

제8회

DREAM BIG ART AWARDS

미디어아트 공모전 공모요강

2026.07.

1. 공모 개요

- 1.1 공모명
- 1.2 공모 배경
- 1.3 공모 주제
- 1.4 공모 분야
- 1.5 공모 대상

2. 공모 일정

3. 제출

- 3.1 제출 작품
- 3.2 제출 작품 선정 절차 안내
- 3.3 공통(필수 및 선택) 제출 서류
- 3.4 필수 제출 작품 전시장소별 상세
- 3.5 선택 제출 작품 전시장소별 상세
- 3.6 응모 방법

4. 심사

- 4.1 심사위원회 구성
- 4.2 심사기준

5. 시상 및 전시

- 5.1 결과 발표
- 5.2 필수 작품 시상 내용
- 5.3 선택 작품 시상 내용

6. 저작권

7. 유의사항

8. 문의

붙임

- 붙임1 개인정보 수집·이용 동의서
 - 붙임2 서약서
 - 붙임3 유의사항 동의서
 - 붙임4 참가 신청서
 - 붙임5 작품 계획서
 - 붙임6 생성형 AI 활용계획서
-

1. 공모 개요

1.1 공모명

- 제8회 Dream Big Art Awards 미디어아트 공모전

1.2 공모 배경

- DB월드는 시민과의 꾸준한 교류, 활발한 소통, 진심 어린 공감을 바탕으로 미디어아트 영상 분야의 신진 작가를 꾸준히 발굴하고, 이들의 작품을 선보일 수 있는 전시 기회를 마련하기 위해 공모전을 지속적으로 개최하고 있습니다.
- 본 미디어아트 공모전을 통해 'DB금융센터 미디어아트 갤러리' 1층, 'DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리' 지하1층 및 지하2층, '서울시청 서울갤러리 내친구서울1관' 전시공간에 수상 작품 전시 기회를 제공하고 대중에게 다채로운 미디어아트 경험을 선사하고자 하오니 예술에 대한 열정과 창의성을 지닌 여러분의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

1.3 공모 주제

- 자유 주제
 - 일상적 친근함과 창조적 가치를 균형을 이루어 관객들이 편안함을 느낄 수 있는 미디어아트 제안
 - ※ 대중에게 혐오감이나 불쾌감을 유발할 수 있는 표현은 지양

1.4 공모 분야

- 디지털 화면으로 송출 가능한 미디어아트 영상
 - 대중에게 시각적 즐거움을 줄 수 있는 대중의 눈높이를 고려한 작품
 - ※ 어두운 분위기 및 색상이 명확하지 않은 작품 출품은 지양

1.5 공모 대상

- 학생부: 국내 대학교 및 대학원 재학생
- 일반부: 제한 없음(휴학생 및 해외지원자 포함)
 - ※ 팀으로 참여 시 인원 제한 없음(다만 이 경우 대표자 1인을 선정하고 대표자에게 상금이 지급됨)

2. 공모 일정

응 모 일 정	2026년 7월 20일 ~ 9월 14일 18:00 마감	- 필수(Reel) 및 선택(서울시청 사이즈) 작품 제출
예 선 심 사	9월 중 진행	- 제출된 필수 및 선택 작품 예선 심사
예 선 발 표	9월 21일 발표	- 본선 진출 대상자 개별 연락
본 선 접 수	10월 26일 23:00 접수 마감	- 본선 진출 대상자 최종 원본 파일 접수 및 본선 심사
결 과 발 표	11월 예정	- 최종 수상자 개별 연락 및 공식 홈페이지, SNS 게재
상 금 지 급	11월 예정	- 최종 수상자 개별 연락

3. 제출

3.1 제출 작품

필수 제출 작품	1분 이내 작품 1개~3개 이상으로 구성된 릴(Reel) 영상 1개(1,920px x 1,080px) (작업 시 3.4 필수 제출 작품 전시장소별 상세 참고)
선택 제출 작품	서울시청 서울갤러리 내친구서울1관 사이즈 (작업 시 3.5 선택 제출 작품 전시장소 상세 참고)

