KoVAC

XR

SHOWROOM

Official Directory
2021

KoVAC XR Showroom Official Directory 2021

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

XR

SHOWROOM

KoVAC

한국가상증강현실콤플렉스

XR Showroom

Official Directory

2021

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

nipa 정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

KoVAC

XR SHOWROOM

Official Directory
2021

Contents 목차

Part 1

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 4

1 한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 소개 6
2 한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 시설 안내 7

Part 2

XR Showroom 12

1 XR Showroom 14
2 전시 콘텐츠 및 기업 리스트 16

Part 3

전시 콘텐츠 및 기업 20

1 교육·훈련 22
2 국방 57
3 제조 74
4 의료·헬스 85
5 쇼핑 116
6 엔터테인먼트 128

XR Showroom 이용 안내 155

Part
1

한국가상증강현실콤플렉스
KoVAC

1 한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 소개
2 한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 시설 안내

Introduce KoVAC

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 소개

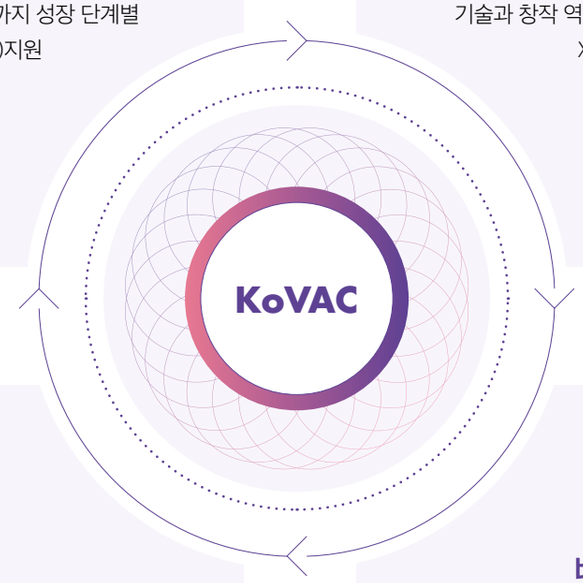
한국가상증강현실콤플렉스는 기업성장, 콘텐츠 제작, 비즈니스·마케팅, 해외진출 등
실감콘텐츠 지원 기능을 집적한 곳으로 실감콘텐츠 개발부터 사업화 단계까지
전 주기를 지원하는 공간입니다.

입주 지원
XR기업성장지원센터

XR 전문기업 육성을 위한 초기 기업
부터 전문기업까지 성장 단계별
입주 (사무공간)지원

교육 지원
XR Campus

VR, AR, MR 등 실감콘텐츠 제작
기술과 창작 역량을 갖춘 맞춤형
XR 전문인력 육성



제작 지원
공동제작센터

국내 중소 실감콘텐츠
전문기업에게 첨단 실감콘텐츠
제작 인프라 지원

비즈니스 지원
XR Showroom

XR 융합콘텐츠 우수성과물과 해외
진출 가능한 콘텐츠를 상설 전시하여
비즈니스 기반 제공 및 XR 저변
인식 확대 지원

KoVAC Facilities Guide

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 시설 안내

한국가상증가현실콤플렉스는 누리꿈스퀘어(서울 상암동)에 위치하여, XR 기업의 성장과
실감콘텐츠 개발 및 사업화를 지원하는 공간입니다.

XR기업성장지원센터
입주지원(연구개발타워 6F, 11F)

실감콘텐츠 분야 스타트업부터 중소기업까지
성장 단계별 사무공간 지원

공동제작센터
4D 스캐너, 랜더팜 등 CG, 실사 VR 및 초고화질
콘텐츠 제작·편집 인프라 지원

XR Showroom
디지털파빌리온 1F, 2F, 4F

우수 XR 융합 콘텐츠를 상설 전시하여
비즈니스 기반 제공 및 XR 저변 인식 확대 지원

Shared Infra 1F

중소기업 대상 실감콘텐츠 테스트 장비 지원

K-실감스튜디오 4F

실감스튜디오(Volumetric Studio) 활용 콘텐츠
제작 지원

XR Campus
디지털파빌리온 3F

실감콘텐츠 제작 기술과 창작 역량을
갖춘 전문 인력을 양성하는 XR 교육 운영

XR기업성장지원센터

XR기업성장지원센터는 XR 전문기업 육성을 위해 초기 기업부터 전문기업까지 성장 단계별 입주(사무공간)를 지원합니다.

구분		A형(Type)	B형(Type)	C형(Type)	D형(Type)
사무실 수		23개 실	15개 실	15개 실	24개 실
임대면적		전용 50m² 이하	전용 70m² 이하	전용 125m² 이하	D1: 전용 204.5m² 이하 D2: 전용 250m² 이하 D3: 전용 250m² 초과
입주기간		최대 2년 ※ 최초 1년 계약, 실적평가 → 갱신	최대 4년 ※ 최초 2년 계약, 실적평가 → 갱신	최대 6년 ※ 최초 2년 계약, 실적평가 → 갱신	최대 8년 ※ 최초 2년 계약, 실적평가 → 갱신
지원 시설		사무가구(책상, 의자, 캐비닛), 인터넷, 공용복합기, 공용회의실 등		공용 회의실(사무가구, 복합기, 인터넷 등 입주기업 부담)	
임대 관련 비용	월 임대료 (VAT 별도)	무료	무료	무료	D1: 3,000원/m² D2: 4,530원/m² D3: 6,260원/m²
	월 관리비 (VAT 별도)	8,438원/m²			
	보증금	(월 임대료 + 월 관리비) × 10			
입주 가능 시기		선정 이후 즉시			

기존 3개 센터(혁신벤처센터·VR성장지원센터·기술혁신형중소기업센터)를 XR기업성장지원센터로 통합 운영(2019년)

사무공간 지원(임대료 무료 또는 할인)을 통해 안정적 영업 활동 기반 및 입주기업 간 정보 교류 등을 지원

공동제작센터

공동제작센터는 국내 중소 실감콘텐츠 전문기업에게 첨단 실감콘텐츠 제작 인프라를 지원하는 곳입니다.

실감콘텐츠 제작 인프라 지원

중소 콘텐츠 제작사에 XR, 5G 네트워크 등 차세대 신규 기술을 접목한 제작 인프라 지원

멀티스트림 중계지원

5G 기반 멀티스트림 중계지원 시스템 지원

K-실감스튜디오 콘텐츠 활용 지원

다양한 산업과 연계한 실감스튜디오 시범 지원 사업

공동제작센터 시설 현황

K-실감스튜디오

오브젝트를 4K 카메라 60대로 360°촬영하여, 인물의 역동적인 움직임을 담아내는 실사 영상 중심의 미디어 콘텐츠 제작이 가능합니다.

※ 2019년 추경예산을 반영(97억원) 아시아 최대 규모급의 Volumetric Capture Studio 구축(2020년 5월 개소)

GPU 렌더팜

이러닝스튜디오

색보정, 마스터링실

360 VR 녹음스튜디오

스티칭 후보정실

VR 및 영상 편집실

특수영상제작실

12K 실사 촬영 장비

5G 멀티스트림 중계차

XR Campus

XR Campus는 VR, AR, MR 등 실감콘텐츠 제작 기술과 창작 역량을 갖춘
맞춤형 XR 전문인력을 육성합니다.

교육 안내

단기교육
빠르게 변화하는 실감 콘텐츠 기술과 산업에 대한 이해를 돕고 새로운 아이디어와 인사이트 제공

중기교육
실감콘텐츠가 적용되는 타 산업분야 프로젝트 기반의 실무인력 양성

장기교육
실감콘텐츠 산업 진입을 희망하는 예비인력의 실무 능력 강화

해외교육
해외 산업현장의 신기술 및 신서비스 등을 직접 체험, 국내 산업에 적용하기 위한 선진기술 교육

XR Showroom

XR Showroom은 XR 융합콘텐츠 우수성과물, 해외 진출 가능한 콘텐츠 등 34개 XR 콘텐츠를
상설 전시하여, 전시기업의 비즈니스 기반을 제공하고 XR 저변 인식 확대를 지원하고 있습니다.

비즈니스 강화
다양한 비즈니스 지원 프로그램과 연계, 맞춤형 상품화·마케팅 지원을 통해 수요처 발굴 및 비즈니스 성과 극대화

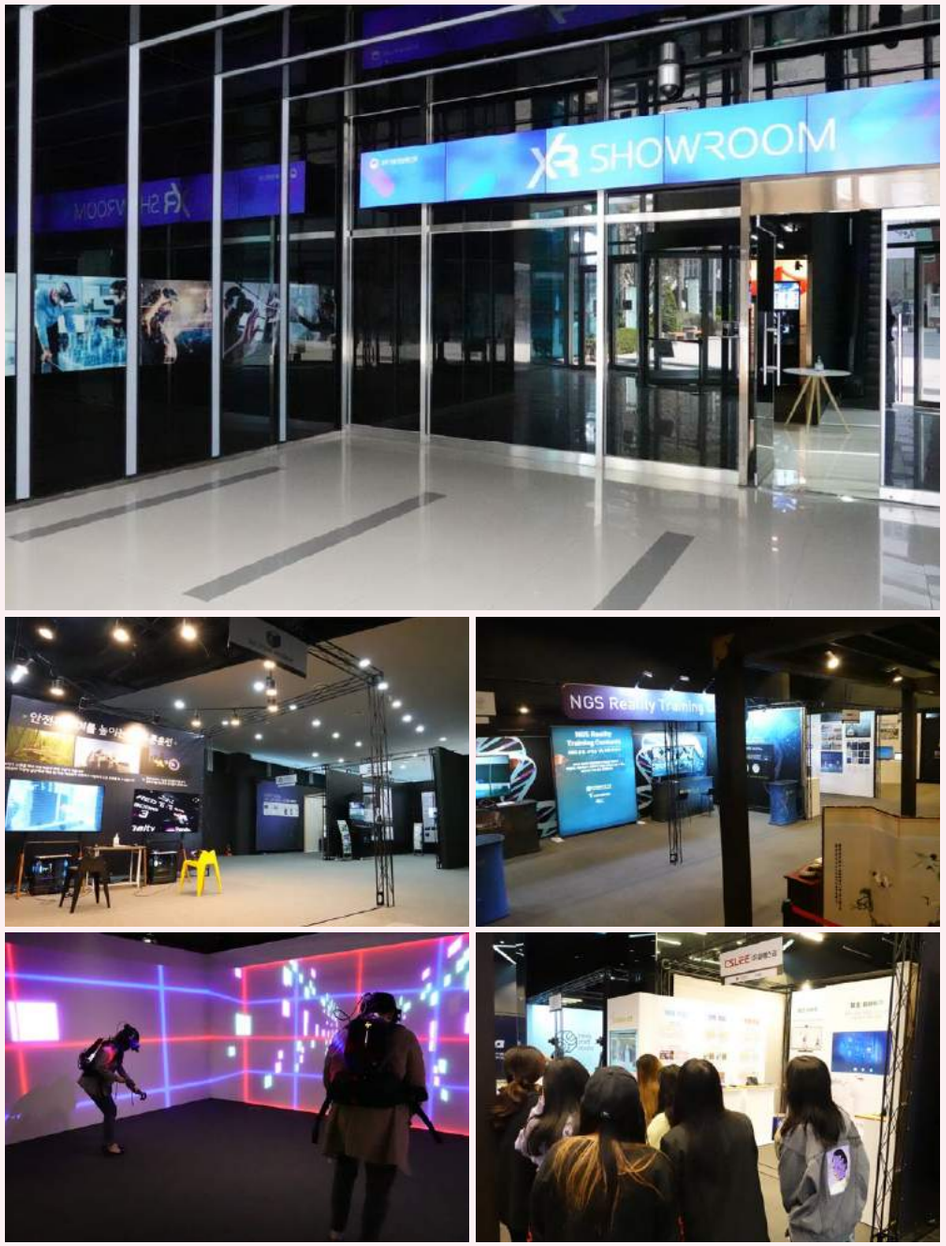
체험 프로그램 운영
실감콘텐츠를 체험할 수 있도록 고객 유형별 체험 프로그램 운영
※ 산업체 재직자, 학생, 일반인 등 실감콘텐츠 전시 체험

Part
2

XR Showroom 콘텐츠 및 기업 리스트

XR Showroom

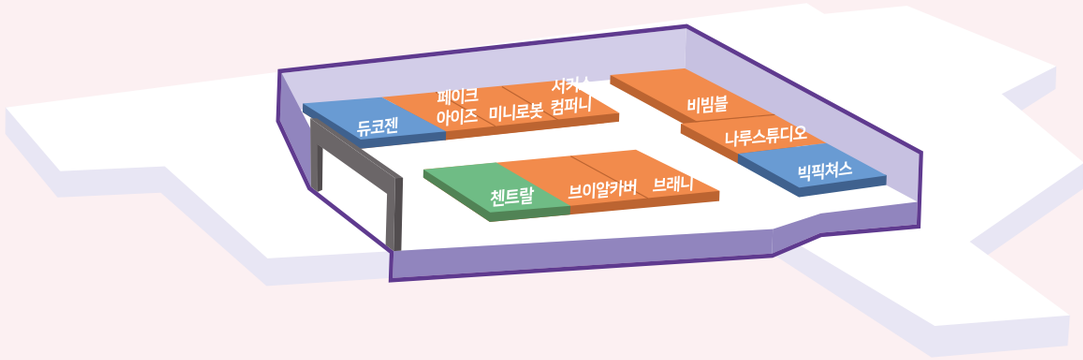
XR Showroom은 XR 융합콘텐츠 우수성과물, 해외진출 가능한 콘텐츠를 발굴·전시하고
전시기업 비즈니스 기반을 제공합니다.



1F

국내 XR 관련 중소기업의 글로벌 마켓 진출 활성화를 위한 쇼룸 지원 및
비즈니스 지원 공간입니다.

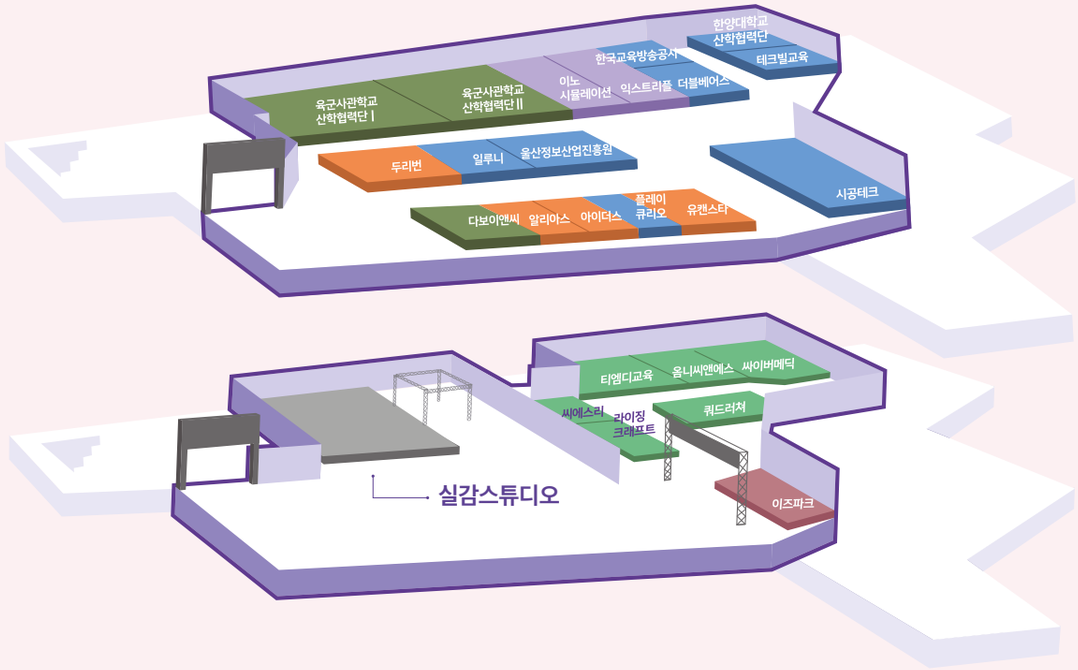
XR 융합 콘텐츠 분야	교육·훈련	의료·헬스	엔터테인먼트



2 | 4F

정부지원과제(기술 및 제품개발) 성과물을 상설 전시하여 비즈니스를 창출하고
실감콘텐츠 산업 활성화를 지원하는 공간입니다.

XR 융합 콘텐츠 분야	교육·훈련	의료·헬스	제조	국방	쇼핑	엔터테인먼트



전시 콘텐츠 및 기업 리스트

1 교육·훈련

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	NCS 기반 VR 건설기계 실습 시뮬레이터	빅픽쳐스 주식회사	1F	22
2	VR 기반 직업 체험 교실	㈜듀코젠	1F	26
3	5G 기반 실시간 방송과 연계한 VR 서비스 플랫폼	한국교육방송공사 주식회사 토즈 ㈜코어테크놀로지	2F	28
4	5G+XR 기반 원격 교육·실험 시스템 및 콘텐츠	한양대학교 산학협력단 ㈜자이닉스 ㈜모티브랩 ㈜지나웍스	2F	32
5	VR 기반 인터랙티브 드론 안전 훈련 콘텐츠	주식회사 더블베어스	2F	37
6	특성화고 가상실습 콘텐츠 및 원격지도 시스템	테크빌교육㈜ ㈜와보텍 경기기계공업고등학교 인덕대학교 산학협력단	2F	40
7	얼굴인식 기반 3D캐릭터 및 음성 이입을 활용한 교육 콘텐츠	㈜일루니	2F	44
8	선박의 안전건조 및 안전운항을 위한 VR 교육 훈련	울산정보산업진흥원 주식회사 노바테크 ㈜심지 ㈜에이딕 쓰리큐브즈 ㈜리얼리티랩	2F	46
9	AR 기반 놀이학습 콘텐츠	㈜플레이큐리오	2F	50
10	다중 복합시설 화재, 재난상황 대응 훈련 실감콘텐츠	㈜시공테크 충남교육청	2F	53

2 국방

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	공간 동기화 기술 기반 원격 통합 관측 훈련 체계	육군사관학교 산학협력단 옵티머스시스템㈜ ㈜이즈파크	2F	58
2	5G 기반 증강현실 통합 지휘·통제 플랫폼	육군사관학교 산학협력단 제이에스씨㈜ ㈜포멀웍스	2F	61
3	MR 기반 공군 비행장 스마트 관제탑 실증	㈜다보이앤씨 파콤㈜ ㈜심시스글로벌	2F	67

3 제조

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	5G 기반 자율주행 무인 경비 로봇 및 원격제어 플랫폼	㈜이노시뮬레이션 ㈜언맨드솔루션	2F	75
2	5G, IoT, XR 산업안전 사고 예방 및 원격 협업 지원 시스템, 지하시설물 공간정보 관리	㈜익스트리플 (재)경남테크노파크 주식회사 브이앤지 통영시	2F	80

4 의료·헬스

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	안구 운동 및 시력 개선을 위한 VR 의료기기	㈜첸트랄	1F	86
2	사지 절단 환자 대상 환상통 극복 VR, AR 재활 프로그램	㈜라이징크래프트	4F	88
3	AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠	주식회사 씨에스리 ㈜빅토리아프로덕션 한국교육방송공사	4F	91
4	VR, MR 기반 차세대 염기서열 결정(NGS) 실험 교육	㈜티엠디교육그룹 주식회사 테라젠바이오 월드버텍㈜	4F	95
5	생체신호를 활용한 치매 예측, 5G 기반 VR 인지 재활 솔루션	㈜옴니씨앤에스 ㈜카이토리 ㈜살린	4F	101
6	Medical XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠	㈜싸이버메딕 전남대학교 산학협력단 동신대학교 산학협력단 전남대학교병원	4F	107
7	XR 인체투영 기술 활용, '침' 치료 교육·임상 콘텐츠 및 시스템	쿼드러처㈜ 원광대학교 산학협력단	4F	113

5 쇼핑

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	5G 기반 VR, MR 온·오프라인 패션 제품 쇼핑 플랫폼	㈜이즈파크 ㈜라임씨에스아이 에스피테크놀러지㈜ ㈜이새FnC ㈜쓰리디스튜디오모아	4F	117

6 엔터테인먼트

구분	콘텐츠 명	기업 명	위치	페이지
1	모바일용 VR 멀티플레이 FPS(1인칭 슈팅) 게임	주식회사 페이크아이즈	1F	129
2	VR 기술 연동 탑승형 복싱로봇 체험 콘텐츠	㈜미니로봇	1F	131
3	클라우드 기반 AR 실감 콘텐츠 감상 플랫폼	㈜서커스컴퍼니	1F	133
4	HMD 없이 볼 수 있는 가상현실 인터랙션 홀로그램 솔루션	주식회사 비빔블	1F	136
5	체험형 VR 스포츠 시뮬레이터	브이알카버주식회사	1F	139
6	아동용 VR 코딩 교육 및 미니게임	㈜브래니	1F	141
7	블루투스 기반 모형 총기 및 AR FPS 게임	주식회사 나루스튜디오	1F	143
8	5G 기반 3D 캐릭터 AR 라이브 방송제작 솔루션	주식회사 두리번 ㈜클라이어스 ㈜넥스텝스튜디오	2F	145
9	뷰티 크리에이터 화장 영상 활용 얼굴인식 AR 메이크업 콘텐츠	주식회사 알리아스	2F	148
10	VR FPS 게임전용 무선 (부착형) 컨트롤러	㈜아이더스	2F	151
11	VR 방탈출 게임 어드벤처 시리즈	㈜유캔스타	2F	153

Part
3

전시 콘텐츠 및 기업

1 교육·훈련
2 국방
3 제조
4 의료·헬스
5 쇼핑
6 엔터테인먼트

1

교육·훈련

1 NCS 기반 VR 건설기계 실습 시뮬레이터 1F
2 VR 기반 직업 체험 교실 1F
3 5G 기반 실시간 방송과 연계한 VR 서비스 플랫폼 2F
4 5G+XR 기반 원격 교육·실험 시스템 및 콘텐츠 2F
5 VR 기반 인터랙티브 드론 안전 훈련 콘텐츠 2F
6 특성화고 가상실습 콘텐츠 및 원격지도 시스템 2F
7 얼굴인식 기반 3D캐릭터 및 음성 이입을 활용한 교육 콘텐츠 2F
8 선박의 안전건조 및 안전운항을 위한 VR 교육 훈련 2F
9 AR 기반 놀이학습 콘텐츠 2F
10 다중 복합시설 화재, 재난상황 대응 훈련 실감콘텐츠 2F

NCS 기반 VR 건설기계 실습 시뮬레이터

주관기관 빅픽쳐스 주식회사

콘텐츠 소개 HMD를 착용하고 360도 가상공간에 몰입하여, 건설기계 조종법을 안전하고 빠르게 반복 숙달함으로써, 초보 조종사의 운용능력을 단시간에 효과적으로 높여 실 장비 교육에서 발생하는 안전사고 위험성, 운용 미숙으로 인한 빠른 노후진행으로 발생하는 유지관리 비용과 시간을 획기적으로 낮출 수 있습니다.

