

제정일: 2025. 5. 1. (수정일: 2026. 5. 26.)

직 종 설 명 서

직종명: 영상콘텐츠제작 **(AI활용)**
(AI-Enabled Video Content Production)



순 서

1. 직종 정의	3
2. 작업 범위	3
3. NCS 연계표	4
가. 능력단위 정의	4
나. NCS 연계표(과제별 NCS 능력단위)	7
4. 경기 과제에 관한 사항	9
가. 과제 시간 및 출제 범위	9
나. 과제 작업 내용	9
다. 실격 기준	12
라. 과제 공개에 관한 사항	13
5. 경기 진행 절차	14
가. 경기 일정표	14
나. 경기 전 · 중 · 후	15
6. 채점에 관한 사항	20
가. 채점방법	20
나. 배점기준	20
다. 채점기준표	21
7. 안전 및 기타사항	22
8. 적용시기	24
[붙임1] 사용재료 및 시설 · 장비 목록	25
[붙임2] 경기장 구성 및 배치	27
[붙임3] 주요 개정 사항	29

1

직종 정의

- 영상콘텐츠편집 직종은 영상 기획, 편집, 그래픽 및 음향 구성 등 기존 영상 제작 역량을 기본으로 하며, 생성형 AI를 활용한 영상·이미지·음성·자막·효과 제작 및 자동화 도구를 제작 과정에 적용할 수 있는 능력을 평가한다. AI 기술을 단순 자동화 수단이 아닌 창작을 보조하는 도구로서 활용하여, 주어진 과제의 목적과 메시지를 명확히 전달하는 영상 콘텐츠를 제작할 수 있어야 한다.

2

작업 범위

- 최종 제출 영상은 참조용 영상을 참고하여 스토리보드를 작성하여 독창적으로 제작한다.
- 스토리보드는 생성형 AI를 활용하여 제작할 수 있으며, 참가자는 생성된 결과물을 기획 의도에 맞게 수정·보완하여 활용할 수 있다.
- 제공된 수험자료(영상, 이미지, 사운드 등)를 적절히 활용하여 제작하며 참조용 영상은 참고용으로 제공 되었으므로 제출영상에 일부라도 삽입하지 않는다.
- 영상 생성 AI 프로그램을 활용하여 영상 클립, 장면, 배경, 이미지 등의 영상 요소를 생성한다.
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect 소프트웨어를 사용하여 아래의 형태로 제작한다.

영상크기	러닝타임	FPS	제출방식
1920×1080 (FHD)	30초 (±2초 이내)	30	H.264(mp4)

- 최종 영상 편집 프로그램은 Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect 두 가지 중 한 가지 소프트웨어를 사용하여 하며 Adobe

Media Encoder를 통하여 mp4형식으로 제출하면 된다.

- 명시되지 않은 컬러, 폰트, 오브젝트의 크기 등은 선수 임의 적용 가능 하다.
- 글씨체는 컴퓨터에 설치되어있는 서체 중 영상과 어울리는 서체를 사용한다.
- 세부 작업내용은 지시사항에 따르되 제목이 포함된 인트로 영상과 로고애니메이션은 독창적으로 구성한다.
- 영상의 창의성, 영상미, 지시사항 구현의 정확도, 효과 활용 능력, 주제의 적합성 등을 주관적 지표와 객관적 지표로 나누어 종합적으로 평가한다.
- 세부 작업내용의 지시 사항의 애니메이션과 이펙트 부분은 반드시 수행해야 한다.

3 NCS 연계표(직종 연계 NCS 능력단위)

가. 능력단위 정의

- 관련 NCS 분류

국가직무능력표준개발 분류

대분류	중분류	소분류	세분류
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	01.영상연출
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	05.영상그래픽
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	06.영상편집
20.정보통신	01.정보기술	07.인공지능	07.생성형AI엔지니어링

○ 과제 관련 NCS 능력단위 정의

대분류	중분류	소분류	세분류
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	01.영상연출

순번	능력단위 (분류번호)	수준	능력단위 정의
1	영상콘텐츠 기획 (0803040101_15v2)	5	참신한 아이디어를 구체화시켜 실제 기획으로 연결시키는 창의성과 테크닉이 필요하며, 다양하고 복잡한 여러 요소들을 완벽하게 결합시키는 총체적인 기획·관리 능력이다.
2	스토리텔링 (0803040102_13v1)	5	영상콘텐츠의 특성을 고려하여 스토리 구조를 분석할 수 있는 능력이다.
3	미술 콘셉트 결정 (0803040103_13v1)	4	전반적인 영상의 내용을 파악하여 미술 콘셉트를 정하여 영상콘텐츠의 시각적 완성도를 높일 수 있는 능력이다.

