

# 2023 미디어교육 사업결과보고서

수원문화재단·수원시미디어센터

## CONTENTS

### 01. 사업결과 운영현황

- 06 미디어 리터러시 교육
- 07 미디어 접근권 개선
- 08 미디어체험
- 08 견학프로그램
- 09 미디어창작지원센터

### 02. 사업결과 세부내용

- 13 2023 주요성과
- 14 미디어 리터러시 교육
- 26 미디어 접근권 개선
- 36 미디어체험
- 47 견학프로그램
- 50 미디어창작지원센터

### 03. 사업결과 후기

- 62 영화 평론 글쓰기 참여후기
- 64 온라인 브랜딩 강의후기
- 66 정지아의 마시지 않을 수 없는 이야기 참여후기
- 68 수미C 프로젝션맵핑워크숍 참여후기
- 70 iMAC 인디자인 활용- 나만의 소책자 만들기 참여후기
- 72 일러스트를 활용한 나만의 이모티콘 제작 및  
CMJ의 99% 등록되는 이모티콘 만들기 참여후기

### 04. 콘텐츠 제작 및 발간물 현황

- 76 콘텐츠 제작현황
- 81 발간물 제작현황

### 05. 수상실적 및 외부상영

# 01.

## 사업결과 운영현황

- 1.1 미디어 리터러시 교육
- 1.2 미디어 접근권 개선
- 1.3 미디어체험
- 1.4 견학프로그램
- 1.5 미디어창작지원센터

# 2023년 사업결과 운영현황

## 미디어 리터러시 교육

### ● 시민 미디어교육

시민의 미디어기본권 강화와 보편적 미디어교육 실현



### ● 학교 미디어교육

학교 교과연계 미디어교육 실현 및 지역 미디어센터 거점 역할 수행



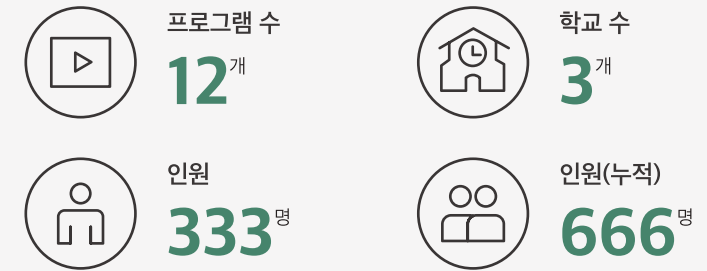
### ● 강사 역량강화 교육

미디어강사 역량강화를 통한 미디어교육 질적 향상 도모



### ● 유관기관 협력 미디어교육

청소년 유튜브 리터러시 교육프로그램 커리큘럼 및 강사 지원



## 미디어접근권 개선

### ● 맞춤형 미디어교육



### ● 미디어 기초교육



### 미디어체험

#### ● 미디어 일일체험



#### ● 특별프로그램



### 견학프로그램



### 미디어창작지원센터

#### ● 제작워크숍

전문적이고 체계적인 제작워크숍을 통한 지역 미디어콘텐츠 창작자 발굴·양성



#### ● 시민미디어교육

시민의 미디어기본권 강화와 보편적 미디어교육 실현



## 02. 사업결과 세부내용

- 2.0 2023 주요성과
- 2.1 미디어 리터러시 교육
- 2.2 미디어 접근권 개선
- 2.3 미디어체험
- 2.4 견학프로그램
- 2.5 미디어창작지원센터



2.0

## 2023년 주요성과



### 센터 이전 재개관에 따른 신설 프로그램 운영

- 다양한 분야의 창작자를 초청하는 특별프로그램 '창작자의 귀속말' 운영
- 전문인력, 현업작가 등을 강사진으로 하는 프로젝트매핑워크숍 신설
- 미취학아동~청소년 기관 및 단체를 위한 센터 주요시설 견학프로그램 운영
- 신규 구축된 장비와 스튜디오를 활용할 수 있는 실습교육 운영



### 미디어교육 참여자 확대 및 신규 발굴

- 학교 미디어교육 확대를 통해 총8개교 30학급 유튜브 리터러시 교육 운영
- 센터 상영관을 활용한 규모 있는 특별프로그램 개최를 통해 신규 참여 유도
- 센터 인근지역 상인회 및 경로당을 미디어교육의 새로운 참여자로 발굴



### 미디어교육 다양화와 질적 성장을 위한 미디어강사풀 공개모집

- 서류 및 면접심사를 통해 미디어 전문성과 교수자로서의 태도를 갖춘 미디어강사 확보
- 리터러시, 영상, 디자인, 말하기 등 다양한 분야의 미디어강사 구성으로 미디어교육 다양화 기대

# 2.1 미디어 리터러시 교육



미디어 리터러시 교육 사업은 시민들에게 보편적인 미디어교육을 제공하고 시민들의 미디어 리터러시 능력을 향상시켜 디지털시대에 민주시민으로 참여할 수 있는 디지털시민성을 기르는데 그 목적이 있다.

미디어 리터러시 교육에 대한 다양한 학문적 해석이 있겠지만 수원시미디어센터 미디어 리터러시 교육을 접근, 분석, 창작, 소통, 윤리적 이용태도 총5가지 요소를 포함한 교육으로 정의하고 교육분류도 이에 맞춰 '분석이론', '기술활용', '창작제작', '윤리적이용태도'로 구분하였다.

2023년 미디어 리터러시 교육 세부사업은 시민미디어교육, 학교 미디어교육, 미디어강사 역량강화 교육 및 유관기관 협력교육 운영, 사업 결과보고서 발간 및 교육결과물 아카이빙, 신규 미디어강사풀 모집으로 운영하였다.

## 1. 2023년 미디어교육 수요조사 결과

- 응답기간 : 2023. 1. 6.(금) ~ 2. 2.(화)
- 응 답 자 : 미디어교육에 관심 있는 시민
- 응답인원 : 143명

### 연령대

연령대	응답인원	비율
10대	4명	2.8%
20대	29명	20.3%
30대	19명	13.3%
40대	34명	23.8%
50대	34명	23.8%
60대 이상	23명	16.4%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>

### 성별

성별	응답인원	비율
남성	49명	34.3%
여성	94명	65.7%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>

#### 수원미디어센터의 미디어교육 수강경향

수강연령	연령대	응답인원	비율
초·중·고	10대	2	1.4%
	20대	4	2.8%
	30대	36	25.2%
	40대	39	27.2%
	50대 이상	36	25.2%
성인	10대	2	1.4%
	20대	34	23.8%
	30대	39	27.2%
	40대	36	25.2%
	50대 이상	6	4.2%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>	

#### 개설의향 교육대상

교육대상	응답인원	비율
초·중·고	-	-
초등4~5학년	7명	4.9%
중·고등학교	6명	4.2%
성인	136명	95.1%
65세 이상 고령	17명	11.9%
노년	29	20.3%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>

#### 선호 교육시간대

교육시간대	응답인원	비율
평일 오전10시~12시	29명	20.3%
평일 오후13시~15시	37명	26.0%
평일 저녁18시~20시	42명	29.4%
평일 오전10시~12시	35명	24.5%
토요일 오전10시~12시	20명	14.0%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>

#### 관심분야

분야	응답인원	비율
미디어 콘텐츠 교육	19명	13.3%
영상 촬영	29명	20.3%
영상 편집	37명	26.0%
영상 유통	34명	23.8%
디자인	37명	26.0%
수업	27명	19.0%
수업료	30명	21.0%
수업료	7명	4.9%
수업료	21명	14.7%
수업료	30명	21.0%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>

#### 개설 의향교육

분야	응답인원	비율
미디어 콘텐츠 교육	9	6.3%
영상 촬영	13	9.1%
영상 편집	13	9.1%
영상 유통	7	4.9%
영상 제작	10	7.0%
디자인	9	6.3%
수업	9	6.3%
수업료	9	6.3%

#### 개설 의향교육

분야	응답인원	비율
수업료	2	1.4%
수업료	1	0.7%
수업료	12	8.4%
수업료	6	4.2%
수업료	9	6.3%
<b>합계</b>	<b>143명</b>	<b>100%</b>





## 2. 시민미디어 교육

시민미디어교육에서 그동안 운영하던 미디어장비 기초는 미디어 접근권 개선 사업으로 편성되고, 일회성 교육은 미디어체험으로 편성되면서 시민미디어교육의 폭은 줄어들며, 수준과 깊이는 더 심화되었다. 학교 미디어교육 사업이 신규 편성되면서 시민미디어교육 운영 프로그램수는 그동안보다 확연히 줄어들었지만 미디어창작지원센터에서 시민미디어교육을 운영하면서 보완하였다. 이전개관 시기로 미디어교육 사업이 일시적으로 운영 중단되는 등 운영기간이 짧아진 점도 프로그램수가 줄어드는 데에 영향을 미쳤다.

출석률은 소폭 하락했지만 이수율은 기존 70% 이상 출석에서 80% 이상 출석으로 좀 더 엄격하게 기준을 세우면서 대폭 하락하였다. 출석률, 이수율 모두 예년처럼 70%대를 유지할 수 있도록 신경써야하겠다.

### 2023년 시민미디어교육 운영결과

프로그램 11개 참여 105명(누적605명)

※이수자 : 80% 이상 출석한 수강생

구분	교육명	강사명	교육기간	회차(시수)	대상	인원(출석률)	이수자(이수율)	수강료	만족도
분석이론	영화미술-24프레임 속 비주얼	천인욱	3.22.~4.05.	3회차 (6시간)	성인	7명 (71.4%)	4명 (57.1%)	12,000원	4.5
	영화심리-영화와 함께 행복여행	소희정	4.06.~4.27.	4회차 (12시간)	성인 여성	6명 (62.5%)	2명 (33.3%)	24,000원	5.0
	영화평론 글쓰기	한창욱	7.26.~8.30.	8회차 (24시간)	성인	8명 (60.9%)	2명 (25.0%)	48,000원	4.75
	영화 장르 분석	한창욱	10.11.~11.15.	6회차 (18시간)	성인	9명 (55.6%)	5명 (55.6%)	36,000원	5.0
	영화 사운드 분석	이소현	11.03.~11.24.	4회차 (12시간)	성인	6명 (75.0%)	4명 (66.7%)	24,000원	5.0
기술활용	디지털드로잉-나도 캐릭터 일러스트 작가	이지수	3.04.~3.25.	4회차 (8시간)	초등 4-6	11명 (90.9%)	7명 (63.6%)	무료	4.75
	사진을 활용한 포토샵 아트워크	조용호	3.14.~3.30	6회차 (18시간)	중등~성인	13명 (61.5%)	6명 (46.2%)	36,000원	5.0
	영상편집-프리미어프로 활용	손현준	4.03.~4.27.	8회차 (24시간)	중등~50대	13명 (91.3%)	10명 (76.9%)	48,000원	4.4
	유튜브 영상제작 첫도전기	김성철	4.12.~4.28.	6회차 (18시간)	중등~성인	12명 (79.2%)	9명 (75.0%)	36,000원	4.75
	영상촬영-5D Mark3로 배우는 DSLR 영상촬영	주홍중 이상훈	7.12.~7.22.	6회차 (18시간)	중등~성인	11명 (62.1%)	5명 (45.5%)	36,000원	4.83
	영상촬영-캠코더 Z90 활용	신준혁	8.16.~9.01	6회차 (18시간)	성인	9명 (83.3%)	7명 (77.8%)	36,000원	4.86
합계				61회차(176시간)		105명 (73.2%)	61명 (58.1%)		4.8

‘분석이론’ 교육은 미술, 심리, 사운드 등 영화를 다양한 관점에서 분석할 수 있도록 구성하였다. 그중에서도 <영화평론 글쓰기>는 영화 분석 능력뿐 아니라 영화에 대한 자신의 감상을 글로 정리할 수 있는 기회를 마련하고자 센터에서 처음 개설하였다. 수강생의 교육 만족도는 높았으나 평일 오후시간에 교육이 이루어져 수강모집에 아쉬운 점이 남는다. 수강생 역시 평일 저녁시간대에 진행하였으면 더 많은 사람들이 참여할 수 있을 것 같다는 의견을 남겼다.

‘기술활용’은 소프트웨어 프로그램이나 장비 등의 하드웨어의 기술을 익히는 데에 중점을 둔 교육을 배치하였다. 디자인, 영상촬영, 영상편집 등이 이에 해당된다. <영상촬영-캠코더 Z90 활용>은 센터가 재개관하면서 기존에 보유하고 있던 캠코더 Z90 수량을 좀 더 확보하게 되면서 개설할 수 있었다. 촬영 기초이론을 이해하고 2인 1조가 되어 촬영실습을 진행하였다. 여름 오후에 수업이 진행되었는데, 더운 날씨에도 불구하고 한옥 건물을 풍경삼아 열정적인 실습이 진행되었다.

‘창작제작’은 수료자와 같이 활용할 수 있는 교육결과물이 나오는 수업으로 구분하였기 때문에 워크숍 교육들이 이에 포함이 되겠다. 워크숍은 예산 상황으로 미디어창작지원센터 사업비로 운영하였기 때문에 이와 관련된 내용은 미디어창작지원센터 사업에서 다루고자 한다.

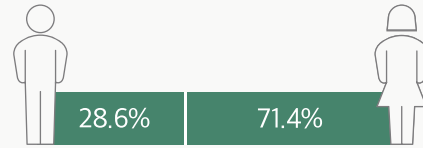
2024년 시민미디어교육은 영상, 디자인, 소리 등 월별 콘셉트를 설정하여 교육을 편성하고자 한다. 특히 기존 정형화된 교육내용에 생성형 AI 등 신기술을 결합한 교육내용으로 구성하여 시대가 달라진 만큼 발맞춰 시민미디어교육도 변화하고자 한다. 또한 향후 미디어를 활용할 미래세대(초등)를 위한 교육을 월별 1회씩 구성하여 미디어 활용 기회를 제공하고 올바르게 활용할 수 있도록 교육을 운영할 계획이다.



2023년 시민미디어강좌 수강생 기본정보

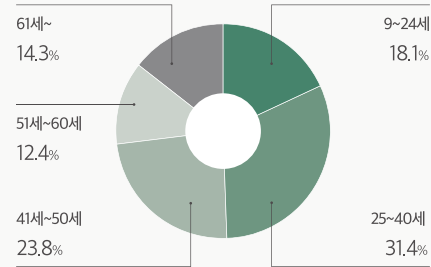
1 성별

구분	전체
남	30(28.6%)
여	75(71.4%)
합계	105(100%)



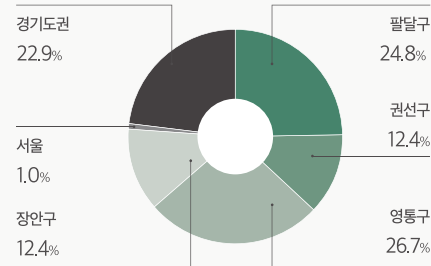
2 나이

구분	전체
~8세(유아)	-
9~24세(청소년)	19(18.1%)
25~40세	33(31.4%)
41세~50세	25(23.8%)
51세~60세	13(12.4%)
61세~	15(14.3%)
합계	105(100%)



3 거주지

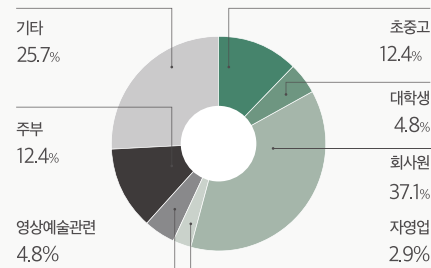
구분	전체
팔달구	26(24.8%)
권선구	13(12.4%)
영통구	28(26.4%)
장안구	13(12.4%)
서울	1(1.0%)
경기도권	24(22.9%)
기타	-
합계	105(100%)



※ 경기도권 : 화성 6명, 용인 25명, 안산 1명, 평택 1명, 군포 3명, 안양 3명

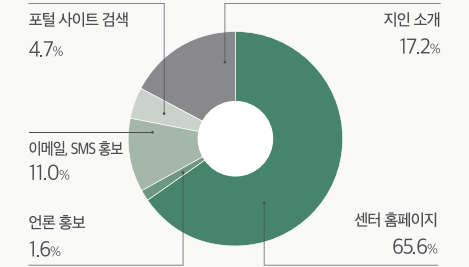
4 직업군

구분	전체
초중고	13(12.4%)
대학생	5(4.8%)
회사원	39(37.1%)
자영업	3(2.9%)
영상예술관련	5(4.8%)
주부	13(12.4%)
기타	27(25.7%)
합계	105(100%)



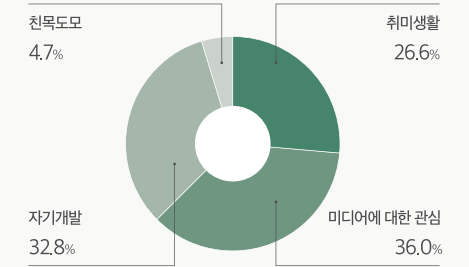
5 교육 참여경로

구분	전체
센터 홈페이지	42(65.6%)
언론 홍보	1(1.6%)
강좌 관련 전단	-
이메일, SMS 홍보	7(11.0%)
포털 사이트 검색	3(4.7%)
지인 소개	11(17.2%)
합계	64(100%)



