

신규 개발형 : 아이(AI)농악

I 사업 개요

- 사업명: 창의예술교육 랩 지원 - 신규 개발형
- 기획의도: 새로운 사고의 촉발로 미래형 융합 교육 프로그램 개발
- 개발방향: 지역 내 AI 전문가와 부산농악의 만남을 통한 R&D로, 실험에 대한 반복적 수행을 통한 과정과 결과 도출
- 개발내용
 - 4차 산업혁명시대를 대비한 과학기술 관련 신규 콘텐츠 발굴
 - 지역 인적자원(전문 장르 연구진)과 지역 문화를 활용한 창의예술 프로그램 개발
 - AI(인공지능)기반의 과학기술과 부산 무형문화재인 부산농악을 접목한 프로그램을 초등학생 대상으로 실행 → 아이농악(AI 농악)
- 기대효과
 - 과학기술과 예술, 교육의 창의융합으로 포스트 코로나(Post-COVID)시대의 에듀테크(EduTech)¹⁾ 실현
 - 지역 내 물적·인적 인프라를 활용한 선순환 구조 구축
 - 시대적 흐름에 부응하는 다빈치적인 융합 수업 모형 발굴 및 보급
- 참여인력

No	이름	분야	전문영역	소속	역할
1	김태희	과학예술	AI, 설치미술	영산대 문화콘텐츠 학부 교수	책임연구원
2	박종환	예술	부산농악	부산시 무형문화재 제6호 부산농악 장구예능보유자	공동연구원
3	김해성	교육	무용, 문화예술교육	부산여자대학교 아동체육무용과 교수	공동연구원
4	이지훈	예술	미학	필로아트랩 대표	공동연구원
5	정만영	예술	사운드아트	초량 1925 대표&작가	공동연구원
6	김덕희	예술	설치미술	설치미술 작가	공동연구원
7	김은정	교육	문화예술교육	다다예술교육센터 대표	공동연구원
8	이봉미	예술기획	미술	예술공간 영주맨션 기획, 공간대표	연구보조원
9	강정훈	예술	미술	미술작가	연구보조원

1) 교육(education)과 기술(technology)의 결합으로 빅데이터, 인공지능(AI) 등 정보통신기술(ICT)을 활용한 차세대 교육

II

운영 개요

○ 운영 명: 아이농악(AI 농악)

○ 운영목적

- 연구진 개발 프로그램 실행으로 연구에 대한 검증 및 결과 도출
- 인공지능과 부산농악을 결합한 방탈출 형식의 게임으로 참가자 스스로 문제를 해결해가며 컴퓨터가 생각하는 방식, 농악에 담긴 의미 모색
- ▷ 인공지능을 단순한 이론이 아닌 삶과 로봇이 결합한 형태의 예술로 ‘체험’

○ 운영방향

- 비동기 커뮤니케이션(공동의 재료 혹은 도구 활용) 중심으로 개발된 프로그램을 대면으로 실행, 추후 뉴노멀 시대에도 활용 가능한 언택트 콘텐츠로 확장 고안
- 참여 연구진 및 예술교육강사의 가이드로 참가자가 게임으로 재미있게 부산농악을 AI로 익히고, AI를 부산농악으로 경험할 수 있는 기회 제공
- 대시민 홍보로 창의예술교육에 대한 이해 및 의미 제고

○ 운영기간: 2020. 11. 28. (토) ~ 11. 30. (월)

- 하루 1회, 3팀, 15명 내외 참여, 약 3시간(13:00~16:00) 소요 예상

○ 운영장소: 한성 1918 부산생활문화센터

○ 교육대상

- 일반 학생(초등학생 5~6학년): 2020. 11. 28. (토) ~ 11. 29. (일)
- 부산농악 전수학교 학생: 2020. 11. 30. (월)

○ 교육내용: 인공지능과 부산농악을 결합한 방 탈출 게임으로 총 4개의 스테이지에 준비된 문제를 해결하며 창의력 배양

○ 운영주체: 주초문화체육관광부, 부산광역시/ 주관(재)부산문화재단/ 협력 한국문화예술교육진흥원

III

안전 계획

- 코로나 19 방역관리 지침 및 사회적 거리두기 지침 등 준용하여 방역 관리
 - 방역절차 및 유의사항 안내를 위한 스텝 상시 대기
 - 프로그램 실행 3일 동안 각 공간 소독 철저
 - 참가자 및 관계자는 도착 시 입구에서 열 체크, 손소독제 사용(공간마다 비치하여 주기적 사용), 방명록 작성 후 출입
 - 프로그램 진행 시 마스크 착용 필수
 - 코로나 19 의심환자 발생 확인이 되는 경우, 즉시 별도 장소 이동 및 관할 보건소 또는 질병관리본부(1339) 신고