적용기술 VR 사용자 위치 기반 시뮬레이터 구현 기술

제품사진

굴삭기

크레인

지게차

모터그레이더

빅픽쳐스 주식회사

BIG PICTURES Co.,Ltd.

빅픽쳐스

소 재 지	대전광역시 유성구 테크노1로 11-3 N501호	대 표 자	김종민
홈페이지	www.big-pictures.co.kr	대표번호	070-4209-4773
이 메 일	cms@big-pictures.co.kr	팩 스	050-4343-8100

기업소개

기업 설립 배경

빅피쳐스는 기획력·창의력·기술력을 바탕으로 고객에게 차별화된 3D 콘텐츠를 제공하는 것을 목표로 가상공간과 현실을 융합하기 위해 끊임없이 변화하고 있는 기업으로 VR 구축 기술력과 풍부한 경험으로 건설기계와 실습교육을 융합한 굴삭기 운용교육 솔루션 '포코(POKO)' 출시를 시작으로 지게차, 크레인, 로우더 등 건설기계 VR 시뮬레이터 및 운용교육솔루션 시장을 만들어가고 있습니다.

기업 비전

믿음과 기술을 바탕으로 최고의 솔루션 서비스를 창출하여 글로벌 인재 육성 기반을 만들며, 건설기계 운용의 디지털 혁신을 만들어가는 것을 목표로 하고 있습니다.

사업분야

가상훈련 시스템, 실감형 콘텐츠, VR 시뮬레이터 개발 및 공급

핵심기술

자사는 VR 건설기계 실습 시뮬레이터 개발에 필요한 VR 콘텐츠 구축기술과 VR 햅틱 구현, 기계 동역학 메커니즘 구현 기술을 자체적으로 보유

주요성과

2016년 "K-global 300" 선정(ICT 유망기업), 스마트 창작터 지원사업 선정

2017년 "벤처기업" 등록(기술평가보증기업), 건설기계 굴삭기 VR 시뮬레이터 PoKo 출시

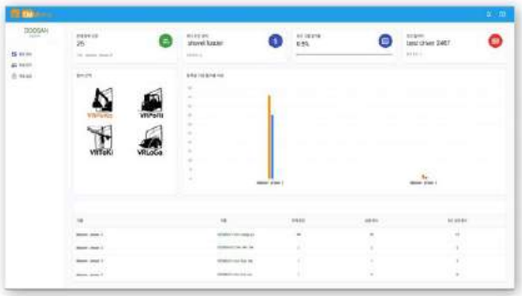
2018년 유성 생명과학고, 김천 중장비학원 테스트베드 구축, 신용보증 NEST 3기 선정

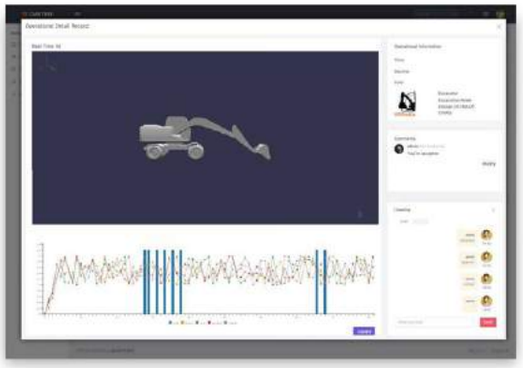
2019년 벤처창업부 지식산업 "대통령 표창", 규제샌드박스 "실증특례 선정", 강원농업기술원, 경남 테크노파크, 부여전자고등학교 외 7곳 CMS 납품, CES Las Vegas Top 2 Item 선정

2020년 직업능력시뮬레이터(NCS1470106)육군야공단납품 ISO 14001, 9001, 인증소프트웨어엔지니어링업 직접생산 등록, 공장등록, 법인 전환

VR 실습 교육 콘텐츠

학습관리 (VRLMS) 플랫폼 구축





VR 기반 직업 체험 교실

주관기관

㈜듀코젠

콘텐츠 소개

모두의 미래학교 LaBKID

- 적용 대상(Field): 과학실험, 기술교육, 직업체험
- 제품 타깃(Target): 4차 산업혁명 적용 분야
- 제품 소개(Introduction of Item): 4차 산업혁명 분야를 배울 수 있는 실감형 스마트 교육 패키지 구성 ※계약 후 1주일 이내 세팅·서비스 가능
- 제품 특장점(Advantages): 몰입감과 실제감을 극대화할 수 있는 HMD 기반 VR제품(Only HMD)&컴퓨터, 랩탑 기반 VR제품(NON HMD)으로 구성. 학교, 교육센터에서의 시설공사 없음. 추가 하드웨어 구입 필요 없음

적용기술

- 과목별 3D 그래픽 테마 에셋, 증강 현실, 라이프로깅 데이터의 STEAM 디지털트윈스쿨 서비스 지원 시스템 구축
- 3D 그래픽 테마 에셋, 증강 현실, 라이프로깅 데이터의 저장소로 대용량 데이터를 저장하기 위한 DB 구축(클라우드 기반 서비스 지향)
- 자기주도 및 실시간 학습 환경 제공을 위한 스트리밍 학습시스템(Player, LIVE) 연동
- VR·AR 콘텐츠와 지능형 가상현실 공간플랫폼이 결합된 서비스를 적용

비즈니스 방향

- B2B 모델: 국내 및 신남방 국가 중심으로의 학교, 교육기관별로 콘텐츠 맞춤형 형태로 B2B 시장 우선 확보
- B2G 모델: 단기 수익성은 낮겠으나, 신남방 국가인 베트남의 경우, 기 진출한 레퍼런스를 토대로 전체 교육시장(연간 대학신입생 1백만명 내외)의 잠재력을 감안, 베트남 교육부, 과학기술부의 수요를 반영한 사업모델을 점차 확대함
- B2C모델: B2B - B2G - B2C 순으로 시장 진출 예정

직업체험 콘텐츠(1)

직업체험 콘텐츠(2)

직업체험 콘텐츠(3)

㈜듀코젠

Ducogen co., Ltd

소 재 지	서울특별시 마포구 상암동 월드컵북로396 누리꿈스퀘어 연구개발타워 1105-7	대 표 자	박정호
홈페이지	www.ducogen.net	대표번호	070-5096-5615
이 메 일	mycho@ducowise.com	팩 스	0504-290-3098

기업소개

㈜듀코젠은 한국_덴마크 합작 기업으로, 키넥트 모션 인터랙티브 콘텐츠 개발, 룸VR 시제품 개발, 창의 과학 수학 콘텐츠 개발, 스마트 가상현실(VR) 진로체험콘텐츠 개발, 기능성 콘텐츠 서비스 기획 및 개발 등 VR·AR 분야 다수의 프로젝트 개발 실적을 보유, 이외에도, 다수의 VR·AR 콘텐츠 연구개발 실적 또한 보유하고 있습니다. 특히, 2018년 아시아 최초, 유니티 본사와 글로벌 온라인 교육 프로그램인 ALP(Unity Authorized Learning Partners) 계약을 체결, 학습 콘텐츠 공동 개발(유니티 엔진을 활용한 코딩, 2D와 3D 게임, VR과 AR 교육 등) 및 K12 VR·AR 교육 콘텐츠 서비스를 수행 중인 기업입니다.

사업분야

- VR·AR 기반의 실험실 교육 언택트형 K-12 글로벌 스마트 교육 콘텐츠(판권 보유) 서비스
- VR·AR 크리에이터 양성을 위한 온·오프라인 교육 서비스

핵심기술

- 과목별 3D 그래픽 테마 에셋, 증강 현실, 라이프로깅 데이터의 STEAM 디지털트윈스쿨 서비스 지원 시스템 구축 기술
- 3D 그래픽 테마 에셋, 증강 현실, 라이프로깅 데이터의 저장소로 대용량 데이터를 저장하기 위한 DB 구축(클라우드 기반 서비스 지향) 기술
- 자기 주도 및 실시간 학습 환경 제공을 위한 스트리밍 학습시스템(Player, LIVE) 연동 및 저작도구 기술

주요성과

- 140종 이상 과학 실험 교육 시뮬레이션
- 한국어, 영어 지원
- 보스턴대학 등 세계 150개 학교 20만 명 이상 사용 중
- VR(언택트) 지원: 고등·대학·기업·학원 교과·비교과

5G 기반 실시간 방송과 연계한 VR 서비스 플랫폼

주관기관 한국교육방송공사 **참여기관** ㈜코어테크놀로지 주식회사 토즈

콘텐츠 소개

실감형 VR 고생대 여행 콘텐츠, 오션킹

'여행(旅行)'에서 대부분의 사람이 기대하는 것은 새로움(New)과 모험(Adventure), 그리고 학습(Education)입니다. 새로운 사람과 사건을 만나고 특별한 경험을 하는 과정을 통해 한층 성장하는 경험이야말로 바로 여행의 본질입니다. 따라서 '여행'은 곧 '교육'이고 넓은 의미에서 '교육'은 '여행'이라고도 말할 수 있을 것입니다. 하지만 지금까지의 여행은 장소와 시간이라는 불변의 개념 때문에 엄격하게 제한되고 있는 것도 사실입니다. VR 초실감 기술은 여행에 가해졌던 시간과 장소의 제한을 제거할 수 있습니다. 하지만 VR 초실감 기술의 콘텐츠 이용환경은 대량연결과 7G 이상의 최대 전송속도를 필요로 합니다. 네트워크의 한계에 의해 VR 초실감 기술은 지금까지 제 능력을 발휘하지 못하고 있었던 것입니다. 바야흐로 세계 최초로 상용화된 대한민국의 5G 네트워크 기술과 VR 초실감 기술이 결합하여 가까운 미래의 소비자들은 언제든지 TV 방송을 보면서 직관적인 간단한 조작으로 장소와 시간의 제약을 극복하고 초실감 VR 콘텐츠로의 '불가능한 여행'을 마음껏 누릴 수 있을 것입니다.

적용기술

5G 기반의 방송과 모바일을 결합한 초 실감형 교육 콘텐츠 및 플랫폼 제작

5G 스트리밍을 지원하는 지능형 VR 서비스 플랫폼

❶ 5G 몰입형 VR 방송 기반 콘텐츠 제작 및 개발
❷ 5G 기반 스트리밍 기반 VR 콘텐츠 동기화 기술(5G 기반 스마트 디바이스 콘텐츠 표현기술 시각·영상·음향 콘텐츠 개발)
❸ 5G 기반 실시간 스트리밍 VR 인터랙션 기술(5G 기반 실시간 4k 스트리밍 플랫폼 개발, 실시간 상호작용이 가능한 플레이어 서비스)

비즈니스 방향

소비자가 손쉽게 사용 가능한 5G VR 콘텐츠 서비스를 위하여 TV 방송 프로그램과 VR 콘텐츠가 융합된 초실감콘텐츠를 제작하고, 5G 기술을 기반으로 TV 방송과 실시간으로 연동된 앱 서비스 기술 개발

- 실시간 TV 방송 기반 VR 플레이어 시스템의 개념특허 출원 진행(2020년~2021년 특허 출원을 위한 업무 추진 중)
- EBS Play와 VR 모바일 전용 플레이어(개발 예정)를 연결하여 추가 콘텐츠 제작 및 확산

한국교육방송공사

Educational Broadcasting System

소 재 지	경기도 고양시 일산동구 한류월드로 281(장항동 1775)	대 표 자	김명중
홈페이지	www.ebs.co.kr	대표번호	1588-1580

기업소개

1974년 라디오 학교방송을 인수하면서 시작된 EBS는 1990년 교육방송 개국, 1997년 교육방송 개국, 1997년 위성교육방송 개국, 2000년 공사 출범 그리고 세계 최고의 교육 미디어 그룹으로의 도약에 이르기까지, 장구한 세월 속에서 교육방송으로의 가치를 지켜내며 평생교육의 동반자로 국민과 함께 성장해왔습니다.

사업분야

교육방송, 출판, 소프트웨어 개발 및 보급

핵심기술

방송 채널(지상파TV 2개, 라디오 FM, PP 채널 3개, EBS kids), 인터넷사이트(12개)와 유튜브 채널(30여 개), 교재출판 및 콘텐츠 유통 등으로 전 생애 교육을 수행하고 있음. 특히, 코로나 19 대응 온라인 개학과 'EBS 온라인클래스' 공교육서비스 수행

주요성과

유아 어린이, 초·중·고 학습, 다큐멘터리 부문에서 세계 최고 수준의 우수함과 성과 인정

- 2020 방송통신위원회 방송대상 "인류세" 대상 수상
- 2020 인터넷 대상 대통령상 수상
- 2020 콘텐츠 대상 '자이언트펭TV' 펭수 수상
- 기타 TV·R 부문 달의 좋은 프로그램' 수시 수상

주식회사 토즈

TOZ Co.,Ltd.

소 재 지	대전광역시 유성구 대덕대로 512번길 20, 대전 CT센터 308호	대 표 자	김기태
홈페이지	www.t-oz.co.kr/main	대표번호	042-867-1450
이 메 일	info@t-oz.co.kr	팩 스	042-867-1452

기업소개

㈜토즈는 2006년에 설립된 인터랙티브 미디어 그룹입니다.
설립 이후 15년이 지난 지금도 꾸준히 IT분야의 솔루션을 개발하고 있으며, 특히 4차 산업 시대를 맞아 부각되고 있는 AR·VR을 넘어선 XR 콘텐츠로 세계 최고 미디어 기업을 목표로 성장하고 있습니다.
미래 산업구조 변화에 적절히 대응하며 신산업 분야의 신기술로 무장한 숙련된 인력으로 매출 규모 또한 매년 상승하며 회사 안정화를 이뤄내고 있습니다.
꿈, 희망, 가치실현을 위한 기술 선도를 목표로 지능형 솔루션 도입에 앞장서며, 새로운 시장개척을 위하여 해외 전시회 및 박람회의 지속적 참여를 통해 해외시장을 면밀히 분석·적용하며 글로벌 기업으로의 도약을 준비하고 있습니다.

사업분야

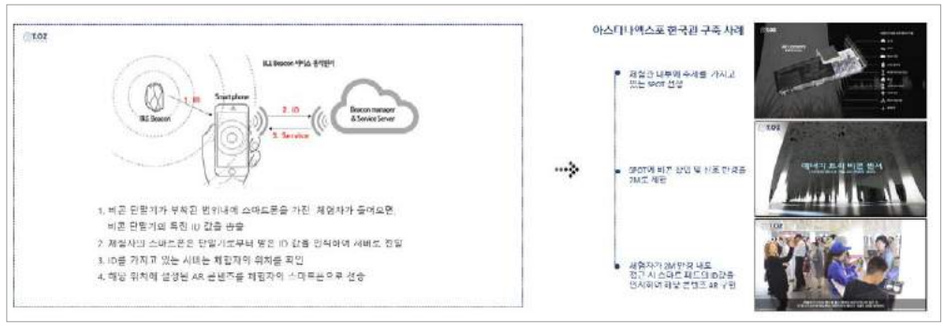
- 전시사업(AR, VR, MR / Media Facade / Film & CGI)
- 연구사업(자작도구 / R&D / Platform)
- 플랫폼사업(Smart X / VR Game / Simulation)

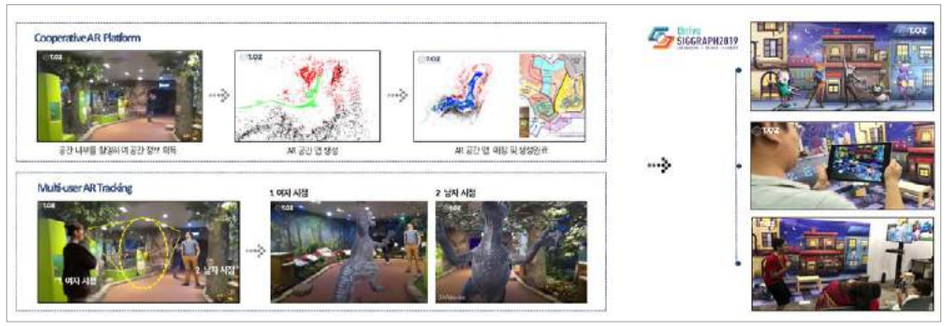
핵심기술

- 방송과 모바일을 결합한 초실감형 교육 콘텐츠 및 플랫폼
- EXTENDEDREALITY(확장현실 XR)
- 비콘(BEACON) 기반 AR 기술
- AR 공간 측위 기술
- SMARTXPLATFORM

주요성과

- 속초시립 박물관 실감콘텐츠 제작 및 체험 프로그램 구축
- 국립 공주박물관 무령왕릉 실감콘텐츠 체험관 조성
- 서울식물원 콘텐츠 조성
- 국립 제주박물관 실감형 디지털 체험관 콘텐츠 제작 및 설치
- 국립어린이 청소년 도서관 증강현실 콘텐츠 및 체험 서비스 개발 운영
- 해상안전체험교육 실감콘텐츠 조성
- 방송과 모바일을 결합한 초실감형 교육 콘텐츠 플랫폼 구축
- 소쇄원 VR 가상현실 제작
- 인천공항 제2청사 홍보전망대 구축





5G+XR 기반 원격 교육·실험 시스템 및 콘텐츠

주관기관 한양대학교 산학협력단

참여기관 ㈜자이닉스 ㈜모티브랩 ㈜지나웍스

콘텐츠 소개

HY-LIVE는 홀로그램 디스플레이 기술과 인터넷 기술을 결합한 5G 텔레프레즌스 영상회의 시스템을 활용한 홀로그램 오프라인 수업과 온라인 수업을 병행한 새로운 강의 시스템으로, 홀로그램 강의 제작 스튜디오와 원격지 강의실들을 5G로 연결하여 교수자와 학습자가 실시간으로 양방향 소통을 하며 교육을 진행할 수 있습니다.
HY-DIVE는 한양대학교에서 제작 중인 실감형 가상현실 과학·공학 실험 시스템으로, 몰입형 VR을 착용하여, 오비탈, 유기화학, 화학 평형 등 다양한 화학 실험을 진행할 수 있으며, VR 실험 진행 중 학습자의 행동데이터를 수집 및 분석하여 학습자의 학습 성과를 예측할 수 있습니다.

