



BIPA 디지털 브리프

2026년 3월호



부산정보산업진흥원
Busan IT Industry Promotion Agency

목 차

1	스스로 생각하는 도시, 부산 AI시티의 도전	AI·AX단 변성일 과장	3
<hr/>			
2	부산 트라이포트 전후방 산업의 피지컬 AI 제조 클러스터 구축	신라대학교 김용홍 교수·센터장	8
<hr/>			
3	지역 내 디지털 전환을 위한 클라우드 재직자 교육 확산 방안	동서대학교 박수현 교수	11
<hr/>			
4	e스포츠 산업의 도시화와 라이프스타일 산업으로의 확장	신기술게임단 김민경 선임	14
<hr/>			
5	소년체전에서 OEG까지, 학교 이스포츠가 그리는 미래 교육의 청사진	한국이스포츠협회 김로한 기획국장	17
<hr/>			
6	이스포츠와 지역 : 게임 IP와 지역의 상생 도모	님블뉴런 윤서하 이스포츠 디렉터	24
<hr/>			
7	부산정보산업진흥원 지원사업 · 행사 안내		31

※ 본 내용은 내부 참고 목적으로 작성된 자료와 작성자 개인의 의견이며,
 (재)부산정보산업진흥원의 공식적인 입장이 아님을 참고하시기 바랍니다.

스스로 생각하는 도시, 부산 시시티의 도전

AI·AX단 변성일 과장

skpr12@bipa.kr / 2026. 3. 6.

[국가적 패러다임] AI G3 도약, 도시 운영체제(OS)의 전면 개편

대한민국 정부는 인공지능(AI)을 단순한 기술 도구가 아닌 국가 경쟁력의 근간인 '국가 OS'로 규정했습니다. 과학기술정보통신부의 'AI G3' 도약 선포와 국토교통부의 기간산업 첨단화 정책은 공공행정과 산업 전반을 AI 중심으로 재편하겠다는 강력한 의지입니다. 이러한 패러다임의 변화 속에서 스마트시티는 이제 단순한 데이터 수집 단계를 넘어, '축적된 데이터를 어떻게 지능화하여 시민에게 환원할 것인가'라는 본질적인 질문에 직면해 있습니다.



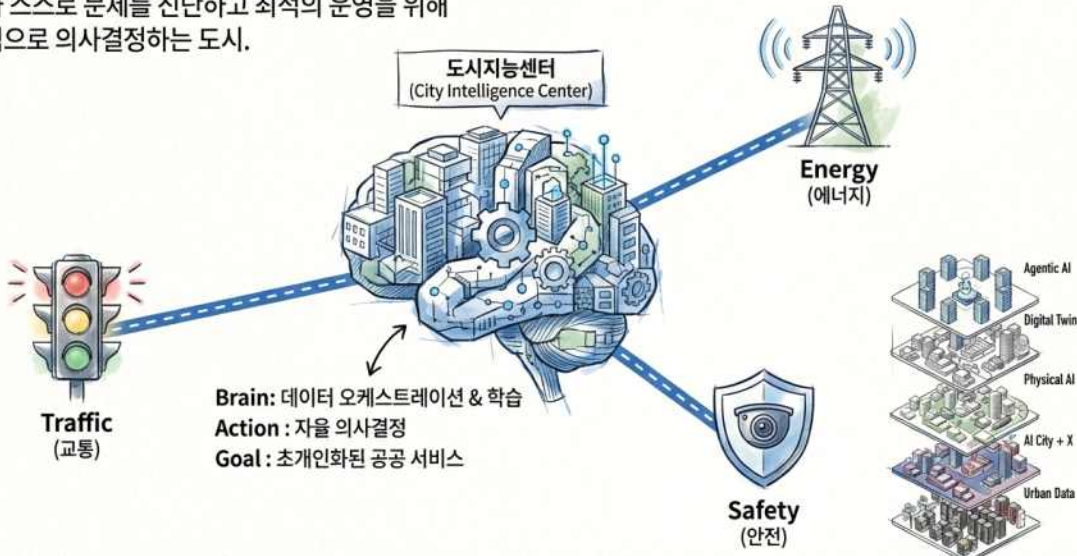
[부산의 당면 과제] '반응형 관제'에서 '자율형 도시'로의 진화

지난 10여 년간 부산이 추진해온 스마트시티는 도시 데이터를 수집하고 시각화하는 '반응형 관제'에 집중해 왔습니다. 하지만 사후 대응 중심의 모니터링만으로는 인구 고령화, 기후 위기, 교통 혼잡 등 복잡다단한 도시 문제에 선제적으로 대응하기 어렵습니다. 이제 부산은 도시 스스로 상황을 실시간으로 인지하고 최적의 의사결정을 내리는 'Urban AI(도시 인공지능)¹⁾' 기반의 자율형 도시 체계로 진화해야 합니다. 이는 기존 인프라에 기능을 덧입히는 수준을 넘어, 도시 운영체제(OS) 자체를 지능형으로 교체하는 기술적 대전환을 의미합니다.

1) 참고문헌 - 국토연구원(KRIHS), K-AI 시티의 미래 (2025.11.),

K-AI City란 무엇인가?

도시가 스스로 문제를 진단하고 최적의 운영을 위해 자율적으로 의사결정하는 도시.



부산이 그리는 AI시티의 청사진과 실천적 도전

본 기고문에서는 부산이 단순한 '스마트시티'를 넘어 'AI시티'로 도약하기 위해 직면한 도전 과제와 그 해법을 제시하고자 합니다. 구체적으로는 에코델타시티 (EDC) 등 실증 단지에서 축적된 경험을 어떻게 도시 전역의 지능화로 확산시킬 것인지, 그리고 시민이 체감할 수 있는 '생각하는 도시'의 모습은 무엇인지 살펴 볼 것입니다. 기술 중심의 담론을 넘어, **데이터가 가치가 되고 인공지능이 삶의 질을 바꾸는 부산형 AI시티의 미래 청사진**을 공유하고자 합니다.

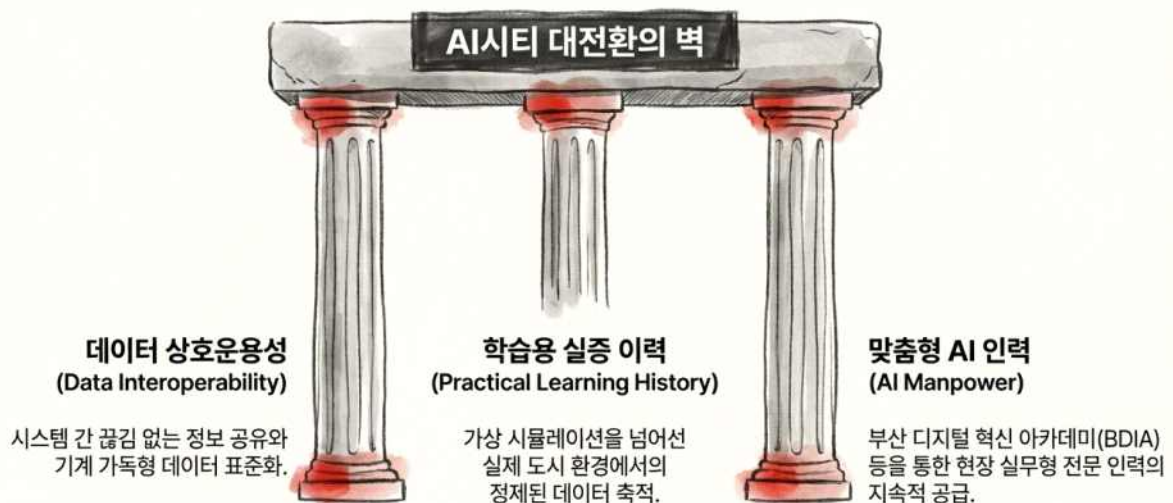
Urban AI와 데이터 거버넌스의 고도화: '기록'에서 '추론'으로

부산 AI시티의 핵심 엔진은 데이터를 스스로 해석하고 물리적 공간에 개입하는 Urban AI(도시 인공지능)입니다. 기존 스마트시티가 수치 데이터를 수집하는 '기록'에 머물렀다면, 자율형 도시 OS는 비정형 민원, 영상 정보 등을 학습해 문제를 사전에 정의하는 '추론'의 단계로 나아가야 합니다. 이를 위해 공공·민간 데이터를 AI 모델이 즉시 학습할 수 있는 기계 가독형 데이터(Machine Readable Data)로 표준화 하는 '데이터 거버넌스'의 고도화가 그 출발점이 될 것입니다.

