

[붙임자료 1] 참가신청서

## 『AI 융합 콘텐츠 공모전』 참가신청서

주제분야	AI 융합 콘텐츠 공모전				
지원부문	<input type="checkbox"/> AI+콘텐츠 결과 부문 <input checked="" type="checkbox"/> AI+콘텐츠 아이디어 부문				
참가구분	<input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀				
성함 또는 팀명	String Winnerteam;				
인적사항	성명	생년월일	연락처	이메일	구분
대표자	김군순	1993.02.10.	010.2035.2101	rlarnstns@gmail.com	<input type="checkbox"/> 재학생 <input type="checkbox"/> 재직자 <input type="checkbox"/> 창업자 <input type="checkbox"/> 프리랜서 <input checked="" type="checkbox"/> 취업준비생 <input type="checkbox"/> 예비창업자 <input type="checkbox"/> 기타(직접입력)
팀원 (최대 3명)	김다희	1996.04.24	010.4691.5276	kimdh5268@naver.com	<input type="checkbox"/> 재학생 <input type="checkbox"/> 재직자 <input type="checkbox"/> 창업자 <input type="checkbox"/> 프리랜서 <input checked="" type="checkbox"/> 취업준비생 <input type="checkbox"/> 예비창업자 <input type="checkbox"/> 기타(직접입력)
	김훈종	1995.01.14.	010.4009.8491	gnswhd001@naver.com	<input type="checkbox"/> 재학생 <input type="checkbox"/> 재직자 <input type="checkbox"/> 창업자 <input type="checkbox"/> 프리랜서 <input checked="" type="checkbox"/> 취업준비생 <input type="checkbox"/> 예비창업자 <input type="checkbox"/> 기타(직접입력)
	이대섭	1992.05.08	010.3696.0508	dleojtq147@naver.com	<input type="checkbox"/> 재학생 <input type="checkbox"/> 재직자 <input type="checkbox"/> 창업자 <input type="checkbox"/> 프리랜서 <input checked="" type="checkbox"/> 취업준비생 <input type="checkbox"/> 예비창업자 <input type="checkbox"/> 기타(직접입력)

상기 본인은 『AI 융합 콘텐츠 공모전』에 참가하고자  
본 신청서 및 관련서류를 첨부와 같이 제출합니다.

2023 년 10 월 27 일

신청인 김군순  (서명 또는 인)

보호자(미성년자의 경우) (서명 또는 인)

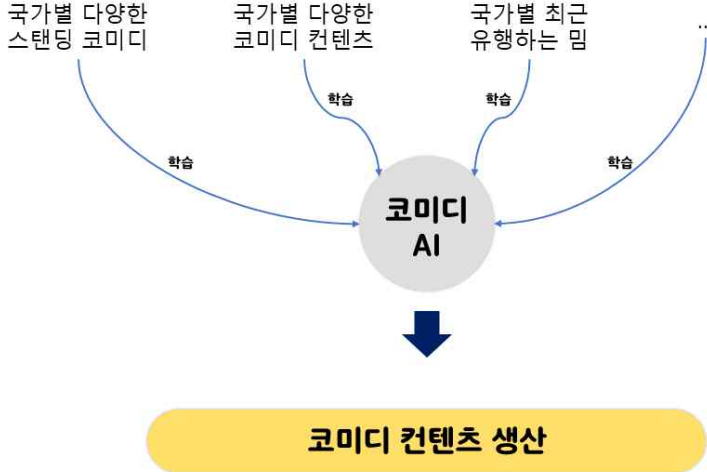
법정 대리인	성명	
	연락처	
	신청인과 관계	

광주정보문화산업진흥원장 귀하

- 첨부: 1. 공모전 기획안 1 부  
2. 개인정보 수집·활용 동의서 각 1 부  
3. 공모전 약관 확인서 1 부. 끝.

## 『AI 융합 콘텐츠 공모전』 기획안

팀명	String Winnerteam;
주제분야	- AI를 활용한 문화콘텐츠
개발물형태	- 딥러닝 활용 - 콘텐츠를 생산해내는 AI
아이디어 한줄소개	- 스탠딩 코미디와 같은 개그 또는 주어진 주제에 관해 재미있게 이야기할 수 있는 개그맨 AI
아이디어 배경	- 스탠딩 코미디 같이 입담을 통해 사람들에게 재미를 주는 형식의 개그문화가 확산 또는 특정 주제와 관련하여 재미있게 풀어 설명해주는 콘텐츠의 인기도 증가 - 음악, 소설, 웹툰 등 다양한 문화콘텐츠에 AI가 융합되어 생산되고 있으나 개그와 같은 분야는 사람들이 많이 즐기에도 불구하고 아직 없기 때문에 필요성을 느낌
구현내용	- 국내, 해외의 다양한 코미디언들의 스탠딩 코미디 패턴을 학습하여 주제가 주어지지 않더라도 대중적으로 사람들이 웃겨하는 코미디들을 생산 - 주제가 주어졌을 때, 정보전달과 함께 중간중간에 유행하는 밈등을 이용한 농담을 통해 사람들이 즐길 수 있는 콘텐츠 생산
AI 기술 적용내용	- AI가 스스로 코미디를 생산하고 밈을 이용한 농담을 하기 위해서는 수많은 코미디언들의 코미디 패턴 학습이 필요함 - 유튜브 등에 올라와 있는 여러 스탠딩 코미디 내용 뿐만 아니라 특정 부분에서 강조시키기 위해 시간을 끈다던지, 과장하여 목소리 크기를 높인다던지 하는 패턴을 학습. 또 사람들의 웃음소리도 같이 학습하여 어떤 코미디가 인기가 좋은지 학습 - 최근 유행하는 밈을 학습할 수 있도록 유튜브, 커뮤니티 등에서 반복적으로 나오는 표현을 학습
사업범위 및 가능성	- 유튜브 콘텐츠 뿐만 아니라 유튜브 등에서 검증이 된다면 실제 스탠딩 코미디 무대에서 코미디를 할 수 있을것이라 기대

