

【1인 미디어 기획 공모전】

콘텐츠 제작 기획안



한국체육대학교 교양교직과정부에서 개최하는 공모전입니다.

※ 표식부분은 삭제 후 기재바랍니다. 모든 사항에 반드시 기재바랍니다.(미기재시 불이익이 있을 수 있습니다.)

✓ 콘텐츠 제작 기획안을 작성해주시기 바랍니다. 분량과 작성 방법은 자유입니다.

주제	AI가 만든 운동 루틴과 선수가 만든 운동 루틴. 둘 중 뭐가 더 효과적일까? 비슷한 운동 실력의 체대생 두 명이 처음 해 보는 종목(ex.펜싱, 검도 등)을 똑같은 장소에서 함께 4시간 동안 훈련한다. 그러나, 코치가 다르다. 한 명은 AI(Chat GPT, ai 피트니스 어플 등) 코치에게, 한 명은 실제 종목의 운동선수에게 배운다. AI 코치는 AI에 입력된 수천수만 가지의 방식이 있지만, 물어본 질문에 대한 답만을 전달한다. 운동선수는 그동안 자신이 훈련해 온 방식, 실전 꿀팁들을 집약적으로 전수해야 한다. 각 코치와 함께한 4시간의 훈련이 끝나면, 실전 미션에 돌입해 누가 더 나은 성과를 내는지 경쟁한다. <운동코치 4.0>은 '기술이 인간을 이길 수 있을까?'라는 질문에서 시작된, AI와 피지컬이 만나는 스포츠 실험 웹예능이다.
참가작품명	[운동코치 4.0]
분야(장르)	웹예능
기획의도	<p>'기술이 인간을 이길 수 있을까?'</p> <p>올해 초, 한 헬스장에서 PT 수업을 받았다. 10회 50만원. 피티 수업이 끝난 후, 혼자 운동이 어려워 AI가 루틴과 시간을 짜주는 피트니스 어플을 이용했다. 그때, '어? 이정도면 PT 안 받아도 되겠는데?'라는 생각이 들었고, AI로 운동을 배워도 실제 사람에게 배운 만큼의 효과가 날지 궁금해졌다.</p> <p>AI가 교육, 의료, 금융 등 일상 곳곳에 스며드는 지금, '스포츠 코치'의 자리까지 넘볼 수 있을까?</p> <p>인공지능 기반 운동 코치와 실제 운동선수의 지도를 비교하며, AI 기술이 스포츠 분야에서 어디까지 유효한지 직접 실험해보는 포맷의 콘텐츠를 기획했다. 진지한 탐구이면서 유쾌한 실험인 이 콘텐츠는 단순한 정보 전달을 넘어서 '기술이 사람을 대체할 수 있는가?'라는 보다 근본적인 질문을 던진다. 어떤 결과가 나올지 아무도 예상할 수 없지만, 그 속에서 드러나는 인간의 경험, 교류, 소통이 AI 시대에 더 빛날 수 있도록 기획했다.</p>

작품내용	시놉시스	주요 등장인물	<ul style="list-style-type: none"> - 수제자(고정 출연자): 한국체육대학교 재학생 2인 (비슷한 운동능력을 가진 사람 두 명으로 구성, 실제 종목을 처음 경험하는 초심자로 구성) - AI 코치 1인: 정확한 발음으로 AI의 대답을 말로 전달만 해주는 코치. - 운동선수 코치 1인: 각 종목의 운동선수, 한국체육대학교 체육학과에서 섭외 가능.
		영상 구성	<p>오프닝 (2분): <오늘의 코치 뽑기></p> <ul style="list-style-type: none"> - 수제자 두 명에게 오늘 배워볼 종목을 공개한다. (ex. 오늘의 종목은 펜싱입니다.) - 수제자 두 명이 룰렛을 돌려 오늘의 코치를 뽑는다. (ex. 수제자 A - 운동선수 코치, 수제자 B - AI 코치) <p>미들1 (2분): <훈련 루틴 짜기></p> <ul style="list-style-type: none"> - 준비시간은 4시간. - 4시간 동안 훈련할 루틴을 각 코치와 함께 짜며 훈련한다. - AI 팀: 수제자가 궁금한 부분을 AI 코치에게 물으면 답해주는 방식으로 루틴을 짠다. 알고리즘에 저장된 수백수만가지의 운동법 중 가장 효율적인 방법을 전수한다. (ex. 준비운동은 어떻게? 본 운동은 어떤 자세로 실시하나요?) - 운동선수 팀: 운동선수가 그동안 해 온 훈련 루틴을 수제자에게 설명해준다. 20년간 쌓아온 경험을 통한 꿀팁을 집약적으로 전달해준다. <p>미들2 (3분): <실제 훈련></p> <ul style="list-style-type: none"> - 초반에 짠 훈련 루틴대로 4시간 동안 훈련을 진행한다. - AI 팀: ChatGPT, 유튜브 튜토리얼, 운동 앱 등으로 훈련 시작. 운동을 잘하고 있는지 자세 확인은 직접 물어보아야 하기에 시간이 조금 더 지체된다. (ex. 유튜브 보며 자세 따라하다가 “이거 맞나...?” 하는 혼란이 있을 수 있다.) - 운동선수 팀: 실제 종목 전문가가 직접 시범도 보여주고, 자세를 알려주며 훈련을 진행한다. <p>클로징 (2분): <실전 경기! 및 심사위원 평가></p> <ul style="list-style-type: none"> - 짧은 실전 경기 혹은 미니 테스트를 진행한다. (ex. 펜싱 미니 게임 진행, 검도 시합, 씨름 한 판 등) - 경기 전: 각자의 전략 점검 (“GPT가 이렇게 하겠는데요...”) - 경기 중: 계속되는 운동선수의 코칭 - 경기 후: 심사위원(AI 10인, 운동선수 10인)의 투표로 승자 결정. 누구의 실전 퍼포먼스가 더 좋았는지 투표. - 다음 편 종목 예고 (ex. 클라이밍, 댄스스포츠, 검도 등) <p>* 같은 형식으로 태권도, 클라이밍, 검도, 카약, 트램펄린 등 다양한 종목으로 주제를 확장하여 촬영 가능 *</p>