부산 AI 시티가 넘어야 할 과제: 표준화 · 이력 · 인력의 '트라이앵글'

성공적인 전환을 위해 부산은 세 가지 핵심 장벽을 넘어야 합니다. 첫째, 시스템 간 끊임 없는 정보 공유를 위한 데이터 상호운용성 확보입니다. 둘째, 가상 시뮬레이션을 넘어 실제 도시 환경에서 정제된 '학습용 실증 이력'의 체계적 축적입니다. 셋째, 부산 디지털 혁신 아카데미(BDIA) 등을 통한 현장 맞춤형 AI 전문 인력의 지속적인 공급입니다. 이 세 요소가 맞물릴 때 부산은 기술적 자생력을 갖추게 됩니다.

성공적인 전환을 위해 넘어야 할 3대 과제

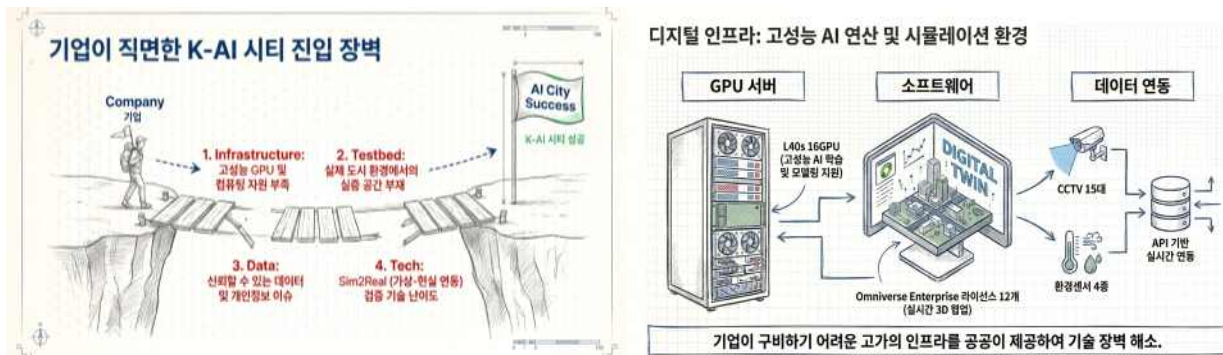


혁신의 문턱을 낮추다: 스마트시티 랩, 기술 장벽을 허무는 실증 플랫폼

부산정보산업진흥원이 운영하는 스마트시티 랩은 민간의 혁신이 실제 비즈니스로 전환될 때 발생하는 막대한 비용과 리스크를 공공이 흡수하는 '기술 샌드박스'입니다.

- 디지털 인프라 지원: 중소·벤처기업이 단독으로 갖추기 어려운 16대의 고성능 GPU(L40s) 서버와 NVIDIA 옴니버스 플랫폼을 개방합니다. 기업은 이를 통해 LOD4 수준의 초정밀 디지털 트윈 환경에서 알고리즘을 무한히 검증하며 R&D 비용을 획기적으로 절감할 수 있습니다.

- 물리적 실증 환경: 6,600m² 규모의 실내외 테스트베드는 자율주행 로봇 등 피지컬 AI(Physical AI)를 연구하는 기업들에게 '데스밸리(Death Valley)'를 넘게 해주는 실전 훈련장입니다. 진흥원은 직접 서비스를 상용화하지 않습니다. 대신, 기업들이 세계적 수준의 인프라 위에서 기술적 난제를 해결하도록 '판'을 제공하는 퍼실리테이터(Facilitator) 역할에 집중할 것입니다.
- 시제품 제작 및 현장 실증(PoC) 지원: 훌륭한 인프라가 있어도 자금이 부족한 초기 기업을 위해 실질적인 자금 지원을 병행합니다. 올해 스마트시티 및 AI 관련 중소·스타트업 4개사를 선정하여 총 7,600만 원(기업당 약 1,800만 원 내외) 규모의 시제품 제작 및 현장 실증 비용을 직접 지원함으로써 기술 상용화의 마중물 역할을 수행합니다.

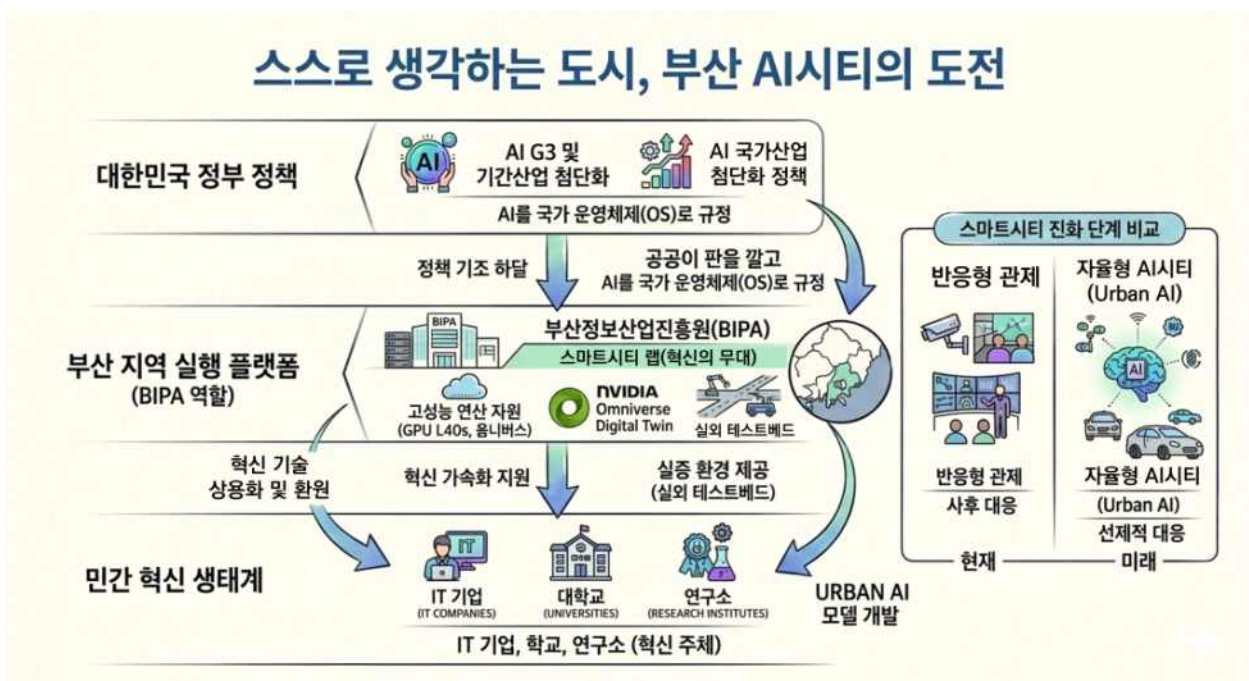


지속가능한 동력: 규제 혁신과 민관 협력 생태계 구축

시시티의 영속성은 강력한 거버넌스에서 나옵니다. 에코델타시티(EDC)를 중심으로 한 규제 샌드박스를 통해 제도가 기술의 속도를 따라가지 못하는 병목 현상을 해소해야 합니다. 또한, '원팀 부산'의 정신으로 대학은 원천 기술을, 기업은 비즈니스 모델을, 공공은 데이터 안심 구역과 인프라를 지원하는 유기적 생태계가 작동해야 합니다. 파편화된 기술 조각들을 하나의 지능형 유기체로 묶는 거버넌스가 부산을 움직이는 핵심 동력이 될 것입니다.

글로벌 K-AI시티의 표준, 부산

부산 AI시티의 도전은 인구 구조 변화와 산업 정체라는 시대적 위기를 지능형 기술로 돌파하는 '국가적 구조 혁신'의 과정입니다. 스스로 생각하고 문제를 예측하며 시민의 요구에 선제 대응하는 부산형 모델은 글로벌 스마트시티의 새로운 표준이 될 것입니다. 우리가 닦아놓은 스마트시티 랩이라는 무대 위에 기업과 대학, 연구소의 혁신이 더해질 때, 부산은 모든 시민이 안전하고 풍요로운 'AI 일상 도시'로 완성될 것입니다. 미래를 설계하는 파트너 여러분의 적극적인 동참을 기다립니다.



