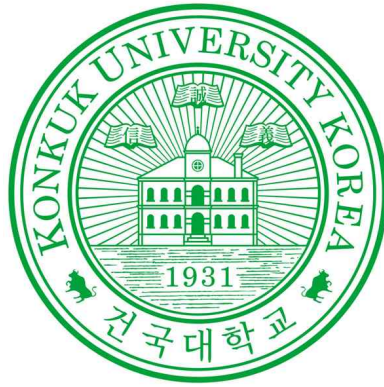


**실감미디어혁신융합대학사업
2026 SUMMER WEEK 운영 용역
사업계획서**



2026. 7.

**실감미디어혁신융합대학사업단
혁신융합대학운영센터**

사업수행 계획서

I. 기본정보

사업명	실감미디어혁신융합대학사업 2026 SUMMER WEEK 운영 용역
기술분야	AR/VR/MR 등 실감미디어, 게임엔진/게임프로그래밍 등
수행예상 기간	계약체결일 ~ 2026. 9. 10.
달성목표	1. 생성형 AI와 XR 기술을 활용한 실습 중심 교육 프로그램 운영 2. 학생·일반인·재직자 대상 맞춤형 교육 제공을 통한 실감미디어 기술 저변 확대 3. AI+XR 기반 프로젝트 수행 및 결과물 제작을 통한 실무역량 강화 4. 공모전·전시·쇼케이스 운영을 통한 교육성과 확산 및 우수사례 발굴 5. 컨소시엄 대학 및 산업체 간 교류 활성화를 통한 산학협력 네트워크 구축
수행 계획	1. 학생 트랙 교육 프로그램 모집 및 운영 2. 일반인 트랙 교육 프로그램 모집 및 운영 3. 재직자 트랙 교육 프로그램 모집 및 운영 4. AI+XR 공모전 홍보 및 운영 5. 체험존 기획 및 운영 6. 전시 프로그램 운영 관리 7. 쇼케이스 운영 지원 8. WE-Meet 프로그램 행사 운영 및 관리 9. 서포터즈 중간성과발표회 행사 운영 및 관리 10. 행사 활성화를 위한 이벤트 기획·운영 및 사전 홍보
수행 일정 및 방법	1. 사전 기획 및 준비 : 착수일~7월 중 2. 홍보 및 참가자 모집 : ~8월 초 3. 교육 프로그램 운영 : 8월 18일 ~ 8월 27일 4. 행사 프로그램 운영 : 8월 24일 ~ 8월 29일 5. 현장 운영 및 품질관리 : 8월 18일 ~ 8월 29일 6. 성과 확산 및 결과 보고 : ~9월 중

기대효과 및 활용분야	1. 기대효과 - 실감미디어 융합형 전문 인재 양성 - 교육과 산업을 연계한 실무역량 강화 - 교육성과의 확산 및 우수 사례 발굴 - 산학협력 및 컨소시엄 협력체계 강화 - 실감미디어 기술 저변 확대 및 지역사회 기여 - 실감미디어 혁신융합대학 사업 성과 확산 2. 활용 분야 - 실감미디어 콘텐츠 개발 및 프로젝트 - 산학협력 프로젝트 - AI·XR 기반 창업 및 사업화 - 취업 및 직무 역량 강화 - 성과 전시 및 홍보 - 지역사회 및 평생교육 프로그램
----------------------------	--

II. 용역 수행계획

1. 개요

가. 사업명: 실감미디어혁신융합대학사업 2026 SUMMER WEEK 운영 용역

나. 사업기간: 계약체결일 ~ 2026. 9. 10.

