2026
한국미디어아트산업협회
종합학술대회 및
대학생 논문 발표회

Program Book

2026년 7월 2일(목)~ 4일(토)

제주한라대학교 Learning 5.0 스페이스



한국미디어아트산업협회
KMAIA

2026
한국미디어아트산업협회
종합학술대회 및
대학생 논문 발표회

Program Book

2026년 7월 2일(목)~4일(토)

제주한라대학교 Learning 5.0 스페이스

| 주최·주관 | 사단법인 한국미디어아트산업협회

| 협 찬 | 엠아이에스피, 엠아이티존, 제주한라대학교

| 후 원 | 다빈치커뮤니케이션, 닷밀, 덱스터스튜디오, 미드키스, 미르에스디아이, 베이직테크, 시공테크, 아이쓰리랩, 아폴론이머시브웍스, 알지비랩, 엑스오비스, 와우하우스, 유쾌한, 이지위드, 제이솔루션, 지아이웍스, 크리에이티브모루, 텐스퀘어, 통이컴퍼니, 프리다츠, 프리버즈, 휴먼씨

한국미디어아트산업협회
KMAIA

학술대회 준비위원

대회장
성정환(한국미디어아트산업협회 회장 / 숭실대학교)

학술조직위원장
심한뫼(명지전문대학교)

학술조직부위원장
양욱(㈜엑스오비스)

학술조직위원
김동조(국립순천대학교) 김태은(동양대학교) 김형기(중앙대학교) 나정조(덕성여자대학교) 오석희(한신대학교)
유길상(고려대학교) 이가영(서경대학교) 이정범(한영여자대학교) 이종호(삼성디자인교육원)
이상원(상명대학교) 이장원(숭실대학교) 이재운(동양미래대학교) 임병우(신한대학교)
조인범(제주한라대학교) 전지윤(서울미디어대학원대학교) 한수진(중앙대학교) 홍성대(서경대학교)

환영의 글



존경하는 한국미디어아트산업협회 회원 및 학술대회 참가자 여러분, 안녕하십니까?
한국미디어아트산업협회 회장 성정환입니다.

한국미디어아트산업협회를 대표하여 '2026년 종합학술대회 및 대학생 논문 발표회'의 개최를 선언하며, 이 뜻깊은 자리에 함께해 주신 여러분을 진심으로 환영합니다.

저희 협회는 2023년 대한민국 미디어기술과 문화예술 발전을 위한 산학연관 협력 체계 구축 및 학술 교류를 목적으로 설립된 이래, 산업 생태계의 활성화와 학술 연구 발전을 중심으로 회원 간 활발한 정보 교류의 장을 이어오고 있습니다.

미디어아트 산업은 기술과 예술이 융합하여 창조적 가능성을 무한히 확장하는 분야입니다. 특히 올해 학술대회에는 인공지능(AI)을 적극적으로 활용한 다채로운 프로젝트와 작품, 그리고 깊이 있는 연구 논문들이 대거 투고되었습니다. 이는 고도화된 AI 기술이 단순한 도구를 넘어 예술적 표현과 연구의 핵심 파트너로 자리 잡았음을 보여주며, 나아가 급변하는 현재 미디어아트 산업의 역동적인 방향성을 선명하게 투영하고 있습니다.

이번 학술대회는 이러한 미디어아트의 패러다임 변화와 미래 가능성을 깊이 있게 탐구하는 자리가 될 것입니다. 국내외 연구자와 실무자 여러분이 함께 모여 지식을 나누는 다채로운 연구 발표와 심도 있는 토론을 통해, 미디어아트 산업이 나아갈 새로운 도약의 발판을 마련하고자 합니다.

바쁘신 일정 중에도 귀중한 연구 성과를 나누어 주신 투고자와 발표자 여러분, 그리고 본 학술대회에 따뜻한 관심과 성원을 보내주신 모든 분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 이번 학술대회가 참여하신 모든 분께 새로운 영감과 유익한 교류를 선사하는 뜻깊은 시간이 되기를 기원합니다.