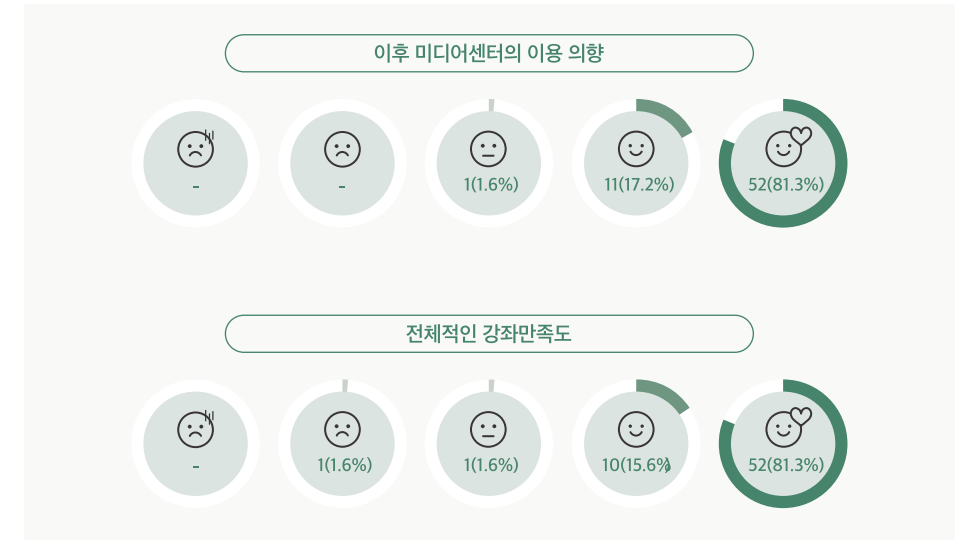
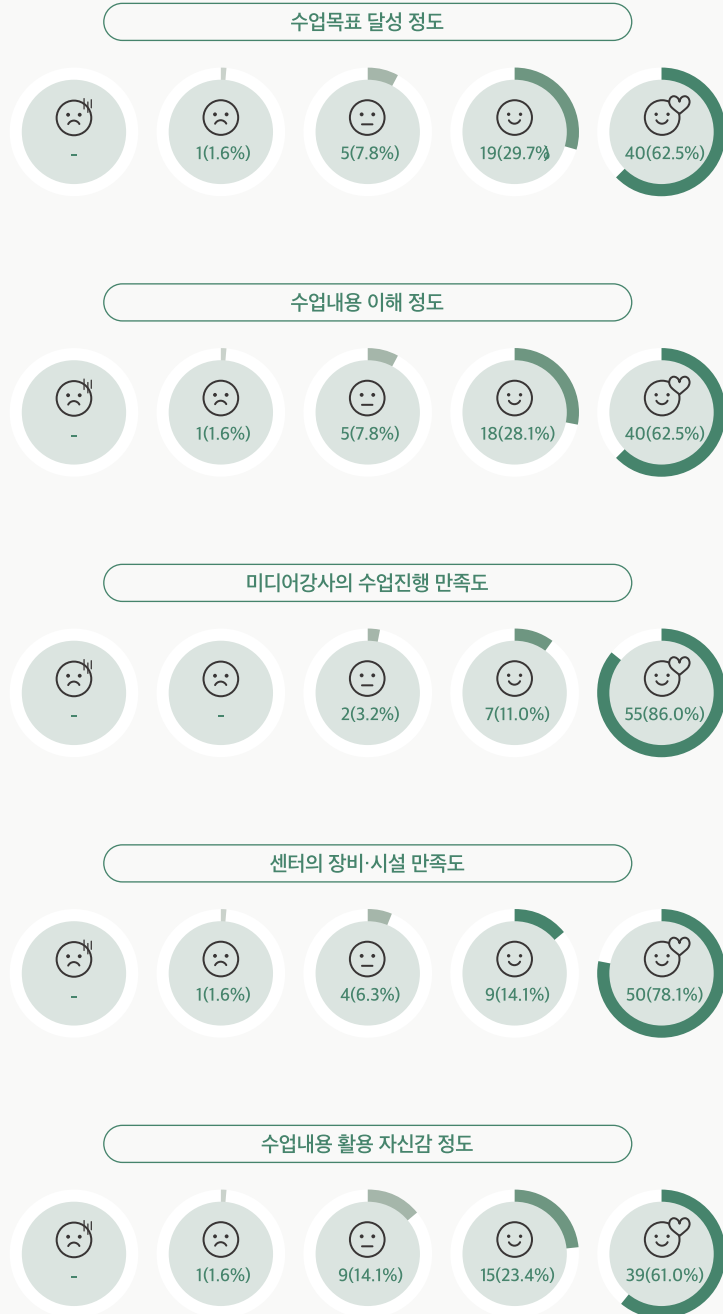
6 참여목적

구분	전체
취미생활	17(26.6%)
미디어에 대한 관심	23(36.0%)
자기개발	21(32.8%)
친목도모	3(4.7%)
기타	-
합계	64(100%)



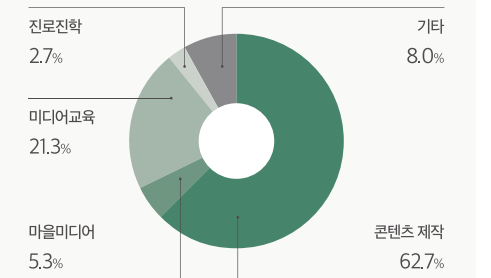
○ 만족도조사

- 조사기간 : 2023. 3. 25. ~ 11. 24.
- 조사방법 : 교육 종료 후 수강생 대상 서면 설문조사 진행
- 응답인원 : 64명 (응답률 61.0%)
- 조사결과



○ 이후 활동계획 또는 연계하고 싶은 활동(※중복있음)

구분	응답수
콘텐츠 제작	47(62.7%)
마을미디어	4(5.3%)
미디어교육	16(21.3%)
진로진학	2(2.7%)
기타	6(8.0%)
합계	75(100%)



○ 개설 희망 교육

- 영 상 : 영화미술, 영화심리, 애프터이펙트, 영상촬영, 영화연출, 영화장르
- 제 작 : 유튜브
- 디자인 : 일러스트, 포토샵, 이모티콘, 드로잉
- 사운드 : 사운드 디자인, 동시녹음 실습, 폴리
- 스피치 : 스피치 교육
- 스토리 : 글쓰기 교육, 시나리오

3. 학교  
교과과정 연계  
미디어교육

● 운영기간

2023. 5. 3. ~ 12. 19.

● 운영결과

8개교, 30개 프로그램, 737명 참여(누적 4,224명)

기관명	강사명	교육기간	학급수	대상	인원	만족도	비고
인계초등학교	임설희 김현주	5.3. ~ 6.28.	3학급	8회차 (12시간)	62명 (496명)	4.44	팔달구
속직초등학교	최운영 김현주	5.10. ~ 5.31.	2학급	4회차 (6시간)	48명 (192명)	4.55	팔달구
효탑초등학교	임설희 김현주	6.1. ~ 7.14.	3학급	7회차 (10.5시간)	68명 (476명)	4.65	권선구
정천초등학교	최운영 김현주 유지혜	6.14. ~ 7.7.	6학급	4회차 (6시간)	162명 (648명)	4.73	장안구
세곡초등학교	임설희 김현주	10.16. ~ 11.6.	2학급	4회차 (6시간)	46명 (184명)	4.78	권선구
동신초등학교	임설희 김현주	10.23. ~ 11.17.	4학급	4회차 (6시간)	104명 (416명)	4.37	장안구
대선초등학교	임설희 김현주	10.25. ~ 12.19.	8학급	8회차 (12시간)	206명 (1,648명)	4.44	영통구
금곡초등학교	임설희 김현주	11.2. ~ 11.23.	2학급	4회차 (6시간)	41명 (164명)	4.44	권선구
합계			30학급	173회차 (259.5시간)	737명 (4,224명)	4.54	

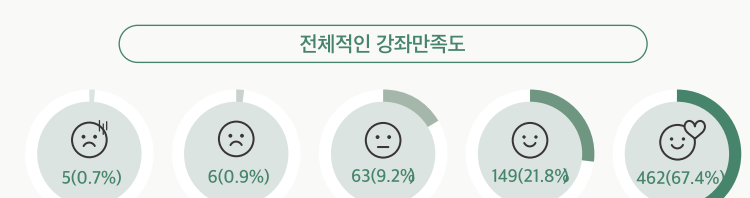
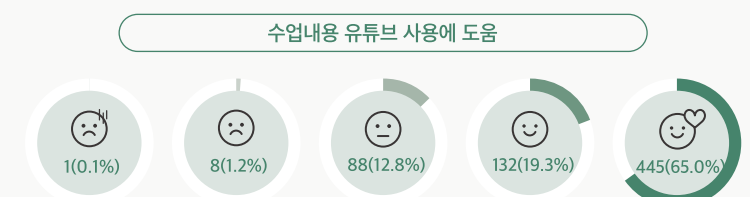
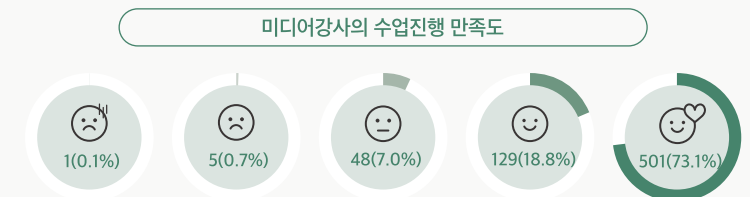
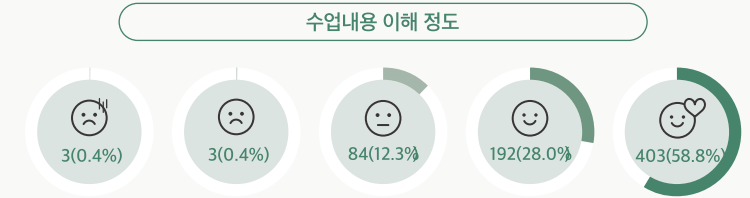
지역 미디어교육의 거점 공간으로서 역할을 수행하고 지역 청소년 미디어 리터러시 교육의 활성화에 기여하기 위해 센터가 직접 연구·개발한 <슬기로운 유튜브생활>을 학교 교과과정 연계 미디어교육으로 운영하였다. 1월 중순에 관내 초등학교에 공문을 발송하고 신청내역을 토대로 학교와 일정을 협의하여 진행하였다. 학교 무선인터넷 환경, 태블릿 기종, 구글 아이디 보유 등 현장에서 미디어강사가 파악하고 있어야 할 내용들을 사전에 학교에 문의하고, 추진사항을 문서화하여 학교와 강사에게 공유함으로써 학교 교사와 미디어강사 간의 소통을 원활히 하고자 했다.

수요조사 단계에서 예산 대비 신청 학교가 많아 조기마감을 하였다. 미디어 리터러시 교육이 학교 현장에 필요해졌다는 걸 실감할 수 있었다. 2019년 연구개발 사업을 시작할 당시 학교 미디어교육에 대한 수요가 늘어날 것이라는 예상이 정확히 들어맞았음을 알 수 있다. 2024년부터는 다양한 재원을 마련하여 좀 더 적극적으로 확장하는 학교 미디어교육을 운영하고 자 한다.



● 만족도조사

- 조사기간 : 2023. 5. 31. ~ 12. 19.
- 조사방법 : 교육 종료 후 수강생 대상 서면 설문조사 진행
- 응답인원 : 685명(응답률 92.9%)
- 조사결과



#### 4. 유관기관 협력 미디어교육

안양시청소년재단 동안청소년수련관에서 청소년 미디어 리터러시 교육 <유스 로그인>을 운영하기 위한 교육 커리큘럼과 강사 지원을 요청하였다. 4월 18일 <유스 로그인> 운영 지원을 위한 협약을 맺고 중학교 1학년을 대상으로 미디어 리터러시 교육을 진행하였다. 타 지역 청소년 유관기관과의 협력을 통해 미디어교육의 거점 역할을 수행하고 미디어 교육 네트워크를 활성화하는 계기가 되었다.

##### ○ 운영기간

2023. 5. 8. ~ 11. 30

##### ○ 운영결과

12개 프로그램, 333명(누적 666명) 참여

기관명	강사명	교육기간	교육대상	학급수	횟수(시수)	인원	비고
귀인중학교	박은영	5.8. ~ 5.16.	중1	3학급	2회차 (3시간)	93명 (186명)	대면
연현중학교	천인옥	6.7. ~ 6.19.	중1	2학급	2회차 (3시간)	44명 (88명)	대면
호계중학교	강혜란 박은영 이승준 천인옥	11.29. ~ 11.30.	중1	7학급	2회차 (3시간)	196명 (392명)	대면
합계				12학급	24회차 (36시간)	333명 (666명)	



#### 5. 미디어전문 인재풀 운영

2023년 미디어전문인재풀 사업으로 미디어강사 역량강화 교육과 신규 미디어강사 공개모집을 운영하였다.

미디어강사 역량강화 교육은 미디어강사의 성평등의식을 함양하고 전국미디어센터협의회에서 발간한 「누구나 성평등한 미디어센터를 위한 약속문」 개발사례 공유 및 교육 현장에서 겪는 젠더 문제, 대응 방안 등을 이야기하는 자리로 마련함으로써 현장성 있는 성평등 교육이 될 수 있었다.

교육명	강사명	교육일시	대상	인원
미디어강사 대상 성평등 교육	이현주	11.27.(월) 14:00~17:00	미디어강사	8명
합계				8명

신규 미디어강사 모집은 센터 이전·재개관에 따라 경력과 능력이 있는 미디어강사풀을 구성하기 위해 추진하였다. 응시인원 103명 중에서 서류심사, 면접심사를 통해 고득점순으로 40명을 선발하였다. 미디어교육 질적 향상과 미디어강사의 센터에 대한 소속감을 고취할 수 있을 것 기대한다.

2024년 사업개시 전 미디어강사 간담회를 개최하여 센터 사업 브리핑과 공간 투어 등을 통해 센터에 대한 이해도를 높이고 사업 담당자 및 타 미디어강사와의 교류의 장을 마련할 계획이다.

#### 6. 교육결과 아카이빙

##### ○ 2022 미디어교육 사업결과보고서 발간



2023년 3월 「2022 미디어교육 사업결과보고서」를 발간했다. 전국의 미디어센터, 유관기관, 협력기관, 센터 활동강사 및 벤치마킹으로 방문하는 기관 관계자 등에 배포하였다. 예산과 지면의 제한으로 미디어교육팀에서 운영한 미디어교육을 중심으로 원고를 신다보니 센터 전체사업에서 진행된 교육프로그램을 담지 못한 것이 현실이다. 향후 센터 전체 사업결과보고서로 성장시키면서 센터 홍보사업 일환으로 발간할 수 있도록 추진해봐야겠다.

## 2.2 미디어 접근권 개선



누구나 동등한 권리를 보장받는 시대. 미디어 분야에서도 마찬가지이다. 스마트한 미디어 시대에 뒤처지지 않고 동등하게 정보를 공유하고 문화를 누릴 수 있는 권리가 보장되어야 한다. 미디어센터에서는 2017년부터 '미디어 접근권 개선'이라는 사업명을 가지고 수원 관내 미디어 소외계층을 대상으로 디지털 격차 해소와 보편적 미디어 활동을 지원하기 위해 교육 사업을 운영하고 있다.

미디어교육에 접근하기까지 어려움이 있거나 보편적인 교육의 난이도를 따라갈 수 없는 특수성을 가진 노인, 장애인, 이주민 등 미디어 소외계층을 중심으로 본 교육사업을 운영해 왔다. 그러나 급변하는 미디어 환경에 적응하기 어려운 것은 일반 시민들도 마찬가지. 미디어를 생판 모르는 초급자들도 미디어 세계에 접근할 수 있도록 2023년 미디어센터 이전·개관에 맞춰 사업의 대상을 미디어 입문자까지 확대하였다.



### 1. 사업 운영 절차

미디어 접근권 개선 교육은 대상별 맞춤형 교육과 미디어 기초 교육으로 나뉘었다. 대상별 맞춤형 교육은 미디어 소외계층 또는 지역 내 네트워크를 형성하고 있는 기관 및 단체와의 협력으로 진행되었다. 사업을 진행하기에 앞서 기관(단체)에서 미디어교육에 대한 수요가 있는지 파악하기 위해 사전 설문조사를 실시하였다. 교육회차, 교육내용, 교육환경 등에 대하여 간단하게 정보를 수집한 후 참여하고자 하는 의지와 교육 효과가 높을 것으로 판단되는 기관(단체)를 선정하여 운영하게 되었다.

미디어 기초 교육은 시민의 수요조사를 기반으로 하면서 특히 미디어센터 이전·개관 후 신규로 구축한 스튜디오와 장비 사용 활성화를 위한 실습형 기초 교육을 단기회차로 구성하여 진행하였다.

### 2. 대상별 맞춤형 미디어교육

남수동청춘공방에서는 남수연화경로당 어르신들을 대상으로 자신의 이야기를 오디오로 기록할 수 있는 '청춘을 기록하기' 교육을 진행하였다. 노인복지관과 다르게 평균 연령이 70대가 넘는 고연령 어르신들이 참여하였다.

처음으로 화면에 대해 음성으로 해설해 주는 배리어프리 영화를 시청하며 목소리가 주는 소통의 힘에 대해 공감하는 시간을 가졌고, 스마트폰 속 오디오 녹음 기능을 활용하여 자녀에게 하고 싶은 말이나 가슴 깊이 묻어 둔 각자의 사연을 꺼내 읽으며 오디오북 제작 체험을 진행하였다. 이야기와 함께 취향을 담은 노래를 틀어주는 등 마치 DJ가 되어보는 시간을 가졌는데, 단순한 미디어를 활용하는 행위 하나로 어르신들에게 삶의 활력소가 되는 것 같았다.

특히 교육 후 녹음된 음성파일에 대한 자녀들의 감상평과 응원 메시지로 어르신들이 아이처럼 행복해 하던 모습이 오래 기억에 남는다.



광고노인복지관에서는 복지관의 소식을 직접 취재할 '광고크리에이터'를 모집하였고 크리에이터 활동에 필요한 영상 촬영 및 편집 관련 역량강화 교육이 필요하였다. 전문 기기를 다루기에는 부담스럽기에 어르신들이 소지하고 있는 스마트폰을 활용하여 기획, 촬영, 편집 등 전반적인 스마트폰 영상 제작에 대한 교육으로 설계하였다. 교육 참여자 전원이 60대 어르신이기에 다급하게 진도를 나가기보다는 매회차 복습하며 꼭 필요한 기본적인 기술을 습득할 수 있도록 교육을 천천히 진행하였다.

본 교육에 참여하면서 복지관 홍보뿐만 아니라 그동안 찍어놓은 사진들을 영상으로 만들고 싶다는지 곧 떠날 여행의 기록을 영상으로 담고 싶다는지 영상 제작에 대한 열정이 어느 정도인지 묻지 않았다.

교육이 종료되고 6개월 뒤 이번에는 광고크리에이터 어르신들이 미디어센터를 방문하였다. 어르신들의 배움에 대한 열정을 알고 있기 때문에 단순한 시설 견학보다는 장비를 직접 만져볼 수 있는 시간으로 준비하였다. 스마트폰 집벌이 고난도의 장비는 아니지만 처음 마주한 생소함을 장비인데도 시간이 '순식'될 정도로 높은 집중력을 보여주었다.

두려움을 밀쳐내고 호기심으로 새로운 것을 찾고 발견하는 것이 진정한 배움의 의미인지 않을까. 어르신들의 끝이 없는 배움의 여정에 내년에도 미디어센터가 함께 하고 싶다.



행궁동 상인회와의 교육은 2023년 미디어센터의 새로운 시도였다. 미디어센터가 구도심인 '행궁동'으로 이전·개관하면서 장소 이전에 대한 인식 개선과 미디어를 통한 구도심 활성화를 목표로 진행하게 되었다.

교육대상이 수원화성 내 위치한 카페, 공방, 음식점을 운영하는 소상공인이면서 중장년층으로 구성된 만큼 생소한 미디어에 접근을 돕고 미디어를 활용하여 온라인 브랜딩을 구축할 수 있는 교육으로 구성하였다.

나를 그리고 나의 가게를 온라인에 홍보하기 위한 소셜미디어 플랫폼(카카오톡 채널)을 구축하고 미디어를 활용하여 콘텐츠를 구성하고 활용하는 방법까지 짧은 시간이었지만 이 과정을 통해 많은 사람들에게 어떻게 표현하고 증명할 것인가에 대해 함께 고민할 수 있는 시간이었다.

