

ISSUE No. 25

DX TREND REPORT

2026. 1-2Q

HYUNDAI 현대퓨처넷

Published by DX MEDIA SPACE LAB

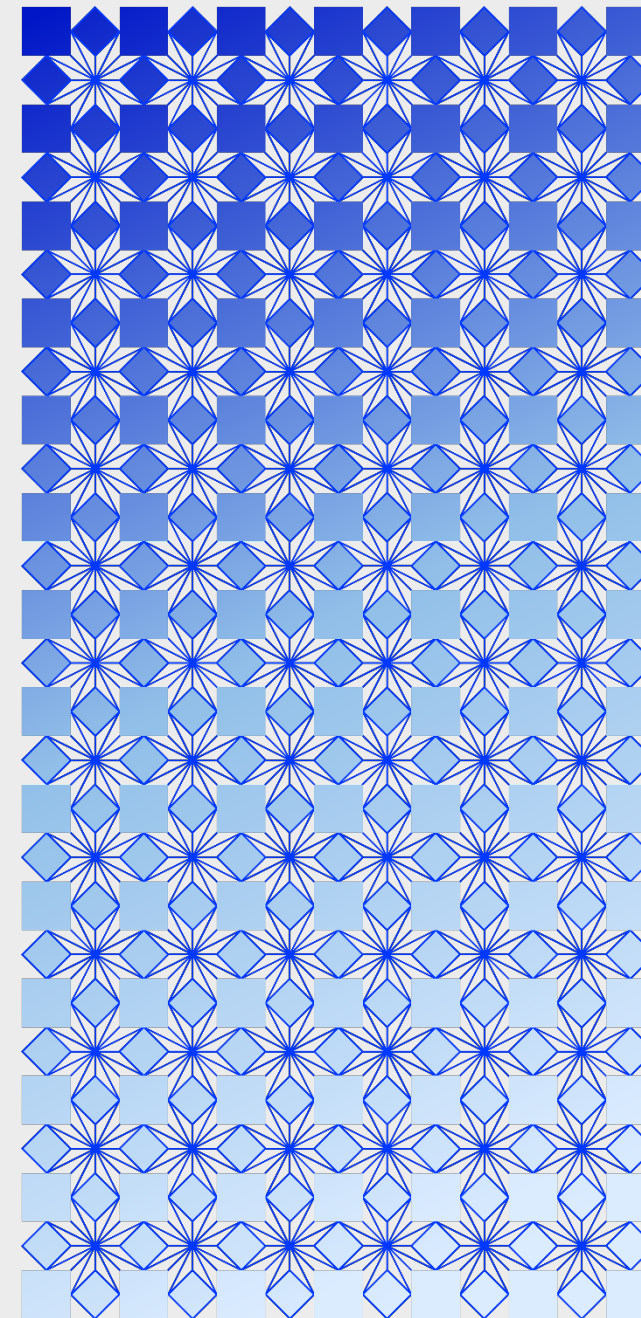
Contents.

Part 1. 2026 상반기 동향 분석

- 1) 글로벌 IT 전시
- 2) 최신 IT 동향 및 트렌드
- 3) 미디어·콘텐츠 동향 및 트렌드

Part 2. 2026 최신 사례

- 1) 디지털 사이니지 구축 사례
- 2) 전시 및 콘텐츠 사례



Part 1.

2026 상반기 동향 분석

- 1) 글로벌 IT 전시
- 2) 최신 IT 동향 및 트렌드
- 3) 미디어·콘텐츠 동향 및 트렌드

#CES

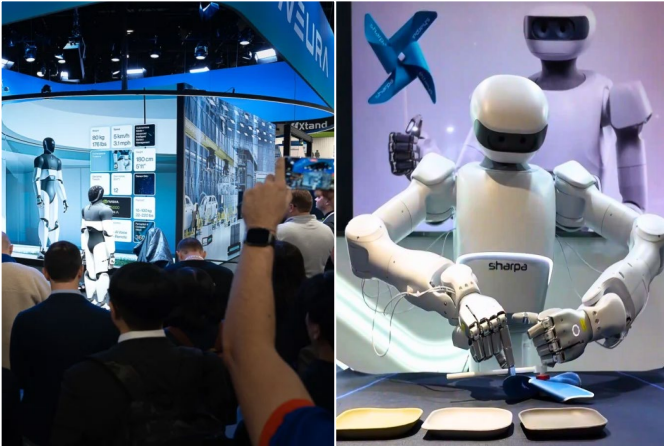
#MWC

#Computex

2026 상반기 글로벌 IT 전시 인사이트

- CES, MWC, Computex는 AI가 클라우드 중심의 생성형 기술을 넘어 Physical AI, Edge AI, AI Native 인프라로 확장되는 방향을 공통적으로 제시
- 2025년에는 AI가 무엇을 만들어주는지, 즉 AI의 능동화가 경쟁력이었다면, 2026년에는 AI가 기기·서비스·플랫폼 간 연결을 통해 함께 작동하는 AI의 상호운용화가 핵심 경쟁력으로 부상

1 CES 2026



Physical AI

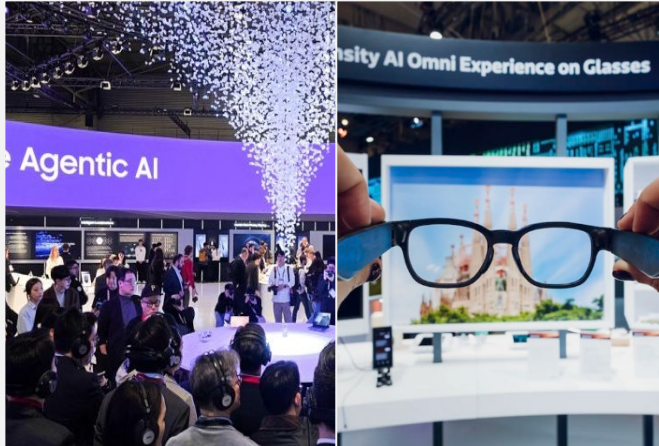
#AI Device

1.6 ~ 1.9 / @Las Vegas

- AI가 스마트폰·PC·TV·가전·자동차·로봇 등 생활 디바이스에 내재화되며, 현실 환경을 인식·반응하는 Physical AI와 기기 자체에서 연산하는 On-device AI 흐름이 본격화
- AI는 클라우드 기능을 넘어, 디바이스와 현실 공간에 기본 탑재되는 핵심 인프라로 전환 중