감사합니다.

2026년 7월

(사)한국미디어아트산업협회장 성 정 환

학술대회 프로그램

Day 1 : 2027년 7월 2일(목)

시간	프로그램
13:00 ~ 14:30 (90′)	**ESG x Media Art 워크숍** 좌장 : 양욱(㈜엑스오비스) [세미나실]
14:30 ~ 15:00 (30′)	**Break Time**
15:00 ~ 16:20 (80′)	**산학협력 세미나** 좌장 : 조인범(제주한라대학교) [세미나실]
16:20 ~ 16:40 (20′)	**Break Time**
16:40 ~ 18:00 (80′)	**기업-학생 간담회** 좌장 : 이재운(동양미래대학교) [세미나실]

Day 2 : 2027년 7월 3일(금)

시간	프로그램	
12:30 ~ 13:00 (30′)	**등록** 사전등록 / 현장등록 / 네임택 수령 [로비]	
13:00 ~ 13:10 (10′)	**학술대회 개회식** [세미나실]	
13:10 ~ 13:40 (30′)	**기조강연 1 : "미디어아트 산업화와 굿즈의 역할: '뮷즈(MU:DS)' 사업의 성공 사례"** 정용석 사장(국립박물관문화재단) [세미나실]	
13:40 ~ 14:10 (30′)	**기조강연 2 : "콘텐츠가 정당한 가치를 인정받는 세상"** 이정욱 회장(한국CDX경제협회) [세미나실]	
14:10 ~ 14:20 (10′)	**Break Time**	
14:20 ~ 15:10 (50′)	Session - 01 좌장 : 이상원(상명대학교) [세미나실]	Session - 04 좌장 : 임병우(신한대학교) [로비]

15:10 ~ 16:00 (50′)	Session - 02 좌장 : 김동조(국립순천대학교) [세미나실]	Session - 05 좌장 : 이가영(서경대학교) [로비]
16:00 ~ 16:20 (20′)	Break Time	
16:20 ~ 17:10 (50′)	Session - 03 좌장 : 오석희(한신대학교) [세미나실]	Session - 06 좌장 : 심한뫼(명지전문대학교) [로비]
17:10 ~ 17:30 (20′)	Break Time	
17:30 ~ 18:00 (30′)	**시상식** 우수논문상 시상 / 감사패 수여 / Lucky Draw / 단체사진 촬영 [세미나실]	

Day 3 : 2027년 7월 4일(토)

시간	프로그램
10:00 ~ 11:00 (60′)	**학술연구 세미나** 좌장 : 이정범(한양여자대학교) [세미나실]
11:00 ~ 11:20 (20′)	Break Time
11:20 ~ 12:20 (60′)	**연구윤리 세미나** 좌장 : 이상원(상명대학교) [세미나실]
12:20 ~ 13:30 (70′)	**점심식사**
13:30 ~ 14:00 (30′)	**폐회식** [세미나실]

