



디지털 미디어아트 페스타 2026

“한국 민화, AI 기술을 입고 한국의 밤을 깨우다”



Host **KOVAGA**
(사)한국AI실감메타버스콘텐츠협회

Sponsor

 문화체육관광부  하나은행

Statement

거대한 캔버스,
채워질 예술을
기다린다!

디지털 미디어 산업은
빠르게 확장되고
있으나,

우수한 디지털 아트
콘텐츠는 많이
부족하다.

서울 강남의 미디어폴, 대형 백화점의 미디어파사드, 확장하는 메타버스 플랫폼까지, 디지털 미디어 플랫폼은 도시의 경관과 우리의 일상 깊숙이 침투하며 그 규모를 급격히 확대 하고 있습니다.

단순히 정보를 전달하는 매체를 넘어, 사람들에게 몰입감 있는 시각적 경험을 제공하는 거대한 디지털 캔버스로 변모하고 있습니다. 이러한 플랫폼의 폭발적인 성장세와는 대조적으로, 이를 채울 수 있는 '양질의 디지털 아트 콘텐츠'는 턱없이 부족한 실정입니다.

고해상도와 역동적인 표현이 가능한 디지털 환경에 최적화된 예술 작품은 제작 과정에서 높은 기술적 이해와 상당한 비용을 요구합니다. 또한, 기존 미술 시장과는 다른 유통 및 수익화 모델의 부재는 재능 있는 디지털 아티스트들이 창작 활동을 지속하기 어려운 현실적인 문제로 작용하고 있습니다.

결과적으로, 많은 디지털 스크린들은 천편일률적인 광고나 단순한 영상으로 채워져 있으며, 잠재된 예술적 가치를 충분히 발휘하지 못하고 있습니다.



Objective

우수한 디지털 미디어 아트 콘텐츠를 확보하고,
예술·기술 기반의 디지털 창작 생태계 활성화를 지향합니다!



대중 관심 확대

전시·공모전·체험 프로그램을 통한
디지털 아트 접근성 향상



기업·기관 참여

후원 및 기술 기업과 예술 기관을 유치하여
파트너십 생태계 구축



창작자 저변 확대

기성·신진 작가부터 학생까지 참여
가능한 열린 구조 마련



우수 콘텐츠 확보

공모전과 전시를 통한 고품질 콘텐츠 확보
및 지속 공급 체계 생성

AI와 실시간 3D 기술로 한국의 도시 경관을 거대한 디지털 캔버스로 깨우는 혁신적 산업 프로젝트입니다.
전시를 넘어 창작자 양성과 IP 비즈니스를 잇는 K국 미디어 아트 생태계의 새로운 기준, DMAF가 시작됩니다.

Our Goal

ARTELECTRONICA

기술과 예술의 실험실 아르스 일렉트로니카



오스트리아 린츠에서 매년 개최되는 세계 최대 규모의 미디어 아트 및 디지털 문화 축제로, 1979년부터 기술과 예술의 융합을 탐구해 온 상징적인 행사 '예술, 기술, 사회'의 상호작용을 주제로 혁신적인 전시와 컨퍼런스를 열며, 현대 미술계의 노벨상이라 불리는 '프리 아르스 일렉트로니카'를 통해 글로벌 창의성을 선도



도시 전체가 캔버스가 되는 Vivid Sydney



호주 시드니에서 매년 열리는 남반구 최대 규모의 복합 예술 축제로, '빛, 음악, 아이디어, 음식'이라는 4가지 핵심 기둥을 통해 도시 전체를 창의적인 전시 플랫폼으로 변신 되고, 단순한 조명 쇼를 넘어 기술과 예술, 비즈니스가 결합된 세계적 권위의 글로벌 이벤트로 성장. 매년 약 240만 명 이상의 관광객이 방문



융복합콘텐츠축제 South by Southwest



미국 텍사스 오스틴에서 1987년부터 매년 열리는 SXSW는 음악, 영화, 인터랙티브(IT/기술) 산업이 한데 어우러지는 세계 최대 규모의 융복합 콘텐츠 축제 서로 다른 분야의 전문가들이 만나 새로운 비즈니스 모델을 창출하는 '창의성의 용광로'로 불리고 있으며, 전 세계에서 매년 약 16만 명 이상의 유료 참가자가 방문

Host and Organizers

주최 **KOVAGA** 한국시실감메타버스콘텐츠협회
(사)한국시실감메타버스콘텐츠협회

문화체육관광부 소관 비영리 사단법인으로 4차 산업혁명을 선도할 실감·메타버스 콘텐츠 제작기업들의 대표적인 단체로서, 회원사의 지식재산권을 보장하고, 잠재적 가능성이 높은 실감 메타버스 콘텐츠시장의 올바른 유통기준을 자율적으로 마련하여 실감·메타버스 콘텐츠 분야에 종사하는 기업인들을 지원합니다.

후원 **하나은행** **하나아트뱅크**

하나은행의 금융과 예술을 결합한 토털 아트 서비스 브랜드로, 자산관리의 범위를 미술품까지 확장해 매입·매각자문, 수장고 서비스, 아트 파이낸스 등을 제공하는 국내 선도적 '아트 बैं킹' 모델로서, 개방형 수장고 '하트원'을 거점으로 신진 작가를 발굴하고 전시 기회를 제공함으로써, 자산가부터 MZ세대까지 아우르는 건강한 미술 생태계 조성과 K-아트의 대중화를 선도합니다.

후원  **문화체육관광부**
문화체육관광부

Main 전시공간 **하트원(H.art1)**



서울 을지로 4가에 위치한 하나은행의 구(舊) 사옥을 리모델링하여 탄생한 개방형 수장고 기반의 복합문화공간으로, 금융과 예술의 경계를 허무는 아트 बैं킹의 핵심 거점입니다.

전문적인 미술품 보관 시설과 함께 상설 전시실, 기획 전시 공간을 갖추고 있으며, 단순한 관람을 넘어 신진 작가들에게는 성장의 발판을 제공 하고, 시민들에게는 일상 속에서 예술을 향유하는 휴식처가 되어주는 K-아트 대중 화의 전초기지 역할을 수행합니다.

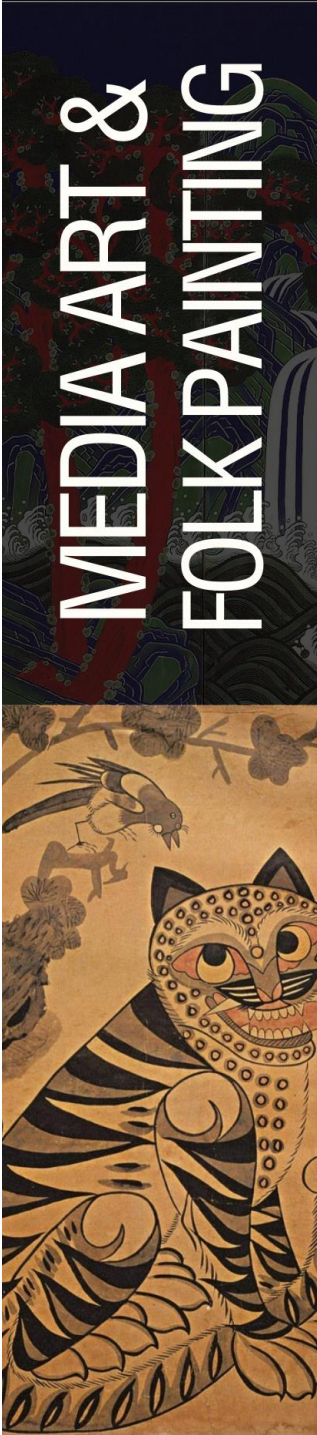
DMAF Overview

행 사 명	디지털 미디어아트 페스타 2026
개최 시기	2026년 7월 20일 ~ 8월 30일
개최 장소	• 실내전시 : 하나은행 하트원(Hart.1), PB센터 • 옥외전시 : 서울 주요 미디어 파사드 및 LED 플랫폼 (을지로·명동 LED, 센트럴시티 DS, 광화문 등 <협의 중>)
행사 내용	• 공 모 전 : 디지털 아트에 관심 있는 분 • 전 시 : 수상작품 및 초청작가 전시, 체험관 운영 • 컨퍼런스: AI_DX 융합과 디지털미디어아트의 미래
행사 주제	한국 민화의 재해석 “한국 민화, AI 기술을 입고 한국의 밤을 깨우다”
주최·주관	• 주 최 : 한국AI실감메타버스콘텐츠협회(KOVACA) • 주 관 : 디지털 미디어아트 페스타(DMAF) 운영사무국 • 후 원 : 문화체육관광부, 하나은행 <추가 협의 중>