행궁동 상권의 상징성을 널리 알려 경쟁력을 강화하고 사시사철 사람들로 북적거리는 행궁동 거리가 완성되기를 기대해 본다. 그 영향이 미디어센터까지 달기를 바라며~

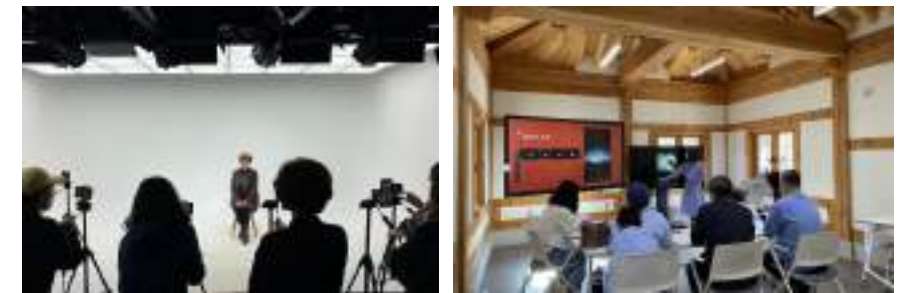


### 3. 미디어 기초 교육

스마트폰 카메라로 일상기록 교육은 요즘 누구나 하나쯤 가지고 있는 스마트폰으로 단순히 전화만 받고 메시지만 주고 받는 것이 아닌 스마트폰 속 카메라를 사용하여 개인의 일상을 사진이나 영상으로 기록할 수 있는 스마트폰 촬영 기초교육으로 개설하였다.

평일 오후 시간대에 진행했던 교육으로 수강생 대부분이 50~60대 중장년층이었고 미디어 입문자를 대상으로 개설된 교육인 만큼 사진 및 영상에 대한 용어 설명부터 구도까지 기초적인 이론 교육과 상황별 방법을 적용하여 함께 실습해 보는 시간으로 구성하였다.

교육 후 설문조사에서 책이나 유튜브를 보고 배웠을 때 보다 직접 강사와 함께 실습하며 배우니 훨씬 이해하기 쉬웠다는 의견이 많았다. 이후 스마트폰 촬영 교육에 대한 문의는 꾸준했고 미디어센터 이전·개관 후 하반기에 또 한 번의 교육을 개설하여 수원화성 성곽을 거닐며 재미있는 일상기록의 시간을 가졌다.



스마트폰 하나로 영상편집 끝 교육에서는 스마트폰 영상 무료 편집 앱인 키네마스터를 활용하는 기초 교육으로 구성하였다. 늦둥이 막내아들이 유튜브에 관심을 갖기 시작해서 영상에 대해서 직접 알려주기 위해 배우는 수강생부터 본인이 지금까지 공부한 것을 유튜브를 통해 공유하고 싶어서 오신 수강생까지 작은 스마트폰을 나만의 영상 편집실로 만드려는 이유는 다양했다.

아무래도 미디어 입문자들이기 때문에 첫 결과물의 완성도는 높지 않았지만 오픈 채팅방에서 서로의 결과물을 감상하고 칭찬 메시지를 남기며 훈훈한 분위기를 이어나갔던 것이 오래 기억에 남는다. 특히 스마트폰 영상 편집도 기초를 배운 후에 무언가 더 배워야만 영상 결과물을 얻을 수 있을 것이라 생각했는데 이렇게 미디어센터에서 배운 교육만으로도 결과물을 만들어낼 수 있음에 신기했다는 교육 후기가 인상적이었다. 이렇게 미디어센터에서 1인미디어 창작 활동의 발판되는 계기가 된 것 같아 뿌듯했다.

A to Z 시리즈는 미디어센터 이전·개관 후 신규 구축한 스튜디오와 신규 장비에 대한 사용법 교육을 개설하였다. 시민들이 자주 찾고 자주 이용하는 미디어센터가 되려면 신규 장비에 대한 교육이 꼭 필요하다 생각되었다.

영상 스튜디오의 경우 대어 진행 시 원활하게 사용할 수 있도록 스튜디오의 구성 요소와 시스템에 대해 설명을 한 후 직접 조명과 카메라를 다뤄보며 녹화 및 스트리밍을 실습하였다. 장비의 경우 미러리스 카메라와 스마트폰 짐벌을 가지고 수업을 진행하였는데 함께 매뉴얼을 탐색하고 기초 조작법을 익혀 촬영 실습까지 해보는 원데이 클래스 형태로 진행되었다. 딱딱딱한 신상 장비의 사용법을 배우고 수업시간 내내 직접 다뤄볼 수 있었음에 만족도가 높은 교육이었다. 만족한 만큼 미디어센터를 자주 이용해 주었으면 하는 바람도 적어본다.



4. 향후 방향성

미디어 접근권 개선 사업은 기존 미디어 소외계층 협력 기관과 협력 체제를 지속하되, 미디어센터가 수원 원도심으로 이전·개관함에 따라 원도심 내 협력기관과의 연계사업을 추진하여 미디어를 기반으로 한 원도심 활성화에 기폭제가 되어보려 한다. 더불어 수원시에서 실시하는 '새빛돌봄' 정책 기조에 맞춰 수원의 미래를 이끌 주역인 아동 돌봄체계와 협력하여 찾아가는 미디어교육을 활성화 할 계획이다.

○ '찾아가는 미디어교육' 운영 결과

프로그램 25개 참여 246명(누적 695명)

대상	기관명	강사	교육일시	교육대상	교육인원	비고
맞춤형	청춘을 기록하기	장수연	4.5~4.26.	노인 (남수동청춘공방)	6명	
맞춤형	다시 돌아온 청춘 라디오	장수연	5.3~5.31.	노인 (범발노인복지관)	7명	
맞춤형	Vlog in SUWON	천인옥	5.4~6.1.	이주민 (수원시다문화가족지원센터)	10명	
맞춤형	광고 크리에이터	최윤영, 유지혜	5.2~6.27.	노인 (광고노인복지관)	10명	
맞춤형	시니어 영상편집 프리미어 프로 활용	장수연	10.4~11.1.	노인	9명	
맞춤형	영상스튜디오 A to Z	유종미	10.30.	노인	13명	체험형
맞춤형	숏폼으로 나를 알리기	김혜림	11.22~11.29.	교육강사 (수원시가족여성회관)	12명	
맞춤형	스마트폰으로 매력적인 포사찍는 법	최윤영	11.29.	지역주민 (우만2동주민센터)	23명	특강형
맞춤형	시니어도 스마트하게 촬영하기	신준혁	12.5.	노인 (광고노인복지관)	7명	체험형
맞춤형	나만의 홍보채널 만들기	임수정	12.6~12.13.	지역상인 (행궁동상인회)	12명	
미디어기초	스마트폰 카메라로 일상기록(上)	이형직	3.8~3.29.	성인	12명	
미디어기초	스마트폰 하나로 영상편집 끝(上)	문애리	4.4~4.26.	성인	11명	
미디어기초	스마트폰 짐벌 A to Z	신준혁	9.9. 9.16. 11.25. 11.29.	중등~성인	31명	
미디어기초	미러리스 카메라 A to Z	신준혁	9.9. 9.16. 11.18. 11.22.	중등~성인	34명	
미디어기초	시니어 영상편집 프리미어 프로 활용	장수연	10.4~11.1.	노인	9명	
미디어기초	스마트폰 카메라로 일상기록(下)	천인옥	10.5~11.9.	성인	10명	
미디어기초	영상스튜디오 A to Z	유종미	10.25~10.26.	중등~성인	9명	
미디어기초	스마트폰 하나로 영상편집 끝(下)	문애리	11.2~11.14.	성인	6명	
미디어기초	미리캔버스로 온라인 브랜딩	임수정	11.21~11.30.	성인	12명	
합계					246명	

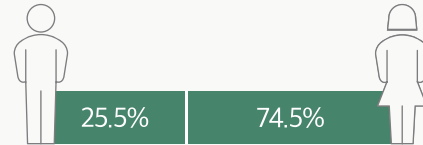


2023년 미디어 접근권 개선 교육 만족도 조사

- 조사기간 : 2023. 4. 5. ~ 12. 13.
- 조사방법 : 교육 종료 후 수강생 대상 서면 설문조사 진행
- 응답인원 : 110명

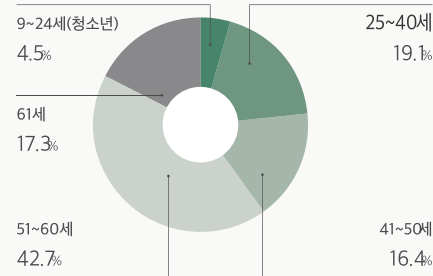
① 성별

구분	전체
남	28(25.5%)
여	82(74.5%)
합계	110(100%)



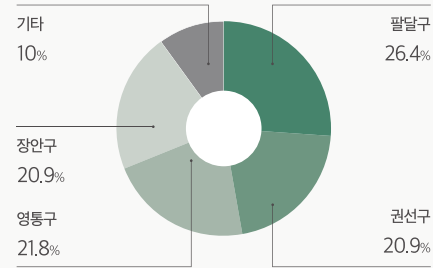
② 나이

구분	전체
9~24세(청소년)	5(4.5%)
25~40세	21(19.1%)
41세~50세	18(16.4%)
51세~60세	47(42.7%)
61세~	19(17.3%)
합계	110(100%)



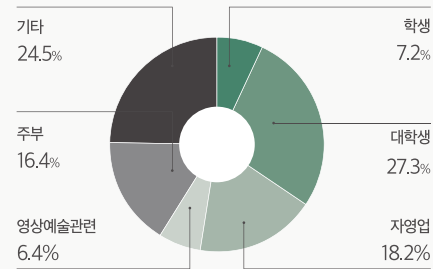
③ 거주지

구분	전체
팔달구	29(26.4%)
권선구	23(20.9%)
영통구	24(21.8%)
장안구	23(20.9%)
기타	11(10%)
합계	110(100%)



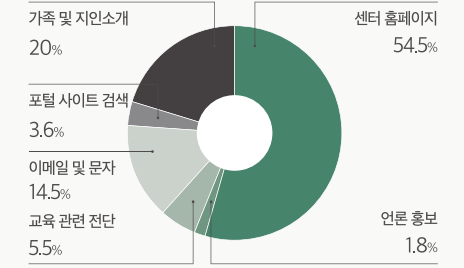
④ 직업군

구분	전체
학생	8(7.2%)
대학생	30(27.3%)
자영업	20(18.2%)
영상 및 예술 관련	7(6.4%)
주부	18(16.4%)
무직 및 기타	27(24.5%)
합계	110(100%)



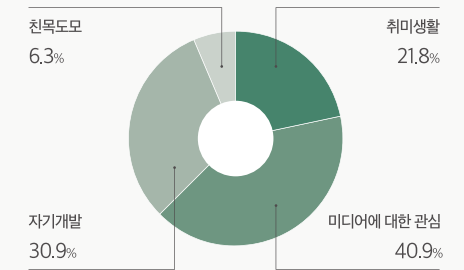
⑤ 교육 참여경로

구분	전체
센터 홈페이지	60(54.5%)
언론 홍보	2(1.8%)
교육 관련 전단	6(5.5%)
이메일 및 문자	16(14.5%)
포털 사이트 검색	4(3.6%)
가족 및 지인 소개	22(20%)
합계	110(100%)

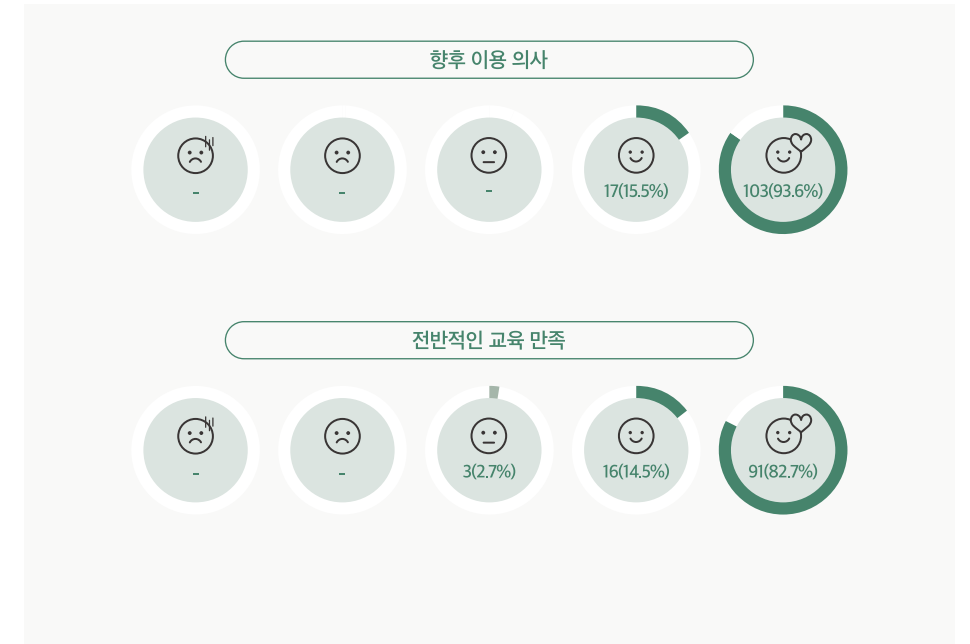
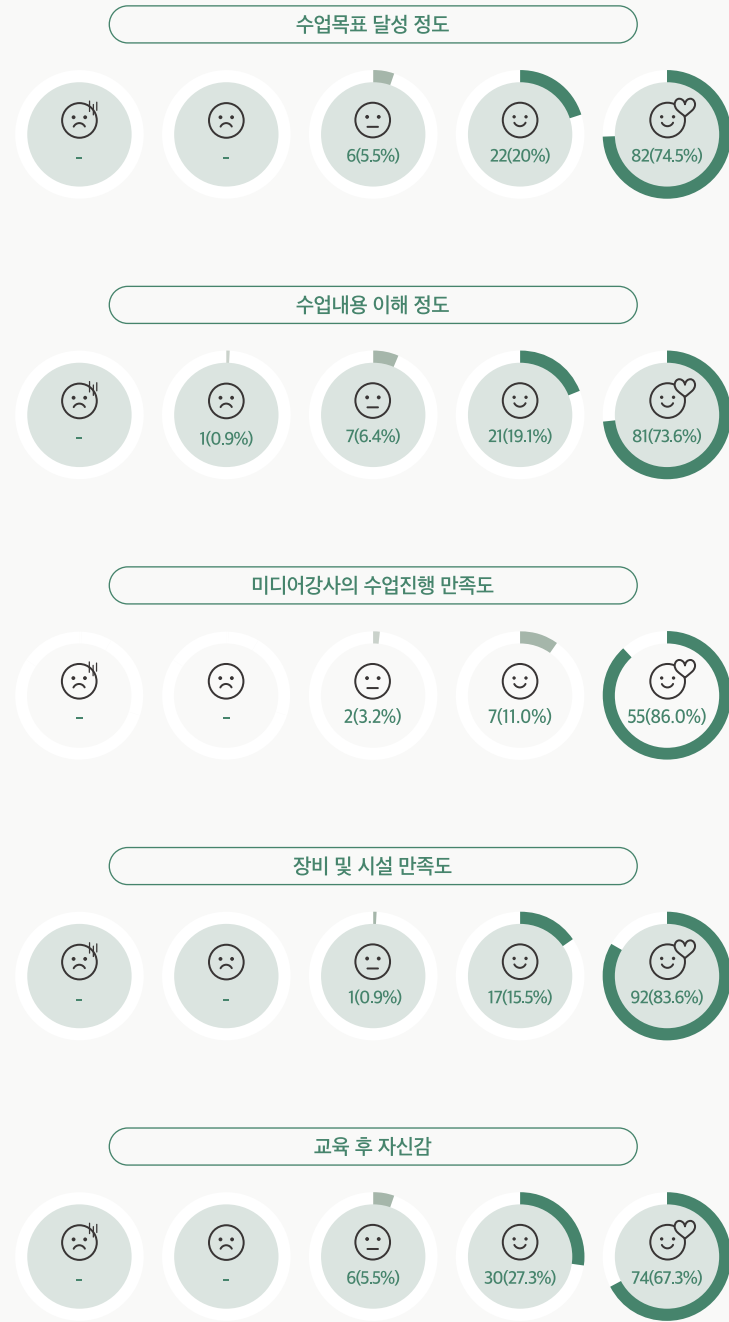


⑥ 참여목적

구분	전체
취미생활	24(21.8%)
미디어에 대한 관심	45(40.9%)
자기개발	34(30.9%)
기타	7(6.3%)
합계	110(100%)



• 조사결과



## 2.3 미디어 체험



수원시미디어센터 이전과 함께 미디어 체험 프로그램은 기존과는 다른 형태로 변화하였다. 2023년 7월 개관 이후, **체험 프로그램은 '경험'에 초점을 맞추어 다양한 미디어 문화 콘텐츠를 향유하고 그와 관련된 기술을 간단히 배워봄으로써 창작활동의 가능성을 넓히는 교육**으로 운영하고자 했다.

특히 바쁜 일상 속에서 보다 쉽게 미디어에 접근할 수 있도록 **각 1회차의 실습형/관람형 프로그램**을 진행하고 단 하루, 몇 시간을 할애하는 것만으로도 시민들이 미디어와 친숙해지고 미디어 문화를 즐길 수 있는 유용한 기회를 전하고자 했다.

이처럼 2023년 미디어 체험 프로그램은 기존의 스튜디오 기관(단체)체험 형식을 버리고, 일일교육 혹은 행사성 문화향유 콘텐츠로 기획·운영되었다. 스튜디오와 관련된 일일체험 프로그램도 존재하였으나, 개인 혹은 가족단위의 일반 이용객 대상으로 진행되어 기존과는 대상이 아예 다르며 그저 여러 가지 다양한 프로그램 중 하나가 스튜디오를 활용한 것이라 보면 된다.

개관 이후 체험 프로그램은 크게 일일체험(일일수업)과 특별 프로그램(특강, 공연 등 행사성 콘텐츠) 두 가지로 구분할 수 있다.

### 미디어 체험 프로그램



일일체험  
(1회차 교육)



특별 프로그램  
(공연, 특강 등)

### 1. 2023 미디어 체험 프로그램의 변화와 방향

일반적으로 센터의 일반 미디어교육은 수강기간이 3주 이상으로 상대적으로 긴 시간을 투자해야 하고, 외부 미디어 관련 사설기관(학원 등) 수업의 경우 비용적인 부담은 물론 전문적인 직업교육에 가깝기에 더욱 문턱이 높다. 그렇다면 미디어에 작은 호기심과 관심을 가진 시민은 어디로 가야 할까? 시민의 생활 속에서 미디어에 대한 접근성을 높이고, 새로운 경험을 통해 문화적 삶의 지평을 넓혀주는 것이야말로 공공기관인 우리 센터가 해야 하는 일이라 생각하면서, 이번 체험 프로그램 통해 그러한 기회를 제공하고자 하였다. 또한 심리적 문턱이 낮고 흥미로운 프로그램을 기획하여 **새로운 거점지로 이전한 수원시미디어센터의 새로운 이용객을 확보**하고, 장기적으로는 상영, 시민 미디어 교육, 장비대여까지 **센터의 다른 프로그램들과 이용객을 상호 연계**시키는 것을 목표로 하였다.

