


□ 공모분야 '대기업협업형' 지정과제 세부내용

대기업협업형 (① ~ ⑤)		
연번	구분	내용
①	파트 너사	① 현대퓨처넷
	과제명	AI 기반 실시간 환경 인식형 시스루(See-through) 미디어 콘텐츠 제작 및 도시형 미디어 실증
	수행 과제	<p>▶ 과제 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> AI 기반 실시간 환경 인식 기술을 활용하여, 물리적 스크린 뒤 공간을 확장·재구성하는 시스루(See-through) 미디어 콘텐츠 제작 및 실증 <p>▶ 세부 콘텐츠 및 기술 구성</p> <p>1) AI 시스루 배경 생성 콘텐츠</p> <ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 비전 기반 환경 인식 기술을 활용하여 미디어 주변 환경을 실시간으로 인식하고, 생성형 AI를 통해 실제 공간과 연결되는 배경 콘텐츠 생성 <ul style="list-style-type: none"> - 하늘, 도로 등 주변 환경 반영 실시간 배경 생성으로 스크린 뒤 공간 확장 시각적 경험 구현 <p>2) 실시간 데이터 연동형 콘텐츠</p> <ul style="list-style-type: none"> 기상 및 시간대 데이터를 연동하여 환경 변화에 반응하는 콘텐츠 구현 <ul style="list-style-type: none"> - 강수·일조량 등 기상 데이터 연동 및 시간별 색감·조도 변화 기반 상황 인지형 콘텐츠 <p>3) 3D 캐릭터 및 공간 특화 스토리텔링</p> <ul style="list-style-type: none"> 시스루 배경 위에 3D 캐릭터 및 스토리 요소를 결합하여 공간 특화 콘텐츠 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 공간별 특성을 반영한 차별화된 콘텐츠 경험 제공 (ex. 해운대 해양·관광 요소 기반 콘텐츠/백화점·아울렛 : 브랜드 리테일 공간 특화 콘텐츠 등) <p>4) 관객 참여형 인터랙션 콘텐츠</p> <ul style="list-style-type: none"> 사용자 참여 기반 콘텐츠 생성 및 반영 구조 구현 <ul style="list-style-type: none"> - QR 기반 생성형 AI 연동 실시간 콘텐츠 반영으로 참여형 경험 및 SNS 확산 유도 등 <p>▶ 실증 적용 후보 매체(1~3 중 1개소 이상 실증)</p> <p>1) 제2기 옥외광고물 자유표시구역 해운대 해수욕장 옥외 미디어(26년 하반기 오픈 예정)</p> <ul style="list-style-type: none"> 랜드마크형 콘텐츠 실증 및 관광 및 도시 경험형 콘텐츠 효과 검증
		 <p>※ 해운대 미디어는 보안상 이미지 공개가 제한되어, 유사 사례인 강남구 미디어폴 이미지로 대체</p>

2) 더현대서울 대형 실내 미디어

- 체류형 콘텐츠 및 인터랙션 콘텐츠 활용 사용자 경험 증대 방안 검증



※ 더현대서울 GMW 매체 송출 시스루 콘텐츠(기존 레거시 방식으로 제작된 콘텐츠 사례)

3) 현대 프리미엄 아울렛(김포, 송도 등)

- 리테일 미디어 환경 내 콘텐츠 적용을 통한 상업화 및 수익 모델 검증



※ 현대프리미엄아울렛 실내외 공간 활용 예정(구체적인 적용 공간 및 일정은 향후 협의 예정)

▶ 적용 기술

- 생성형 AI 기반 영상 생성 기술
- 컴퓨터 비전 기반 환경 인식 기술
- 실시간 VFX 합성 및 연출 기술
- 기상 및 시간 데이터 연동 시스템(API 기반)

▶ 성과 분석 및 사업화 가능성 검증

- 실증 결과 기반 성과 분석 및 사업화 가능성 검증
- 체류시간, 참여율, 콘텐츠 반응도 등 데이터 수집을 통한 콘텐츠 고도화 및 확산 전략 수립