<p>시장성 및 수익성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아직 AI와 결합한 콘텐츠가 없는 분야이기 때문에 블루오션이라고 판단</li> <li>- 유튜브 수익 뿐 아니라 실제 무대와 방송에도 출연하여 수익을 낼 수 있을 것이라 기대</li> <li>- 국가별로 구분하여 그 나라의 문화에 맞는 코미디 콘텐츠를 생산하는 AI를 생성하면 국내 뿐 아니라 해외에서도 넓게 활동할 수 있을것으로 기대</li> </ul>
<p>아이디어 스케치 및 참고 사진</p>	 <pre> graph TD     A[국가별 다양한 스탠딩 코미디] -- 학습 --&gt; D((코미디 AI))     B[국가별 다양한 코미디 콘텐츠] -- 학습 --&gt; D     C[국가별 최근 유행하는 밈] -- 학습 --&gt; D     E[...] -- 학습 --&gt; D     D --&gt; F[코미디 콘텐츠 생산]   </pre>
<p>아이디어 고도화 및 실현계획</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 설정: AI가 어떤 종류의 개그를 만들 것인지, 대상 청중은 누구인지 등을 고려</li> <li>2. 자료 수집: 코미디와 관련된 텍스트, 이미지, 오디오 또는 비디오 데이터를 수집</li> <li>3. 모델 선택</li> <li>4. 데이터 전처리: 수집한 데이터를 정제하고 전처리하여 모델이 학습하기 쉬운 형태로 생성</li> <li>5. 모델 훈련: 선택한 모델을 훈련시키고 개그 생성 능력을 갖게 학습. 훈련 데이터로는 수집한 유머 관련 데이터를 사용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- GPT-4, GPT-5 (미래 버전): 미래에 나올 GPT-4, GPT-5 등의 버전은 더 발전한 능력을 갖고 있을 것으로 예상. 이러한 모델이 출시되면 더 효과적인 개그 생성을 지원할 수 있을 것</li> <li>- BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers): BERT는 언어 이해를 위한 모델로, 유머와 관련된 텍스트 이해에 활용. 개그 생성은 GPT와 다르게 문맥을 고려할 때 유용</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RoBERTa, XLNet, 등: GPT 이외의 다른 변형 모델도 고려할 수 있으며, 특정 작업에 맞게 미세 조정이 가능</li> <li>- 구글의 BERT-based 모델 (예: T5, BERT-3 등): 구글에서 개발한 BERT 기반 모델은 다양한 자연어 처리 작업을 수행하는 데 사용될 수 있으며, 유머 작업에도 활용 가능</li> </ul> <p>6. 성능 평가: 모델의 성능을 정량적 및 정성적으로 평가.</p> <p>7. 개선과 미세 조정: 모델이 부족한 부분을 개선하고 미세 조정. 피드백 루프를 설정하여 계속해서 향상</p> <p>8. 테스트: 개발한 AI를 다양한 상황에서 테스트하고 사용자 피드백을 수집하여 더 나은 개그를 생성할 수 있도록 개선</p> <p>9. 배포: 안정적인 상태에 도달하면 AI를 사용자에게 배포</p> <p>10. 지속적인 개발: AI의 개그 능력을 계속 향상시키고 사용자 피드백을 수용하여 지속적인 업데이트와 개선을 진행</p> <p>11. 법적 및 윤리적 고려: AI의 개그가 법적 규정을 준수하고 윤리적으로 적절한지 확인. 데이터 개인 정보 보호와 사용자 안전을 고려</p>
--	---

- ※ 기획안의 예시항목은 기획안의 내용에 맞게 변경 가능
- ※ 내용의 이해도 제고를 위해 관련 그림, 사진, 통계 등을 적절하게 활용
- ※ 개조식으로 작성하며, 세부 내용 및 참고자료 별첨 첨부 가능
- ※ 아이디어를 이미지로 첨부 가능하며 동영상 또는 이미지 용량이 큰 경우 별첨

## 개인정보 수집 · 활용 동의서

(재)광주정보문화산업진흥원이 주관하는 『AI 융합 콘텐츠 공모전』 참가신청서 작성과 관련하여 주최측이 수집·이용하는 응모자의 개인정보에 대하여 관계법령에 따라 아래와 같이 알려드리니 동의하여 주시기 바랍니다.