이런 배경에서 이전까지 뉴스방송/크로마키 두 종류로 진행되었던 스튜디오 기반의 기관(단체)체험은 이전·개관 이후에는 진행되지 않았으며, 이러한 시설활용 체험은 가족단위의 일일체험 중 하나였던 라디오 스튜디오 수업, 영상 스튜디오와 상영관을 활용한 유치원 단체 견학 등으로 일부 대체 되었다고 볼 수 있다. 센터가 이전·개관하면서 일반 시설은 물론 스튜디오 시설과 장비 수준이 매우 향상되었고, 이를 제대로 활용하기 위해서는 이전보다 전문적인 지식이 요구되는 상황이다. 때문에 개관 이후 체험 프로그램에서 스튜디오 시설을 적극적으로 활용하는 것이 사실상 어려웠다. 대신 스튜디오를 포함하여 주요 미디어 시설을 둘러보고 한 두 가지를 이용해보는 단체 견학이나, 스튜디오를 사용할 줄 아는 개인이나 공공기관에게 대여하여 시설을 활용하는 방식이 적어도 현재에는 가장 적절한 스튜디오 활용법이라고 판단되었다. 그렇기에 개관 이후 체험 프로그램은 앞서 이야기한 일일교육 혹은 행사성 프로그램으로 자리잡았고, 스튜디오 혹은 시설 체험은 임시적으로 '견학'이라는 이름으로 구분하게 되었다.

향후 미디어 체험 프로그램이 반드시 2023년과 같은 형식으로 운영될 필요는 없겠으나, 앞서 머리글에서 이야기한 것처럼 **'경험'에 초점을 맞추어 시민들에게 시의적으로 흥미롭고 유용한 미디어 기술과 콘텐츠를 가볍게 접해볼 기회를 제공**하는 프로그램이 본 센터에 지속적으로 필요하리라 생각하며, 그 방향성을 이어 나간다면 좋을 것이다.

또한 본 센터가 새로이 갖게 된 입지적 특징을 파악하여 **우리 센터만의 교육/체험 등 프로그램 타겟군을 명확히 해볼 필요**가 있다. 반년간 미디어 체험 프로그램을 운영해본 결과, 행궁동과 근접하고 수원화성 안에 위치한 우리 센터는 타 지역 미디어센터와 다르게 20-30대 청년층과 40-50대 젊은 중년층의 프로그램 참여 비중이 상대적으로 높았다. 그리고 인근지역(팔달구)에서 오는 사람과 상대적으로 먼 지역(다른 지역구, 시·도)에서 오는 사람의 비율이 유사하거나 혹은 더 큰 비중으로 나타날 때가 많았다.

일반적으로 다른 미디어센터들이 어린이 혹은 노년층을 중점대상으로 프로그램을 운영하는 경향이 있는데, 그 이유는 해당 이용객층을 확보하기 적절한 입지나 사회적 환경 때문일 것이다. 그러나 수원시미디어센터가 새로 자리 잡은 팔달구 남수동의 이용객은 기존의 센터들과는 다른 연령, 거주지역 분포를 보이므로 이 부분을 눈여겨보고 **이전과는 다르게 타겟층을 좀 더 넓게 보고, 새로운 이용객층을 고려한 프로그램을 구성**하는 것이 바람직하겠다.

2. 미디어  
일일체험

2023년 미디어 체험 프로그램 운영결과

프로그램 총 21회 / 10개 종류 참여 184명 만족도 합계 4.65점 / 5점 만점

프로그램명	강사명	일시	내용	참가자수	수강료	만족도
가족대상 애니메이션 더빙 체험	김은경	03.18. 오전	4~6학년 초등학생 가족 대상 애니메이션 더빙 체험	9명	팀당 6,000원	5
가족대상 애니메이션 더빙 체험	김은경	03.18. 오후	4~6학년 초등학생 가족 대상 애니메이션 더빙 체험	10명	팀당 6,000원	5
망한 PPT 살리기	이의현	03.22.	18-24세 대상 PPT 제작/ 편집 수업	3명	무료	5
스튜디오 미디어체험-파란나라를 보았니 (유치원대상)/오전	조훈희 강현욱	03.22.	유치원 대상의 방송(크로마키)체험	27명	무료	4
스튜디오 미디어체험-파란나라를 보았니 (유치원대상)/오후	조훈희 강현욱	03.22.	유치원 대상의 방송(크로마키)체험	12명	무료	4
초등대상 애니메이션더빙 체험/오전	김은경	03.25.	성우 직업탐색 및 기초교육, 더빙체험	10명	무료	4.39
초등대상 애니메이션더빙 체험/오후	김은경	03.25	성우 직업탐색 및 기초교육, 더빙체험	11명	무료	4.39
이미지와 AI 활용/가족	신준혁	07.22.	태블릿을 활용한 흥미로운 AI 기술의 콘텐츠 활용 체험	9명	팀당 6,000원	4.73
이미지와 AI 활용/성인	신준혁	07.27.	태블릿을 활용한 흥미로운 AI 기술의 콘텐츠 활용 체험	8명	팀당 6,000원	4.73
내 가방 속의 세계 : 스톱모션 영상만들기/초중등	현지윤	08.10.	스톱모션 기술을 활용한 스토리텔링 영상 콘텐츠 제작 수업	2명	무료	4.89
내 가방 속의 세계 : 스톱모션 영상만들기/가족	현지윤	08.19.	스톱모션 기술을 활용한 스토리텔링 영상 콘텐츠 제작 수업	11명	팀당 6,000원	4.69
라디오 스튜디오에 어서오세요/가족	김윤지	09.23.	초중등 가족대상의 라디오 방송 기획 및 체험	6명	팀당 6,000원	4.94
<뚝딱 브이로그> 하루만에 배우는 캡컷 영상 편집	김용기	09.26.	캡컷PC 프로그램을 활용한 브이로그 영상편집 교육 및 실습	9명	팀당 6,000원	4.56
<뚝딱 브이로그> 하루만에 배우는 캡컷 영상 편집	김용기	10.05.	캡컷PC 프로그램을 활용한 브이로그 영상편집 교육 및 실습	10명	팀당 6,000원	4.62
라디오 스튜디오에 어서오세요 / 가족	김윤지	10.07.	초중등 가족대상의 라디오 방송 기획 및 체험	6명	팀당 6,000원	4.5
이미지와 AI 활용 / 가족	신준혁	10.21.	초중등 가족대상, 모바일을 활용한 AI 교육 및 체험	9명	팀당 6,000원	4.46
이미지와 AI 활용 / 가족	신준혁	11.4	초중등 가족대상, 모바일을 활용한 AI 교육 및 체험	6명	팀당 6,000원	4.76
<포토샵 없이도 된다?!> 하루만에 배우는 속성 피그마	김수연	11.18.	웹기반 이미지툴(피그마)를 활용한 이미지 콘텐츠 편집 및 창작 실습	4명	팀당 6,000원	5
<포토샵 없이도 된다?!> 하루만에 배우는 속성 피그마	김수연	11.24.	웹기반 이미지툴(피그마)를 활용한 이미지 콘텐츠 편집 및 창작 실습	3명	팀당 6,000원	4.88
AUTO는 그만~! 하루만에 배우는 속성 수동 촬영	김용기	11.25.	디지털 카메라의 수동촬영 기능을 배우는 실습형 교육	7명	팀당 6,000원	4.63
AUTO는 그만~! 하루만에 배우는 속성 수동 촬영	김용기	12.1.	디지털 카메라의 수동촬영 기능을 배우는 실습형 교육	12명	팀당 6,000원	4.46
				184명	-	4.65

※ 4~6월은 이전 개관 준비로 프로그램 일시중단

※ 3월 진행된 애니메이션 더빙/스튜디오 미디어 체험은 참여인원의 일부만(혹은 팀 대표)을 대상으로 만족도조사가 진행됨

일일체험 운영 배경과 눈여겨 볼 점

• 프로그램 대상 및 형식의 전환

2023년에는 기존의 스튜디오 시설 기반 체험(단체/기관대상)에서 대상과 형식을 확장하여 다양한 미디어 체험의 기회를 마련하고자 했다. 우선 다회차 교육을 수강하기가 부담스러운 시민이 보다 쉽게 참여할 수 있는 일일교육 형식을 택하여 새로운 센터로 시민들을 유인하고자 했다. 또한 체험(수업)의 주제를 AI기술, 캡컷과 피그마, 수동촬영 등 근래의 사회문화적 경향을 반영하여 사람들이 관심을 가질법한 것들로 선택하고, 한 번의 수강만으로도 활용할 거리가 있는 유용하고 흥미로운 수업으로 기획하고자 하였다. 물론 센터 재개관 이전 주요 이용객층이었던 어린이 대상의 시활용 수업과 스톱모션 영상만들기 수업, 라디오 체험도 함께 개설하여, 좀 더 다양한 연령층을 대상으로 프로그램을 진행하고자 했다.

개관 이후 진행된 일일체험 절반 정도는 바로 활용해볼 수 있는 유용한 미디어 창작 기술을 전달하는 수업이었는데, 그 실용성에 관한 긍정적인 후기들이 많았고 해당하는 일일체험 프로그램 수강생 중 여럿이 본 일일체험 수업을 통해 같은 주제의 다회차 수업을 듣고 싶어 졌다는 의견을 전했다.

그 외에 나머지 절반은 새로운 미디어 기술을 단순히 활용해보거나 하나의 콘텐츠를 만들어 보는 창작체험형 수업이었는데 성인 개인을 대상으로 한 수업은 모집이 원활하였으나, 어린이(초중등생) 개인을 대상으로 한 수업의 경우 신청이 아주 저조하였다. 그나마 팀 단위로 신청하는 가족수업은 최소신청 정원(2-3팀)을 채울 수 있어 후반부에는 본래 어린이(초중등생) 개인 대상으로 하려던 일일체험을 가족체험으로 돌려 진행하였다.

• 시범적인 일일 프로그램으로 보는 이용객층의 변화

<뚝딱 브이로그> 하루만에 배우는 캡컷 영상 편집과 <포토샵 없이도 된다?!> 하루만에 배우는 속성 피그마는 말 그대로 속성으로 배우는 툴 활용 수업으로, 조작이 쉽고 활용성 높은 인터페이스와 기능으로 최근 실제 콘텐츠 제작에서 가장 떠오르고 있는 이미지/영상 편집툴인 피그마(FIGMA)와 캡컷(CAP-CUT)을 활용한 수업이었다. 그 중 피그마 수업 신청자의 약 65%가 20~30대였고, 약 79%가 20~40대 젊은층이었다. 캡컷 수업 신청자는 약 24%가 20~30대였고, 약 62%가 20~40대 젊은층이었다.



AUTO는 그만~! 하루만에 배우는 속성 수동 촬영은 일반 장비 수업과 다르게, 본인의 카메라를 지참해서 내가 가진 디지털 카메라로 수동촬영하는 방법을 배우고 실습하는 수업이었다. 전체 신청자의 절반 정도가 20~30대였고 70% 이상이 20~40대였다.



이미지와 시 활용은 웹서버 등을 통해 간단히 AI(인공지능)의 서비스와 기능을 경험해볼 수 있는 흥미위주의 체험형 수업이었다. 성인대상으로 진행된 이 수업 신청자도 75%가 20~40대였다.

상기 수업들에서 50대 이상의 신청자도 60대 보다는 50대의 비중이 높았으며, 앞선 상황들을 통해 타 미디어센터에 비해 수강생의 연령이 상당히 젊은 편인 것을 확인할 수 있었다.

또한 앞서 남수동으로 이전 개관 이후 어린이 개인 대상의 프로그램의 모객이 잘 이루어지지 않았고 그나마 수요가 있는 가족 대상의 프로그램으로 신청 대상을 변경하여 진행했다고 언급했다. 그와 관련하여 신규 센터에 별도의 주차장이 없고 대중교통이 불편하다는 것이 신규 센터에 어린이 이용객 유인을 방해하는 주요한 요인이라고 인지되고 있다.(어린이 이용객이 혼자서는 방문하기 어렵고, 보호자가 자가용으로 데려다주고 대기하기 어려운 환경 탓으로) 하지만 그에 앞서 이전에 센터가 위치했던 인계동과 다르게 남수동과 그 주변에는 어린이 프로그램의 타겟이 되는 대단지 아파트가 적고, 학교 외 부대활동에 상대적으로 덜 적극적인 지역 분위기가 근본적인 원인일 수도 있다는 것을 생각해 볼 필요가 있다. 2023년 개관 이후 어린이 가족 프로그램에 참여한 수강생 가족들은 전부 관내 즉, 수원시에 거주하는 시민들이었는데 수원시 내에 팔달구의 인계동, 영통구, 장안구 등과 같이 어린이가 많이 거주할만한 대단지 아파트 주변에는 수원화성 쪽 구시가지 부근까지 오지 않아도 어린이들 대상의 교육/문화 기반시설이 이미 어느 정도 존재한다는 사실을 고려해봐야 할 것이다.

앞으로 한동안은 이용객층과 프로그램 참여자의 추이를 지켜보면서 여러 원인을 복합적으로 고려하고 다양한 일일 프로그램을 시도해 봐야 할 것이나, 지난해 일일체험 운영 현황을 보면 어린이와 노년층이 주류 이용층인 다른 지역의 센터와는 다르게, 새로운 수원시미디어센터의 핵심 이용객층을 정의할 필요가 있어 보인다. 다만, 가장 최근인 2024년 1월에 진행했던 어린이 영화 상영에 어린이 이용객이 기대 이상으로 방문했던 결과를 봤을 때, 부모와 함께 방문하는 어린이 이용객(어린이 가족 이용객)은 어느 정도 확보할 가능성이 있다고 보여진다.



### 3. 특별 프로그램

#### ● 특별 프로그램 운영 결과

프로그램 총 4회 참여 252명 만족도 4.79점 / 5점 만점

회차	날짜	프로그램명	출연자	관람객수/출석율	만족도
1회	9.14.(목)	[특강] 웹드라마 PD가 말하는 이시대의 콘텐츠 제작	정현섭PD (웹드라마PD)	53명 (100%)	4.71
2회	10.28.(토)	[토크콘서트] (유료) 예술가가 사는 방법 : 윤딴딴 보통의 하루	윤딴딴 (싱어송라이터)	84명 (93.3%)	4.88
3회	11.30.(목)	[특강] 99% 등록되는 이모티콘 만들기	씨엠제이 (이모티콘작가)	60명 (69.0%)	4.70
4회	12.16.(토)	[특강] 정지아의 마시지 않을 수 없는 이야기	정지아 (소설가)	55명 (80.9%)	4.86
합계				252명	4.79

※ 만족도조사 응답자 총 140명  
※ '출석율'은 신청자 대비 참석자의 백분율임

#### ● ‘창작자의 귓속말’ 시리즈

센터의 이전·개관을 기념하여 신설된 특별 프로그램 **창작자의 귓속말**은 미디어·문화예술 창작자와 아티스트의 직업적 이야기와 경험, 일화 등을 통해 창작자로 살아가는 방식과 노하우를 전달하는 관람 프로그램이었다.

누구나 창작자가 될 수 있는 미디어시대, 본 특별 프로그램을 통해 웹드라마/공연 제작자, 싱어송라이터, 일러스트레이터, 소설가 등 다양한 창작자들을 만나 문화예술과 미디어 창작을 직업으로 살아가는 경험을 시민들과 공유하고, 동시에 센터의 새로운 거점지인 남수동에서 문화콘텐츠를 즐길 기회를 확대하였다.

매회 프로그램의 마지막 부분에는 **창작자와 관객과의 대화 시간**을 마련하여 해당 분야(직업)에 관심이 있는 시민에게 미디어 창작에 관해 보다 실제적인 정보 제공하고자 했다.

참고로 센터와 프로그램 홍보, 아카이브 목적으로 인인화락 및 인스타그램에 특별 프로그램 ‘창작자의 귓속말’에 관한 각각의 리뷰를 게재해두었으므로, 실제 현장 분위기와 개괄적인 행사내용을 파악하는 데 도움이 될 것이다.



## ● 특별 프로그램 기획 배경과 방향성

### • 프로그램 참여인원 확대와 신규 센터의 홍보

센터에 기존에 없었던 특별 프로그램을 신설하게 된 사업적 이유는 두 가지, **프로그램의 수혜인원 확대와 센터의 인지도 향상(이용객 유치)**이었다.

지난 여름 인계동에서 남수동으로 센터가 이전/개관을 하게 되면서 거점지역이 완전히 바뀌었고 기존과는 규모도 달라졌다. 이전에는 수원청소년문화센터 지하 1층 공간을 빌려 사용했던 터라 상대적으로 작은 규모로 운영했다면, 2023년 수원화성 성곽 안쪽에 미디어센터 운영을 목적으로 건립된 새로운 건물로 이전하면서, 넓어진 새 공간에 맞는 새로운 성격의 프로그램이 필요해졌다. 새로운 수원시미디어센터를 시민들에게 알리고 더 많은 사람들이 활용할 수 있도록 하는 것은 2023년 센터가 당면한 가장 큰 과제였다.

일반적으로 미디어센터에서는 주로 10~12명 내외의 소수정예 교육이 이루어지는데, 미디어교육 자체가 미디어 장비를 직접 체험하고 콘텐츠를 창작해보는 실습의 성격이 중요하기 때문에 이런 프로그램들은 참여 인원수를 확대하기가 사실상 어렵다. 애초에 바깥에서 값비싼 학원을 다니거나 비싼 기기를 구매하지 않고도, 미디어 기술과 경험의 접근성을 높여주는 것이 공공기관으로서 미디어센터가 해야 하는 역할이니 교육에서 실습 측면을 빼놓을 수는 없다.

이런 고민 속에서 신설된 것이 바로 특별 프로그램이다. 신규 센터의 시설을 적극 활용하면서 더 많은 사람들이 향유할 수 있는 규모감 있는 미디어 프로그램을 개설하자고 했고, 체험(경험)의 영역에서 센터에서 할 수 있는 최대 규모의 행사성 프로그램을 생각해낸 것이 바로 '창작자의 귓속말' 시리즈였다.

### • 센터의 역할 표면화 및 긍정적 이미지 형성(브랜딩)

하지만 수혜 인원확대와 이슈형성이라는 목적과 함께 특별 프로그램을 기획하며 중점적으로 고려했던 부분은, 바로 **새로 개관한 수원시미디어센터의 첫인상과 대외적인 정체성 전달**이었다. 그렇기에 생활 속 미디어 문화 향유와 활용(더 나아가 창작)의 지평을 넓혀주는 공간으로서 센터의 역할과 정체성을 드러내고자, '미디어-문화예술 창작'이라는 대주제를 잡고 그에 맞춰 사람들의 흥미를 끌 수 있는 **인지도 혹은 시의성** 있는 미디어/문화예술 창작자를 섭외하고 여러 명이 함께 즐길 수 있는 콘서트, 특강 등을 진행한 것이다.

또한 일반 교육/체험/상영 프로그램보다 드러나기 쉬운 행사성 프로그램을 통해, 관내외로 수원시미디어센터의 이름을 알리는 것과 동시에 우리 센터가 **미디어 문화 트렌드와 발맞춰가는 공간**이라는 인식을 주고자 했으며, **공기관의 고리타분한 이미지를 벗어나 친근하고 흥미로운, 청년층에게도 와 볼 만한 공간**으로 인지시키고자 했다. 이를 위해 각 프로그램의 세부 주제 설정이나 아티스트 섭외는 물론 가시적으로 드러나는 프로그램 홍보 이미지, 인스타그램 피드, 인쇄물 등에도 공을 들였다. 또한 완성도 높은 센터 키비주얼 이미지를 현장 홍보물, 만족도 조사 등에 적절하게 활용하여 특별 프로그램을 관람하러 찾아온 관객들에게 **비주얼적으로 정돈된 센터의 모습**을 보여줌으로써 현대적이고 전문화된 미디어 공간이라는 인상을 남기고자 했다.