사진 출처 : neura-robotics(좌), Sharpa Robotics(우)

2 MWC 2026



Edge AI

AI Native Network

3.2 ~ 3.5 / @Barcelona

- 스마트글래스, Gen-AI 스마트폰, 커넥티드카 등 다양한 디바이스 사례를 통해 AI가 네트워크와 현장 단말에서 실시간으로 작동하는 Edge-to-Cloud 구조로 확장되고 있음을 보여줌

사진 출처 : Samsung(좌), MediaTek(우)

3 Computex 2026



AI PC

On-device AI

반도체

6.2 ~ 6.5 / @Taipei

- AI PC, 온디바이스 AI, 엣지 컴퓨팅, 고효율 추론이 주요 키워드로 부각
- AI 경쟁은 GPU를 넘어, NPU·메모리·저전력 반도체 기반의 온디바이스 컴퓨팅으로 확장 중

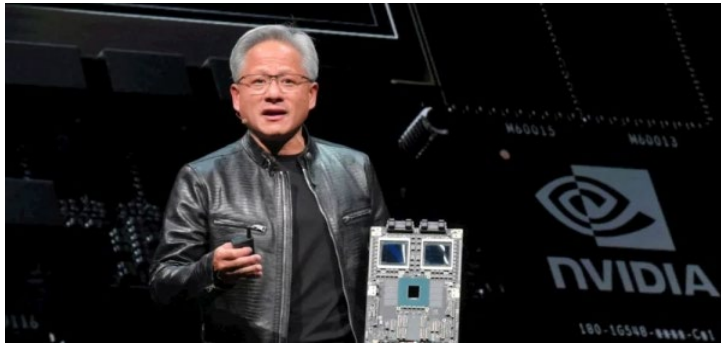
사진 출처 : Computex2026(좌) / intel(우)

#AI 인프라

#AI 전방위 확산

CES 2026 기조연설

- AI가 이제 하나의 기술이 아니라, 산업과 기업운동을 이끄는 기본 전제이자 핵심 인프라가 되고 있다는 점을 공통적으로 강조



NVIDIA – 젠슨 황

#로보틱스의 미래

#AI 생태계

- 자율주행차용AI 모델 ‘알파마요(Alpamayo)’ 플랫폼공개
- AI 칩기업을 넘어 ‘피지컬 AI (Physical AI)’ 플랫폼 리더로 도약 선언

사진 출처 : 엔비디아



AMD – 리사 수

#요타플롭스

#AI Everywhere

- 향후 5년 내에 컴퓨팅 성능을 100배 확장하는 ‘요타플롭스’ 시대 도래
- AI가 클라우드·PC·로봇·의료·산업 전반으로 확산되는 ‘AI Everywhere’

사진 출처 : AMD



Lenovo – 양 위안칭

#하이브리드 AI 시대

#AI 클라우드 기가팩토리

- 클라우드·디바이스·엣지를 연결하는 ‘하이브리드 AI’ 생태계 제시
- NVIDIA와의 협업을 통해 단순 디바이스 경험을 넘어 대규모 클라우드 AI 인프라 구축 영역까지 확장

사진 출처 : CES 유튜브 채널 영상 캡처

1. AI 인프라 초대형화

안정적인 AI 운영을 위한 데이터센터·전력 단위의 초대형 인프라 구축으로 이동

2. AI Everywhere

클라우드·PC·엣지·로봇·산업 현장까지 전방위로 확산

3. 피지컬·에이전틱 AI 현실화

스스로 판단하고 물리 세계에서 행동하는 실행형 기술로 진화

#가트너 #딜로이트

글로벌 기술 트렌드

- 2026년 IT 트렌드는 AI가 단순 기술 도입을 넘어 산업·조직·인프라·보안·물리 공간 전반에 내재화되는 AI 네이티브 전환의 본격화

‘Gatner’ 선정 10대 전략기술 트렌드

설계자 – 안정적 개발·운영 기반 설계

1. AI 네이티브 개발 플랫폼 2. AI 슈퍼컴퓨팅 플랫폼 3. 기밀 컴퓨팅

통합자 – 실제 업무·서비스로 구현

4. 멀티 에이전트 5. 도메인 특화 언어모델 6. 피지컬 AI

선도자 – 보안·신뢰 선제 확보

7. 선제적 사이버보안 8. 디지털 출처 검증 9. AI 보안 플랫폼

10. 데이터 지역화

● : 현재(1~3년) ○ : 근미래(3~5년)

출처 : 가트너

‘Deloitte’ 선정 TECH 트렌드

1. 피지컬 AI

2. 에이전틱 AI의 현실적용 및 점검

3. AI 인프라 전략의 재정립

4. AI 네이티브 조직으로 개편

5. 사이버보안의 딜레마

조직의 재설계 요구

출처 : 딜로이트

공통 키워드

피지컬 AI

AI가 로봇·센서·디바이스·공간과 결합하며 디지털 영역을 넘어 물리 환경으로 확장

AI 네이티브 전환

AI가 조직·업무·서비스 전반에 내재화되며 기업 운영체계가 자체가 AI 중심으로 재편

에이전틱 AI의 현실 적용

AI가 단순 응답을 넘어 판단·수행·연계가 가능한 실행형 시스템으로 진화

- 가트너가 예측한 1~3년 트렌드는 AI 활용을 위한 플랫폼·컴퓨팅 기반 구축 단계, 3~5년 트렌드는 AI가 도메인·업무·물리 환경으로 확장되는 적용 단계로 해석 가능
- 신기술의 산업 적용 성패는 실제 업무와 사업 구조에 내재화할 수 있는 조직 체계와 운영 모델의 재설계에 달려 있음을 시사
- AI 네이티브 전환을 기반으로, 에이전틱 AI와 피지컬 AI가 실제 업무와 물리 공간으로 확장되는 흐름으로 요약