대분류	중분류	소분류	세분류
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	05.영상그래픽

순번	능력단위 (분류번호)	수준	능력단위 정의
1	애니메이션 (0803040505_19v2)	4	애니메이션의 원리를 바탕으로 연출의도에 맞는 움직임과 타이밍을 구현 할 수 있는 능력이다.
2	엘리먼트디자인 (0803040507_19v2)	3	연출의 의도를 맞추어 사진이나 영상을 편집하여 소스를 제작 할 수 있는 능력이다.
3	이펙트 (0803040507_19v2)	4	자연현상(먼지, 연기, 불 꽃)에 대하여 분석하여 표현방법에 대해 기획하고 파티클을 적용 할 수 있는 능력이다.

대분류	중분류	소분류	세분류
08. 문화·예술·디자인·방송	03.문화콘텐츠	04.영상제작	06.영상편집

순번	능력단위 (분류번호)	수준	능력단위 정의
1	콘텐츠 분석 (0803040601_13v1)	5	콘텐츠 분석이란 영상콘텐츠 제작을 위하여 제작의도를 파악하고 스토리에 맞는 장면을 분석하는 능력이다.
2	편집환경 구성 (0803040602_13v1)	3	편집환경 구성이란 내용과 예산에 적합한 편집시스템을 구성하는 능력이다.
3	편집자료 분석 (0803040603_13v1)	2	편집자료 분석이란 영상콘텐츠 -제작을 위해 촬영된 영상소스 및 자료를 정리하고 분석하는 능력이다.
4	영상편집 (0803040604_15v2)	6	영상편집이란 촬영된 영상물을 종합적으로 분석하여 스토리의 효율적인 전달을 위한 본격적인 편집과정을 수행하는 능력이다.
5	후반작업 관리 (0803040605_13v1)	5	후반작업 관리란 후반작업의 원활한 흐름을 위해 기술적, 예술적 공정을 조율하는 능력이다.
6	효과편집 (0803040606_15v2)	5	효과편집이란 영상물의 내용에 따라 특수영상을 제작하거나 적절한 비디오필터 및 화면전환효과를 적용하는 능력이다.
7	오디오작업 (0803040607_13v1)	4	오디오작업이란 콘텐츠 내용에 맞게 오디오를 편집하고 믹싱 하는 능력이다.
8	색보정 (0803040608_13v1)	4	색보정이란 편집된 영상의 밝기, 색상을 조정하여 영상콘텐츠의 완성도를 높이는 능력이다.
9	종합편집 (0803040609_13v1)	5	종합편집이란 편집을 완성하는 단계로서 자막, CG, 타이틀 편집과 AV체크를 해서 최종본을 완성하는 능력이다.

대분류	중분류	소분류	세분류
20.정보통신	01.정보기술	07.인공지능	07.생성형AI엔지니어링

순번	능력단위 (분류번호)	수준	능력단위 정의
1	생성형AI데이터준비 (2001070703_25v1)	5	생성형 AI데이터 준비란 생성형 AI 기반 프로덕트 구현에 필요한 데이터를 확보하고 준비하는 능력이다.
2	프롬프트 구현 (2001070705_25v1)	5	프롬프트 구현이란 사용자 요구를 분석하여 프롬프트 목표를 수립하고, 구조를 설계한 후 작성과 시연을 통해 목적에 부합하는 프롬프트 결과물을 제작하는 능력이다.

나. NCS 연계표(과제별 NCS능력단위)

과제	세분류 (직종)	능력단위 (분류번호)	수준	필수	관련	비고
단일 과제 단일 과제	01.영상연출	영상콘텐츠 기획 (0803040101_15v2)	5	√		
		스토리텔링 (0803040102_13v1)	5		√	
		미술 콘셉트 결정 (0803040103_13v1)	4		√	
	05.영상그래픽	애니메이션 (0803040505_19v2)	4	√		
		엘리먼트디자인 (0803040507_19v2)	3	√		
		이펙트 (0803040507_19v2)	4	√		
	06.영상편집	콘텐츠 분석 (0803040601_13v1)	5		√	

		편집환경 구성 (0803040602_13v1)	3		✓	
		편집자료 분석 (0803040603_13v1)	2	✓		
		영상편집 (0803040604_15v2)	6	✓		
		후반작업 관리 (0803040605_13v1)	5	✓		
		효과편집 (0803040606_15v2)	5	✓		
		오디오작업 (0803040607_13v1)	4	✓		
		색보정 (0803040608_13v1)	4	✓		
		종합편집 (0803040609_13v1)	5	✓		
	07.생성형AI엔지니어링	생성형AI데이터준비 (2001070703_25v1)	5	✓		
		프롬프트 구현 (2001070705_25v1)	5		✓	

4

경기 과제에 관한 사항

【중요알림】

경기 과제는 경기장 여건, 영상편집 소프트웨어의 기술 변화, 국제 대회 경기 변화 등에 따라 과제별 범위 및 방법, 과제 시간, 난이도 등 변경될 수 있다.