적용기술 홀로그램, AR, VR

비즈니스 방향 국내외 대학교육

한양대학교 산학협력단 한양대학교

Industry University Cooperation Foundation Hanyang University

소 재 지	서울특별시 성동구 왕십리로 222 (사근동, 한양대학교 내 한양종합기술연구원 115호)	대 표 자	하성규
홈페이지	www.hanyang.ac.kr	대표번호	02-2220-0474

기업소개

한양대학교는 서울특별시 성동구에 있는 사립 종합대학이다. 한양대학교의 전신은 실용적인 기술교육을 목표로 1939년 세워진 동아공과학원이다. 한양대학교는 종합대학이지만 그 뿌리가 공과대학이었기 때문에 공대 분야에서 높은 경쟁력을 가지고 있는 것으로 널리 알려져 있다. 2016 한국경제·글로벌리서치가 발표한 이공계 대학 평가에서 종합 1위이며, 최근 5년간(2011~2015년 누적) 벤처기업 최고경영자(CEO)를 가장 많이 배출한 대학이다. 한양대학교 서울캠퍼스는 공과대학, 의과대학, 인문과학대학, 사회과학대학, 자연과학대학, 정책과학대학, 경제금융대학, 경영대학, 사범대학, 생활과학대학, 음악대학, 예술·체육대학, 간호학부, 국제학부 등 14개 단과대학으로 구성돼 있다.

㈜자이닉스

Xinics Inc.

소 재 지	서울특별시 구로구 디지털로31길 53, 11층	대 표 자	유선형
홈페이지	www.xinics.com	대표번호	02-865-8801
이 메 일	contact@xinics.com	팩 스	02-865-8803

기업소개

㈜자이닉스는 20여 년 동안 e-러닝 시장에서 명실상부 토털 이러닝 솔루션 개발 및 서비스에 대한 사업을 지속해서 영위해 오고 있습니다.
최근 대규모 오픈 강좌의 유행, 온택트(On-tact)시대 및 인공지능(AI)과 빅데이터를 통한 학습 분석 기술의 성장, 온라인과 오프라인 교육의 결합 등, 테크놀로지의 발전은 전에 없던 다양한 교수·학습 방법과 전략을 창조해내고 있고 이에 맞춰 교육 트렌드 역시 활발하게 변모하고 있습니다.
㈜자이닉스는 기술이 발전하고 생활과 문화가 달라짐에 따라 끊임없이 달라지는 교육 트렌드에 발맞추어 다양한 에듀테크 서비스를 제공합니다.
자이닉스는 고객과 지속적 관계를 통한 혁신적 에듀테크 서비스를 창조하고 선도하는 에듀테크 기업입니다.

사업분야

- 학습관리시스템 및 콘텐츠 제작 관리시스템 개발
- 첨단 강의 녹화시스템 및 화상 강의실(홀로그램, 하이브리드), 스튜디오 구축

핵심기술

- 동영상 관리 및 콘텐츠 제작 관련 Web 및 Windows, iOS, Mobile OS application 개발 기술
- Canvas를 기반으로 한 시스템 개발(LTI 개발) 및 연동 기술
- HTML5 동영상 플레이어 재생 기술, 동영상 판서 기술, 동영상 콘텐츠 목차 자동 추출 기술

주요성과

- 국내 100여 대학 콘텐츠 관리시스템 및 이러닝 콘텐츠 관리시스템 운영
- 국내 40여 대학 학습관리시스템 개발 및 운영(클라우드 포함)
- 국내 60여 대학 강의 녹화시스템 및 스튜디오, 하이브리드 클래스룸, 홀로그램 강의실 구축

㈜모티브랩

Motiv Lab Inc.

소 재 지	서울특별시 성동구 왕십리로 222 한양종합기술연구원 5층		
홈페이지	www.motiv.kr	대 표 자	김태형
이 메 일	kth@motiv.kr	대표번호	070-7767-6032

기업소개

㈜모티브랩은 교육과 기술, 그리고 데이터의 연결을 통해 인간의 존재가치와 삶의 질 향상에 기여하도록 노력하고 있습니다.
기업 비전: 디지털 러닝 기반의 Social HRD 파트너

사업분야

❶ 디지털러닝 & 콘텐츠 서비스
- 영상 기반 온라인 교육 콘텐츠 설계 및 개발
- 대학(일반대·전문대) 전공·교양·비교과 과목 이러닝 콘텐츠 설계 및 개발
- MOOC 및 마이크로러닝 콘텐츠 설계 및 개발
- 산업체 연계 Micro Degree 과정 설계 및 개발
- 실감형 온라인 콘텐츠 설계 및 개발

❷ Social HRD 플랫폼 서비스
- 대학간 학점 인정·공유 컨소시엄 운영기관 서비스
- 기업·기관 온라인 교육 위탁 운영 서비스
- MOOC, Micro Degree 온라인 교육 운영 서비스
- Data 기반 인터랙션 학습 플랫폼 구축

❸ 역량 기반 교육 컨설팅 서비스
- 핵심역량 진단 도구 개발
- 교육수요자 만족도 조사 및 분석 서비스
- 교육 성과관리 컨설팅
- 역량 기반 교육과정 개발 및 개편 컨설팅

핵심기술

학습성과 기반 교육데이터 분석 및 표준화

주요성과

- 5G+XR 기반 원격 교육·실험 시스템 및 콘텐츠 개발
- 대학 학점인정 컨소시엄 운영기관 선정
- 매치업 블록체인 분야 콘텐츠 개발 및 학습플랫폼 운영
- K-MOOC 온라인 교육콘텐츠 개발
- 온택트 세미나 및 콘퍼런스 운영

㈜지나웍스

ZINNAWORKS Inc.

소 재 지	서울특별시 금천구 서부샛길 606, B동 19층 1901, 1911호(가산동, 대성디폴리스지식산업센터)	대 표 자	황대환
홈페이지	www.zinnaworks.com	대표번호	02-6339-2990
이 메 일	michael@zinnaworks.com	팩 스	02-6455-2990

기업소개

전문성과 신뢰를 바탕으로 꾸준하게 성장하고 있으며, 최신 기술을 기반으로 한 효율적인 정보표현으로 새로운 영역 창조를 위해 지속적으로 노력하고 있는 기업

사업분야

- 시스템통합 사업(금융, 서비스, 모바일, 웹 컨설팅)
- IPTV, DTV 및 홈 네트워크 분야
- ICT 컨설팅 사업(PMO사업부문)
- Framework 및 솔루션 사업

핵심기술

영상 인식을 통한 광고대상 인식, 광고 콘텐츠 관리 시스템, 광고 대상 및 콘텐츠에 대한 기계학습

주요성과

- 2007 (주)코오롱베니트 대시보드 시스템 프로젝트 외
- 2008 웹 크래핑 기반 웹 정보 수집 Flex 라이브러리 개발 외
- 2009 LG전자 BMTV 프로젝트 프로토타입 외
- 2010 SK 브로드밴드 교육용 IPTV 교사용 상용 프로젝트 외
- 2011 SK Broadband 차세대 XPG 사업 PC 분야 프로젝트 외
- 2012 SKB 교육용 IPTV 교사용 상용 프로젝트 외
- 2013 SKT SmartBox 탑재 B tv용 Headend S/W개발 외
- 2014 SKB B tv 키즈존 서비스 개발(APP 개발, H/E XPG 시스템 개발) 외
- 2015 B tv Mobile IPTV 통합PoC 개발 외
- 2016 PeraSwipe Android App 개발 및 Head End System 구축 외
- 2017 SK Btv G2 Head End Platform 구축
- 2017 SKI 배터리 개발용 SCM 관리 시스템 및 PACK 평가 시험 및 설비 관리 시스템 구축 외
- 2018 SK Btv 신규 UI 용 G2 platform Head End 개발 및 Legacy System 개선 개발
- 2018 SK oksusu 용 UI·UX 고도화 및 Contexts Management System 전환을 Head End 개발 외
- 2019 oksusu 뮤직멀티뷰 및 e-sports 멀티뷰 서비스 고도화 backend 개발
- 2019 BTV 뽀로로 AI Head End 개발 외
- 2020 한화이글스 야구단 스마트구장 구축외

VR 기반 인트랙티브 드론 안전 훈련 콘텐츠

주관기관

주식회사 더블베어스

콘텐츠 소개

드론 VR 시뮬레이터 'ISDDS'는 인공지능 캐릭터 로니와 함께 10개의 스테이지를 통해 드론을 배우는 게임형 드론 안전 교육 VR 시뮬레이터입니다.

적용기술

드론 훈련을 위한 3D 모델링
- 비행 조종 훈련을 위한 훈련장 배경 격납고, 도시, 스톤헨지, 코스 구성물
- 일반 드론 및 레이싱 드론 제작, 교육을 위한 캐릭터 로니 제작

드론 비행 VR 구현
- 튜토리얼(드론 시동, 호버링, 수직 비행, 선회 등)이 가능하도록 입력신호에 따른 기체 및 카메라 동작 등을 구현
- 레이싱 드론의 물리적 연구를 통해 드론 레이싱 제작

인터랙티브 학습을 위한 시나리오 및 스토리 구성
- 드론 교육 및 드론 안전을 위한 시나리오 및 스테이지 10개 구성
- 드론 이동을 안내하는 가이드라인 구현

비즈니스 방향

교육 분야

시뮬레이터 고도화 작업 완료 후 나라장터 등을 통해 홍보 진행 예정

지자체 드론훈련센터 및 작업개발센터, 드론 훈련 기관, 개인 드론 취미용

E-스포츠 분야

서버 프로그램 구축 후 전문적인 드론 스포츠 시뮬레이터로 개발 예정, 현재 드론축구협회와 상의 후 개발 진행중

드론 축구, 드론 레이싱

교육·훈련 5 VR 기반 인터랙티브 드론 안전 운용 콘텐츠

주식회사 더블베어스

Doublebears

소 재 지	서울특별시 영등포구 선유동2로 57 이레빌딩 신관 16층	대 표 자	고동호
홈페이지	www.youtube.com/channel/UCE81Ce8Sn-VpptAxAZFvutQ	대표번호	02-6359-0315
이 메 일	doublebears@naver.com		

기업소개

"콘텐츠로 행복한 하루"를 만들어가는 콘텐츠 사회적기업

사업분야

MCN(유튜브 채널 운영)
스포츠디비, 갈리,
콘대TV, 제튜브

콘텐츠 제작
웹드라마,
일반 콘텐츠

외주 영상 제작
웹드라마, 홍보
영상, 모션그래픽,
기타영상

실감콘텐츠
VR,
버추얼프로덕션

핵심기술

버츄얼프로덕션기술

▶ **VIRTUAL SCOUTING**

- 게임엔진으로 활용되던 언리얼 엔진을 통해 쉽고 효율적인 VFX 제작 가능
- 5G의 빠른 전송속도로 리얼타임 VFX가 가능해졌음: 크로마키로 촬영한 촬영본에 CG를 추가하는 방식에서 실시간 합성 가능

▶ **VIRTUAL STUDIO (LED WALL)**

- 촬영을 위해 위치를 이동하거나 다양한 세트를 제작하는 기존 제작 방식과 달리 LED 스테이지를 사용하여 장소 이동 없이 같은 세트로 모든 장면을 촬영
- 버튼을 한 번 클릭하는 것만으로 리얼한 배경을 교체하며 사실적인 결과물 도출, 작년 11월 에픽게임즈에서 공개된 이후 전 세계적으로 대두되는 촬영 방식으로 국내에서 시도되지 않았던 형태의 콘텐츠 제작 방식

주요성과

[드론 교육 VR 시뮬레이터]

가상현실 드론 시뮬레이터 특허 3건 출원

출원번호	출원일자	비고
10-2020-0169729	2020.12.07.	가상현실 드론 구현 조작
10-2020-0169730	2020.12.07.	드론 훈련 시점 개발
10-2020-0169731	2020.12.07.	훈련 콘텐츠 내용

주요성과

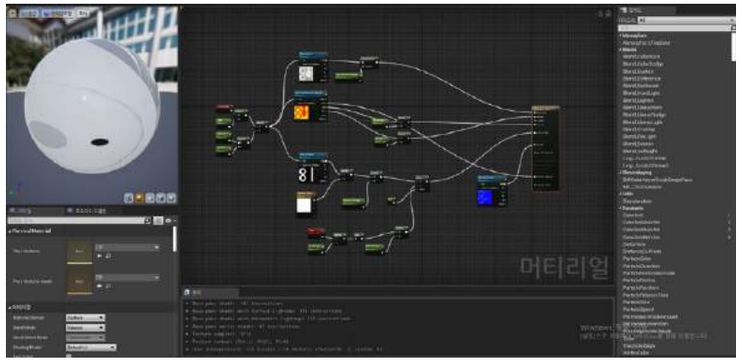
❶ VR캐릭터 로니와 함께 진행되는 시나리오를 통해 드론훈련 ROI 향상

- 인공지능 로니로 스테이지를 클리어하며 드론 조종기술 습득 가능
- 드론 교육용으로 제작된 드론
- 가상환경 VR 안에 실제 조종기를 넣은 드론조종기 모드

❷ 다양한 드론훈련 시점을 통해 다각도 훈련 가능

- 드론레이싱 FPV고글을 착용하는 시점
- 초보 유저를 위한 3인칭 시점
- 모니터가 달린 조종기 시점
- 유저가 드론을 날릴 때 시야에서 보는 유저시점

버츄얼 프로덕션



언리얼 엔진을 활용한 3D 배경 디자인

2020년 하반기 XR콘텐츠 테스트

더블베어스 자체의 버추얼 영상 제작 완료

특성화고 가상실습 콘텐츠 및 원격지도 시스템

주관기관 테크빌교육㈜ **참여기관** ㈜와보텍 경기기계공업고등학교 인덕대학교 산학협력단

CNC 선반·밀링 실습 콘텐츠

콘텐츠 소개

특성화고 실습 훈련 분야를 대상으로 가상실습이 가능한 VR 콘텐츠. NCS 학습모듈에 근거한 VR(HMD) 기반 CNC 선반·밀링 실습 콘텐츠로 특성화고 수업에 필요한 모델을 활용해 3D 모델링 및 조작 시뮬레이션 기능을 구현

적용기술

시뮬레이션에 사용되는 컨트롤러는 컨트롤러의 버튼을 이용하여 다양한 손동작을 만들 수 있으며 이에 맞추어 검지손가락으로 버튼을 누르거나 주먹을 쥐어 물건을 잡을 수 있도록 설계되어 있다.

비즈니스 방향

- 범용 선반·밀링 등 특성화고 교육 VR 콘텐츠의 추가적인 제품을 개발하여 시범 수업 운영 및 시장·수요 조사를 기반으로 콘텐츠 최적화
- 건설기계 정비 등 자동차와 비슷한 고위험의 실습 군에 적용하여 제품을 개발

NCS 기반 친환경차 정비교육

콘텐츠 소개

- NCS 기반 친환경 자동차 정비 교육으로 하이브리드·전기차 등 실감 나는 VR 콘텐츠
- 고위험, 고비용으로 인하여 교보재 확보 및 교육프로그램 구성에 어려움을 겪고 있는 친환경 자동차 정비 교육 시장에 가상현실을 통한 교육프로그램 및 실습 교육을 구현

비즈니스 방향

NCS 과정에 충실한 교육프로그램 설계

전기자동차 및 하이브리드 자동차 모두 NCS 교육프로그램을 기반으로 설계 별도의 수정 없이 현장에서 교육프로그램의 교보재로 바로 활용 가능

튜토리얼을 통한 VR 교보재의 활용법 강의

다소 어색할 수 있는 VR 교보재 사용에 대하여 튜토리얼 개념을 도입 공구사용부터 천천히 학습하여 VR 교육에 적응할 수 있도록 제작

평가시스템 도입

기존의 단순 체험형 학습 보조재를 탈피하여 시험 모드를 통하여 자신의 학업 성취도를 파악할 수 있게 제작되었고, 누적 DB를 통해 교과과정의 평가자료로 제공 가능하도록 구성

교육·훈련
6
특성화고 가상실습 콘텐츠 및 원격지도 시스템

테크빌교육㈜

Tekville Education, Inc.

소 재 지	서울특별시 강남구 언주로 551(역삼동, 프라자빌딩 6층)	대 표 자	이형세
홈페이지	www.tekville.com	대표번호	02-3442-7783
이 메 일	space67@tekville.com	팩 스	02-3442-7793

기업소개

비전 - 행복한 미래가치를 만들어가는 최고의 교육파트너

사업분야

특성화고·폴리텍·기업 등의 전문 기술교육 서비스

티처빌연수원
- 시·도 교육연수원 프로젝트 수행
- 240여 개 과정 운영
- 교원 회원 50만 명

쌤동네
- 1인 콘텐츠 제작 지원
- 교사 학습 공동체 지원
- 직무·자율 연수 개발 지원
- 나만의 책 출판·출간 지원

티처몰
- 교과 연계 맞춤 상품 개발·공급
- 교육 현장에 필요한 교구 공급
- 학급 운영에 필요한 상품 공급

키즈티처빌
- 성폭력 예방 교육, 성희롱 예방 교육, 안전교육 등 10가지 의무교육 무료 제공
- 다양한 직무 역량 교육 과정 무료 수강(고용보험 환급과정)

즐거운학교
- 다양한 학생 교육 서비스(인성, 자기주도 학습 등)
- 학생, 학부모, 교사 대상 다양한 캠프 진행

부모공감
- 바람직한 학부모를 위한 프로그램 제공(자녀 이해, 학습 코치 등)
- 학부모 역량 강화 프로그램 제공(학부모 아카데미 등)

핵심기술

	구분	등록일	출원번호	등록번호	내용
1	특허	2015.05.04	10-2013-0059829	10-1518833	모바일 단말기를 이용한 영상 인식 및 증강현실 제공 방법, 이를 이용한 모바일 단말기 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체
2	특허	2015.06.24	10-2013-0072050	10-1522395	자동차 정비 훈련 시스템
3	특허	2016.01.05	10-2013-0059879	10-1584314	가상 교육 훈련 시스템에서 실시간으로 발생하는 학습자 상황 정보를 추론하기 위한 온톨로지 추론 교육 방법, 이를 이용한 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체

	구분	등록일	출원번호	등록번호	내용
4	특허	2016. 01.05	10-2014-0047191	10-1584315	자동차 정비 훈련 장치, 이를 제어하기 위한 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체
5	특허	2016. 07.28	10-2014-0077606	10-1645241	다중 훈련 모드를 갖는 자동차 정비 훈련 방법 및 장치, 그리고 그 방법이 기록된 컴퓨터 판독가능한 저장매체
6	특허	2016. 09.02	10-2014-0077332	10-1655946	자기 주도형 자동차 정비 훈련 장치 및 방법, 그리고 그 방법이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 저장매체
7	특허	2017. 06.02	10-2016-0010779	10-1745629	사용자 단말기와 연동되는 이동형 전자 블록 및 그 구동 방법
8	특허	2018. 10.18	10-2016-0011700	10-1911483	조립형 브릭의 곡면 처리를 통해 3차원 모델링을 수행하는 방법 및 이를 사용한 단말
9	특허	2020. 10.23	10-2018-0157568	10-2171459	사용자의 손동작을 인식하는 장치 및 이를 이용한 방법

교육·훈련 6
특성화고 가상실습 콘텐츠 및 원격지도 시스템

㈜와보텍

WABOTECH

WaBOTech
Come on -View technology

소 재 지	서울특별시 송파구 법원로 127, 대명벨리온 지식산업센터 13층 1310호		
홈페이지	www.wabotech.com	대 표 자	최기봉
이 메 일	kimsohee@wabotech.com	대표번호	02-6954-1326