※ 필수 제출 작품 미 제출 시 심사대상에서 제외됨

3.2 제출 작품 선정 절차 안내

㉠ 필수 제출 작품 선정 절차

- 본 공모전은 필수 제출 작품인 릴(Reel) 영상을 응모 받아 9월 예선 심사 및 발표를 진행합니다.
선정된 본선 진출자를 대상으로 10월 26일 최종 원본 파일 접수를 진행하며 본선 심사를 거쳐 11월에 최종 결과를 발표할 예정입니다.
- 9월 주최측은 예선 심사 이후 본선 진출 대상자에게 지정될 전시공간은 'DB금융센터 미디어아트 갤러리' 1층 또는 'DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리' 지하1층 또는 'DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리' 지하2층 중 하나의 장소를 지정하여 본선 진출자에게 개별 안내드립니다.
- 본선 진출자는 주최측으로부터 지정 받은 전시공간의 사이즈를 준수하여 11월 중 원본파일 제출이 필수이며, 원본파일 제출 후 시상금이 지급됩니다.

㉡ 선택 제출 작품 선정 절차

- 본 공모전은 선택 제출 작품을 응모 받아 9월 14일까지 서울시청 서울갤러리 내친구서울1관 전시를 위한 작품을 제출할 수 있습니다.
- 9월 주최측은 예선 심사 이후 본선 진출 대상자는 서울시청 전시공간의 사이즈를 준수하여 10월 26일 까지 원본파일 제출이 필수이며, 원본파일 제출 후 시상금이 지급됩니다.

※ 상기 절차는 진행 상황에 따라 변동될 수 있음

3.3 공통(필수 및 선택) 제출 서류

작품파일	- 공식 공모전 응모페이지를 통해 구글 드라이브에 접속 후 200MB 이하 용량 제출
참가신청서	- 양식 제공(붙임 4)
작품계획서	- 양식 제공(붙임 5) - 최대 2페이지 이내로 제출
재학증명서(학생부)	- 팀 구성 시 팀원 전원 제출 - 제출일로부터 1개월 이내 발급분(결과 발표 시까지 재학생 신분 유지 필수)
저작권 증빙서류	- 영상, 이미지, 음원, 폰트 저작권 증빙서류 필수 제출
생성형AI 활용기술	- 양식 제공(붙임 6)

※ 저작권 증빙서류

- 모든 음원은 저작권 문제가 없어야 하며, 로열티 프리 또는 AI 생성 음원의 경우에도 상업적 사용이 가능한 라이선스 증빙자료를 제출해야 함
- 무료 음원: 음원 출처, 라이선스 유형, 라이선스 화면 캡처
- 유료 음원: 구매 영수증 혹은 라이선스 인증서
- AI 음원: 사용한 AI플랫폼 이름, 생성일자, 본인이 생성했음을 확인할 수 있는 화면, 해당 플랫폼의 이용약관 중 '상업적 사용 가능 여부' 조항 캡처

※ 생성형 AI 활용기술서

- 생성형 AI를 활용한 작품의 경우 사용 프로그램의 이름 · 버전 · 사용 비율, 전체 제작 과정 및 단계별 작업 내용과 프로그램 작업 이력을 상세히 기재하고, 이를 확인할 수 있는 화면 캡처 자료 첨부

3.4 필수 제출 작품 전시장소별 상세

① DB금융센터 미디어아트 갤러리 1층(서울 강남구 테헤란로 432)

- 출품작은 해상도(px)를 기준으로 제작하며, 스크린 사이즈(mm)는 참고용임

DB금융센터 미디어아트 갤러리 1층	해상도(px)	(W) 5,504 x (H) 2,236
	스크린사이즈(mm)	(W) 10,240 x (H) 4,160
	Pixel Pitch(mm)	1.86
	시선거리(m)	15
프레임레이트	최대 30fps	
비트레이트	최소 40Mbps~최대 100Mbps	
사운드	필수	
수상작 원본파일 용량	1.5G 이내	
러닝타임	1분 30초 초과	
확장자	MP4 (h264, h265)	
파일명	작가명/팀명_작품명.mp4	

■ 현장 환경

- DB손해보험 본사 건물 로비 공간으로 일반 및 법인 고객의 방문이 활발한 공간
- 서울 강남 테헤란로 중심부에 위치한 접근성이 우수한 지역

■ 현장 이미지



㉔ DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리 지하1층 및 지하2층(부산 부산진구 부전동 134)