가. 과제 시간 및 출제 범위

○ 과제 시간

순번	과제명	주요작업내용	과제시간 (H, M)	
			지방	전국
1	영상편집	콘텐츠 분석, AI 생성, 영상편집, 효과편집, 오디오작업, 색보정, 이펙트, 애니메이션 작업, 종합편집		6H (이내)
계				6H (이내)

나. 과제 작업 내용

○ 출제범위

과제출제 범위	지방대회	전국대회	비고
영상규격 설정		✓	과제 출제 참고사항 - 모든 과제는 정해진 경기 시간 내에 해결할 수 있는 수준 및 분량이어야 한다. - 전국대회는 기능사 수준 이상, - 시험 당일 현장에서 심사장 및 심사위원의 협의로 문제를 수정할 수 있다.
소스 제작 작업		✓	
영상편집 작업		✓	
생성형 AI 작업		✓	
영상 애니메이션 작업		✓	
이펙트 작업		✓	
자막 및 그래픽 작업		✓	
음향 편집 작업		✓	
영상 렌더링 작업		✓	

1) 주어진 자료 확인 및 참조영상 분석

- 주어진 컴퓨터 시스템의 동작 상태를 확인하고, 본체, 주변기기, 사용 프로그램의 작동 여부와 출력장치 등의 이상 유무를 점검한다.
- 주어진 자료를 확인하고, 샘플영상, 그래픽자료 등이 누락 없이 시스템에 저장되어 있는지 확인한다.
- 참조영상을 바탕으로 시험지의 지시사항을 분석·비교하여 창의적으로 제작해야 하며, 표현에 필요한 경우 생성형 AI를 활용하여 스토리보드를 구성·기획할 수 있다.
- 새로운 프로젝트 명을 비번호로 생성한 후 1920*1280px, 30fps의 시퀀스를 생성한다.

2) AI를 활용한 콘텐츠 생성

- 본 과제는 영상 제작 과정에서 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 생성이 가능하다.
- 영상 생성 AI 프로그램을 활용하여 영상, 이미지, 그래픽 등 콘텐츠 요소를 생성할 수 있다.
- 영상 생성에 필요한 이미지는 반드시 제공된 자료 내에서만 활용해야 한다.

3) 인트로(Intro) 영상 제작

- 참조영상의 인트로 영상을 확인 후 주제에 맞는 타이틀 제작 및 인트로 영상을 기획한다.
- 생성한 시퀀스 혹은 컴포지션에 시험지에 나와 있는 필수요소를 빠짐없이 적용한 인트로 영상을 제작한다.

4) 메인 영상 제작

- 참조 영상에서 주어진 본 영상의 길이와 효과 등을 확인한다.
- 제작해야 하는 그래픽 요소가 있으면 Adobe Illustrator를 활용하여 제작한다.

- 제작할 영상 속 필요한 스틸 사진이 있으면 Adobe Photoshop을 활용하여 편집 제작하여도 된다.
- 파티클 이펙트 요소가 있으면 제작하거나 첨부된 소스를 활용하여 효과를 적용한다.
- 명시되지 않은 부분이 있다면 참조 영상을 참고하여 선수 임의 적용 가능하며 편집프로그램 내의 기능을 찾아서 제작한다.

5) 아웃트로(Outro) 영상 제작

- 영상의 아웃투로는 참조영상을 참고로 하여 영상의 제작의도에 맞게 기획한다.
- 아웃투로의 영상과 배경음악은 페이드 아웃시켜 자연스럽게 마무리 한다.

6) 마무리 및 제출

- 제작한 영상을 문제에 주어진 형식에 맞게 내보내기 한다. 이때 인코더(Adobe Media Encoder)를 사용하여 출력해도 된다.
- 완성된 mp4영상의 이름은 비번호.mp4로 하여 제공된 usb에 저장하여 제출한다.

다. 실격 기준

【중요알림】

☞ 실격에 해당하는 선수는 채점 대상에서 제외되고, 참가 장려금 지급 대상에서도 제외된다.

- 선수는 경기 중 화장실 이용이 가능하고, 개인 치료 약물 사용 등은 가능하지만 불필요하게 타인과 접촉할 경우
- 선수는 컴퓨터 바탕화면에 선수 번호로 작업 폴더를 생성하고 장내 정전 등의 사고 발생에 대비해 과제 수행 중인 데이터(또는 파일)를 수시로 작업 폴더에 저장하지 못한 경우
- 선수는 본인 과실로 인해 과제 수행 데이터(또는 파일)를 제대로 저장하지 못한 경우나 컴퓨터 시스템 조작 미숙 등으로 주어진 경기 시간 이내에 과제를 제출하지 못한 경우
- 선수는 영상제작 관련 서적, 메모, 데이터, 프로그램 및 글꼴이 저장된 보조 기억장치를 장내로 반입한 경우
- 선수는 경기 중 포털사이트에 접속하여 제공된 이외의 콘텐츠를 다운받아 활용할 경우
- 과제 제출 후, 선수 본인의 컴퓨터에 저장된 과제 관련 모든 데이터(또는 파일)는 삭제하지 않으며, 이를 개인적으로 장외로 반출한 경우
- 선수는 경기 중에 장비와 교신할 수 있는 일체의 장비를 지참할 수 없으며, 이를 위반한 경우
- 심사장, 심사위원의 지시 사항을 따르지 않은 경우
- 경기 중 소란을 피우거나 다른 선수의 작업에 방해가 되는 행동을 한 경우
- 선수의 신분을 드러낼 수 있는 언행이나 표식 등을 한 경우

