

등록 · 참가안내

- 신청방법 1 : QR 코드 접속 후 **폼 작성** 하여 등록
- 신청방법 2 : 홈페이지 ▶ 컨퍼런스(CDC) ▶ **"참여정보"**에서 **"신청서 다운로드"** 후 작성 ▶ 이메일로 송부하여 등록
- 신청방법 3 : 온오프믹스 (<https://www.onoffmix.com>)

※ PRESS 및 단체 신청은 홈페이지 참조

· 납부안내 (*납부기한 : 9월 9일)



계좌번호 : 광주은행 179 - 127 - 000873 (예금주 : 에이스페어)
※ 카드결제 및 세금계산서 발행은 사무국으로 문의

· 참가비 안내 (*8/31일까지 등록 30%할인, 6인 이상 등록 50% 할인)

일반

참가비	할인율	공급가액	VAT	납부금액	비고
300,000	50%	150,000	10%	165,000원	단체등록(6인)
300,000	30%	210,000	10%	231,000원	얼리버드할인
300,000	0%	300,000	10%	330,000원	정상가

학생

참가비	할인율	공급가액	VAT	납부금액	비고
150,000	50%	75,000	10%	82,500원	단체등록(6인)
150,000	30%	105,000	10%	115,500원	얼리버드할인
150,000	0%	150,000	10%	165,000원	정상가

· 현장 오프라인 및 온라인 유튜브 라이브 중계 (등록자만 해당)



· 온라인 참석자의 경우, 사무국에서 **개별 접속 안내 이메일**을 발송해드립니다.

· 행사문의



· 홈페이지 : <https://www.acefair.or.kr>
· E-mail : acecdc@acefair.or.kr
· 전화 : 062)611-2247



※ QR코드를 휴대폰 카메라로 찍으시면
신청 **폼**으로 접속됩니다

TIMETABLE

09:30~09:40	개회선언 기조연설	주정민	ACE Fair 추진위원장
09:40~10:30	Facebook's Future on the Metaverse Q&A	James Hairston	Facebook Reality Labs / Director of Policy
SESSION 1. METAVERSE		좌장 : 신춘성 (전남대학교 문화전문대학원 교수)	
10:30~11:10	인터넷과 공간이 만나다 Q&A	이진하	Spatial / 공동창업자 & 최고제품책임자
11:10~11:50	더 나은 현실을 위한 기술, 메타버스 Q&A	이건복	한국마이크로소프트 / 상무
11:50~12:30	버추얼 휴먼의 미래, 무엇이 결정하는가? Q&A	김진수	싸이더스 스튜디오 엑스 / 이사
12:30~13:10	Unconventional Metaverse Q&A	Heather Stewart	Xsolla / 디지털마케팅 디렉터
Lunch Break (13:10~14:00)			
SESSION 2. OTT		좌장 : 하주용 (한국방송학회 회장, 인하대학교 교수)	
14:00~14:40	OTT 기획 개발 제작 Q&A	김동래	래몽래인 / 대표
14:40~15:20	OTT 플랫폼의 진화와 콘텐츠 수급전략 Q&A	조영신	SK 브로드밴드 / 경영전략그룹 그룹장
SESSION 3. 5G		좌장 : 이성춘 (K미디어랩 전문위원)	
15:20~16:00	메타버스와 통신 / 미디어 기술 Q&A	방승찬	한국전자통신연구원 / 소장
16:00~16:40	메타버스가 만드는 가상경제의 미래: 인공지능, 블록체인, 클라우드 중심으로 Q&A	최형욱	라이프스퀘어 / 대표
Break Time (16:40~16:50)			
SESSION 4. FUTURE COMMERCE		좌장 : 최세정 (고려대학교 미디어학부 교수)	
16:50~17:30	How Will YouTube Merge Content & Commerce? Q&A	Ben Legg	Digital People International / CEO 前 구글 유럽 COO
17:30~18:10	Live e-commerce: Here to Stay? Q&A	James Hardy	Avenue 51 / CEO 前 알리바바 유럽 수장

※ Q&A는 사전신청 시 작성할 수 있습니다. ※ 상기 세부일정 및 연사는 변동 될 수 있습니다.

CDC 콘텐츠 개발 컨퍼런스
CONTENTS DEVELOPER CONFERENCE

메타버스, 그 이상의 콘텐츠

METaverse, BEYOND CONTENTS

2021.9.10.(금) 09:30
김대중컨벤션센터 다목적 1홀

하이브리드 (온라인&오프라인 시스템)
※ 온·오프라인 동시 진행

2021 광주 ACE Fair
Asia Content & Entertainment Fair in Gwangju

주 최 문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

광주광역시
GWANGJU CITY

주 관 김대중컨벤션센터
Kimgaeng Convention Center

2021 ACE Fair 추진위원회

KEYNOTE



James Hairston (Facebook)
Facebook | Director of Policy
Facebook's Future on the Metaverse

SESSION 1 / METAVERSE



이진하 (Spatial)
Spatial | 공동창업자 & 최고제품책임자
인터넷과 공간이 만나다

“코로나 바이러스 대유행은 우리가 일하는 방식에서 창조하고 노는 방식으로 우리의 일상을 뒤흔들었다. 이번 강연에서는 가상공간 플랫폼인 Spatial을 시작하게 된 배경과 엔터프라이즈 협업 툴에서 크리에이터를 위한 워크 메타버스로 진화하는 여정을 공유한다. 이 몰입감 넘치는 소셜 인터넷이 우리의 사무실, 도시, 환경을 어떻게 변화시킬 것인지에 대해 논의할 것이다.”