#로봇 # 센서

피지컬 AI, 현실 세계로 확장되는 AI

■ 피지컬 AI(Physical AI)는 센서·로봇· 기계 등 물리적 시스템과 결합하여 실제 환경에서 인식·판단·행동을 수행하는 행동형 AI

1 기존 AI vs 피지컬 AI

- 기존 AI가 디지털 데이터를 이해하고 생성하는 지능이었다면, 피지컬 AI는 현실 환경을 인식하고 판단해 실제 행동으로 이어지는 실행형 지능

구분	기존 AI	피지컬 AI
작동 공간	디지털 환경	현실의 물리 환경
입력	텍스트, 이미지, 데이터	센서, 카메라, 공간 정보
출력	답변, 콘텐츠, 예측값	이동, 물체 조작, 제어, 반응
주요 역할	데이터 분석, 생성, 예측	인지, 판단, 행동
대표 예시	챗봇, 생성형 AI, 추천 알고리즘	휴머노이드, 자율주행, 물류 로봇 등

- BMW 휴머노이드 물류로봇
- 아마존 자율주행 로보택시
- LG 전자의 홈로봇 (가사도우미)



사진 출처 : BMW(1), 아마존(2), LG전자(3)

2 피지컬 AI의 승부처는 ‘센서’

- 피지컬 AI 시대가 본격화되며 경쟁의 중심은 GPU를 넘어, 현실을 인식하는 핵심 기반인 센서 기술로 확장



사진 출처 : Boston Dynamics

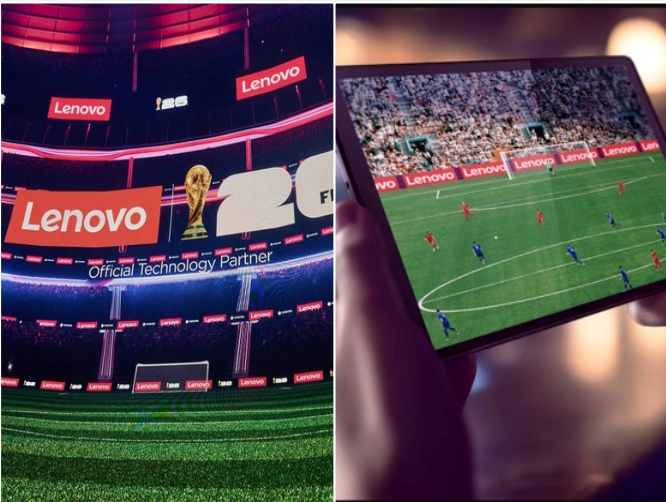
#스포츠

AI 데이터분석

스포츠에 AI 혁신

- 스포츠 산업은 데이터 기반 분석과 디지털 중계 수요 증가에 따라 빠르게 변화 중
- 경쟁력의 기준은 AI·데이터를 효과적으로 활용하는 역량으로 이동하며, 이는 미래 스포츠 비즈니스를 이끄는 핵심 경쟁력으로 부상

1 '풋볼 AI 프로' 시스템

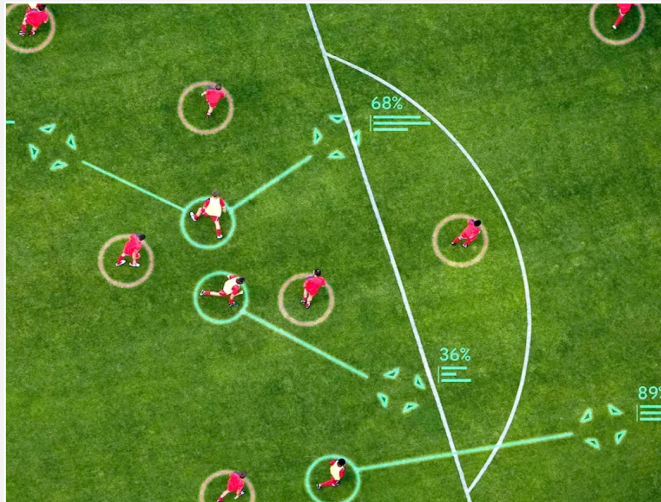


FIFA와 레노버가 공동 개발한 '풋볼 AI 프로' 시스템

- 생성형 AI 분석 도구 '풋볼 AI 프로'는 수억 개의 축구 누적 데이터를 기반으로 구축
- 경기 중 발생하는 압박, 선수 이동, 전술, 공수 전환 등 2,000여 개 이상의 핵심 지표를 실시간 분석 가능

