

건국대학교 실감미디어혁신융합대학사업
2026년 글로벌 전시
사업계획서



2026. 6.

실감미디어혁신융합대학사업단
혁신융합대학운영센터

사업수행 계획서

I. 기본정보

용역명	건국대학교 실감미디어혁신융합대학사업 2026년 글로벌 전시
기술분야	AR/VR/MR 등 실감미디어, 게임엔진/게임프로그래밍 등
수행예상 기간	계약일~2026.11.30.
달성목표	1. 실감미디어 인재의 글로벌 역량 강화 2. 산업-교육 연계 강화 및 산학협력 활성화 3. 우수 성과물 발굴 및 확산 4. 교육 성과물의 사업화를 위한 산업 연계 모델 정착 5. 진로 성과 창출 및 지속 가능한 교육 체계 구축
수행 계획	1. 전시 사전 기획 및 현장 운영 2. 참여자 지원 및 홍보 3. 현지 커뮤니케이션 지원 및 안전관리 4. 성과 관리 및 결과 보고
수행 일정 및 방법	1. 사전 기획 및 준비 : 착수일~7월 말 2. 참가자 교육 및 출국 준비 : ~8월 말 3. 도쿄 게임쇼 운영 : 9월 중 4. 태국 게임쇼 운영: 10월 말 5. 결과 보고 : ~11월 말
기대효과 및 활용분야	1. 기대효과 - 창의적 인재 양성 - 산업 교육 연계 강화 2. 활용 분야 - 실감미디어 콘텐츠 개발 및 프로젝트 - 취업 및 창업

II. 용역 수행계획

1. 개요

가. 사업명: 건국대학교 실감미디어혁신융합대학사업 2026년 글로벌 전시

나. 사업기간: 계약일~ 2026. 11. 30.(월)

다. 사업범위:

- (글로벌 전시 사전 기획) 전시회 참가 전략 수립, 참가팀 선정 지원, 행정·운영 계획 수립, 홍보 콘텐츠 사전 제작, 참가자 교육 등 글로벌 전시가 원활히 진행될 수 있도록 사전 기획
- (전시회 운영) 부스 확보 및 시공·운영 관리, 현장 기술 지원 및 전시품 관리, 현지 커뮤니케이션 지원(일본어/태국어/영어 통역사 배치), 현장 촬영 및 기록 관리, 일일 상황 보고 등 전시회 지원 및 관리
- (행사 참여자 지원) 숙박, 현지 교통, 식대, 여행자 보험 등 행사 참여자를 위한 전반적인 사항 지원
- (안전 관리 및 사후 관리) 사전 안전 교육, 인솔자 및 통역사 동행, 안전 동선 확보, 결과보고서 작성 및 제출, 전시회 활동일지 작성 등 기타 업무 지원

라. 추진배경 및 필요성

- 1) 실감미디어혁신융합대학사업 6년간의 성과를 기반으로, 학생들의 창의적 게임 콘텐츠를 해외 유망 게임 전시회에 출품하여 글로벌 경쟁력 강화 및 실전 경험 제공의 필요성 증대
- 2) 실감미디어 혁신융합대학 컨소시엄 내 타 대학과의 교류·협력을 위한 컨소시엄 공동관 운영 요구 증가
- 3) 도쿄게임쇼(TGS), 태국게임쇼(TGS × Gamescom Asia)의 글로벌 진출 전략 구현으로 학생작품의 시장성 검증 및 비즈니스화 가능성 확인 필요
- 4) 해외 바이어·퍼블리셔 네트워킹을 통한 사업단 글로벌 교육 역량 대외 확산 및 6년간 사업 성과의 가시화 필요

2. 내용

가. 전시회 주요 내용

- 1) 전시회 목적 : 실감미디어혁신융합대학 학생들의 글로벌 감각과 실무 능력을 배양하고, 글로벌 진출 기반을 마련하는 데 목적을 둠
- 2) 주요 일정

추진업무	6월	7월	8월	9월	10월	11월
학생·팀 모집공고 및 선발	■	■				
용역사업자 선정 및 계약	■	■				
사전 기획·전략 수립		■				
홍보물·기념품 제작		■	■			
참가자 사전 교육·오리엔테이션			■			
도쿄게임쇼(TGS) 운영				■		
태국게임쇼(TGS×Gamescom) 운영					■	■
성과 환류 및 결과 보고						■