▶ 산출물

1) 콘텐츠 산출물


- AI 기반 시스루(See-through) 미디어 콘텐츠 제작
 - AI 시스루 배경 생성 및 실시간 데이터 연동형 콘텐츠
 - 3D 캐릭터 및 공간 특화 스토리 콘텐츠

2) 기술 및 시스템 산출물

- AI 기반 실시간 콘텐츠 생성 및 운영 기술 구현
 - 컴퓨터 비전 기반 환경 인식 및 생성형 AI 영상 생성 기능
 - 기상-시간 데이터 연동 시스템(API 기반)

3) 실증 및 운영 산출물

- 실증 매체 적용 및 운영 결과 도출
 - 해운대, 더현대서울, 백화점·아울렛 등 1개소 이상 실증 적용 및 콘텐츠 운영
 - 관객 참여형 인터랙션 콘텐츠 적용 및 현장 운영

	<p>4) 성과 분석 및 데이터 산출물</p> <ul style="list-style-type: none"> • 데이터 기반 성과 분석 및 사업화 검증 자료 확보 - 체류시간, 참여율, 콘텐츠 반응도 등 주요 지표 데이터 수집 - 실증 결과 기반 성과 분석 및 사업화 전략 도출
지원사항	<ul style="list-style-type: none"> • 본 과제를 통해 중소기업은 대형 미디어 실증 기반 레퍼런스를 확보하고, 사업 확장 기반 마련 - 해운대, 더현대서울, 백화점·아울렛 등 대형 미디어를 활용한 실증 레퍼런스 확보 - AI 기반 콘텐츠 제작 기술의 고도화 및 상용화 검증 기회 제공 - 현대퓨처넷 및 계열사 네트워크를 통한 미디어 프로젝트 연계 및 판로 확대 지원 • 프로젝트 수행을 위한 인프라 및 운영 지원 제공 - 해운대 옥외 미디어, 더현대서울 GMW, 현대백화점 및 아울렛 등 실증 매체 제공 - 콘텐츠 송출 환경, 운영 시스템(CMS) 등 미디어 운영 인프라 지원 - 실증 운영을 위한 매체 적용, 테스트 및 현장 운영 지원 • 사업화 연계를 위한 지원 - 광고 및 브랜드 연계 콘텐츠 적용 기회 제공(파트너사/중소기업 간 별도 협의) - 실증 결과 기반 사업화 모델 검증 및 확산 지원 • 프로젝트 종료 이후 사업화 및 확산 지원 - 우수 콘텐츠 및 기술에 대한 추가 실증 및 확산 기회 검토 - 현대퓨처넷 및 계열사 연계를 통한 지속 운영 및 상용화 가능성 확보 - 대외 홍보, 레퍼런스 활용 등 사업 확장을 위한 후속 지원 연계
요청사항	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 시스루 콘텐츠 제작 및 실시간 미디어 기술 구현 역량 보유 기업 - 생성형 AI, 컴퓨터 비전, VFX 등 관련 기술 보유 - 실시간 데이터 연동 및 인터랙티브 콘텐츠 구현 경험 보유 • 옥외 미디어 및 미디어파사드 특화 콘텐츠 제작 및 이벤트 운영 실적 보유 기업 • 콘텐츠 제작뿐만 아니라 미디어 산업 전반의 사업화 협력이 가능한 기업 • 실증 매체 특성 및 일정에 따른 유연한 협업 수행이 가능한 기업 • 콘텐츠 제작 및 실증 운영 과정에서 적극적인 협업 및 커뮤니케이션 수행 • 실증 결과 기반 후속 사업화 및 확산에 대한 협력 의지가 있는 기업
참고	<ul style="list-style-type: none"> • 매칭된 중소기업과 협의를 통해 실증 매체 선정 및 콘텐츠 기획·제작·운영 추진 - '26.05~06 : 매칭 및 실증 매체 선정, 기술·콘텐츠 기획 - '26.06~08 : AI 시스루 콘텐츠 제작 및 기술 개발 - '26.08~10 : 실증 적용 및 운영, 성과 데이터 수집 • 실증 결과 기반 성과 분석 및 사업화 가능성 검증 - 체류시간, 참여율 등 주요 지표 분석 - 사업화 모델 도출 및 확산 전략 수립 <p>※ 현대백화점 무역센터점 미디어 : 아나몰픽 콘텐츠 제작 및 참여형 게임 콘텐츠 제작 사례</p> 