이런 행사성 특별 프로그램은 대외적으로 홍보하기 좋은 콘텐츠이기 때문에, 이를 통해 센터의 존재를 알리고 신규 이용객을 유입하기가 용이하다. 분기별로 꾸준히 특별 프로그램을 진행하고 대외적으로 긍정적인 센터의 인상(이미지)을 유지해나갈 수 있다면, 장기적으로 센터 회원과 이용객의 풀을 넓히고 관내외를 넘나드는 새로운 정기 고객층 확보를 기대해 볼 만하다. 또한 다른 교육/상영 프로그램들과 함께 차근차근 센터의 인지도를 높여간다면, 수원화성과 행궁동에 방문하는 관광객과 시민들이 남수동과 창룡문 부근까지 오게 만드는 관광 동선 확장의 역할까지도 해낼 수 있을 것이다.

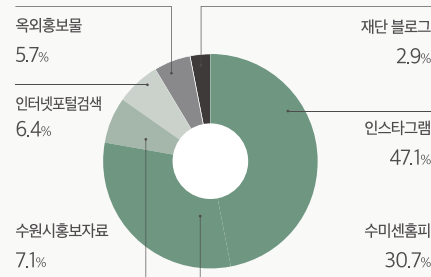


2023 특별 프로그램 '창작자의 귓속말' 관람자 설문 결과

프로그램 정보 습득 경로

Q1 본 프로그램의 정보를 주로 어디서 얻으셨습니까?

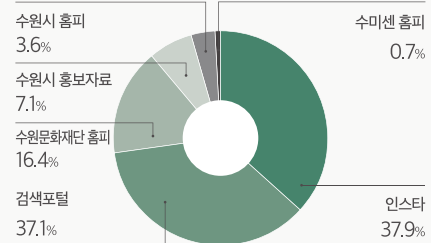
구분	전체
인스타그램	47.1%
수미센홈피	30.7%
수원시홍보자료	7.1%
인터넷포털검색	6.4%
옥외홍보물	5.7%
재단 블로그	2.9%
합계	140(100%)



2023년 특별 프로그램 관람자의 절반 가까이 프로그램 정보를 인스타그램(47%)에서 습득했으며 센터 홈페이지에서 습득한 비율도 30% 이상으로, 이 두 가지가 특별 프로그램 참석자의 정보 습득 핵심 창구임을 알 수 있었다.

Q2 본 프로그램과 유사한 (수원의) '문화행사', '미디어교육' 등의 관련 정보를 얻고자 할 때가장 먼저 검색하는 채널은 무엇입니까?

구분	전체
인스타그램	37.9%
검색포털	37.1%
수원문화재단 홈페이지	16.4%
수원시홍보자료	7.1%
수원시 홈페이지	3.6%
기타	0.7%
합계	140(100%)



하지만 일반적인 문화예술 행사 미디어교육 프로그램을 검색할 때, 인스타그램이 가장 많은 높은 비율로 활용되었고 그 다음은 일반 포털사이트였다. 이 결과를 볼 때, 수원시미디어센터가 아직 알지 못하는 잠재고객을 모객하기 위해서는 인스타그램을 활용하는 방법이 가장 효과적일 것임을 알 수 있다.

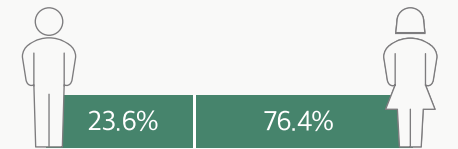
프로그램 종합 만족도

Q3 본 프로그램에 관한 종합적인 만족도는 어떻습니까?



Q4 성별

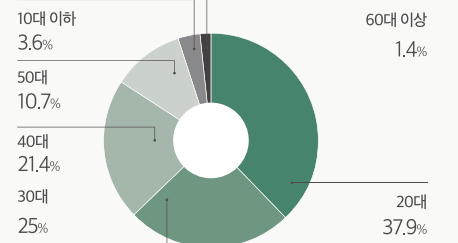
구분	전체
남	23.6%
여	76.4%
합계	140(100%)



설문 응답자의 남녀 비중은 약 2.4 : 7.6으로 여성이 남성의 3배 이상이었다.

Q5 연령

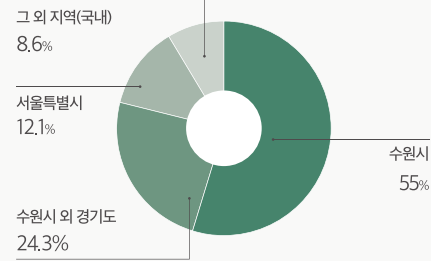
구분	전체
10대 이하	3.6%
20대	37.9%
30대	25%
40대	21.4%
50대	10.7%
60대 이상	1.4%
합계	140(100%)



설문에 따르면 특별 프로그램 관람객 연령대는 20대 > 30대 > 40대 순으로 20~30대가 전체인원의 62.9%, 20~40대가 전체인원의 84.3%를 차지했다. 다만, 주제별 차이는 있으나 특강 관람객 중에 50대 이상이 매 회차 별로 10~15명 남짓은 존재했으므로, 해당 참석자들이 상대적으로 설문에 덜 적극적으로 참여했기에 젊은 연령의 참석자 비중이 조금 쪼뚝 더 높게 나타났으리라 생각된다. 그럼에도 불구하고 이는 실제로 20~40대 연령층을 대상으로 한 센터 프로그램 운영이 용이할 수 있음을 보여주는 사례로 볼 수 있을 것이다. 또한 10대 이하 이용객의 비율이 눈에 띄게 적은 것도 눈여겨볼 필요가 있다.

Q6 거주지

구분	전체
수원시	55%
수원시 외 경기도	24.3%
서울특별시	12.1%
그 외 지역(국내)	8.6%
국외	-
합계	140(100%)



응답자 중 거의 절반(45%)은 수원 이외 지역에 거주하는 사람들이었는데, 수도권(경기도 +서울) 거주민이 약 36%로 관외 지역민도 충분히 우리 센터의 잠재 이용객으로 고려할 수 있는 유의미한 수치임을 확인했다. 다만 행사성 프로그램의 이슈성이나 파급력은 일반 상설 프로그램과 다르기에 일단 회원으로 확보한 관외 이용객의 활동여부를 시간을 두고 추적해 볼 필요가 있겠다.

## 2.4 견학 프로그램



2023년 견학프로그램은 미디어센터가 남수동으로 이전하며, 관내 유치원, 초·중학교 학생에게 센터를 알리는 취지에서 신설되었다. 기존 미디어 체험프로그램과 다르게 시설을 투어를 기본으로, 간단한 스튜디오 활용 프로그램을 체험하는 형태로 구성하였다. 모집은 각 기관에 공문을 발송하여 프로그램을 알리고, 담당자와 협의 후 신청서를 받았다. 모집 결과, 유치원 12개의 반이 신청하여 11~12월 동안 견학프로그램이 운영되었다. 프로그램은 매주 수·금 10시, 15시 운영 예정이었으나, 모든 유치원은 10시 프로그램을 선호하여 10시 프로그램만 진행되었다.

### ● 운영결과

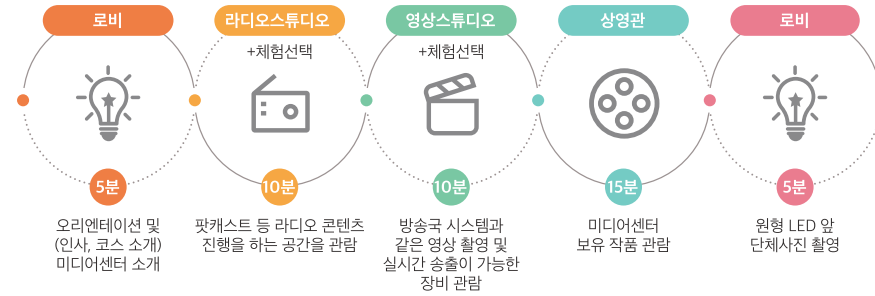
프로그램 12개 참여기관 6개 참여인원 280명

단체·기관명	날짜	인원	선택프로그램	비고
대연유치원	11.01(수) 10시	23명	영상스튜디오 체험(울동)	
	11.08(수) 10시	21명		
아름유치원	11.22(수) 10시	29명	영상스튜디오 체험(울동), 라디오스튜디오 체험	두 팀으로 교차 진행
	11.29(수) 10시	28명		
큰별유치원	11.24(금) 10시	23명	영상스튜디오 체험(꿈)	
	12.01(금) 10시	25명		
새알곡유치원	12.06(수) 10시	17명	영상스튜디오 체험(울동)	
	12.20(수) 10시	19명		
새동신유치원	12.08(금) 10시	21명	영상스튜디오 체험(울동)	
	12.15(금) 10시	23명		
초록별유치원	12.22(수) 10시	25명	영상스튜디오 체험(꿈)	
	12.22(금) 11시	26명		
합계		280명		



● 견학경로

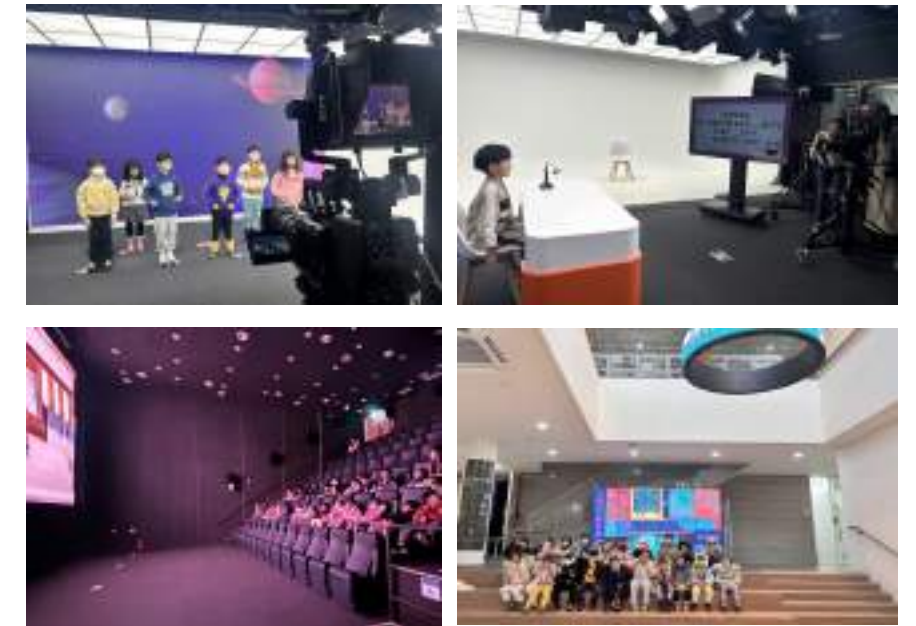
견학경로는 미디어센터 주요시설 중 1층 전문스튜디오를 위주로 설정하였다. 20명이 견학하는 것을 기준으로 이동 동선이 길지 않도록 기획하였다. 기획 초 상영관은 정기상영과 연결하는 형태로 진행 예정이었으나, 10시 프로그램만 모집되어 실제로 시네마테크 정기상영으로는 연결되지 못하였다. 담당자는 상영관을 체험하지 못하는 것에 대한 아쉬움 느껴, 정기상영 시에만 참여할 수 있던 상영관을 보유 작품 관람 형태로 변경하였다.



● 체험프로그램

공간	내용	만족도
라디오스튜디오	- 보이는 라디오 제작현장 체험 - 친구들과 동요 녹음	30분
영상스튜디오	- 영상스튜디오 촬영현장 체험 - 친구들과 울동 영상 촬영	30분
	- 영상스튜디오 촬영현장 체험 - 나의 꿈 말하기 영상 촬영	30분

모집 시 체험프로그램은 선택사항이었지만, 모든 기관에서 체험을 원하였다. 견학프로그램은 비예산 사업으로 담당자 2인이 인솔하여 직접 운영하였다. 영상프로그램의 경우 담당자만으로 체험운영이 가능했지만, 라디오프로그램은 라디오스튜디오 운영을 전담으로 맡아줄 인원이 추가로 필요하였다.



견학프로그램을 준비하며, 수원시미디어센터가 가진 공간의 특별함을 견학에 담아내려고 하였다. 견학프로그램은 꾸준히 수원시미디어센터를 알리고, 나아가 사람들이 센터를 활발하게 이용할 수 있도록 공간과 사업을 안내해 주는 안내자 역할이 되기를 바란다.

## 2.5 미디어 창작지원센터



미디어창작지원센터 사업은 SK브로드밴드, (사)전국미디어센터협의회, 시청자미디어재단의 3자 협약으로 시작되었으며, 2023년에는 (사)전국미디어센터협의회 회원센터 7곳, 시청자미디어재단 소속센터 4곳이 사업을 운영하였다. 수원시미디어센터는 2020년 11월, 수원 미디어창작지원센터로 개소하여 2021년부터 이 사업을 운영해오고 있다.

2023년에는 (사)전국미디어센터협의회 회원센터들이 공동사업으로 소외계층 대상 미디어 사업을 진행하기로 하여 우리 센터는 센터 이전·재개관에 맞춰 경력중단여성을 대상으로 스튜디오 체험강사로 발굴·양성하고 기존 체험강사의 재보수교육 운영으로 공동사업에 참여하기로 하였으나, 스튜디오 구축완료 시기가 예정보다 늦어지고 체험프로그램안이 재구성되지 않으면서 참여하지 못했다. 또 당초 개관기념으로 진행해보고자 했던 청소년미디어캠프가 본격적인 운영을 앞두고 논의 후반단계에서 마찰이 생겨 결국 취소되어 그 대신 '기술 활용' 교육들을 배치하게 되었다.

2023년 미디어창작지원센터는 시민미디어교육 운영, 워크숍 수료작 전시 및 책자 발간을 통한 아카이빙을 진행하였다. 미디어창작지원센터 사업과 센터 자체사업을 연계해나감으로써 미디어교육의 확장성을 가지는 좋은 예시가 되었지만 센터 이전·재개관 시기 및 장비 구축 지연 등에 따라 사업이 지연되거나 미운영된 부분들이 아쉬움으로 남는다.

### 1. 시민미디어 교육

#### ● 운영 결과

프로그램 8개 참여 70명(누적 654명) 단편시나리오 11편 미디어아트 6편

※이수자 : 80% 이상 출석한 수강생

구분	교육명	강사명	교육기간	회차(시수)	대상	인원(출석률)	이수자(이수율)	수강료	만족도
창작제작	수미C 단편시나리오워크숍	임오정	8.01~11.14	14회차 (42시간)	성인	10명 (72.9%)	5명 (50.0%)	84,000원	4.86
	수미C 프로젝트맵핑워크숍	이원준 최소희 소미킴	8.10~11.23	15회차 (37.5시간)	성인	10명 (67.3%)	3명 (27.3%)	75,000원	5.0
기술활용	iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기	조용호	9.01~10.27	8회차 (24시간)	중등~성인	12명 (77.1%)	4명 (33.3%)	48,000원	4.66
	유튜브 영상제작 첫도전기	김성철	9.06~9.22	6회차 (18시간)	중등~성인	8명 (72.9%)	6명 (75.0%)	36,000원	4.17
	일러스트를 활용한 나만의 이모티콘 제작	조용호	10.04~11.22	8회차 (24시간)	중등~성인	12명 (76.0%)	8명 (66.7%)	48,000원	4.71
	영상편집-프리미어 활용	손현준	10.06~10.31	8회차 (24시간)	중등~성인	5명 (80.0%)	3명 (60.0%)	48,000원	5.0
	영상편집-처음 만나는 iMAC 파이널컷프로	이승준	11.01~11.24	8회차 (24시간)	중등~성인	8명 (62.5%)	4명 (50.0%)	48,000원	5.0
	개러밴드로 나만의 음악 만들기	서혜윤	11.25~12.16	4회차 (12시간)	초등4~6	5명 (50.0%)	3명 (60.0%)	무료	4.33
합계				71회차 (205.5시간)		70명 (71.4%)	36명 (51.4%)		4.84

미디어창작지원센터 사업은 시민들의 콘텐츠 제작능력을 향상하고 창작활동을 지원하는 데에 중점을 두고 있다고 판단하여 '기술활용', '창작제작'을 중심으로 진행하였다. 특히 워크숍 교육은 각 분야 전문가를 초빙하고 전문 제작교육으로 운영함으로써 수강생의 만족도를 높였다. 워크숍 운영 이후 수료작을 실은 시나리오집 및 전시프로그램북을 제작함으로써 사업결과물을 아카이빙하고 배포하여 사업성과 기록과 확산에 힘썼다.

<수미C 프로젝트맵핑워크숍>은 센터 개관 이래 최초로 운영한 미디어아트 워크숍으로, 실제 현장의 기획감독, 미디어아트 작가가 교육을 운영함으로써 교육과 실무현장이 만나는 기회가 되었으며, 시민들에게 미디어아트 기획·제작·전시의 기회를 제공하고 2024 화성 미디어아트 신진작가 공모전 등 후속활동 방향을 제시해 주었다. 비록 센터 재개관 일정시기로 워크숍 운영이 애초 계획보다 지연되어 2023 화성 미디어아트 연계로 수료작 전시를 할 수 없었던 대신 신진작가와 초청작가의 작품이 센터 건물 내에 전시되어 강사와 수강생들이 함께 작품을 둘러보고 자신의 작품을 어떻게 만들어 갈 것인지에 대한 아이디어를 얻는 등 현

장성 있는 교육으로 진행되었다.

기획자로서 이번 프로젝션맵핑워크숍은 특별한 기억으로 남는다. 워크숍을 준비하면서 프로젝션맵핑에 대한 이해도를 높이기 위해 '원주영상미디어센터 모두'의 프로젝션맵핑워크숍에 수강생으로 참여했다. 10주간 터치디자이너 프로그램을 배우고 건물 외벽에 프로젝션을 쏘아 일회성 전시를 진행하였던 경험이 우리 센터의 프로젝션맵핑워크숍 기획에 도움이 되었을 뿐 아니라 전문가들과의 소통을 좀 더 원활하게 해주었고 시민들에게 프로젝션맵핑 워크숍을 매력을 전하고 싶다는 마음이 커졌다. 센터가 이전·재개관하면서 처음 선보인 워크숍이라는 점뿐 아니라 기획자 개인에게도 <수미C 프로젝션맵핑워크숍>은 2023년 가장 기억에 남는 교육으로 소개하고 싶다.



<iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기>는 센터가 새롭게 구비한 iMAC 환경에서 처음 시도된 교육이며, 인디자인 역시 센터가 대면교육으로 처음 개설한 것이었다. 교육에 대한 자세한 내용은 이후 지면의 교육 참여후기를 참고하길 바란다. <영상편집-처음 만나는 iMAC 파이널컷프로> 역시 센터가 새롭게 구비한 iMAC 환경에서 진행하였다. 이전에 파이널컷프로 프로그램이 잘 구동되지 않아 민원이 발생한 이후로 몇 년만에 개설하게 되어 그 의미가 컸다. 새로운 교육환경에서 프로그램을 실습할 수 있다는 점에서 수강생 만족도가 컸다.