라. 과제 공개에 관한 사항

- 과제 공개는 대회 개최 30일 전에 공개 한다.
 - 과제 출제 범위, 과제 제한 시간, 실격기준 등의 내용으로 한정하여 홈페이지에 공개 한다. (<https://www.kead.or.kr/>)
- 과년도 과제 공개(참고자료용)
 - 과년도 과제는 공단 홈페이지에 게시되어 있으므로 다운로드하여 참고할 수 있음. (<https://www.kead.or.kr/>)
 - 홈페이지 접속 ▶ 직업능력개발 메뉴 ▶ 기능경기대회 ▶ 과년도 문제 ▶ 과년도문제 검색에서 대회, 본부, 연도, 직종명 선택

과년도문제 검색	전국대회 ▼	100001.본부 ▼	2024 ▼	영상콘텐츠제작 ▼
----------	--------	-------------	--------	-----------

- ▶ 아래 도면/문제집에서 파일을 다운로드하여 활용

도면/문제집

첨부구분	파일명	다운로드
문제집1	영상콘텐츠제작_선수용.pdf	다운로드

5

경기 진행 절차

【중요알림】

☞ 경기 일정표에 따라 경기 시작 1시간 전 등번호 추첨 및 좌석 배정, 과제 설명, 재료 점검 등을 진행함에 따라 선수는 경기 시작 1시간 전까지 반드시 입실을 완료해야 하며, 그 이후 입실의 경우 실격 처리됨

가. 경기 일정표

일정	구분	시간	내용	비고
1 일 차	사전 준비	15:00 ~ 16:00	○ 기술회의 - 경기 준비 및 진행에 관한 사항 등	심사장
		16:00 ~ 17:00	○ 경기장 점검 및 과제 및 재료 점검 - 2일차 경기 직종의 경우 22시 이후 실시 (또는 경기 당일 7시)	심사장 관리위원
2 일 차	사전 준비	08:00 ~ 09:00 (1H)	○ 선수 입실(경기 시작 1시간 전부터 입장 가능) ○ 등번호(좌석) 추첨 및 좌석 배정 ○ 장비 점검 ○ 경기장 및 선수 작업장 정리 ○ 지참 재료 확인 ○ 과제 및 재료 배부 ○ 경기 진행 요령 및 과제에 관한 안내 ○ 참가선수서약서등 서류작성 ○ 질의응답	심사장 심사위원 선수 지도교사 선수도우 미
	과제 수행	09:00 ~ 12:00 (3H)	○ 과제 수행	선수
	점심 시간	12:00 ~ 13:00 (1H)	○ 점심 식사	전원 경기장내
	과제 수행	13:00 ~ 16:00 (3H)	○ 과제 수행 및 제출	선수
	강평 채점	16:00 ~	○ 경기 강평 ○ 채점 등 경기 마무리	심사장 심사위원

		17:30 (1H30M)	- 채점 점검 및 확인	
	발표 강평	17:30 18:00 (30M)	○ 심사 결과 발표 / 질의응답	심사장 심사위원 선수

※ 직종 운영 환경에 따라 과제 시간 및 세부 내용이 조정될 수 있음

나. 경기 전·중·후

○ 경기 시작 전

- 경기장 시설 목록의 상태를 확인하여 정상적인 상태가 되도록 한다.
- 참가 선수의 인적 사항을 확인하고, 등번호 및 자리를 배정한다.
- 선수의 자리는 등번호 추첨 기반으로 배정하되, 청각장애 선수의 경우 수어 통역자의 원활한 통역과 원활한 경기 진행을 위해 선수들에게 양해를 구해 임의 추첨하여 앞자리에 배정할 수 있다.
- 선수 자리의 불만으로 인한 재 추첨은 실시하지 않는다.
- 선수들에게 경기장의 구조 등을 설명하고, 비상시 대피 방법 등 안전사고 예방 교육을 한다.
- 경기 진행 요령 및 과제에 관한 안내를 한다.
- 제한시간, 채점기준, 부정행위자의 범위 및 처리 기준, 안전사고 방지 및 기타 경기 진행 유의사항, 사용이 제한된 재료·공구·장비, 이의신청 절차, 참가 장려금 지급 여부 안내 등을 한다.
- 경기용 장비 등 점검을 철저히 이행하지 않아 생기는 모든 불이익은 선수가 감당한다.
- 심사위원은 선수 지참 공구 목록을 확인하고 선수들이 사용하는 공구 등이 안전에 적합한지 확인한다.

