


2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	방문활성화를 위한 호국·보훈체험 콘텐츠 개발
추진 과제 개발단계	<input checked="" type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 <ul style="list-style-type: none"> ○ 국립묘지 참배, 영상시청, 안보전시물 관람, 국립묘지 스토리텔링, 각종 계기 행사 등 연간 약 25건의 콘텐츠를 운영하고 있으며, 가상융합 서비스를 통해 국립묘지 특화 보훈·호국 테마 콘텐츠를 개발하고자 함.
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털 추모 문화 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 디지털 트윈 기반의 사이버 전시관 및 생성형 AI를 활용한 유공자 복원으로 기존 추모(개별·단체 등) 문화에 디지털 기술을 접목하여 보다 많은 사람들이 국가유공자의 희생과 공헌을 기억할 수 있는 환경 조성 - 개인별 맞춤형 디지털 추모 서비스 및 체험형 안보 교육 시뮬레이션 콘텐츠 개발 운영 ※ 지역별 국립묘지와 연계 교육적 가치와 공공성을 동시에 확보할 수 있을 것으로 기대 ○ 국립임실호국원 스토리텔링 <ul style="list-style-type: none"> - 호국원의 테스트베드 시설 및 장비를 활용한 사전 검증을 통해 사이버 전시관(시설물 및 전시물 등) 탐방과 전쟁의 가상 체험 등 - 고인의 생애 기록, 공적사항, 관련 사진 및 영상자료 등을 기반으로 스토리형 디지털 콘텐츠 제작 (삶과 공헌을 보다 쉽게 이해할 수 있는 디지털 기록 콘텐츠 구축) ○ 기타 가상융합 서비스 기반 호국과 보훈 관련 테마 콘텐츠 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">실증처 소개 (국립임실호국원)</p> <p>국립임실호국원은 대한민국 국가보훈부 소속의 국립묘지로, 전북 임실에 위치하고 있으며, 2002년 개원 후 국가유공자, 6.25전쟁 및 월남전쟁참전유공자 등 약 3만 7천 여위를('25년 현재) 모시고, 이분들의 고귀한 업적과 공적을 기리며, 위훈을 추모하기 위해 운영중에 있습니다.</p> <p>현재 전국에는 총 12개 국립묘지가 운영중에 있으며, 이 중에서도 국립임실호국원은 호남권 유일의 호국원으로 연간 75만 명이 방문하고 계시는 열린 호국공원으로서, 호국영령의 충의와 위훈의 정신을 기리고 선양하며 나라사랑 정신의 교육적 기능과 호국정신을 상징화하여 국민통합 및 공동체의 발전을 도모하는 호국 성지입니다.</p> <p>국립임실호국원 참배객은 국내외 국가원수를 비롯한 귀빈, 유가족, 외국인을 포함한 방문객들이 주 대상으로 현충탑과 각 묘역에서 연중 지속되고 있으며, 특히, 신년과 호국보훈의 달 계기, 현충일 등 각 부처의 고위직 공무원, 군·경 간부, 정부기관 임직원, 보훈단체, 각급학교 학생 및 각종 사회단체 및 수련단체 등의 공식 참배가 수시로 이루어지고 있습니다.</p> </div>
수요조사 제출처	국립임실호국원 063-640-6033