사업분야

- AR·VR
- 3D 스캔·역설계
- 자동차 환경 기술 연구(자동차 정비교육 시스템 개발, 경유차 배출가스 측정 연구, 빅데이터 분석)

핵심기술

- 3D 모델 역설계
- AR 기반 인식기술 개발
- VR·AR·MR 콘텐츠 개발
- UX·UI 디자인 설계
- 기계 및 자동차 부품 설계, 해석 및 성능 예측
- 자동차 배출가스 저감 사업
- 자동차 배출가스 측정 장비 개발 기술지원

주요성과

2018년 05월 삼성전자 AR 기반 생활 가전 스마트 매뉴얼 개발
2019년 12월 한양대학교 VR 기반 친환경 자동차 교육 시스템
2020년 01월 NIPA XR+a 특성화고(공업계열) 가상 실습 및 원격 지원

얼굴인식 기반 3D캐릭터 및 음성 이입을 활용한 교육 콘텐츠

주관기관

㈜일루니

콘텐츠 소개

StorySelf

AI 기술 기반 사용자(아동)와 가족이 주인공이 되는 인터랙티브 융합현실 에듀테인먼트 콘텐츠 플랫폼

적용기술

AI 기술을 통해 사용자의 얼굴을 인식

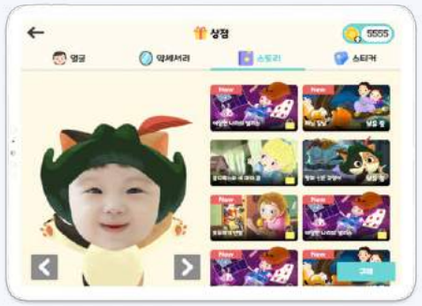
동화의 장면마다 포즈 변환·표정변환을 통해 자연스러운 얼굴 캐릭터 합성이 가능함

인터랙티브 융합현실 동화 콘텐츠

각 장면의 콘텐츠와 인터랙션을 할 수 있고, 자막음 및 캐릭터음 또한 인터랙티브하게 녹음하여 온 가족이 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공함

비즈니스 방향

사용자와 가족이 주인공이 되고 콘텐츠 인터랙션 및 녹음기능으로 몰입형 독서가 가능한 다양한 스토리 콘텐츠를 디지털 네이티브 세대인 전 세계 어린이에게 제공할 수 있는 플랫폼으로써 성장



㈜일루니

illuni

소 재 지	서울특별시 서초구 효령로29길 39(방배동) 전일빌딩 302호	대 표 자	박병화
홈페이지	www.storyself.com	대표번호	010-9007-1843
이 메 일	contact@storyself.com	팩 스	070-4128-9007

기업소개

상상력과 창의력, 기술로 만들어나가는 새로운 세상

Illuminate the World, illuni

일루니는 AI 기술 기반의 혼합현실 콘텐츠 제작 회사입니다. 기술이 발전함에 따라 콘텐츠도 기술을 담아낼 수 있어야 합니다. 기술 기반의 새로운 콘텐츠를 만들어 나가는 것, 일루니가 추구하는 가치입니다. 일루니는 자체 AI 기술을 상품화하여 AI 알고리즘을 시장에서 판매 중에 있습니다. Unity Asset Store에서 판매 중에 있는 Face Analyzer는 전 세계의 개발자 및 회사에 사용자의 얼굴 분석을 쉽게 할 수 있는 솔루션을 제공하고 있습니다. 또한 자체 AI 기술 기반의 아이와 가족이 주인공이 되는 인터랙티브 혼합현실 스토리 콘텐츠, 스토리 셀프를 서비스 중이며, 동화 속 주인공의 꿈을 실현하는 가치를 세상에 제공하고 있습니다.

사업분야

SW

핵심기술

AI·MR·3D Avatar·융합 현실 콘텐츠 개발

주요성과

2019년~2020년 인터랙티브 융합현실 콘텐츠 제작 툴 및 유통 플랫폼 개발

2020년 딥러닝을 이용한 얼굴 정면화·정규화·자동리깅·3D 캐릭터 생성기술 및 인터랙티브 목소리 이입 기술 기반 인터랙티브 융합현실 스토리텔링 콘텐츠 개발

2020년 모바일 멀티 플랫폼 및 오프라인상에서의 얼굴 특성 분석(얼굴 형태, 성별, 나이, 인종, 안경, 모자, 머리 스타일, 표정)기술 개발(FaceAnalayzer)

선박의 안전건조 및 안전운항을 위한 VR 교육 훈련

주관기관 울산정보산업진흥원

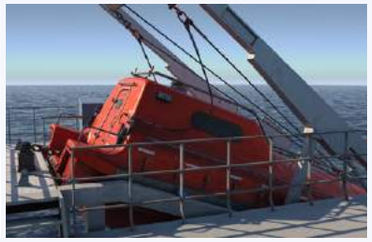
참여기관 주식회사노바테크 ㈜리얼리티랩 ㈜에이딕 쓰리큐브즈 ㈜심지

조선해양분야 안전·재난 VR·AR 기반 콘텐츠

콘텐츠 소개
조선해양분야 안전·재난 VR·AR 기반 콘텐츠의 개발 및 사업화

적용기술
언리얼 엔진, 유니티 엔진, 립모션 핸드트레킹 시스템

비즈니스 방향
조선·해양플랜트·해운 등의 조선·해양 연관 산업에 안전 및 훈련 콘텐츠 판매



지게차 VR 시뮬레이터

콘텐츠 소개
지게차 VR 시뮬레이터는 지게차 자격증 취득을 위한 면허시험 중 실기시험을 대비하기 위해 제작되었음

적용기술
- 실제 면허시험의 감점 및 실격 기준과 동일한 최신 채점 기준 탑재
- 음성 및 그래픽 가이드 제공으로 자기 주도적 훈련 가능
- 로그인 시스템 및 관리자 페이지를 통한 훈련자 관리 기능
- HMD에 의한 헤드 트래킹(머리 움직임 감지) 기능으로 실제 기내 탑승감 제공
- 출력에 따른 엔진 소음 및 좌석 진동 구현(강도조절, 가변저항)
- 안전띠 착용 여부 채점시스템 연동

비즈니스 방향

자격증 취득용
- 중장비 자격증을 취득하려는 응시생의 시험훈련용
- 중장비 운행 자격의 법률 강화로 의무 실습 교육 수료 혹은 자격증 취득이 필요한 실무자

현장 실무 교육용
- 특성화 교육기관의 중장비 관련 수업 교육 도구
- 중장비 자격증 소지자의 현장 투입 전 실무 교육용
- 교사 없이 스스로 훈련이 가능하도록 설계되어, 비대면 자기 주도적 학습용 도구로 활용

주식회사 노바테크

NOVATECH Co.Ltd

소 재 지	울산광역시 남구 옥현로 129, 벤처빌딩 804호	대 표 자	송동석
홈페이지	www.novatek.kr	대표번호	052-225-8582
이 메 일	song@novatek.kr	팩 스	052-970-0793

기업소개

노바테크는 가상현실 기술, 사물인터넷 기술, 모델링&시뮬레이션 기술을 바탕으로, 우리의 삶과 산업현장을 더욱 안전하게 지키고 생산성도 높일 수 있는 혁신적인 제품과 서비스를 지속해서 개발하여 공급합니다.

사업분야

VR·AR, IoT, 스마트 공장

핵심기술

가상현실 기술, 사물인터넷 기술, 모델링&시뮬레이션 기술

주요성과

2020.06. 과학기술정보통신부 지원, '5G 기반 조선·해양 스마트 통신 플랫폼 및 융합서비스 개발 사업' 선정

2020.05. LS-Nikko 동제련 안전 VR 콘텐츠 개발 및 공급

2020.05. 현대자동차 무인지게차 제어 시스템 개발 및 구축

2020.04. 산업통상자원부 지원, '에너지 기술개발 사업 - 원전해체 훈련 시뮬레이션 개발' 선정

㈜심지

SimG.co.,Ltd

소 재 지	울산광역시 울주군 청량읍 율리영해 1길 54 102호	대 표 자	정재욱
홈페이지	www.simglab.com / www.simgxr.com	대표번호	052-221-3007
이 메 일	hjyun@simglab.com	팩 스	052-970-0732

기업소개

㈜심지는 2013년 설립된 가상현실 교육콘텐츠 개발회사입니다.
XR 기술을 통해 우리의 삶을 더 풍요롭고 즐겁게 할 수 있다는 믿음을 가지고 새로운 콘텐츠 개발에 노력하고 있습니다. 기업고객에게는 혁신적인 효용성을, 개인고객에게는 감동적인 판타지를 제공해 드리며 기쁨을 나누고 싶습니다.

사업분야

굴착기, 지게차 등 중장비 시뮬레이터를 주력제품으로, PC형, VR형, 멀티모니터형 모델부터 모바일 애플리케이션에 이르기까지 다양한 형태의 플랫폼을 지원하고 있습니다.
그 밖에도 산업 및 교육 현장에 적용 가능한 VR, AR, XR 솔루션을 제작하고 있습니다.

핵심기술

- VR(Virtual Reality) 솔루션 구현기술
- 인공지능 적용 AR(Augmented Reality) 솔루션 구현기술
- 센서 응용 MR(Mixed Reality) 구현기술
- 3D CG 제작기술

주요성과

- 중장비 시뮬레이터 PC형 개발 및 GS인증 1등급 획득
- 중장비 시뮬레이터 VR형 개발 및 GS인증 1등급 획득
- 중장비 시뮬레이터 멀티모니터형 개발 및 GS인증 1등급 획득
- 중장비 시뮬레이터 군부대 및 특성화 교육기관, 중장비학원 납품
- 중장비 시뮬레이터 교육부 장관상 수상
- VR 설계 검증 솔루션 개발 및 GS인증 1등급 획득
- 현대건설기계 VR 설계 검증 솔루션 납품
- 소형기기 VR 조립훈련 솔루션 개발 및 GS인증 1등급 획득

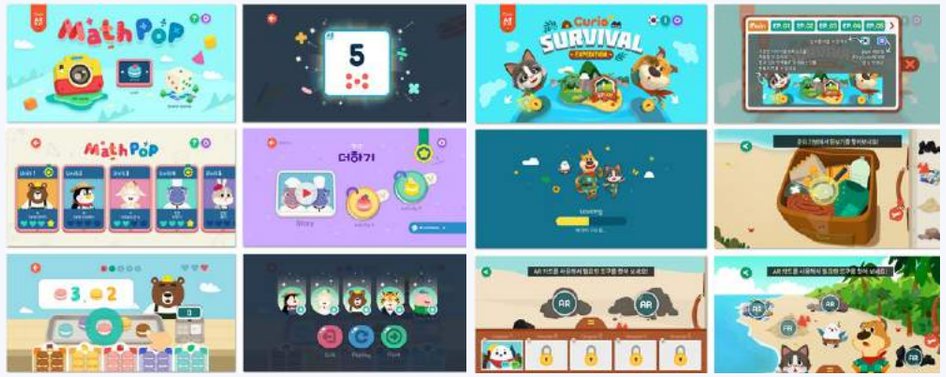
AR 기반 놀이학습 콘텐츠

주관기관 ㈜플레이큐리오

콘텐츠 소개 **큐리오 AR 플레이 시리즈: 매쓰팝, 큐리오 서바이벌의 시제품 外.**
실물 교구와 AR 기능이 있는 모바일 앱을 결합하여 흥미, 몰입도와 함께 교육적 가치를 높인 상품

적용기술 증강현실(이미지 인식 기반)

비즈니스 방향
B2C 자사몰 큐리오스토어, 온라인 오픈마켓, 오프라인 팝업 스토어 등을 통해 실물 제품 판매, 앱 마켓에서 모바일앱 무료 다운로드
B2B 어린이집, 유치원, 초등학교 등 공급 추진 중



교육·훈련
9
AR 기반 놀이학습 콘텐츠

㈜플레이큐리오

PlayCurio Co.,Ltd.

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵북로396, 누리꿈스퀘어 연구개발타워 603-01	대 표 자	이상준
홈페이지	www.play-curio.com	대표번호	02-6205-9250
이 메 일	sjlee@play-curio.com	팩 스	02-6351-9250

기업소개 **"호기심을 플레이하다"**
㈜플레이큐리오는 아이들이 놀이하며 배우는 '건강한 디지털 교육 실현'을 기업의 핵심 가치로 하여 현재 유아-초등용 교육 상품 '큐리오 AR 플레이' 시리즈를 주력으로 생산, 유통까지 직접 진행하고 있습니다.

사업분야 모바일앱, AR·VR, 유아-초등 교육, 출판업, 소셜커머스 등

핵심기술 AR 적용 기술(모듈화를 통한 효율적 생산 시스템), 실물 교구와 연동되는 모바일 앱의 기획과 개발(O2O 콘텐츠), 콘텐츠(GUI, 2D·3D 애니메이션, 사운드 등) 개발, 캐릭터 개발 등

주요성과 시리즈 라인업 중 현재 5종의 제품 사업화(출시) 완료
2019: 딕셔너리팝, 파닉스팝 With YBM, 큐리오 월드맵
2020: 큐리오 사파리(4종), 큐리오 매쓰매쓰

자사 출시 제품

콘텐츠 라인업

O2O 교육 콘텐츠

콘셉트 예시

다중 복합시설 화재, 재난 상황 대응 훈련 실감콘텐츠

주관기관 ㈜시공테크

참여기관 충남교육청

콘텐츠 소개

화재 재난 사고 중에서도 가장 발생 빈도가 높은 다중복합시설 대형 화재를 주제로 다중복합시설 내에서 발생할 수 있는 화재, 재난 상황에서의 조치 및 대처 방법을 XR(eXtended Reality) 기술에 접목한 실감콘텐츠

❶ 증강현실(Augmented Reality) + 가상현실(Virtual Reality) 기술이 혼합되어 현실 세계를 확장하는 XR(eXtended Reality) 실감콘텐츠
❷ 다중복합시설 내에서 발생한 화재, 재난 상황을 기반으로 한 9개의 시나리오로 구성
❸ 화재, 재난 위기상황의 대처 방법을 체험하는 교육 모드 및 훈련 모드 XR 실감콘텐츠

적용기술

- 'XR 더라이브 화재 안전체험'은 다면 프로젝션 맵핑 영상과 VR·AR 기술이 결합한 초실감 확장 현실(eXtended Reality) 콘텐츠
- VR HMD 전면에 Zed Stereo Camera를 장착하여 실제 환경을 보며 가상 체험 기술 적용
- 기존 VR의 인지 부조화로 인한 어지러움 현상과 안전 문제를 최소화
- 체험자는 프로젝션 맵핑과 증강되는 객체와 실시간으로 인터랙션 하며 초 실감형 확장 현실을 경험하는 확장 현실(eXtended Reality) 콘텐츠 체험

핵심기술

쉐이더 시스템을 활용한 사실적 표현 기술(최적화된 그래픽)
XR 기반 실감 교육·훈련 시스템

360 VR 스테레오 스코픽 3D 표현 기술 (좌우 양안시차를 활용한 입체감 극대화)
실공간 반응형 가상객체 생성 및 증강기술

시네마틱 VR 고효율 영상 렌더링 기술 (SW를 통한 렌더링)
XR 공간 기반 가상객체 증강 및 정합기술

물리 엔진을 통한 시뮬레이션 제어기술 (실제 물리 환경 적용)
다중체험 관리 시스템

XR 콘텐츠 차별점

비즈니스 방향

- 사업 결과물인 XR 더라이브 화재 안전체험 실감콘텐츠 플랫폼을 활용한 B2G, B2B, B2C 사업 추진 및 확산
- ㈜시공테크가 기 구축한 안전체험관, 전시관, 과학관 등의 보유 네트워크를 활용하여 신규 사업 제안 및 홍보마케팅 추진
- ㈜시공테크가 2021년 구축하고 있는 안전체험관, 전시관, 과학관 등에 XR 실감콘텐츠 플랫폼 설치 추진
- 충청남도교육청 주최로 전국 교육청 화재, 재난 시 대처 및 대피 교육·훈련 세미나 개최 진행
- 충청남도교육청이 보유한 6개 안전 체험관, 730개 산하 학교 등에 시범적 운영을 통한 사업화 기회 창출

㈜시공테크
SIGONGtech

소 재 지	경기도 성남시 분당구 판교역로 225-20	대 표 자	박기석
홈페이지	www.sigongtech.co.kr	대표번호	02-3438-0077
이 메 일	yangsj@sigongtech.co.kr	팩 스	02-3438-0088

기업소개

실감콘텐츠 & Art&Technology를 선도하는 글로벌 크리에이티브 그룹, 시공테크

시공테크는 전시·문화·실감콘텐츠 전문기업으로, 지난 1988년 창업 후부터 오늘날까지 한국 '최초'라는 수식어를 창출하며 성장을 지속하고 있습니다. 특히, 콘텐츠 산업이 중요해지는 시대인 만큼, 시공테크 Lab을 통해서 다양한 실감 기술과 콘텐츠를 개발하고 있습니다.

사업분야

실감콘텐츠

Art&Technology

시뮬레이터

인터랙티브

과학관, 체험관

박물관, 전시체험관

인테리어

엑스포

핵심기술

- 국내 최대·최고의 실감콘텐츠, Art& Technology, 전시, 문화, 인테리어 전문기업 시공테크는 전문가 인력이 모인 "문화기술연구소"를 보유
- 240여 개의 지적재산권 획득 및 전문 자격 보유

ISO-9001

GQ마크

E마크

GD마크

우수제품 인정서

전문건설 등록증

전기공사 등록증

전시사업자 등록증

산업디자인 전문회사신고필

직접생산 확인증명서

주요성과

1988년~2012년

- ㈜시공테크 설립, 대표이사 박기석 취임
- 대통령 표창 | 서울올림픽 유공
- <부설>영상·전시기술연구소 설립, 모형 제작소 설립
- 실내건축공사업 면허 취득
- 과학기술처장관 표창 | 제25회 과학의 날
- 공장등록(영상음향기기, 모형, 진열장, 수장고 및 가구 제조)
- KOSDAQ 등록
- 자회사 ㈜시공문화, ㈜아이스크림 미디어 설립
- 문화체육관광부장관 표창(2012 공간문화의 날)

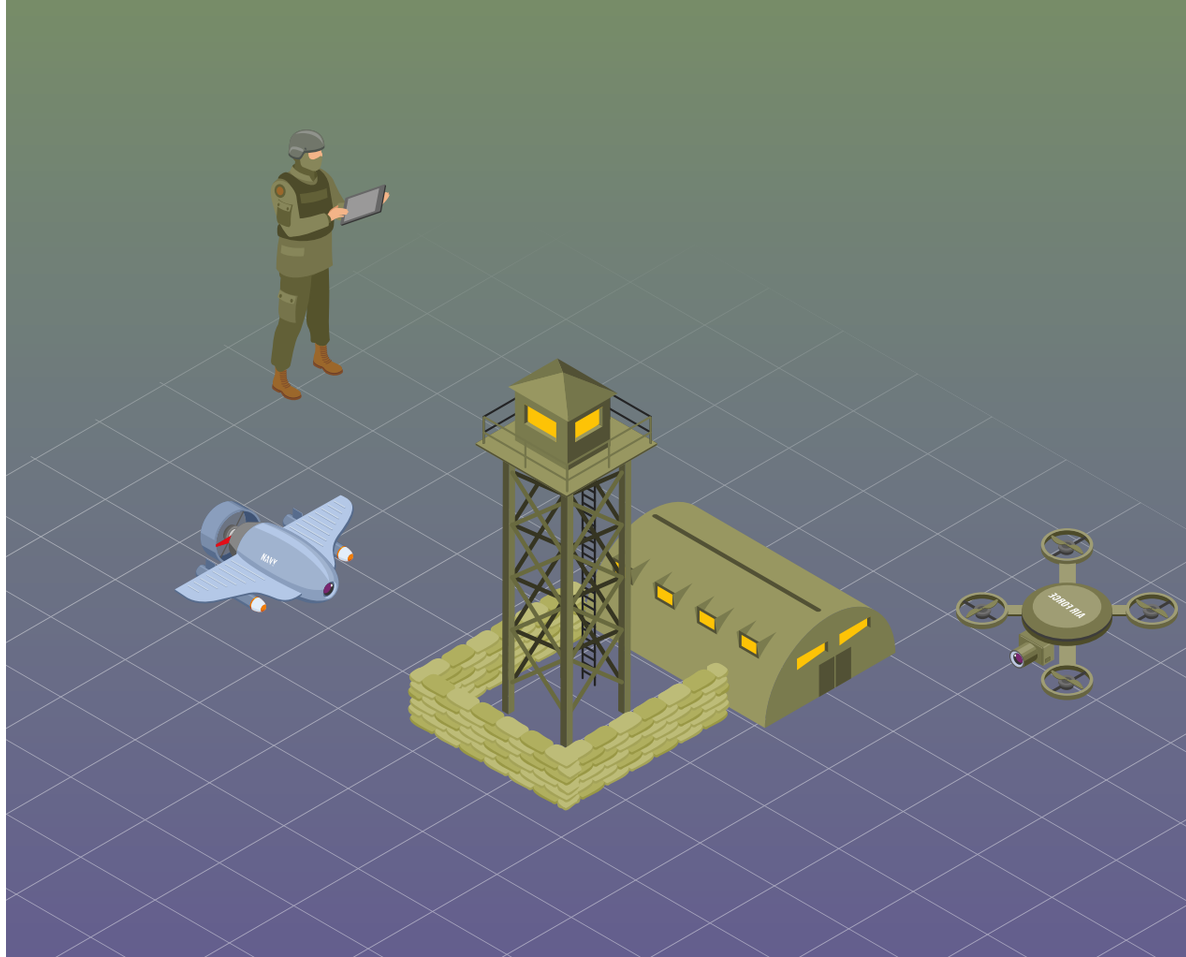
2013년~현재

- 대통령 표창(여수세계박람회 유공)
- 교육과학기술부장관 표창(나로호 성공 유공)
- 금탑산업훈장 수훈(모범 중소기업인)
- 인테리어사업부 신설
- 종합건설업(건축공사업)면허 취득
- 2019 iF Design Award 수상(2017 아스타나엑스포 한국관)

2

국방

1 공간 동기화 기술 기반 원격 통합 관측 훈련 체계 2F
2 5G 기반 증강현실 통합 지휘·통제 플랫폼 2F
3 MR 기반 공군 비행장 스마트 관제탑 실증 2F



공간 동기화 기술 기반 원격 통합 관측 훈련 체계

주관기관 육군사관학교 산학협력단

참여기관 옵티머스시스템㈜ ㈜이즈파크

㈜이즈파크에 관한 상세 내용은 119페이지를 참고하여 주시기 바랍니다.