※ 광화문 KT WEST 미디어 : 실시간 시간·날씨 연동 반응형 콘텐츠 제작 사례



※ Google 'SEE-THROUGH' Billboards(인도네시아)


- 구글 인도네시아는 Veo3 기반 AI 영상 생성 기술을 활용하여 자카르타 등지에서 투명형 디지털 광고판 설치 테스트를 진행 중이며, AI가 생성한 영상이 주변 건축물과 자연스럽게 연계되어 도시 경관이 확장·개방되는 듯한 시각 효과를 구현




※ Live Board & Dentsu - 'AI Mimic Vision'(일본)

- Adobe Firefly API를 활용한 상업적 실증 사례로, 스크린 후면 카메라를 통해 실시간 이미지를 캡처하고 생성형 AI가 이를 주변 환경과 자연스럽게 어우러지는 배경 데이터로 변환·송출



파트 너사	② 현대건설
과제명	AI 기반 홀로그램을 활용한 문화 예술 콘텐츠의 가상 경험 혁신
수행 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 실내외 공간에 구현 가능한 문화 예술 콘텐츠의 3D 홀로그램 모델 기획-개발 • 티하우스, 선큰, 잔디 광장 등 공동주택 조경 공간에서의 구현 및 피드백 분석 • 브랜드체험관 및 모델하우스 등에서 고객에게 제안하는 조경 공간의 가상 체험 상품 개발 • 주거 문화의 발전을 위한 다양한 콘텐츠 추가 개발 • 26년 8월 내 디바이스 & 콘텐츠 제작 및 26년 9월 현장 시연(일정 협의 가능) 
② 지원사 항	<ul style="list-style-type: none"> • 기술 개발 및 실증에 필요한 콘텐츠용 자료 및 현장 제공 (작가 협업 등) • 주거 상품 적용 확대를 위한 판로 개척 및 지원사업 연계 지원(수익 부분 중심) • 콘텐츠 성과물에 대한 현대건설 아파트 현장 즉시 적용 • 기술 시연 가능한 공동주택 조경 공간 또는 브랜드 체험관 제공 • 홀로그램 콘텐츠용 문화 예술 및 조경 상품 자료 제공 • 성과물 구현을 위한 기반 공사(전기 인입 등 시공에 필요한 제반사항) 지원 • 현대건설 홈페이지 및 블로그, SNS 홍보 • 스케일업 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 후속연계 지원사업 참여 기회 제공 - 멘토링/컨설팅, 홍보(언론, 성과공유회, 전시회 內 현대건설 오픈이노베이션관 입점 등) - 글로벌 진출 지원, 지분 투자, 정식 구매 계약 체결 등 ※ 성과물 수준에 따라 지원 내용 상이
요청 사항	<ul style="list-style-type: none"> • 실내외 입체 홀로그램 공간 구현 기술 보유 기업(유사 과제 수행 경험 보유 우대) • AI 제어 기반의 콘텐츠 구현 및 관리 기술 개발 기업
참고	<ul style="list-style-type: none"> • 사업명 : 공동주택 조경 공간 예술 작품 시연 • 목적 및 내용 : 경기도 내 아파트(광명 또는 시화) 조경 공간에 설치되는 건축물 미술품 및 문화 예술상품의 구현 플랫폼을 다양화하여 고객에게 새로운 방식의 미래적 문화 예술을 경험할 수 있는 기회를 제공하고자 함. 또한, 브랜드 체험관 등에서 고객 제안하는 조경 상품등을 입체적으로 구현하여, 시간과 공간적 한계를 뛰어 넘는 공감각적인 체험 상품으로 발전시키고자 함.