<일러스트를 활용한 나만의 이모티콘 제작>은 자신만의 캐릭터를 만들어 보고 이모티콘화하는 실습을 진행하였다. 여기서 그치지 않고 센터 자체 사업비로 개최한 이모티콘 작가 특강에 수강생을 초청함으로써 작품 제작에만 그치지 않고 이모티콘 작가로서 비전을 만들어

갈 수 있는 기회를 제공하였다.

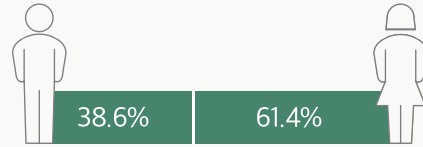
<개러지밴드로 나만의 음악 만들기>는 무료 애플리케이션 개러지밴드 앱으로 아이패드를 활용해 가상악기를 구성하여 나만의 음악을 작곡하는 교육이다. 이전하기 전 인계동 센터는 청소년문화센터 건물 내에 자리 잡고 있고 주변에 아파트 단지가 많았으며, 주차장도 갖춰져 있어 가족, 초등생 단위의 프로그램이 나름 성황을 이루었는데, 남수동으로 이전한 뒤로는 초등학교 프로그램 신청률이나 출석률이 저조한 모습을 보였다. 하지만 교육에 참여한 친구들은 매우 만족한 모습을 보이며, 더 다양한 가상악기를 사용하며 자신만의 음악 세계를 구축해 나갔다.



● 수강생 현황

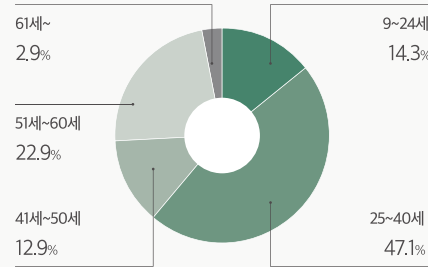
① 성별

구분	전체
남	27(38.6%)
여	43(61.4%)
합계	70(100%)



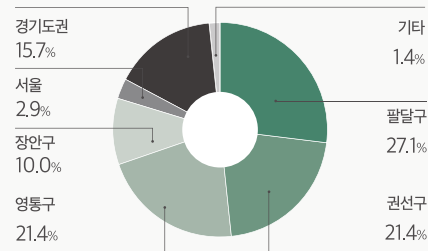
② 나이

구분	전체
~8세(유아)	-
9~24세(청소년)	10(14.3%)
25~40세	33(47.1%)
41세~50세	9(12.9%)
51세~60세	16(22.9%)
61세~	2(2.9%)
합계	70(100%)



③ 거주지

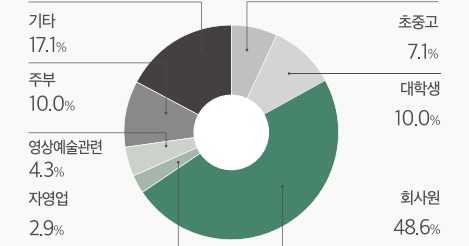
구분	전체
팔달구	19(27.1%)
권선구	15(21.4%)
영통구	15(21.4%)
장안구	7(10.0%)
서울	2(2.9%)
경기도권	11(15.7%)
기타	1(1.4%)
합계	70(100%)



※ 경기도권 : 화성 3명, 용인 7명, 평택 1명

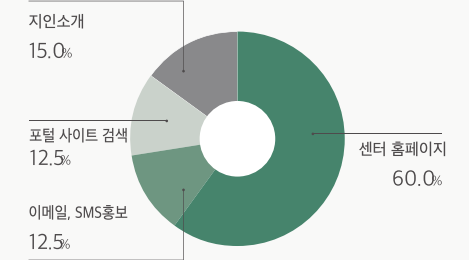
④ 직업군

구분	전체
초중고	5(7.1%)
대학생	7(10.0%)
회사원	34(48.6%)
자영업	2(2.9%)
영상예술관련	3(4.3%)
주부	7(10.0%)
기타	12(17.1%)
합계	70(100%)



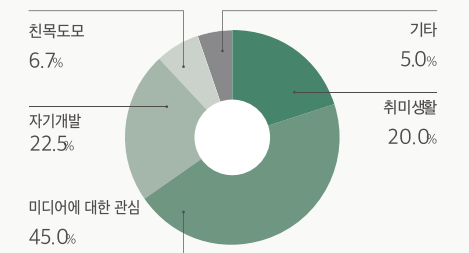
⑤ 교육 참여경로

구분	전체
센터 홈페이지	24(60%)
언론 홍보	-
강좌 관련 전단	-
이메일, SMS 홍보	5(12.5%)
포털 사이트 검색	5(12.5%)
지인 소개	6(15.0%)
합계	40(100%)



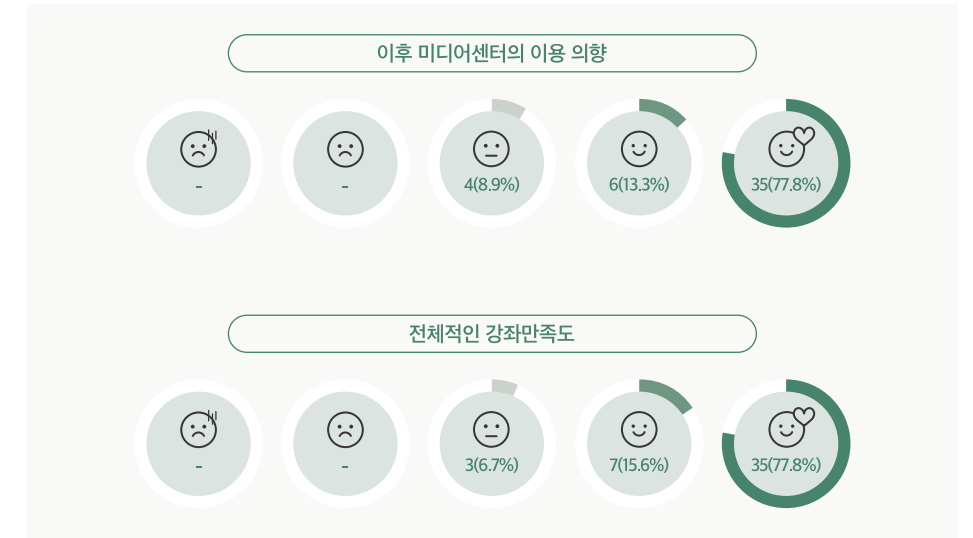
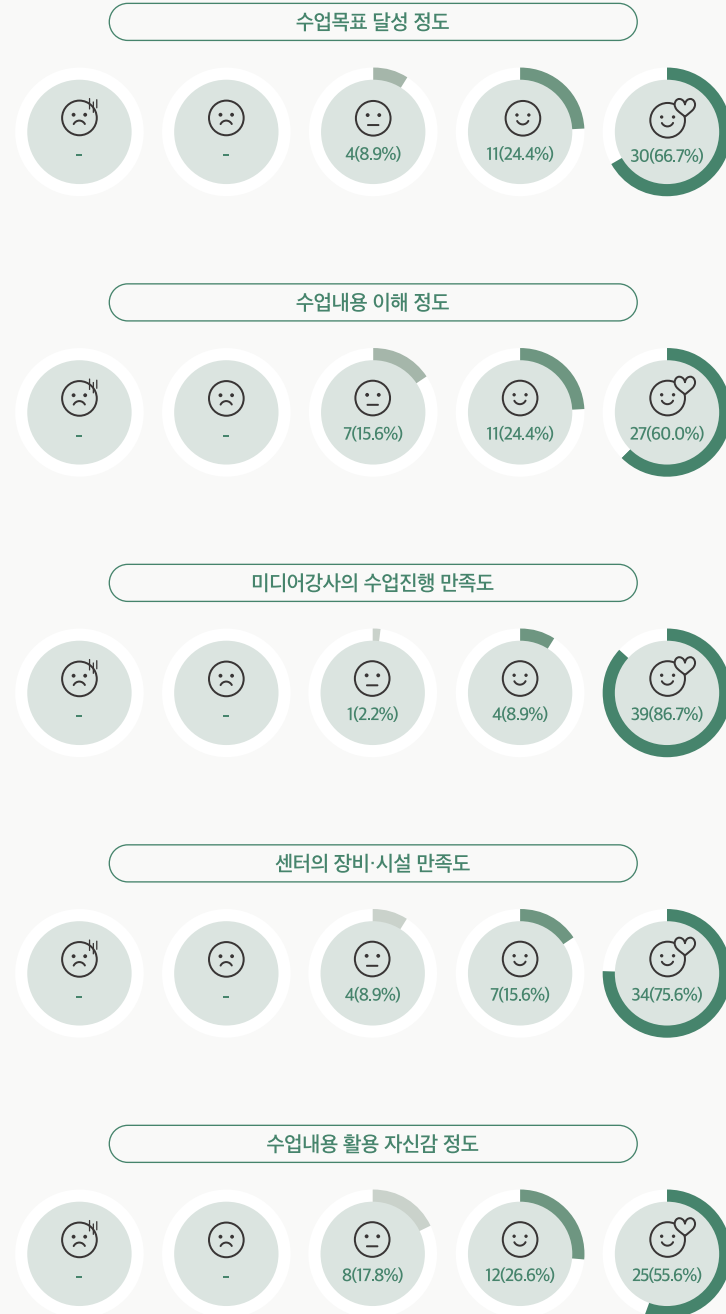
⑥ 참여목적

구분	전체
취미생활	8(20.0%)
미디어에 대한 관심	18(45.0%)
자기개발	9(22.5%)
친목도모	3(6.7%)
기타	2(5.0%)
합계	40(100%)



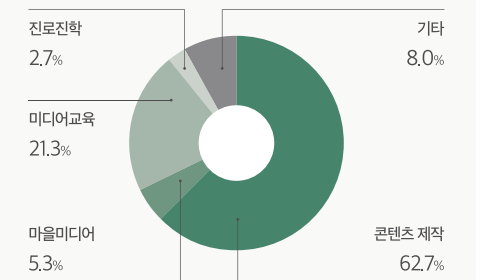
○ 만족도조사

- 조사기간 : 2023. 9. 22. ~ 12. 16.
- 조사방법 : 교육 종료 후 수강생 대상 서면 설문조사 진행
- 응답인원 : 45명
- 조사결과



○ 이후 활동계획 또는 연계하고 싶은 활동(※중복있음)

구분	응답수
콘텐츠 제작	28(62.7%)
마을미디어	4(5.3%)
미디어교육	9(21.3%)
진로진학	1(2.7%)
기타	3(8.0%)
합계	45(100%)



## 2. 프로젝트 맵핑워크숍 전시

### ● 전시개요

- 전시일시 : 2023. 11. 29.(수) ~ 12. 2.(토)
- 전시장소 : 수원시미디어센터 1층 로비
- 전시작품 : 미디어아트 6편

회사	제작자	비고
goodbye114-103	김다정	
소통2023.kr	김소영	인터랙티브
PR:SM	김아연	
The Ocean	김효선	인터랙티브
과학적(0824)	박양우	
유영, 고요한 분투	정보라	

프로젝션맵핑워크숍은 교육에서 끝나지 않고 미디어아트 결과물을 센터 로비공간에 직접 설치 및 전시함으로써 창작하는 작가적 영역과 전시를 위한 콘텐츠기획의 영역, 설치를 위한 기술적 영역 등을 두루두루 경험할 수 있는 기회가 되었다. 비록 센터 건물의 한계가 있어 건물 벽에 매핑한 영상을 프로젝션으로 송출하기보다는 LED월, LED링, 모니터 등 디스플레이를 활용한 전시로 구성되어 프로젝트맵핑다운 결과물 완성과 전시 운영을 하지 못한 점이 아쉬움으로 남는다. 기획자 개인이 원주에서 경험했던 야외 전시와 우리 센터의 실내 전시 경험을 토대로 워크숍 기획단계에서 좀 더 촘촘하게 전시계획을 세우고 시작할 수 있도록 감사진과 전시와 관련한 소통을 면밀해 해야하겠다.



# 2023 미디어교육 사업결과보고서

## 03. 사업결과 후기

- 3.1 영화 평론 글쓰기 참여후기
- 3.2 온라인 브랜딩 강의후기
- 3.3 정지아의 마시지 않을 수 없는 이야기 참여후기
- 3.4 수미C 프로젝션맵핑워크숍 참여후기
- 3.5 iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기 참여후기
- 3.6 일러스트를 활용한 나만의 이모티콘 제작 및  
CMJ의 99% 등록되는 이모티콘 만들기 참여후기

## 3.1

## 영화평론 글쓰기 참여후기

## 영화를

## 즐기는

## 새로운 방법

영화를 좋아합니다. 영화관에 들어가 광고를 보는 순간부터 시작해서, 감독의 의도와 배우의 연기, 배경음악이 주는 감동을 만끽하며 보내는 시간이 좋습니다. 게다가 스크린 속 세상에 빠져들어 2시간 정도 지난한 현실을 떠나 잘 모르던 인물들을 잘 아는 것처럼 느끼게 될 때까지 머무는 시간은 꼭 여행 같기도 합니다. 코로나 이전에는 각종 영화제를 방문하여 한국 영화관에서는 만나기 힘든 작품들을 찾아다니기도 했습니다. 요즘에는 영화관보다 OTT 서비스에서 만나는 영화들이 더 많지만, 영화관에 오래 걸려있지 않을 것 같은 영화는 더 많이 접할 수 있게 되었으니 (영화관은 모르겠고 오로지 저에게만) 전화위복일지도 모르겠습니다.

재미가 있든 없든, 졸작이든 명작이든 영화를 보고 나면 주절거리는 말들은 참 많았는데, 기록이라곤 SNS에 한두 줄로 '시간 아깝다...', '이 영화 정말 짱이다...' 정도의 감상만 남겨왔습니다. 결정적인 동기와 열정이 부족했다고나 할까요. 제가 만난 좋은 영화들에 대한 감상을 보다 정제된 글로 표현하여 정리하고 싶다는 마음이 커져갈 때, '수원사람들영화제'를 통해 인연을 만든 수원시미디어센터에서 글쓰기 강의를 열린다는 것을 알게 되었고 설레는 마음으로 참여했습니다.

강의는 총 8강으로 진행되었고, 영화글과 비평에 대한 이론, 영화의 성질, 영화를 구성하는 물질들, 연출의 문제, 비평에 관한 쟁점들을 다뤘습니다. 이어서 장면을 분석하는 방법, 비평을 위해 질문을 만들고 실제로 비평을 써본 후 함께 합평을 했습니다. 마지막에 완성한 비평 외에도 영화 요약, 기사 형태의 리뷰, 장면 분석까지 총 네 편의 글을 완성하여 피드백을 받았습니다. 강의에서 무엇보다 좋았던 것이 바로 강사님의 피드백이었습니다. 영화를 보고 간단한 감상 정도만 써봤던 터라 강의에서 배운 이론을 생각하고 적용하기 위해 노력을 많이 했는데, 메일로 상세한 피드백을 받을 수 있어서 '영화글 쓰기'라는 새로운 도전에 굉장한 도움이 많이 되었습니다.

다음으로 강의에서 다뤘던 내용과 제가 썼던 글에 대해 구체적으로 말해보고 싶습니다. 첫 강의에서는 '영화란 무엇인가?'라는 주제로 이야기를 나눴습니다. 강사님은 예술 매체로서 영화는 무엇인지, 그 질문에 답하기 위해 예술은 무엇인지 질문했고 이 질문을 간직하는 것이 중요하다고 하셨습니다. 수없이 감상해 온 영화에 '몰입하는 경험'과 그것을 '가능하게 하는 장치'를 인식해 본 것은 처음이라 흥미로웠습니다. 과몰입이 특기인 사람으로서 '자의식의 투사' 같은 단어가 낯설고도 반가웠다고 할까요. 나의 경험을 말할 수 있는 새로운 단어를 알게 되는 건 언제나 즐거운 일이니까요. 첫 수업 말미에 강사님께서 "과제를 꼭 하세요! 글을 꼭 쓰셔야 해요!"라고 몇 번이나 강조하셨습니다. 몇 번은 제출 시간을 못 맞췄지만, (한창욱 강사님, 이 자리를 빌려 자꾸 늦어 죄송했다고 말씀드립니다) 다행히 네 편의 과제를 모두 완성하여 강의의 목표에 어느 정도 도달할 수 있었습니다.

다음 강의에서는 영화글의 종류에 대해 배웠고, 줄거리를 요약하는 법, 감상을 쓰는 법을 배웠습니다. 영화글에 관한 강의였지만, 개인적인 취미로 하고 있던 책비평과 리뷰에도 도움이 되었습니다. '글쓰기 실습'이라는 목표에 잘 어울리는 강의였어요. 강의를 들은 시간보다 <헤어질 결심>을 다시 보고 줄거리를 요약한 후 감상을 쓰는 시간이 훨씬 오래 걸렸지만, 이 부분이 참 즐거웠습니다. 과제를 통해 강의에서 배운 내용을 일상에서도 이어간다는 느낌을 받았어요. 봤던 영화를 몇 차례나 다시 보다 보면 아무래도 입으로는 대사를 외우면서도 머리로만 생각하는 게 되는데, 좋아하는 영화를 새로운 관점으로 다시 보는 것도 굉장히 소중한 경험이었습니다.

비평의 관점에 대해 다른 수업도 재미있었습니다. '그 영화 정말 별로더라...'로 정리되던 영화들에서 제가 느꼈던 불쾌함을 언어로 표현해 보는 계기가 되었습니다. 젠더 정치, 그리고 카메라가 가져야 할 윤리성에 대해서도 다시 생각해 볼 수 있었어요. 온갖 자극적인 소재가 쏟아져 나오는 이 시점에서 콘텐츠 제작자뿐 아니라 향유자들도 분명히 고민해 봐야 할 문제라고 생각했습니다.

이후에는 리뷰를 넘어 본격적인 비평을 연습했습니다. 이때 과제로 <마더>의 마지막 장면을 보고 분석글을 작성했는데, 정말 어려웠습니다. 영화 속의 너무나 강렬한 이미지를 언어화하는 것, 그 장면이 만드는 감상을 정리하기 위해 머릿속에 떠도는 단어들을 열거시키기 위해서 글로 만드는 과정이 제게는 정말로 큰 도전이었어요. 강사님이 보내주신 피드백을 생각하면, 오히려 낯선 글이었기 때문에 과제의 의도에 충실할 수 있었다는 생각도 듭니다.