콘텐츠 소개

공간 동기화 기술 기반 XR 통합 관측 훈련 체계

본 콘텐츠는 군사훈련용 콘텐츠로 기존 소부대 단위의 군사훈련을 확대하기 위해 대대급 이상의 훈련을 위한 관측 훈련 환경을 제공합니다. 기존 개발된 소부대 단위의 전투 훈련은 10-20명 규모의 소부대 단위 훈련이 가능한 범위이며, 관측훈련 환경의 도입으로 대대급 이상의 가상현실 전투 훈련이 가능합니다.

본 콘텐츠는 크게 3가지 형태의 관측 훈련을 수행합니다.

저격 관측 훈련 **포 관측 훈련** **항공 관측 훈련**

적용기술

❶ 공간 동기화 기술

실공간과 가상공간의 위치 방향을 일치 시켜 스크린 환경에서 사용자의 위치 변화에 따라 입체적인 공간을 구현하는 기술

❷ 정밀 탄도 예측 기술

6자유도 탄도 예측 알고리즘을 통해 계절, 날씨, 온도, 바람 등 총기와 탄종에 따라 실제와 매우 유사한 탄도 경로를 예측하여 실사격과 동일한 사격 훈련을 가능하게 하는 기술

비즈니스 방향

XR 통합 관측 훈련 체계의 사업화

- 우리 군의 과학화 훈련 체계의 훈련 능력을 높일 수 있도록 관측 훈련 체계 도입 추진 중
- 해외 가상현실 군사훈련 시장 진출을 통한 수출 추진 중

육군사관학교 산학협력단

KMA(Korea Military Academy)

소 재 지	경기도 성남시 분당구 판교역로 225-20	대 표 자	나종남
홈페이지	www.kma.ac.kr	대표번호	02-2197-6941
이 메 일	64sanhakco@mnd.go.kr	팩 스	070-7966-1283

기업소개

1946년 5월에 창설된 대한민국 육군 장교를 육성하는 4년제 군사학교로 인간존중의 정예 장교 양성을 목표로 하는 교육기관이다.

사업분야

- 육군 장교 육성 4년제 군사 대학교
- 인공지능, 가상현실, 로봇 등 다양한 군사 분야 연구개발 수행

핵심기술

가상현실 군사훈련 요소 기술 보유 및 인공지능, 로봇 등의 다양한 군사 분야 요소 기술 보유

주요성과

- 가상현실 기반 실전적 전투 훈련 체계 개발(2017-2018)
- 공간 동기화 기술기반 XR 통합 관측 훈련 체계 개발(2020)

옵티머스시스템㈜

OPTIMUS SYSTEM co., ltd.

소 재 지	경기도 용인시 기흥구 흥덕1로 13 흥덕IT밸리 타워동 1101호	대 표 자	김남혁
홈페이지	www.optimus-sys.com / www.optimus-military.com	대표번호	031-234-6176
이 메 일	nhkim@optimus-sys.com	팩 스	031-234-6713

기업소개

옵티머스시스템은 차세대 가상현실 기반 교육 훈련 시스템 공급 기업입니다. 옵티머스 시스템은 사용자의 목적에 맞는 자체 보유 기술을 이용한 신개념 교육 훈련 환경을 제공합니다.

사업분야

- 가상현실 교육 훈련 시스템 및 콘텐츠 개발 판매
- 디지털메뉴팩쳐링 시뮬레이션 S/W 개발 및 컨설팅

핵심기술

로봇 제어 기술 및 가상현실 시뮬레이터 관련 요소 기술 특허 보유

주요성과

- 가상현실 기반 실전적 전투 훈련 체계 개발(2017-2018)
- 공간 동기화 기술 기반 XR 통합 관측 훈련 체계 개발(2020)
- 우리 군 예비군 가상현실 전투사격 훈련장 납품(2019-2020)
- 육군학생군사학교 가상현실 전투사격 시뮬레이터 납품(2020)
- 가상현실 군사훈련 시뮬레이터의 우리 군 확대 적용 진행 중
- 관련 제품의 해외 수출 진행 중

5G 기반 증강현실 통합 지휘·통제 플랫폼

주관기관

육군사관학교 산학협력단

육군사관학교 산학협력단에 관한 상세 내용은 59페이지를 참고하여 주시기 바랍니다.

참여기관

제이에스씨㈜ ㈜포멀웍스

콘텐츠 소개

5G Horus Eye

- 5G 통신 네트워크 환경에서 작전 현장과 지휘 통제센터 간 초고속, 초저지연 현장 정보를 통해 증강된 3D 지형을 기반으로 지휘 통제를 지원하는 플랫폼
- 작전 현장을 3D 입체 지형으로 디지털 트윈화하고, 현장 전투원 착용 GPS 단말기, 마일즈(MILES) 장비, 고화질 영상카메라를 통해 수집된 현장의 지형과 아군·적군의 위치와 상태, 영상 정보를 실시간으로 공유할 수 있는 3D AR 디지털 작전상황도(COP)를 기반으로 지휘관과 전투원이 AR Glass(홀로렌즈), 태블릿PC, 모바일 단말기를 사용하여, 5G 네트워크를 통해 실시간 원격으로 정확한 상황인식과 효율적인 작전을 보장할 수 있는 5G 기반 AR 통합 지휘 통제 훈련 플랫폼

적용기술

- 5G 통신 네트워크 연결 기술
- AR(증강현실) 기술 활용 3D 지형도 시각화 기술
- 5G 기반 실시간 고화질 영상 및 데이터 전송 기술
- 데이터 변환 및 구간 암호화 기술
- GPS 연동 기술
- 마일즈(MILES) 연동 기술
- AR Glass, 태블릿PC, 스마트 패드 연동 UI·UX
- 정보 공유를 통한 다중 사용자 지원 기술

비즈니스 방향

국방 분야 사업화

국방부 4차 산업혁명 스마트 국방 혁신 추진계획에 의거 소부대 과학화 훈련체계 시범사업을 통해 군 전술훈련체계 도입

민간 분야 사업화

경찰, 경호, 대테러, 소방, 재난 대응, 대형 행사, 건설, 원격의료 등 지휘 통제시스템이 반드시 필요한 분야에 서비스 도입

제이에스씨㈜

JSC Co., Ltd.

제이에스씨

소 재 지	서울특별시 송파구 송파대로 111 파크하비오 205동 507~509호	대 표 자	박지영
홈페이지	www.jscgames.com	대표번호	02-6677-7787
이 메 일	info@jscgames.com	팩 스	0303-3443-5062

기업소개

세상에 기쁨을 주는 콘텐츠를 창조하는 기업. JSC(Joyful Space of Creation)

제이에스씨㈜는 XR 초실감 체험형 솔루션 전문기업으로서 의료, 국방, 교육, 체험 분야의 VR, AR, MR 솔루션을 개발하고 있습니다. 2011년 설립되어 글로벌 메이저 게임사(SQUARE ENIX, SONY, SEGA, BANDAI NAMCO 등)와 함께 멀티 플랫폼(PC, 모바일, 콘솔, VR, AR) 기반 게임 개발 경험을 바탕으로 업계 최고 수준의 그래픽 제작 퀄리티 및 기술개발 역량과 숙련된 인력을 보유하고 있습니다. 이 경험을 통해 High-end 그래픽·프로그래밍 및 XR(VR·AR·MR) 초실감콘텐츠와 5G, AI 융복합 솔루션을 개발하며 글로벌 콘텐츠 리더로 성장하고 있습니다.

사업분야

- XR 초실감 체험형 콘텐츠 및 솔루션(의료, 국방, 교육, 체험 분야)
- 모바일 게임
- 모바일 애플리케이션
- 뉴미디어

핵심기술

- XR 초실감 체험형 솔루션(콘텐츠·SW·HW·시스템) 구축 기술
- 멀티 플랫폼 기반 콘텐츠 제작 기술
- High-end 그래픽 디자인 제작 기술
- Gamification 기반 인터랙션 기술
- 사용자 중심의 UI·UX 기술

주요성과

- **[XR+국방]** 5G 기반 AR 통합 지휘 통제 플랫폼, 전투원 효과 극대화를 위한 실전적 전장 환경 VR 콘텐츠 등
- **[XR+의료]** VR 체험형 설명 처방 솔루션, VR 보행 재활 훈련 시스템, VR 어지럼증 재활 훈련 콘텐츠, 알코올 중독 범죄자 치료용 VR 시스템 등
- **[XR+교육]** 실감형 5면 공간체험 인터랙션 콘텐츠, AR 핑거스토리, VR 체험형 동화 구연, VR 스포츠실 콘텐츠 등
- **[XR+체험]** 한국잡월드 간호사·임상병리사 VR 직업체험관 구축
- 2018 Made by Unity Korea Award 3위 실버상 수상
- 2018 영국 Wearable Technology Show: AVR360 Show 부분 수상
- 2018 한국 전자산업대전: 산업부장관 유공자 표창

사업영역 및 보유기술

제품 및 솔루션

AR 핑거스토리

실감형 VR 면 공간체험 인터랙션 콘텐츠

㈜포멀웍스

Formal Works Inc.

소 재 지	서울특별시 서초구 반포대로 110, 산우빌딩 5층	대 표 자	김태효, 방호정
홈페이지	www.formalworks.com	대표번호	02-563-8763
이 메 일	info@formalworks.com	팩 스	02-563-8764

기업소개

포멀웍스는 산업용 임베디드 분야의 안전성 SW 개발 및 검증 전문 업체로서, SW의 품질을 확보하기 위해 국제표준을 기반으로 다양한 품질 보증 기법 및 테스트 자동화 시스템을 사용하고 있습니다. 또한 자사는 원전 제어기기, 차량 전자 시스템과 같이 높은 신뢰도와 품질 및 안전 확보가 필요한 분야에서, 다수의 고객사를 통해 다양한 경험과 노하우를 쌓았습니다. 이는 프로젝트 수행 시 아키텍처 구성, 상충하는 요구사항 조합 등 복합적인 요소를 고려하여 문제를 해결해나가는 자사 개발자의 역량을 통해 확인하실 수 있습니다.

사업분야

주요 사업

SW 개발 및 컨설팅(보안, 검증)

사업 분야

자동차, 원자력, AR, 블록체인

핵심기술

[AR 관련 특허 등록 3건]

- (제10-2073010호) 모바일 단말과 증강현실 디스플레이 장치의 페어링 방법 및 시스템, 다수의 증강현실 디스플레이 장치 간의 좌표계 동기화 방법 및 시스템
- (제10-2146264호) 5G 네트워크 기반 증강현실을 이용한 통합 지휘 통제 플랫폼 시스템
- (제10-2169024호) 3차원 증강현실을 이용한 합동 지휘통제 훈련 시스템 및 제공 방법

주요성과

[대표 수행 사례]

❶ 내장형 소프트웨어 및 분석 솔루션 개발

- 현대·기아자동차: VCDM 제어개발 데이터 마이닝 기술 개발
- 현대오트론: 소프트웨어 검증 도구 기능 개발

❷ 소프트웨어 확인 및 검증

- 한국원자력연구원: 공통원인고장(CCF) 대응을 위한 안전계통 제어기기 개발
- 두산중공업: 신고리 5, 6기 QIAS-N, DIS 계통 SW V&V

❸ SCADA 사이버 보안

- 수산 이앤에스: 원전용 안전등급 제어기기 POSAFE-Q 사이버보안 시험
- 두산중공업: 신고리 5, 6호기 MMIS 사이버 보안 평가

❹ 안전성 분석

- 수산이앤에스: 원전용 안전등급 제어기기 POSAFE-Q 안전성 분석
- 수산이앤에스: 수출형 연구용 원자로 JRTR MMIS 안전계통 안전성 분석

MR 기반 공군 비행장 스마트 관제탑 실증

주관기관 ㈜다보이앤씨

참여기관 파콤㈜ ㈜심시스글로벌

콘텐츠 소개

디지털 트윈(MR) 기술
3D 시뮬레이션 및 물리 엔진을 적용한 디지털 트윈, 3D 공간 기반 영상 통합

데이터 통합(I/F)
다양한 카메라의 영상 데이터 및 센서 데이터, 유관 관제 시스템 데이터의 융합, 통합관리

영상 분석(AI)
영상분석 기술 기능성 및 패션성, ICT 기술이 융합된 첨단제품의 개발

적용기술

스마트 관제 인프라 구축
- HW, 상용 SW 구성: 광학/적외선 카메라 등
- 네트워크 구성: 저 지연 솔루션 도입

가상 증강현실 기반
- 360° 파노라마 영상: Seamless 영상
- 증강현실 정보: 비행단 센서 정보
- 입체적 현시: 안전구역, 항공기 이동 경로 등

AI 기반 영상 분석
- 탐지 및 식별: 이동물체 조기 발견/탐지물체에 대한 정보 시현
- 상황 예측: 위험 및 위협 예측/스마트 관제의 가치와 방향성

비즈니스 방향

- 기술 모듈별 상용화 및 플랫폼화를 통한 제품 개발 및 지적 재산권 확보
- 제품 자료 및 Proto Type 등 소개, 안내 자료 작성
- 항공 및 보안, AR 관련 전시회 및 세미나를 통해 제품 및 서비스 모델 홍보
- 잠재적 수요 기관 대상 설명회 실시 및 안내 자료 배포
- 콘텐츠 판매 구성: 지능형 영상 분석 모듈, AR 융합 모듈, 이미지 커스텀 모듈
- 콘텐츠 판매 가격: 적용 모듈 및 개발 범위에 따라 책정됨
- 2021년 매출 Portion 목표: 약 30억원 예상

㈜다보이앤씨

DAVOENC Co., Ltd

소 재 지	인천광역시 부평구 부평대로 301, 605호 (청전동, 남광센트렉스)	대 표 자	최창진
홈페이지	www.davoenc.co.kr	대표번호	032-363-3000
이 메 일	cjchoi@davoenc.co.kr	팩 스	032-363-3003

기업소개

㈜)다보이앤씨는 2003년부터 항공 산업, SI, SM, VR·AR·MR, 컨설팅, 통신, 엔지니어링, U-city 등의 사업 분야를 기반으로 발전하고 있습니다. ㈜다보이앤씨는 항공시뮬레이터 전문기업으로 다양한 공공기관 프로젝트를 통해 항공 교통 관제 시뮬레이터 및 무인 다중 헬리콥터 시뮬레이터 분야에서 앞선 기술력을 인정받고 있습니다.
㈜다보 건설은 4차 산업혁명에 맞춰 VR·AR·MR, Smart MICE 산업 등 신산업으로 확장하고 있으며 각 분야의 전문가를 보유하여 급변하는 산업 트렌드를 선도하기 위해 노력하고 있습니다.

사업분야

콘텐츠 개발, 소프트웨어 개발, 전산 관련 유지·보수, 정보통신공사 등

핵심기술

- 콘텐츠 개발사업(3D, VR·AR·MR)
- 항공관제 시뮬레이터
- 스마트 항공 내비게이션 및 비행상황 관리시스템
- 경비보안시스템
- 지능형 영상분석 솔루션
- 드론 관련 사업
- 화물 볼륨 측정 시스템

주요성과

2020년도
- 비행장 관제용 시뮬레이터 유지관리 용역(국토부 서울지방항공청)
- 항공장애 등 민원처리시스템 유지관리 용역(국토부 서울지방항공청)

2019년도
- 2019년 인천국제공항 출입증발급시스템 고도화 사업(인천국제공항공사)
- 2019년 비행장 관제용 시뮬레이터 유지관리 수주(서울지방항공청)

2018년도
- 항공장애 등 민원처리시스템 유지보수 용역 수행(서울지방항공청)
- VR 모션 시뮬레이터 콘텐츠 고도화 용역(인천테크노파크)

항공 관제 시뮬레이터

콘텐츠 개발 사업

파콤㈜

PACOM Corp.

소 재 지	경기도 수원시 장안구 장안로 113	대 표 자	박원희
홈페이지	www.ipacom.co.kr	대표번호	031-304-7050

기업소개

파콤㈜는 2010년 설립하여 시뮬레이터 디스플레이 시스템, 3D 비주얼 디스플레이 시스템 통합 서비스 설계, 제조, 설치와 국방, 의료, 경찰, 가스산업, 교육 분야의 VR, AR, XR 기반의 교육 훈련시스템 개발/구축 및 체계통합 전문기업입니다.