	<p>제작방법</p>	<p>[촬영 구도 방식]</p> <p>- <오늘의 코치 뽑기> 및 <훈련 루틴 짜기> 파트 : 노트북 앞에서 촬영하는 구도 (2인 1조 X 2팀)</p>  <p>출처: 유튜브 원더케이 본인등판</p> <p>- <실제 훈련> 및 <실전 경기> 파트 : 대학교 체육관 내 촬영</p>  <p>출처: KNSB 채널</p> <p>[필요 용품]</p> <p>- 촬영을 위한 카메라 및 캠코더, 삼각대, 출연자가 착용할 마이크 2개, 빔 프로젝터, 노트북, 편집을 위한 컴퓨터 및 편집 프로그램 등</p> <p>[촬영 장소]</p> <p>- 대학교 강의실 내 배경이 깔끔한 공간에서 오프닝 및 미들1 촬영 진행 - 대학교 체육관에서 미들2, 클로징 촬영</p>
--	-------------	---

	<p>경쟁포인트 및 차별점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주제의 다양성: 스포츠 종목이 매우 다양하기에 다양한 주제의 영상이 탄생할 수 있음. 비인기 종목까지를 다루며 비인기 종목 홍보도 가능하다. - 대중성: 최근 트렌드인 AI로, AI 기술과 스포츠를 접목해 궁금증을 자아내 대중성을 이끌어낼 수 있다. AI와 함께하며 나오는 다양한 이상한 장면으로 웃기고 B급 감성을 표현할 수 있다. 또한 출연자들끼리 소통하며 생기는 다양한 웃음 포인트들로 대중성을 이끌어낼 수 있다. - 실용성: 필요한 준비물이 크지 않고, 교내에서 모두 촬영 가능하기에 제작비가 크게 들지 않아 효율성이 높다. 출연자 역시 수제자의 경우 일반 학과 학우, 운동선수 역시 체육학과 학우를 섭외할 수 있기에 섭외가 어렵지 않아 실제 제작 가능성이 매우 높다. 또한 이렇게 만든 한 회차가 영상, 4개의 발표 풀버전, 쇼츠 등으로 제작하여 여러 편으로 나갈 수 있어 매우 활용도가 높다. - 상업성: AI와 관련되어 있어 피트니스 어플, AI 어플 등에서 광고 협찬을 받아 진행할 수 있는 상업적으로 좋은 콘텐츠이다.
	<p>멀티유즈 전략</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 경기가 이루어지는 영상은 각 팀별로 총 2개의 영상을 유튜브 풀영상으로 업로드할 수 있다. - 이 영상에 대한 조회수와 좋아요 수, 유튜브 커뮤니티 내 투표 등으로 시청자 기준 퍼포먼스가 좋은 영상에 투표하여 참여할 수 있도록 한다. - 루틴 짜기 진행 시 웃긴 부분은 짧게 편집하여 유튜브, 틱톡 쇼츠, 인스타그램 릴스로 업로드. *쇼츠를 통해 시청자들이 본 영상으로 유입될 수 있음* - 추후 유튜브 / 트위치 라이브 방송 등으로 시청자 참여 가능 - AI, 운동선수 코치가 짠 운동 루틴 블로그에 꾸준히 업로드 해 시청자들이 운동 루틴으로 운동 할 수 있도록 한다. - 인스타그램, 페이스북, 트위터 등 SNS 채널을 만들어 유튜브 콘텐츠로 올린 내용을 간단하게 카드뉴스 등으로 제작해 게시 <p>*유튜브 링크와 함께 올림으로써 본 영상으로 유입될 수 있음*</p>