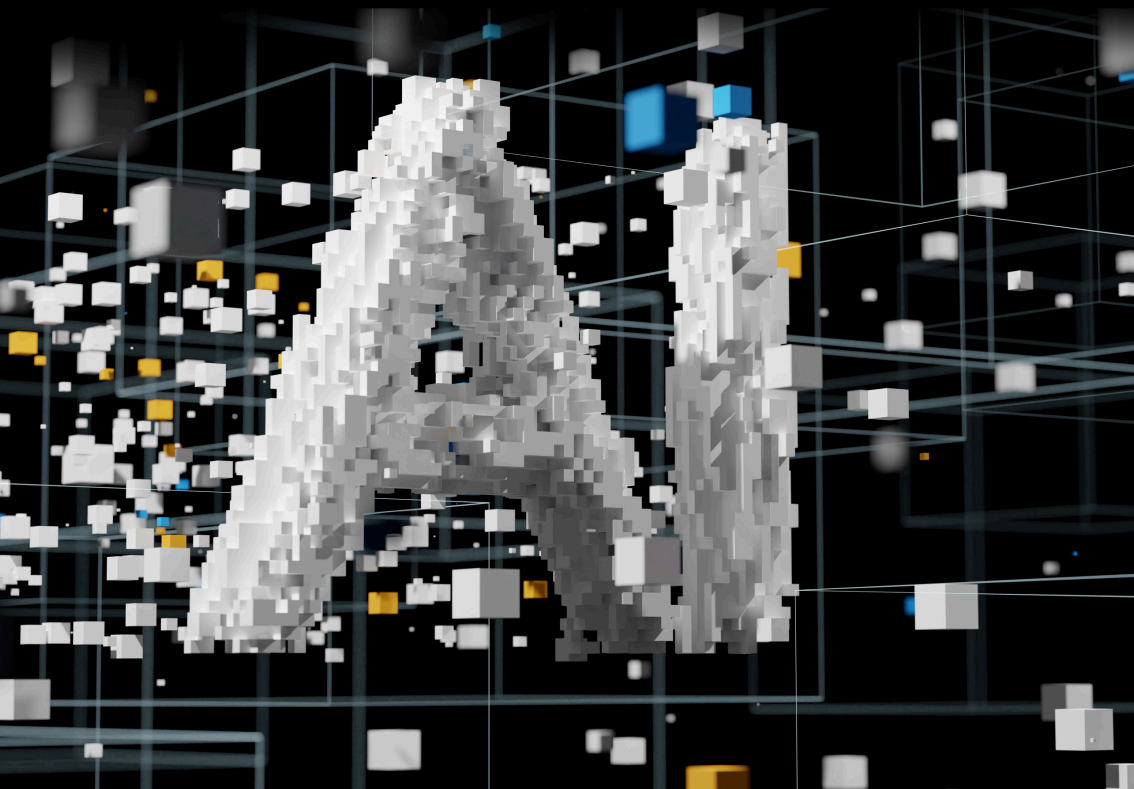


 한국방송·미디어공학회

2026년 실감미디어 워크숍

- AI와 공존하는 미디어 -



일시 | 2026년 4월 23일(목)-24일(금)

장소 | 서울창업허브 공덕 세미나실1

주관 | 한국방송·미디어공학회

주최 | ETRI

후원 | 레노버코리아, AWS, EBS, 스펙스페이스

초대의 글

존경하는 연구자 및 산업 관계자 여러분,

한국방송·미디어공학회가 주관하는 2026 실감미디어 워크숍에 여러분을 초대합니다.

이번 워크숍은 'AI와 공존하는 미디어'를 주제로, 인공지능 기술이 미디어 산업에 가져오는 변화와 새로운 가능성을 조망하는 자리입니다. AI 기술의 급격한 발전 속에서 미디어 현장에는 기대와 우려가 공존하고 있습니다. 그러나 AI가 미디어 제작자를 대체하는 것이 아니라, 반복적이고 기술적인 작업을 효율화함으로써 제작자가 본연의 창의적 역할에 더욱 집중할 수 있도록 돕는 협력적 도구로 자리잡아 가고 있다는 점은 분명합니다. 본 워크숍은 이러한 인간과 AI의 공존이 실감미디어 분야에서 어떻게 구현되고 있는지를 함께 살펴보고자 합니다.