디지털미디어아트페스타2026

도시의 랜드마크, 디지털 예술로 빛나다

MEDIA ART & FOLK PAINTING



작품주제

참여대상

공모기간

선발기간

접수방법

수상작 전시공간

한국민화, AI 기술을 입고 한국의 밤을 깨우다

국내외 대학생 및 연구자, 독립 크리에이터, 스튜디오, 아트-테크 기업 등

단체 - 3월 6일 ~ 3월 13일
개인 - 3월 10일 ~ 3월 20일

26년 3월 1차 선발

QR 링크 접속 > 신청서 제출

하나은행 H.art1, PB센터
하나은행 을지로/명동 사옥 LED
서울 주요 도심 LED

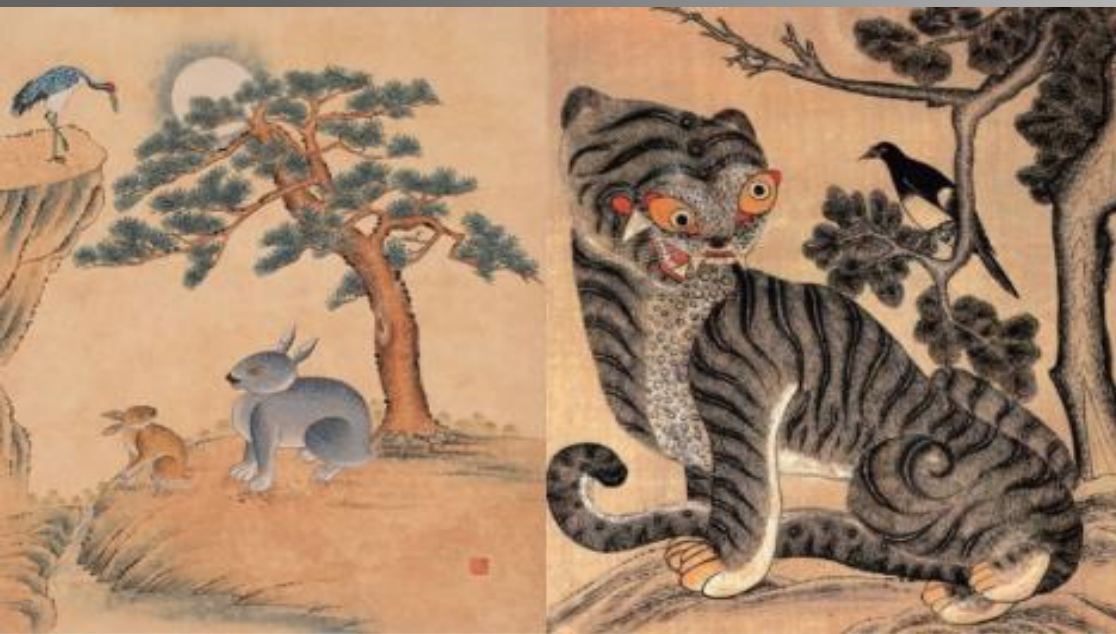
QR 링크



주최 KOVACA

후원 문화체육관광부 하나은행

2026 Main Theme



K-Folk Painting

한국 민화

한국의 민화, 가장 한국적인, 가장 디지털적인

한국 전통 민화의 해학과 상징성을 현대적인 디지털 기술로 재해석하여 독보적인 IP를 창출 합니다.

K-컬처 확산 반영

한국 문화 관심 증가,민화는
한국 정체성을 가장 강하게 드러내는 시각적 요소 보유

디지털 재해석 용이

강한 색채, 상징성, 서사성
으로 AI·3D·XR 기술로 재해석 하기에 최적화 대상

높은 대중 친화성

한국인에게는 깊은 정서적 유대감을, 해외 관객에게는 신선한 미적 충격을 선사

How to do

High-Digital 미디어아트 교육

공모, 전시, 교육, 교류
전 과정을 통한 창작 생태계 활성화

대학생, 아마추어,
주니어 작가



기성
디지털 아트 작가



글로벌 디지털 아티스트,
전문 콘텐츠 기업 아티스트
초청 강의 진행

퀵셀브릿지, FAB 등
프리미엄 3D 에셋 지원
(에픽게임즈 제공)

수료생 공모전 참가
기회 제공



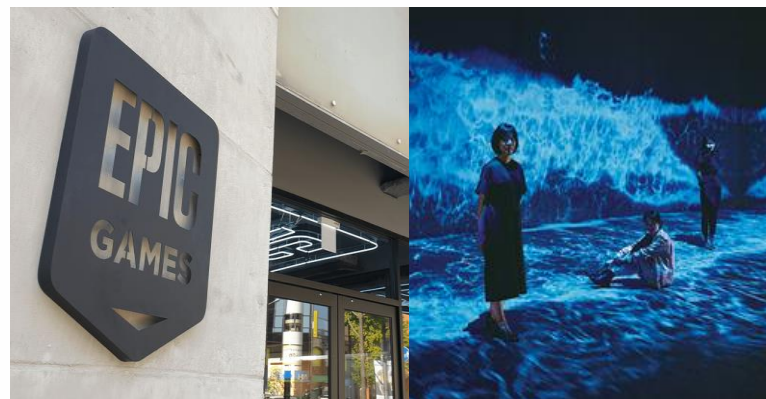
Global 테크기업, 아티스트와 파트너십

에픽게임즈 및
국내외 유명 아티스트 협업



Global 테크기업과 파트너십 체결

기업 초청 아티스트와의
콜라보레이션 전시 및 행사 참여,
공모전 시상



글로벌 미디어아트 Hub Korea 구축

국제적인 예술·기술 융합

- Korea = Living Digital Canvas
- 한국 전체가 '하나의' 아트 플랫폼
- 글로벌 아티스트·테크기업 협업 허브
- K-컬처·AI 기반 창작 생태계 구축
- 미디어 스페이스 글로벌 랜드마크화



DMAF Art Contest

아마추어 공모전시전

- 대상 : 디지털 아트에 관심 있는 분
 - 아트, 디자인 콘텐츠 관련학과 대학·원생 (개인 및 단체 참여 가능)
 - 디지털미디어 아트 전시 및 출품 경험 2회 이하인 일반인
- 작품 형식 : ※ 상세 내용 추후 공지
- 주제 : 한국 민화의 재해석 (메인 테마)
- 일정 : 하트원 전시 및 옥외 전시 7월 20일~8월 30일
 - 참여 신청(접수 기간): 3월 6일 ~ 13일
 - 기술교육(VOD): 상시 / 오프라인: 4월 25, 26일, 5월 2, 3일(회당 3시간)
 - 작품제출: 6월 22일 ~ 26일 / 심사 발표: 7월 초
- 특전 : 시상, DMAF 전시 초대, 전시 출품 증명서, 기술 교육, 전속 작가 추천 등
- 시상 : ※ 상세 내용 추후 공지
- 심사 기준 : 주제의 이해(30점), 창의성(30점), 활용성(15점), 기술 활용도(25점)



초청작가 특별전

- 대상 : 현업 활동 중인 일반 아트 및 디지털 미디어 아트 작가
- 주제 : 자유주제 및 자유형식 (작가의 대표작 및 신작 공개)
- 일정 : 옥외 전시 7월 20일~8월 30일
 - 접수기간: 3월 6일 ~ 20일 / 기술교류 4~5월
 - 작품제출: 6월 15일 ~ 19일 / 출력 테스트 6월 22일 ~ 7월 17일
- 특전 : DMAF 전시 초대, 전시 출품 증명서, 기술교류 지원, 추가 전시 기회 제공 등



DMAF Exhibition

실내 전시 : 하나은행 아트원



옥외 전시 : 을지로·명동 LED & 센트럴시티 DS



Experience Zone

전시 체험관 운영

- 장 소 : 하나은행 하트원(Hart.1) 전시장
- 기 간 : DMAF 2026 전시 기간 내 상시 운영
- 목 적 : 단순 관람을 넘어선 참여형 인터랙티브 경험 제공을 통한 관객 몰입도 증대
 - AI, 3D 엔진 등 첨단 기술의 대중적 실증 및 홍보
 - 예술 콘텐츠의 산업적 확장성(IP 자산화) 체감



Experience Zones (예시)

- Zone 1. AI 인터랙티브 월 : "나의 시선, 예술이 된다"
 - 체험내용: 관람객의 웃차림, 표정, 제스처를 AI가 실시간 분석하여 대형 미디어 파사드에 독창적인 예술 형상으로 투영
 - 핵심기술: 실시간 생성형 AI(Generative Art), 포즈 에스티메이션(Pose Estimation)
- Zone 2. XR 하이퍼-리얼 포털 : "가상 시티, 서울을 걷다"
 - 체험내용: VR/AR 기기 및 대형 커브드 디스플레이를 통해 3D 엔진으로 구현된 미래의 도시를 가상 비행하거나 탐험
 - 핵심기술: 실시간 3D 엔진(Unreal Engine), XR 스트리밍
- Zone 3. 디지털 에셋 워크샵: "예술에서 자산으로(Art to Asset)"
 - 체험내용: 체험 존에서 생성된 개인별 결과물을 디지털 자산으로 변환하고, 금융 기술과 결합된 미래형 아트 बैं킹 경험
 - 핵심기술: 블록체인 기반 IP 인증 솔루션, 인터랙티브 키오스크