- 출품작은 해상도(px)를 기준으로 제작하며, 스크린 사이즈(mm)는 참고용임

DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리 지하1층	해상도(px)	(W) 4,480 x (H) 2,880
	스크린사이즈(mm)	(W) 8,400 x (H) 5,400
	Pixel Pitch(mm)	1.86
	시선거리(m)	5
DB손해보험 부산사옥 미디어아트 갤러리 지하2층	해상도(px)	(W) 4,608 x (H) 1,728
	스크린사이즈(mm)	(W) 7,200 x (H) 2,700
	Pixel Pitch(mm)	1.56
	시선거리(m)	12
프레임레이트	최대 30fps	
비트레이트	최소 40Mbps~최대 100Mbps	
사운드	필수	
수상작 원본파일 용량	1.5G 이내	
러닝타임	1분 30초 초과	
확장자	MP4 (h264, h265)	
파일명	작가명/팀명_작품명.mp4	

■ 현장 환경

- 갤러리 지하1층 : DB손해보험 고객 센터 및 리테일 상점 인근에 위치한 유동 인구가 많은 지역
- 갤러리 지하2층 : 부산 서면역과 연결되는 통로 건물에 위치

■ 현장 이미지(왼쪽 갤러리 지하1층, 오른쪽 갤러리 지하2층)



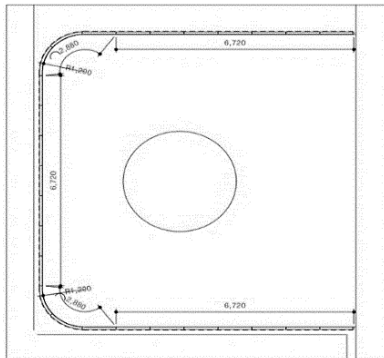
3.5 선택 제출 작품 전시장소 상세

㉠ 서울시청 서울갤러리 내친구서울1관(서울 중구 태평로1가 31)

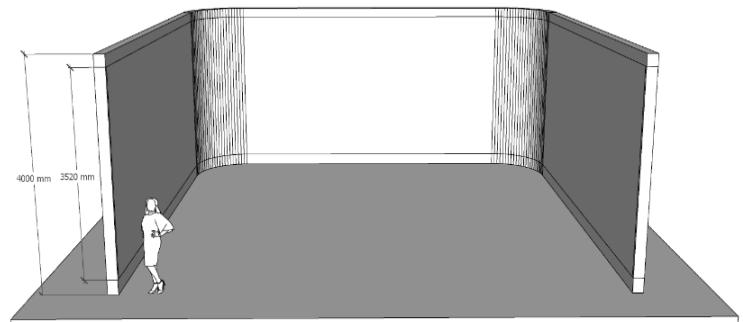
- 출품작은 해상도(px)를 기준으로 제작하며, 스크린 사이즈(mm)는 참고용임

서울시청 서울갤러리 내친구서울1관	해상도(px)	(W) 8,192 x (H) 1,112
	스크린사이즈(mm)	(W) 25,920 x (H) 3,520
	Pixel Pitch(mm)	1.86
	시선거리(m)	20
프레임레이트	최대 30fps	
비트레이트	최소 40Mbps 최대 100Mbps	
사운드	필수	
용량	1.5G 이하	
러닝타임	2분 30초 준수	
확장자	MP4	
파일명	작가명/팀명_작품명.mp4	

■ 미디어월 형태(ㄷ자)



■ 조감도



■ 현장 이미지



3.6 응모 방법

- 공식 사이트 'Dream Big Art Gallery'을 통해 응모
- 국내사이트 URL : www.dbag.co.kr
- 모든 응모서류는 pdf 파일 형식으로 제출

4. 심사

4.1 심사위원회 구성

- 심사위원장을 포함한 5인 이내의 전문가로 구성

4.2 심사기준

- 공공성, 전시적합성, 예술성, 독창성

※ 세부 심사기준과 내용은 심사 과정에서 조정될 수 있음

5. 시상 및 전시

5.1 결과 발표

- 수상자 개별 안내 후 공식 사이트를 통해 발표

5.2 필수 작품 시상 내용 – 총 36명(팀) 7,000만원

- 학생부 23명(팀)(총 3,000만원)

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
1등	1명	600만원	600만원
2등	2명	300만원	600만원
3등	3명	200만원	600만원
우수상	7명	100만원	700만원
장려상	10명	50만원	500만원