이건복 (한국마이크로소프트)
한국마이크로소프트 | 상무
더 나은 현실을 위한 기술, 메타버스

“메타버스의 핵심 기술 구성 요소가 무엇이며 메타버스를 수행하는 작업에 대해 설명. 그리고 Metaverse의 핵심개념인 Digital Twin과 MR(Mixed Reality)에 대해 자세히 알아보고 B2B 시장에서 MR 및 Digital Twin의 사례 연구를 공유”



김진수 (싸이더스 스튜디오 엑스)
싸이더스 스튜디오 엑스 | 이사
버추얼 휴먼의 미래, 무엇이 결정하는가?

“버추얼 휴먼의 미래를 결정하는 핵심 요소가 무엇인가에 대한 내용을 설명. 현재 버추얼 휴먼은 3D 기술적 발전이 가장 큰 화두가 되고 있지만, 실제 인간과 소통 과정에서 나타나는 문제에 대해서는 상대적으로 그 관심이 적은 상황. 버추얼 휴먼이 인간 세상에서 어떻게 소통할 수 있는지에 대한 실무적 관점의 사례와 미래에 어떤 방향으로 버추얼 휴먼의 마케팅을 진행해야 할 것인가에 대한 예측을 통해 버추얼 휴먼의 제작 및 마케팅을 기획하고 있는 많은 브랜드에게 영감을 보여주고자 함”



Heather Stewart (Xsolla)
Xsolla | 디지털 마케팅 디렉터
Unconventional Metaverse

“Unconventional is a virtual event that celebrates and supports events around the world... Meet and interact with exhibitors, play their games, and network with others — all from the comfort of your own home or office. As a global organization, we can have the event run 24 hours a day for days and attract an audience around the world. Imagine a convention that never sleeps.”

SESSION 2 / OTT



김동래 (래몽래인)
래몽래인 | 대표
OTT 기획 개발 제작

“다양한 IP를 이용한 영상화, OTT의 다양성 플랫폼 편성 전략”



조영신 (SK 브로드밴드)
SK 브로드밴드 | 성장전략그룹 그룹장
OTT 플랫폼의 진화와 콘텐츠 수급전략

“OTT와 Pandemic이 촉발하고 가속화 시키고 있는 미디어 시장의 변화를 미시적으로 조망하고, 각 Player들의 예상 가능한 전략들을 조망”

SESSION 3 / 5G



방승찬 (한국전자통신연구원)
한국전자통신연구원 | 소장
메타버스와 통신 / 미디어 기술

“메타버스 개념과 3차원 미디어 통신의 개념을 설명. 나아가, 3차원 영상미디어 통신이 가능하기 위한 미디어 클라우드의 개념에 대해 이야기하며 메타버스의 전체적인 개념과 기술을 공유”



최형욱 (라이프스퀘어)
라이프스퀘어 | 대표
메타버스가 만드는 가상경제의 미래 : 인공지능, 블록체인, 클라우드 중심으로

“메타버스의 7가지 핵심요소와 이를 견인하는 주요동인
- 메타휴먼과 새로운 콘텐츠 산업
- 가상경제의 미래와 새로운 기회”

SESSION 4 / FUTURE COMMERCE



Ben Legg (前 구글 유럽 COO)
Digital People International | CEO
How Will YouTube Merge Content & Commerce?

“Founded in 2005, YouTube now dominates video consumption globally. With over a billion hours watched every day and \$30B in revenue, it can't be ignored. In this session, Ben Legg - former COO of Google Europe - will outline how the TV and video market is evolving from a user, content and platform perspective, and why YouTube has done so well to date, despite being a laggard to monetize. Ben will then explain how YouTube is likely to evolve its content, monetization and commerce platform over the next few years, plus how to successfully create and monetize content for YouTube.”



James Hardy (前 알리바바 유럽수장)
Avenue 51 | CEO
Live e-commerce: Here to Stay?

“This session considers the evolution of live e-commerce. Where is it popular? Why did it arise? And what is the future of this form of e-commerce. Is it likely to grow, and if so, will this growth be focused on specific categories or geographies? We explore many factors including cultural, technological, demographic, legal, payments, internet, media and content as drivers of live e-commerce.”