파트 너사	③ CJ ENM
과제명	AI 기반 지능형 방송 제작 기술 및 융합 콘텐츠 개발
수행 과제	<ul style="list-style-type: none"> 연계 콘텐츠 (미확정) : 글로벌 KPOP 차트쇼 '엠카운트다운' 등 CJ ENM 방송 콘텐츠 개발 콘텐츠 주안점 : AI를 포함한 2가지 이상의 방송 제작 기술간 창의적 융합 활용 콘텐츠 <p>※ 본 과제의 '지능형'은 특정 기술에 국한되지 않는 포괄적 개념입니다. 영상 생성 (VFX) 및 합성, 자동 편집, 객체 인식, 업스케일링 등 방송 제작 전주기에 걸쳐 혁신을 실현할 수 있는 모든 AI 원천 기술을 포함합니다. 미디어 산업의 패러다임을 바꿀 독창적인 기술 역량을 보유한 다양한 분야 기업들의 적극적인 참여를 기대합니다.</p>
지원사 항	<ul style="list-style-type: none"> 과제 실증 및 테스트 시연 스튜디오 협의 제공 콘텐츠 유형에 따른 당사 보유 장비 협의 지원 개발 환경에 따른 협력사 매칭 지원 실증 외 추가 콘텐츠 연계 제작시 제작비용 협의 지원 콘텐츠 방영 시 협력사 고지 및 홍보, 마케팅 리소스 협의 지원 우수 성과 실증 완료 후 지원 사항 <ul style="list-style-type: none"> - 메가 이벤트 참여 기회 확대 - 콘텐츠 제작 지속적 참여를 위한 협업 프로세스 구축
요청 사항	<ul style="list-style-type: none"> 차별화된 방송 시청 경험을 만들어내는 창의성 제작 환경에서의 지속 사용 및 응용 발전 가능성 제작 환경에서의 효율적, 안정적 운영을 위한 설계 충분한 테스트를 통한 리스크 관리 당사 방송 콘텐츠 참여 및 실증 구현 당사 콘텐츠 협업시 일정 조율 필요 산업재해보상보험법, 상해보험 가입 의무 안전사고 예방을 위하여 중대재해처벌법, 산업안전보건법 등 제반사항 준수 당사와 상호 간 업무 진행 계약서 협의 작성 <p>※ 테스트 시연에서 수준 미달할 경우 콘텐츠 실증 및 구현이 어려울 수 있습니다.</p>
참고	<ul style="list-style-type: none"> 운영계획 <ul style="list-style-type: none"> - 4~5월 공연 기술 콘텐츠 공모 - 6월 적용 기술 콘텐츠 심사 확정 - 6월 - 8월 콘텐츠 퀄리티 제고를 위한 컨설팅 및 멘토링 - 9월 - 10월 테스트 시연, 적용 콘텐츠 협의 및 실증 구현 ※ 참고 이미지 1 : 스튜디오 평면 (폭 19m / 깊이 32m / 높이 12m) (*스튜디오는 상황에 따라 변동될 수 있습니다.) ※ 참고 이미지 2 : 스튜디오 현장 사진 (* 연계 콘텐츠 기본 무대세트가 있을 수 있으며 아이디어에 따라 디자인 협의 가능) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="357 1675 593 1984"> <p style="text-align: center;">가용 높이 12m</p> </div> <div data-bbox="644 1682 1177 1984"> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <참고 이미지 1.> <참고 이미지 2.> </div>

