

# 개막식부터 경기 판독까지…삼성, 올림픽 기술 지원

## 갤럭시 혁신기술로 밀라노 동계올림픽 감동 전 세계 전달 통역 기능 탑재된 기기·모니터 제공…‘삼성 하우스’ 운영

국제올림픽위원회(IOC)의 공식 파트너인 삼성 전자는 밀라노 동계올림픽에서 모바일 혁신 기술을 활용에 대해 운영과 중계를 지원한다고 4일 밝혔다.

갤럭시 S25 울트라를 활용한 개막식 생중계, 갤럭시 AI 기반 실시간 통역 소통 지원, 삼성전자 모니터를 활용한 경기 판독 환경 구축, 갤럭시 충전 스테이션 운영 등 대회 전반에 걸쳐 모바일 혁신 기술을 선보인다.

먼저 삼성전자는 IOC와 올림픽방송서비스(OBS)와 협력해 2026 밀라노 코르티나 동계올림픽 개막식 현장을 ‘갤럭시 S25 울트라’로 촬영하고, 전 세계 시청자들에게 생중계한다.

개막식은 6일 밀라노의 산 시로 스타디움에서 90여개국 3500여명의 선수와 7만5000명 이상의 관중이 함께하는 가운데 진행된다.

갤럭시 S25울트라는 관중석, 선수 입장 터널, 중

계장비 등 경기장 곳곳에 설치 되거나, 행진하는 선수나 현장 카메라맨이 직접 활용한다.

삼성전자는 2024 파리올림픽 개막식에서도 ‘갤럭시 S24 울트라’를 통해 개막식 중계를 지원했었다.

또 동계올림픽 전 기간 동안 혁신적인 모바일 기술을 통해 현장에서 대회 운영 전반을 뒷받침한다.

이번 대회의 자원봉사자 중 약 850여 명에게는 갤럭시 AI 기반 ‘통역’ 기능이 탑재된 갤럭시 Z 플립7, 갤럭시 Z 폴립7 FE 등이 제공돼 선수와 관계자, 방문객 간의 22개 언어 소통을 지원한다.

온디바이스 AI를 활용해 네트워크 연결 없이 바로 직관적 사용이 가능한 통역 기능은 산악 지역에서 진행되는 경기를 다수 포함한 대회 운영에 크게 기여할 것으로 기대된다.

또 삼성전자는 많은 관람객들이 경기 정보 검색부터 현장 촬영과 공유까지 올림픽 전 과정을 스마트폰으로 즐긴다는 점에 주목해 관람객들이 배터리



삼성전자가 2026 밀라노 코르티나 동계 올림픽 및 패럴림픽 기간 동안 밀라노의 역사적 건축물인 팔라초 세르벨로니에서 운영하는 삼성 하우스의 모습.

걱정 없이 축제를 즐길 수 있도록 경기장 곳곳에 갤럭시 충전 스테이션을 설치·운영한다.

소프트웨어 중계에는 삼성전자 모니터를 제공해 심판들이 실시간 비디오 판독을 하며, 경기의 중요한

순간마다 보다 정확하고 일관된 판단을 내릴 수 있도록 돕는다.

아울러 삼성전자는 올림픽 및 패럴림픽 기간 동안 밀라노의 역사적 건축물인 팔라초 세르벨로니에

서 ‘삼성 하우스’를 운영한다.

팔라초 세르벨로니는 나폴레옹이 밀라노에 머물던 시기 이곳을 찾았던 것으로 전해질 만큼 도시의 역사적 순간을 간직한 장소다.

삼성 하우스는 이 상징적인 공간을 배경으로, ‘연결’을 콘셉트로 꾸며져 삼성의 올림픽 파트너십 여정과 올림픽과 함께 온 기술 혁신 스토리를 한층 입체적으로 소개한다.

삼성 하우스는 초청받은 선수·주요 인사·파트너를 대상으로 운영되며, 이들이 만나 교류하고 관계를 다질 수 있는 소통 공간으로 구성했다.