부산 트라이포트 전후방 산업의 피지컬 AI 제조 클러스터 구축

신라대학교 김용홍 교수·센터장

kyh777@silla.ac.kr / 2026. 3. 4.

1. AI 전환의 핵심 플랫폼의 핵심 축인 해운항만 중심의 트라이포트 특화 클러스터 구축

□ 투자·집중 실행형 프로젝트 글로벌 R&D 센터 구축

- 부산은 스마트항만 모빌리티 허브 구축과 더불어 트라이포트 최적화를 위한 AI 플랫폼 개발 및 운영지원이 필수적이므로 아래 2가지가 필요함.
첫째, 빅데이터를 수집할 수 있는 하드웨어 IoT와 수요예측, 제어를 최적화하는 AI 기반 스마트물류 구현이 필요하며,
둘째, 부울경 광역권 통제 제어 디지털트윈 AI 플랫폼 구축이 시급함.

□ 고급인력 유치를 위한 AX 설계, 구축, 운영 고급인력 교육 훈련 센터 구축

- 해운·항만·조선의 고부가가치를 목표에 부합한 AI·소프트웨어 산업 연계 교육/훈련 실시가 필요함.
- 인력 유치한 고용 범위로는 직접AI는 데이터, 해양기술, 플랫폼 운영에 적용되고 간접AI는 조선·항만 서비스, 기자재, 유지보수 부문에 적용됨.

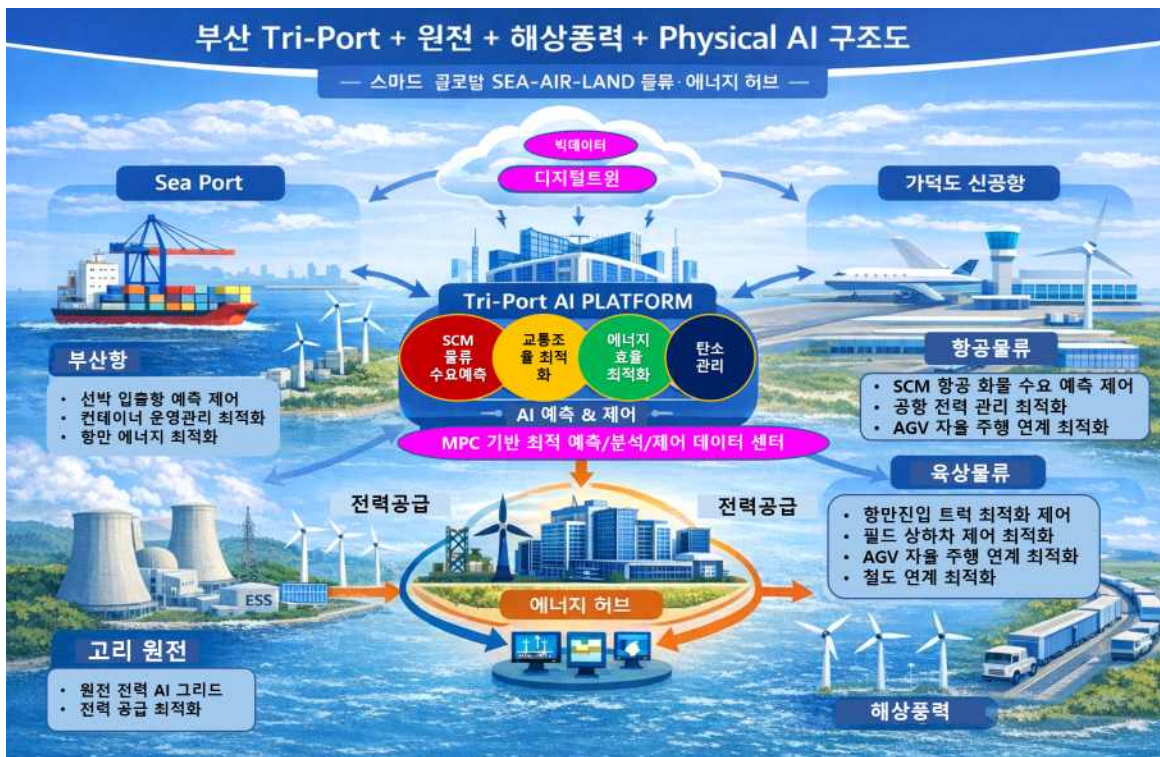
□ 부산 트라이포트의 전후방 산업의 생태계 구축

- 트라이포트의 전후방 연관 SCM(공급망관리, Supply Chain Management) 최적화 플랫폼의 선행 구축이 필요함.
- 트라이포트의 전후방 산업의 수직적(하드웨어, 소프트웨어 시스템적), 수평적(Value Chain적) 연계 최적화를 하면 강력하고 지속 가능한 시너지 효과 창출 생태계 구현 가능함.

2. 피지컬 AI 기반 트라이포트의 AX 구현 방법

□ 트라이포트의 피지컬 AI 적용

- 트라이포트 및 관련 산업은 디지털 데이터를 수집, 저장, 분석, (실시간)제어해야 할 도구가 되는 하드웨어가 다수인만큼 단순한 지그(Jig) 활용부터 고도화된 휴머노이드 로봇의 활용이 필수적이라 피지컬 AI(Physical AI)의 구축이 필수적임.
- 트라이포트는 물리적인 연계가 되어야 최적화를 구현할 수 있으므로 피지컬 AI 기반으로 구축되어야 하고 그 영역과 역할은 다음과 같음.
 - 부산 Tri-Port에서 Physical AI 영역으로 Tri-Port AI Platform, Energy Hub Control, MPC(Model Predictive Control, 모델 예측 제어) 기반 최적 제어가 있음.
 - Digital Twin 기반 Tri-Port의 역할로는 물동량 최적화, 육해공 교통 최적화, 신재생 및 원전 에너지 활용 최적화, 탄소 배출 저감 최적화가 있음.



□ **생성형 AI 연계한 피지컬 AI 구현으로 최적화 시너지 효과 창출**

- 육해공 모빌리티, 트라이 포트의 로봇, 자동화 설비, 지그 등으로 구성된 하드웨어에서 센서, PLC 등의 디지털 데이터를 수집 장치에서 데이터 병합하고 데이터 전처리 작업 수행, 데이터 학습(Machine Learning, Deep Learning)하여 최적화 도출 예측 시스템의 피지컬 AI 기반 플랫폼 구축
- 규정, 매뉴얼 등 Text 분석을 근간으로 하는 생성형 AI를 추가하면 플랫폼 표준화, 효율성, 현장 적용의 뛰어난 시너지 효과를 구현함.

지역 내 디지털 전환을 위한 클라우드 재직자 교육 확산 방안

동서대학교 박수현 교수

subak@dongseo.ac.kr / 2026. 2. 25.

1. 배경 및 필요성

디지털 전환(DX)과 인공지능 전환(AI)이 가속화되면서 클라우드 기반 인프라와 AI 활용 역량은 산업 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소로 자리 잡고 있다. 특히 부산의 제조, 물류, 해양, 스마트시티 등 전략 산업은 데이터 기반 운영 체계로의 전환이 필수적인 상황이며, 클라우드는 이러한 디지털 전환을 구현하는 핵심 기반 기술이다.

그러나 산업 현장에서 클라우드 환경을 설계·운영·고도화할 수 있는 실무형·고급형 인력은 여전히 부족하다. 기존 교육 정책은 신규 인력 양성에 집중되는 경향이 있어, 기업 내부의 디지털 전환을 실질적으로 추진할 수 있는 재직자 대상 고도화 교육 체계는 상대적으로 미흡한 실정이다.

지역 내 디지털 전환을 가속화하기 위해서는 기업 현장 중심의 클라우드 재직자 교육을 확대하고, 단기 교육부터 산업 적용까지 연결되는 전 주기형(End-to-End) 인력 양성 체계를 구축할 필요가 있다.

2. 클라우드 재직자 교육 확산 방안

□ 전략 산업 중심의 단계적 확산 추진

디지털 전환 효과가 빠르게 나타날 수 있는 스마트 제조, 해양·물류, 스마트시티·공공 분야 등을 중심으로 우선 확산을 추진한다. 이들 산업은 데이터 활용 수요와 클라우드 전환 필요성이 높아 재직자 교육의 성과가 현장에 즉시 반영될 가능성이 크다.

초기에는 해당 산업을 대상으로 파일럿 교육과 산업 연계 프로젝트를 운영하여 현장 적용 성과를 도출하고, 이를 기반으로 확산 모델을 정립한다. 이후 산업단지 단위로 교육 대상을 확대하고, 업종별 맞춤형 모듈을 운영하여 중소기업까지 단계적으로 확산하는 구조를 설계한다.