파트 너사	④ YG엔터테인먼트
과제명	PROJECT YOURSIDE 팝업 활용 인터랙티브 콘텐츠 개발 및 공간 구축
수행 과제	<ul style="list-style-type: none"> • YG엔터테인먼트 사회공헌 캠페인 ‘*프로젝트 유어사이드(군산)’의 팝업 공간 활용 인터랙티브 콘텐츠 개발 및 공간 구축 ※ 지역 간 문화격차 해소와 아동청소년의 문화 접근성 향상을 위한 캠페인임 • 아래 기술/콘텐츠/공간구성 예시 외 신청 기업에서 창의적인 인터랙티브 콘텐츠 제작/공간활용 계획 제출 가능 ※ 기술 예시) EQ인터랙션, 생체인식, ai 분석, NFC, 피지컬 컴퓨팅, 자동피아노 등 활용 ※ 콘텐츠 예시) 감정반응형(생체/감정 데이터 기반) 그래픽 구현 및 AI 분석(EQ데이터(무드), 심박수 템포(BPM))을 통한 음악 추천 콘텐츠 기반 NFC앨범 즉석 발급, 자동 피아노 변주 가능한 팝업 공간 구축 ※ 공간구성 예시) 프로듀서 작업공간 재현(콘솔 모형 등)
	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">내면 데이터 추출(EQ인터랙션) 신체 데이터 추출(생체인식) 융복합 청각경험(피지컬컴퓨팅)</p>
④ 지원사 항	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 팬덤을 보유한 YG엔터테인먼트 IP 활용을 통한 독보적인 포트폴리오(레퍼런스) 구축 • 대규모 오프인 팝업 관람객 대상 서비스 상용화 테스트 및 실증 데이터(UX/UI) 확보 • 필요 시 실증 콘텐츠 제작에 필요한 YG 소속 아티스트 IP(초상, 로고 등) 및 음원/영상 데이터 사용권 제공 ※ 단, 콘텐츠 제작/실증 시 타사 음원 활용 불가 • 2026년 ‘프로젝트 유어사이드’ 캠페인 지역 팝업 행사장 내 콘텐츠 실증을 위한 전시/체험 공간 인프라 제공 • 본 과제의 실증 결과 및 관람객 반응이 우수할 경우, 향후 YG 소속 아티스트들의 단독 팝업 스토어, 콘서트 현장 체험 부스 등 연계 부서 사례 추천
요청 사항	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 제어 기술 또는 실시간 제너러티브 미디어아트 개발 역량을 보유한 기업 • 웹-미디어 실시간 연동 및 물리 엔진 기반의 터치 인터랙션 구축 경험이 있는 기업 • 아날로그 하드웨어(센서, 자동 피아노 등)와 디지털 소프트웨어 연동(피지컬 컴퓨팅 등) 실무 구현이 가능한 기업 • 대중문화 콘텐츠 및 팬덤 문화에 대한 높은 이해도를 바탕으로, 당사와 유연하게 커뮤니케이션하며 프로젝트 완성도를 높일 수 있는 기업 희망
참고	<p>※ 참고1. 월별 세부 운영 및 협의 추진 계획안 (6월~10월)</p> <p>[1 단계: 기획 및 인프라 연동] (6월 ~ 7월)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 킥오프 및 전담 협의체 구성: 매칭 완료 즉시 YG 전담 PM 을 배정하고, 매칭 기업과 주/월간 정기 협의체(TFT)를 가동 - IP 및 공간 가이드라인 제공: 프로젝트에 필요한 유 무형 자원과 활용 범위와 디자인 가이드를 제공. 군산 전시장 실측 데이터 및 동선 계획을 공유하여 하드웨어 설치 기획을 구체화

[2 단계: 기술 개발 및 QA 테스트] (8 월 ~ 9 월)

- 콘텐츠/소프트웨어 고도화

- 현장 시뮬레이션 및 사전 검수: 9 월 중순 군산 전시장 현장에 사전 세팅을 진행하고, 하드웨어와 소프트웨어 간의 딜레이 없는 연동 및 안정성을 집중 테스트(QA)

[3 단계: 현장 실증 및 운영] (10 월)

- 메인 전시 운영 (10 월 2 일 ~ 10 월 5 일): 군산 메인 전시장에서 집중적으로 관람객을 맞이 및 단기간 대규모 인파가 몰리는 환경에서의 시스템 부하, 센서 인식률, UX/UI 편의성을 실증

- 서브 전시 운영 (10월 7일 ~ 10월 31일): 약 한 달간 이어지는 서브 전시를 통해 하드웨어 내구성과 장기 운영 안정성, 유지보수 효율성을 검증하며, 누적 관람객의 참여 데이터를 확보. (생략 가능)

