

<2026 KHP 미래 AI 콘텐츠 산업 세미나> 개최 계획(안)

1 목적 및 배경

- AI 및 리얼타임 콘텐츠 산업 변화에 따른 언리얼 엔진 기반 콘텐츠 제작 최신 트렌드 공유
- 생성형 AI 확산에 따른 콘텐츠 제작 실무 사례 소개 및 취업 포트폴리오 전략 방향 안내
- 「2026년 제2회 가상현실 공간 창작 공모전」 시상상을 통한 우수 창작자 발굴 및 지역 콘텐츠 산업 저변 확대

2 행사개요

- 행사명 : 2026 K-하이테크 플랫폼 미래 AI 콘텐츠 산업 세미나
- 주 제 : AI 시대, 콘텐츠 산업의 변화와 미래
- 주요내용 : AI·언리얼 기반 미래 콘텐츠 제작 트렌드 및 실무 활용 사례 공유, 제2회 가상현실 공간 창작 공모전 시상
- 추진방침
 - 전주MBC, 전북대학교SW중심대학사업단, 컨소시엄 서남권허브사업단이 협업을 통해 지역의 직업계고 재학생, 대학생, 재직자, 일반인을 대상으로 하는 오프라인 세미나 개최
 - QR코드를 활용하여 사전신청자 접수 및 현장 신청자 접수
- 일 시 : 2026년 08월 19일(수) 13:20~17:00
- 장 소 : 전북대학교 진수당 1층 77주년 기념홀
- 주 최 : 고용노동부, 한국산업인력공단
- 주 관 : 전주MBC, 전북대학교SW중심대학사업단, 컨소시엄 서남권허브사업단
- 후 원 : 전북특별자치도청, 전북특별자치도교육청, 전주시청

3 행사 상세 내용

○ 제2회 가상현실 공간 창작 공모전 시상식

- 1) (일 시) : 2026.08.19.(수) 13:20 ~ 14:00
- 2) (장 소) : 전북대학교 진수당 1층 77주년 기념홀
- 3) (주 요 내 용) : 공모전 시상 및 수상 작품 감상

시간	세부 내용	비고
13:20	공모전 시상식 개회	
13:20~13:25	국민의례, 귀빈소개	
13:30~13:35	개회사(전주문화방송(주) 대표이사)	
13:35~13:40	인사말(전북대학교SW중심대학사업단 단장)	
13:40~13:45	학생부 시상 진행	
13:45~13:50	일반부 시상 진행	
13:50~13:55	작품 감상	
13:55~14:00	대상 수상자 소감 발표	
14:00	폐회	

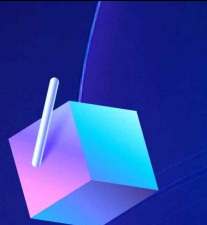
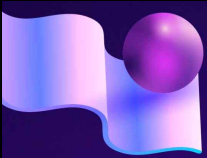
○ [세미나 강연] AI 시대, 콘텐츠 산업의 변화와 미래

- 1) (일 정) 2026.08.19.(수) 14:00 ~ 17:00
- 2) (장 소) 전북대학교 진수당 1층 77주년 기념홀
- 3) (참석대상) 직업계고 학생·대학생, 구직자 및 재직자
- 4) (참석신청) QR코드를 통한 신청서 제출



[신청QR]

구분	세부 내용	시간	비고
1세션	○콘텐츠에서 가상 공간 제작과 생성형 AI의 활용 -언리얼 엔진에서 가상의 세계가 만들어지는 과정 -가상 공간 제작의 발전과 트렌드 -생성형 AI의 발전이 불러온 콘텐츠 제작 환경의 변화 (1) 언리얼 엔진과 생성형 AI (2) 아트 리소스(콘텐츠) 제작과 생성형 AI -생성형 AI와 상생하기 위해 필요한 역량과 자세	14:00~14:50 (50분)	 [넥슨게임즈] 김경환 TA
	- Q&A	14:50~15:00 (10분)	
2세션	○생성형 AI 기반 콘텐츠 제작 기술 안내 - AI영화 알렉산더 프로젝트 등 최신 AI Cinema 제작사례 - 생성형 AI기술 통한 원천 IP시나리오 제작방법 - Seedance등 최신 AI프로그래밍 적용을 통한 생성형 AI 콘텐츠 제작방법 - 생성형 AI를 응용한 XR-Bus등 뉴미디어 콘텐츠로의 확장전략	15:00~16:50 (110분)	 [KAIST 김재철AI대학원] 박진호 교수
	- Q&A	16:50~17:00 (10분)	



2026 전주 MBC K-하이테크 플랫폼 미래 AI 콘텐츠 산업 세미나

AI 시대, 콘텐츠 산업의 변화와 미래

언리얼 엔진과 생성형 AI가 만드는
차세대 디지털 콘텐츠 산업의 방향과 실무 전략

2026.
08.19(수)
13:20~17:00

전북대학교
진수당 1층
77주년 기념홀

사전 신청 QR



SESSION 01



**제2회 가상현실 공간
창작 공모전 시상식**

🕒 13:20~14:00(40분)

SESSION 02



김경환 | 넥스 게임즈 TA
· 콘텐츠에서 가상 공간 제작과 생성형 AI의 활용

- 언리얼 엔진에서 가상의 세계가 만들어지는 과정
- 가상 공간 제작의 발전과 트렌드
- 생성형 AI의 발전이 불러온 콘텐츠 제작 환경의 변화
- 생성형 AI와 상생하기 위해 필요한 역량과 자세

🕒 14:00~14:50(50분) | Q&A 14:50~15:00(10분)

SESSION 03



박진호 | KAIST 김재철AI대학원 교수
· 생성형 AI 기반 콘텐츠 제작 기술 안내

- AI영화 알렉산더 프로젝트등 최신 AI Cinema 제작사례
- 생성형 AI기술 통한 원천 IP시나리오 제작방법
- Seedance등 최신 AI프로그래밍 적용을 통한 생성형 AI콘텐츠 제작방법
- 생성형 AI를 응용한 XR-Bus등 뉴미디어 콘텐츠로의 확장전략

🕒 15:00~16:50(110분) | Q&A 16:50~17:00(10분)

주최)  고용노동부

후원)  전북특별자치도

 HRDK 한국산업연련력공단

 전북특별자치도교육청

주관) 전주 MBC  K-하이테크 플랫폼

 전북대학교
SW융합대학사업단

 동신대학교
컨소시엄 서남권허브사업단