Session - 01

좌장 : 이상원(상명대학교) | 14:20~15:10 | 세미나실

[M26-01]
생성형 AI 기반 영상제작 교육의 가능성과 과제 - 수업 결과물 분석 중심으로 - 1
김국토, 이상원

[M26-02]
고려 강진 비색청자 유약의 과학적 분석 데이터를 활용한 PBR 기반 디지털 재질 구현 방법론 제안 3
박재형, 권지민, 홍성대

[M26-03]
디지털 콘텐츠 가치평가 모형설계에 관한 제언 및 활용방안 5
이정욱, 양대정

[M26-04]
VR 대기 상태의 시간성 연구: VRChat과 쿠푸왕의 피라미드 사례를 중심으로 11
김희원, 성정환

[M26-05]
서울로봇인공지능과학관 외벽을 활용한 미디어 파사드 콘텐츠 기획 및 디자인 연구 14
엄진오, 최용철, 전재현, 이용희

Session - 02

좌장 : 김동조(국립순천대학교) | 15:10~16:00 | 세미나실

[M26-06]
일상과 교감하는 '살아있는 보훈 공간'으로서의 충혼탑 조형 제안, 단양군 충혼탑을 중심으로 17
박나연, 전소영, 최명상

[M26-07]
조건기반 AI를 활용한 한국 전통 문양의 재현성 평가 봉황문을 중심으로 19
조혜정, 김희균

[M26-08]
세계 박람회 및 기술발전 21
김원식

[M26-09]
창작자의 방: 인공지능을 활용하는 디자인 프로세스에서 위임의 유형 및 특성 고찰 23
이종호

[M26-10]
「꽃의 속삭임」: 음성 인식 기반 인터랙티브 콘텐츠의 시스템 구성 25
김정후, 정해운

Session - 03

좌장 : 오석희(한신대학교) | 16:20~17:10 | 세미나실

[M26-11]
시간 기반 AI NPC를 활용한 도시 기억 인터페이스 설계 연구 28
: 서울 과거 경험형 미디어아트 시스템을 중심으로
오석희

[M26-12]
생성형 AI 기반 3D 모션그래픽 파이프라인 구축 연구 30
정채은, 김원재

[M26-13]
AI·AR을 활용한 도시 풍경의 회화적 재구성에 관한 작품 연구 32
김한별, 전지윤

[M26-14]
생성형 AI를 활용한 단편영화의 서사적 이미지 연출 연구 34
송민재, 전지윤

[M26-15]
생성형 AI를 활용한 단편영화의 인식론적 연출 연구 36
유승철, 전지윤

Session - 04

좌장 : 임병우(신한대학교) | 14:20~15:10 | 로비

[AT26-16]
3DGS 파이프라인을 활용한 민속유물의 에셋화 및 영상 콘텐츠 제작 연구 38
강병현, 이하영, 홍성대

[AT26-17]
역사문화유산 기반 야간 미디어 멀티파크의 서사 구축과 연출 전략 40
: 철원 노동당사 일원 '리버스 철원 (RE:VERSE)' 제안 사례
양욱

[AT26-18]
게이미피케이션과 생성형 AI를 적용한 청소년 금융교육 체험관 전시 설계 43
: IBK 디지털체험관 '아이비키 타운(IBKI Town)' 제안 사례
양욱

[AT26-19]
LBE VR 콘텐츠 사례 분석을 통한 경험 목적 유형화 연구 46
이채림, 성정환

[AT26-20]
Meta Quest 3 기반 XR 콘텐츠의 장면 구조별 렌더링 병목 분석 49
: 엑스클래스 실증 장면을 중심으로
이현우, 성정환

[AT26-21]
XR 전시 공간의 서사 전달 시뮬레이션을 위한 AI 관람자 에이전트 모델 제안 52
이서영, 성정환

[AT26-22]
AI 학습 3DGS 에셋을 활용한 영상 콘텐츠 제작 파이프라인 연구 55
이연주, 최하람, 이가영, 홍성대

[AT26-23]
정남진 은하수로드 관광명소 조성 기획 분석 57
양성준, 김현정, 김민지, 유정금, 강소영

[AT26-24]
제한적 사용자 개입 기반 생성형 AI 영상 제작 워크플로우 설계 및 구현 60
서정윤, 최유정, 나정조

[AT26-25]
신성일 기념관 ICT 미디어 연구 63
권혁설

Session - 05

좌장 : 이가영(서경대학교) | 15:10~16:00 | 로비

[AT26-26]
「신들의 화첩」: StreamDiffusion 기반 실시간 드로잉 인터랙티브 콘텐츠의 시스템 구성 66
김연진, 김정후, 정해운