- 선수는 휴대폰은 전원을 끄고 경기 전 반드시 제출한다. 만약, 휴대전화를 경기장에 반입한 것이 발견되면 부정행위로 간주하여 경기본부에 보고 한다.
- 선수는 경기가 시작된 후에는 작업에 필요한 공구 반·출입을 할 수 없다.
- 과제 이상 여부를 참가 선수가 직접 확인하고 참가 선수 확인서 및 참가선수 서약서를 작성한다.

○ 경기 진행(경기 중)

- 경기 진행은 심사장이 주관하며 심사위원과 관리위원(경기 진행 요원)은 심사장을 보좌한다.
- 심사장과 심사위원은 공정한 경기 진행으로 대회의 공신력을 높일 수 있도록 노력하여야 한다.
- 경기 시작 후에는 경기장에 선수를 입실시킬 수 없다.
- 심사위원은 경기의 공정성을 해칠 수 있는 대화나 지도를 하지 않도록 주의한다.
- 보호자, 지도교사 등이 선수와 대화나 지도를 할 수 없도록 제한한다.(수어통역사가 통역이외에 선수 과제수행에 도움을 주는 행위 등) 즉 경기 중 선수는 타인의 도움을 받을 수 없다.
- 장비 또는 지급 재료 등의 결함으로 경기 진행이 어려울 경우, 대회를 중단하며 그 사실을 대회본부에 즉시 알리고 처리된 시간을 고려하여 경기를 진행(경기 변경 진행 보고서 제출)
- 다음과 같은 상황에서는 심사장 및 심사위원 전원 합의로 경기 시간 연장이나 과제 내용 변경 가능하다.(기술위원장 승인 필요)
 - 경기장 시설의 결함 및 지급 재료의 결함
 - 경기 종료 시까지 결과물이 제출되지 않을 것으로 예상
 - 불가피한 사유로 과제 내용의 일부 수정이나 경기 시간 변경

필요

- 단, 경기 시간의 2/3 경과 전에 결정하여야 하며, 연장시간은 과제 시간의 20% 이상을 초과할 수 없음
- 경기 시간 및 과제 변경은 선수 전원에게 공표해야 효력이 있으며, 경기 종료 후 대회본부에 경기 진행 변경 보고서를 제출해야 함
- 경기 진행 중 선수의 요구사항 또는 질의가 있으면 심사장은 심사위원 상호 합의하에 결정한다.
- 선수들의 공통된 질문이나 요청사항일 경우 반드시 심사장과 협의 후 선수 전원에게 마이크 등을 통해 공개 답변을 한다.
- 부정행위자를 적발한 때에는 즉시 해당 선수의 경기를 중지시킬 수 있다.(부정행위자 적발(확인) 보고서 작성하여 지체 없이 기술위원장에게 제출하고 대회장이 확정(사진, 녹취, 파일 등 증거 확보 필요)
- 경기장 질서 유지를 방해하는 자, 경기장 시설 및 장비 등을 파괴하거나 망가뜨리는 자, 기타 경기 운영에 심각한 지장을 초래하는 선수가 있을 경우 기술위원 합의로 경기를 중단시키고 기술위원장의 승인을 받아 퇴장 조치할 수 있다.
- 선수는 자신의 장비 및 지급된 재료에 대하여 책임진다.
- 선수는 심사장 허가 없이 지정된 지급 재료, 지참 공구 및 경기장 설비 이외의 것들은 일체 지참하거나 사용할 수 없고 지급 재료는 원칙적으로 재지급 되지 않으므로 파손 또는 분실에 유의한다. (단, 경기 도중 재료의 최대 2개까지 교환가능 교환시 개당 2.5점씩 감점한다)
- 경기 중 선수의 외부이동을 금하고 필요시 심사장이나 심사위원에게 허가를 득한다. (외부 이동 후 심사장이나 심사위원에게 복귀 확인을 한다.)
- 경기 중 선수 외에는 경기 장소에 들어가지 못하게 라인을 설치한다.
- 경기도중 기권자가 나올 경우 지급된 도면 및 모든 재료를 확인

후 모두 회수한다.

- 선수는 심사장이 제시하는 모든 안전 및 사고 예방기준을 철저히 준수해야 한다. 기계 및 장비, 공구의 결함은 발견된 즉시 심사장에게 보고한다.
- 선수가 몸이 아프거나 신체에 이상이 생겼을 때는 즉시 심사장에게 보고하고 관계자와 협의하여 조치한다.
- 부정행위로 적발되거나 심사장 및 심사위원, 위원회 관계자의 지시를 거부 또는 적절치 못한 행위로 파악될 때는 경기장에서 퇴장될 수 있다.
- 본인의 실수로 안전사고가 발생하였을 때, 치료 등으로 인해 소요된 시간은 경기 제한 시간에 포함된다. (단, 타인에 의해 발생하였을 때는 예외로 한다.)

