

2026 SUMMER WEEK 운영 계획(안)

1. 추진 목적

- 가. 생성형 AI와 XR 기술을 활용한 실습 중심 교육 프로그램 운영
- 나. 학생 · 일반인 · 재직자 대상 맞춤형 교육 제공을 통한 실감미디어 기술 저변 확대
- 다. AI+XR 기반 프로젝트 수행 및 결과물 제작을 통한 실무역량 강화
- 라. 공모전 · 전시 · 쇼케이스 운영을 통한 교육성과 확산 및 우수사례 발굴
- 마. 컨소시엄 대학 및 산업체 간 교류 활성화를 통한 산학협력 네트워크 구축

2. 행사 개요

- 기 간: 2026년 8월 18일(화) ~ 8월 29일(토)
- 장 소: 건국대학교 X-Space 및 전산실, 언더스탠드에비뉴
- 참석대상: 첨단분야 혁신융합대학(COSS) 컨소시엄 재학생, 실감미디어 산 · 학 전문가, 초 · 중 · 고 학생, 일반인 및 재직자 등 약 3,000명

3. 세부프로그램

가. 교육 프로그램

- 1) 학생 트랙(평일): 교육과 공모전 연계를 통한 결과물 제작 중심 운영
 - 생성형 AI 및 XR 기술 활용 심화 교육
 - 바이브코딩(Vibe Coding) 실감형 콘텐츠 제작: 아이디어를 콘텐츠로 구현하다
 - AI 3D 콘텐츠 제작(Gaussian Splatting): 3D 모델 제작 및 활용
 - 터치디자이너 실감형 인터랙티브 미디어: 소리와 움직임을 시각화하다
 - 실감미디어 프로젝션 맵핑: AI 영상으로 공간을 채우다

2) 일반인 트랙(평일): 비전공자도 쉽게 참여 가능한 실습 중심 프로그램 운영

○ 생성형 AI 기반 콘텐츠 제작 교육

- 생성형 AI 시네마틱 영상 제작: 영화의 한 장면처럼 스토리와 분위기를 담은 시네마틱 영상 제작
- 생성형 AI 뮤직비디오 제작: 음악의 분위기와 리듬을 시각적으로 해석한 AI 뮤직비디오 제작
- 생성형 AI 광고 영상 제작: 제품과 브랜드의 특징을 효과적으로 전달하는 콘셉트 기반 AI 광고 제작
- MadMapper 기반 AI 실감미디어 제작: AI 이미지와 영상을 실제 공간에 투시하는 프로젝션 맵핑 콘텐츠 제작

3) 일반인 트랙(주말): 업무에 반영 가능한 실무를 중심 교육프로그램 운영

○ 산업 현장 활용 중심 특강

- 생성형 AI 업무 워크플로우 설계: 업무 목적에 맞는 AI 활용 프롬프트와 실무 프롬프트 설계
- 바이트코딩 기반 업무 자동화 도구 제작: 반복 업무를 효율화하는 개인 맞춤형 자동화 웹 도구 제작

나. 행사 프로그램

1) AI+XR 공모전

- 참가대상: 대학 재학생 및 일반인
- 운영방식: 개인 또는 팀(2~4인)
- 시상규모: 컨소시엄 재학생 부문과 일반인 부문 구분하여 시상/ 대상, 최우수상, 우수상, 장려상 시상

2) 체험존 운영

- A.I.B 메타컨소시엄 ‘ELPAI 기반 맞춤형 학습 추천 시스템’

- VR 체험

- 햅틱 인터랙션 체험

3) 전시 프로그램 운영

- 학생 프로젝트 결과물 전시

- 실감미디어 경진대회, WE-Meet 경진대회 수상작 전시

4) 쇼케이스 운영

- 우수 프로젝트 발표

- 공모전 시상식

- 공연 및 미디어 아트

5) WE-Meet 매칭데이

6) 실감미디어 서포터즈 성과공유회

7) 2026 서머워크 융합 창업캠프

4. 문의처

- 안내 및 문의처

- 실감미디어혁신융합대학사업단 최기원 산학협력중점교수

(Tel. 02-450-4237, E-mail: gwchoi@konkuk.ac.kr)