- 일반부 13명(팀)(총 4,000만원)

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
1등	1명	1,000만원	1,000만원
2등	2명	700만원	1,400만원
3등	3명	300만원	900만원
우수상	7명	100만원	700만원
-	-	-	

5.3 선택 작품 시상 내용 – 총 21명(팀) 5,000만원

- 학생부 10명(팀)(총 2,000만원)

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
1등	1명	500만원	500만원
2등	2명	250만원	500만원
3등	3명	200만원	600만원

- 일반부 11명(팀)(총 3,000만원)

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
1등	1명	800만원	800만원
2등	2명	400만원	800만원
3등	3명	300만원	900만원

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
우수상	4명	100만원	400만원

순위	인원	시상금(1인/팀)	시상금(합계)
우수상	5명	100만원	500만원

※ 상황에 따라 시상 관련 규모 및 내용은 변동될 수 있음

※ 제세공과금은 수상자 부담(제세공과금 공제 후 지급)

※ 수상자는 원본파일 제출이 필수이며 원본파일 제출 후 시상금이 지급됨

※ 학생부 시상금은 대학을 통해 장학금 형태로 지급되며 대학에서 지급이 불가능한 경우 수상에서 제외됨
(재학증명서 확인 필수)

6. 저작권

- 출품작의 저작권은 응모자에게 있으며 수상작으로 선정된 경우에도 수상자에게 귀속됨을 원칙으로 함.
- 주최자는 수상작에 한하여 공모전의 취지·목적에 달성하기 위하여 필요한 한도 내에서 복제·배포 및 가공·변형의 방법으로 출판, 전시 등으로 이용할 수 있음.
- 주최자는 수상작에 한하여 비영리·공익적 목적으로 3년간 복제·배포·전송 및 출판, 전시 등으로 이용할 수 있음.
- 주최자는 수상작에 대한 저작권(전부 또는 일부)을 양수할 필요가 있거나, 공모전 요강에 공고된 범위를 넘어 수상작을 이용할 경우, 저작자와 별도로 합의하여 수상작에 관한 권리를 취득할 수 있음.
- 응모자는 출품작에 활용된 모든 저작물(이미지, 영상, 음원, 폰트 등을 말하며 이에 국한되지 아니함)에 대한 적법한 이용 권한을 사전에 확보하여야 하며, 출품작이 제3자의 저작권, 초상권 등을 침해하지 않도록 주의 의무를 다하여야 함. 출품작이 타인의 초상권 및 저작권을 침해할 경우 그와 관련된 사항은 응모자의 책임으로 하며, 위반 사실이 확인될 경우 수상 및 전시가 취소됨.
- 주최자는 출품작의 유출방지 등의 주의의무를 다함.
- 주최자는 수상자의 저작인격권을 존중하여야 하며 주최자는 원칙적으로 저작자인 입상자의 성명을 표시하고 수상작의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지하여야 함.
- 응모자는 출품과 동시에 수상하지 못한 출품작의 반환을 요구할 수 있음. 이 경우 반환 비용은 응모자의 부담으로 하며, 반환 요청이 없는 경우 주최자는 수상하지 않은 출품작을 공모전 종료일로부터 3개월 이내에 모두 폐기함.

7. 유의사항

- 개인, 팀 출품 수의 제한은 없으나 여러 팀에 참여할 수 없음.
- 제출된 모든 작품은 공식적인 온라인 홍보 수단으로 사용될 수 있음.

- 심사 및 평가는 심사위원회의 심사에 의거하며, 세부 심사기준 및 내용은 심사과정에서 조정될 수 있음.
- 응모자는 심사 결과에 대해 이의를 제기할 수 없음.
- 공모전의 취지에서 벗어나거나 제시된 규격 미달 시 심사에서 제외될 수 있음.
- 타 공모전 수상작, 타인의 작품·명의 도용 등의 경우 심사 제외, 수상 취소 및 상금을 환수할 수 있음.
- 수상작은 DB그룹 관계사에서 운영하는 미디어아트 갤러리 등에 전시될 수 있음.
- 수상작에 한하여 전시 등의 목적으로 상영 규격 또는 형식이 변동되어 추가 수정 요청을 할 수 있으며, 리사이징 작업은 수상자 본인 또는 주최측이 수행함.
- 수상작은 DB그룹 온라인(웹사이트 게시, 복제, 전송 등)과 오프라인(복제, 편집, 배포 등)할 수 있으며 전시에 필요한 사이즈 파일을 제출해야 함.
- 주최측에서 수상작을 활용함에 있어 공모전 요강에서 공고한 범위를 초과하거나, 2차적 저작물 작성권의 이용 허락이 필요한 경우 수상자와 별도의 협의를 통해 진행함.
- 수상 시 원본 파일을 제출하여야 하므로 반드시 별도 보관 필요함.
- 향후 주최측은 수상작에 대한 상업적 이용 등 동의를 받을 수 있음.