사진 출처 : 레노버

2 AI가 제안하는 축구 전술

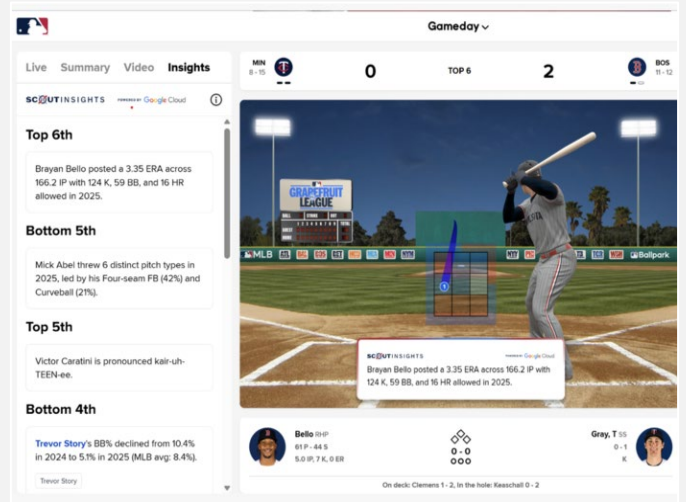


구글 딥마인드와 리버풀 FC가 협력해 '택틱AI' 개발

- 프리미어리그 코너킥 상황 7,176건을 학습해 전술 분석과 제안의 정확도를 높임
- 리버풀 FC 코칭 스태프가 기존 전술보다 AI가 제안한 전술을 90% 비율로 선호하며, 실전 활용 가능성을 입증

사진 출처 : 구글 딥마인드

3 AI 기반 스포츠 중계 경험의 고도화



제미니AI 기반 MLB 스카우트 인사이트가 적용된 '게임데이'

- 2026 MLB 시즌 개막에 맞춰 지난 3월 25일 전 세계 MLB 앱 사용자들에게 공개
- 경기 데이터와 Statcast 정보를 실시간으로 분석하여, 단순 기록 전달을 넘어 선수 간 맥락, 경기 흐름을 반영한 흥미로운 해설형 인사이트를 제공

사진 출처 : MLB

#전환기

#구조 고도화

#운영형 콘텐츠

2026년 상반기 미디어·콘텐츠 트렌드

- 상반기 미디어·콘텐츠 산업은 신기술의 실험 단계를 지나, 콘텐츠를 더 빠르게 제작하고 정교하게 운영하며 다양한 공간에서 반복 활용하는 구조로 진화
- IP·팬덤 중심의 가치 재편, AI·데이터 기반 제작·운영 체계의 확산, 공간 미디어의 제품·운영 솔루션화가 맞물리며 콘텐츠는 단일 영상물이 아닌 지속적으로 변형·관리되는 미디어 자산으로 재정의



IP·팬덤 중심 콘텐츠 가치 재편

콘텐츠 경쟁 기준이 제작비·완성도에서 **IP 확장성, 팬덤 유지력, 크리에이터 협업과 소셜 기반 확산력**으로 이동

방송·OTT 콘텐츠도 공개 이후 **숏폼·비하인드·팬참여 콘텐츠**로 IP 수명을 연장하는 방식 강화

기획 단계부터 본편과 **파생 콘텐츠, 현장 이벤트, 커뮤니티 확산**까지 함께 설계하는 흐름 확대



AI·데이터 기반 제작/운영 표준화

AI가 아이디어션, 콘티·스토리보드, 프리비즈, 후반 편집 등 **콘텐츠 제작 전 과정**에 편입

DOOH·디지털 사이니지는 시간·날씨·위치·혼잡도 등 **현장 데이터 기반 자동 편성·변형**으로 진화

단발성 제작물보다 템플릿·CMS 연동 등 **반복 가능한 체계가 산업 공통의 제작·운영 기준으로 부상**



공간 미디어의 제품·운영 솔루션화

대형 LED, 아나모픽, 무안경 3D 등 **고도화된 연출**이 일회성 이벤트를 넘어 **상업용 제품·운영 솔루션**으로 전환

공간 미디어가 원격 운영, 보안, 유지관리, 성과 측정까지 포함하는 **엔터프라이즈형 미디어 인프라**로 확장

콘텐츠 기획도 현장 맞춤 특수 제작에서 제품 사양·반복 송출·버전 업데이트를 고려한 **운영형 포맷**으로 고도화

#IP확장

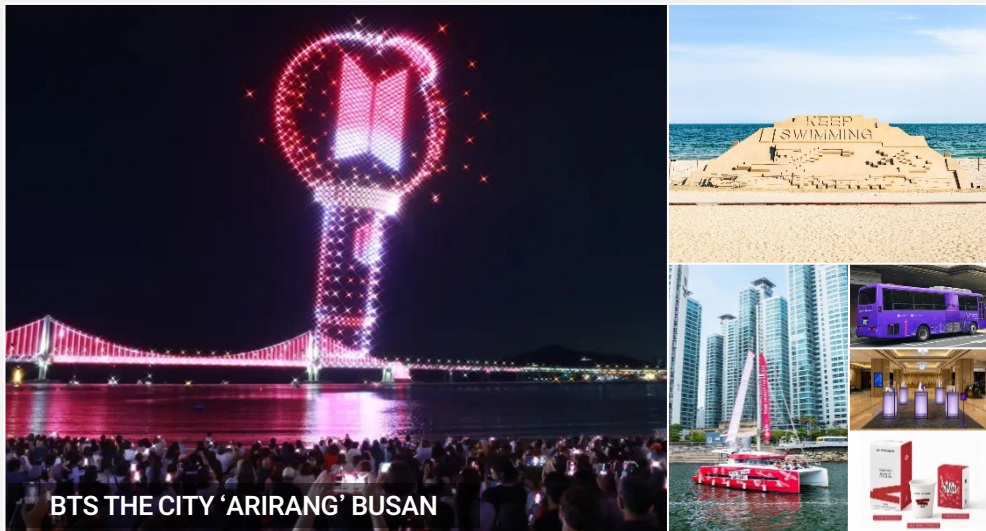
#팬덤

#수익화

IP · 팬덤, 콘텐츠의 가치 재편

공개 이후 파생 콘텐츠·팬 참여·현장 경험으로 확장되는 콘텐츠 수명주기와, 팬덤이 머무는 도시·공간을 중심으로 한 IP 수익 점점 확대

1 월드투어를 도시형 팬덤 경험으로 확장



월드투어와 연계해 전시·팝업·라이트쇼·관광을 도시 전역에 연결한 팬덤형 도시 프로젝트

- 2026년 6월 부산 공연과 연계한 글로벌 시티 프로젝트
- 공연장 밖 도시 곳곳에 전시, 팝업, 라이트쇼, 팬 참여 프로그램을 전개
- 관광·백화점·호텔·상업공간까지 팬덤 소비가 확산되며 IP 경험의 체류 시간과 소비 점점 확대