□ 기업 참여 확대를 통한 확산 기반 마련

디지털 전환은 기업의 자발적 참여 없이는 실효성을 확보하기 어렵다. 이를 위해 재직자 교육 바우처 제도를 도입하거나 중소기업을 대상으로 교육비를 지원하여 참여 장벽을 완화한다. 또한 클라우드 사용료나 프로젝트 실증 비용 일부를 지원함으로써 기업이 실제 디지털 전환 프로젝트를 추진할 수 있도록 유도한다.

이와 같은 지원 정책은 단순 교육 참여를 넘어, 기업 내부에 클라우드 기반 업무 혁신을 정착시키는 기반이 된다.

□ 교육 - 프로젝트 - 산업 적용의 연계형 구조 구축

재직자 교육은 단순 이론 학습에 머물지 않고, 기업 현장의 문제 해결과 직접 연결되어야 한다. 이를 위해 교육 이수 후 기업 문제 해결형 프로젝트를 수행하고, 그 결과를 실제 산업 현장에 적용하는 연계형 구조를 구축한다.

예를 들어 제조 기업의 경우 설비 데이터를 클라우드로 통합하고, 이를 기반으로 예지보전 모델을 구축하거나 공정 최적화 알고리즘을 적용하는 프로젝트를 수행할 수 있다. 이러한 성과는 기업 내부의 디지털 전환을 가속화할 뿐만 아니라, 다른 기업의 참여를 유도하는 확산 사례로 활용될 수 있다.

□ 공동 클라우드 인프라 기반의 확산 체계 마련

지역 내 디지털 전환을 체계적으로 지원하기 위해서는 공동 활용 가능한 클라우드 실습·실증 인프라가 필요하다. 교육용 클라우드 크레딧을 공동으로 확보하고, 기업 데이터를 기반으로 한 테스트베드 환경을 구축함으로써 실습의 실효성을 높인다.

해당 인프라는 부산 전체 인력 양성 생태계를 지원하는 개방형 플랫폼으로 운영하여 기업 간 디지털 역량 격차를 완화하고, 중소기업도 고급 클라우드 기술을 활용할 수 있는 환경을 조성한다.

□ 성과 기반 확산 관리 체계 구축

클라우드 재직자 교육이 지역 디지털 전환으로 이어지기 위해서는 실질적 성과 관리가 필수적이다. 단순 교육 인원수가 아니라, 클라우드 자격증 취득 인원, 기업 프로젝트 수행 건수, 기술 도입 사례 수, 생산성 향상 및 매출 증가 사례 등 구체적인 성과 지표를 설정하여 관리한다.

이러한 성과는 부산시 정책 보고 및 지원 체계와 연계하고, 우수 기업에 대한 인센티브 제공 등을 통해 지속적인 참여를 유도한다. 성과가 축적될수록 재직자 교육은 정책적 정당성과 지속 가능성을 확보하게 된다.

3. 결론

지역 내 디지털 전환을 위한 클라우드 재직자 교육 확산은 단순한 교육 프로그램 확대가 아니라, 기업 참여 확대, 산업 적용 연계, 공동 인프라 구축, 성과 기반 관리 체계를 포함하는 종합적 전략으로 추진되어야 한다.

궁극적으로는 기업 내부에 클라우드 역량이 내재화되고, 산업 전반으로 성공 사례가 확산되며, 지역 차원의 디지털 전환이 가속화되는 구조를 형성하는 것이 목표이다. 이러한 확산 전략이 체계적으로 추진된다면 부산은 클라우드·AI 기반 디지털 전환을 선도하는 지역 모델로 자리매김할 수 있을 것이다.

e스포츠 산업의 도시화와 라이프스타일 산업으로의 확장

신기술게임단 김민경 선임

ming0@bipa.kr / 2026. 2. 12.

1. 글로벌 e스포츠 산업의 도시 중심 확산 흐름

글로벌 e스포츠 산업은 현재 '팀·리그 중심 구조'에서 '도시 중심 구조'로 이동하고 있다. 이는 e스포츠가 도시의 공간과 정책, 문화 전반과 연결되는 단계로 접어들었음을 의미한다.

최근 몇 년 사이 전 세계 주요 도시를 중심으로 상설 e스포츠 경기장이 빠르게 확산되며, 대회 개최를 넘어 상설 인프라로 활용되는 사례가 늘어나고 있다. 이는 e스포츠가 일회성 이벤트 공간이 아니라 도시 기반 산업 인프라로 자리 잡고 있음을 보여준다.

예시로 리야드는 국가 브랜드 전략에 e스포츠를 포함시켜 글로벌 허브 이미지를 강화하고 있으며, 항저우는 청년 인재 육성과 산업 집적 정책과 연계해 e스포츠 생태계를 확장하고 있고, 파리 역시 국제대회를 관광 전략과 결합해 체류형 소비를 유도하고 있다. 위 도시들은 이미 e스포츠를 콘텐츠 산업이 아닌 도시 전략 산업으로 편입시키고 있다.

글로벌 e스포츠 시장은 연평균 16.8% 성장해 약 26억 달러 규모로 확대될 전망이다. 이러한 구조적 성장 속에서 개별 팀이나 대회 성과보다, 도시가 어떤 공간과 경험, 그리고 지속 가능한 운영 환경을 제공하느냐가 경쟁력의 핵심이 된다.



글로벌 e스포츠 시장 규모 전망(2025~2034) / CAGR 16.8%

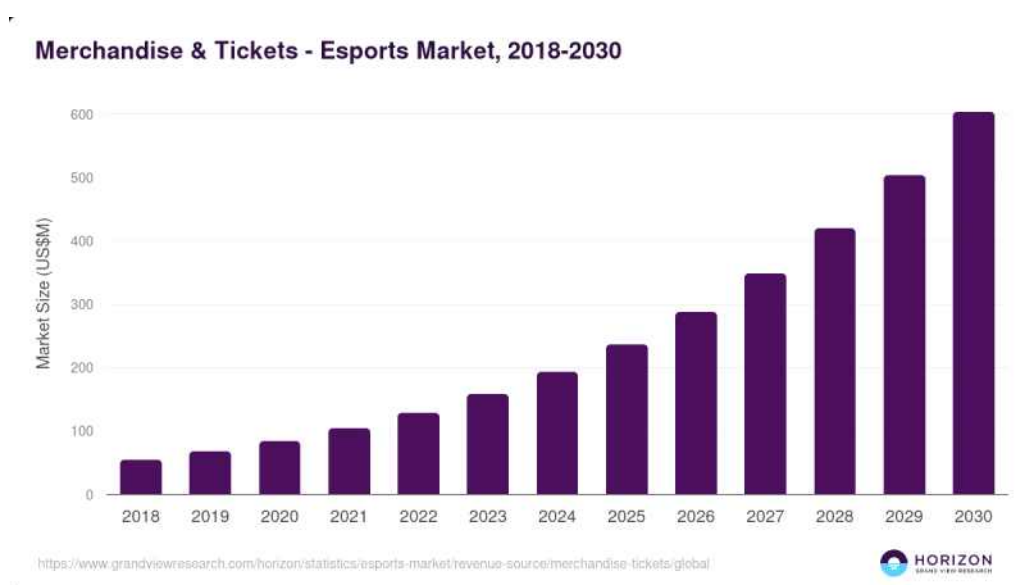
2. e스포츠의 라이프스타일 산업 확장

최근 e스포츠 산업에서는 경기 중심 구조를 넘어, 라이프스타일 산업으로 확장되는 변화가 뚜렷하게 나타나고 있다. 과거 e스포츠가 마니아층의 관람 중심 문화였다면, 현재는 일반 시민과 청년층의 일상 소비와 여가 활동으로 점차 스며들고 있다.

팬들은 단순히 경기를 시청하는 데서 그치지 않는다. e스포츠 관련 공간을 방문하고, 체험 프로그램에 참여하며, 굿즈를 소비하고, 게임·음악·패션 등 다양한 문화 콘텐츠와 함께 e스포츠를 향유한다. 이 과정에서 e스포츠는 특정 시간에 경기를 관람하는 활동을 넘어, 일상 속에서 반복적으로 소비되는 문화로 확장되고 있다.

e스포츠 관련 굿즈 및 티켓 시장은 2020년 대비 2024년 약 2배 이상 성장한 것으로 추정되며, 대형 e스포츠 이벤트 개최 시 일반 관광 대비 숙박 수요와 지역 소비가 증가하는 것으로 보고되고 있다.