8. 문의

- 문 의 처: DBAA 운영사무국 dbaa@dbgroup.co.kr

※ 공모전과 관련된 모든 문의는 위 이메일을 통한

『 제8회 Dream Big Art Awards 미디어아트 공모전 』

개인정보 수집 및 이용 동의서

본인은 공모전에 참가함에 있어 아래와 같이 개인정보의 수집·이용에 동의할 것을 서약합니다.

목 적	공모전 참가 신청, 평가 및 결과 전달 등
수 집 항 목	신청서에 기재한 개인 식별 정보 (성명, 생년월일, 휴대폰번호, 이메일, 소속)
보유 및 이용기간	수집한 개인정보는 목적이 달성되면 파기하는 것을 원칙으로 함
제3자 제공 유무	해당 없음

위의 개인정보 수집·이용하는데 동의를 거부할 권리가 있습니다.
그러나 동의를 거부할 경우, 공모전 참가가 제한됩니다.

『 제8회 Dream Big Art Awards 미디어아트 공모전 』

서 약 서

본인은 공모전에 참가함에 있어 제출 작품은 순수 본인의 창작물임을 밝히며, 아래와 같이 서약합니다.

- 가. 수상작은 일체 반환하지 않습니다.
- 나. 제출서류가 누락되거나 미비한 경우 심사대상에서 제외합니다.
- 다. 출품작은 타 공모전에서 수상 경력이 없는 본인 순수 창작물이어야 하며, 추후 수상 경력 이 확인될 경우 수상 취소 및 시상 내역(장학금)은 환수됩니다.
- 라. 출품작에 사용된 모든 저작물에 대한 적절한 이용 권한을 확보하였으며, 이와 관련하여 발생하는 법적 책임은 본인에게 귀속됩니다.
- 마. 출품작은 출품할 때나 수상작으로 선정되어 활용될 때 초상권과 저작권 등 일체 법적 문제가 없어야 하며, 법적 분쟁이 발생하는 경우 심사 대상에서 제외됨은 물론 민형사상의 법적 책임은 응모자가 집니다.
- 바. 생성형 AI를 사용하여 생성한 모든 콘텐츠에 관한 책임이 본인에게 있음을 인지하고, 법적 피해가 발생할 경우 모든 책임은 응모자가 집니다.
- 사. 출품작은 출품과 동시에 공모 요강에 기재되어 있는 이용방법(유의사항) 및 조건의 범위 안에서 저작물(수상작) 이용을 허락한 것으로 봅니다.
- 아. 수상작은 수상작에 대한 홍보, 캠페인, 사업, 행사 등 상업적 및 공익적인 목적에 한하여 원본 또는 2차적 저작물로 재제작되어 활용(제작, 복제, 배포 등)될 수 있습니다.
- 자. 수상작으로 선정된 응모자는 주최기관으로부터 참가 자격을 확인하기 위한 관련 서류 제출을 요구 받았을 때 관련 사항을 제출해야 하며, 제출하지 않을 시 심사에서 제외되거나 수상이 취소될 수 있습니다.
- 차. 기타 전반적인 사항은 Dream Big Art Awards의 공모전 지침 및 내부 방침에 따릅니다.

위 사항에 대해 모두 동의합니다.

『 제8회 Dream Big Art Awards 미디어아트 공모전 』

유 의 사 항 동 의 서

본인은 공모전에 참가함에 있어 아래와 같이 공모전 유의사항에 동의할 것을 서약합니다.