사진 출처 : HYBE, Visit Busan

2 OTT IP를 상설 팬 경험 공간으로 전환



무료 입장과 유료 체험·F&B·굿즈를 결합해 팬이 작품 세계를 직접 견고 소비하는 상설 모델

- 2025년 11월 필라델피아, 12월 달라스 개관 — 대형 몰 앵커 공간을 자체 IP 상설 거점으로 전환
- 달라스는 Stranger Things·Squid Game, 필라델피아는 Wednesday·ONEPIECE 중심의 참여형 체험·리테일·F&B 구성
- OTT가 플랫폼 내 영상물을 넘어 반복 방문과 부가 소비를 유도하는 팬덤 기반 경험 자산으로 확장

사진 출처 : NETFLIX

#AI제작공정

#데이터운영

#자동화

AI · 데이터, 콘텐츠 제작과 운영의 기준이 되다

AI를 활용한 콘텐츠 제작의 신속한 시각화와 데이터 기반 미디어 운영의 유연한 변형, 제작·운영 전반의 반복 가능한 표준 체계화

1 AI를 제작 초기 단계의 표준 도구로 편입



IP를 보호하면서 콘셉트·시안·프로토타입 제작을 가속하는 AI 제작 워크플로우

- 테마파크·호텔·아트랙션 기획 과정에 맞춤형 AI 모델 도입
- 스케치 기반 콘셉트 이미지, 자체 IP 에셋, 2D→3D 프로토타입 제작을 AI로 지원
- AI가 단순 생성 도구를 넘어 기획·시각화·검토를 반복하는 프리프로덕션 체계로 편입

사진 출처 : Adobe

2 현장 데이터에 따라 콘텐츠를 자동 변형



날씨와 운임 데이터를 연동해 메시지를 바꾸는 상황연동형 DOOH 캠페인

- Salt Lake City의 겨울 날씨와 Honolulu 직항 운임 정보를 결합한 동적 DOOH 캠페인 운영
- 추운 날씨·폭풍 등 현장 조건에 맞춰 따뜻한 여행지 메시지와 현재 운임을 연동
- DOOH 콘텐츠가 고정형 송출에서 데이터 조건에 따라 자동 편성·변형되는 운영형 콘텐츠로 진화

사진 출처 : Vistar Media

#제품화

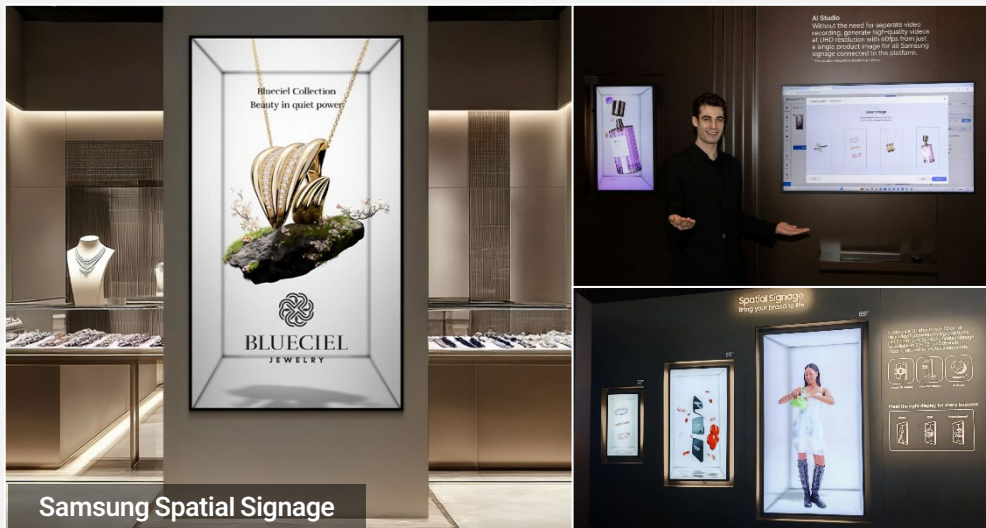
#상설운영

#통합솔루션

공간 미디어, 상설 솔루션으로 고도화

공간 미디어는 일회성 연출을 넘어, 제품 사양·설치 환경·원격 운영까지 고려하는 상설 운영 솔루션으로 고도화되고 있다.

1 몰입형 연출기술을 상업용 디스플레이 제품으로 전환



무안경 3D 디스플레이와 AI 제작 툴을 결합한 상업용 사이니지 포맷

- ISE 2026에서 무안경 3D 디지털 사이니지 Spatial Signage를 상업용 디스플레이 제품으로 제시
- VXT AI Studio를 통해 정적 이미지·텍스트 프롬프트를 사이니지용 영상과 3D 표현으로 최적화
- 몰입형 연출이 특수 제작을 넘어, 제품 사양·콘텐츠 최적화·반복 송출 기반의 상업용 포맷으로 전환

2 IP 콘텐츠를 공간 미디어 상설 운영 포맷으로 확장



LED 돔과 전용 콘텐츠 포맷, F&B·티켓 운영을 결합한 몰입형 미디어 메뉴

- 라이브 스포츠·이벤트 중심의 Shared Reality 메뉴 운영을 Harry Potter 등 영화 IP 콘텐츠로 확장
- 12K+ LED 돔 사양에 맞춰 기존 영화를 동형 상영 포맷으로 재구성하고, 장면별 몰입 연출을 추가
- 테마 F&B·포토 기회·팬 참여 요소를 결합하며, 공간 미디어를 콘텐츠 편성·관객 경험·운영 수익이 통합된 메뉴형 솔루션으로 고도화

Part 2.