올해 워크숍은 기존의 세미나 중심 형식에서 한 단계 확장하여, 세미나와 부트캠프를 결합한 2일 프로그램으로 운영됩니다. 첫째 날에는 실감미디어, AI 에이전트, 영상 이해 기술 등 최신 연구 동향과 산업 적용 사례를 공유하는 세미나 세션이 진행됩니다. 둘째 날에는 부트캠프를 통해, 참가자들이 AI Agentic 미디어 제작 파이프라인을 직접 구축해보며 이론을 넘어 실무 역량을 키울 수 있는 전일 핸즈온 세션이 마련되어 있습니다. 강연을 듣는 것에 그치지 않고 직접 기술을 체험할 수 있다는 점에서, 올해 워크숍은 보다 깊이 있는 학습과 교류의 장이 될 것입니다.

이번 워크숍은 산업과 학계가 함께 AI 시대의 미디어 기술을 논의하고, 실감미디어의 미래를 함께 그려볼 수 있는 소중한 기회가 될 것입니다. AI와 미디어의 공존이라는 화두에 관심 있는 많은 분들의 참여를 기대합니다.

감사합니다.

한국방송·미디어공학회 회장 김 규 현
2026년 실감미디어 워크숍 조직위원장 이 윤 재

조직위원회

● 조직위원장

이윤재 팀장 (KBS)

● 프로그램위원장

염민호 대표 (스팩스페이스)

고현석 교수 (한양대학교)

● 프로그램위원

강동우 교수 (홍익대학교)

이진영 교수 (세종대학교)

김성제 교수 (한국기술교육대학교)

정진우 책임 (KETI)

박세호 팀장 (KETI)

정해인 감독 (KBS)

정병희 연구위원 (KBS)

유 성 소장 (SBS)

구진원 팀장 (MBC)

박원주 책임 (ETRI)

● 홍보

서영우 단장 (KBS)

● 자문

김동욱 교수 (광운대학교)

김상균 교수 (명지대학교)

김용한 교수 (서울시립대학교)

김재곤 교수 (한국항공대학교)

박구만 교수 (서울과학기술대학교)

박종일 교수 (한양대학교)

윤경로 교수 (건국대학교)

이상길 교수 (동아방송예술대학교)

이수인 책임 (ETRI)

이영렬 교수 (세종대학교)

전병우 교수 (성균관대학교)

조남익 교수 (서울대학교)

프로그램

4월 23일 (목)

10:00-10:20 개회식

개회사 이윤재 조직위원장 (KBS)

환영사 김규헌 한국방송·미디어공학회 회장 (경희대학교)

Session 1 실감미디어 시청, AR 콘텐츠 좌장 : 이진영 교수 (세종대학교)

10:20-11:00 실감미디어 XR/AR/VR과 미래 / 김태환 팀장 (KBS)

11:00-11:40 수렴초점불일치 문제 해결을 위한 XR 가시화 기술 개발 현황 / 홍지수 수석 (KETI)

Session 2 Agentic AI

좌장 : 고현석 교수 (한양대학교)

13:00-13:40 다중 Agentic AI를 활용한 Long take 애니메이션 제작 기술
/ 최인호 대표 (쥬디캐릭)

13:40-14:20 현장에서 즉시 시작하는 AI 혁신 / 최훈 대표 (업스테이지)

14:20-15:00 생성형 AI와 LLM이 콘텐츠 제작 현장에 미치는 영향 / 박기주 이사 (위지웍스튜디오)

Session 3 Video Understanding

좌장 : 구진원 팀장 (MBC)

15:20-16:00 비전-언어 모델(VLM) 연구 동향 및 실전 활용 기술 소개 / 김태현 선임 (KETI)

16:00-16:40 ALIVE (AI Agentic 시청률 분석) / 최요한 Solutions Architect (AWS)

16:40-17:20 방송·미디어를 위한 Video Understanding 기술 동향과 활용 전략
/ 김준화 교수 (건양대학교)

프로그램

4월 24일 (금)