[AT26-27]
AI 더미와 실제 플레이어가 혼재된 멀티플레이 숨바꼭질 게임 개발, '후후(WHOWHO)' 70
유도현, 양창민, 변성민, 이정민, 심한뫼

[AT26-28]
공포 게임에 로그라이트 요소를 적용한 반복 플레이 활용 방안 연구 72
이시온, 서원혁, 이충섭, 김서진, 심한뫼

[AT26-29]
캘린더 기반 소셜 앱 개발, 'Calddy' 74
오동준, 이원호, 허정주, 이준민, 김지심, 심한뫼

[AT26-30]
재난상황 맞춤 매뉴얼 앱 개발, 'LifeLine' **77**
이재혁, 고승범, 김지원, 이채원, 김지심, 심한뫼

[AT26-31]
카메라 기반 AI 집중도 분석 학습 관리 모바일 앱, '공폴' **79**
최성균, 김기환, 윤형민, 황호성, 김경아, 심한뫼

[AT26-32]
공유 메모 및 모임 아카이브 웹 서비스 : 모여로그 **82**
황태우, 국동주, 김수민, 박재선, 안유정, 심한뫼

[AT26-33]
환경 데이터 기반 식물로봇 시스템의 군집 생명 표현 연구 **84**
김유석

[AT26-34]
대규모 인터렉티브 벌룬형 미디어아트 제작에 관한 연구 - 빛놀이를 중심으로 - **86**
김유석

[AT26-35]
미디어아트를 읽는 새로운 문법: 테크니컬 라이더 -《팩언팩》(2024)을 중심으로 - **88**
신윤선, 이해련

Session - 06

좌장 : 심한뫼(명지전문대학교) | 16:20~17:10 | 로비

[AT26-36]
전승자 구술기록을 중심으로 한 남도 무형문화유산의 디지털 아카이빙 연구 **91**
기경도, 김동조

[AT26-37]
생성형 AI를 활용한 3D 애니메이션「티타임」제작 연구 **94**
김현지, 조유라, 김동조

[AT26-38]
지역 합창공연의 영상 아카이빙을 위한 시청각 연출 기법 연구 **97**
: 광주YMCA합창단 실황 제작 사례를 중심으로
신지철, 김도현, 김동조

[AT26-39]
합창 공연과 미디어아트의 융합을 위한 단편 영상 시리즈 기획 및 연출 방안 연구 **99**
신지철, 임원열, 김동조

[AT26-40]
시지각 내러티브 메커니즘을 적용한 동아시아 고문자의 시각화 모델 연구 101
김동조

[AT26-41]
실시간 생성형 AI 드로잉 인터페이스의 주체성 착각과 성찰적 공동창작 103
이재운

[AT26-42]
한강 불빛 공연(드론 라이트 쇼): 기술과 예술의 융합, 서울의 밤을 밝히다 106
이승주

[AT26-43]
디지털 공공미술 확산에 따른 건축물미술작품 제도의 쟁점 연구 109
- 미디어아트 기반 공공미술을 중심으로 -
임병우

[AT26-44]
에릭 요한슨의 디지털 초현실주의 사진에 나타난 미디어아트의 표현 특성 연구 115
이정범

[AT26-45]
장소를 대체하기, 장소를 전제하기 : 제조된 장소성과 정착된 장소성, 그리고 관람자 경험 117
박지우, 이장원

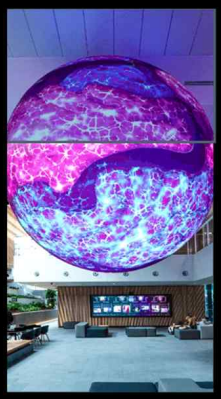
MAKE IT SOLUTION PROVIDER

㈜MISP는 미디어 파사드, 인터렉티브, 동적 프로젝션의 구현 과정에
필수적인 소프트웨어 및 하드웨어 솔루션을 종합적으로 제공합니다.