DMAF Art Conference

디지털 미디어아트 글로벌 컨퍼런스

- 주 제 : AI_DX 융합과 디지털 미디어아트의 미래
'인공지능(AI)과 디지털 전환(DX)이 예술적 창의성과 만나 새로운 산업적 가치를 창출하는 과정을 탐구합니다.'
- 일 시 : 2026년 7월 말 (전시 기간 중 프로그램으로 운영)
- 장 소 : 하나은행 아트원(Hart.1) 및 온라인 연결
- 참 여 : 국내외 미디어 아티스트, 기술 기업(AI/3D), 아트 투자자, 하나은행 VIP 등

세 셴	주 제	상세 내용
I . Keynote	미래의 캔버스: AI와 예술의 공진화	글로벌 미디어 아트 거장 및 테크 리더의 기조 강연
II . Tech Case	실시간 3D 엔진과 메타버스의 산업적 확장	엔진과 AI 솔루션이 예술 IP와 결합된 비즈니스 사례 발표
III . Insight	AI·XR 융합과 디지털 자산화(IP) 전략	전문가 패널 토론: 예술 IP의 디지털 자산화 및 수익 모델 창출 방안

※ 아르스 일렉트로니카, SXSW처럼 기술과 예술이 함께하는 글로벌 네트워크의 중심지로 Branding 창작자에게는 수익 모델을, 투자자에게는 혁신적인 투자처를 제공하는 실질적 비즈니스 장 제공



Special Guest Artists DMAF Universe Episode I



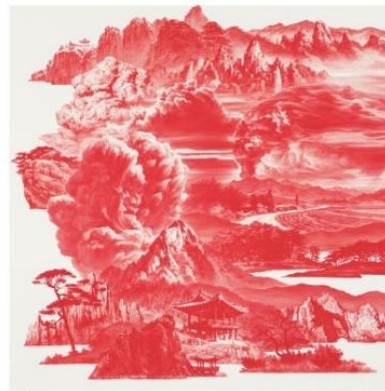
미디어아트의 거장
장승호(Sho Jang)

- 홍익대학교 조소과 졸업, 뉴욕대(NYU) 석사 학위 취득
- 베니스 비엔날레 특별전 참여, 뉴욕, 런던, 파리 등 주요 도시의 갤러리 및 박물관에서 초대전 개최하며 한국 미디어 아트의 위상을 높여왔음
- '콜라주와 미디어의 융합', 사진, 조각, 영상 등 서로 다른 장르를 결합하여 화려하고 입체적인 시각적 경험을 선사하는 국내 대표 미디어 아티스트이자 현대 미술의 연금술사
- 공간의 재탄생: 대형 LED 미디어 파사드, 몰입형 아트 프로젝트(Immersive Art)에 강점을 가지고 있어, 기업의 브랜드 메시지를 압도적인 시각 예술로 승화시키는 데 최적화된 작가, 전 세대를 아우르는 화려한 미학으로 전시의 화제성을 보장하며, SNS 및 온라인 홍보 시 강력한 비주얼 임팩트를 제공.



붉은 산수
이세현

- 홍익대학교 미술대학 회화과와 동 대학원 졸업, 영국 런던 Chelsea College of Arts 석사 학위 취득
- 예술적 정체성: '붉은 산수(Between Red)' 시리즈로 세계적 명성을 얻은 동시대 한국 회화의 거장으로, 전통 산수화의 도상에 현대적 서사와 개인적 기억을 붉은색의 강렬한 필치로 담아냄.
- 런던 가나 아트, 뉴욕, 스위스 등 세계 주요 도시에서 개인전을 개최, 한국인 작가 최초로 영국 미셸린(Michelin) 가이드 협업 및 글로벌 브랜드와의 프로젝트를 통해 대중과도 활발히 소통
- 주요 소장: 국립현대미술관(MMCA), 서울시립미술관(SeMA), 영국 Burger Collection, 미국 Microsoft Art Collection 등 세계 유수의 기관에 작품이 소장되어 그 예술적 가치를 인정받고 있음.



베니스 비엔날레
오지윤

- 홍익대학교 미술대학원 졸업
- 25년 <해가 지지 않는 바다> (한가람미술관) 외 개인전, 단체전 다수
- 24년 제60회 베니스 비엔날레 공식 초대작가
- 2021년 인도네시아 아체국 문화훈장, 2019년 위대한 한국인 대상
- 존엄한 만생의 근원인 바다를 모티프로 인간의 감정과 번민을 단색조로 풀어냄. 캔버스 위에 한지를 수없이 겹치는 노동집약적 방식으로 거칠고 입체적인 질감을 만들어내고, 그 위에 순금·다이아몬드·진주 가루로 인간 존재의 존엄을 새김. 깊고 오묘한 색의 층위는 관객을 압도하며, 단색임에도 끊임없이 변화하는 빛과 감정의 파동을 품고, 작품은 번민과 구원의 경계에서, 인간이 지닌 근원적 생명력과 숭고함을 강렬하게 증언.



Guest Artists ①



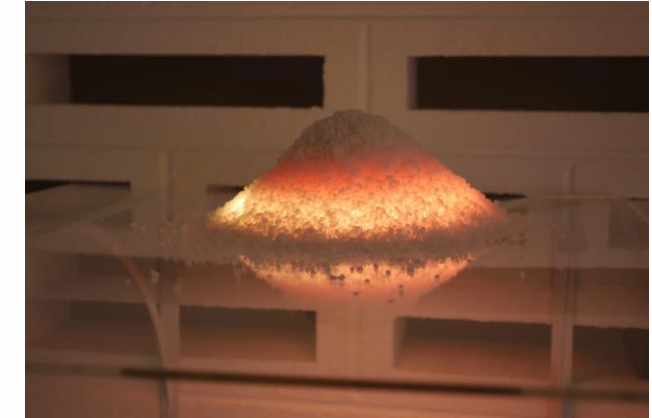
미디어 아티스트
한상임

- 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 예술공학전공 조교수
- 학력: 시카고예술대학교(SAIC) BFA, 캘리포니아주립대학(UCLA) MFA
- 프랑스 Art Point 전속 작가, 카카오 클립드랩스, 업비트 파인아트 큐레이션 선정 작가
- 활동: 한국연구재단 글로벌인문사회융합연구(UCLA Art Sci Center), 감성 AI 기반 글로벌 문화콘텐츠 스토리텔링과 이미지 생성 연구, 서울시RISE사업 창조산업 인재양성 과제
- 경북IT융합기술원 초현실 메타 미디어 혁신 생태계 조성 전문가 자문위원, 50인의 주목할만한 아티스트 선정(이탈리아, 플로렌스), 한국기술교육대학교/고용노동부 이러닝 콘텐츠 개발 내용전문가, Ars Electronica 커미션 작가, UCLA Sci Art NanoLab 프로그램 대표



미디어 아티스트
김영희

- 홍익대학교 산업미술대학원 서비스디자인전공 교수 및 영상·커뮤니케이션대학원 VR/AR 콘텐츠전공 교수
- 학력: 홍익대학교 및 퀸즈랜드공과대학 미술학 박사(데이터아트)
- 경력: 홍익대학교 콘텐츠창조아카데미(HiCA) 센터장 및 홍익대학교 홍보실장 역임
- 전문분야: 서비스디자인, VR/AR 콘텐츠, 사용자 경험(UX), 인터랙티브 미디어
- 대외활동: (사)한국서비스디자인학회 부회장, (사)한국디자인학회 이사 활동, 공공기관 디자인 자문위원 등 역임, 대한민국 디자인대상 근정포장 수상

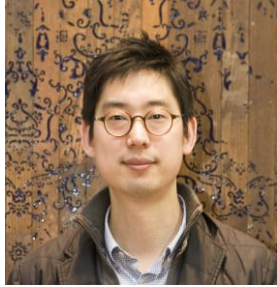


VFX 슈퍼바이저
최길남(Gilnam Choi)

- Visual College of Art and Design (VCAD) - Vancouver 교수
- 콩 스튜디오(Kong Studios) 테크니컬 아트 디렉터이자 20년 경력의 베테랑 VFX 슈퍼바이저.
- 전문분야: 영화 수준의 시각 효과(VFX)와 게임 시네마틱을 결합한 실시간 인터랙티브 경험 구축.
- 경력: ILM, 웨타 디지털 등 세계적 스튜디오에서 <어벤져스: 에이지 오브 울트론>, <트랜스포머> 등 다수의 블록버스터 영화 제작 참여.
- <콜 오브 듀티: 백가드>, <백 4 블러드> 등 글로벌 인기 게임의 시네마틱 연출 주도, 18년 이상의 교육 경력을 바탕으로 원리와 개념 중심의 교수법을 통해 글로벌 인재 양성 기여.