Session 4 AI Agentic 하이라이트 자동생성 부트캠프

09:20-09:30 부트캠프 개회식
심사위원장 인사 염민호 대표 (스팩스페이스)

09:30-11:30 부트캠프 1부
• 주강사 : 경태훈 Solutions Architect (AWS)
• 강 사 : 런용저 Solutions Architect (AWS)
이석원 Solutions Architect (AWS)

12:30-17:00 부트캠프 2부

17:00-17:30 우수팀 심사 및 폐회 사회 : 염민호 대표 (스팩스페이스)

Session 1

좌장 : 이진영 교수 (세종대학교)

실감미디어 시청, AR 콘텐츠



10:20-11:00

실감미디어 XR/AR/VR과 미래

김태환 팀장 (KBS)

방송 제작 환경에서의 XR/AR/VR과 실감미디어의 관계에 대해 알아보고, 앞으로의 방송과 실감미디어의 발전 방향 및 산업 분야를 현업자의 시선으로 짚어본다.



11:00-11:40

수렴초점불일치 문제 해결을 위한 XR 가시화 기술 개발 현황

홍지수 수석 (KETI)

수렴초점불일치 문제는 XR 기기가 3차원 인지를 위한 생리적 단서를 완벽히 제공하지 못할 때 발생하는 문제로, XR 기기 상용화를 위해 해결해야 할 주요 문제 중 한가지이다. 본 발표에서는 이러한 수렴초점불일치 문제를 해결하기 위한 라이트필드, 홀로그램, 가변초점, 스플릿-로만 기술 등을 살펴보고 향후 과제에 대해 소개한다.

Session 2

좌장 : 고현석 교수 (한양대학교)

Agentic AI



13:00-13:40

다중 Agentic AI를 활용한 Long take 애니메이션 제작 기술

최인호 대표 (쥬디캐릭)

본 강연에서는 다중 Agentic AI를 활용한 애니메이션 제작 기술의 전반적인 개념과 흐름을 소개한다. AI 기술을 기반으로 한 콘텐츠 제작 방식의 변화와 특징을 중심으로 설명하며, 실제 제작 환경에서의 활용 가능성과 다양한 적용 사례를 함께 살펴본다. 이를 통해 향후 콘텐츠 산업에서의 발전 방향과 활용 가능성을 공유하고자 한다.



13:40-14:20

현장에서 즉시 시작하는 AI 혁신

최훈 대표 (업스테이지)

현장의 많은 리더들은 AI 도입에 대한 강한 의지와 함께 현실적인 제약을 동시에 안고 있다. 예산, 인력, 데이터 준비도 등 완벽한 조건을 기다리다 보면 도입 시점은 계속 미뤄지기 마련이다. 본 강연에서는 업스테이지가 금융, 공공, 제조 등 다양한 산업 현장에서 실제 AI를 도입한 사례를 바탕으로, 지금 당장 작게 시작해 빠르게 비즈니스 성과를 만드는 실천적 접근법을 소개한다. 완벽한 준비가 아닌 현실적인 첫 걸음을 어떻게 내딛을 것인지, 대한민국을 대표하는 AI 기업 업스테이지와 함께 그 해답을 모색해 보고자 한다.



14:20-15:00

생성형 AI와 LLM이 콘텐츠 제작 현장에 미치는 영향

박기주 이사 (위지웍스튜디오)

방송·미디어 산업에서 생성형 AI는 이미 현실이다. 특히, 영화, 드라마, 숏폼, 광고 등 다양한 사례가 있으며 이제 남은 숙제는 법 규제, 비용 및 이해관계자 수용 문제이다. 또한 LLM과의 결합은 제작 현장의 AI 화두가 생성형에서 에이전틱으로 전환됨을 의미한다. 에이전트는 학계에서는 자율이나 능동의 의미로, 산업과 실무에서는 대행이나 중개, 의뢰의 의미로 쓰여왔다. 본 강연은 에이전틱 시 관점에서 생성형 AI와 LLM이 콘텐츠 제작 현장에 미치는 영향에 대해 다각적으로 말씀드리려 한다.

