

2024 문화 디지털혁신 및 문화데이터 활용 공모전 지난 수상작

<2023 문화 디지털혁신 공모전> 수상작 안내

□ 우수사례(5건)

구분	주요 내용	
최우수상 (1)	우수사례명	시각장애인의 스마트관람을 위한 멀티모달 전시안내 단말 및 저작기술
	수상자	(주) 닷
	개요	시각장애인을 위한 배리어프리 키오스크를 통하여 박물관 및 전시물을 안내받고 스마트폰 앱과 연동된 모바일 촉각디바이스로 경로/전시 안내를 받아 이동하면서 전시물을 감상할 수 있는 시/청/촉각 활용 인터랙티브 데스크를 개발 사례
우수상 (2)	우수사례명	여행쇼츠 플랫폼 - 비브(ViV)
	수상자	비디오몬스터
	개요	AI 영상분석, 위치정보, LLM을 활용하여 사용자의 여행 영상 자동 편집, 여정 생성/추천, 영상에 포함된 예약 정보 등을 연계한 여행 쇼츠 기반 여행 커머스 플랫폼으로 관광산업 활성화에 도모
	우수사례명	문화유산 전용 디지털 애셋의 기술개발과 적용을 통한 콘텐츠 성과
	수상자	문화기술연구소
개요	H-PBR(문화유산 전용 물리기반렌더) 기반 표준 디지털 애셋 기술 적용 실감 콘텐츠 구축 및 공유한 사례	
장려상 (2)	우수사례명	사비나미술관의 디지털 혁신과 공적
	수상자	사비나미술관
	개요	사비나미술관이 15여년간 기획하고 제작한 디지털 전시 콘텐츠
	우수사례명	디지털융복합공연 "B612"
	수상자	극단 자유마당
	개요	동화 '어린왕자' 를 특색있게 각색한 작품으로 디지털영상기술(미디어 파사드, 홀로그램 등)을 접목하여 시각적으로 입체화함으로써 극의 몰입감을 배가시킨 디지털 융복합 공연.

<2023 문화 디지털혁신 공모전> 수상작 안내

□ 아이디어(5건)

구분	주요 내용	
최우수상 (1)	아이디어명	대체감각 전달장치를 활용한 시청각장애인의 안무 창작/협업 및 무용 동작 공유/기록 시스템
	수상자	무먼츠 (무브먼트 모먼트)
	개요	시/청각장애인이 음악, 무용 등과 같은 예술적 창작과 문화를 향유하는데 있어 장애 유무와 관계없이 문화예술 창작과 협업이 이루어질 수 있는 동작 전달 기술 및 감상 기술/시스템/생태계
우수상 (2)	아이디어명	미디어아트를 활용한 광화문 월대 공연 및 인터랙티브 작품
	수상자	이유정
	개요	광화문 월대를 무대로 한 공연 및 인터랙티브 작품, 예술과 기술의 융합, 전통과 현대의 연결
	아이디어명	인공지능 기반의 승용마 보행 이상 상태 진단
	수상자	케이콘
개요	인공지능 기술을 활용하여 승용마의 관절 파행 여부를 진단 보조하는 서비스	
장려상 (2)	아이디어명	디지털 환경에서 즐기는 민속놀이
	수상자	서령
	개요	대한민국의 문화 유산 중 하나 인 '민속놀이'(팽이치기, 사방치기, 연날리기 등) 의 디지털화(Remake as Digital)
	아이디어명	마이데이터와 생성형AI를 활용한 로컬 관광 큐레이션 서비스
	수상자	글로힐
개요	대한민국을 방문하는 방문자에게 마이데이터와 생성형 AI를 활용하여 로컬 관광 체험 추천, 로컬 호스트와 매칭해주는 맞춤형 AI챗봇 큐레이션 서비스	

<2023 제11회 문화데이터 활용 경진대회> 수상작 안내

□ 우수사례(5건)

구분	주요 내용	
대상 (1)	우수사례명	다중 화자 인식을 포함한 수어 자막 자동 생성 서비스 - SL CC
	수상자	SIGN IN
	개요	다중 화자 인식을 포함한 수어 자막 자동 생성 서비스
	활용정보	국립국어원
최 우 수 상 (1)	우수사례명	WAYTRIP
	수상자	웨이플러스
	개요	사용자 유형과 특성에 따라 관광지를 맞춤형으로 추천하는 스마트 큐레이션 서비스.
	활용정보	한국관광공사
우 수 상 (1)	우수사례명	MUSEUM CONNECT
	수상자	스튜디오 파티클
	개요	미술관·박물관 전시 정보와 스마트폰 기반의 디지털 가이드 서비스를 제공하는 B2B 솔루션
	활용정보	한국문화정보원
장려상 (2)	우수사례명	BookGroundMusic
	수상자	백조
	개요	독서 중인 사용자의 화면을 스캔하여 해당 내용의 감성을 분석한 뒤, 책과 어울리는 음악 자동 제공
	활용정보	국립중앙도서관
	우수사례명	LOCAL HOLIDAY
	수상자	홀리몰리
	개요	현지 일거리와 지역 맛집, 전시 등 놀거리 추천 서비스
	활용정보	한국관광공사, 한국문화정보원 등

□ 아이디어(5건)

구분	주요 내용	
대상 (1)	아이디어명	통합 관광 AR 솔루션
	수상자	(주)엘비에스테크
	개요	AR 기반 관광지 및 공공시설 정보 제공
	활용정보	한국관광공사
최우수상 (1)	아이디어명	Silver Lining
	수상자	실버라이닝
	개요	취미 MBTI 분석 결과를 기반으로 액티브 시니어 맞춤형 여가 활동 추천
	활용정보	한국문화정보원, 국민체육진흥공단 등
우수상 (1)	아이디어명	도장 디자인 서비스
	수상자	SEAL MASTER
	개요	전통 인장 문양을 활용한 사용자 맞춤형 도장 추천 서비스
	활용정보	한국문화정보원, 국립중앙박물관 등
장려상 (2)	아이디어명	황금문화오리
	수상자	황금오리
	개요	스마트폰 잠금 기능을 활용한 문화생활 앱 서비스
	활용정보	한국문화정보원, KOPIS
	아이디어명	달프렌드
	수상자	위드달
	개요	발달장애인들의 문화·예술에 대한 접근성을 강화하고 창작과 소통을 지원하는 문화예술 플랫폼
	활용정보	한국문화예술위원회

□ 데이터분석(4건)

구분	주요 내용	
대상 (1)	데이터분석명	선호 영화 기반 도서 추천 시스템
	수상자	냥냥펀치
	개요	선호 영화와 도서 사이의 관계를 분석하여 예측 선호도 높은 도서 추천
	활용정보	한국문화정보원, 한국영상자료원
최우수상 (1)	데이터분석명	국내외 도시 유사도 분석 및 여행지 추천
	수상자	기저선대
	개요	국내 여행지 추천 및 지역 관광 역량 강화를 위한 인사이트 도출
	활용정보	한국관광공사
우수상 (1)	데이터분석명	서울시 내 배리어 프리 공공체육시설
	수상자	문전박대
	개요	장애인 공공체육시설 접근성 강화 및 생활체육 활성화
	활용정보	국민체육진흥공단
장려상 (2)	데이터분석명	서울 내 문화 향유 인프라 실태 분석
	수상자	뉴시니어온더블럭
	개요	액티브 시니어를 위한 문화 향유 시설 현황 분석
	활용정보	한국문화정보원, 국민체육진흥공단