이는 e스포츠 소비 방식이 관람 중심에서 체험과 공간 이용을 포함하는 형태로 변화하고 있음을 보여준다. 이러한 변화는 e스포츠 산업의 시장 기반을 확대하는 동시에, 도시 문화·관광·상권과 결합할 수 있는 구조적 가능성을 제공한다.



굿즈 및 티켓 - e스포츠 시장 통계

※ 전 세계 e스포츠 상품 및 티켓 시장 규모는 2024년 1억 9,320만 달러였으며, 2024년부터 2030년까지 연평균 복합 성장률(CAGR) 20.6%로 성장할 것으로 예상

3. e스포츠로 인한 도시 성장과 라이프스타일의 결합

도시 중심 e스포츠 전략은 단순한 행사 유치를 넘어, **젊은 세대가 머무르고 반복 방문하는 도시 환경을 만드는 방향으로 확장되고 있다.** e스포츠는 문화·산업·공간 전략과 결합하며 **도시 성장 동력의 한 축으로 작동하고 있다.**

중국 항저우는 아시안게임 e스포츠 정식 종목 채택을 계기로 상설 e스포츠 센터를 중심으로 산업 집적을 가속화했다. 시 발표에 따르면 **관련 기업 2,000개 이상, 종사자 10만 명 이상이 형성되었으며, 이는 e스포츠가 도시 산업 생태계 확장의 촉매로 기능할 수 있음을 보여준다.**

이러한 도시 전략에서 **지역 연고는 목표가 아니라 실행 수단이다.** 지역 연고는 팀과 팬, 도시를 연결하며 **커뮤니티 형성과 오프라인 경험을 확대하는 역할**을 한다. 부산 BNK 피어엑스 역시 전국 최초 지역 연고 사례로, 도시 기반 e스포츠 모델을 구체화하려는 시도 중 하나다. 다만 그 효과는 상설 인프라와 정책적 운영이 결합될 때 비로소 축적될 수 있다.

4. 도시 기반 e스포츠의 지속 가능성을 위한 전략적 전환

글로벌 사례가 보여주는 핵심은 "e스포츠 산업의 경쟁력은 얼마나 큰 이벤트를 열었는가가 아니라, **도시 안에서 얼마나 오래 작동하도록 설계되었는가에 의해 결정된다**"는 것이다.

그동안 e스포츠 핵심지표는 대회 개최와 방문객 수 등 단기 성과에 집중해 왔다. 그러나 이러한 방식은 이벤트 종료와 함께 효과가 소멸되는 구조적 한계를 가진다. 이제 지표의 초점 역시 **'개최'에서 '운영'으로, '단기 성과'에서 '지속성'으로 옮겨갈 필요가 있다.**

부산은 전국 최초 e스포츠 연고지 도입, 상설 경기장 운영, 지스타(G-STAR) 개최 등을 통해 이미 **e스포츠 산업과 문화를 축적해 온 도시**다. 2025년 MSI LCK 대표 선발전 개최 및 2024년 지스타 방문객 20만 2천 명 등의 사례는 부산이 **e스포츠·게임 기반 청년 문화 도시로 기능하고 있음**을 보여준다.

앞으로 부산은 행사 수보다 체류 시간, 재방문율, 시민 참여도를 핵심 지표로 삼아야 한다. e스포츠를 단발성 이벤트가 아닌, **도시 일상 속에서 반복적으로 소비되는 지속 가능한 도시 자산으로 설계·관리하는 전략적 전환**이 요구된다.

소년체전에서 OEG까지, 학교 이스포츠가 그리는 미래 교육의 청사진

한국이스포츠협회 김로한 기획국장
rohan@e-sports.or.kr / 2026. 3. 1.

1. 9,000명 학생의 환호, 학교 담장을 넘은 이스포츠의 열기

지난 2025년, 전국 23개 학교의 체육관은 여느 때와는 다른 뜨거운 함성으로 가득 찼습니다. 문화체육관광부가 주최하고 한국이스포츠협회가 추진한 '찾아가는 교내 이스포츠 대회'의 현장입니다. 단순히 게임을 플레이하는 것을 넘어, 학생들은 스스로 대회를 기획하고, 해설하며, 중계방송 송출까지 직접 참여하며 이스포츠 생태계를 온몸으로 경험했습니다.

약 9,000여명의 학생이 보여준 폭발적인 반응은 이스포츠가 이제 교실 내에서 소외된 변방의 문화가 아님을 증명했습니다. 참여 학교와 각 지역 교육청, 그리고 문화체육관광부까지 본 사업의 교육적 가치와 현장 만족도에 대해 깊은 공감을 표했습니다. 이러한 성공적인 안착은 이스포츠가 공교육 체계 내에서 '미래형 스포츠'로서 기능할 수 있다는 확신을 주는 중요한 전환점이 되었습니다.



학생들과 함께 역할 분담, 준비



학교 체육관 내 장비 설치 및 함께 대회 진행

※ 찾아가는 교내 이스포츠대회: https://youtu.be/1NxRq_YZS7U?si=_pAyxqUuNpUYM9g

이러한 2025년의 성과는 이스포츠가 공교육 체계 내에서 얼마나 강력한 흡수력과 교육적 파급력을 가졌는지 입증했습니다. 참여 학생들의 폭발적인 반응은 물론, 이를 지켜본 교육청과 문화체육관광부의 긍정적인 평가가 이어졌습니다. 이제 우리는 왜 이스포츠가 학교 안으로 들어와야 하는지에 대해 관심을 가져야 할 때입니다.

2. 왜 '학교 이스포츠'인가? - 통제에서 양성화로의 패러다임 전환

□ 디지털 네이티브 세대의 주류문화 '게임'

오늘날 청소년의 87.5%가 게임 이용군으로 분류될 만큼, 게임은 디지털 네이티브 세대에게 가장 보편적인 놀이이자 문화적 언어입니다. 이제는 무조건적인 강압적 통제 대신, 학교라는 안전한 울타리 안에서 건전하게 게임을 이용하는 법을 지도해야 할 때입니다.

□ 이스포츠의 교육적 가치 - 미래 인재의 핵심 역량 강화

해외의 우수 연구와 학문적 논의들은 이스포츠가 전통적인 스포츠 활동과 유사한 교육적 효과를 지닌다고 분석합니다. 팀 게임으로 진행되는 이스포츠 활동은 학생들에게 복합적인 상황 판단력과 전략 수립 능력을 요구하며, 팀원 간의 긴밀한 소통과 협력을 통해 사회적 역량을 키워줍니다.

또한, 승패를 대하는 스포츠맨십과 자기 절제 능력을 배우는 과정은 인성 교육의 훌륭한 도구가 됩니다. 학생들은 선수뿐만 아니라 대회 기획, 중계, 해설, 연출, 심판, 지도자, 데이터 분석가, 행정가 등 이스포츠 산업의 다양한 직무를 체험하며 자신의 미래를 설계하는 진로 다변화의 기회를 얻게 됩니다.

이렇듯 학교 이스포츠는 단순한 오락 활동인 '게임 플레이'를 '스포츠'의 영역으로 전환하여, 학생들이 규칙을 준수하고 공정하게 경쟁하는 태도를 함양하도록 돕습니다. 이는 게임 과몰입 문제를 완화하고, 건전한 이용 문화를 정착시키는 가장 실무적이고 실효성 있는 대안이 될 것입니다.



팀플레이를 통한 소통과 협력



게임 자세, 멘탈 관리 등 건전한 게임 이용

※ 학교 이스포츠 클럽 강사 지원: <https://youtu.be/h31QjE60O4E?si=XMefki6Z1OoCwad>

3. 학교 이스포츠 프로그램 소개와 성과

협회는 2025년 한 해 동안 세 가지 핵심 축을 중심으로 학교 이스포츠 생태계 구축을 시작했습니다.

□ 찾아가는 교내 이스포츠 대회: 진로 체험의 현장

단순한 게임대회가 아닙니다. 학생들이 직접 대회를 기획하고 운영하며, 중계 및 해설자와 방송송출, 심판으로 참여하는 '직무 체험형' 프로그램을 겸하는 교내 문화축제입니다. 이를 위해 이스포츠 저변이 부족한 학교에 게이밍 PC 및 모니터 등 전문 장비와 인력을 지원하고, 프로그램 종료 후에는 장비를 기증하여 지속 가능한 활동 기반을 마련했습니다.