Session 3

좌장 : 구진원 팀장 (MBC)

Video Understanding



15:20-16:00

비전-언어 모델(VLM) 연구 동향 및 실전 활용 기술 소개

김태현 선임 (KETI)

CLIP에서 시작된 비전-언어 모델(VLM)은 LLaVA, Qwen-VL, InternVL 등을 거치며 아키텍처와 학습 전략 양면에서 급격히 발전해 왔다. 본 강연에서는 대조 학습 기반 정렬, 시각적 명령어 튜닝, 강화학습 기반 추론, 경량화까지 VLM의 핵심 연구 흐름을 논문 중심으로 리뷰한다.



16:00-16:40

ALIVE (AI Agentic 시청률 분석)

최요한 Solutions Architect (AWS)

AWS 미디어 서비스와 AI를 활용하여 라이브 스트리밍의 실시간 시청자 분석부터 하이라이트 자동 생성, 유사 콘텐츠 검색, 방송 성과 리포트까지 전 과정을 자동화하는 방법을 다룬다. CCU 급증 감지 시 영상 추출과 AI 기반 비디오, 오디오, 콘텐츠의 내용 분석-멀티모달 검색이 어떻게 연결되는지, 그리고 AI 채팅 에이전트를 통한 자연어 데이터 질의응답 구현 방식을 살펴본다. 또한 클라우드 기반 임베딩 벡터를 활용한 자연어 검색으로 데이터 활용성을 높이고, 하이라이트 생성과 성과 분석 업무를 자동화하여 콘텐츠 제작 시간을 단축하고 생산성을 크게 향상시킬 수 있다.



16:40-17:20

방송-미디어를 위한 Video Understanding 기술 동향과 활용 전략

김준화 교수 (건양대학교)

본 강연에서는 방송-미디어 분야에서 주목받고 있는 Video Understanding 기술의 흐름과 활용 가능성을 소개한다. 영상 내용을 인공지능이 이해하는 방법을 간단히 설명하고, 콘텐츠 분석, 검색, 요약 등의 적용 사례를 함께 살펴본다.

Session 4

AI Agentic 하이라이트 자동생성 부트캠프

09:30-17:00

• 캠프 소개

AWS에서 제공하는 비디오 이해 모델인 TwelveLabs Marengo3.0 모델을 활용하여 VoD, Live 환경에서 비디오를 분석하는 방법, Agent를 구현하여 나만의 비디오 편집 도우미를 구현하는 방법, 비디오 임베딩 전략 등을 교육한다. 또한, 가상 환경에서의 워크숍을 통해 모델 사용법을 숙지하고 간단한 주제와 함께 해커톤을 진행하여 아이디어와 기술이 접목될 수 있도록 돕는다.

• 강사



경태훈

AWS

Solutions Architect
(Media & Entertainment)



런용저

AWS

Solutions Architect



이석원

AWS

Solutions Architect

• 심사위원장 : 염민호 대표 (스팩스페이스)

등록안내

● 등록비

등록비	1일차	2일차	양일
비회원	220,000원	280,000원	390,000원
회원	160,000원	220,000원	330,000원
학생	100,000원	150,000원	200,000원

※ 회원은 한국방송-미디어공학회 개인회원 및 기관회원(특별회원사)을 지칭합니다.

>> 사전등록 : 2026년 4월 17일(금) 까지

>> 당일등록 : 2026년 4월 23일(목) 09:30~

>> 2일차 실습은 선착순 40명이며, 실습에 필요한 노트북은 개별 지참하셔야 합니다.

>> 등록비에는 자료집, 중식, 커피 및 음료가 포함되어 있습니다.

>> 사전등록은 학회 홈페이지(www.kibme.org)에서 온라인으로 등록 후, 등록비를 결제하여 주시기 바랍니다.

>> 등록비는 무통장 입금/신용카드 결제가 가능합니다.

* 법인카드나 연구비카드가 아닌 개인카드를 사용시에는 영수증빙이 가능하지 꼭 확인하신 후 사용하시기 바랍니다.

>> 무통장입금은 아래 계좌로 입금해 주시기 바랍니다.

* 등록자와 입금자명이 다를 경우 학회 이메일 또는 전화로 꼭 연락을 해주십시오.

계좌번호 : 수협은행 1010-2689-0581 (예금주 : 한국방송미디어공학회)

>> 계산서가 필요하시면 사전등록시 해당 내역을 비교란에 적으시면 온라인으로 발급하여 드립니다.