마지막 합평 시간에는 저의 글과 다른 수강생이 쓴 글을 함께 소리 내어 읽으며 보완할 점, 흥미로운 부분에 대해 이야기를 나눴습니다. 같은 주제로 글을 쓰고 나누는 과정이 즐거웠고, '비평'이라는 장르에 대해 더 잘 이해할 수 있었어요. 무엇보다 제 글이 비평이 되기 위해 나아가야 할 방향에 대해 배웠습니다. 장면 분석이라는 형식이 낯설어 과제의 의도를 되새기며 글을 완성했던 것과 달리, 마지막 비평은 제가 가진 사건의 언어가 부족했던 탓에 길게 쓴 리뷰가 되고 말았거든요. 서론, 본론, 결론과 글의 내용에 집중하다 보니 비평의 형식과 핵심을 놓쳤다는 느낌이 들었습니다. 글을 완성하고, 강의를 마치고 난 뒤, 배운 내용에 더해 성장할 수 있는 토양을 만들어 준 수업이었습니다.

다시 이러한 글쓰기 강의를 열린다면 주저 없이 참가하고 싶습니다. 영화를 즐겨보시는 분들, 즐겁게 본 영화들을 멋지게 정리해 보고 싶으신 분들께도 추천하고 싶어요. 글쓰기뿐 아니라 영화라는 예술 장르에 한 걸음 다가갈 수 있습니다. 강의를 들으며 접한 영화들과 그 이후에 개인적으로 본 영화들, 그 전에 관람하고 마음속에 남겨뒀던 영화들을 새로운 사건을 가지고 들춰보는 소중한 경험이었습니다. 너무나 좋아하는 취미를, 또 너무나 좋아하는 취미로 승화할 수 있다는 건 얼마나 즐거운 일인지요.

수강생 김다현



## 3.2

## 미리캔버스로 온라인 브랜딩 교육후기

## 안녕하세요!

## SNS 마케팅 강사, 임수정입니다.

지난 한 해 동안 수원시미디어센터에서 미리캔버스 강사로 활동하며 다양한 분들을 만날 수 있어서 감사하고 행복했습니다. 수원시미디어센터와의 첫 인연은 코로나19로 인한 온라인 활동 증가로, 더욱 중요해진 온라인 브랜딩 및 홍보 능력 향상에 관한 강의 의뢰였습니다. 이에 맞춰, 콘텐츠 제작 분야에서 핵심이 되는 디자인 경쟁력을 높이고자 미리캔버스 강의가 개설되었고, 한 번으로 끝날 줄 알았던 강의는 예상을 뛰어넘는 호응을 얻으며 문화예술인, 성인, 행궁동 상인회를 대상으로 다양하게 진행되었습니다.

우리는 모두 언젠가는 자신의 역량으로 오롯이 살아가야 하는 1인 기업가입니다. 1인 기업가의 특징은 기획도, 디자인도, 홍보도 혼자서 해야 할 가능성이 높다는 것입니다. 다른 사람에게 맡기면 비용이 발생하고, 전문 프로그램을 사용하려면 시간과 노력이 많이 소요됩니다. 따라서 이러한 현실과 어려움을 극복하고자, 전문적인 디자이너가 아니더라도 미디어를 활용하여 자신의 온라인 브랜딩을 구축할 수 있게 미리캔버스를 활용하는 커리큘럼으로 구성하였습니다. 강의는 오픈 후 빠른 속도로 참여 신청이 마감되었고, 많은 분들의 관심 속에 수업이 진행되었습니다.

수업에 참여한 문화예술인, 성인, 행궁동 상인회는 각자의 다양한 배경과 경험을 가진 분들이었지만, 미리캔버스와 같은 디자인 툴을 처음 사용하는 분들도 많았습니다. 처음이라 익숙지 않았음에도 불구하고, 쉬는 시간까지 반납하며 쉬지 않고 열심히 작업하는 모습은 정말 감동적이었습니다. 회차가 거듭될수록 이 과정을 통해 성장하고 발전하는 모습을 지켜보는 것이 강사로서 큰 기쁨이었습니다. 담당자 선생님 또한 "참여율이 높고, 반응이 아주 좋다!!"라는 이야기를 여러 번 반복해 주시며 긍정적인 피드백을 주셔서 이 또한 뿌듯하고 감사했습니다.

지금은 시대가 변하면서 온라인과 오프라인의 경계가 무너졌고, 이제는 모든 것을 온라인으로 검색하고 해결하는 시대가 되었습니다. 이는 여러분이 원하던, 원하지 않던 온라인 세상으로 넘어가야 하는 이유입니다.

"오프라인에서는 명함 1장으로 나를 증명할 수 있었지만, 온라인에서는 어떻게 여러분을 증명하고 있나요?"

이 질문에 수강생분들은 온라인에서 나 자신을 어떻게 표현하고 증명할 것인가를 새롭게 고민하기 시작했습니다. 오랫동안 잊고 있었던 자신에 대한 새로운 인식을 찾아가며 그 첫 번째 제작물로 온라인 명함을 만들어 보았습니다. 부끄러워하면서도 나와 닮은 아바타를 만들고, 불리고 싶은 닉네임을 선택하며 자신을 발견해 가는 과정에서 수강생분들의 기쁨과 성취감이 느껴졌습니다.

이렇듯 나를 드러내는 퍼스널 브랜딩은 이제 선택이 아닌 필수입니다. 많은 분이 자신을 표현하고 증명하기 위해 블로그, 인스타그램, 유튜브 등 소셜미디어 플랫폼을 적극적으로 활용하고 있습니다. 소셜 미디어는 사진 1장, 영상 1개만으로도 손쉽게 콘텐츠를 만들어 사람들과 소통할 수 있는 강력한 수단입니다. 이러한 플랫폼을 통해 우리는 일상에서도 나의 성실함을 증명하며 자신을 표현하는 노력이 필요합니다. 그래야 자신의 가치가 입증되고 기회가 오기 때문입니다. 저와 함께한 과정에서 자신의 일상을 콘텐츠로 제작하는 방법을 배우고, 이를 통해 퍼스널 브랜딩에 한 발짝 다가설 수 있도록 함께 노력하고 같이 성장해 가는 것이 강사로서 저의 목표입니다.

그동안 미리캔버스를 통해 디자인을 쉽게 만들 수 있는 매력을 전하고, 새로운 도구를 통해 자신의 아이디어를 현실로 구현하는 과정에 여러분과 함께 할 수 있어서 감사했습니다. 앞으로도 더 많은 분들과 함께 할 수 있는 기회를 기대하며, 지난 한 해 동안의 소중한 경험에 감사의 마음을 담아 이렇게 후기를 마칩니다. 함께 한 모든 분들께 다시 한번 감사드립니다.



## 3.3

## 정지아의 마시지 않을 수 없는 이야기 참여후기

## 삶에서 소설을

## 발견하는 법

한겨울에 찾은 수원시미디어센터 상영관은 마을회관처럼 온기가 가득했다. 어색한 듯 인사를 건네는 소설가 정지아의 낮은 목소리가 울렸다. 지리산 자락을 타고 내려온 공기처럼 깊고 아득하게 다가오는 목소리였다. 한편으로는 술 한 잔 하고 올려다보는 밤처럼 부드럽게 풀어지는 음성이기도 했다. 『빨치산의 딸들』, 『아버지의 해방일지』, 『마시지 않을 수 없는 밤이니깐요』로 깊은 밤마다 나에게 긴 이야기를 들려주던 소설가 정지아와의 만남은 밤새 끝나지 않을 것처럼 흘러갔다.

어떤 소설이나 드라마, 영화를 마음을 다해 깊이 좋아하다 보면, 내 안에서 영원히 이야기가 끝나지 않을 것 같을 때가 있다. 책장을 닫고 사라지는 인물의 손가락 끝을 붙잡고 페이지를 뒤로 넘겨 다시 한 번 이야기를 나누자고 붙들고 싶어진다. 인물의 서사나 이야기의 흐름이 쫄쫄할 때도 그렇지만, 작가가 작품 안에 풀어놓은 삶의 가치들이 반짝반짝 빛날 때도 그렇다.

소설가 정지아의 작품들은 삶의 자리마다 장면마다 깊이 뿌리 내리고 성실하게 수확물을 거둬 촘촘하게 풀어놓은 이야기로 다가왔다. 좋아하는 작품의 창작자를 만나는 일은 언제나 기대보다도 긴장과 두려움을 동반하는 일이기도 하다. 그러나 소설가 정지아가 삶에서 어떻게 이야기들을 거두어들이고, 어떻게 빈 지면에 씨앗을 뿌려 소설로 키워내는지는 꼭 들어보고 싶었다. 마시지 않을 수 없는 이야기였고, 듣지 않을 수 없는 귓속말이었다.

“위스키든 소주든 천천히 오래오래 가만히 마시면 누구나 느끼게 된다.

살아있는 모든 것에 대한 연민을.”

- 정지아, 『마시지 않을 수 없는 밤이니깐요』 중

특강은 ‘시티걸’로 살아오던 소설가 정지아가 어떻게 지리산 자락 구례까지 내려오게 되었는지, 사람들과 거리를 두고 살던 그가 온통 나를 알아보는 구례 마을 사람들 틈에서 어떻게 관계 맺기를 하게 되었는지에 대한 이야기들로 시작됐다. 그는 그 새로운 터전 위에서 어떤 소설 같은 삶이 새롭게 열렸고, 삶의 어떤 장면들을 소설로 그려낼 수 있었는지를 삶을 소설로 낭독하듯 차근차근 풀어내 주었다.

그는 자신이 사람들과 관계 맺는 속도가 더디고 벽이 높다고 말하지만, 그 속도에는 사람들을 관찰하는 진득한 시선이 묻어났다. 그 안에는 항상 정지아의 ‘내 사람들’이 있었고, 그들을 향해 품은 연민이 있었다. 그 시선이 그를 소설가로 살게 했다.

오랜 세월 많은 사람들과 기울었던 한 잔 술의 이야기들을 기억하고 책을 엮은 사람이 아닌가. 마냥 ‘시티걸’일 것만 같던 그로서는 적응하기 쉽지 않아 보였던 고향 땅에서 결국 문을 벌컥벌컥 열고 들어오는 동네 사람들의 삶의 방식에 결국 잘 녹아들어 살아가는 사람이 아닌가. 살아있는 모든 것에 대한 연민으로 시끄러운 사회를, 고향 땅을, 내 사람들을 바라봐 왔던 그로서는 소설을 쓰지 않고는 배겨낼 수 없는 삶을 살아온 것이다. 창작자의 귓속말은 바로 거기에 있었다.

창작자의 삶이란, 소설가의 비법이란 어떤 책들을 얼마나 읽는지, 어떻게 훈련해서 문장을 만들어 가는 지 따위로만 되는 게 아님을 알았다. 자기가 발 딛고 선 터전에 잘 정착하고 지금의 삶을 받아들이는 것, 내 삶에 나타나는 모든 사람들을 그저 스쳐 보내지 않고 그들의 이야기를 듣는 것, 그 이야기를 소설 위로 뿌리 내려 고운 꽃봉오리를 틔우는 것. 그것이 우리 삶에서 소설을 시작하게 한다.

참여자 **우지은**



## 3.4

## 수미C 프로젝션맵핑워크숍 참여후기

## 2023년

## 프로젝션맵핑워크숍에

## 참여하며...

수미C 프로젝션맵핑워크숍 1기 수업은 미디어아트에 대한 전반적인 개념의 및 작품으로 구현하고 싶은 아이디어들을 발표했던 전반기와 작품을 구현할 프로그램을 배우는 후반기로 크게 나눌 수 있었다.

프로젝션맵핑이 미디어아트에 어떤 방식으로 적용되고 있는지 대표적인 작품을 보며 구현 방법을 분석하고 실제로 구현될 때 고려해야 할 점들을 배웠던 시간이었다. 프로젝션맵핑 작품을 실제로 설치하는 과정에서 생길 수 있는 변수는 생각보다 많았다. 장비선택부터 설치, 운영, 날씨가까지 경험을 통해서만 알 수 있는 내용은 미디어 작품이 실제로 구현되기까지 다양한 방법의 준비 및 실험이 필수적 과정임을 예상하게 되었다.

후반기에 접하게 된 터치디자이너(Touch Designer)는 그동안 그 존재조차 모르고 있었던 나를 자책할 만큼 매우 매력적인 프로그램이었다. 이전에는 작업을 구상하면서 영상작업과 인터랙티브를 연결하는 방법이 적당하지 않아 작업 도중에 멈추곤 했는데 터치디자이너에서는 다양한 소스와 신호를 엮어내는 방법이 어렵지 않게 구현 가능했다. 게임에서 주로 사용하는 유니티는 작품으로 풀어내기에는 배우의 허들이 너무 높았고, 동영상만으로 작품을 만들기엔 아쉬웠기에 관람자의 움직임, 참여를 구현할 수 있는 마땅한 도구를 찾았다는 반가움이 컸다. 수업을 듣는 동안 프로그램 제작사에서 제공하는 101과정과 관련 링크들을 찾아보며 학습했고 매 수업 후 복습을 위한 과제를 수행하는 것이 차근차근 프로그램을 익히는 데 도움이 되었다.

수강생들은 전반기에는 포부에 가득 차 작품기획안을 발표했던 것에 비해 프로그램 배우고 나서는 보다 현실적인 작품으로 계획을 수정하였다. 현직 작가로 활동 중인 강사님의 도움을 받으며 작품을 완성할 수 있었고 마지막 수업엔 미디어센터 로비에 작품을 설치하며 수업을 마무리했다. 작품을 설치하는 과정에서 많은 변수가 생겼고 그래서 예상보다 긴 시간이 걸렸지만 각자의 작품이 실제로 구현되는 모습을 확인하며 뿌듯함을 공유하는 결말을 갖게 되어 매우 만족스러웠다. 그리고 우리들의 작품은 설치한 날부터 그 주말까지 4일간 미디어센터 로비에서 센터 이용자에게 전시되는 소중한 기회를 가질 수 있었다.

처음 센터 홈페이지에서 수업 공지를 확인했을 때를 기억한다. 희망과 절망을 동시에 느낄 수밖에 없던 그날. 절실히 찾고 있던 수업임을 확인했지만 자격 조건에 연령제한이 있었던 것. 어떻게든 수업을 듣고 싶었던 나는 일단 수업을 접수하고 기다리기로 했고 수강신청 미달로 수강이 가능하다는 연락을 받았을 때, 그냥 하는 말이 아니라 정말로 최선을 다해 보고싶다는 다짐을 했다. 20여 년 전 미디어아트를 공부했었지만 작가로 살지 못하고 지냈던 시간을 뛰어넘고 싶었던 마음도 일부 자리 잡고 있었던 것 같다. 결국 마지막까지 수업을 충실히 따라갔고 작품 전시까지 하게 되었으니 그날의 다짐은 지킨 셈이다.

더불어 3회째를 맞이하는 수원화성 미디어아트를 올해 드디어 관람하였다. 미디어아트 수업을 듣는 사람으로서 관심도가 더욱 높아진 것은 당연한 일이었다. 수업이 진행되는 미디어센터도 작품전시장으로 활용되고 있었고, 강사님도 작가로 참여하고 있음을 알게 되면서 자연스럽게 꼭 관람하자고 맘을 먹었던 것 같다. 여러 가지 행사들 중 창룡문에서 진행된, 말 그대로 프로젝션맵핑 작품은 관람 인원이 꽤 많았는데 미디어아트가 더 이상 이상하거나 어렵기만한 작품으로 인식되지는 않는구나, 라는 생각이 들었고, 미술관을 벗어난 작품의 확장성이 예술작품이라는 딱딱함을 벗을 수 있었던 이유가 되었던 것은 아닐까 생각해보았다. 언젠간 나도 전시에 참여할 수 있는 수준 있는 작품을 만들어 보고 싶다는 다음 목표도 갖게 되었다.

2024년에도 프로젝션맵핑 수업이 개설된다면 작년과 같은 터치디자이너 수업에 더해 실제로 프로젝션맵핑을 해보면 어떨지 조심히 제안해 본다. 오브제를 만들거나 작은 물건들을 활용하여 맵핑하는 수업을 통해 프로젝션으로 쓰아서 만들어질 작품은 어떤 특징점이 있을지 배우고 싶다.

## 3.5

## iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기 참여 후기

## 아버지의 서화집

지난 8월, 오랜만에 수원시미디어센터(이하 센터) 홈페이지에 들렀다. 어떤 목적이 있었던 것은 아니고, 7월 새롭게 건물을 짓고 남수동으로 이전한 센터가 어떤 활동을 하고 있는지 문득 궁금해서였다. 홈페이지 내 '수원시네마테크'에서 상영하는 영화들을 살펴본 뒤 내가 제일 관심 있어 하는 '미디어프로그램 - 시민미디어교육'을 클릭했다. 스크롤을 올렸다 내렸다 하며 훑던 중 한 과정이 눈에 확 들어왔다. 바로 <iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기>였다.

문득 바로 전 달 아버지께서 하신 말씀이 생각났다.

“내년이 팔순인데 기념으로, 그동안 써온 시(詩)와 서화(書畫)를 묶은 책을 출간하고 싶다.”

당시 “네, 그렇게 할게요.”라고 대답은 드렸는데, 업무 외 개인적으로 책을 출간한 경험이 없기에 어떻게 해야 할지 막막했다. 물론 큰 비용을 투입해 자비출판을 의뢰하면 가능하겠지만 금전적인 부담이 만만치 않아 보였다. 또 한글 프로그램으로 PDF 파일을 만들어 제본소에 의뢰하는 방법도 생각해 봤는데, 직접 제본소에 가서 견본을 확인하니 질적으로 만족스럽지 않았다. 그래서 그동안 말로만 들어온 '어도비사(社)의 인디자인(InDesign) 프로그램을 배워야 하나?'라고 막연히 생각만 하고 있었다. 어떻게 시작해야 할지 전혀 방향을 잡지 못하고 있던 차, 우연히 방문한 수원시미디어센터 홈페이지에서 너무나도 운 좋게 내가 필요로 하는 과정을 시기적으로 딱 맞게 발견했다. 혹시라도 마감이 될세라 급히 수강신청과 수강료 결제를 하고 9월 과정이 시작될 날을 기다렸다.

9월의 첫날 설레는 마음으로 근무지인 인계동에서 창릉문을 넘어 수원시미디어센터까지 걸어갔다. 목적지에 도착하자 깔끔한 한옥 건물에 탁 트인 실내 홀이 나를 반갑게 맞아줬다. 강의실에 들어가자 최신형 iMAC이 '어서 사용해 달라고' 나를 조르는 듯했다. 잠시 후 8주간 내게 새로운 세계를 안내할 조용호 강사님이 입실하고 첫 수업이 시작되었다. 조용호 강사님은 수강생들에게 인사한 후 개별로 수업에 참여한 이유와 목적을 물어보셨다. 학생들의 말을 일일이 기록한 뒤 개별로 준비할 것과 중점을 뒤야 할 부분에 대해서 말씀해 주셨다.