PROJECTION MAPPING



CREATIVE LED



Sphere LED



Kinetive LED

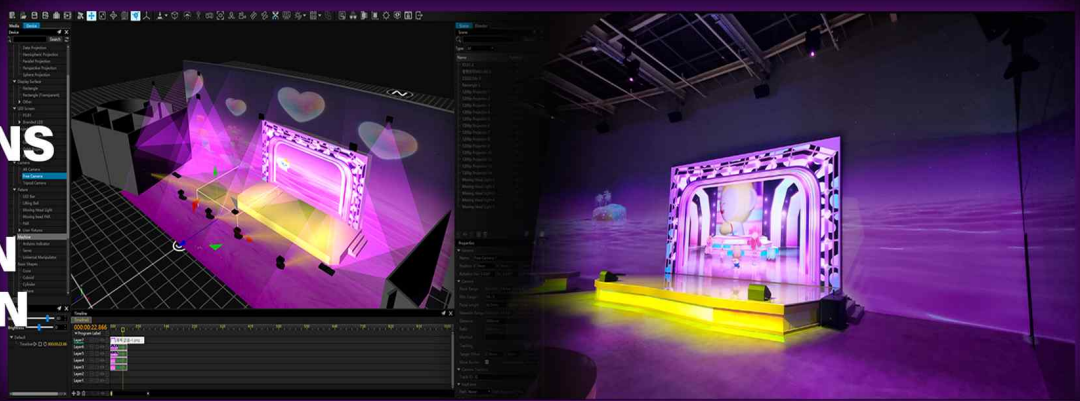


Transparent



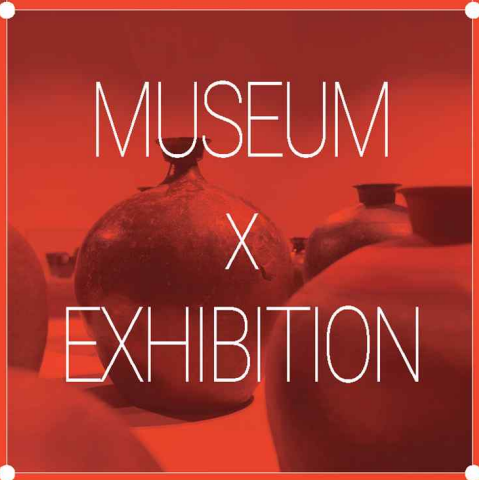
Rotation Matrix LED

MEDIA SOLUTIONS
&
3D SIMULATION
SYSTEM DESIGN



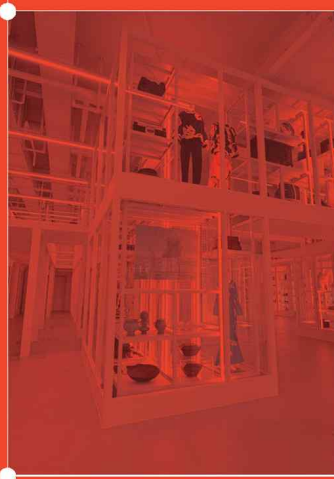
(주)엠아이에스피 | 사업자번호 : 206-6-5332 | 대표 : 최인성
ADDR. (04779) 서울시 성동구 상원1길 26 서울숲 A타워 501, 502호
Tel. 02 - 3409 - 8272 | Fax. 02 - 3409 - 8273

MIT



(주)엠아이티존은 공간과 환경을 잇는 전시디자인 전문회사입니다

MIT는 30여 년간 축적된
공간 철학과 고객과의 신뢰를 바탕으로
공감과 혁신의 가치를 실현하는
전시 문화를 이끌어 가고 있습니다



“Creative Exhibition SPACE GROUP”



30 YEARS
126 MUSEUM
34 KIDS
5 OBERSEAS



MiT

설문대할망전시관