※ 참고 2. 2026년 프로젝트 유어사이드 전시(군산) - 본 과제의 실증/시연 공간

- 메인 전시공간: 군산회관 (10/2~5)



- 서브 전시공간: 군산항 1981(10/7~31) (생략 가능)



03. PROJECT YOURSIDE | 메인 전시 공간 (2026년 10월 2~10월 5일 PY 메인 전시로 운영 예정)

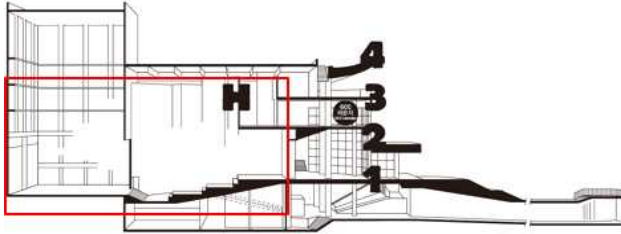
군산회관 : 소개

1989년부터 2013년까지 공연과 축제가 이어지던 군산의 대표 문화공간. 10여 년의 공백 이후, 도시재생 사업을 통해 리모델링을 거쳐 2025년 8월 '군산회관'으로 재개관



01. PROJECT YOURSIDE | 전시 공간

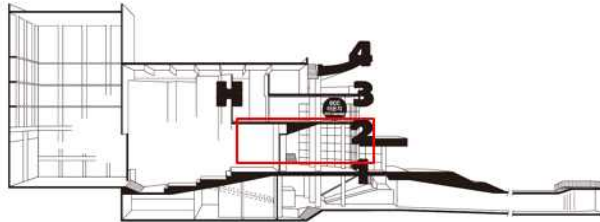
군산회관 : 너른홀 (메인 전시)



03. PROJECT YOURSIDE | 전시 공간

군산회관 : GCC라운지 (강연)

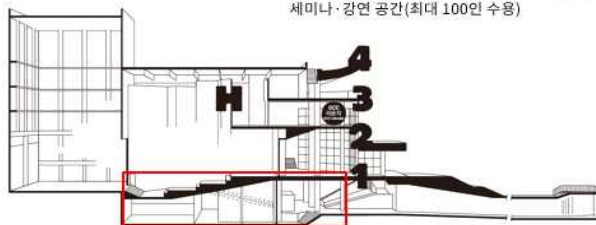
군산회관 앞 야외 광장과 니운동 일대를 조망하는 3층 라운지 공간. 작업과 휴식을 존중하는 창작자 중심의 실용이자 군산 시민들을 위한 열린 라운지. 추후 선이사님 강연 진행 예정 공간



01. PROJECT YOURSIDE | 전시 공간

군산회관 : 판 PAN (서브)

군산회관 1층에 위치한 복합 공간. 무빙월을 활용해 최대 100명까지 수용 가능한 가변형 전시, 컨퍼런스 공간으로 구성. 판 1&3 : 약 86㎡ 규모의 소규모 워크숍·모임 공간(각 약 25인 수용) / 판 2 : 약 220㎡ 규모, 무빙월 적용이 가능한 전시·세미나·강연 공간(최대 100인 수용)



O4. PROJECT YOURSIDE | 서브 전시 공간 (2026년 10월 7일~10월 31일 미니 PY전시로 운영 예정)

군산회관 : 소개

1981년에 건립되어 섬사람들의 애환과 추억을 묵묵히 실어 나르던 옛 군산항 여객터미널. 시대의 변화로 기능을 잃고 멈춰 있던 공간이 도시재생 리모델링을 거쳐, 2025년 8월 휴식과 영감이 머무는 복합문화공간으로 '군산항 1981'로 재탄생

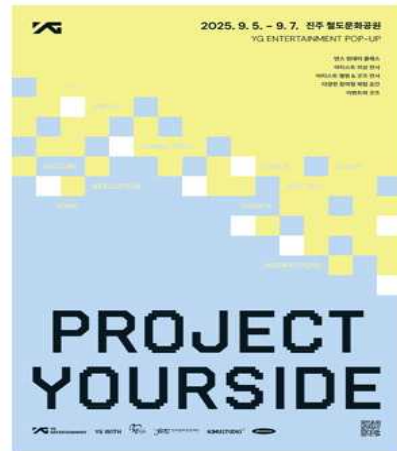


※ 참고3. 2025년 프로젝트 유어사이드 전시(진주)