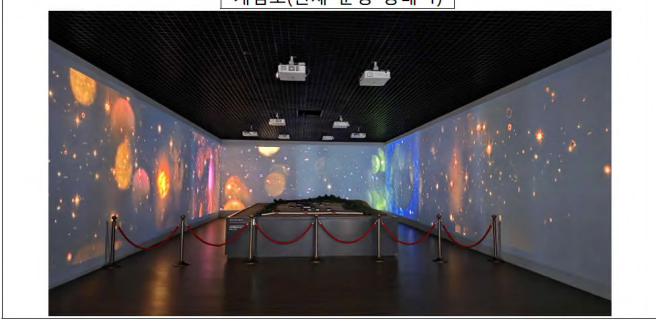

2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	남원의 칼 : 지역 장인문화 기반 체험형 콘텐츠 개발			
추진 과제 개발단계	■ 기획 단계		□ 구성 완료 단계	
	□ 기존서비스 고도화단계		□ 기타	
	[1단계] 콘텐츠 기획 및 조사	[2단계] 전시 콘텐츠 설계	[3단계] 콘텐츠 제작 및 설치	[4단계] 시범 운영 및 보완
	1.1. 대장간 아카이빙	2.1. 전시 섹션 구성	3.1. CNC 벽면 구조 제작	4.1. 콘텐츠 테스트
	1.2. 제작 공정 조사 및 자료 수집	2.2. 전시 그래픽 및 오브젝트 디자인	3.2. 체험 오브젝트 제작	4.2. 체험 동선 점검
1.3. 전시 스토리라인 개발	2.3. 체험 콘텐츠 시나리오 개발	3.3. 쇼케이스 및 조명 설치	4.3. 운영 매뉴얼 구축	
1.4. 공간 분석 및 전시 동선 설계	2.4. AR체험 콘텐츠 기획	3.4. AR콘텐츠 제작 및 시스템 구축	4.4. 콘텐츠 보완	
주요내용 (개념도, 기술 포함)	○ 본 전시는 대장장이의 작업 과정을 하나의 서사 구조로 구성하여 관람객이 철이 칼이 되는 과정을 따라가며 체험하는 전시이며, 다음의 네 가지 공간으로 구성됨			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
	철의 시작	불의 인내	칼의 완성	명예의 전당
	□ 이러한 구조는 재료 → 기술 → 결과 → 장인이라는 스토리 흐름을 형성			
	[장인 기술 중심 체험형 전시]			
	·일반적인 공예 전시가 완성된 작품 중심으로 구성되는 것과 달리, 제작 과정 자체를 체험 콘텐츠로 구성			
	·관람객이 철이 칼로 변화하는 과정을 직접 체험하며 장인의 기술을 이해하도록 구성			
	[전통 기술과 디지털 체험의 결합]			
	·전통 대장간의 단조 기술을 AR 체험 콘텐츠와 결합			
	·전통 기술을 현대적인 방식으로 전달하고 젊은 세대의 흥미를 유도			
[장인의 서사 중심 전시 구성]				
·단순한 제품 전시가 아닌 장인의 삶과 시간, 작업 과정을 중심으로 전시 구성				
·관람객에게 장인 정신과 기술의 가치를 전달하는 스토리형 전시 구현				
*대장간의 전통 기술을 콘텐츠화하여 지역 장인의 이야기를 전달				
*대장간을 지역 공동체의 생활과 밀접한 전통 생활문화 공간으로 보고, 이를 전시를 통해 문화 콘텐츠로 재해석				
*남원다움관, 광한루원, 춘향기록 등 기존 문화 관광 유·무형 자원과 연계하여 남원 관광 콘텐츠의 다양성 확대				
[실증예정지 소개]				
1. 실증 대상 기관 : 남원다움관 (전북 남원시 검멀1길 14)				
2. 실증 공간 환경				
· 실증 공간 : 남원다움관 2층 기획전시실(약50㎡, 레일조명, 빔프로젝터 등 설치)				
· 벽면 전시, 오브젝트 전시, 체험 콘텐츠 설치, 영상 상영 등이 가능하도록 제반 설비가 구축되어 있어 체험형 전시 콘텐츠 실증에 적합				
수요조사 제출처	남원시 063-620-5670			

2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	드론 및 모션 VR 체험을 활용한 후백제 AI 가상융합 교육콘텐츠 제작, 실증
추진 과제 개발단계	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input checked="" type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 본 과제는 드론 촬영 기반 공간 데이터를 AI를 활용하여 전주 지역의 후백제 역사 공간을 가상환경으로 재현하고, 모션제어와 VR 헤드셋을 결합한 몰입형 체험 콘텐츠를 구현하는 AI 가상융합 기술
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> - AI 기반 역사 공간 가상 재현 기술 <ul style="list-style-type: none"> · 수집된 데이터를 활용하여 후백제 시대의 전주 역사 공간을 AI 기반 3D 모델링 및 디지털 복원 기술로 가상환경에서 재현. - 모션 플랫폼 기반 몰입형 체험 시스템 <ul style="list-style-type: none"> · 모션 제어와 VR 헤드셋을 연동하여 사용자가 가상공간에서 드론을 활용한 이동·비행 등의 미션을 부여한 상황을 실제처럼 체험할 수 있는 몰입형 가상현실 체험 시스템 구현 - VR 기반 역사 체험 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> · 전주 지역의 역사와 문화 자원을 기반으로 후백제 시대의 도시 환경, 생활 모습, 역사적 사건 등을 체험형 VR 콘텐츠로 제작하여 교육 및 관광 콘텐츠로 활용 - 드론·VR 연계 가상융합 체험 플랫폼 구축 <ul style="list-style-type: none"> · 드론 영상 데이터와 VR 체험 시스템을 통합한 가상융합 콘텐츠 플랫폼을 구축하여 현장 교육 및 체험 프로그램 시스템 구축 - 지역 교육 연계 AI·디지털 체험 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> · 지역 초·중·고 학생들을 대상으로 역사, AI, 드론 기술을 결합한 체험형 교육 프로그램운영 미래형 디지털 교육 콘텐츠로 활용 <p>○ (실증처)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전주국제드론스포츠센터를 활용하여 본 과제의 실증 적용 및 교육 체험 서비스 운영 모델로서 기술 안정성 검증 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p style="text-align: center;">[전주국제드론스포츠센터(1F)]</p>
수요조사 제출처	전주시 063-281-2878