Guest Artists ②



건축적 조각가
이종건

- **서울대학교 미술대학 조소과 교수**
- 미국 로드 아일랜드 스쿨 오브 디자인 대학원 조소과 졸업, 서울대 미술대학 대학교 및 대학원 조소과 졸업
- '17 We are Where We are Not, PIBI Gallery, '15 Passing by, 갤러리 조선, '13 Home After Home, salon de H, '12 Almost Home, 금호미술관, '17 종이가 형태가 될 때-종이조형전, 뮤지엄 산, '14 Korea Tomorrow 2014: 문화지형도, DDP, '12 Korean Eye: Energy and Matter, Saatchi Gallery, 런던 영국, '11 I Was There, 두산갤러리, 뉴욕 미국 등 전시
- '12 금호영아티스트, 금호미술관, '11 International and National Residency, Triangle Arts Association, 브루클린 미국 등



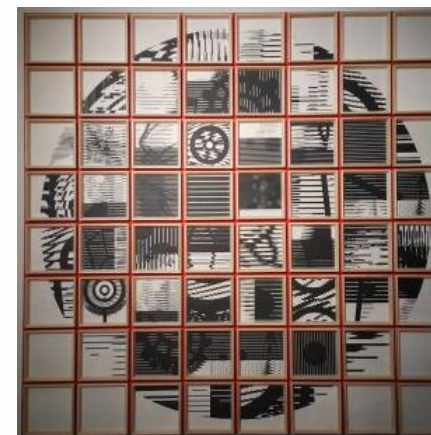
입체·설치미술가
한경우

- **서울과학기술대학교(SeoulTech) 조형대학 교수 재직 중, 조각과 뉴미디어를 결합한 독창적인 설치 미술 세계를 구축해온 중견 작가**
- 스코히건 회화 및 조각 학교 (미국 메인주), 시카고 예술대학 영화·비디오·뉴미디어 석사 졸업 (미국 일리노이), 서울대 미술대 조소과 졸업
- '25 《Warm Horizon》, oaoa 갤러리, '24 《Big Things Have Small Beginnings》, 카다로그 스페이스, 2021 《Anechoic Figures》, 갤러리시몬, '17 《Far too Close》, 현대모터스튜디오, '14 《I MIND》, 송은아트스페이스, '06 《Displacement》, LG 스페이스, 미국 시카고



미디어 아티스트
이예승교수

- **고려대학교 디자인조형학부 조교수 겸 미디어 아티스트**
- '현대미술과 첨단 기술의 융합'을 탐구하며, 증강현실(AR), IoT, 프로젝션 맵핑 등 다변화된 매체를 통해 관객과 소통하는 뉴미디어 예술 전문가
- School of the Art Institute of Chicago (SAIC): 석사(M.F.A.) 졸업 (미국 시카고)이화여자대학교: 조형예술대학 학사 및 석사 졸업
- 2021 SMTown 파사드 미디어아트 프로젝트: 《정중동·동중동》, 2019 아르스 일렉트로니카 글로벌 프로젝트: 《변수풍경》 (현대모터스튜디오), 서울로 미디어 캔버스 개인전 및 국립아시아문화전당(ACC) 개관전 참여
- 20 서울 미디어아트 프로젝트 최종 당선, 20 서울은 미술관 프로젝트 파이널 리스트
- 레지던시: 현대자동차 ZERO1NE(제로원) Z-Lab, 국립현대미술관(창동), 금천예술공장 등

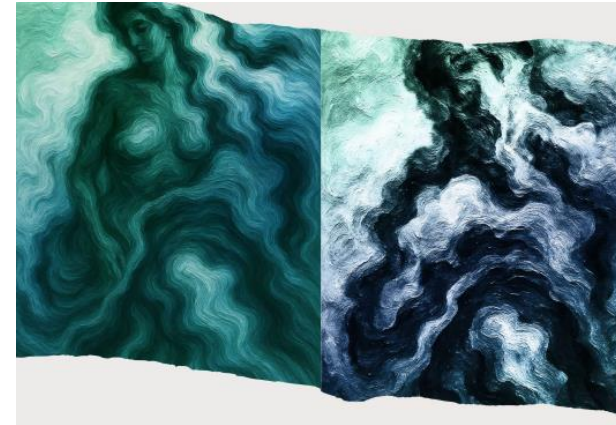


Guest Artists ③



미디어 아티스트
조옥희

- 상명대학교 융합공과대학 교수 & Infinite Visual 대표
- 한국컴퓨터게임학회 수석부회장
- 2023~ 언리얼엔진 공인강사 UAI
- ARTHOUSE.NYC The 10th annual Autumnal 뉴욕아트하우스 (2024)
- IDENTITY CONTEMPORARY ART MUSEUM EXHIBITION - 인사아트센터 (2025)
- 국제 AI 영화제 심사위원, GAMFF (2025)
- 편집위원장, INSCA 국제논스크립트 콘텐츠협회, (2024.03~)
- 第24回 日韓現代ART交流展 2025October 21 - 31
- Contemporary Art Exchange Exhibition -China, Korea, Japan Art Fukuoka Asian Art Museum (2024)



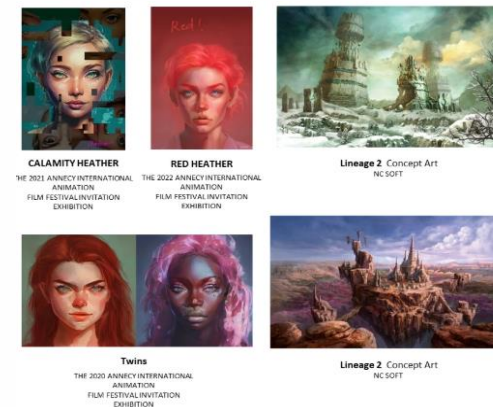
EqualD
정재필

- 중앙대학교 예술공학부 조교수 및 ㈜이퀄디 대표 (산학 연계 콘텐츠 전문가)
- 경력: 첨단영상대학원 엔터테인먼트 테크놀로지 전공 조교수(겸직), 세계은행(World Bank) 교육 컨설턴트, KBS 2TV 시리즈 애니메이션 <느릿느릿 나무늘보늘> 아트 감독, 다수의 3D 단편애니메이션 연출 및 감독, 국내외 디자인 학회 초대전 및 단체전 30여 회, 개인전 2회 개최
- 전문분야: 시각 디자인 및 애니메이션 디렉팅, 기능성 게임 개발, VR-AR 콘텐츠 기획 및 제작
- 예술적 감성과 공학적 기술의 융합을 통해 몰입형 콘텐츠의 새로운 가치를 창출하는 창작자이자 교육자



Heather
이영아

- 성공회대학교 미디어콘텐츠융합학부 조교수
- 홍익대학교 영상대학원 미술학 석사(MFA)
- 국제논스크립트콘텐츠협회 이사
- 컴퓨터게임학회 이사
- <TRACKS> 2022 KSDS Tangshan International Invitational Exhibition
- <RED HEATHER(2022)>, <CALAMITY HEATHER(2021)> THE ANNECY INTERNATIONAL ANIMATION FILM FESTIVAL INVITATION EXHIBITION
- (전) 대표이사, Studio Can-G Co., Ltd.
- Concept Art <리니지2> 엔씨소프트, <미르의전설2,3> 위메이드 Ent.
- Outsourced Cover Image <QQ Q Zone> 텐센트(China)
- Outsourced Character Texture <Dragon Story> Storm8 (USA)