다. 사업범위:

- (행사 운영 사전 기획) SUMMER WEEK 운영계획 수립, 세부 프로그램 기획, 운영 매뉴얼 작성, 행사장 공간 구성 계획, 운영 일정 수립, 참여기관 및 협력기관과의 업무 협의 등 행사 전반에 대한 사전 기획 수행
- (교육 프로그램 운영) 학생, 일반인 및 재직자를 대상으로 생성형 AI와 XR 기술을 활용한 교육 프로그램을 운영하며, 강사 및 멘토 섭외, 교육생 모집·관리, 교육 운영, 출결 관리, 교육 만족도 조사 등 교육 운영 전반 지원
- (AI+XR 공모전 운영) 공모전 참가자 모집, 접수 및 심사 운영, 전문가 평가, 발표평가, 시상식 운영, 결과물 관리 등 공모전 전 과정을 체계적으로 운영
- (체험 프로그램 운영) ELPAI 기반 맞춤형 학습 추천 시스템, VR 체험, 햅틱 인터랙션 등 실감미디어 체험 콘텐츠 운영을 위한 공간 구성, 장비

설치, 운영 인력 배치 및 현장 관리 수행

- (전시 프로그램 운영 지원) 학생 프로젝트, AI+XR 공모전 수상작 및 우수 교육성과 전시를 위한 전시 공간 운영 관리 및 관람객 안내 지원
- (WE-Meet 매칭데이 운영) 한국연구재단 및 지역 RISE센터와 연계한 WE-Meet 매칭데이를 기획·운영하며, 참여기업 초청 지원, 참가자 등록 및 안내, 행사장 구성, 발표자료 및 영상 송출, 기업·학생 네트워킹 운영, 전시 연계 프로그램 운영, 행사 기록, 만족도 조사 및 결과보고 등 산학협력 프로그램 전반을 지원
- (서포터즈 중간성과발표회 운영) 컨소시엄 단위 서포터즈 행사 운영 전반
- (쇼케이스 운영 지원) 우수 프로젝트 발표, 공모전 시상식, 미디어아트 공연 등 SUMMER WEEK 성과 공유를 위한 쇼케이스 운영 지원
- (홍보 및 참가자 모집) 행사 홍보 콘텐츠(포스터, 카드뉴스, 영상 등) 제작, 온라인·오프라인 홍보 추진, 참가자 모집 및 신청 관리, 행사 안내 및 사전 오리엔테이션 운영, 참여자 유치 및 행사 활성화를 위한 이벤트 기획·운영
- (행사 현장 운영 및 안전관리) 행사 운영본부 구성, 운영 인력 배치, 참가자 안내, 등록 및 출입 관리, 시설·장비 운영, 안전관리 계획 수립 및 비상 대응체계 운영 등 행사 전반의 현장 운영 수행
- (성과관리 및 결과보고) 교육 및 행사 운영 결과 분석, 만족도 조사, 사진·영상 등 성과자료 수집, 결과보고서 작성, 정산자료 제출 및 사업 성과 확산을 위한 홍보 콘텐츠 제작

라. 추진배경 및 필요성

- 1) 생성형 AI와 실감미디어 기술 확산에 따른 융합형 실무인재 양성 필요
- 2) 프로젝트 기반 교육을 통한 교육성과 창출 및 실무역량 강화 필요
- 3) 교육성과 확산 및 산학협력 네트워크 활성화 필요
- 4) 다양한 교육 수요를 반영한 맞춤형 디지털 교육 프로그램 운영 필요
- 5) 혁신융합대학 교육모델의 성과 확산 및 지속가능한 운영체계 구축 필요

2. 내용

가. 사업 목적

생성형 AI와 XR 기술을 활용한 실습 중심 교육 프로그램을 운영하여 학생,

일반인 및 재직자의 디지털 역량을 강화하고, AI+XR 공모전, 체험 프로그램, 전시 및 쇼케이스를 통해 교육성과를 확산함으로써 실감미디어 분야의 실무형 인재를 양성하는 것이 목적임

나. 주요 일정

추진업무	7월	8월	9월
사업 착수 및 운영계획 수립	■		
강사진 및 운영 인력 구성	■		
교육 프로그램 기획	■		
홍보 콘텐츠 제작	■		
참가자 모집	■		
교육 프로그램 운영		■	
AI+XR 공모전 운영		■	
체험존 및 체험존 연계 참여 이벤트 운영		■	
WE-Meet 매칭데이 운영		■	
서포터즈 중간성과발표회 운영		■	
전시 프로그램 운영 지원		■	
쇼케이스 운영 지원 및 시상식 운영		■	
만족도 조사 및 성과분석		■	
성과 환류 및 결과 보고			■

