

서남권 '가상융합' 생태계 조성...미래 경쟁력 강화

전남정보문화산업진흥원, 실증지원사업 본격 추진 지역 전략산업 연계 혁신 모델 발굴...글로벌 진출도

(재)전남정보문화산업진흥원이 미래 산업 경쟁력 강화에 속도를 낸다. 전남정보문화산업진흥원은 서남권 가상융합산업 생태계 조성을 위한 '2026년 서남권 가상융합산업 허브센터 실증지원(PoC) 사업'을 본격 추진한다고 23일 밝혔다. 이번 사업은 5G MEC (모바일 엣지 컴퓨

팅) 기반의 실증 인프라를 활용해 AI·XR·메타버스 등 가상융합 서비스의 기술 성능을 검증하고, 상용화 가능성을 확보하는 것이 핵심이다. 진흥원은 이를 통해 지역 전략산업과 연계된 혁신 모델을 발굴할 계획이다. 특히 △단발 성능 한계로 현장 적용이

어려운 서비스 △실시간 다중 사용자 처리가 필수적인 서비스 △AI MEC 기술 활용 콘텐츠 등을 집중 지원하고, 관광·전시·콘텐츠·제조·물류·스마트시설 등 지역 산업 현장에 적용 가능한 실증 모델을 확대해 나간다. 참여 기업은 허브센터가 보유한 5G MEC 및 GPU 기반 실증 테스트베드를 통해 AI 추론, 영상 처리, XR 렌더링 등 실시간 처리 성능을 검증받을 수 있다. 또 핵심지표인 지연시간(E2E), 처리속도(FPS), 안정성, 동시접속 대응 분석과

쿠버네티스(Kubernetes) 기반 컨테이너 운영 환경, 실증 설계·환경 구성·성능 개선 등 기술 관련 자문을 지원한다. 특히 본 사업의 가장 큰 특징은 단순 실증을 넘어 고도화와 글로벌 진출로 연계되는 '단계형 구조'로 운영된다는 점이다. 모든 참여기업은 1단계 실증지원(PoC)에 참여하고, 해당 결과 (성과평가)를 바탕으로 우수기업을 선발해 2단계 및 3단계 후속 지원을 단계적으로 연계한다. 단계별 지원내용으로는 1단계 실증지원

(PoC)이 경우 5G MEC 기반 기술 성능 검증, 2단계 고도화 지원에서는 기능 개선 및 서비스 안정화, 3단계 글로벌 진출 지원은 해외 전시·비즈니스 매칭 연계로 진행된다. 지원은 현금 직접지원이 아닌 허브센터 보유 인프라 및 기술 운영 자원을 활용한 현물 지원 방식으로 운영된다. 지원 대상은 연간 3회 모집하며, 기업당 기본 3개월 실증을 지원한다. 성과 평가 결과에 따라 우수기업을 선정하며 결과에 따라 최대 2회 (총 9개월 이내) 까지 연장 지원이 가능하다.

사업과 관련한 기타 문의 사항은 전남정보문화산업진흥원 콘텐츠융합팀 사업담당자 (061-339-6936. tjy@jcia.or.kr)에 문의하면 된다. 이인용 진흥원장은 "이번 사업은 단순한 테스트 지원을 넘어, 기업이 상용화 수준의 기술 신뢰성을 확보하고 글로벌 진출까지 이어질 수 있도록 설계된 단계형 성장지원 모델이다"며 "서남권 가상융합산업 생태계의 기술 경쟁력을 한 단계 끌어올리는 계기가 될 것으로 기대한다"고 전했다. 윤용성 기자 yoy1404@gwangnam.co.kr



KT는 23일 이동통신 장비 기업 노키아와 함께 AI 기반 빔패턴 최적화 기술을 성공적으로 검증했다. 사진은 KT직원들이 빔패턴 최적화 기술 검증용 실험장치가 있는 모습. 사진제공-KT