2026 최신 사례

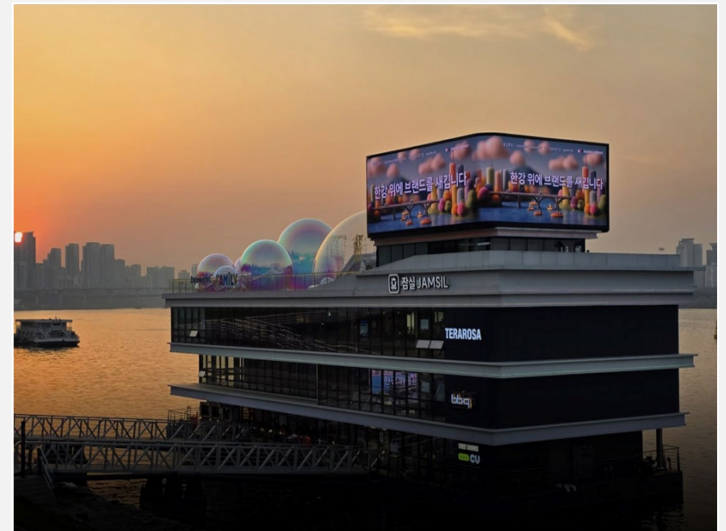
- 1) 디지털사이니지 구축 사례
- 2) 전시 및 콘텐츠 사례

#도심

#옥외전광판

도심 인프라, 초대형 미디어 플랫폼으로 진화

1 한강버스 주요 선착장 30m 초대형 옥외전광판 구축



수상 교통 인프라 위 초대형 LED 전광판 구축으로 미디어 점점 확장

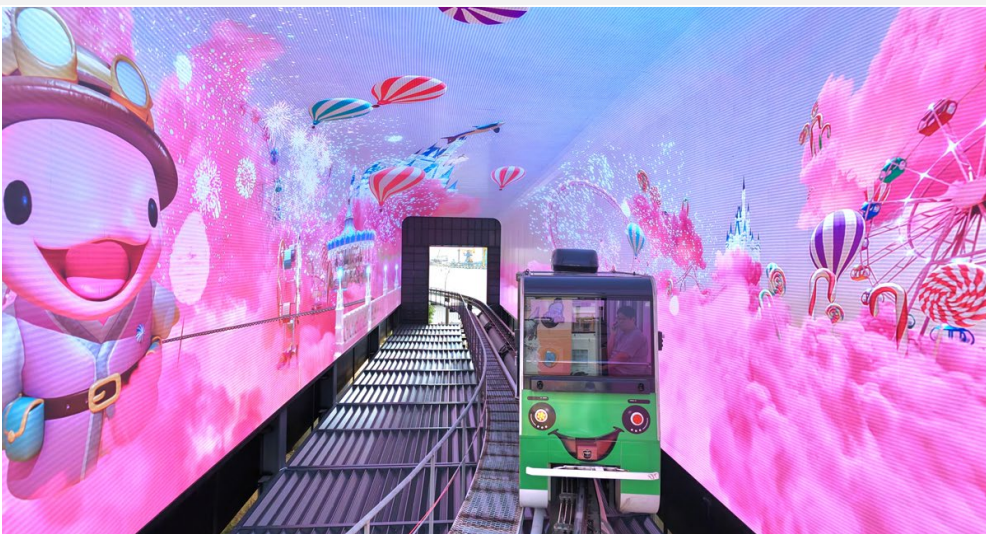
- 부유식구조 기반 설계와 특수 코팅 적용을 통해 직사광선·해무·습기 등 수상 환경에서도 안정적인 운영 성능 확보
- 자연경관과 결합된 대형 옥외 미디어를 통해 도시 랜드마크이자 신규 광고 플랫폼으로 기능 확장
- 한강 수변과 선착장 이용객을 연결하는 대형 미디어 접점으로서 공공정보·관광 콘텐츠·광고를 아우르는 복합 활용 기반 마련

#랜드마크

#공간활용

유희공간·기존 인프라, 몰입형 관광 콘텐츠로 재탄생

1 울산 장생포 고래 미디어 터널, '더 웨이브'



고래문화특구를 체험·체류형 관광의 랜드마크로 변신

- 울산 장생포 고래문화특구를 체험·체류형 관광지로 재편, 주요 관광시설 순차 구축
- '더 웨이브'는 길이 31m·높이 13m 규모 터널형 LED 미디어파사드로, 고래와 수국 테마를 구현한 몰입형 체험 제공 (국내 최초 해양테마 터널형 사례)

사진 출처 : 울산신문

2 남양주 페터널 재생 미디어파사드, '빛터널공원'



공원·터널 재생을 위한 야간 경관·미디어 사이니지 적용 트렌드

- 옛 철도 페터널을 문화·경관 공원으로 재생해 빛과 공간이 결합된 체류형 관광 자원으로 전환
- 터널 전 구간에 LED 미디어파사드를 적용해 시간·계절 변화에 대응하는 몰입형 콘텐츠 구현
- 단절된 유희 공간을 야간 경관과 미디어 체험이 어우러진 지역 관광 명소로 재구성

사진 출처 : 중앙신문

#게임IP

#체험마케팅

게임 IP, 오프라인 미디어 명소로 확장

넥슨 메이플스토리, 롯데월드에 600평 '메이플 아일랜드' 개장



온라인 게임 IP를 공간화하며 체험·미디어·소비를 통합

- 넥슨의 대표 IP '메이플스토리'를 오프라인 공간으로 확장해 체험·미디어·소비가 결합된 상설 콘텐츠 플랫폼 구축 - 헤네시스·아르카나 등 대표 지역과 퀘스트를 오프라인 동선으로 재현
- 4종의 어트랙션과 대형 미디어월 'Become a Mapler'를 통해 관람 중심 전시를 넘어 탐승·참여형 세계관 체험 제공
- 굿즈·식음료·미니게임을 공간 경험과 연계해 팬의 체류와 소비를 유도하고, 게임 IP를 지속 가능한 오프라인 수익 자산으로 확장