삼성 하우스는 4일 공식 개관해 대회 폐막일인 22일까지 운영되고 이어 패럴림픽 기간인 3월 6일부터 15일까지 다시 문을 연다.

삼성전자 MX사업부 모바일마케팅센터 최승은 부사장은 “삼성전자는 올림픽의 모든 순간을 더 많은 사람들과 함께 나누며 사람 중심의 올림픽을 열어 가고자 한다”며 “대회를 경험하는 방식이 진화함에 따라 모바일 기술은 선수와 팬, 커뮤니티를 더 가깝게 연결하고 경기의 현장감과 감동, 사람들이 공감하며 즐길 수 있도록 중요한 역할을 할 것”이라고 말했다. 장승기 기자 sky@gwangnam.co.kr



한국전력공사 인재개발원은 최근 아시아개발은행이 추진하는 ‘파키스탄 청정 및 지속 가능한 에너지 투자프로그램’ 일환인 전력분야 인력양성 교육사업을 수주했다.

## 한전, ADB 파키스탄 전력인력 양성사업 수주

(아시아개발은행)

### 국제 경쟁입찰서 프랑스·이탈리아 기관 제치고 선정

한국전력공사 인재개발원은 최근 아시아개발은행(ADB)이 추진하는 ‘파키스탄 청정 및 지속 가능한 에너지 투자프로그램’ 일환인 전력분야 인력양성 교육사업을 수주했다고 4일 밝혔다.

이번 사업은 파키스탄 전력산업의 제도 개편과 재생에너지 확대에 대응하기 위한 전문 인력 양성을 목표로 추진됐다. 입찰에는 프랑스 EDF와 이탈리아 CESI 계열 교육기관 등 9개국 11개 전력 전문가가 참여해 치열한 경쟁을 벌였다.

ADB는 업체 자격과 기술력, 교육 역량 등을 종합 평가하는 ‘자격 기반 종합심사(SCQS)’ 방식을 적용했으며 한전은 기준점수 750점을 크게 웃도는 891점을 획득해 최종 사업자로 선정됐다. 글로벌 전력 교육 분야에서 한전 인재개발원의 경쟁력이 객관적으로 입증됐다는 평

가다.

이번 수주는 김동철 사장 취임 이후 강조해 온 조직 체질 개선과도 맞닿아 있다. 김 사장은 재무 구조 개선을 위해 비용 중심 조직을 수익 창출 조직으로 전환해야 한다는 경영 방침을 지속적으로 밝혀왔으며 인재개발원의 해외 교육 사업 수주가 그 대표적 성과로 꼽힌다.

한전은 사업 준비 과정에서 재생에너지 보급 확대, 전력시장 제도 도입 등 파키스탄 전력산업의 핵심 이슈를 반영한 맞춤형 교육 커리큘럼을 구성했다. 특히 재생에너지 접속 증가로 복잡해진 배전망을 실시간으로 감시·제어하는 차세대 배전운영시스템(ADMS)은 현지 관계자들의 높은 관심을 받았다.

교육은 오는 4월 12일부터 9월까지 파키스탄 전력 분야 공무원과 공기업 임직원 80여명을 대상으로 총 4회에 걸쳐 한전 인재개발원에서

진행된다. 재생에너지 망 접속, ESS, VPP, AMI, ADMS 이론 교육과 함께 한림해상풍력, HVDC 변환소, 배전 스테이션 등 국내 전력 인프라 현장 견학도 병행할 예정이다.

한전 인재개발원은 2003년 필리핀을 시작으로 해외 발전·송배전 인프라 구축과 연계한 교육을 수행해 왔으며 2024년까지 41개국 1428명의 글로벌 전력 인재를 양성했다.

지난해에는 ADB 등 국제기구에 신항구 대상 전력 교육을 선제적으로 제안해 인도네시아, 스리랑카, 방글라데시 교육사업을 수행한 바 있다.