O1. PROJECT YOURSIDE JINJU | 전시 소개

2025 프로젝트 유어사이드 진주

목적	지역간 문화격차 해소 및 지역 아동 청소년의 문화접근성 확대
일정	2025.09.05(금)-07(일) (총 3일간 진행)
장소	진주시 철도문화공원 차량정비고
협업	내부 기업 브랜드 디자인(CXD) 파트
타겟	지역 아동 및 청소년



O1. PROJECT YOURSIDE JINJU | 전시 구성

프로젝트 유어사이드 전시 구성 : 전시 콘텐츠

A PIXEL OF 'DRIP' : BABYMONSTER DRIP 의상 전시



BABY MONSRRER DRIP' 뮤직비디오 착용 의상을 전시하여 YG만의 독창적인 스타일링을 공유하는 전시존

MUSIC OF YOUR SIDE : YG 음악 추천 키오스크



관람객의 취향과 성향을 키오스크로 측정하여 개인 맞춤형 YG 음악 플레이리스트를 영수증 형태로 추천해 주는 체험존

01. PROJECT YOURSIDE JINJU | 전시 구성

프로젝트 유어사이드 전시 구성 : 전시 콘텐츠

DEAR PIXEL : 온기우편함



관람객이 고민과 꿈을 편지로 적어 서로 공감과 위로를 나누는 참여형 공간으로, 작성된 편지는 추후 임직원 봉사 활동과 연계되는 특별 프로그램

PIXEL WALL : 함께 만들어가는 픽셀 그림



관람객이 PROJECT YOURSIDE의 픽셀 스티커를 전시 가벽에 붙이는 참여형 전시존

CREATE YOUR PIXEL : 너만의 CD 키링 만들기



미니 CD 키링을 직접 제작하고, PROJECT YOURSIDE 심볼 PIXEL 스티커를 활용해 개성을 담은 키링을 완성하는 체험존

*** PROJECT YOURSIDE 심볼 픽셀**

: 문화적 경험을 지속적으로 축적하고 더 넓은 지역으로 확장해 나가는 PROJECT YOURSIDE를 상징적으로 표현

01. PROJECT YOURSIDE JINJU | 전시 구성

프로젝트 유어사이드 전시 구성 : 전시 콘텐츠

COLOR OF YOUR SIDE : 랜덤다이버시티 색추출



좋아하는 YG 아티스트를 선택해 센서가 부착된 VR 기기로 뇌파를 측정하고 그 결과로 도출된 감정의 색을 추출해 미니 병에 담아가는 체험존.

PIXEL PHOTOBOOTH : 포토이즘 부스



PROJECT YOURSIDE 스페셜 사진 프레임 3종을 선택하여 관람객이 기념사진을 촬영할 수 있도록 구성한 포토존

파트
너사
과제명



⑤ 스튜디오리얼라이브

AI×VFX 활용 AR 내러티브 실감 콘텐츠 제작 지원

⑤

수행
과제

- ① 생성AI 기술: AI 기반 비주얼 에셋 생성, 모션 제작 및 AR 콘텐츠 제작 파이프라인 자동화·효율화
- ② VFX/CGI 기술: 실시간 렌더링 기반의 하이엔드 시각특수효과(VFX) 구현 및 AR 환경 최적화
- ③ AR 기술: 증강현실 기반 내러티브 체험 콘텐츠 구현 (전시 관객 대상 인터랙티브 AR 체험)
 - 세부 과제 내용
 - 스튜디오리얼라이브가 기획·운영하는 엔터테크 콘텐츠 전시의 일환으로, AR 내러티브 콘텐츠를 도내 중소기업의 AI×VFX 기술을 활용하여 공동 제작함
 - 당사가 제작한 아이돌 콘서트 XR 콘텐츠와 함께 전시 공간을 구성하고, 크리에이티브 디렉션을 제공하며, 중소기업이 제작한 AR 내러티브 콘텐츠가 전시 관객에게 직접 선보여지는 구조
 - 최소산출물
 - 3가지 이상의 문화기술(AI+VFX+AR 등)이 융합된 AR 내러티브 실감 콘텐츠 1건 이상 (AR 체험 및 영상 시스템)