수업은 프로그램의 기초 사용법과 레이아웃 연습, 편집디자인 실습 등의 순으로 진행되었다. 그리고 마지막 두 주에는 수강생 각자가 원하는 소책자를 직접 디자인하는 실습을 진행했다. 가족 여행을 담은 사진집, 자신의 회화 작품을 모은 화보, 자신만의 레시피를 담은 요리책 등 다양각색의 책들이 실제 만들어지는 모습을 보며 신기함과 성취감을 동시에 느낄 수 있었다. 이 수업이 무엇보다 유용했던 점은 수업 시간 대부분이 실습으로 구성돼 있어, 손으로 익히고 눈으로 결과물을 확인할 수 있었다는 것이다. 아득히 멀게만 느껴졌던 디자인과 기능들이, 내 손으로 하나씩 구현되는 것을 보며 적잖이 놀라기도 했다. 찬찬히 수업만 잘 따라간다면 나만의 책을 만드는 것이 충분히 가능하겠다는 생각이 들었다. 그리고 조용호 강사님이 6주차에 교육생 각자의 니즈에 필요한 다양한 레이아웃을 직접 만들어 주셨다. 교육생들은 그 레이아웃을 기반으로 마지막 두 주인 7, 8주차에 자신들만의 소책자를 완성해 나갔다. 뛰어난 미적 감각을 지닌 동료들에 비해 많이 부족하긴 했지만, 나 역시도 나만의 디자인을 만들어 갈 수 있었다.

이제 몇 달 뒤면 아버지 팔순이 다가온다. 아버지는 책에 들어갈 시(詩)와 서화(書畫)의 마무리 작업에 한창이다. 곧 나도 본격적으로 책 만들기 작업에 들어가야 한다. <iMAC 인디자인 활용-나만의 소책자 만들기> 수업이 있었기에 그 작업을 거뜬히 완수할 수 있을 것 같다.

수강생 김태두



## 3.6

## 일러스트를 활용한 나만의 이모티콘 제작 및 씨엠제이의 99% 등록되는 이모티콘 만들기 참여후기

### 함께라서 다행이었던 이모티콘 제작

언젠가 스치듯 저만의 이모티콘을 만드는 상상을 해본 적이 있었습니다. 수원시미디어센터에서 저만의 이모티콘을 만들 기회가 찾아와 이모티콘 제작 교육을 신청하게 되었습니다. 첫날 이모티콘 수업이 끝나면 이모티콘에 관련된 특강이 예정되어 있다고 수원시미디어센터 교육담당자 선생님께서 소개해 주셨습니다. 두 가지를 연계해서 들으면 더욱 알찬 시간이 되리라 생각해서 교육이 끝나고 특강까지 참여하게 되었습니다.

총 8주차 수업에서 1, 2주차까지는 일러스트레이터의 기본 사용 방법을 소개해 주셨습니다. 저는 일러스트레이터뿐만 아니라 그림과 관련된 툴을 사용해 본 적이 전혀 없었습니다. 강사님께서 저와 같이 이모티콘과 관련해서 아무런 지식이 없는 사람들도 쉽게 따라올 수 있도록 천천히 자세하게 알려주셨습니다. 3주차부터는 본격적으로 이모티콘 캐릭터에 대한 구상을 시작했습니다. 단 하나의 이모티콘 출시가 아닌 시리즈 형식의 지속적인 이모티콘 출시, 굿즈나 인스타툰 등 여러 방면으로의 확장성을 고려하면 확실한 캐릭터 설정이 중요하다는 점을 알게 되었습니다.

3주차, 4주차를 걸쳐 수강생 모두가 자신이 생각한 캐릭터를 소개하고 서로의 캐릭터에 대해 피드백하는 시간을 가졌습니다. 제가 미처 생각하지 못한 부분들까지 다양한 시각으로 얘기를 해주셔서 많은 도움을 받았습니다. 제가 만든 캐릭터는 아주 평범한 회사원이었지만 다른 수강생분들은 귀카, 부엉이, 곰돌이 등 특색있게 캐릭터를 만드셨습니다. 5, 6주차에는 설정한 캐릭터를 시각화하는 작업을 했습니다. 얼굴 모양, 이목구비 위치, 얼굴과 몸의 비율, 몸의 형태, 동물 캐릭터의 의인화 여부 등 다양한 요소들이 있었습니다. 눈이나 입 위치 하나만으로도 캐릭터 분위기가 달라진다는 점이 흥미로웠습니다.

7주차에는 캐릭터 구체화, 이모티콘 사용 타겟 및 제목을 설정하고 참고 자료를 찾는 법에 대해서도 배웠습니다. 이전까지는 하나의 캐릭터를 완성했다면 이제는 완성한 캐릭터로 이모티콘을 출시하기 위한 작업을 시작했습니다. 캐릭터의 뒷모습과 옆모습도 구현해 내야 했는데 생각보다 쉽지 않아 강사님의 도움을 많이 받았습니다.



8차시에는 이모티콘을 정사각형 틀에 그려보며 마무리하는 시간을 가졌습니다. 작업한 이모티콘을 강사님께서 마지막까지 점검해 주시면서 코멘트를 해주셨습니다. 교육은 끝났지만, 꼭 출시까지 해보기를 바라는 강사님의 마음이 느껴졌습니다. 아직 저는 이모티콘을 출시하지 못했지만, 작업을 이어나가 완성하고 싶은 마음이 큼니다. 교육을 들으며 가장 좋았던 부분은 강사님을 비롯한 수강생분들과 저의 이모티콘에 대해 의견을 나눌 수 있다는 점이었습니다. 만약 혼자 이모티콘 제작에 도전했다면 어떤 방향으로 나아가야 할지 갈피를 잡지 못했을 것입니다. 처음 이모티콘에 도전하는 분들에게 이모티콘 제작 수업이 많은 도움이 될 것이라 확신합니다.

교육이 끝나고 일주일 후 씨엠제이님의 이모티콘 만들기 특강을 들었습니다. 이모티콘 만들기 수업에서 들었던 내용과 비슷한 부분이 있을 땐 반갑기도 하고 새로운 부분들은 흥미롭게 들을 수 있었습니다. 카카오톡, 네이버 등 플랫폼 별 이모티콘 출시 차이, 이모티콘 출시 과정, 작가명 정하기, 이모티콘 기획 순서, 제작 시 유의 사항, 이모티콘 외 수입 확장 판로, 참고 사이트와 Q&A 시간까지 아주 알차게 구성된 시간이었습니다. 이모티콘 제작은 그림 실력이 아주 뛰어나지 않아도 괜찮고 시공간에 제약이 없으며 초기 비용이 적고 개인 작업이 가능하다는 장점을 설명해 주시며 누구나 도전해 볼 수 있다는 점을 인식시켜 주셨습니다. 처음 이모티콘을 제작할 때는 본인과 관련된 주제를 선택하고 움직이는 이모티콘보다 멈춰있는 이모티콘부터 차근차근 도전해 보는 것을 추천해 주셨습니다.

준비된 강의가 끝난 후 가진 Q&A 시간에 재미있는 질문들이 많았습니다. 그중 씨엠제이 작가님은 카카오톡에서 가장 이모티콘을 많이 출시한 분이라 카카오톡에서 받는 특별대우가 있냐는 질문에 전혀 그런 점은 없고 본사에 한 번 방문한 적은 있다고 답변하셨던 기억이 납니다. 그리고 이모티콘 최다 등록 작가로서 자부심이 있느냐는 질문에 자부심이 크고 비전공자로서 본인 또한 이모티콘 작가로서의 삶을 살고 있으니 여러분 모두가 도전할 수 있는 분야라고 격려해 주셨던 부분이 인상 깊었습니다.

이모티콘 제작 교육 첫날 강사님께서 다른 수업의 수강생들이 완성한 이모티콘 작품을 보여주셨던 게 생각납니다. ‘과연 나도 저렇게 작품을 만들어 낼 수 있을까?’라고 의문을 가졌던 순간입니다. 그렇지만 강사님과 동료 수강생분들 덕분에 교육을 마친 후 저만의 캐릭터가 완성되었고 정말 뿌듯했습니다. 이모티콘 수업 들어보면 재밌지 않을까, 하고 단순하게 접근했지만 전혀 알지 못했던 분야에 대해 알게 되어 뜻깊은 시간이었습니다. 이모티콘에 관심이 있거나 저와 같이 다양한 분야를 탐색하는 데에 관심이 있는 분들에게 적극 추천하며 수준 높은 교육과 강의를 경험하게 해주신 조용호 강사님과 씨엠제이 작가님, 그리고 수원시미디어센터 선생님들께 감사드립니다.

# 04.

## 콘텐츠 제작 및 발간물 현황

- 4.1 콘텐츠 제작현황
- 4.2 발간물 제작현황

## 4.1

## 콘텐츠 제작현황



## 미자

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 강보미

유산 후, 남편에게도, 엄마에게도 위로받지 못한 미자가 시골로 내려간다. 미자는 응옥을 만난 후 자신이 자수 놓은 아 기운을 잃어버리고, 옷을 훔친 범인으로 응옥을 의심하게 되면서 그를 미행한다. 미자는 응옥의 하루를 엿보면서 그가 받는 차별을 이해한다. 그리고 미자는 그런 응옥에게 위로를 받으며 자신의 아픔을 극복한다.

## 마지막 이장

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 김선희

전라도 어느 마을에 마지막 생존자인 치매에 걸린 이장, 김 노인이 있다. 그는 생애 마지막 상상 속 마을잔치를 준비한다. 김 노인은 마을잔치를 통해 마을주민들과 마지막 인사를 나눈다. 마을잔치를 마친 김 노인은 아내의 사진을 안고 따뜻한 죽음을 맞이한다. 그리고 마지막 남은 이장이 떠난 그 마을은 진짜 소멸한다.

## 소보루빵

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 김선희

1982년 겨울방학을 앞두고 고등학교 진학 원서를 쓰는 시기이다. 명희는 고등학교 진학 대신에 봉제공장을 가라는 아버지의 말씀에 따라야 한다. 친구 선화에게 이 사실을 이야기하고 서로 작은 위로를 주고 받는다.

## 옆집 여자

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 김선희

선경은 전원주택에 친정어머니와 아이 둘, 남편과 단란하게 살고 있었다. 그런데 그녀의 집을 배회하는 새로 이사 온 옆집 여자 때문에 마음의 평화가 깨지기 시작한다. 과연 옆집 여자에겐 어떤 비밀이 있는 것일까?

## The Last of Us

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 김승혁

상원은 극심한 피부병으로 온 몸이 상처투성이다. 움직일 때마다 피부 가루가 떨어지고 극심한 통증을 느낀다. 그런 상원을 학교 친구들은 좀비라 놀리지만 상원은 그 학교마저도 다닐 수 없게 된다. 상원의 집은 온통 어둠이고 집 밖은 커녕 방에서도 잘 나오지 않는다. 상원의 엄마는 상원이 안타깝지만 해줄 수 있는 것은 약을 챙겨주는 것과 피부에 연 고와 로션을 바르는 일. 하지만 상원은 그런 엄마에게 짜증만 내고, 엄마는 답답한 마음에 박카스만 들이킨다. 상원은 로션이 떨어져 엄마를 찾지만 상원의 엄마는 심한 몸살로 일어날 수조차 없다. 그리고 상원의 눈에는 상원의 로션이 떨어진 것과 엄마의 박카스가 떨어진 것을 보고, 거리로 나선다. 어두운 세상에서 밝은 빛으로 나선 상원의 걸음걸이는 좀비처럼 보이고, 사람들의 시선과 놀림을 이겨내며 힘겹게 약국에 들어선다.

## 막춤

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 오동석

해직교수 원영은 아저씨들의 막춤 공연 워크숍에 참여하게 되는데, 성격이 소극적이고 몸치이다 보니 춤 연습을 따라 가기가 버겁다. 그래도 남몰래 연습도 하면서 버티고 있었는데, 공연 전날 성철과 심하게 다툰다. 그 과정에서 자신의 해직 사실이 다른 참여자들에게 알려진다. 하지만 자신의 복직을 응원하는 사람들에게 힘입어 해직 반대 시위에 참여하게 되고 퇴직금을 요구하는 강사를 응원하게 위해 거리에서 함께 막춤을 춘다.

## 임시반장

수미C 단편시나리오워크숍

장르 단편시나리오 작가 이선경

작년에 반장을 해본 세인이 아무도 하기 싫은 임시반장을 유민으로 인해 떠맡게 되고, 모든 게 남 때문이라 생각했던 세인이 유민과의 대화를 통해 자신이 말을 안해서 일어나게 된 일임을 깨닫고, 솔직함에 한 발짝 다가서게 된다.

## 타일



수미C 단편시나리오워크숍

 장르 단편시나리오  작가 정지희

해인은 다른 회사에서 파견을 온 문정의 일처리를 못마땅해한다. 어느 날 월세로 살고 있는 집에 타일이 깨져 공사를 하게 되고 배려 없는 주인의 일방적인 태도에 화가 난다. 회사에서 문정의 어려움을 알게 된 해인은 자신도 그동안 갑 처럼 행동했던 것은 아니었는지 반성하게 된다.

## 내 재생목록엔



수미C 단편시나리오워크숍

 장르 단편시나리오  작가 최희영

디자인과의 '평범한' 대학생 연우의 주변에는 자신에 비해 특별해 보이는 동기 이원이 있고 은근히 자신을 무시하는 동기 나림이 있다. 수업시간에 취미를 주제로 하는 발표에서 자신의 평범함을 발표하고 싶지 않아 신청한 원데이 클래스에서 사린을 만나게 되고 이 만남을 통해 연우는 자신을 긍정하게 된다.

## 행복을 통해서




수미C 단편시나리오워크숍

 장르 단편시나리오  작가 홍중희

인혁은 은퇴하면 가족과 많은 시간을 보낼 줄 알았지만, 아내 미자는 직장생활로 바쁘고 아름은 결혼해서 나가 살고 아영은 직장 퇴근 후 친구들을 만나고 늦게 들어온다. 그래서 늘 외롭다. 친구 영호를 만나 술 한잔하면서 외롭다고 하 소연하자 영호를 요리를 해서 가족과 함께 먹으니 좋으면서 인혁에게도 요리를 해보라고 한다. 인혁의 사위 준혁도 요리를 잘하고 딸 아영이는 집안일을 많이 도와주는 남자가 좋다고 한다. 어느 날 미자가 아프기 시작하면서 인혁은 요리를 시작한다.

## goodbye 114-103

수미C 프로젝션맵핑워크숍

 장르 미디어아트  제작자 김다정  해상도 1280\*1280

1994년 9월 4일부터 2020년 12월 말까지 살았고 나의 학창시절을 오롯이 기억하고 있는 공간이 재건축이란 경제적 논리에 의해 사라졌다. 남아있던 집을 챙기며 잇는 것이 두려워 카메라를 들었다. 공간이 사라진다는 것은 건물 철거에 그치지 않고 개인과 공동체의 기억 또한 파괴하기에.

안녕, 현대백조아파트. 안녕, 114동 103호.

## 소통2023.kr

수미C 프로젝션맵핑워크숍




 장르 인터랙티브 미디어아트  제작자 김소영  해상도 512\*704

2023년, 다양한 채널로 끊임없이 통신하고 있는 시대에 우리는 정말 잘 소통하고 있을까. 어쩌면 비처럼 쏟아지는 소리들은 경계를 이룬 채 통하지 않고 그저 호를 뿐인지도 모르겠다.

공허한 이미지(image)만 흔적으로 남는다. 덧없게 느끼면서도 솔한 터치(touch)들로 서로를 터치할 수 있기를 바라본다. 반짝이는 희망은 역시 포기의 대상이 아니다.

## PR:SM

수미C 프로젝션맵핑워크숍

 장르 미디어아트  제작자 김아연  해상도 1280\*160

다채로움, 여유, 조화.

유리와 같은 투명한 투영체에 빛을 투과하면 보이는 빛의 분산을 모티브로 하였다. 색상별 빛의 움직임은 모두 다르지만 그 사이 조화로움으로 빠져들게 하는 작품이다.

## The Ocean

수미C 프로젝션맵핑워크숍

 장르 인터랙티브 미디어아트  제작자 김효선  해상도 1280\*1280




멀리서보면 일부만 보이는 바다는 평온해 보인다.

심해음에 섞인 고래의 울음소리는 소리로만 존재할 뿐.

가까이 다가가서 열리는 창으로 보이는 바다에는 미세플라스틱만 떠다닌다.

## 과학적(0824)

수미C 프로젝션맵핑워크숍


 장르 미디어아트  제작자 박양우  해상도 768\*704

지난 8월 24일 오후 1시 3분 과학적 기준과 국제적 절차에 따라 후쿠시마 원전 내 오염수가 방류되었다. 다양한 우려의 목소리들은 비과학적이란 말로 되돌아왔다. 이 영상은 후쿠시마 지진 이후 혼돈의 시간을 지나 현 시간으로 오염수 또한 점점 바닷속에서 증가하고 있다는 현실이다. 바다는 우리만의 것이 아닌 세상 모든 이가 누려야 할 귀중한 공동체적 가치이며 이제는 한 나라가 아닌 세상의 모든 사람이 해결해야 할 일이 되었다는 것을 잊어서는 안될 것이다. 나는 아직도 비과학적인가?



## 유영, 고요한 분투

수미C 프로젝션맵핑워크숍

 장르 미디어아트

 제작자 정보라

 해상도 1280\*720

어느 시인이 얘기한 것처럼 너는 수심도 끝도 모르는 바다에 날아든 흰나비 같다. 넘설거리는 삶의 파도 위에서 물에 흠뻑 젖어 숨이 가빠하다 또 다시 제자리를 찾아 날아오르는 끊임 없이 자그맣고 고요한 분투

나의 가장 친한 친구가 말하길, 나를 보면 <바다와 나비>(김기림作)에 등장하는 흰나비가 생각난다고 한다. 그의 말을 떠올리며 잘 보이지는 않아도, 고군분투하며 살아가다 때때로 위태로워지는 우리의 속내를 바다 위 흰나비를 떠올리게 하는 구체(혹은 달)로 표현해보았다.

## 4.2

### 발간물 제작현황



#### 미디어 리터러시 교육



책자명 2022 미디어교육 사업결과보고서

발행일 2023. 3. 24.

집 필 김다정, 김유정



#### 미디어창작지원센터



책자명 수미C 단편시나리오워크숍 시나리오집

발행일 2023. 12.

집 필 강보미, 김선희, 김승혁, 오동석, 이선경, 정지희, 최희영, 홍종희



책자명 수미C 프로젝션맵핑워크숍 전시프로그램북

발행일 2023. 12.

집 필 김다정, 김소영, 김아연, 김효선, 박양우, 정보라

## 05. 수상실적 및 외부상영

5.0

## 수상실적 및 외부상영



### 외부상영

외부상영 1건

작품명	수상내역	관련 교육	비고
박진우 외 <집을 구하는 방법>	• SKB '방방곡곡동네TV' 방영	2022 단편영화 제작워크숍	상영

2023 미디어교육  
사업결과보고서

수원문화재단·수원시미디어센터

# 2023 미디어교육 사업결과보고서

**기 획** 김다정  
**편 집** 김다정  
**집 필** 김다정  
한아름  
정보라  
김아연

**주요연락처** 미디어 리터러시 교육 031-215-3604  
미디어 접근권 개선 031-215-3603  
미디어체험 031-215-3611  
미디어창작지원센터 031-215-3604  
견학프로그램 031-215-3612

**발행일** 2024. 4. 5.

**펴낸곳** 수원문화재단 수원시미디어센터

**디자인** (주)아이콘커뮤니케이션

**위치 및 약도** 경기도 수원시 팔달구 창룡대로 64

T 031-215-3610 F 031-215-3710 H [www.swmedia.or.kr](http://www.swmedia.or.kr)