○ 경기 종료 후

- 경기 종료 전에 경기를 마친 선수는 심사위원에게 손을 들어 경기 종료를 알린 후, 심사장의 지시에 따라 과제를 제출하고 퇴장할 수 있다.
- 경기가 종료되면 경기 진행을 중단하고, 과제 결과물 제출 요청 및 수거를 하며, 선수는 과제와 관련된 일체의 행동을 할 수 없다.(심사장의 지시를 따르지 않을 경우 부정행위로 간주)
- 채점 시 심사위원은 유의사항 및 채점기준표를 숙지하고 채점해야 한다.
- 유의사항 및 채점기준 변경이 부득이한 경우, 심사위원 전원의 합의로 채점기준을 수정할 수 있다. (기술위원장의 사전 승인 후 경기 진행 변경 보고서 대회본부 제출)
- 채점은 심사장과 심사위원이 채점 항목별 나누어 채점하는 분할 채점방법과 전원 합의에 의한 채점방법을 혼용하여 실시한다.
- 채점 결과 60점 이상 득점자 중에서 성적 순위에 따라 1위, 2위, 3위를 각 1명씩 선정한다. 다만, 70점 이상 득점자가 없는 경우 1위를 선정하지 않는다.
- 장려상은 전국 대회 채점 결과 60점 이상 득점자 중 3위 이내의

입상자를 제외한 최고 득점자 1명을 선정할 수 있다.

- 경기 종료 후 강평 및 채점 결과 발표 시간을 예고하고 해당 시간에 강평 및 입상자 발표를 실시한다.
- 심사장은 경기 종료 후 선수에게 과제의 해설 및 공통적으로 우수하거나 부족했던 점, 개선을 요하는 점 등을 포함한 전반적인 기술 강평을 실시한다.
- 현장에서 이의신청을 받고 이의신청이 없다면 귀가 또는 대기 할 수 있도록 안내한다.
- 입상자 발표 후 이의신청 기한인 2시간 이내 대기한다.
- 현장에서 입상자를 발표하고 이의신청을 해결하는 것을 원칙으로 하고, 불가할 경우 기술소위원회를 소집하여 해결한다.
- 선수는 채점 과정을 지정된 위치에서 참관할 수 있다.

6

채점에 관한 사항

가. 채점 방법

- 채점은 과제 출제위원이 정한 채점 기준에 의하며 채점한다.
- 공정한 경기를 위해 필요하다고 인정될 때는 심사위원 전원의 합의에 의해 채점 기준을 사전에 추가로 선정하고 이를 채점할 수 있다.
- 각 과제별 경기 시간 이내에 작업을 완성하지 못하면, 완성된 부분까지 채점 기준에 의해 채점한다.
- 과제 제한 시간은 총 6시간이나 선수는 필요한 경우 과제 제한 시간을 10분간 연장 사용할 수 있으나 매 5분마다 총점에서 5점씩을 감점하고, 과제 제한 시간 연장은 10분을 초과할 수 없다.

【중요알림】

☞ 직종 설명서의 채점기준은 일반적이고 보편적인 사항을 규정한 것으로 직종 설명서의 내용보다 당해 경기과제에서 제시하는 배점기준, 채점기준표, 채점방법이 우선이다.

나. 배점 기준(예시)

번호	중요 항목	배점
1	정량평가(지시된 항목 구현도)	50
2	정성평가(영상의 완성도)	50
과제별 배점 합계		100
종합 배점 합계		100

다. 채점 기준표(예시)

※ 아래 채점 기준표는 과제에 따라 세부사항의 내용 및 배점이 달라질 수 있음

주요항목	세 부 항 목	배점	평가 구분
공통 사항 (30)	영상의 독창성	10	정성평가
	영상의 심미성	5	
	자막 및 타이틀의 가독성	5	
	규격과 러닝타임의 일치성	10	정량평가
AI활용도 (20)	주어진 자료를 활용하여 적절한 프롬프트를 설계·적용, 결과물을 도출	20	정성평가
인트로 영상 (10)	인트로 영상의 레이아웃과 몰입도	5	정성평가
	애니메이션 적용, 타이틀 삽입	5	정량평가
메인 영상 (30)	지시된 내용 및 적용된 효과의 정확성(애니메이션, 엘리먼트요소, 이펙트 등)	30	정량평가
아웃트로 영상(10)	아웃트로의 완성도 (독창성, 심미성)	5	정성평가
	주어진 효과 삽입 여부	5	정량평가
합계		100	

○ 안전 관리

- 경기 시작 전, 비상구 및 소화기 위치, 비상상황 발생 시 대처방안 등에 관한 안전교육을 진행한다.
- 대회 중, 각종 재해 또는 안전사고 발생 시 심사장은 적절한 조치를 수행하며, 선수는 심사위원 및 관리위원의 지시에 따른다.
- 선수는 경기 전과 경기 중에 장비의 이상 유무를 반드시 확인하여 이상이 있을 경우 조치 후 작업에 임하여야 한다.
- 선수는 경기장 및 작업대를 청결하게 유지하고, 안전한 작업이 이루어지도록 스스로 노력한다.