카드 결제는 계산서를 발행하지 않고 있으니 양지하시기 바랍니다.

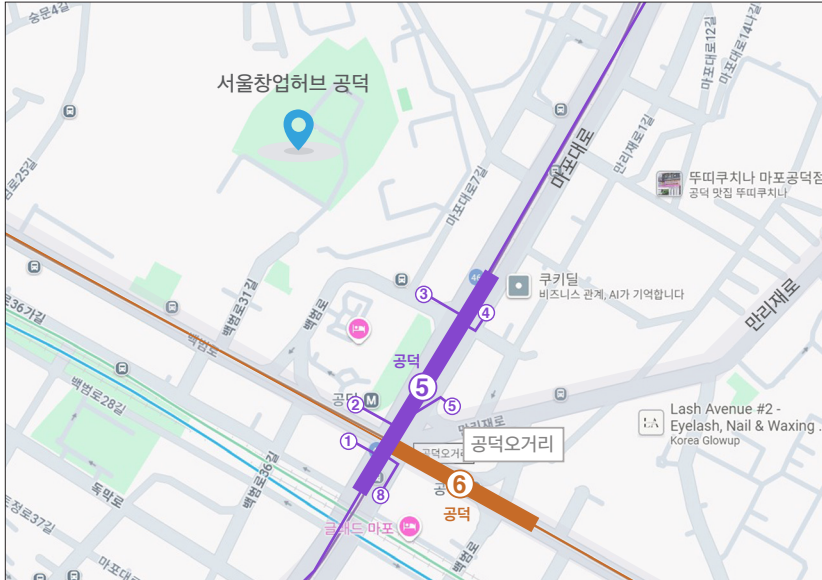
● 문의처 : 학회 사무국

☎ 02-568-3556, e-mail: admin@kibme.org, Homepage: www.kibme.org

교통 안내

● 행사장 안내

행사장 : 서울창업허브 공덕 세미나실1 (본관 9층)



>> 주소 : 서울 마포구 백범로 31길 21

>> 주변 지하철

- 공덕역 (5호선, 6호선, 경의중앙선, 공항선)

>> 주차 안내

행사장 건물 내 주차공간이 부족하여 외부 차량 주차가 어렵습니다.

대중 교통을 이용하여 방문해 주시기 바랍니다.

Lenovo ThinkStation PGX

NVIDIA® GB10 Grace Blackwell 기반.
사무실 책상 위에서도 대규모 AI 모델 구축,
파인튜닝 및 추론.

Accelerated by
 NVIDIA



Lenovo

Lenovo ThinkStation PGX는 NVIDIA Grace Blackwell 아키텍처로 구동되는 최초의 레노버 워크스테이션입니다.


사무실 책상에서도 AI 개발을 그 어느 때보다 쉽게 할 수 있도록 설계되었으며, NVIDIA GB10 Grace Blackwell 슈퍼칩을 기반으로 설계 되었습니다. CPU, GPU 통합 128GB 시스템 메모리는 대용량 AI 모델 처리를 가능하게 하며, 최대 4TB 로컬 스토리지, 클러스터링을 위한 NVIDIA ConnectX-7 네트워킹 모듈을 1.13L의 컴팩트하고 에너지 효율적인 폼 팩터로 제공합니다.




특징 및 사양


 **Grace Blackwell 슈퍼칩**
CUDA 코어 | Tensor 코어 | RT 코어

 최대 **1 PFLOP**

 **128GB**
일관된 통합 시스템 메모리

 **273GB/s**
대역폭

 **1TB 또는 4TB**
NVMe M.2 (자체 암호화)

 4x USB Type-C (20 Gb/s)
HDMI 2.1a

 RJ-45 10 GbE
Wi-Fi 7
Bluetooth 5.4 LE

 ConnectX™-7 NIC @ 200 Gbps

 **DGX** Ubuntu Linux 기반 NVIDIA DGX™ OS

 NVIDIA AI 스택 (CUDA 13 포함) GB10 대시보드 NVIDIA AI Workbench

제품 문의

한국레노버 한원중 이사
010-8636-4830 whan@lenovo.com