사업분야

VR, AR, XR 교육훈련시스템(국방, 의료, 가스·수소충전 산업, 경찰 외)
군사/산업 시뮬레이터 디스플레이(항공, 전차, 철도, 자동차, 선박 외)

핵심기술

시뮬레이터 디스플레이 시스템 개발/구축 및 체계통합
VR, AR, XR 기반 교육 훈련 시스템 개발/구축 및 체계통합

주요성과

❶ 군사 분야
- K9 전차 시뮬레이터
- 공지 합동 훈련체계 시뮬레이터
- 합동 화력 시스템
- UH-60 시뮬레이터 영상 시현
- HH-60 헬리콥터 시뮬레이터
- LYNX 헬리콥터 시뮬레이터 외

❷ 교육/산업 분야
- CAVE 영상 시스템
- 한국가스안전공사 교육 체험관 영상 시스템
- 한국가스공사 VR 공급설비 교육 훈련 시스템
- 한국가스공사 LNG 하역설비 훈련 시스템
- 고려대학교 세종캠퍼스 AR/VR 체험관 외

❸ 의료분야
- 강남세브란스병원 ADHD 실험용 (정신의학과)
- 국군간호사관학교 XR 훈련체계 외

❹ 연구/공공기관 분야
- ETRI 개인 화재대응 능력 체험 플랫폼(소방)
- 경찰청 치안 연구
- 6축 직렬형 로봇 활용 시뮬레이터 외

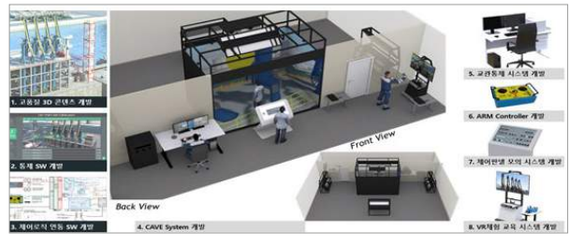
❺ 행사 및 기타 분야
- 평창올림픽 홍보관 UWV 디스플레이 시스템 구축
- UWV 인천공항 시스템 구축 외

군사·산업분야

합동화력 (1-11호기)

한국가스공사 공급개선처 (VR체험교육장비)

한국가스공사 LNG 하역설비 훈련시스템 구축사업



연구·공공기관 분야

ETRI (개인 화재 대응능력 훈련용 가상 모션 체험 플랫폼)

경찰청 치안연구

UWV 인청공항 (평창올림픽)

㈜심시스글로벌

Simsys Global Inc

SIMSYS • GLOBAL

소 재 지	서울특별시 서초구 동산로 23 베델빌딩 602호	대 표 자	김윤제
홈페이지	www.simsysglobal.com	대표번호	02-6953-9251

기업소개

㈜심시스글로벌은 2001년 설립된 ㈜한국아이엠유의 공간정보시스템 사업부를 분리 독립하여 설립되었습니다. 4차산업혁명 기술역량을 보유한 KT 및 삼성 인력의 참여를 통하여 5G 시대에 맞는 디지털융합분야로 사업영역을 확장하고, 그동안 국방, 정보, 공공, 민간분야에서 최고의 공간정보솔루션을 제공하였던 경험과 노하우를 바탕으로 사물인터넷, 인공지능, 빅데이터, 블록체인 기술을 적용하여 저희 고객의 지속적 요구 사항이었던 비용절감형 디지털트윈 솔루션을 제공할 수 있는 기반을 마련했습니다.

앞으로는 국내시장에 고객의 필요와 일치하는 맞춤형 솔루션을 제공할 뿐만 아니라, 동남아시아 지역으로 글로벌 시장 확장도 계획하고 있습니다.

사업분야

디지털트윈, ICT컨설팅/설계, 시스템 통합, VR/AR 소프트웨어 개발 등

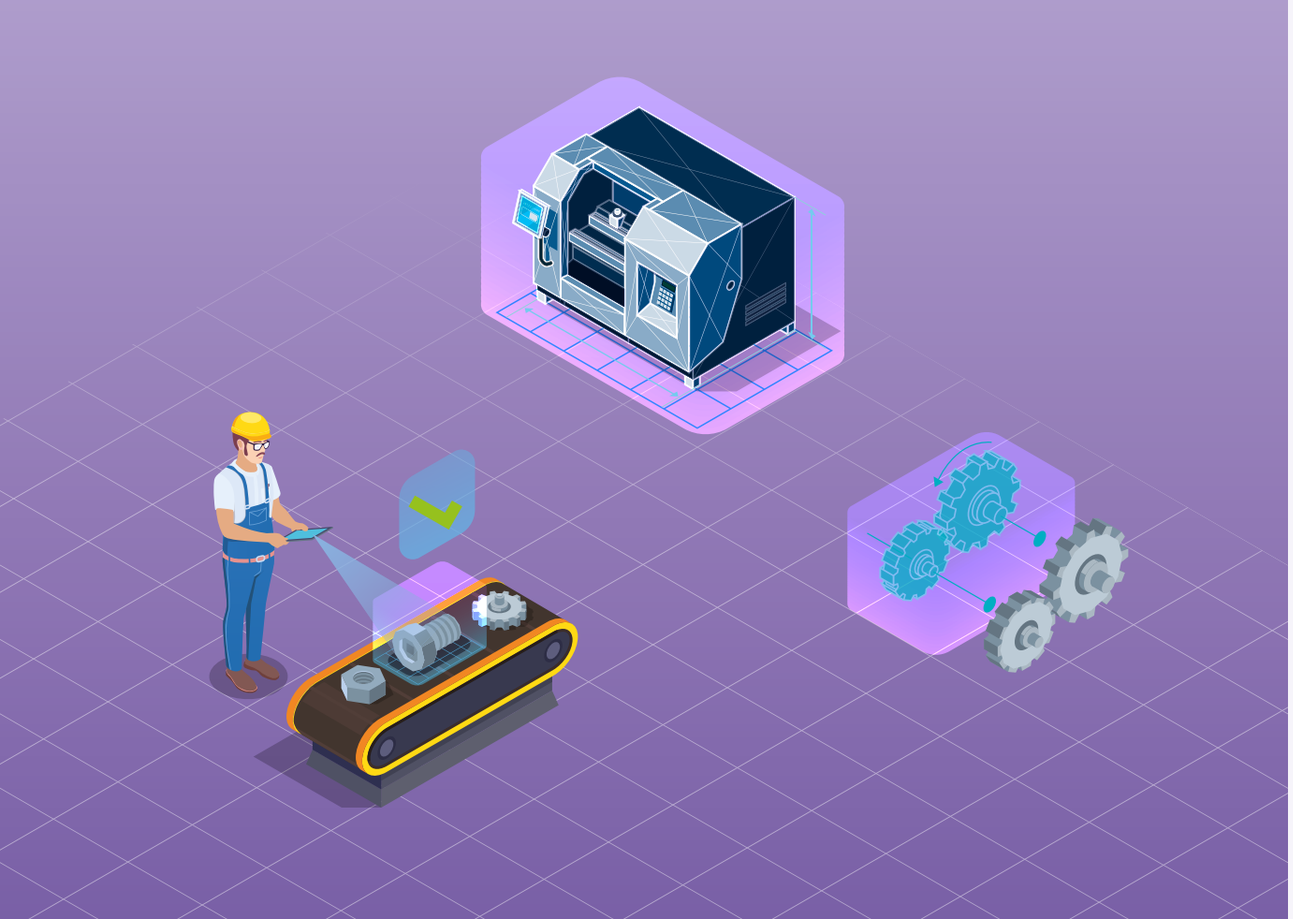
핵심기술

- 3D 공간정보 솔루션 - TerraBuilder, PhotoMesh, etc.
- 4D 공간정보 플랫폼 - Luciad Fusion/LightSpeed/RIA, etc.
- 3D Surface 솔루션 - Vricon Series
- 2D 공간정보 솔루션 - ERDAS, GeoMedia, etc.
- 디지털트윈 통합관제 솔루션

3

제조

1 5G 기반 자율주행 무인 경비 로봇 및 원격제어 플랫폼 2F
2 5G, IoT, XR 산업안전 사고 예방 및
원격 협업 지원 시스템, 지하시설물 공간정보 관리 2F



5G 기반 자율주행 무인 경비 로봇 및 원격제어 플랫폼

주관기관 ㈜이노시뮬레이션

참여기관 ㈜언맨드솔루션

콘텐츠 소개

예측하기 어려운 범죄, 테러 등의 증가와 사회 안전에 대한 불안감이 높아지고 있어 이를 예방하고 적절하게 대응할 수 있는 경비시스템(5G 기반 자율주행 무인 경비 로봇의 원격제어를 위한 서비스 플랫폼)을 제공함

적용기술

❶ 지능형 실외 무인 경비 로봇 개발로 비정형 지상 환경, 지능형 영상감시 시스템, 감시 센서 등을 통합운용 시스템 기술에 적용
❷ 5G 통신 기반 영상, 센서 데이터 전송 시스템을 통해 시간과 공간의 제약 없이 실시간 원격제어 및 지연 최소화
❸ VR 헤드셋 기반 가상 환경 가시화 기술을 적용하여 경비 로봇 및 주변 환경에 대한 정보 구체화
❹ 몰입형 원격주행 시스템 및 중앙관제 센터 구축으로 현실감 있는 이동 환경, 조종 시 반력, 외부 물체의 충격 모사 등 제공

비즈니스 방향

공공기관 및 다중이용 시설 등 감시, 통제, 안전관리가 필요한 영역에 운용 예상됨

공공기관
발전소, 항만, 공항 등 통제, 경비 및 안전관리가 필요한 환경에 활용

다중이용시설
쇼핑몰, 테마파크, 공원 등 시민들이 자주 이용하는 장소의 경비 및 안전관리에 활용

몰입형 원격 주행·제어 시스템

무인 경비로봇

㈜이노시뮬레이션

INNOSIMULATION

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵북로 396, 20층	대 표 자	조준희
홈페이지	www.innosim.com	대표번호	02-304-9500
이 메 일	info@innosim.com	팩 스	02-304-3004

기업소개

세계 최고 수준의 시뮬레이션 기술을 선도하는 이노시뮬레이션은 지난 20년간 고객에게 최고의 솔루션과 서비스를 제공하고 있으며, 다양한 시뮬레이터 체계 통합 경험과 XR 기반의 가상훈련 시스템, 자율주행 자동차 시뮬레이터 및 VR 모션 플랫폼 분야의 차별화된 기술을 보유하고 있습니다.

사업분야

첨단차량 시뮬레이터: ADAS 실험용 HMI 기반 고성능 시뮬레이터, 자율주행 시뮬레이터의 연구개발, 시험평가 솔루션 등 제공

가상훈련시스템: 현실감 있는 가상 환경에서 중장비, 국방, 자동차, 철도 훈련 및 유지보수 등 다양한 교육 훈련 시스템 제공

XR 융합 콘텐츠: 가상·증강 환경을 확장한 실제와 유사한 현실감 높은 실감콘텐츠 제공

핵심기술

첨단자동차 개발·평가: 첨단자동차의 설계부터 검증이 가능한 통합 시스템 환경 제공 및 3차원 소프트웨어를 포함한 통합 시뮬레이션 툴 체인 제공

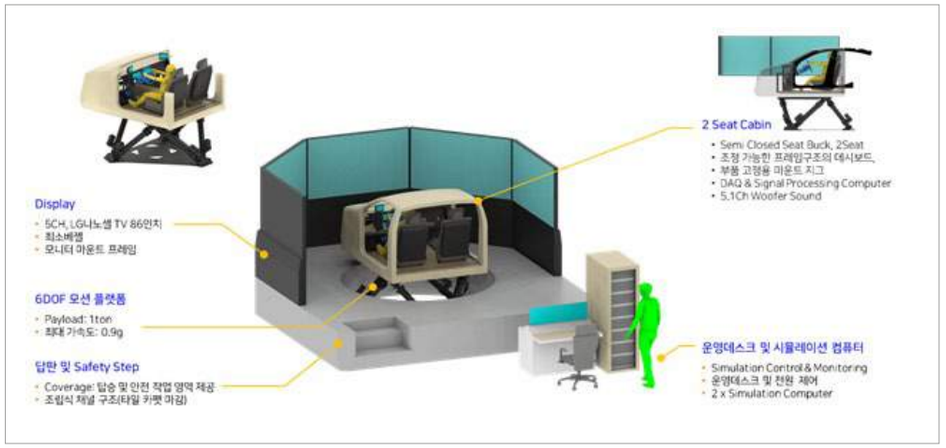
GDSTUDIO: 차량, 철도 시뮬레이션의 여러 이벤트, 편집기능, 동영학 모델을 제공하여 주행 시 다양한 상황 구현

METATRACK: 20여 개 특허 기술로 개발된 고성능 모션 플랫폼으로 기구 설계 및 통합 시뮬레이션 환경 구축

주요성과

수상실적

- 다 기종 중장비 가상훈련시스템 기술대상, 2020(산업통상자원부)
- 7자유도 VR 시뮬레이터 Best New Product 수상, 2019(한국전자전)
- ICT 해외 진출 부분 대상, 2018(과학기술정보통신부)
- R&D산업대전 우수운영부스, 2017(산업통상자원부)
- 전자·IT산업 유공자 포상 대통령, 2015(행정자치부)
- 수출의 탑(3백만 불), 2013(한국무역협회)



HMI 평가용 시뮬레이터 예시

중장비 시뮬레이터

연구 실험용
시뮬레이터

㈜언맨드솔루션

Unmanned Solution Co., Ltd

소 재 지	서울특별시 마포구 성암로330, DMC첨단산업센터 C동 423~425호	대 표 자	강찬호
홈페이지	www.unmansol.com	대표번호	02-3217-6771
이 메 일	ums@unmansol.com	팩 스	02-3217-6773

기업소개

언맨드솔루션은 국내에서 유일하게 자율주행 관련 하드웨어와 소프트웨어 기술을 모두 보유한 자율주행 솔루션 전문기업으로 대중교통, 농업, 물류, 보안 등 다양한 분야에서 자율주행 솔루션 기술을 적용 개발하고 있습니다.

언맨드솔루션은 국내 최초 독자 개발한 완전 자율주행 형태의 차세대 자율주행 모빌리티 플랫폼을 기반으로 자율주행의 핵심기술인 인지·판단·제어를 위한 자율주행 소프트웨어 uDrive와 자율주행 모빌리티를 실시간으로 관제·운영하기 위한 통합 관제 솔루션 uConnect를 결합한 독자적인 자율주행 솔루션을 기반으로 자율주행 대중 교통서비스, 자율 배송 및 배달 서비스, 자율주행 경비 및 보안 서비스 분야에서 고객 맞춤형 자율주행 서비스를 개발하는 데 주력하고 있습니다. 향후에는 이를 통합한 자율주행 서비스 Mobility as a Service(Maas)도 제공할 계획입니다.

사업분야

자율주행 모빌리티 WITH:US / 자율주행 셔틀과 로봇 및 자율주행 모빌리티 온디맨드 서비스

핵심기술

자율주행기술

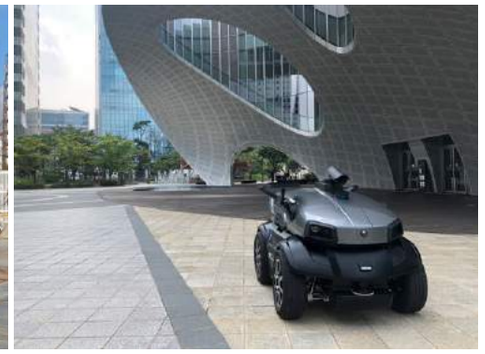
주요성과

보유기술
- 자율주행 셔틀 위더스(WITH:US) 국토교통부 자율주행 임시운행허가 취득
- 자율주행 관련 특허등록 13건, 특허출원 8건, 프로그램 등록 4건
- 벤처기업, 기업부설연구소 인증
- 이노비즈, ISO9001 인증
- 과학기술정보통신부, 우수기업연구소 지정
- 산업통상자원부, 산업융합 선도기업 4회 연속 지정

주요이력
- 세종 중앙공원 내 자율주행 셔틀 위더스 운영 및 시민 친화형도심 공원 자율주행 서비스(2020)
- WITH:US 국제 디자인 어워드 3관왕 수상(독일 iF 디자인 어워드, 독일 굿 디자인(GD) 어워드, 미국 스파크 어워드)
- WITH:US 셔틀 및 Patrol 로봇 중국 수출(2021. 03.)
- 과학기술정보통신부, 대한민국 ICT대상 장관표창(지능정보부문 우수상)

WITH:US(자율주행 셔틀)

DELIVERY ROBOT(자율주행 배달로봇)



WITH:US SECURITY(자율주행 경비로봇)

5G, IoT, XR 산업안전 사고 예방 및 원격 협업 지원 시스템, 지하시설물 공간정보 관리

주관기관 ㈜익스트리플

참여기관 (재)경남테크노파크 통영시 주식회사 브이앤지

콘텐츠 소개

❶ 5G XR 지하시설물 공간정보 관리 시스템

도심의 공공 지하시설물을 최첨단 5G 통신 네트워크, 확장현실(XR), 사물 인터넷(IoT), 지리정보시스템(GIS:) 등의 기술을 융합하여 관리함으로써, 사무공간과 현장에서 지하시설물의 구축/점검/관리/분석까지 통합 관리가 가능한 스마트 공간 정보 플랫폼 구축으로 안전하고 체계적인 업무환경은 물론 도로와 지하시설물 업무 담당자, 지하시설물 건설 현장 시공 관계자 등 관계자의 작업 효율성 향상, 시간 및 비용 절감, 굴착 작업 안전사고를 예방할 수 있습니다.

❷ 5G 기반 AR 산업안전 사고 예방 및 원격협업 지원 시스템

제조 산업 현장 5G IoT 기반 지능형 디지털 트윈 AR 산업안전 사고 예방 및 원격협업 시스템 구축으로 안전하고 스마트한 생산 작업 공정환경 서비스 제공

적용기술

❶-1. XR 지하시설 가시화: 지하시설물 가시화를 위한 확장 현실 (XR), 사물 인터넷(IoT) 기술 적용

❶-2. 스마트 도시 공간정보시스템(UIS)플랫폼: 지리정보시스템 (GIS) 기술을 적용하여 공공지하시설물 도시 공간정보 관리

❷ 5G, AR, IoT 등 최신 ICT 기술을 통해 내화물 제조 공정 산업 현장에 적합한 산업안전사고 예방

비즈니스 방향

- 공공 지하시설물 통합관리, 시설물 통합관리 주체인 지자체 및 산업현장에서 통합관리를 필요로 하는 기업을 대상으로 마케팅
- 5G 통신 XR 스마트글라스 기반 지하 시설물 공간정보 관리 원격협업 지원 시스템 홍보 및 판매 채널 확대
- 5G 통신 XR 스마트글라스 기반 공공시설물 현장 관리 분야에 확대적용 사업화 추진
- 중소기업 공공 서비스 시범 구매 사업 추진
- 투자 유치, 보급 및 확산을 위한 상품 다각화 추진
- 글로벌 제품 출시 및 투자유치

㈜익스트리플

EXTRIPLE.Co.,Ltd

소 재 지	경상남도 창원시 의창구 평산로23(팔용동 23-7) 신화테크노밸리 4층 401호	대 표 자	노진송
홈페이지	www.extriple.com / www.metavu.kr	대표번호	055-222-9603
이 메 일	master@extriple.com	팩 스	055-223-9603

기업소개

㈜익스트리플은 2009년 02월 24일 설립된 IT기업입니다.
이는 ICT 융합 디지털 서비스 플랫폼 No.1 기업을 목표로 4차 산업의 중심인 인공지능(AI), 확장 현실(XR), 디지털 트윈(Digital Twin), 사물인터넷(IoT) 관련 핵심기술 및 제품을 보유하고 있으며 이를 기반으로 스마트팩토리(제조), 스마트시티, 스마트국방 사업을 펼쳐나가는 ICT 융합 디지털 서비스 플랫폼 전문기업입니다.
2010년부터 확장현실(XR) 제조 PLM 휴먼 어시스턴스시스템 개발 개념 정립" 및 중장기 마스터 플랜을 수립하고 2012년부터 본격적으로 4차 산업의 핵심인 ICT 융합 디지털 서비스 플랫폼 아이템을 지속해서 발굴 및 어려운 경기 상황과 COVID-19라는 전례 없는 상황에도 불구하고 공격적인 R&D를 통해 상용화하고 있습니다.
이러한 결과 MetaVu(메타뷰)라는 브랜드를 상표출원 하고 관련 솔루션을 개발 출시하여 비대면 XR(MR·AR·VR) 서비스 플랫폼 및 콘텐츠(원격협업·교육·훈련 등), 타 산업 융합형 XR(MR·AR·VR) 서비스 플랫폼 및 콘텐츠(제조·공공·국방,관광 등)를 보유하고 본격적인 사업화 및 수출을 통한 글로벌 진출을 추진 중에 있습니다.

사업분야

IT융합솔루션, 소프트웨어, 하드웨어, 콘텐츠 개발

핵심기술

증강현실, 가상현실, AR원격협업솔루션, 국방 유도탄 시험세트 SW개발

주요성과

통영시 무전동 일원 지하시설물 5종 (상수도, 하수도, 전기, 통신, 가스 부분) 시범 적용

주식회사 브이앤지

V&G Corporation Inc.