2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	백제왕궁 상설전시 실감콘텐츠 고도화 및 관람객 상호작용 서비스 강화
추진 과제 개발단계	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input checked="" type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 전북 지역의 핵심 역사 자산인 백제왕궁을 디지털로 재해석하여 지역 가상융합 산업의 대표 사례로 육성
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> - 공간 재구성을 통한 관람 환경 개선 : 전시실 중앙의 디오라마를 다른 공간으로 재배치하여 확보된 여유 공간을 '개방형 휴게 및 실감 체험존'으로 전환함 - 휴식형 실감콘텐츠 도입 : 단순 관람을 넘어 관람객이 머무르며 즐길 수 있는 미디어 아트형 콘텐츠를 동비하여 박물관의 체류 시간 증대 - 최신기술적용 : 기존 콘텐츠에서 AI 및 XR 기술을 접목하여, 관람객의 위치나 동작에 따라 백제왕궁의 모습이 변화하는 지능형 인터랙티브 서비스 제공 <p>○ (실증처)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 백제왕궁박물관 상설전시실 내 신규 조성될 휴게 공간(세로 13,440, 가로 7,500) <div style="text-align: center;"> <p>개념도(현재 운영 상태 1)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>개념도(현재 운영 상태 2)</p>  </div>
수요조사 제출처	익산시 063-859-4795

2026년 전북 가상융합서비스 제작·실증 지원사업 수요조사서

과제명	1700년의 시간을 품은 벽골제.
추진 과제 개발단계	<input type="checkbox"/> 기획 단계 <input type="checkbox"/> 구성 완료 단계 <input type="checkbox"/> 실증단계 <input checked="" type="checkbox"/> 기존서비스 고도화단계 <input type="checkbox"/> 기타 - 벽골제 농경문화를 계절별 체험 콘텐츠로 구현하여 농경문화를 어린이 눈높이에서 직관적으로 이해할 수 있도록 하고자 함.
주요내용 (개념도, 기술 포함)	<ul style="list-style-type: none"> ○ (운영내용) <ul style="list-style-type: none"> - 운영방식 : 별도 인력 없이 운영 가능한 무인 체험형 콘텐츠 구축 - 체험대상 : 초등학교 미만의 어린이 - 체험시간 : 약 10분 내외 체험 사이클로 구성 - 체험인원 : 동시에 여러 명이 참여 가능한 공동 체험형 콘텐츠 구성 - 체험공간 내 설치된 영상 콘텐츠와 센서 기반 인식 시스템을 통해 이용자의 움직임에 반응하는 체험형 콘텐츠를 구현하여 별도의 장비 조작 어린이가 쉽게 참여할 수 있도록 구성 - 농경문화의 흐름을 계절 변화에 따라 체험할 수 있도록 구성하여 방문객이 자연스럽게 농사의 과정과 농경문화를 이해할 수 있도록 운영 ○ (콘텐츠구성) <ul style="list-style-type: none"> - 봄 : 마른 논을 갈아 엮는 장면을 구현하여 이용자의 움직임에 따라 논이 갈라지는 장면 표현 - 여름 : 벽면에 표현된 장생거 수문을 통해 물이 흐르는 장면을 구현하고, 바닥 눈에 물이 차며 모내기가 이루어지는 체험 구성 - 가을 : 벼가 자라는 장면과 수확 과정을 표현하여 추수 과정을 체험형 콘텐츠로 구성 - 겨울 : 눈이 얼어붙는 모습을 표현하고 이용자의 움직임에 따라 얼음 위 흔적이나 겨울 풍경이 변화하는 콘텐츠 구성 ○ (공간구성) <ul style="list-style-type: none"> - 체험 공간은 입구 안내 공간과 농경 체험 공간으로 구분 · 입구 안내 공간 <ul style="list-style-type: none"> 가. 벽골제와 농경문화에 대한 기본정보를 제공하는 안내 콘텐츠 구성 나. 어린이들이 체험 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 캐릭터 기반 안내 · 농경체험공간 <ul style="list-style-type: none"> 가. 천장에 설치된 프로젝터를 활용하여 바닥에 눈을 형상화한 미디어 콘텐츠 구현 나. 이용자의 움직임이나 특정 동작을 인식하여 바닥과 벽면 콘텐츠가 변화하는 콘텐츠 구성 다. 어린이를 중심으로 가족단위 방문객이 동시에 참여할 수 있는 체험공간 조성 ○ (실증처) <ul style="list-style-type: none"> - 공간내용 : 벽골제관광지 중심부에 위치한 농경사주제관으로 어린이들이 농경문화에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 구성되어 있음. - 위 치 : 벽골제 농경사주제관 2층 / 구) VR체험관 - 시설면적 : 98㎡
수요조사 제출처	김제시 063-540-4994