- 가. 개인, 팀 출품 수의 제한은 없으나 여러 팀에 참여할 수 없습니다.
- 나. 공동 출품작(팀)일 경우 시상금과 상장은 대표자에게 지급되며, 주최기관은 배분 문제에 관여하지 않습니다.
- 다. 출품작에 사용된 모든 저작물(이미지, 영상, 음원, 폰트 등)에 대해 적법한 사용 권리를 확보하였으며, 허위 사실 또는 저작권 침해 사실이 확인될 경우 심사에서 제외되거나 수상 및 전시가 취소될 수 있습니다.
- 라. 심사 내용은 원칙적으로 공개하지 않으며, 심사위원 구성, 심사 기준, 심사 결과에 대해 이의를 제기할 수 없습니다.
- 마. 심사결과에 따라 시상 작품 수가 조정되거나 수상작이 없을 수 있습니다.
- 바. 응모자는 응모와 동시에 추후 입상 시 공모전 요강에 기재되어 있는 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 출품작의 이용을 허락한 것으로 보며, 이에 따라 출품작은 DB그룹 온라인(홈페이지 게시, 복제, 전송 등)과 오프라인(복제, 배포, 전시, 홍보책자, 팸플릿 등)에서 활용(제작·복제·편집·배포 등)할 수 있고, 수상작의 저작권에 대한 이용료는 수상에 따른 상금으로 대체될 수 있습니다.
- 사. 상금에 대한 제세공과금은 수상자가 부담합니다(제세공과금 공제 후 지급).
- 아. 학생부의 경우 상금이 수상자가 재학 중인 대학을 통해 지급되므로 각 대학의 사정에 의해 상금 지급이 불가능한 경우 수상에서 제외됩니다.
- 자. 수상작에 한하여 작품의 수정 및 변경이 가능한 원본 파일을 주최측의 요청에 따라 제출해야 하며, 전시 등의 목적으로 송출 규격이나 형식이 변동되어 추가 수정을 요청할 시 제출하여야 합니다.
- 차. 주최측은 수상작을 비영리 목적으로 활용함에 있어서 수상자에게 별도 비용을 지불하지 않을 수 있습니다.
- 카. 수상자/팀은 인터뷰를 진행할 수 있으며, 해당 인터뷰 내용은 공식 사이트와 SNS에 콘텐츠로 게시될 수 있습니다.

위 사항에 대해 모두 동의합니다.

붙임 4. 참가 신청서

참여자 (팀원/줄추가 가능)	성명	생년월일	소속	연락처	이메일
대 표(팀명)					
공 동					
공 동					
응모 페이지 입력 사항					
작품명					
작품 설명 (최대 300자)					
저작권 관련 증빙서류(모든 칸에 반드시 O, X로 표기할 것) - 음원(무료 포함), 이미지, 영상, 폰트 등 사용시 증빙서류 필수 제출(미제출시 심사 제외)					
음원		이미지		영상	
폰트		기타(직접입력)			
DB월드에서 주최하는 「제8회 Dream Big Art Awards 미디어아트 공모전」에 위와 같이 응모 신청합니다. 2026. . . . 신청인 : (인) 신청인 : (인) 신청인 : (인) DB월드대표 귀중					

붙임 5. 작품 계획서

한글 성명/팀명		한글 작품명	
영문 성명/팀명		영문 작품명	
작품 주제 (키워드)	* 작품의 핵심 주제 및 콘셉트를 나타내는 주요 키워드 3~5개 기재 예) 도시, 기억, 데이터 시각화, 입자, 자연		
사용 소프트웨어 및 툴	* 작품 제작 및 구현에 사용된 모든 소프트웨어, 프로그램, 개발 환경을 구체적으로 기술 예) 언리얼 엔진, 터치디자이너, 유니티, 블렌더, Max/MSP 등) *생성형 AI툴도 빠짐없이 기재하되, 상세 내용은 붙임6에 작성		
기술적 구현 및 제작 과정	* 작품의 제작 과정에 대해 기술		

붙임 6. 생성형 AI 활용기술서

성명/팀명		작품명	
사용 AI 툴 및 활용 비중	예시  CHAT GPT 3.5버전 35%  RUNAWAY Gen-3 Alpha 30%  LUMA AI IMG2VID 35%		
AI 활용 단계 및 범위	* 작품의 어느 단계·영역(기획, 에셋 제작, 코딩, 텍스처링 등)에 AI가 활용되었는지 구체적으로 기술		
AI 결과물 및 후가공 과정	* AI 생성 결과물의 수정·편집, 최종 작품에 결합한 과정을 기술		