3) 사업 내용

구분	내용
글로벌 전시 사전 기획	○ 전시회 참가 전략 수립: 도쿄게임쇼·태국게임쇼의 성격·특징 분석을 통한 맞춤형 홍보·부스 운영 전략 수립 ○ 참가팀 선정 지원: 도쿄 2팀 / 태국 2팀의 작품 검토 및 최종 출품작 확정 지원 ○ 행정·운영 계획 수립: 계약, 예산 집행, 물품 반출입·통관, 비자 등 행정 지원 계획 마련 ○ 홍보 콘텐츠 사전 제작: 다국어(국문/영문/일문/태국어) 포스터·배너·브로슈어·영상 트레일러 등 홍보물 기획·제작 ○ 참가자 교육: 참가자 대상 전시 목적, 운영 매뉴얼, 기본 에티켓, 해외 안전수칙 등 사전 교육 실시
전시회 운영	○ 부스 시공 및 운영 관리: 각 전시회별 부스 확보, 시공, 장비 세팅, 운영 인력 배치 및 운영 총괄 ○ 현장 기술 지원 및 전시품 관리: 출품 게임의 안정적 운영을 위한 장비 세팅, 기술 문제 대응, 전시물 보안·유지 ○ 현지 커뮤니케이션 지원: 일본어/태국어/영어 통역사 배치, 방문객·바이어 응대, 인터뷰·네트워킹 기회 지원 ○ 현장 촬영 및 기록 관리: 전시 현장 사진·영상 촬영, 홍보용 콘텐츠 확보, 사업 성과 기록화 ○ 일일 상황 보고: 인원 파악, 이슈 보고 체계 운영, 응급 상황 시 즉시 대응 조치
지원 사항	○ 숙박: 더블룸/트윈룸(3성급 이상,朝食 포함) 확보, 일본 6박/태국 5박 ○ 현지 교통: 공항~호텔 단체 버스 픽드랍, 현지 교통카드(Suica, BTS Rabbit) 지원 ○ 식대:朝食 외 점심·저녁 식사 비용 지원, 시작·마무리 네트워킹 행사 운영 ○ 여행자보험: 참가자·인솔자 전원 여행자 보험 가입(질병·상해·도난 등 포함)

안전관리 및 사후 처리	○ 사전 준비: 참가자 안전·보건·응급대처 교육, 건강상태 확인, 비상연락망 확보 ○ 현장 운영: 인솔자·통역사 동행, 안전 책임자 지정, 안전 동선 확보 ○ 사후 관리: 결과보고서 작성·제출, 사고 발생 시 보고·기록 및 후속 예방대책 마련
기타 사항	○ 각 전시회 활동일지 작성, 유저·바이어 피드백 정리, 표준교과 연계 게임 개선 지원 ○ 산출물 및 결과보고서를 발주처 요구 형식에 맞게 제출 ○ 각 전시회별로 컨소시엄 내 참여대학과 공동관 운영을 위한 업무 협조

III. 기대효과 및 활용분야

1. 기대효과

가. 창의적 인재 양성

NO	기대효과	세부내용
1	창의적 인재 양성	- 실감미디어 분야의 콘텐츠 개발 역량을 갖춘 인재 양성 - 산업체 요구 기술 습득 및 실무능력 강화
2	산업-교육 연계 강화	- 산업체 전문가와의 멘토링 및 참여 수업을 통한 현장 밀착형 교육 - WE-Meet, 캡스톤디자인, PBL 등 교육과정과 연계한 실무 프로젝트 경험 제공
3	전시회를 통한 성과 확산	- 성장 잠재력이 큰 신흥 시장에 선제적으로 진출하여, 교육 프로그램의 진취성과 실용성을 입증 - 작품 전시를 통한 성과 공유 및 네트워킹 기회 제공
4	기술 역량 및 발표 역량 향상	- 기술 멘토링을 통한 역량 강화 및 사용자 대상 발표 역량 강화

2. 활용분야

NO	활용분야	예시
1	실감미디어 기술 개발	- VR/AR, 메타버스, 게임 콘텐츠 등 차세대 기술 접목
2	산업체 실무 프로젝트	- 산업체 대상 R&D, 프로토타입 제작 협력
3	교육실습 및 캡스톤디자인	- 프로젝트 기반 학습 적용
4	취업 및 창업	- 실감미디어 콘텐츠 및 게임 콘텐츠의 사업화 및 창업
5	전시 및 쇼케이스	- 연계 전시회에 작품 전시