Pink yellow



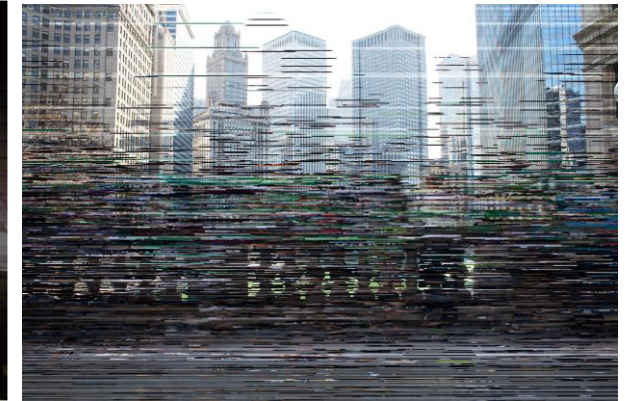
Pink blue

Guest Artists ④



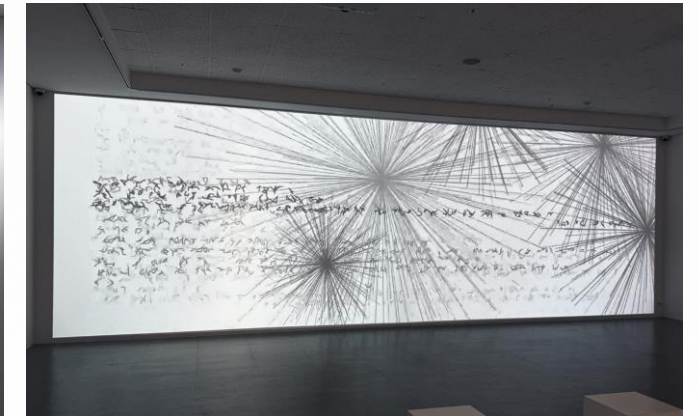
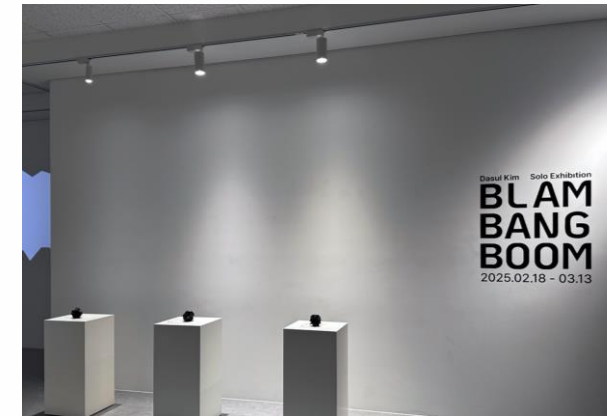
미디어아티스트
남수현

- 건국대학교 현대미술학과 부교수 및 미디어 아티스트
- 학력: SAIC 석사 및 뉴욕주립대 버팔로 미디어학 박사, 시라큐스대 조교수 역임
- 경력: 뉴욕 및 워싱턴 한국문화원 선정 작가로서 미국 Hallwalls, CultureHub NYC를 포함해 유럽과 중동 등 글로벌 무대에서 활동 중
- 예술활동: 인터랙티브 미디어, 게임 아트, 키네틱 설치 등 폭넓은 매체를 활용해 디지털 미디어가 가진 실험적인 예술적 가능성을 탐구



뉴미디어아티스트
김다슬

- 경일대학교 사진영상학부 조교수 및 뉴미디어 아티스트
- 학력: 미국 UCLA Media Arts 석사 및 이화여자대학교 조소 석사 졸업
- 경력: 건국대 현대미술학과 겸임교수, 서강대학교 메타버스전문대학원 자문위원, 한국전파진흥협회 메타버스 개발자 경진대회 심사위원 및 멘토, '2025 ESAarts Award, '2024 현대차 정몽구 재단 ONSO 아티스트 선정, '2023 가송예술상 수상
- 전문분야: AR, 생성형 AI, 게임 엔진 기반의 융합 예술 및 조각



건국대학교
정혜경

- 디자인싸일로 대표 및 건국대학교 시각영상디자인과 교수
- 페이퍼 엔지니어링과 디지털 미디어의 결합 분야에서 독보적인 활동
- 이화여대 동양학과 졸업, 디지털미디어학부 박사, The Ohio State University Visual Communication Design MA USA, Bradford Design School Graphic Design Diploma USA
- 건국대학교 및 백석예술대학 시각디자인 교수, 연세대학교 커뮤니케이션연구소 객원연구원, 한신대학교 광고영상학과 겸임교수 역임
- 한국연구재단 중견연구, 신진교수지원사업 담당
- Y-메이커스 심사 서울 문화예술재단, 한국디자인트렌드학회 이사, 한국토지주택공사 미술장식품 설치 공모 작품 심사위원, 한국일러스트레이션학회 편집위원 역임

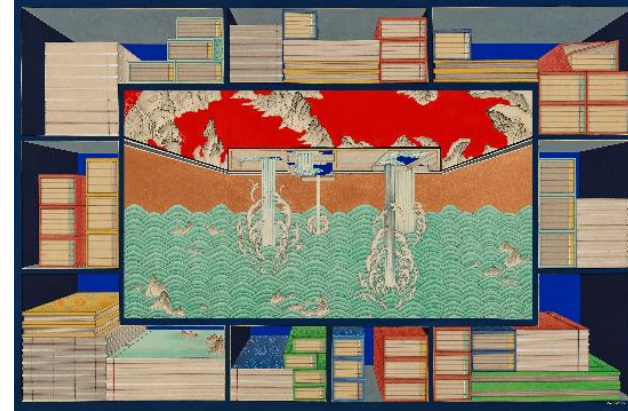


Guest Artists ⑤



안성민
(Seongmin Ahn)

- 학력: 서울대학교(수묵화 전공), 메릴랜드 인스티튜트 칼리지 오브 아트(다학제 예술 전공) 미술학 석사(M.F.A.) 학위 취득
- 경력: 퀸즈 칼리지, 메릴랜드 인스티튜트 칼리지 오브 아트(MICA) 겸임 교수 역임, 메트로폴리탄 미술관 등 주요 기관에서 혁신적인 미술 교육 프로그램을 기획·운영
- 작업세계: 전통 수묵화를 기반으로 과학, 기술, 다학제적 접근 방식을 결합하여, 글로벌화된 세계의 문제와 동시대 미술 이슈를 작품에 투영
- 폴록-크래스너 재단상 등 수상, 국립현대미술관, 프린스턴 대학교 미술관, 조던 슈니처 미술관 등 국내외 주요 기관에 소장.
- 코리아나 화장품의 제품 패키지 디자인 및 이마트 남성복 브랜드 'Show&Tell' 컬렉션과의 협업 등 대중 매체 및 산업 분야와 교류



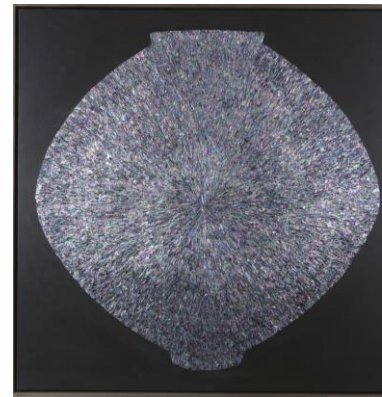
한국화 화가
곽수연

- 한성대학교 동양학과 및 동 대학원을 졸업, 동국대학교 대학원에서 한국화 전공 박사 과정 수료하며 탄탄한 전통 화법을 익혔습니다.
- 주요 경력: 20여 회의 개인전과 KIAF, 화랑미술제 등 국내외 주요 아트페어에 꾸준히 참여하며 대중적 인지도와 예술적 가치를 동시에 인정받고 있음.
- '개'를 의인화하여 현대인의 삶과 사회적 관계를 유머러스하고 풍자적으로 그려내는 현대 한국화의 대표 주자.
- 단순히 동물을 그리는 것을 넘어, 인간과 동물의 공존 및 유대감을 바탕으로 현대 사회의 본질을 따뜻하면서도 날카로운 시선으로 성찰
- 전통 민화(Minhwa)의 도상과 기법을 현대적으로 재해석한 '네오 민화' 스타일을 구축했으며, 반려견의 눈을 통해 인간의 욕망과 세태를 통찰.



달항아리
오정

- 성신여대 서양화과 일반대학원 졸업
- 2025년 <오정 초대전> (갤러리 1), <오정 개인전> (갤러리 어썸)
- 2024년 <Parole E Arte art exhibition> (로마), 2024년 <The Land Of Silence> (베네치아, Musa Pavilion) 외 개인전, 단체전 다수
- 달항아리를 비움과 충만이 공존하는 하나의 우주로 보며, 그 속에 인간 존재와 자연의 순환, 마음의 풍요를 담아내고, 내면을 투영하는 따뜻한 울림을 통해 관객에게 스스로를 돌아볼 기회와 다시 시작할 용기를 주는 위로의 작품 세계 구축
- 자개와 순금을 핀셋으로 하나하나 붙이는 섬세한 인고의 과정을 통해, 사라지지 않는 강인한 생명력과 다시 차오르는 빛을 표현.