KT-노키아, AI 기반 빔패턴 최적화 기술 검증

지역 환경 특성 반영 통해 커버리지 최적화

KT는 이동통신 장비 기업 노키아와 함께 AI 기반 빔패턴 최적화 기술을 성공적으로 검증했다고 23일 밝혔다. 이번 기술은 기지국 커버리지 최적화에 지역·환경 특성을 정밀하게 반영할 수 있도록 AI를 적용한 것으로 향상된 무선 품질 확보를 위한 핵심 기술로 평가된다. 이번에 검증한 빔패턴 최적화 기술은 AI가 트래픽 흐름 등 다양한 네트워크 데이터를 실시간으로 분석해 빔패턴을 능동적으로 재구성하는 방식이다. 빔패턴은 기지국 안테나가 빔(신호)을 어떤 방향으

로, 어느 정도의 폭과 세기로 전달할지를 결정하는 신호 분포다. 상용망에서 널리 활용 중인 다중 입출력(mMIMO) 기반 5G 기지국의 경우 여러 송·수신 안테나를 활용해 동시에 많은 사용자에게 각기 다른 빔을 전달한다. 이를 통해 통신 용량과 효율을 크게 높일 수 있지만 하나의 셀에서 수만 개에 달하는 빔패턴 조합이 가능해 최적 선택이 쉽지 않다. 이번 기술은 AI의 강화학습 기반 정책 개선 알고리즘을 통해 이러한 방대한 빔패턴 조합 후보군을 효율적으로 탐색 후 최

적의 결과만을 선별한다. 주기적 학습을 통해 시간대나 이벤트 등 환경 변화에 맞춰 스스로 빔 전략을 조정한다. 그 결과 동일한 장비 환경에서도 더 높은 무선 신호 품질, 보다 안정적인 커버리지, 향상된 용량 처리 성능을 제공할 수 있는 점을 확인했다. 이번 검증은 KT와 노키아 글로벌 연구 조직이 협력해 기술의 실효성과 안정성을 중점적으로 확인하는 방식으로 올해 2월 진행됐다. AI-RAN 고도화 전략과도 맞물려 무선 품질 개선과 네트워크 운영 효율 향상에 의미 있는 역할을 할 것으로 전망된다. 김은지 기자 eunzy@gwangnam.co.kr

GICON 제작 지원작 '기가빌더', 내달 4일 EBS 첫 방송

기획창작스튜디오 제작 지원 지역 콘텐츠 산업 경쟁력 강화

광주정보문화산업진흥원(GICON)이 지역 콘텐츠 기업의 역량을 강화한 결과, 의미있는 성과를 거뒀다. 광주정보문화산업진흥원의 지원을 통해 제작된 TV 애니메이션 '기가빌더'가 오는 3월 4일 오전 7시 30분 EBS에서 첫 방송된다고 23일 밝혔다. 이번 편성은 GICON이 추진한 단계별 제작지원 사업이 실제 방송 성과로 이어진 사례로, 지역 콘텐츠 산업 경쟁력 강화의 성과로 평가된다. '기가빌더'는 GICON의 '2020 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 파일럿 콘텐츠 제작지원'과 '2021 레벨업 프로젝트 제작지원'을 통해 기획 단계부터 본편 제작까지 지원받았다. 파일럿 제작을 거쳐 본편 제작으로 이어지는 체계적인 지원 과정을 통해 작품의 완성도를 높였으며, 지상파 및 어린이 전문 채널 편성을 확보하는 성과를 거뒀다. '기가빌더'는 다섯 동물 친구들과 소년 아빈이 최첨단 탐사 차량을 타고 화성을 누비며 펼치는 모험을 그린 애니메이션으로, 화산 지대, 얼음 동굴, 모래폭풍 등 다양한 극한 환경을 배경으로, 상상 속 영역이었던 화성 테라포밍(인간이 살 수 있도록 행성 환경을 바꾸는 개념) 과정을 아이들의 눈높이에 맞춘 장



