인공지능 웹툰 개발 기획 1	8월 1주	4
	10주차	○ 웹툰 트렌드 에 적합한 인공지능 웹툰 개발 기획 2	8월 2주	4
합계				80

2) 웹툰 선화 AI 기술 및 콘텐츠 개발 PBL 과정 : 교육인원 20명, 총 32회 예정 (PBL과정 참여 필수/교육비 지급)

구분	세부과정명 및 주차	교육내용	교육 진행기간	시수(H)
1	웹툰 선화 AI 개발 PBL과정	프로그래밍 언어 ‘파이썬’을 기반으로 인공지능 알고리즘 구조를 파악하고 AI 프로그램을 개발한다	7~11월	소계 300
	1회차	파이썬 머신러닝 : 파이썬 R 및 R Studio 설치, 머신러닝(ML) 개념이해	7월 1주	15
	2회차	파이썬 Data Preprocessing : Data set, 누락 Data 처리, Data set 분류(트레이닝, 테스트)	7월 2주	15
	3회차	파이썬 선형 회귀 : 단순 선형 회귀 및 다중 선형 회귀	7월 3주	15
	4회차	파이썬 다항식 회귀 : 파이썬 다항식 회귀 5단계 접근법	7월 4주	15
	5회차	파이썬 서포트 벡터 머신(SVC) : 파이썬 서포트 벡터 머신 5단계 접근법	8월 1주	15
	6회차	의사결정 트리 개념 : 파이썬 의사결정 트리 구조 및 구현, 랜덤 포레스트 분류	8월 2주	15
	7회차	K-평균 클러스터링 : K-평균 클러스터링 7단계 접근법	8월 3주	15
	8회차	계층적 클러스터링 : 파이썬 계층적 클러스터링 구조 및 구현	8월 4주	15
	9회차	파이썬 Apriori : 파이썬 Apriori 4단계 접근법	9월 1주	20
	10회차	파이썬 UCB : 파이썬 UCB 10단계 접근법	9월 2주	20
	11회차	파이썬 MAB : Thomson 샘플링 알고리즘	9월 3주	20
	12회차	파이썬 자연어 처리 : 자연어 처리(NLP) 소개 및 7단계 접근법	9월 4주	20
	13회차	파이썬 인공 신경망(ANN) : 파이썬 ANN 개념 및 알고리즘, 5단계 접근법	10월 2주	20
	14회차	합성곱 신경망(CNN) : 컨볼루션 연산, ReLU 계층, Softmax와 Cross-Entropy	10월 2주	20
	15회차	AI 채색 개발 접근 : Layer 생성 및 트레이닝 (AI 채색)	10월 3~4주	20
16회차	Chainer, CUDA : Chainer 및 CUDA 소개	10월 1~2주	20	

	17회차	CNN 모델 개발 : 컴파일 with Adam optimizer	11월 3~4주	20
2	인공지능 프로그램을 활용한 웹툰 콘텐츠 IP 개발 과정	인공지능을 기반으로 한 프로그램을 활용하여 웹툰 콘텐츠 IP를 개발한다	7~11월	소계 300
	1회차	인공지능 웹툰 콘텐츠의 이해	7월 1주	20
	2회차	인공지능 프로그램을 도입한 웹툰 플롯 및 캐릭터 연구	7월 2주	20
	3회차	시나리오 및 콘티 연출 크리틱 1	7월 3~4주	20
	4회차	시나리오 및 콘티 연출 크리틱 2	8월 1~2주	20
	5회차	웹툰 제작 AI 프로그램 소프트웨어 소스 작업 1	8월 3~4주	20
	6회차	웹툰 제작 AI 프로그램 소프트웨어 소스 작업 2	9월 1~2주	20
	7회차	웹툰 제작 AI 프로그램 스케치업 활용법	9월 3~4주	20
	8회차	중간발표: 완성된 콘티 및 1화 제출	10월 1주	20
	9회차	웹툰 제작 AI 프로그램 소프트웨어 실습1	10월 2주	20
	10회차	웹툰 제작 AI 프로그램 소프트웨어 실습2	10월 3주	20
	11회차	제작실습 및 멘토링 1	10월 4주	20
	12회차	제작실습 및 멘토링 2	10월 1주	20
	13회차	제작실습 및 멘토링 3	11월 2주	20
	14회차	제작실습 및 멘토링 4	11월 3주	20
	15회차	최종발표: 인공지능 웹툰 콘텐츠 완성	11월 4주	20
합계				600