Guest Artists ⑥



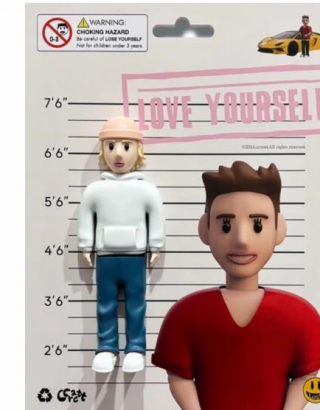
슈퍼베이비
행크 김(Hank Kim)

- 재미 아티스트 및 SIA NY(아티스트 그룹)·KACEA(한미문화교류협회) 대표
- 한국에서 서양화 전공 후 뉴욕 시립대학교(CUNY) 리만 칼리지 조소(조각) 석사 졸업
- 경력: 뉴욕한인회 상임부회장, 저지시티 시립오케스트라(JCPO) 설립 등 한미 문화 예술 교류 및 정책 분야의 핵심 리더로 활동
- 대표작품: 꿈과 희망의 상징인 '슈퍼베이비(Superbaby)' 캐릭터를 통해 현대 미술과 미디어를 결합한 독창적 예술 세계 구축
- 예술활동: 미주와 한국을 잇는 문화 사절단으로서 교육(iPrime Academy)과 기획을 통해 한류 문화 확산 및 차세대 아티스트 발굴



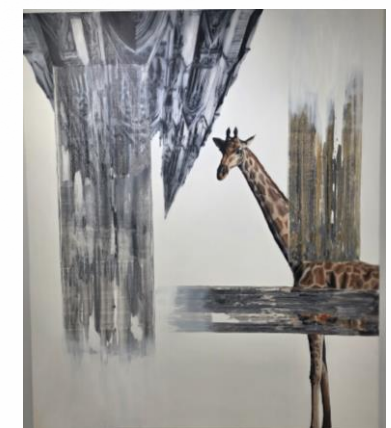
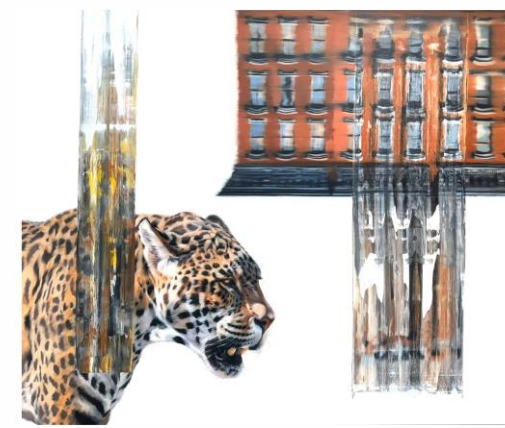
미디어 아티스트
허승균(CCREATT)

- 1994년생으로 산업 디자인을 전공했으며, 실존하지 않는 가상의 세계를 3D 기술로 현실화하는 디지털 아트 및 피규어 아티스트
- 상업주의가 지배하는 세상에서 상실된 자아 정체성을 찾아가는 과정을 탐구, 영향력 있는 소재나 인물을 'میم(Meme)'으로 재생산하여 상징성을 부여하며, 무표정하게 박제된 캐릭터 피규어를 통해 내면의 감정을 역설적으로 묘사
- 2024 ComplexCon, 2023 Webridge Expo, 아트부산, 개인전 'Lost & Found' (서울 Stan by B), 2022: We connect, Art & Future 2nd Edition (Kiaf)
- 브랜드 협업: Crocs - 'Walk 2gether' 챌린지 영상 및 비주얼 아트 컬렉션, 현대자동차 N - 월드와이드 브랜드 콘텐츠, 현대자동차 소나타 - 센슈어스 컬래버레이션 콘텐츠



글로벌 아티스트
구본정(BON KOO)

- 서울예술고등학교와 홍익대학교에서 회화를 전공한 후 뉴욕에서 신학을 공부하며 인문학적 소양을 쌓음.
- 2005년 뉴욕 드류 대학교(Drew University)에서의 첫 개인전을 시작으로 뉴욕, 서울, 부산 등지에서 8회의 개인전과 100회 이상의 그룹전에 참여하며 독창적인 예술 언어를 구축.
- 2024년, 뉴욕 첼시의 Gallery AP Space에서 박서보, 이우환 등 블루칩 거장들과 함께 전시를 개최하며 세계적인 예술적 입지 다짐
- 작품을 통해 신앙과 인간성, 그리고 동시대 사회적 이슈에 대한 깊은 고찰을 이어가며 철학적인 메시지를 전달
- 작품소장: MBK 파트너스, JW 메리어트 호텔 서울 등 국내외 주요 기관과 갤러리에 작품이 소장되어 예술적 가치를 널리 인정받고 있음.



Guest Artists ⑦



디지털 콜라주
아티스트 레지나킴

- 런던과 서울을 기반으로 활동하는 글로벌 디지털 아티스트 및 아트 디렉터
- 초현실주의적인 상상력과 화려한 색채를 결합하여 꿈, 무의식, 그리고 현대인의 심리를 탐구하는 독창적인 콜라주 작업을 선보임.
- 애플(Apple), 삼성(Samsung), 나이키(Nike), 아디다스(Adidas) 등 글로벌 리딩 브랜드들과 다양한 아트 프로젝트를 진행하며 예술적 가치를 인정받고 있음.
- 런던 디자인 뮤지엄 전시를 비롯해 국내외 주요 미디어 아트 페스티벌에 초청되었으며, 상업예술과 순수미술의 경계를 허무는 시각적 서사로 주목받고 있음.
- 디지털 기술을 활용해 관객에게 익숙함 속의 낯선 시각적 경험을 제공하고, 작품을 통해 현대 사회에 영감과 위로의 메시지를 전달하고자 함



디지털 아티스트
슈샤(SUE SHA)

- 기술과 예술의 경계를 허무는 작업을 통해 짧은 시간 내에 독보적인 위치를 구축한 아티스트
- 젠틀몬스터 디지털그래픽 외 다수 작품 활동, 2D 디지털 페인팅에 VFX 요소를 결합하여 몰입감 있는 작품을 제작하는 데 강점이 있음
- Futura canvas(2022) : 디지털 아트 및 웹 3.0 컨퍼런스에서 Art Insider 세션 연사로 참여하여 디지털 아트의 미래와 자신의 작업관 공유.
- VCAD 산업 강연 시리즈(2025) : 3D 디자인 및 시각 효과 분야의 예술적 여정과 기술적 노하우를 전수하는 특별 강연 진행



미디어아티스트
최나리(Nari Choi)

- 1983년 서울 출생으로, 성신여자대학교에서 서양화 전공으로 학사(2007), 석사(2009) 및 박사(2016) 학위 취득.
- 예술세계: 남녀의 대립과 인간관계를 시각화하며, 현대인의 일상적 욕망을 '정화'와 '승화'의 과정을 통해 예술적으로 미화하여 삶에 대한 근원적인 질문을 던집니다.
- 주요전시: '환대의 식탁 : 마주하다', 'The Shape of Becoming' 등 다수의 개인전을 통해 고정된 의미를 넘어 끊임없이 변화하고 생성되는 세계를 탐구해 왔습니다.
- 작품소장: 국립현대미술관, 이랜드 문화재단, 하나은행, 분당 서울대학교병원 등 국내 유수의 기관에 작품이 소장되어 그 예술적 가치를 인정받고 있습니다.

Guest Artists ⑧



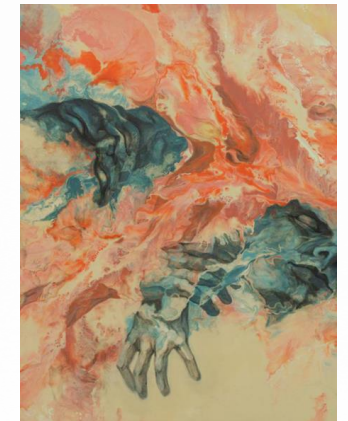
한국 팝아트 아이콘
찰스장

- 웃는 하트 모양의 '해피하트(Happy Heart)' 캐릭터로 잘 알려져 있으며, 작품을 통해 삶에 대한 열정과 밝은 에너지를 전달.
- 팝아트의 대표주자로서 삼성 '갤럭시 노트' TV 광고에 출연하며 한국 팝아트를 대중에게 각인시킨 인물.
- 용인대학교 회화과 졸업, 대학 시절 그래피티와 스트리트 아트에 심취했으며, 이러한 거리 예술적 감각이 현재의 팝아트 스타일로 이어짐
- 2002년 제1회 부산 In-Park배 그래피티 대회 최우수상 수상.
- 삼성전자, 뚜레쥬르, 샘소나이트, 몽블랑 등 다양한 기업과 40회 이상의 협업을 진행한 '기업 협업 1순위' 작가. 최근에는 3D NFT 프로젝트를 '아크피아(ARKPIA)'를 통해 자신의 캐릭터를 디지털 아트 영역으로 확장.