의적인 이야기로 풀어냈다. 방송은 오는 3월 4일 EBS 첫 방송을 시작으로 매주 수·목요일 같은 시간대에 방영된다. 이어 3월 13일에는 어린이 전문 채널 투니버스, 3월 27일부터는 브라보키즈 채널에서도 순차적으로 방송될 예정이다. 지상파와 케이블 채널 동시 편성을 확보했다. 방영과 함께 관련 완구 상품도 4월 중 출시될 예정이다. 국내 완구 제조·유통사 ㈜아카데미과학이 유통을 맡아 변신로봇 완구와 캐릭터 제품을 선보일 계획이다. 이는 방송과 상품화를 연계한 지식재산 확장 사례로, 지역 콘텐츠 산업의 부가가치 창출에도 기여할 것으로 기대된다. 이경주 광주정보문화산업진흥원장은 "단계별 제작지원 체계가 실제 방송 편성과 상품화로 이어진 점에서 의미가 크"며 "앞으로도 지역 콘텐츠 기업의 창작 역량을 강화하고 안정적인 시장 진출을 지원하겠다"고 밝혔다. 김은지 기자 eunzy@gwangnam.co.kr

콘진원, 유망 인디게임 발굴 대규모 지원

내달 23일까지 코리아 인디게임 데브캠프 참가 모집

한국콘텐츠진흥원이 유망 인디게임 프로젝트 발굴을 위한 대규모 지원에 나선다. 콘진원은 다음달 23일까지 '코리아 인디게임 데브캠프' 참가 모집을 진행한다고 23일 밝혔다. 올해 사업은 구조를 전면 개편해 초기 기획 단계 과제를 선제 발굴하고 핵심 구간 고도화 시제품(버티컬 슬라이스)까지 단계별로 집중 지원하는 방식으로 운영된다. 총 사업 규모는 60억원이다. 지원 분야는 기업, 개인 두 부문으로 나뉘며 최종 단계 선정 시 기업은 과제당 최대 1억4000만원, 개인은 최대 8500만원의 개발장려금을 지원받는다.

사업은 1단계 우수기획, 2단계 초기 개발(빌드), 3단계 시제품(프로토타입), 4단계 핵심 구간 고도화 시제품(버티컬 슬라이스) 등 단계별 경쟁 선발 구조로 진행된다. 1단계에서는 기업 70개, 개인 60개 등 총 130개 과제를 선정해 지원할 예정이다. 각 단계별 선정 프로젝트에는 세미나와 전문가 1대1 멘토링, 발표자료(피치덱) 제작 지원, '코리아 인디게임 쇼케이스' 참가 기회 등이 제공된다. 단순 자금 지원을 넘어 사업과 역량과 투자 유치 경쟁력을 동시에 높여준다는 전략이다. 특히 이번 데브캠프에는 네오위즈, 디스

코드, 스마일게이트, 컴투스홀딩스, 크래프톤, 토스, 펠비스 등 7개 기업이 협력사로 참여한다. 이들 기업은 단계별 자문과 교류 기회 제공, 국내외 전시회 참가 지원, 투자 검토 등 실질적 사업화 연계를 지원할 계획이다. 콘진원 관계자는 "민관 협력을 통해 인디게임 개발자가 겪는 기술적·경영적 한계를 극복하도록 돕고, 글로벌 시장 진출 기반을 마련하는 데 초점을 두고 있다"고 말했다. 한편 '2026년 게임콘텐츠 제작지원 사업설명회'는 24일 오후 2시 서울 광화문 CKI 기업지원센터 16층 컨퍼런스룸에서 열린다. 이번 설명회에서는 데브캠프를 포함한 올해 게임 분야 지원사업의 추진 방향과 세부 내용, 신청 방법 등이 안내될 예정이다. 나주·조현천 기자 pose007@gwangnam.co.kr

빛이 수익이 되는 순간!
태양광 에너지로 만드는 지속가능한 내일!

(주)TH홀딩스

건설링 · 설치 · 인허가 · 리파워링 · 유지보수
☎ 대표번호 : 062-953-8311 / 010-4572-7164