○ 기타 사항

- 본 직종 설명서의 내용은 과제 출제 및 경기 진행, 심사 채점 과정 등에서 일부 변경될 수 있다.
- 본 직종 설명서에 정의되어 있지 않거나 문구 의미가 해석자에 따라 혼동의 여지가 있는 사항의 경우에는 심사장 및 심사위원 합의하에 결정한다.
- 직종 설명서의 내용보다 경기 과제, 채점기준표, 시행 자료(시행 시 유의사항, 경기장 시설 목록, 선수지참 재료 목록, 선수지참 공구 목록) 등이 우선한다.

○ AI 활용 관련 제한 및 운영 기준

- AI 활용 시 개인 계정에 축적된 데이터로 인한 불공정을 방지하기 위해, 대회 주최 측에서 제공한 아이디와 비밀번호를 사용하여 지정된 AI 서비스에 로그인해야 한다.

- 참가자는 개인 계정, 개인 구독 서비스 또는 사전에 학습·저장된 개인 데이터가 포함된 AI 환경을 사용할 수 없다.
- 이미지 및 영상 생성에 활용되는 모든 자료(이미지, 영상 등)는 주최 측에서 제공한 자료에 한하여 활용하여 생성해야 한다.
- 외부 자료, 개인 소유 콘텐츠, 사전에 준비한 이미지·영상·프롬프트의 반입 및 사용은 제한된다.
- 이미지 및 영상 생성을 위해 필요한 프롬프트(명령어)는 생성형 AI를 활용하여 작성할 수 있으며, 참가자가 과제 목적에 맞게 수정·구성하는 과정은 허용된다.
- 프롬프트의 정확성을 확보하기 위해 영문 번역이 필요한 경우, 해당 번역 과정에서도 생성형 AI를 활용할 수 있다
- AI를 활용한 결과물은 참가자가 직접 선별·편집·조정하여 최종 결과물로 완성해야 하며, AI 생성 결과물을 그대로 제출하는 경우 감점 또는 제한 사유가 될 수 있다.

8

적용시기

- 시행시기: 2026년 전국장애인기능경기 대회부터 적용

【중요알림】

- ☞ 직종 설명서의 내용은 과제 출제, 경기 진행 및 심사 채점 과정 등에서 일부 변경될 수 있음
- ☞ 직종 설명서의 내용보다 경기 과제, 채점기준표, 시행 자료(시행 시 유의사항, 경기장 시설 목록, 선수 지침 자료 및 공구 목록 등) 등이 우선할 수 있음

붙임1**사용재료 및 시설·장비 목록****【용어 정의】**

- ☞ 지급 재료 목록 : 경기장에서 선수들에게 지급하는 재료
- ☞ 지참 공구 목록 : 선수들이 경기장에 직접 가지고 참가해야 하는 공구 목록
- ☞ 시설·장비 목록 : 주관기관에서 경기장에 사전 설치할 시설 및 장비 등의 목록

가. 사용재료 및 지참 공구 목록

○ 전국대회

지급 재료 목록						
순번	표준재료명	규격	단위	1인당 수량	공동사용 수량	비고
1	USB메모리	8GB 이상	개	1	-	선수당 1개
2	USB메모리	128G 이상	개	-	1	심사위원용 (결과물 취합용)
3	유선이어폰	4극 사운드 단자 (3.5mm)	개	1	1	선수당 1개, 심사위원 채점용 1개
4	복사지	A4	장	-	50	선수 요청시

지참 공구 목록					
순번	지참 공구 명	규격 및 수치	단위	수량	비고
1	필기도구	-	-	1	

나. 시설·장비 목록

○ 전국대회

순번	시설·장비명	규격 및 수치	단위	수량	비고
1	컴퓨터 책상 및 의자	1,200×750mm, 사무용	개	선수당1개 심사위원2개	
2	컴퓨터 (키보드, 마우스, 모니터 포함)	① CPU : Intel Intel® 6 세대 이상의 CPU AMD Ryzen™ 1000 시리즈 이상의 CPU ② OS: Microsoft Window 10(64비트) 버전 2004이상 ③ RAM : 16GB 이상 ④ STORAGE : 128GB 이상의 하드디스크 (여유공간 10GB이상)	대	1인1대 심사위원2대	
3	경기용 소프트웨어 (프로그램)	① Adobe Photoshop ② Adobe Illustrator ③ Adobe Premiere Pro ④ Adobe After Effect ⑤ Adobe Media Encoder * 영문판 최신버전	copy	선수당 1copy 심사위원 2copy	
4	경기용 생성형 AI (프로그램)	① 챗GPT(무료버전) ② 제미나이(무료버전) ③ Runway(유료버전)	copy	선수당 1copy	