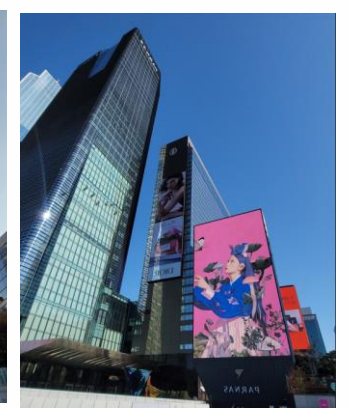
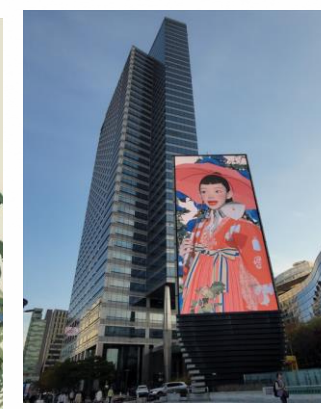
Dan Baker
댄 베이커

- 뉴욕과 서울을 오가며 활동하는 미디어 아티스트이자 회화 작가
- 미국 뉴욕과 한국 서울을 중심으로 활동하며, 두 문화권 사이의 경계에서 느끼는 감각과 기억을 작품에 담아냅니다.
- 2026년 3월 을지로 하트원(H.ART1)에서 열리는 'Interwoven Horizons' 그룹전에 참여하여 회화 및 조각 작품을 전시
- 완전한 추상보다는 추상적인 배경 속에서 인간의 형상(손의 움직임, 얼굴의 그림자, 신체의 일부 등)이 서서히 드러나는 독특한 화풍
- 안료(Pigment)를 캔버스에 붓고 여러 겹의 레이어를 쌓아 올린 뒤, 그 위로 선과 워시(Wash) 기법을 더해 형상을 '깎아내듯' 그려내는 방식을 사용



IUM
이유미

- 홍익대학교 조소과 및 동 대학원 졸업, 30년간 조각에서 AI 아트로 영역을 확장해 온 현대미술가이자 AI 콘텐츠 스튜디오 이움스페이스의 아티스트 디렉터.
- 한·중·일 10회 개인전, 글로벌 단체전·공연 250여 회 참여. 국립현대미술관 작품 소장.
- 2025년 중앙미디어아트 공모전 대상, 대한민국 AI 콘텐츠 어워즈 음악 부문 1위, 어반브레이크 AI 아티스트 최우수상 수상.
- K-헤리티지의 전통 미학을 동시대 디지털 언어로 확장하며, <조선의 앨리스>, <신비화원도> 등 멀티플랫폼 AI 아트 콘텐츠 제작.
- LG U+ 미디어아트 월, MBC 미디어 파사드 등 기업 협업도 활발히 진행.
- 『AI 아트의 일곱 가지 창의성』 저자. 국민대 대학원 출강
- 국가유산청·문체부 장관 직속 AI 정책자문위원으로 활동 중.



Guest Artists ⑨



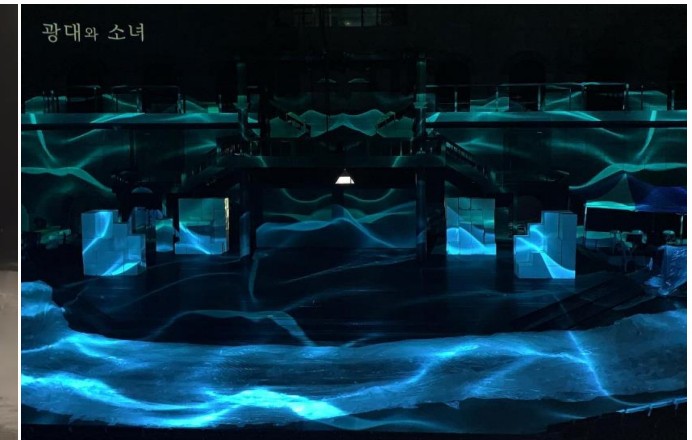
미디어 아티스트
김호

- 강원대학교 디자인학과 부교수
- 학력: School of Visual Arts(B.F.A), New York University(M.S), 중앙대학교 첨단영상대학원 박사수료
- 경력: 한밭대학교 시각디자인학과 부교수, 남서울대학교 전임강사
- 전문분야: 3D 애니메이션, 모션그래픽스
- 대외활동: 현) 부천국제애니메이션페스티벌 부집행위원장



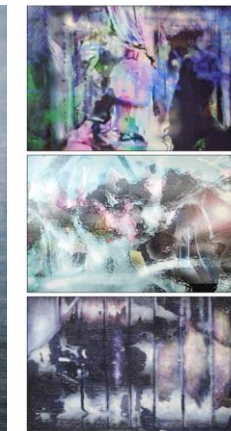
미디어 아티스트
배윤경

- 동아방송예술대학교 뉴미디어콘텐츠과 교수로 재직 중
- 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학 박사, Wimbledon College of Art(UAL) Visual Language of Performance 석사를 졸업
- 서양화와 공연예술을 기반으로 공간 속 극적 스토리텔링을 시각화하는 작업을 지속해 온 작가.
- 예술과 기술의 접목을 핵심 방법론으로 삼아 무대 영상디자인, 프로젝션 맵핑, 미디어 설치 등 다양한 영역에서 활동해 왔으며, 최근에는 시를 활용한 영상 작업을 통해 디지털 환경에서의 새로운 시각 언어를 탐구하고 있다.



미디어 아티스트
김정이

- 성결대학교 미디어소프트웨어학과. 부교수
- 선화예술학교 졸업. 미술전공
- 1994. 2. 선화예술고등학교 졸업. 미술전공
- 1998. 2. 이화여자대학교 미술대학 동양화과 미술학사
- 2002. 2. 이화여자대학교 디자인대학원 디자인학과 정보디자인전공 디자인학 석사
- 2012. 2. 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 영상미디어전공 문학박사
- 鸞 The International Exhibition of Professional Artists 2003 국제 초대전
- 2003. 12. 6 - 12. 12. 일본국제교류기금 서울문화센터(광화문 흥국생명빌딩). 사단법인 커뮤니케이션 디자인협회



Guest Artists ⑩



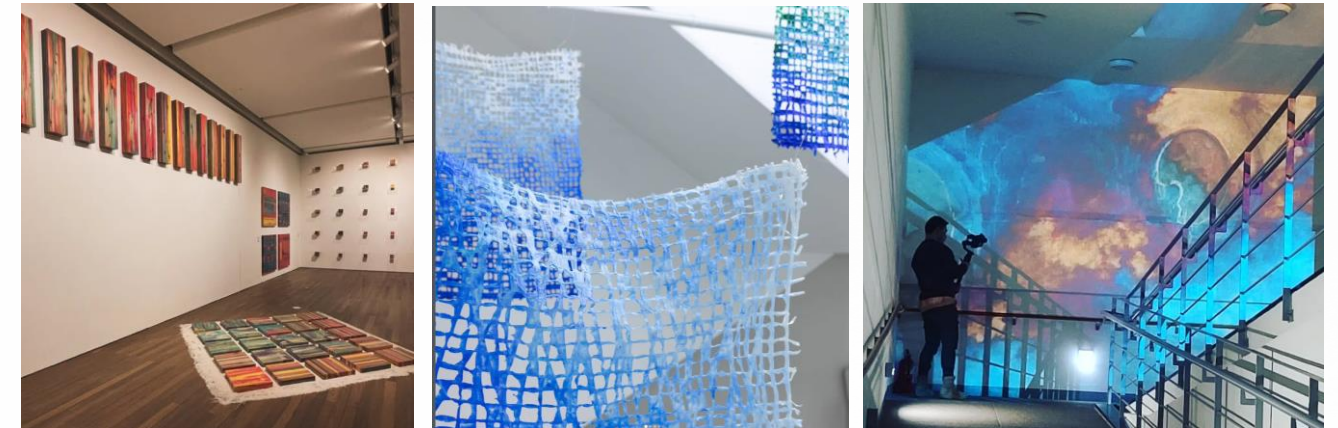
미디어 아티스트
문소현

- 작가 약력 : 개인전
 - 2022 《Mockup》, 더 그레이트 컬렉션, 서울
 - 2021 《Mapping》, 청주미술창작스튜디오, 청주
 - 2020 《Location Not Found》, 인천아트플랫폼 B동 갤러리, 인천
 - 2019 《Hollow Show》, 부천아트벙커 B39, 부천, 대한민국
 - 2018 《To Paradise》, 신촌극장, 서울, 대한민국
 - 2018 부천 국제 판타스틱 영화제 _인디스토리 20주년 특별상영
 - 2017 부천국제애니메이션 <국제 경쟁>, 부천, 한국
 - 2017 서울 도시 건축 비엔날레 <서울국제건축영화제> 서울, 한국
 - 2016 《Life in the Park》, 원월스페이스, 서울, 한국