다. 사업 내용

구분	내용
교육 프로그램 운영	○ 학생·일반인·재직자를 대상으로 생성형 AI와 XR 기술을 활용한 맞춤형 교육 운영 ○ 학생 트랙 : Gaussian Splatting, Unity, MadMapper, Arduino 기반 실감형 콘텐츠 제작 교육 ○ 일반인 트랙 : 생성형 AI 기반 쇼츠 제작, 바이트코딩 활용 콘텐츠 제작 교육 ○ 재직자 트랙 : 생성형 AI 실무 활용 및 업무 자동화 특강 운영
AI+XR 공모전 운영	○ 참가자 모집 및 접수 ○ 전문가 심사 및 발표평가 운영 ○ 우수 프로젝트 선정 및 시상식 개최 ○ 교육 프로그램과 연계한 프로젝트 결과물 제작 지원
체험	○ ELP AI 기반 맞춤형 학습 추천 시스템 체험 운영

프로그램 운영	○ VR 체험 및 햅틱 인터랙션 체험 운영 ○ 실감미디어 콘텐츠 체험 공간 조성 및 운영
전시 프로그램 운영	○ 학생 프로젝트 및 교육성과 전시 ○ AI+XR 공모전 수상작 전시 ○ WE-Meet 및 실감미디어 관련 우수 프로젝트 전시
쇼케이스 운영	○ 우수 프로젝트 발표 및 시연 ○ AI+XR 공모전 시상식 운영 ○ 미디어아트 공연 및 교육성과 공유
WE-Meet 매칭데이 운영	○ 한국연구재단 및 지역RISE센터와 연계한 WE-Meet 매칭데이 기획·운영 ○ 참여기업, 학생, 교수 및 관계기관 간 산학협력 네트워킹 프로그램 운영 ○ 기업 소개, 학생 성과발표 및 산학협력 특강 운영 ○ 지역 산업체와 참여 학생 간 프로젝트 매칭 및 협력 기회 제공 ○ 행사 전후 상설 전시(아트스탠드·지산학 쇼케이스)와 연계한 성과 공유 프로그램 운영 ○ 참가자 등록, 명찰 제작, 발표자료 및 영상 송출, 행사장 운영, 다과 및 만족도 조사 등 행사 운영 전반 지원
서포터즈 중간성과발 표회 운영	○ 컨소시엄 단위 서포터즈 활동 중간성과발표회 기획·운영 ○ 참여대학 서포터즈 발표자료 취합 및 심사·시상 지원(시상은 기획단계 협의에 따라 미실시될 수 있음) ○ 참가자 등록, 명찰 제작, 발표자료 및 영상 송출, 행사장 운영, 다과 및 만족도 조사 등 행사 운영 전반 지원
홍보 및 참가자 관리	○ 홈페이지, SNS, 포스터 등 온·오프라인 홍보 및 행사 활성화 이벤트 운영 ○ 참가 신청 접수 및 운영 ○ 참가자 오리엔테이션 및 행사 안내
행사 운영 및 안전관리	○ 행사 운영본부 구성 및 운영인력 배치 ○ 교육장 및 행사장 운영 관리 ○ 시설·장비 관리 및 참가자 안전관리 ○ 응급상황 대응체계 구축 및 현장 지원
성과관리 및 결과보고	○ 참가자 만족도 조사 및 성과 분석 ○ 교육성과 자료 수집 및 기록화 ○ 결과보고서 및 정산자료 작성·제출 ○ 사업 성과 확산을 위한 홍보 콘텐츠 제작