#몰입형IP

#팬덤경험확장

IP · 팬덤 기반 몰입형 경험 콘텐츠

1 롯데면세점 ‘스타에비뉴’, K-컬처 체험형 공간으로 확장



대형 미디어와 참여형 게임을 결합한 ‘스타리움’으로 리뉴얼

- 대형 터널형 LED를 통해 K-팝 콘텐츠를 몰입감 있게 연출
- 미디어 체험존에서 QR기반 게임 콘텐츠로 관람객 참여 유도
- 핸드프린팅·포토존부터 리워드 제공까지 연결해 팬 경험을 실제 면세 쇼핑으로 확장

사진 출처 : 중구 문화관광

2 아르떼뮤지엄 × BTS ‘ARIRANG’ 미디어아트 특별전



BTS의 음악과 세계관을 빛과 사운드로 재해석

- BTS 정규 5집 ‘아리랑’ 을 몰입형 미디어아트로 재해석
- 아르떼뮤지엄 대표 공간 ‘가든’에서 5곡 작품을 순차 상영
- 글로벌 음악 IP와 몰입형 미디어아트의 결합을 통해 기존 전시 관람객과 K팝 팬덤을 아우르는 접점 마련

사진 출처 : 디스트릭트

3 닷밀 제주 워터월드 × 원피스 ‘대해적시대’ 워터미디어 몰입 전시



실제 물 위를 걸으며 ‘원피스’ 속 항해를 오감으로 체험

- 약 20cm 깊이의 물이 흐르는 공간에 ‘원피스’ 속 주요 세계관을 체험 공간으로 구현, 초대형 미디어아트·빛·사운드·인터랙션을 결합
- 제주월드 전용 콘텐츠와 포토스팟을 더해 팬덤의 방문과 체류, 콘텐츠 확산을 유도

사진 출처 : 닷밀

#실시간반응형

#AI개인화경험

AI · 데이터 기반 실시간 인터랙티브 전시

1 더핑크퐁컴퍼니, ‘아기상어’ AI 인터랙티브 전시



생성형 AI로 캐릭터와 상호작용하는 개인화 인터랙티브 전시

- 총 7개 체험존과 20여 개 콘텐츠로 글로벌 IP ‘아기상어’의 세계관을 탐험하는 참여형 전시 구성
- 생성형 AI·음성인식·컴퓨터비전 기술로 관람객의 말과 행동에 실시간 반응하는 콘텐츠 구현
- AI로 생성한 ‘나만의 상어’와 체험 데이터를 전시 전반에 연동해 개인화된 관람 경험 제공

사진 출처 : 더핑크퐁컴퍼니

2 DATALAND, ‘Machine Dreams: Rainforest’



자연 데이터를 AI 감각으로 재해석한 실시간 반응형 몰입 전시

- 세계 최초 AI아트 뮤지엄 DATALAND의 개관전으로, 열대우림의 생명과 지능 탐구
- 자연 데이터로 학습한 생성형 AI ‘Large Nature Model’을 기반으로 실시간 환경 데이터와 관람객의 상호작용을 반영하여 작품을 지속적으로 변화시키는 ‘살아있는 미술관’ 구현

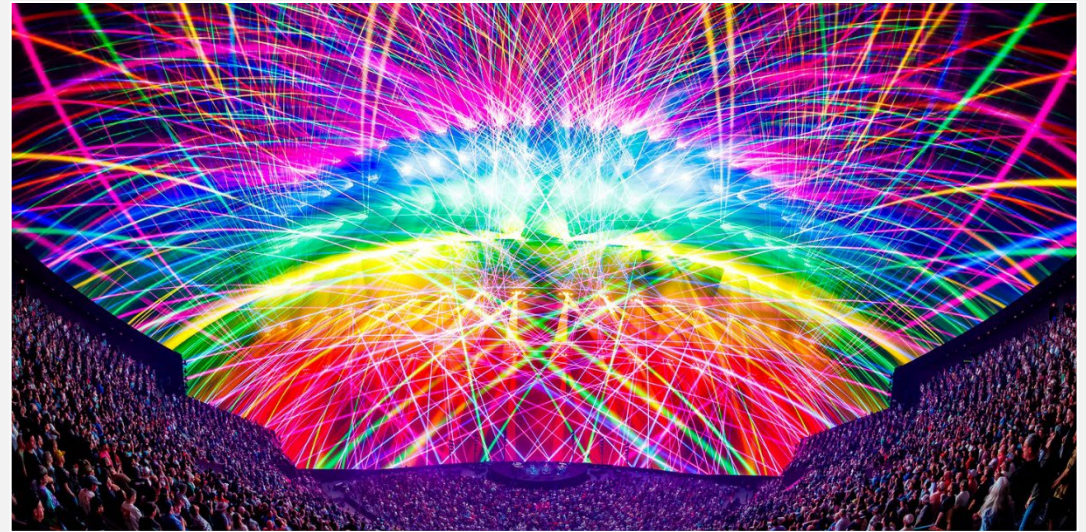
사진 출처 : Refik Anadol Studio for Dataland