미디어아티스트
송은주

- 가천대학교 강사, 이화여자대학교 조형예술대학 강사
- 이화여대 대학원 디지털미디어학부 영상미디어전공 졸업. 박사
- 홍익대 대학원 서양화전공, 이화여대 미술대학 서양화과 졸업
- 전시 경력
 - 2021 성서와 그림2 재와 장미 (새문안 갤러리, 서울)
 - 2020 개인전 Sky Aesthetics (요셉의 창고 J갤러리, 서울)
 - 2020 개인전 Sky Literacy (갤러리 FM, 서울)
 - 2018 송은주 개인전 Sky Lotus (갤러리FM, 서울)
 - 2018 제38회 채림전 (보헤미안갤러리, 서울)
 - 2016 프네우마의 숲 (한전아트센터, 서울)
 - 2015 In and Out : 인식의 변환 (서호미술관, 남양주)
 - 2015 도시의 빛 - 빛의 공간 (서울특별시 시민청 시티갤러리, 서울)



혼성5인조 아카펠라
메이트리(Maytree)

- 2000년 결성된 대한민국의 혼성5인조 아카펠라 음악 그룹
- 멤버는 리더이자 보컬퍼커션인 장상인, 알토 강수경, 테너 권영훈, 베이스 김원중, 소프라노 임수연으로 구성, 그룹 내에서 대부분의 곡들이 작곡되며, 편곡
- 2021년부터, 메이트리는 오징어 게임과 같은 사운드 이펙트 아카펠라 비디오를 유튜브와 틱톡에 다수 게재하였으며, 그를 통해 많은 인기를 구가 하게 됨.
- 메이트리는 컴퓨터와 핸드폰 시스템 등의 사운드 이펙트를 커버한 유튜브 비디오를 게시. 첫 시리즈는 2021년 1월에 게재되었으며, 마이크로소프트 윈도우 사운드 이펙트를 커버. 그 후, 아이폰, 삼성 갤럭시와 애플리버드 등의 게임 사운드들도 커버. 오징어 게임의 경우 2024년 7월 기준 2.8억 뷰 기록



ORGANIZER



조직위원 작곡가 김형석 대표 (협의 중)

Artfirm factory & Company, 노느니특공대엔터테인먼트 대표
KIWI MEDIA GROUP 음악프로듀서 및 K-Note Music Academy 대표
한국음악판권협회이사, 한국예술원실용음악예술학부교수
전주세계소리축제상임위원회집행위원장, 한국예술원학장
경희대학교포스트모던음악과전임교수 외



조직위원 갤러리스탠(Gallery STAN) 송인지 대표

현직: 갤러리스탠(Gallery STAN) 및 All At Once Korea LLC / ACCT Company 대표
경력: Art Concierge New York 설립·운영 및 현재 판교 The STAN Museum, Complex Korea 총괄, 한국·홍콩·미국을 잇는 문화·투자 네트워크 구축 및 ComplexCon 아시아 확장 전략 주도
대외활동: 세계문화산업포럼(WCIF) 초청 연사 및 100 Women Global Leadership Forum 최초 한국인 연사



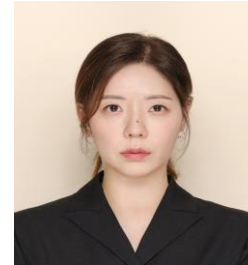
조직위원 (주)새론커뮤니케이션즈 주기훈 대표

경력: 20년 이상의 광고 업계 경력을 보유한 베테랑으로, 특히 백화점, 대형마트 등 유통 매체와 Digital Signage 솔루션의 기획 및 운영 전문가로, 유통 채널 전문 옥외광고 시장 개척
기업성격: 국내 최고의 유통 전문 옥외광고 기업, 국내 5대 백화점 중 4곳의 광고 매체 운영.
신세계, 롯데, 갤러리아, AK플라자 등 국내 주요 백화점과 이마트, 홈플러스 등 대형마트의 광고 매체 전담 운영, 신세계 스퀘어(본점 LED), 광화문 KT Square 등 랜드마크급 대형 전광판 및 디지털 쉼터 운영



조직위원 케이아티스츠 아트컨설팅 변지애 대표

현직: 케이아티스츠 아트컨설팅 대표 및 런던 유명 갤러리 로빌란트보에나(R+V) 한국 대표
학력: 이화여대 경영학부 졸업 및 동 대학원 아트앤럭셔리 MBA 석사, 뉴욕 소더비 인스티튜트 아트비즈니스 과정 수료
경력: 이화여대 MBA 겸임교수, 케이옥션 해외 부문 스페셜리스트, LG디스플레이 아트 자문, 가르띠에, 서울시립미술관 전시 총괄
대외활동: 2024년 아시아지역 메인 아트페어 한국 총괄 및 키아프·아트부산 마케팅 홍보 자문, 조선일보 아시아리더십컨퍼런스 모더레이터



조직위원 중앙대학교 한상임 교수 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학전공 교수

학력: 미국 UCLA 미술학 석사(MFA) 및 SAIC 미술학 학사(BFA) 졸업
경력: VIDEOFORMES 2025' 선정 작가 및 글로벌 XR 페스티벌 참여
전문분야: 게임 엔진(Unreal Engine), VR, 3D CGI 기반 미디어 아트
예술활동: 알고리즘과 가상 생태계를 결합하여 현실과 인공의 경계를 탐구하는 시각 예술가



조직위원 명지대학교 신혜련 교수 명지대학교 ICT융합대학 디지털콘텐츠디자인학과 조교수

전문분야: 디지털 콘텐츠 디자인, 사용자 경험(UX) 및 인터랙티브 미디어 디자인
예술활동: 디자인과 테크놀로지의 융합을 통한 디지털 콘텐츠 기획 및 디자인 방법론 연구, 사용자와 미디어 간의 혁신적인 상호작용을 위한 디지털 콘텐츠 디자인 프로세스 구축



상명대학교 융합공과대학 조옥희 교수

- InfiniteVisual 대표
- 한국컴퓨터게임학회 수석부회장
- 2023~ 엔리얼엔진 공인강사 UAI
- ARTHOUSE.NYC The 10th annual Autumnal 뉴욕아트하우스 (2024)
- IDENTITY CONTEMPORARY ART MUSEUM EXHIBITION - 인사아트센터(2025)
- 국제 AI 영화제 심사위원, GAMFF (2025)
- 편집위원장, INSCA 국제논스크립트 콘텐츠협회, (2024.03~)
- 第24回 日韓現代ART交流展 2025October 21 - 31
- Contemporary Art Exchange Exhibition -China, Korea, Japan Art Fukuoka Asian Art Museum (2024)



조직위원 홍익대학교 문화예술경영대학원 정우정 겸임교수

현직: 홍익대학교 문화예술경영대학원 겸임교수/어반댄스랩 대표
학력: 중앙대학교 문화예술경영학 박사 및 이화여대 무용학과(무용이론) 석사, 연세대학교 의류환경 학사
경력: 한양대학교 우리춤연구소 편집위원, 한국문화예술경영학회 학술이사, 한국문화예술위원회 공연예술비평 활성화지원사업 <한국 컨템포러리 코레오그래피> 학술전시행사 참여 (2023), 『예술, 메타버스를 타다』(2023) 공저, 『예술과 산업』(2021) 공저
전문분야: 문화예술산업 기술 융합 생태계 및 서비스 모델, 춤/무용 분야의 안무 저작권 및 IP활용 연구, 기술 융합 예술의 관객 경험 연구

Join University

대학교	학과명
강원대학교	디자인학과 실감미디어학과
경북대학교	영상미디어콘텐츠과
건국대학교	현대미술학과
건양대학교	ND산업디자인학부
경일대학교	사진영상학부
광주여자대학교	AI미디어콘텐츠학과
동아방송예술대학교0	뉴미디어콘텐츠과
명지대학교	인공지능융합소프트웨어대학
배재대학교	아트앤웹툰학부 게임애니메이션전공
서울대학교	조소과
서울과학기술대학교	조형예술학과
상명대학교	융합공과대학 애니메이션 전공

대학교	학과명 (담당교수명)
선문대학교	디자인학부
성공회대학교	미디어콘텐츠융합학부 디지털콘텐츠전공
성결대학교	미디어소프트웨어학과
인하대학교	디자인테크놀로지학과
재능대학교	게임콘텐츠과
제주한라대학교	컴퓨터멀티미디어과
중앙대학교	첨단영상대학원 영상학과 예술공학부
홍익대학교	디자인컨버전스학부
Visual College of Art and Design (Canada)	Media (VFX, Animation , Game Development)
RMIT University Vietnam	Communication & Design
고려대학교	디자인 조형학부
몬스테라텍	언리얼엔진5 부트캠프

EOD. DMAF 2026

디지털미디어 아트페스타 2026

Digital Media Art Festa 2026

Contact : 디지털미디어 아트페스타 운영 사무국

info@dmaf.co.kr