소 재 지	경기도 성남시 수정구 창업로 54, 414호	대 표 자	주제호
홈페이지	www.vng.co.kr	대표번호	031-696-4901
이 메 일	hmpark@vng.kr	팩 스	031-696-4902

기업소개

㈜브이앤지는 공간정보를 업무적 활용 관점에서 해석하고, 사용자의 패턴을 분석하여 공간정보의 새로운 가치를 제공합니다. 공간정보에 대한 다양한 전문가들이 모여 단순한 기능 개수가 아닌 사용자 관점에서 실질적인 문제를 해결하도록 하며, 고객의 가치 성장은 물론 4차 산업혁명에 따른 기술 적용을 넘어 새 시대의 방향을 제시하고 공간정보의 가치 있는 내일을 만들기 위해 노력합니다.

사업분야

- GIS 시스템 구축 및 컨설팅
- ICT 통합사업 및 데이터 가공

핵심기술

- GIS 기반 솔루션 컨설팅 및 시각화

주요성과

- 국내 50여 개 지자체 공간정보시스템 구축 및 유지보수
- 한국전력공사 송변전 보상지원 종합시스템 구축
- 한국전력공사 스마트 재난관리시스템 구축
- 한국지역난방공사 열수송망 통합 공간정보시스템 구축
- 한국지질자원연구원 건설광산현장관리 드론데이터플랫폼 구축

4

의료·헬스

1 안구 운동 및 시력 개선을 위한 VR 의료기기 1F
2 사지 절단 환자 대상 환상통 극복 VR, AR 재활 프로그램 4F
3 AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠 4F
4 VR, MR 기반 차세대 염기서열 결정(NGS) 실험 교육 4F
5 생체신호를 활용한 치매 예측, 5G 기반 VR 인지 재활 솔루션 4F
6 Medical XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠 4F
7 XR 인체투영 기술 활용, '침' 치료 교육·임상 콘텐츠 및 시스템 4F

안구 운동 및 시력 개선을 위한 VR 의료기기

주관기관

㈜첸트랄

콘텐츠 소개

VRzen101

스마트폰과 컴퓨터 등 영상기기를 사용하며 발생하는 VDT 증후군 및 안구 피로 개선을 위해 개발된 VR 의료기기입니다. 미국 FDA 의료기기 1등급에 등록된 VR 디바이스, 'VRZen101'에 모바일을 장착하여 근시와 원시를 반복할 수 있는 영상 콘텐츠를 감상하며 눈 건강 상태를 진단, 개선해 볼 수 있습니다. 디바이스 내부에 장착된 특수렌즈의 움직임에 의해 수정체를 컨트롤하는 모양체근과 안구를 둘러싼 안 근육을 운동시켜 눈의 피로도를 완화하고 시력 저하를 예방할 수 있습니다.

㈜첸트랄

ZENTRAL

소 재 지	대전광역시 유성구 문지로 193, 카이스트 문지캠퍼스 진리관 113호	대 표 자	손영범
홈페이지	www.zentral.co.kr	대표번호	042-863-0480
이 메 일	sonnyb@zentral.co.kr	팩 스	0504-226-6233

기업소개

시력 및 안구 피로 개선을 하는 VR 헤드셋 및 VR 콘텐츠를 제작 생산하는 회사

- 세계 최초 의료기기 VR헤드셋(VRzen101)을 생산(미국 FDA 의료기기 1등급 등록)
- 기술신용평가 TI3(평가기관: 이클레이더블, 벤처기업으로서는 최고 수준)
- 한국 정부 기관 중소기업벤처부 2020년 한국 대표 브랜드로 선정(VR기기로는 한국 최초)
- 현재 VR헤드셋(VRzen101)으로 백내장 치료 사업 진행 중(한국디지털 의료협의회·디지털퀀텀바이오와 MOU)

핵심기술

6세부터 사용할 수 있는 VR헤드셋으로 어지럼증이 없음

- 10일간 하루 10분 사용으로 난시 7.3%, 조절 장애 7.1% 개선
- 시력 개선 무료 앱 배포 중(http://vrzen101.com/)
- 아날로그적인 기술로 카피하기 어려움(제품 20대를 중국에 샘플로 보냈으나, 카피를 하지 못하고 있음)
- 렌즈는 첸트랄 독자기술

사지 절단 환자 대상 환상통 극복 VR, AR 재활 프로그램

주관기관 ㈜라이징크래프트

콘텐츠 소개 VR 기술을 활용해 거울 치료(Mirror Therapy)의 원리를 가상현실상으로 구현시켜 한정적인 거울의 범위에서 환상통 환우들에게 운동의 기회 및 쉽고 빠르게 통증 완화를 이끌 수 있도록 도와주는 新 재활 프로그램

적용기술

VR·AR 마커 인식 및 시뮬레이션 기술

인장 필름을 활용한 데이터 적용 기술

비즈니스 방향

- 의료 관련 기업 및 기관 납품 판매
- 개인 임대 서비스 및 판매

㈜라이징크래프트

Rising Craft Co., Ltd.

소 재 지	인천광역시 부평구 부평대로 293 (부평테크시티), 9층 906호	대 표 자	이준서
홈페이지	www.risingcraft.kr	대표번호	032-715-4884
이 메 일	info@risingcraft.kr	팩 스	070-7966-0607

기업소개 본사는 "VR·AR을 통하여 세상을 이롭게, 더 가치 있게"라는 이념 아래 4차 산업혁명 차세대 성장동력 사업인 VR·AR 기술을 활용한 교육, 의료, 문화 콘텐츠 개발을 통해 콘텐츠 한류와 스마트 코리아의 미래를 열어 가는 데 앞장서기 위하여 노력하고 있습니다

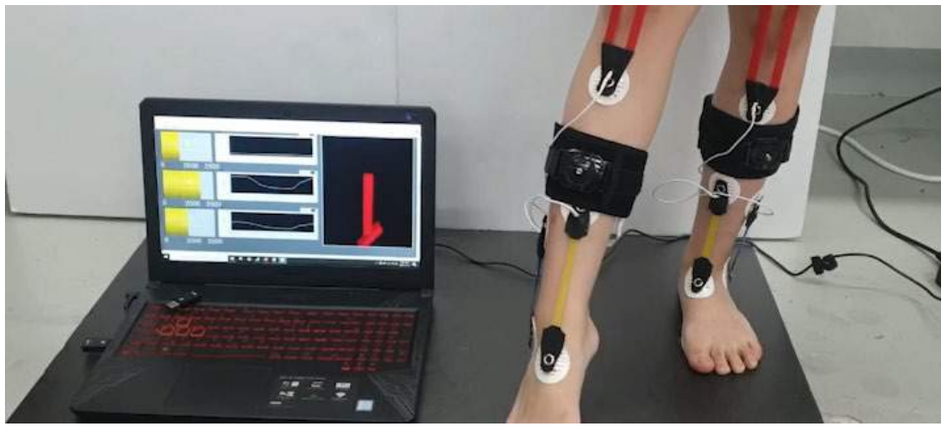
사업분야 VR·AR , 의료(헬스케어), 교육(코딩교육)

핵심기술

- VR·AR 이미지 센싱 및 아이트랙킹 기술
- VR 핸드트래킹 및 페이셜 트랙킹 기술
- 인장 필름을 활용한 데이터 적용 기술

주요성과

2019.05. 중소벤처기업부 '예비창업패키지(일반 1차)' 선정
2019.06. '라이징 크래프트 스튜디오' 설립 및 등록
2019.06. 중소벤처기업부 '2019 한양대 실전창업교육 1기' 선정
2019.07. 경기콘텐츠진흥원 '경기 VR·AR 해커톤' 경기GLG초이스 수상
2019.10. 한국가상증강현실산업협회 '2019년 VR·AR 그랜드 챌린지' SKT JUMP상 수상
2019.11. 서울 게임 아카데미 '게임개발자 양성을 위한 MOU 협약' 체결
2019.12. ITP 인천테크노파크 인천콘텐츠기업지원센터 '인천 투자유치 프로그램' 선정
2020.03. 중소벤처기업부 '2020년 청년창업사관학교 10기(서울)' 선정
2020.06. 정보통신산업진흥원 '2020년 VR·AR 콘텐츠 상용화 지원사업 2단계 (시제품)' 선정
2020.07. ITP 인천테크노파크 '인천콘텐츠기업지원센터 입주기업 맞춤형 성장지원 사업' 선정
2020.08. ITP 인천테크노파크 '2020 인천VRAR 창업기업 육성 지원사업' 선정
2020.09. 정보통신산업진흥원 '2020년 VR·AR 콘텐츠 상용화 지원사업 3단계 (상용화)' 선정
2020.12. 한국가상증강현실산업협회 '2020 XR 그랜드 챌린지' 한국가상증강현실 산업협회장상 수상
2020.12. 제3회 2020 아시아리더대상 'VR발전경영' 대상 수상
2021.03. '(주)라이징크래프트' 법인 사업자 전환 및 설립



AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠

주관기관 주식회사 씨에스리

참여기관 ㈜빅토리아프로덕션 한국교육방송공사

한국교육방송공사(EBS)에 관한 상세 내용은 29페이지를 참고하여 주시기 바랍니다.

콘텐츠 소개

뇌가 젊어지는 체조, 뇌가 젊어지는 놀이

증강현실 기술과 인공지능 기술을 접목한 고령자 맞춤형 정신건강 증진 콘텐츠

❶ “뇌가 젊어지는 체조” 동영상 콘텐츠

정서적인 안정을 도모할 수 있는 단위 체조 50종, 묶음 체조 20종, 캠페인 10종으로 구성. 이중 전시 콘텐츠는 캠페인 10종이 TV를 이용해서 시연됨. 단위 체조와 묶음 체조는 “체조 따라 하기”를 통해서 시연함

❷ 체조 따라 하기 서비스

TV 화면 속 강사의 체조를 따라 할 수 있는 6종의 콘텐츠로 구성

❸ 증강현실 콘텐츠

모바일 디바이스로 체험하는 “뇌가 젊어지는 놀이”의 기억학습, 언어학습, 수리학습, 컬러링으로 구성

❹ 인공지능 콘텐츠

모바일 디바이스로 체험하는 “뇌가 젊어지는 놀이”의 AI 그림 그리기로 구성

적용기술

서비스 구성 EBS 방송을 통한 동영상 서비스와 TV에 전용 셋톱박스를 설치하여 콘텐츠를 제공하는 서비스 그리고 스마트폰 앱을 이용하여 콘텐츠를 제공하는 서비스로 구성

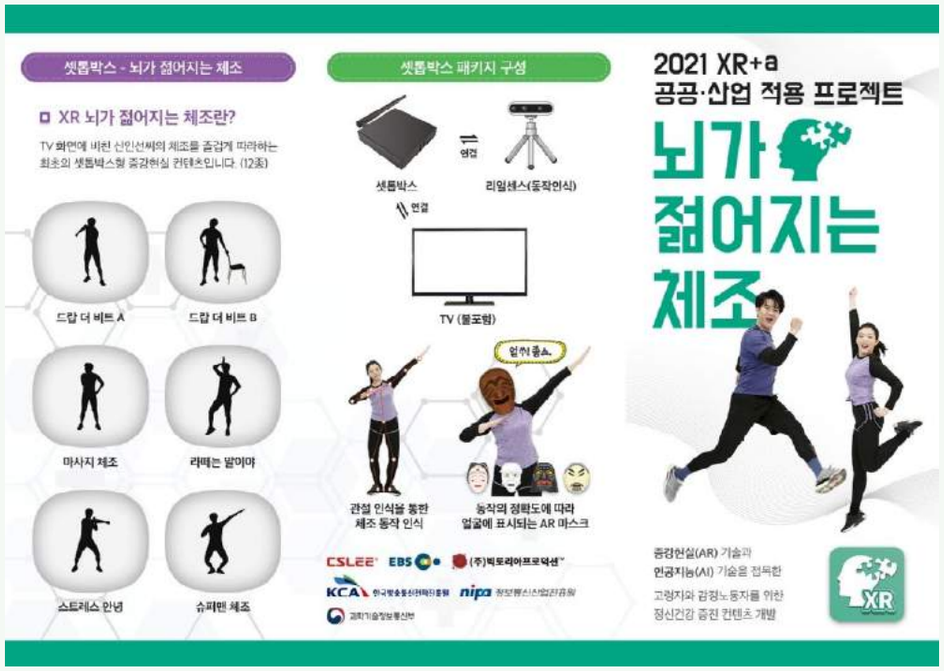
서비스 목표 3가지 채널을 통한 서비스는 어르신들을 위한 치매 예방을 목표로 함

적용 기술 증강현실 기술과 인공지능 기술을 활용하여 효과성과 전달성을 높이기에 적합한 콘텐츠로 동영상과 AR 콘텐츠, AI 콘텐츠 제작

서비스 방법 제작된 콘텐츠는 XR 플랫폼을 이용하여 전용 셋톱박스와 스마트폰·태블릿을 통한 서비스 제공

비즈니스 방향

- 기 상용화된 콘텐츠를 활용한 서비스 개발로 판매 채널 확보
- EBS 홈페이지를 통한 홍보 및 판매 채널 확보
- 서비스 패키지화 및 유통 채널별 가격정책 결정
- 서비스 판매 및 운영 조직의 구성 및 방문 교사의 교육



주식회사 씨에스리

CSLEE Co., Ltd.

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵북로 396, 비즈니스타워 8층(상암동, 누리꿈스퀘어)	대 표 자	이춘식
홈페이지	www.cslee.co.kr	대표번호	02-307-0182
이 메 일	csklee@cslee.co.kr	팩 스	070-7429-4590

기업소개

㈜씨에스리는 2013년 설립, 3년 만에 중소기업 인증인 Inno-Biz 기업 인증을 획득, LG CNS Best 협력회사, 한국정보화진흥원 협력 우수회사 기업으로, 급변하는 데이터 시대에 전문화된 역량에 기반하여 고객에게 데이터 기반의 IT분야 해법을 제공하는 4차 산업 시대의 Agile하고 Adaptive한 전문기업입니다.

사업분야

㈜씨에스리는 빅데이터 AI 컨설팅, 데이터분야 설계구축까지 데이터 기반 사업을 수행하고 있습니다.

핵심기술

빅데이터 수집·저장을 위한 빅데이터 수집·저장 플랫폼, 코딩에 익숙하지 않은 분석가를 위한 빅데이터 분석 솔루션 BigZami, NoSQL 상태 및 성능 모니터링을 위한 NoSQL 모니터링 솔루션 Remon을 보유하고 있습니다.

주요성과

- **2015.05.** 벤처기업 인증
- **2016.12.** 이노비즈(INNOBIZ)기업 인증
- **2017.11.** 한국데이터산업협회 컨설팅 부분 대상
- **2017.12.** K-Global 300 기업 선정
- **2019.05.** Remon 솔루션 특허등록(제 10-1981310호)
- **2019.08.** 빅재미, GS인증 1등급 획득

㈜빅토리아프로덕션

VICTORIA PRODUCTIONS INC.

소 재 지	경기도 파주시 문발로 214-12, 4층	대 표 자	한현정
홈페이지	www.VProductions.net	대표번호	031-955-7299
이 메 일	Victoria.Han@vproductions.net		

기업소개

㈜빅토리아프로덕션은 2013년 설립, 2015년 세계최초 증강현실 키즈폴더 매트 '3D AR MAT' 개발 및 특허 출원을 하였으며, 골든 브랜드 대상뿐 아니라, 중소기업 청장상, 중소벤처 여성기업 인증을 받았으며, 4차산업의 AR 전문기업으로 영유아 영어교재 출판 및 관련 AR 소프트웨어 개발을 하면서 끊임없이 획기적인 기술을 연구·개발한 기업입니다.

사업분야

에듀테크 및 광고

핵심기술

AR·VR·MR·홀로그램·5G·Platform

주요성과

- 250여 개의 증강현실 도서 출판 및 650여 개의 모바일앱 출시(16개 국어 지원)
- SKT의 살아있는 동화 - 5G 공모전 수상
- LGU+ 생생도서관 개발 참여

VR, MR 기반 차세대 염기서열 결정(NGS) 실험 교육

주관기관 ㈜티엠디교육그룹 **참여기관** ㈜테라젠바이오 월드버텍㈜

콘텐츠 소개

NGS Reality Training Contents

- 최신 바이오 유전체 실험을 가상공간에서 교육 훈련할 수 있는 VR·MR 콘텐츠
- 포스트 코로나 시대 비대면 디지털 교육 제공
- 기존 고비용·고위험 등의 요소를 가지고 있는 실험 교육을 실감형 콘텐츠를 활용한 교육으로 개선함으로써 저비용·저위험·고효율의 체험형 교육 제공
- 바이오산업의 지속적인 발전으로 민·관·학·연 내 전문 인력 수요의 증가로 인한 전문가양성 및 전문교육 필요

적용기술

적용된 기술
- VR·MR 기술
- Deep Learning 기술

유사 콘텐츠와 차별화 내용
- 일반 디지털, 영상 기반의 NGS 실험 교육용 콘텐츠가 아닌 실제로 가상 실험을 해볼 수 있는 교육 훈련용 콘텐츠
- Unreal Engine 4에서 Hololens 2 활용을 위한 Hand gesture 기능 구현

비즈니스 방향

관계 기관 B2B 위주의 비즈니스 진행
- 바이오 전문기업(재직자 신규 입사자 대상 실무 교육)
- 대학교(정규 교육과정 실험 교육 편성 및 실무 교육)
- 병원 및 국가기관 연구소(연구원 실무 교육)
- 중고등학교(찾아가는 현장 체험형 교육)
- 타 산업 전문기관(신규 XR콘텐츠 개발)

㈜티엠디교육그룹

TMD Education Group

㈜TMD교육그룹
TMD Education Group Inc.

소 재 지	서울특별시 서초구 서초중앙로8길 26 유노피스빌딩	대 표 자	고봉익
홈페이지	www.tmdedu.com	대표번호	02-595-2222
이 메 일	daeeun.lee@tmdedu.co.kr	팩 스	02-512-1304

기업소개

설립 배경 및 기업 비전

티엠디교육그룹은 4차 산업혁명 시대를 맞이하는 청소년들이 미래 인재가 될 수 있도록 돕는 대표 교육회사입니다.

기술의 도약을 알리는 4차 산업혁명 시대의 미래인재 육성을 위해 AI, SW, 코딩, VR·AR 등의 다양한 디지털 교육 콘텐츠를 개발하고, 국내 유수 기업 및 사회공헌재단, 지자체 및 교육청과 함께 교육의 가치와 뜻을 담아 청소년에게 제공하고 있습니다.

이를 통해 혁신적인 교육 생태계를 조성하여 디지털 시대를 이끌어갈 진정한 미래 인재를 양성합니다.