III. 기대효과 및 활용분야

1. 기대효과

가. 창의적 인재 양성

NO	기대효과	세부내용
1	실무형 융합인재 양성	- 생성형 AI와 XR 기술을 활용한 프로젝트 기반 교육을 통해 실감미디어 분야의 실무형 융합인재를 양성 - 학생·일반인·재직자 대상 맞춤형 교육을 통해 디지털 기술 활용 역량 및 실무능력 향상
2	교육성과 창출 및 확산	- AI+XR 공모전, 프로젝트 전시 및 쇼케이스 운영을 통해 교육성과를 가시화하고 우수 프로젝트를 대내·외에 확산 - 학생 프로젝트 결과물을 활용한 성과 공유 및 우수사례 발굴
3	산학협력 및 네트워크 활성화	- WE-Meet 매칭데이를 통해 지역RISE센터, 한국연구재단, 산업체 및 참여대학 간 협력 네트워크를 구축 - 기업과 학생 간 프로젝트 매칭을 활성화하여 지속 가능한 산학협력 기반 마련
4	취·창업 경쟁력 강화	- 산업체 전문가 멘토링과 프로젝트 수행을 통해 현장 중심의 직무역량을 강화하고 취업 경쟁력을 향상 - AI·XR 기반 창업 아이디어 발굴과 사업화 연계를 통해 학생 창업역량 제고
5	지역사회 및 산업 기여	- 일반인 및 재직자를 대상으로 한 체험형 교육과 실무교육을 통해 디지털 신기술 확산 및 지역사회 디지털 역량 강화 - 지역 산업체와의 협력을 통해 실감미디어 산업 생태계 활성화에 기여
6	혁신융합대학 사업성과 제고	- 교육, 공모전, 전시, 쇼케이스 및 WE-Meet 프로그램을 유기적으로 연계하여 혁신융합대학 교육모델의 우수성을 대외적으로 확산(서포터즈 중간성과발표회를 통한 컨소시엄 대학 간 성과 공유 포함) - 비교과 프로그램의 우수 운영사례를 확보하여 차년도 사업 운영모델 및 컨소시엄 공동 프로그램으로 활용
7	지속가능한 교육·산학협력 플랫폼 구축	- 교육 프로그램과 산학협력 프로그램을 연계한 지속 가능한 운영체계를 마련하고, 참

		여대학·산업체·지역기관이 함께하는 협력 플랫폼 구축으로 혁신융합대학 사업의 지속가능성을 강화
--	--	---

2. 활용분야

NO	기대효과	세부내용
1	실감미디어 융합교육	- 생성형 AI, XR, Unity, Gaussian Splatting 등을 활용한 비교과 교육 프로그램 운영 - 학생·일반인·재직자 대상 맞춤형 실습 교육
2	실감미디어 콘텐츠 제작	- AI 기반 콘텐츠 제작, XR 콘텐츠 개발, 인터랙티브 미디어 제작 - 학생 프로젝트 및 캡스톤디자인 결과물 제작
3	산학협력 프로젝트 및 WE-Meet	- WE-Meet 매칭데이를 통한 기업-학생 프로젝트 매칭 - 지역RISE센터 및 산업체 연계 산학협력 프로젝트 수행
4	AI+XR 공모전 및 프로젝트 운영	- AI+XR 공모전을 통한 창의적 아이디어 발굴 및 프로젝트 수행 - 우수 프로젝트 시상 및 성과 공유
5	교육성과 전시 및 쇼케이스	- 학생 프로젝트, 공모전 수상작 및 교육성과 전시 - 쇼케이스를 통한 우수성과 발표 및 산업체 홍보
6	취업 및 창업 지원	- 산업체 전문가 멘토링 및 프로젝트 기반 취업역량 강화 - AI·XR 기반 창업 아이디어 발굴 및 사업화 지원
7	지역사회 및 평생교육	- 일반인 및 재직자를 대상으로 한 디지털 신기술 교육 및 체험 운영 - 지역사회 디지털 역량 강화 및 평생교육 프로그램 활용
8	혁신융합대학 교육모델 확산	- 컨소시엄 대학 공동 활용 비교과 프로그램 운영 - 우수 교육 콘텐츠 및 운영모델 공유와 성과 확산