□ 학교 이스포츠 클럽 강사 지원: 전문성의 수혈

학교 현장에서 교사들이 겪는 가장 큰 어려움은 지도 전문성의 부재였습니다. 협회는 '이스포츠 지도자' 자격을 보유한 전문 강사를 파견하여 10회차, 20시수 분량의 체계적인 커리큘럼을 제공했습니다. 이를 통해 학생들은 게임 기술뿐만 아니라 이스포츠 리터러시, 윤리 교육, 건강한 게임 이용 방법을 체계적으로 학습하고 자기조절 능력과 게임이용문제 해결 능력을 함양할 수 있도록 했습니다.

□ 전국 중고교 이스포츠 대회: 공신력 있는 무대

기존의 단발성 대회를 탈피하여 지자체 및 청소년 단체에서 개최하는 '공인대회'와 다양한 온라인 대회 입상을 통해 전국대회에 참여할 수 있는 연계 구조를 마련했습니다. 또한 학교 내 운동부나 이스포츠과에서 전문 선수를 지망하는 학생들이 참여할 수 있는 '스쿨리그'를 신설하고, 이러한 선수들의 입상 기록을 관리하여 진학 자료로 활용될 수 있는 토대를 마련함으로써, 이스포츠 학생선수의 성장경로를 마련하고자 합니다.



지자체 대회를 통해 입상 점수 획득



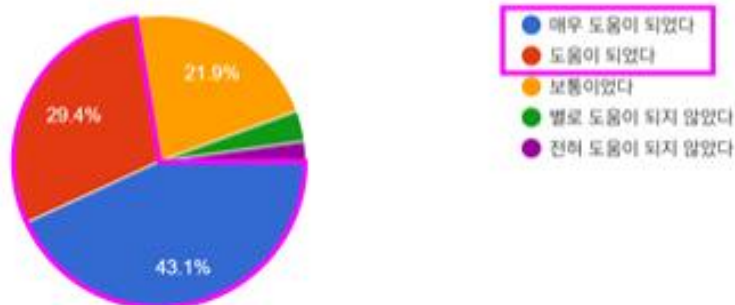
전국대회에 학교 대표로 참가

□ 프로그램의 성과 - 사회성 함양과 소통 능력 향상

실무 현장에서 확인된 교육적 효과는 이론적 기대를 뛰어넘었습니다. 2025년 찾아가는 교내 이스포츠 대회 참여 학생 1,002명이 응답한 만족도 조사 결과, 도입 전후 학생들의 팀워크와 페어플레이 정신이 긍정적으로 변화했다는 응답이 지배적이었습니다.

2-12. 본 프로그램이 이스포츠를 올바르게 즐기는 문화(팀워크, 페어플레이)를 배우는데 얼마나 도움이 되었습니까?

응답 1,002개



학교 내에서 이스포츠 프로그램을 도입했던 74명의 현장 지도 교사들의 의견에 따르면, 이스포츠 활동을 통해서 학생들의 사회성 협동심과 커뮤니케이션 능력 향상에 과반수가 성과가 있었다고 응답했습니다. 특히 경기 자체를 플레이하는 시간보다, 경기 후 분석과 피드백, 전략 수립을 위한 소통 시간이 늘어났다는 점은 주목할 만한 변화입니다.

5-1 그동안 이스포츠 프로그램을 운영하며 얻은 성과는 무엇입니까? (3가지 선택)	전체 (n=74)	비율 228%
사회성 협동심 향상	49	66%
커뮤니케이션 능력 향상	45	61%
미디어 및 컴퓨터능력 향상	30	41%
진로 선택 기회 확장	23	31%
수업 참여 태도 향상	13	18%
학업 성취도 향상	5	7%
학생 친목	2	3%
기타	2	3%
학생 자치 활동	1	기타로
없음	1	통합

이렇듯, 공교육 내에서 이스포츠 활동은 학생들에게 스포츠맨십과 사회적 역량을 함양케 하는 훌륭한 인성 교육 도구가 될 수 있다는 점을 입증했습니다.

4. 디지털 기술과 스포츠의 융합, 올림픽 이스포츠 게임즈

한편, 이스포츠를 향한 변화의 물결은 이제 모니터 안의 경쟁을 넘어 신체 활동의 영역으로 확장되고 있습니다. 국제올림픽위원회(IOC)는 '올림픽 이스포츠 게임즈(OEG)' 개최를 공식화하며, 전통적인 비디오 게임 외에 사이클, 양궁 등 가상환경에서 실제 신체 움직임을 수반하는 '버추얼 스포츠'와 '시뮬레이션 스포츠'를 이스포츠 종목으로 포함하는 등 종목 범위를 확대하고 있습니다.

□ 디지털 기술과 융합한 '신체형 이스포츠'의 등장

기술 발전에 따라 등장한 VR·AR 및 동작인식 장치를 접목한 버추얼 스포츠, 시뮬레이션 스포츠 종목은 조이스틱과 키보드를 넘어 자전거 타기나 운전, 댄스와 같은 물리적 움직임이 게임 내 행동으로 전환되어 게임의 오락성에 운동 효과를 결합하여, 기존 비디오 게임 이스포츠 종목에 대해 우려했던 '신체활동의 저하' 문제를 해결하는 대안으로 주목받고 있습니다.



올림픽 버추얼 시리즈 '사이클링'



AI 동작인식 기술을 결합한 댄스게임 '스테픈'

이러한 글로벌 트렌드는 학교 이스포츠가 나아가야 할 미래 지향적 방향을 제시합니다. VR·AR 및 동작인식 기술을 활용한 '동작 기반 게임'은 게임의 재미에 운동 효과를 결합하여 기존 이스포츠의 부동성 문제를 해결하는 혁신적인 도구가 될 수 있습니다. 이는 학교 체육 활동과 이스포츠의 경계를 허물고, 남녀노소 누구나 참여 가능한 '생활 체육형 이스포츠' 저변을 확대하는 기폭제가 될 것입니다.

협회는 이러한 시장 변화에 발맞추어 가상 스포츠 게임을 통한 이스포츠 종목 확대와 도입을 타진하고 있으며, 이는 학교 체육 교과 내에 유연한 이스포츠 도입을 가능케 할 것입니다.

5. 2026 부산 전국소년체육대회 - 국가공인 무대의 역사적 순간

다가오는 2026년 5월, 부산은 이스포츠 역사의 새로운 페이지를 장식하게 됩니다. 제55회 전국소년체육대회에서 이스포츠가 정식종목으로 채택되어 국가 공인 체육대회에 정식으로 선보이기 때문입니다.

이번 대회는 청소년 이스포츠 선수들이 체계화된 시스템 안에서 자신의 기량을 검증받고 성장할 수 있는 공식적인 경로를 구축한다는 점에서 그 의의가 매우 큽니다. 특히 지스타와 상설 이스포츠 경기장을 보유한 부산에서 개최된다는 상징성은, 학부모와 교육계의 인식을 획기적으로 개선하는 강력한 기폭제가 될 것입니다. 부산의 유망주들이 지역 대표로 선발되어 소년체전 무대에 서는 모습은 이스포츠가 전통 스포츠와 어깨를 나란히 하는 감동적인 현상이 될 것입니다.

이제 학교 이스포츠는 일회성 행사를 넘어 지속 가능한 교육 생태계로 진화해야 합니다. 2025년의 뜨거웠던 열기를 동력 삼아, 2026년 부산 소년체전은 이스포츠가 교육적·스포츠적 가치를 완성하는 축제의 장이 될 것으로 확신합니다. 부산정보산업진흥원과 한국이스포츠협회, 그리고 체육계와 교육계가 힘을 모아 구축한 이 무대가 우리 아이들에게 건강한 성장의 사다리가 되어주기를 바랍니다.

부산이 선도하는 이 변화의 물결이 우리 아이들에게 건강한 즐거움과 성장의 기회를 제공하는 미래 교육의 새로운 표준이 되기를 기대합니다.