#실시간생성형콘텐츠

#라이브비주얼

실시간 렌더링 기반 공연 연출

1 Phish x 스피어, 라이브 비주얼·가상 조명 퍼포먼스



즉흥 연주에 맞춰 변화하는 실시간 비주얼·가상 조명 시스템

- 모멘트팩토리의 크리에이티브·쇼 연출 총괄 아래, 프리렌더 콘텐츠와 실시간 생성형 아트를 결합한 라이브 비주얼 시스템 구축, Phish의 즉흥 연주와 변화하는 세트리스트에 맞춰 장면·효과 실시간 조정
- 모멘트팩토리가 스피어 스튜디오와 협업해 개발한 가상 조명 시스템을 통해 7,000개 이상의 가상 DMX 조명을 실시간 제어하고, 라이팅 효과를 스피어의 초대형 미디어 화면에 구현
- 실시간 렌더링 기술과 높은 프레임레이트를 활용하여 디지털 조명을 유기적이고 부드럽게 구현하고, 물리적 환경에서는 어려운 효과와 패턴·형태를 시각화하여 라이브 미디어 연출의 새로운 가능성 제시

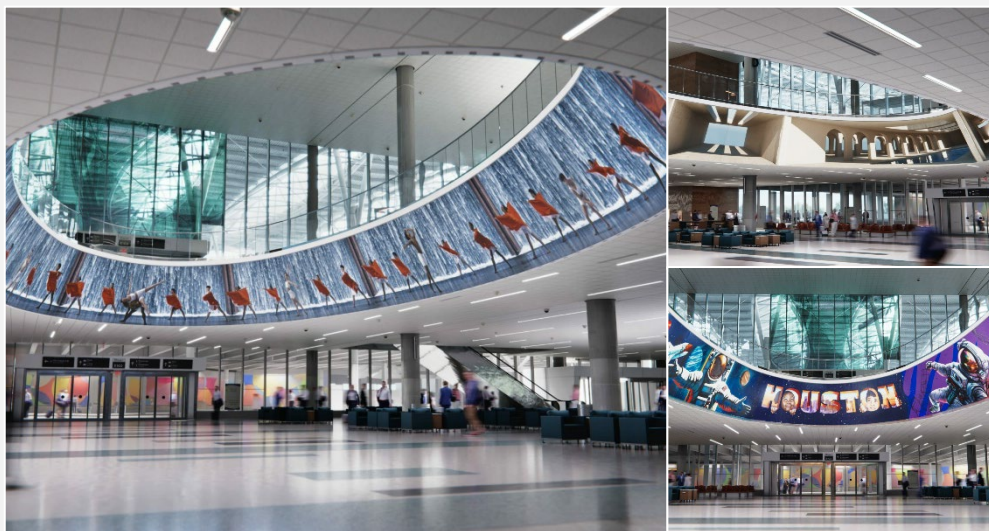
#공간미디어화

#건축형콘텐츠

#이머시브아키텍처

공간을 매체로 전환하는 미디어 콘텐츠

1 휴스턴 공항 'The Oculus', 도시 정체성을 담은 공간 콘텐츠

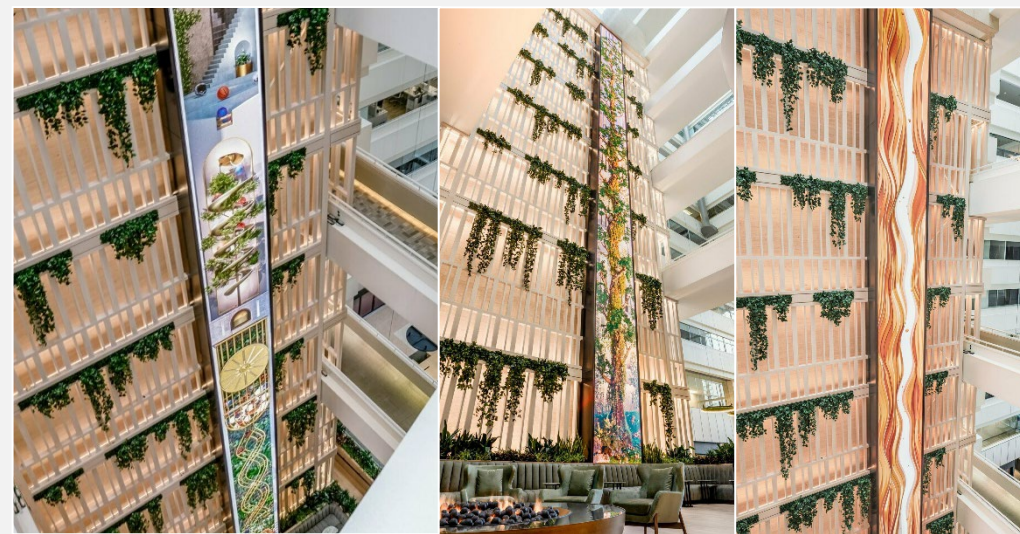


휴스턴의 도시 서사를 몰입형 비주얼로 확장한 공항 콘텐츠 경험

- Gentilhomme는 휴스턴 공항 중심부 'The Oculus'를 위한 대형 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 휴스턴의 자연·변화·우주 탐사 역사 등 도시 정체성을 27개의 콘텐츠 시퀀스로 재해석
- 실사 촬영·2D/3D 애니메이션·실시간데이터 연동 콘텐츠를 결합해 국제선 출·도착 공간을 휴스턴 문화와 이미지를 경험하는 미디어 랜드마크로 전환

사진 출처 : Gentilhomme

2 버치 스퀘어 아트리움, 건축과 결합한 실시간 미디어 콘텐츠



실시간으로 변화하는 콘텐츠를 통해 로비를 체류형 공간으로 전환

- Gentilhomme는 버치 스퀘어 아트리움 스크린, 90피트 높이의 수직 LED에 맞춰 건축과 조화를 이루는 디지털 아트 콘텐츠 제작
- 시간·날씨·계절·스포츠 일정 등 실시간 데이터를 반영해 콘텐츠가 지속적으로 변화하도록 설계
- 콘텐츠를 공간에 자연스럽게 녹여, 단순히 지나치는 로비를 머물며 감상하는 체류형 공간으로 전환

사진 출처 : Gentilhomme

End of the Document.