### [수집/이용 항목]

- (필수항목) 이름, 생년월일, 주소, 연락처(전화번호, 이메일) 및 소속, 보호자(법정대리인)의 성명 및 연락처

### [수집/이용 목적]

- 참가사실 확인을 위한 본인 확인 및 공모전 관련사항 안내 등으로 이용되며, 수집한 개인정보는 본 수집·이용 목적 외의 다른 목적으로 사용되지 않습니다.

### [이용 및 보유 기간]

- 수집된 개인정보는 공모전 행사가 종료된 시점으로부터 3개월간 보관하며, 해당 기간이 경과한 경우 즉시 파기합니다.

### [동의거부 권리 및 불이익]

- 정보주체는 개인정보 수집에 동의를 거부할 수 있으며, 필수작성 사항을 기재하지 않으시는 경우 공모전 참가가 불가함을 알려드립니다.

### [법정대리인 동의서] ※ 응모자가 미성년자인 경우 기재

본인은 미성년자의 법정대리인으로 위의 개인정보 수집·이용에 동의합니다.

법정대리인 성명	(서명 또는 인)
법정대리인 연락처	
신청인과의 관계	

### [개인정보 제3자 제공에 대한 동의]

- 다음과 같이 개인정보를 제3자에게 제공하고 있습니다.
  - 국세청 지급조서제출 근거 법령 (소득세법 제164호, 소득세법시행령 제213호)

개인정보를 제공하는 자	제공받는 자의 개인정보 이용목적	제공하는 개인정보 항목	제공받는 자의 보유 · 이용기간
정부기관 및 공공기관	사업(과제) 관리 경영평가	성명, 주민등록번호, 소득금액	법정기간

개인정보의 제3자 제공에 동의하십니까?

■ 동의함    □ 동의하지 않음

※동의 거부 시 참가 신청이 거부 됩니다.

「개인정보 보호법」 등 관련 법규에 의거하여  
본인은 위와 같이 개인정보 수집 및 활용에 동의함.

2023년 10월 27일

성 명 : 김군순 (서명 또는 인)

## 공모전 약관 확인서

광주정보문화산업진흥원이 주관하는 『AI 융합 콘텐츠 공모전』의 약관을 아래와 같이 알려드리오니 확인하여 주시기 바랍니다.

### [아이디어의 권리]

- 응모된 아이디어에 대한 권리는 아이디어 제안자에게 있다.
- 아이디어 제안자가 수상 아이디어에 대한 권리 및 이 아이디어에 대한 지식재산권을 단독으로 갖고 주최측(주최 및 주관 기관)이 수상 아이디어에 대한 상금을 지급하는 경우, 주최측은 수상 아이디어에 대한 「통상실시권」을 가지며, 수상작에 한하여 광주정보문화산업진흥원에서 비영리 목적으로 저작물 이용을 5년간 사용할 수 있다.

### [아이디어의 도용 및 유출 방지를 위한 비밀유지]

- 주최측은 공모전에 응모된 아이디어에 관한 내용을 타인에게 누설하지 아니하며, 보안장치, 보안규정, 비밀유지약정 등 응모된 아이디어의 비밀유지를 위한 적절한 조치를 취한다. 다만, 본 공모전에서 수상한 아이디어에 대해서는 제안자의 동의를 얻어 제3자에게 공개하거나 공유할 수 있다.

### [응모 철회 및 반환]

- 아이디어 제안자는 공모전의 결과 발표일 이전에 아이디어의 응모 철회를 주최측에 요청할 수 있으며, 주최측은 철회 신청된 아이디어에 대하여는 응모된 적이 없는 것과 동일하게 취급한다. 이 경우 주최측은 철회 신청된 아이디어와 관련된 자료 일체를 폐기한다.
- 아이디어 제안자는 아이디어를 응모한 날부터 공모전 결과 발표일 이후 1년 이내에 응모된 아이디어에 관한 자료의 반환을 주최측에 요청할 수 있으며, 이 경우 주최측은 제출된 자료를 반환하여야 한다. 다만, 응모된 아이디어가 물리적 형체를 지니지 아니한 경우, 주최측은 제출된 자료를 폐기하는 것으로 자료의 반환을 갈음할 수 있다.

### [수상취소]

- 동일 아이템으로 타 기관 경진대회 및 공모전에 입상하였거나 지원금을 받은 경우 타인의 저작권을 침해한 경우 수상이 취소되며 시상금은 회수되고, 응모 아이디어에 대한 저작권으로 인하여 발생하는 민형사상의 책임은 제안자에게 있다.

본인은 『AI 융합 콘텐츠 공모전』에 응모함에 있어 공모전 약관을 모두 확인하였습니다.

2023년 10월 27일

성	명 :	김군순	(서명 또는 인)
성	명 :	김다희	(서명 또는 인)
성	명 :	김훈종	(서명 또는 인)
성	명 :	이대섭	(서명 또는 인)