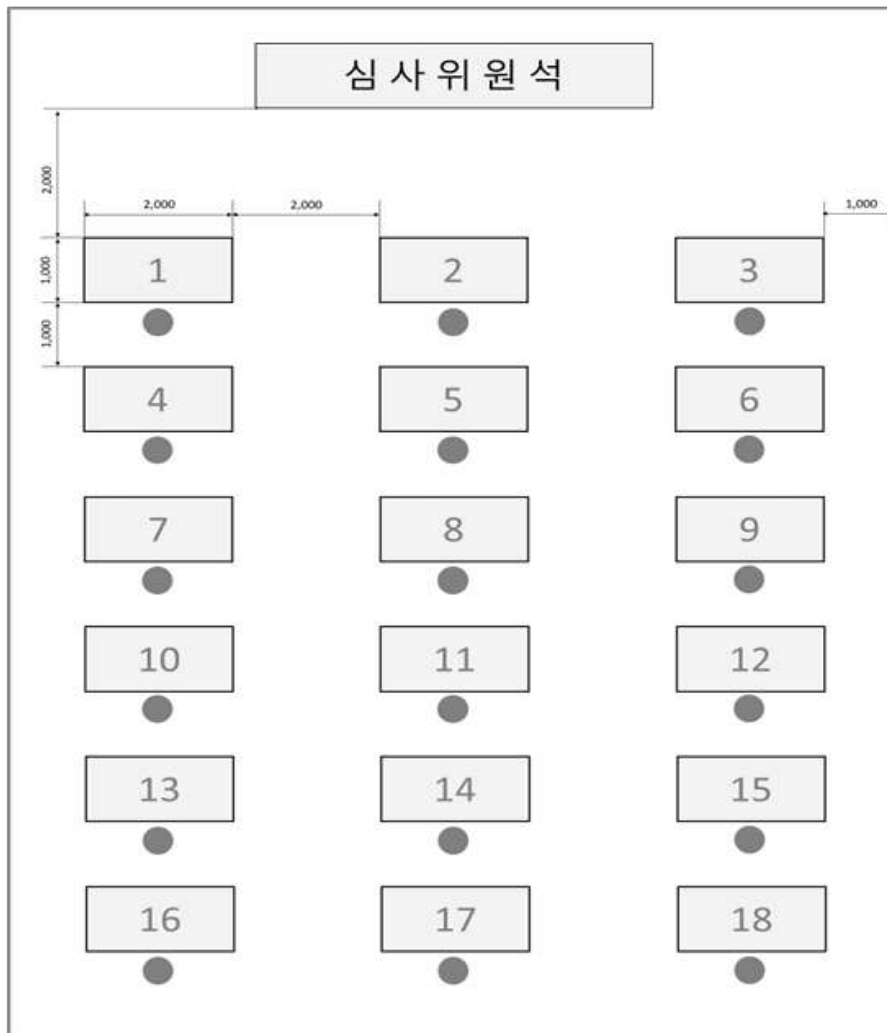
* 본 대회에서 사용되는 생성형 AI 프로그램은 운영 여건에 따라 변경될 수 있으며, 변경 사항이 발생할 경우 참가 선수에게 사전에 공지한다.

붙임2 경기장 구성 및 배치

가. 경기장 구성

- 선수 작업 공간 및 통로를 포함하여 1인당 소요 면적으로 가로(2m), 세로(2m), 높이(2m), 최소 8m³ 이상이 필요함
- 작업대에 전원 콘센트는 1인당 220V, 3구 이상이 설치되어야 한다.
- 작업대는 1인당 1작업대(1.8m×0.9m×0.8m 이상)로 설치한다.
- 조명 조건은 모든 선수에게 동일해야 하며, 최소 300lux 이상이어야 한다.

나. 경기장 배치(예시)



- ☞ 통로는 선수의 경기에 지장을 주지 않는 거리 확보, 경기장 여건 등을 감안하여 일부 조정할 수 있다.
- ☞ 경기에 필요한 재료, 장비, 공구는 본인의 작업 영역 (2.5m×2.5m)내에 반드시 두어야 한다.

○ 2026.5.26.

- 생성형 AI활용을 통한 과제 수행 (변경사항 붉은색 표시)

* 작업범위, 출제범위, 과제 작업 내용 등 참고

- AI활용에 따른 세부 채점 항목 배점 변경

- 지급재료, 지참공구 목록, 경기용 소프트웨어 등 변경