이스포츠투와 지역 : 게임 IP와 지역의 상생 도모

nimbleneuron 윤서하 이스포츠투 디렉터

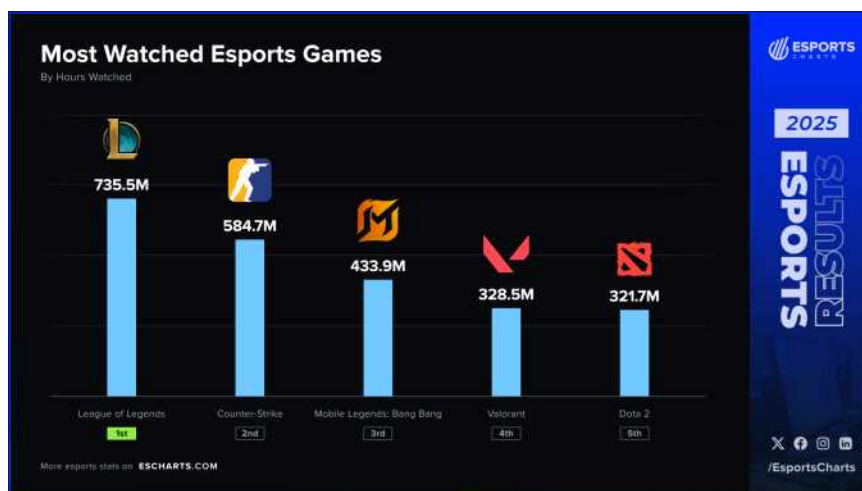
shyoon0372@nimbleneuron.com / 2026. 3. 2.

1. 변화하는 트렌드 속, 국산 이스포츠투 종목의 필요성

□ 한국에서 중국, 중동으로 넘어가는 이스포츠투 산업의 중심

한국은 이스포츠투의 종주국이라고 불리우며, 스타크래프트부터 이어져 내려온 역사가 있는 나라입니다. 99년 프로게이머 코리아 오픈(PKO)를 시작으로 2004년 광안리 10만 관중의 역사를 썼던 스타크래프트를 시작으로, 리그 오브 레전드에서는 LCK에서 몇 년째 '롤드컵'이라고 불리는 월드 챔피언십의 우승컵을 차지하며 명실상부한 종주국임을 알리고 있습니다.

하지만 단순히 게임을 플레이하고 팀을 운영하는 것을 넘어, 이스포츠투를 운영하는 게임을 개발하고 서비스하는 영역으로 넘어간다면 글로벌 이스포츠투 무대에서 한국에서 개발한 게임들이 주류라고 보기는 어려운 상황입니다. ESPORTS CHARTS에서 발표한 2025년 기준 가장 많이 시청한 이스포츠투 게임 TOP5를 보면, 순위권에 든 게임들은 모두 해외 개발사들이 만들고 서비스하고 있는 게임들인 것을 알 수 있습니다.



ESPORTS CHARTS에서 발표한 2025년 가장 많이 시청한 이스포츠투 종목 TOP 5

이스포츠의 이러한 글로벌적인 성장의 중심에는 한때 중국이 있었으며, 지금은 사우디아라비아까지 가세하여 거대한 자본을 무기로 '이스포츠 종주국'이 되기 위한 경쟁을 하고 있습니다. 사우디아라비아의 수도인 '리야드'에서 펼쳐지는 '이스포츠 월드컵'은 어떤 게임사도, 게임단도 거절할 수 없는 큰 규모의 상금으로 대회를 진행하고 있습니다. 이 '이스포츠 월드컵'에 들어가는 20개가 넘는 종목 중, 국내에서 개발한 게임은 PUBG와 PUBG 모바일로 두 종목뿐입니다.

□ 지적재산권(IP) 주도권과 자생력 확보

스포츠와 다르게 이스포츠는 '게임'이라는 특정 개발사가 만든 저작물을 사용하는 만큼, 지적재산권(IP) 리스크에서 자유롭지 못합니다. 종목사가 리그 운영 방식을 바꾸거나 서비스를 종료하면, 국내에서 사업을 영위하던 게임단들과 활동하던 선수들은 모두 그 결정에 따를 수밖에 없습니다.

또한, 국산 종목이 활성화되면 이스포츠를 통해 거둬들이는 수익인 중계권료, 게임 내 아이템 판매 수익 등이 국내로 재투자되는 선순환 구조를 만들 수 있습니다. 특히 이스포츠로 가장 큰 마케팅 효과를 보는 것이 게임인 만큼, 국내 개발사의 게임이 성장하고 다시 대회에 재투자되어 산업의 규모를 확대할 수 있는 좋은 시너지를 내기 위해서라도 국산 이스포츠 종목의 발굴과 성장은 필요하다고 볼 수 있습니다.

2. 지역과 함께하는 『이터널 리턴 이스포츠』

□ 대형 게임사들에 비해 부족함에도 이스포츠에 도전할 수 있었던 이유

현재 글로벌 게임 유통 플랫폼 '스팀'에서 서비스 중인 게임인 '이터널 리턴'은 3명씩 8팀, 총 24명이 게임에 참여하여 마지막 한 팀이 나올 때까지 플레이하는 배틀로얄 게임입니다. 2020년 얼리 액세스를 시작한 이터널 리턴을 개발한 것은 저희 님블뉴런으로, 경기도 성남시에 위치한 국내 개발사입니다.

2022년 5월에 처음으로 대전광역시에 위치한 대전 이스포츠 경기장에서 첫 오프라인 대회를 치른 이터널 리턴은, 대전광역시의 도움을 받아 대회를 개최할 수 있었습니다. 2022년 8월에는 서면에 위치한 부산 이스포츠 경기장에서 이터널 리턴 페스티벌이라는 이름으로 행사를 운영하며 약 3천 명 가까운 관중들이 행사장을 방문해 주기도 하였습니다.

대한민국에는 정말 많은 이스포츠 관련 지원 사업들이 있으며, 각 지역에서 운영하고 있는 이스포츠 경기장들 또한 좋은 행사가 있다면 아낌없는 지원을 해주고 있습니다. 이터널 리턴은 각 경기장에서 대회를 개최할 뿐만 아니라, 각 지역이 게임을 즐기는 젊은 층에게 더 알려질 수 있는 기회를 제공하기 위해 다양한 프로모션과 이벤트를 진행하고 있습니다.

3. 문체부 주최 『대한민국 이스포츠 리그 KEL』

□ 2025년에 시작된 지역 기반의 이스포츠 대회 ‘대한민국 이스포츠 리그’

대한민국 이스포츠 리그(KEL)은 지역 이스포츠 균형 발전과 저변 확대를 위해 2025년 새롭게 출범한 지역 기반의 이스포츠 대회입니다. 대회에 참여하는 지역들이 팀을 창단하고 운영할 수 있도록 대회 차원에서도 지원을 하고 있으며, 지역에서 지속 가능한 생태계 구축을 목표로 하고 있습니다.

이터널 리턴은 2024년 한 해 동안 자체적으로 진행했던 ‘이터널 리턴 내셔널 리그’를 KEL 리그에 통합하여 KEL이 안정적으로 운영될 수 있도록 최선을 다해 협력하고 있습니다. 이터널 리턴 종목에는 2024년에는 8개의 지역 팀이, 2025년에는 12개의 지역 팀이 참여했으며 다가오는 2026년 대회에는 16개 지역 팀이 참여할 예정입니다.

KEL은 이터널 리턴 외에도 배틀그라운드 모바일, FC 모바일 대회도 함께 열리고 있고, 사업비 내에서 세 종목의 대회가 모두 진행되어야 하는 만큼 이터널 리턴에서는 자체적인 자금 조달을 통해 더 많은 방송 횟수, 추가 콘텐츠, 오프라인 대회 등을 진행하고 있습니다. 특히, 이터널 리턴의 주요 오프라인 경기는

‘슈퍼위크’라는 형태의 오프라인 페스티벌로 진행되고 있으며, 행사장 규모에 따라 1천 명에서 5천 명까지의 관객들이 행사장을 방문하고 있습니다. 2025년 기준으로는 경기도 고양시, 인천광역시, 경상남도 진주시까지 총 세 지역에서 행사가 진행되었으며, 2026년에는 총 네 지역에서 행사를 진행할 예정입니다.