한전 인재개발원은 이번 파키스탄 사업 수주를 계기로 K-전력기술과 선진 교육 프로그램을 결합한 해외 수출을 확대하고 글로벌 전력 교육 분야에서 선도적 입지를 더욱 공고히 한다는 계획이다. 또 대한민국 전력 기술의 브랜드 가치를 높이는 민간 외교관 역할도 지속 강화할 방침이다.

송대웅 기자 sdw0918@gwangnam.co.kr

## 한전, 스마트그리드 엑스포서 에너지 신산업 선포

### 탄소중립·분산에너지 대응 신기술 공개…산업·투자 연계

한국전력공사는 오는 6일까지 서울 코엑스에서 열리는 코리아스마트그리드 엑스포 2026에 참가해 미래 에너지 신산업을 주도할 신기술을 선보인다고 4일 밝혔다.

이번 전시는 스마트그리드와 에너지 신산업 분야 국내 대표 행사로, 산학연 관계자들의 관심이 집중되고 있다.

코리아 스마트그리드 엑스포 2026은 기후에너지환경부 주최로 350개 기업이 참여해 기후·에너지 전환 시대의 기술과 비즈니스 해법을 제시한다. 전시 기간 동안 정책, 기술, 시장을 잇는 다양한 논의가 병행될 예정이다.

한전은 탄소중립과 분산에너지 확산, 전력 디지털 전환 등 산업 환경 변화에 대응하기 위해 신기술과 운영 플랫폼 중심의 전시관을 구성했다.

기술 실증과 사업화를 위한 기술지주회사 설립, 유니콘 기업 발굴 등 신사업 비전과 경제성도 함께 소개한다.

전시관에서는 슈퍼커패시터와 초전도, DC 기반 전력기술을 비롯해 지능형 배전망 운영시스템, 지능형 검침 인프라 등 핵심 콘텐츠가 공개된다. 에너지의 생산·이동·조절 과정을 일체 영상과 스토리텔링으로 구현해 관람객의 이해

도를 높인 점도 특징이다.

배터리 열화관리 시스템과 IDPP 등 데이터 기반 전력 운영 기술을 통해 설비 상태의 진단·예측·최적 운영이 어떻게 새로운 서비스와 사업 모델로 확장되는지도 제시한다. 이를 바탕으로 기업과 기관 투자자와의 협력을 확대해 공동 사업 발굴과 신산업 창출을 추진한다는 계획이다.

김동철 한전 사장은 “에너지 신기술은 개발에 그치지 않고 실제 산업과 시장으로 연결되는 것이 중요하다”며 “이번 전시회를 통해 한전의 기술을 공유하고 국내외 파트너와의 협력 기반을 강화하겠다”고 말했다.

한전은 앞으로도 신기술 개발과 성과 공유를 통해 지역 상생형 신사업 모델을 확대하고 에너지 산업 생태계 확장을 선도할 방침이다.

송대웅 기자 sdw0918@gwangnam.co.kr

## 삼성전자, AI 기반 ‘모듈러 홈 솔루션’ 공개

### 건축박람회 ‘2026 코리아빌드위크’ 참가…일상 AI 홈 경험 제시

삼성전자가 7일까지 일산 킨텍스에서 열리는 ‘2026 코리아빌드위크’에서 AI 홈 기술을 모듈러 주택에 결합한 ‘모듈러 홈 솔루션’을 선보인다고 4일 밝혔다.

‘코리아빌드위크’는 국내·외 건축 기자재 및 기술을 소개하는 건설·건축·인테리어 전문 전시회로 900여개 업체가 참가한다.

삼성전자는 국내 최대 목조 모듈러 주택사 ‘공간제작소’와 협업해 AI 홈 기반의 ‘모듈러 홈 솔루션’을 적용한 59.5㎡ 규모 모듈러 주택을 선보였다.

공간제작소는 AI 기반 건축설계와 로봇 자동화 공정을 결합한 스마트팩토리에서 연간 1700세대의 모듈러 주택을 생산할 수 있다.

‘모듈러 홈 솔루션’이 적용된 모듈러 건축은 톤키 방식으로 제공된다.

입주자는 QR 코드를 스캔해 간단하게 로그인만 하면 곧바로 삼성전자 AI 홈이 제공하는 스마트하고 안전한 일상을 바로 누릴 수 있다.