	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 수행 과정 및 전시 현장 실증을 포함한 이용자 반응·기술 안정성 등 실증 결과 리포트 - 주요 일정: 당사 기획 콘텐츠 전시 시 현장 실증, 2026년 10월 내 최종 콘텐츠 완성 및 실증 완료 ※ 실증/시연 공간 예시 이미지 (실제 공간은 변경될 수 있음) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
지원사항	<ul style="list-style-type: none"> - 필요 시 SM의 IP 활용 권한 부여 및 제공 가능할 수 있음 (활용 가능한 IP는 협의에 의함/ 해당 IP를 활용한 결과물의 저작권은 스튜디오리얼라이브로 귀속) - 스튜디오리얼라이브가 기획·운영하는 콘텐츠 전시에 직접 참여하여 실제 관객 대상 전시 현장에서 자사 기술력을 실증하고 포트폴리오 확보 - 당사가 기획한 AR 내러티브 콘텐츠 프로젝트에 참여하여 엔터테인먼트 분야 실감 콘텐츠 제작 경험 축적 - 스튜디오리얼라이브의 XR·AR·이머시브 콘텐츠 기획 노하우 및 크리에이티브 디렉션 제공 - 우수 성과 도출 시, 당사의 향후 전시·이머시브 콘텐츠 사업에서 우선 협력 파트너로 고려 - 전시 공간 및 실증 기회 제공: 스튜디오리얼라이브가 기획·운영하는 콘텐츠 전시의 공간을 확보·구성하여 무상 제공. ※ 전시는 당사의 자체 기획 혹은 공동 기획으로 추진하며, 당사가 전시 공간을 확보·구성하고 AR 내러티브 콘텐츠를 공동 제작함 - 당사의 XR 콘텐츠와 함께, AR 내러티브 콘텐츠를 중소기업과 공동 제작하여 전시 관객 대상으로 시연할 수 있는 인프라 및 기회 제공. - 크리에이티브 디렉션 및 기획 가이드 제공: 스튜디오리얼라이브의 XR·이머시브 콘텐츠 기획력과 AR 내러티브 콘텐츠 기획 방향을 바탕으로, 중소기업의 기술이 전시 수준의 고품질 AR 콘텐츠로 완성될 수 있도록 크리에이티브 디렉션 및 기술 수요 기준을 명확히 제시 - 성과물 완성도에 따라 당사 운영 이머시브 콘텐츠 사업 및 향후 전시·공연 프로젝트에 연계 기회 추가 제공 - 당사 네트워크를 통한 국내외 영화제·전시·공연 등 콘텐츠 프로젝트 참여 시 파트너십 구축
요청사항	<ul style="list-style-type: none"> - AI, VFX, AR 등 실감 콘텐츠 기술 분야의 우수 역량을 보유한 중소기업 - 콘텐츠 제작 파이프라인에 시를 활용한 효율화 및 자동화 프로세스를 갖춘 기업 우대 - AR/MR 내러티브 콘텐츠 개발 및 오프라인 전시·체험 실무 경험이 있는 기업 우대
참고	<ul style="list-style-type: none"> ○ 운영 계획 - 5월: 매칭기업 최종 선정, 킥오프 미팅 진행 및 전시 기획 방향·AR 콘텐츠 기획·크리에이티브 디렉션 전달 - 6~7월: AR 내러티브 콘텐츠 기획 및 프리프로덕션, AI/VFX/AR 기술 프로토타입 개발, 중간 점검 및 실증 - 8~9월: 메인 AR 콘텐츠 제작 및 최적화, 전시 현장 연계 피드백 반영 - 10월: 최종 콘텐츠 완성, 전시 현장 실증 및 이용자 반응 포함 성과 보고서 산출