2025 KEL 결승전에서 뛰었던 선수들의 모습

4. 지역과 함께 열어나가는 국내 이스포츠 문화

□ 스포츠에만 존재하던 ‘지역 팬’ 개념을 이스포츠로

이터널 리턴 팀들에 대한 팬들의 반응을 보면, 초기부터 팀들이 지역을 중심으로 운영되기 시작했기 때문에 리그 내에서 다양한 지역 팀들이 경쟁하는 것이 자연스러운 모습으로 받아들여지고 있습니다. 그런 만큼 해당 지역에 거주하는 이스포츠 팬들이 응원 팀을 정할 때, 살고 있는 지역을 대표하여 활동하거나 나와 관련이 있는 지역을 대표하는 팀들을 우선적으로 고려하는 현상들도 많이 찾아볼 수 있습니다. 이스포츠가 온라인을 매개로 하고, 오프라인 연결 고리가 상대적으로 적은 편이라고 하지만 생태계를 처음 설계할 때부터 지역과의 연결 고리가 충분히 마련되어 있다면, 팬들이 이를 받아들이는 데 있어서 거부감이 생기진 않을 것입니다.

KEL을 중심으로 한 이스포츠와 지역 간의 연계 시도는 초기 단계인 만큼 현재 KEL에서 각 지역을 대표해 뛰는 팀과 선수의 구성이, 지역과 크게 연관성을 가지고 있는 상황은 아닙니다. 다만, 각 지역들이 자체적으로 선수들을 육성하고 발굴할 수 있는 시스템이 갖춰지고, 선수들이 각 지역에서 받을 수 있는 혜택이나 지원이 앞으로 더 강화된다면 실제 스포츠와 같이 더 깊은 연관성을 가질 수 있을 것입니다.

□ 단순한 행사 개최지를 넘어, 함께 호흡하는 파트너로

이터널 리턴에서 지역이 가지는 의미는 단순히 대회를 개최하는 공간이 아닙니다. KEL 팀을 운영하며 이터널 리턴과 연을 맺는 모든 지역들은 이터널 리턴의 중요한 파트너인 만큼, 단순한 대회 개최뿐만 아닌 지역 행사 등에 이터널 리턴의 IP를 활용하는 등 다양한 협업을 이어가고 있습니다.



이터널 리턴과 대전의 축제인 '0시축제'를 기념하여 작업된 신규 일러스트

기존까지 어떤 대회가 특정 지역에서 개최된다고 하면, 단순히 대회를 보러 오는 유동 인구들이 발생시키는 어느 정도의 경제 효과를 기대하는 것이 가장 자연스러운 수순이었을 것 같습니다. 이러한 단순한 대회 개최는 어떤 서사가 쌓이기는 어려운 부분이 있다고 생각이 되는 만큼, 이것을 게임사의 IP를 활용하여 더 고도화할 수 있지 않을까라는 아이디어로 이터널 리턴에서는 지역 내의 콘텐츠들에 적극적으로 다가가고 있습니다. 2025년 7월 인천에서 진행되었던 'KEL 슈퍼워크 인천' 당시에는 인천 차이나타운을 주제로 한 귀여운 캐릭터 기념품을 준비하였으며, 인천에 위치한 로컬 맥주 브랜드인 '인천맥주'와 협업하여 인천의 개항로 맥주와 이터널 리턴 간의 콜라보를 선보였습니다. 이런 시도를 통해, 이터널 리턴 유저들이 인천을 떠올렸을 때 단순한 지역 이상의 것들, '차이나타운'에서 먹었던 짜장면이나 '인천맥주'에서 마셨던 맥주의 맛을 떠올릴 수 있도록 하는 데 도움이 될 것이라 생각합니다.



인천 로컬 맥주 브랜드인 '인천맥주'와 함께 준비했던 선물 세트의 구성품

5. 맺음말

이스포츠와 지역 간의 연계 강화는 국내 이스포츠 시장의 해외 자본 의존도를 낮추고, 국내 생태계를 활성화하는 데 큰 도움이 될 것이라고 생각합니다. 저희는 이터널 리턴이 가장 큰 사례가 될 수 있을 것이라고 조심스럽게 생각하고 있습니다.

부산은 이스포츠와 게임의 메카이자, 부산 이스포츠 경기장을 비롯해 글로벌 게임쇼 지스타가 개최되는 도시이기도 합니다. 경기장에서 국내 게임 IP들의 개최를 지원하고, 큰 규모의 대회는 지스타에서 선보일 수 있도록 지원을 한다면 부산이 앞으로 더 성장할 국내 이스포츠 종목들을 선점하고, 성지로 발돋움할 수 있을 것으로 예상합니다.

특히, 중소 게임사들은 게임 IP를 적극적으로 활용하여 지역 사회와 게임이 모두 윈-윈 할 수 있는 전략들을 적극적으로 활용하는 것이 성장의 발판이 될 수 있을 것이라 생각합니다.

부산정보산업진흥원 지원사업 · 행사 안내

2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업 참여기업 모집

지역 게임기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 창의적인 인디 게임콘텐츠 제작 활성화를 위하여 「2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원」사업(총 3개 부문)을 추진하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

지원사항

게임콘텐츠 제작비 지원(인건비, 일반용역비, 수수료 및 사용료 등)

지원내용

지원분야	지원규모	지원	개발과제	비고
올인원 패키지	1건 내외	과제당 지원금 최대 100백만원 이내	글로벌 시장진입을 목표로 하는 우수 게임콘텐츠(중장기 프로젝트)	총 사업비의 10% 이상 자부담
상용화	3건 내외	과제당 지원금 최대 100백만원 이내	신청기업이 지정한 목표기간 내 지원조건을 달성할 수 있는 창의적인 게임콘텐츠	
프로토타입	[일반] 4건 내외	과제당 지원금 최대 40백만원 이내	창의적이고 실험적인 아이디어를 실현할 수 있는 프로토타입의 게임콘텐츠	
	[루키] 2건 내외			

접수기간

2026. 3. 9.(월) ~ 3. 24.(화) 까지

신청방법

e나라도움 접수(공모목록에서 "2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원_신청분야" 선택)
문의처 : 게임산업팀 051-749-9185(9125) / cyj0211@bipa.kr

생성형 AI 기반 창작역량 강화 교육 참가자 모집

다양한 생성형AI 기술을 활용하여 시각적 콘텐츠 제작과 비판적 창의적 시각을 배양하고, 가상 개발환경에 대한 이해도 증진을 목표로 하는 “생성형 AI 기반 창작 역량 강화” 교육 참가자를 모집합니다.

지원대상

부산·울산·경남 지역 내 재직자 및 구직자 누구나

접수기간

2026. 4. 3.(금) 18:00까지 ※ 개별 선정 평가 진행

신청방법

홈페이지 신청 (<https://www.baeulang.kr/>) 내 부산 교육 확인

문의처 : 디지털인재양성팀 051-749-9412 / hmmy7372@bipa.kr

지역기업 맞춤형 ICT 단기세미나 참가 기업/기관 모집

부산 지역 내 디지털역량 강화 및 디지털전환을 희망하는 공공기관, 기업을 대상으로 ICT저변 확대를 위한 단기세미나(2일이내 교육)를 희망하는 기업을 모집합니다.

지원대상

부산 지역내 디지털역량 강화를 희망하거나 디지털전환을 추진하고 있는 기업 및 기관

접수기간

상시 모집 ※ 선착순 마감

신청방법

이메일 접수 (hmmy7372@bipa.kr)

문의처 : 디지털인재양성팀 051-749-9412 / hmmy7372@bipa.kr

부산시실증지원센터 고성능 컴퓨터 이용 지원사업 참여재(기업) 모집

AI 기술 실증 인프라 지원을 위해 고성능 컴퓨터 확보가 어려운 부산 AI 기업·개발자 등을 대상으로 본 지원사업을 추진하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

지원대상

부산 소재 AI솔루션 보유 기업, 스타트업, AI개발사(자), 대학원생 등

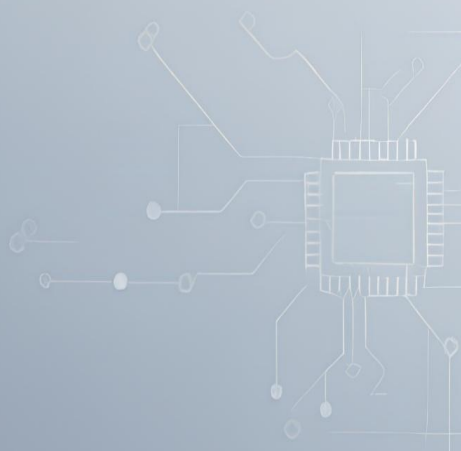
접수기간

상시 모집

신청방법

홈페이지(bai.or.kr) 내 장비 대여 신청

문의처 : AI·AX산업팀 051-749-9304 / chae21@bipa.kr



부산정보산업진흥원
Busan IT Industry Promotion Agency