이번에 전시된 모듈러 주택은 현관, 세탁실, 주방, 거실, 드레스룸, 침실, 보안 등 총 7개 공간으로 구성됐다. 방문객들은 이곳에서 귀가부터 휴식과 수면, 안전 관리까지 일상 전반에 적용되는 최신 AI 홈 기능을 직접 체험할 수 있다.

우선 방문객이 현관으로 들어서면 스마트 도어락과 AI 도어캠으로 누구인지 인식해 낯선 사람이 서성이면 자동 녹화를 시작한다. 택배가 도착하거나 사라지는 여부도 자동으로 인식해 알려준다.

또 외출 시에는 홈캠이 자동으로 녹화를 시작하고, 창문 열림을 감지해 외부 침입 시 알림을 발송한다.

세탁실에서는 일체형 세탁건조기 ‘비스포크 AI 콤보’가 사용자의 귀가에 맞춰 세탁·건조 코스 운



전을 완료하는 모습을 확인할 수 있다.

또 원료된 세탁코스가 드레스룸에 있는 ‘비스포크 에어드레서’와 자동으로 연동돼 옷감에 맞춰 섬세하게 의류 관리를 하는 시나리오도 체험할 수 있다. 주방에서는 ‘비스포크 AI 하이브리드 4도어 키친핏 맥스’ 냉장고를 비롯해 인덕션, 정수기, 오븐, 후드 등 다양한 주방 가전을 만나볼 수 있다.

거실에서는 스마트싱스의 ‘멤류’ 기능으로 집안 가전과 조명, 블라인드 등을 한눈에 확인하고 제어할 수 있다.

특히 스마트폰으로 가전을 간편하게 제어하는 ‘빠른 리모컨(Quick Remote)’ 기능도 체험할 수 있다.

침실에서는 스마트싱스 앱으로 설정한 취침 루틴에 따라 조명과 냉난방이 자동으로 조절되는 모습을 확인할 수 있다.

스마트싱스에 연동된 갤럭시 위치는 지난밤 수면 환경을 분석하고 쾌적한 수면을 위한 개선 방안도 제안한다. 장승기 기자 sky@gwangnam.co.kr

## 콘진원, AI 시대 실무 인재 양성 나선다

### 내달 10일까지 게임인재원 교육생 모집

한국콘텐츠진흥원은 실무형 게임개발 전문가 양성을 위한 ‘게임인재원 8기 교육생’을 모집한다고 4일 밝혔다.

게임인재원은 대한민국 게임산업을 선도할 인재를 양성하는 전문교육기관으로 실제 게임 개발 환경을 반영한 실무 프로젝트 중심 교육 과정을 운영하고 있다.

8기부터는 학과별 교육과정과 현장 인턴십 총 2개 과정으로 운영되며 선발된 교육생은 오는 4월부터 본격적인 교육에 참여하게 된다.

게임인재원 8기 학과별 교육 과정은 4월부터 12월까지 총 9개월(3학기) 동안 주 5일 전일제로 운영된다. 교육 과정은 전공별 이론 교육과 실습을

비탕으로 학과 간 협업을 통한 팀 단위 게임 개발 프로젝트를 단계적으로 수행하는 실무 중심 커리큘럼으로 구성된다.

특히 교육기간을 기존 2년에서 9개월로 조정된 것은 게임산업 전반에서 인공지능(AI) 활용이 빠르게 확산되는 개발 환경 변화를 적극 반영하기 위한 조치다.

게임인재원은 인공지능(AI) 기반 게임개발을 선택이 아닌 필수 역량으로 정의하고 모든 개발 프로젝트에 인공지능(AI) 활용을 필수화, 교육과정 내 인공지능(AI) 활용 비중을 기존보다 20% 확대할 예정이다.

모집 분야는 게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍 등 3개 학과이며 각 학과별 20명 내외, 총 60명 규모의 교육생을 선발한다.

나주=조현정 기자 pose007@gwangnam.co.kr