사업분야

교육 컨설팅, 교육콘텐츠 개발, 출판, 전시, 행사 주최 및 대행업 등

핵심기술

청소년 교육 콘텐츠, 4차산업 관련 기술 교육(SW/코딩/VR·AR 등)

주요성과

2018년, 2019년 매출액

- 2018년(약 95억원)
- 2019년(약 120억원)

주요 연혁

- 정보통신산업진흥원 차세대 염기서열 결정을 위한 실험 교육용 VR·MR 콘텐츠 개발 (XR+a 프로젝트 사업 선정)
- 정보통신산업진흥원 SW미래채움 사업 선정
- 한국정보화진흥원 전라남도 디지털역량 강화 교육 운영
- 경기콘텐츠진흥원 청소년 VR·AR 교실 운영
- 성동 4차 산업혁명 체험센터 총괄 위탁 운영
- 국립어린이청소년도서관 창의융합 교육프로그램 운영
- 제주특별자치도 제주로온코딩 운영
- 삼성전자 주니어소프트웨어 아카데미·창작대회 운영
- 현대자동차 미래자동차학교 운영

대한민국 최초 4차산업혁명센터
성동구 4차산업혁명 체험센터 운영기관

- 기간: 2017년~현재
- 내용: 미래기술 교육 프로그램 운영
- 대상: 성동구 42개 학교 초중고생 및 일반 시민

현대자동차 미래자동차학교 사무국 운영
전국 중학생 대상 자유학기제 진로탐색 프로그램 운영

- 기간: 2017년~현재
- 내용: 중점학교 60개, 운영학교 140개교 대상 자동차 산업 이해 및 진로탐색 16회기 프로그램 제공
- 대상: 전국 중학교 대상 자유학기제 진로탐색 프로그램

삼성전자 이노베이션 뮤지엄 SIM
임직원 참여 프로그램 운영

- 기간: 2016년
- 내용: 삼성 임직원 멘토 교육 및 중·고등학생 멘토링 지원
- 대상: 경기도 소재 중·고등학생

삼성전자 퓨처메이커 캠프
미래기술 프로그램 운영

- 기간: 2017년
- 내용: 창의진로 프로그램 및 미래기술 캠프 운영
- 대상: 강원지역 중학생 160명

주식회사 테라젠바이오

Theragen Bio

소 재 지	경기도 성남시 분당구 대왕판교로 700 C동 4층	대 표 자	황태순
홈페이지	www.theragenbio.com/ko	대표번호	1522-2382
이 메 일	bio@theragenbio.com	팩 스	031-288-1293

기업소개

설립 배경 및 기업 비전

- 게놈 기반 임상 연구를 통한 상품개발, 게놈 데이터 솔루션을 통한 고객 맞춤 서비스, 게놈 데이터 분석을 통한 건강복지 증진
- 유전체 기반의 맞춤 의학 글로벌 리더

사업분야

유전체연구 및 분석 서비스

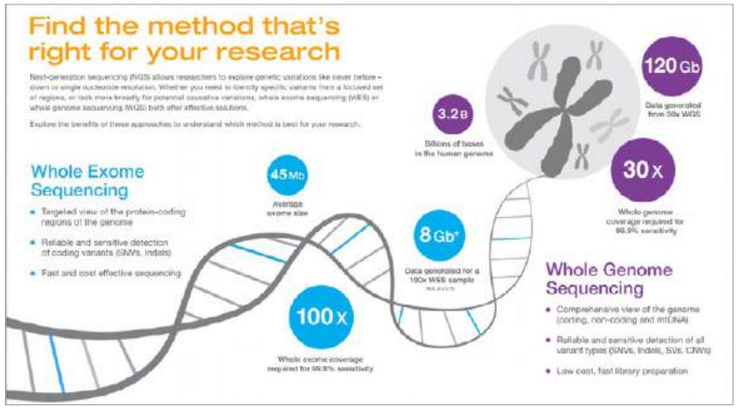
- 연구 서비스(NGS, SNP 마이크로어레이, 바이오인포매틱스)
- 진단검사(암 패널 검사, 액체생검)
- 헬스케어(헬로진, DTC, 바이크로바이옴, 개인 맞춤 건강 솔루션)

핵심기술

- 최첨단 플랫폼 보유, 차세대 유전체 분석 기술 보유
- NGS, AI, Bioinformatics, LIMS, Deep Omics, TotalOmics, 신약개발

주요성과

NGS 기반 COVID과제, 국가바이오 빅데이터 과제 등 국책과제 진행



월드버텍㈜

World Vertex

소 재 지	서울특별시 서초구 바우뫼로179, 401(양재동, 에이스빌딩)	대 표 자	김태종
홈페이지	www.vtex.co.kr	대표번호	02-576-3776
이 메 일	ceo@vtex.co.kr	팩 스	02-576-3741

기업소개

기업비전

월드버텍㈜의 사물과 인간에 대한 깊이 있는 생각은 세상을 바꿉니다.

good : thinking

경영이념

빠르게 변화하는 교육 환경 속에서 기술(技術)과 철학(哲學)이 만나 스스로 학습하고, 스스로 성장해 나감으로써, 즐거움과 성취감을 느낄 수 있는 인간 육성을 목표로 교육의 진정한 의미에서의 가치를 창조하는 회사가 되기 위해 끊임없는 노력을 기울입니다.

사업분야

월드버텍㈜는 교육시스템 및 솔루션 구축사업, 교육시스템 운영사업, 인공지능 기반의 지능형 교육시스템 구축사업을 수행하고 있습니다.

인공지능 교육 서비스	VR, XR 교육 영상 제작
	식물 및 곤충 VR·AR 개발
	인공지능 1:1 맞춤형 튜터링 봇아미 개발
	인공지능 얼굴인식 기반의 실시간 화상교육 서비스 개발
교육시스템 및 솔루션 구축	교육시스템(LMS, LCMS) 구축
	학사관리시스템 구축
	대용량 문제은행시스템 구축
	CMS 기반의 포털 사이트 구축
	교육 정보화 솔루션 구축
교육시스템 및 솔루션 운영	교육시스템 및 솔루션 운영 서비스
	웹사이트 유지보수 서비스
	교육정보화 솔루션 관리

핵심기술

- **학습 분야:** 스마트러닝 플랫폼 구축, 학습관리시스템, 학습분석 및 추천, 학사관리
- **콘텐츠 분야:** VR, 교육 영상제작
- **인식 분야:** 얼굴인식 기술, 식물인식 기술, 수식인식 기술

주요성과

- 2021년 딥러닝 기반의 식물 인식 시스템 특허출원(제10-2190756호)
- 2020년 신경망 기반 기계번역 셈뭉치를 이용한 수학문제 개념유형 예측 서비스 제공방법(제 10-1986721호)
- [봇아미 수학] 2019년 일본 이러닝어워드 회장상 수장
- [봇아미 수학] 2019년 이러닝·에듀테크 비즈니스 모델 공모전 우수상 수상

[Edu-Tech] 화상교육 서비스

[Edu-Tech] 봇아미 수학

[Edu-Tech] Nature-i

생체신호를 활용한 치매 예측, 5G 기반 VR 인지 재활 솔루션

주관기관 ㈜옴니씨앤에스

참여기관 ㈜카이토리 ㈜살린

콘텐츠 소개

가상현실 치매 관리 솔루션

5G망을 이용한 가상현실 환경에서 생체계측을 통하여 치매를 조기 예측하고 발병 예방 및 진행속도 지연을 위한 훈련 콘텐츠

적용기술

❶ 맥파·뇌파 계측 의료기기

국내 유일의 맥파 신호 계측, 뇌파 신호 계측을 동시에 진행할 수 있는 계측장비로 GMP 2등급 인증

❷ PC 기반 생체신호 분석을 통한 VR 콘텐츠

생체계측 정보 결과에 따른 힐링·훈련콘텐츠 제공시스템으로 GS(Good Software) 1등급 인증

❸ 생체계측 정보 분석 알고리즘

전략적 제휴기업인 '락싸'와 서울아산병원에서 진행한 연령·성별 뇌파·맥파 신호 정량적 분석지표들의 통계적 표준화 임상시험을 토대로 도출한 생체계측 정보 해석 알고리즘을 통해 정신건강 상태를 분석하는 알고리즘을 보유

❹ 실시간 뇌파 분석을 통한 명상훈련 기술

실시간 뇌파 신호 분석을 통하여 집중력 훈련, 명상 등 반응형 콘텐츠를 제공하는 개인화 훈련기술

❺ 가상공간 커뮤니케이션

VR 기반으로 가상공간 내 아바타 애니메이션 및 음성 통화 동기화

❻ 5G Live Streaming 초저지연 기술

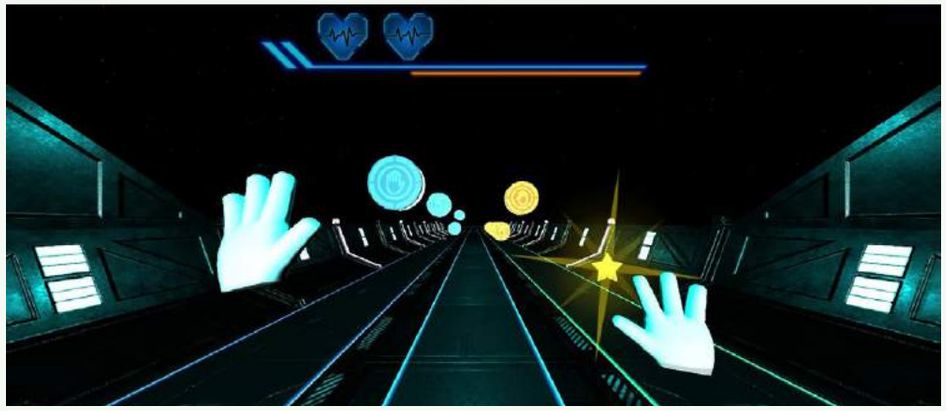
5G 기반으로 영상 Live Streaming 지연 시간 1초. Live Streaming과 음성통화 지연 동시 구현 기술

❼ 가상공간 멀티 영상 스트리밍

VR기기를 이용하여 2D, 180, 360도 등 여러 영상을 동시에 플레이하며, 사용자가 선택하여 시청하는 기술

비즈니스 방향

기능 및 콘텐츠 고도화를 통해 서비스에 대한 역량 강화와 함께 다양한 고객군에서 사용할 수 있도록 서비스의 확장성을 계획



㈜옴니씨앤에스

OMNICNS

소 재 지	서울특별시 구로구 디지털로 288, 308호(대륭포스트타워1)	대 표 자	김용훈
홈페이지	www.omnicns.com	대표번호	070-7605-6184
이 메 일	yhkim525@omnicns.com	팩 스	02-6949-0069

기업소개

OECD 국가 중 자살률 1위(2012년 당시 8년 연속)라는 불명예를 안고 사는 우리 사회, 스트레스 관리의 중요성에 대한 인식이 부족한 우리 사회에 긍정적인 변화를 만들고 싶었음. 전문 기관을 찾은 사람들마저도 도움 받지 못한 사례(ADHD, 우울증 관련 주관적인 진단 및 처방 사례 등), 정신 건강 부문은 과학을 기반으로 발전될 여지가 많고, 관련하여 의미 있는 연구 성과를 비롯해 다양한 기술 개발이 한창 진행 중이라는 것을 알게 되어 창업을 결심했습니다.

사업분야

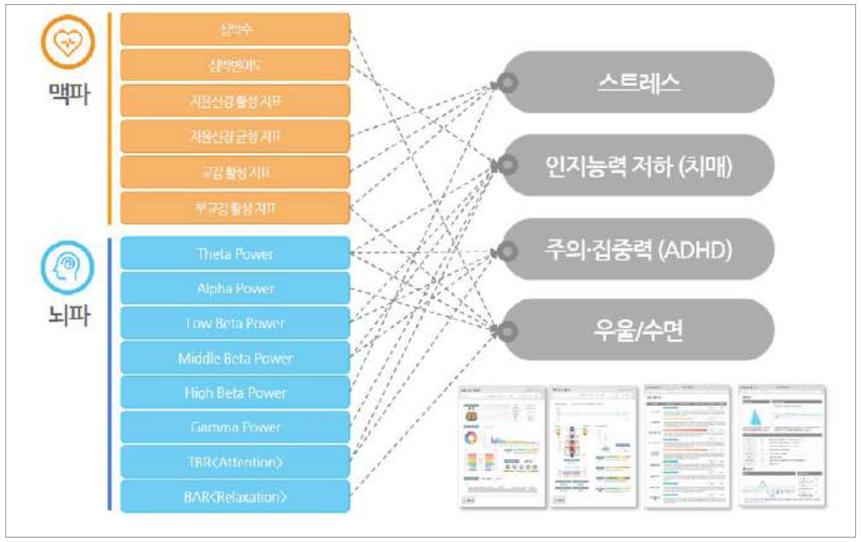
Mental care platform / IT

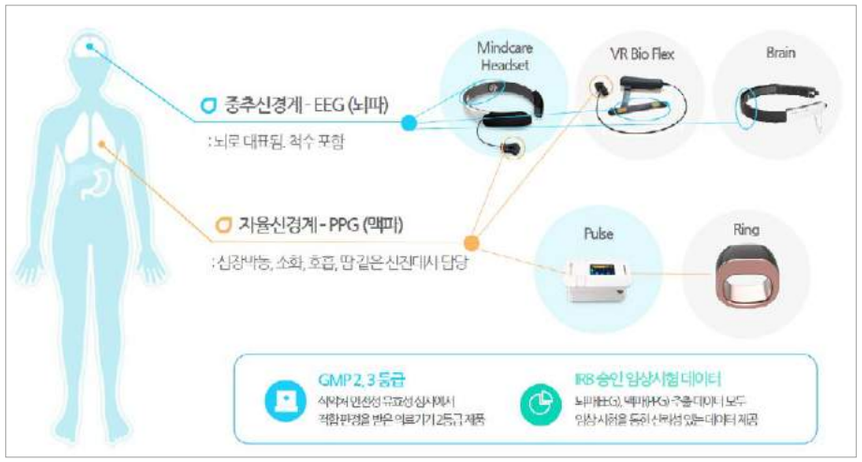
핵심기술

- **측정기(웨어러블디바이스):** EEG 뇌파(뇌의 활동에 따라 발생하는 전류)와 PPG 맥파(맥박이 말초신경까지 전해지면서 이루는 파동)를 통해 뇌파 및 맥파 신호를 동시에 측정(식약처 등록 의료기기)
- **분석 소프트웨어:** 스트레스, 자율신경건강도, 뇌기능노화도, 주의산만, 수면장애, 우울 등의 바이오마커
- **치유·훈련 콘텐츠:** 스마트폰, VR용으로 음악, 게임, 명상, 힐링 콘텐츠
- **빅데이터:** 회원, 측정내역, 추적관리내역 등의 모든 사용 데이터 수집 관리

주요성과

2014. 11. 옴니핏심리상담솔루션(Prototype) 개발
2015. 06. 옴니핏 상표권 취득
2015. 12. ㈜메디치인베스트먼트 투자유치(20억원)
2016. 11. 옴니핏 마인드케어, 링 제품 상용화
2016. 12. K-Global 300 기업선정
2017. 11. 전국 보건소 대상 총판(팜월드) 계약 체결
2018. 05. 옴니핏브리알 GS 1등급 인증
2018. 09. 한국산업은행 등 투자유치(35억원)
2018. 12. '가상현실을 이용하여 정신건강을 관리하는 방법' 특허인증
2019. 01. 옴니핏 브레인 제품 상용
2019. 09. 이노비즈 인증
2019. 09. '생체신호를 이용하여 정신건강을 관리하는 방법' 특허인증





㈜카이토리

CAITORY Inc.

CAITORY Character And Idea Factory

소 재 지	대구광역시 동구 안심로 389-3 제이에스의류관 A동 217호	대 표 자	김남해
홈페이지	www.caitory.com	대표번호	070-8779-1120
이 메 일	nhkim@caitory.com	팩 스	070-8650-5556

기업소개

카이토리는 2010년에 설립하여 캐릭터 중심의 OSMU(One Source Multi Use) 전략으로 다양한 콘텐츠 사업화를 진행하였고 2015년부터는 VR·AR 콘텐츠 제작 사업을 본격적으로 시작하여 현재 VR 힐링 콘텐츠를 다수 제작하여 사업화를 하고 있습니다.

사업분야

VR·AR 힐링 콘텐츠, 캐릭터 OSMU

핵심기술

- 가상현실 콘텐츠에 사용되는 3D 모델링 데이터의 높은 퀄리티를 유지하며 폴리곤 수를 최적화
- 실사와 유사한 자연 배경 및 실내 등 힐링 콘텐츠 제작기술
- 시뮬레이터를 연동한 VR 게임

주요성과

- 옴니핏VR 1.0 서비스(산천군청, LH공사, 서울대 병원 납품)
- VR 배틀시티게임: 상암 디지털 파빌리온 2층 게임 1종 전시 및 MBC월드에 납품
- VR지진체험: 2017 서울도시건축비엔날레 전시

㈜살린
Salin Co., Ltd.

소 재 지	대구광역시 북구 호암로 51, 4층	대 표 자	김재현
홈페이지	www.salin.co.kr	대표번호	070-7708-0958
이 메 일	jasonkim@salin.co.kr		

기업소개

2D 온라인 세상을 3D 온라인 세상으로 전환하는 데에 필요한 기술과 솔루션을 개발하고자 창업

사업분야
기업용 XR 메타버스 플랫폼·솔루션

핵심기술
XR(VR·AR·MR) 기술, 영상 동기화 기술, 3D 오디오 기술, 클라우드 기술, Video·Voice·-Text 채팅 기술 등

주요성과
- KT VR 팬 미팅 서비스 플랫폼 제공
- 소프트뱅크 소셜 VR OTT 서비스 플랫폼 제공
- MBC AR 콘티 서비스 개발
- 현대자동차 AR 매뉴얼 및 DIY 꾸미기 앱 개발

Medical XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠

주관기관 ㈜싸이버메딕

참여기관 전남대학교 산학합력단 / 동신대학교 산학협력단 / 전남대학교 병원

콘텐츠 소개
고령자 및 인지, 치매가 예상되는 사용자를 위한 인지 보행 이상 검사 및 예방훈련용 콘텐츠

적용기술
제작된 콘텐츠 수 및 각각 콘텐츠 명 기술

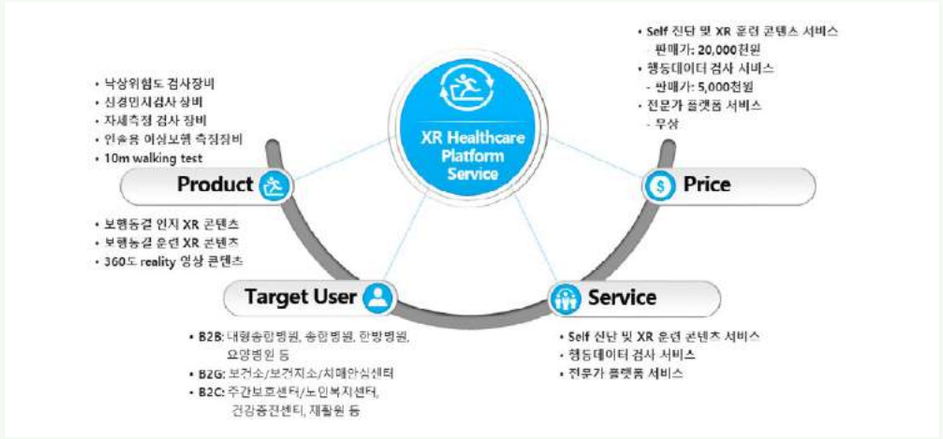
❶ Self 검사 서비스
- 신경 인지기능 Self 검사 서비스: Smart Dementia scale 콘텐츠 내부 MMSE-DS 기능
- 낙상 위험도 제시 서비스: Smart FR Balance 콘텐츠 내부 self check list 기능
- 퇴행성 뇌 질환 이상징후 예측 서비스: Smart Insole Test 콘텐츠 내부 예측기능

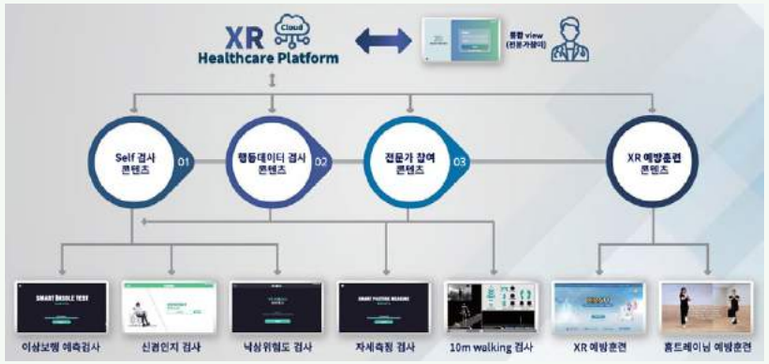
❷ 행동 데이터 검사 서비스
- 낙상 위험도 검사 서비스: Smart FR Balance 콘텐츠
- 신경인지 검사 서비스: Smart Dementia scale 콘텐츠
- 자세측정 검사 서비스: Smart Posture measure 콘텐츠
- 10m Walking 검사 서비스: 10m Walking Test 콘텐츠
- 보행 검사 서비스: Smart Insole Test 콘텐츠

❸ XR 예방훈련 콘텐츠
- XR 훈련: XR SU 콘텐츠
- 홈트레이닝: Home Training 동영상 콘텐츠

❹ 전문가 참여 서비스
- 전문가 참여 View: XR Healthcare View 콘텐츠

비즈니스 방향
XR Healthcare Platform 서비스의 Business Model을 구성 및 사업화





1. XR Healthcare View 프로그램_R

2. 신경인지검사 장비_R

4. 자세측정 검사 장비_R

3. 낙상위험도 검사 장비_R

7. XR 훈련 콘텐츠 장비_R

5. 이상보행 예측 장비_R

6. 10m walking tester

㈜싸이버메딕

CyberMedic Co., Ltd.

CyberMedic (주)싸이버메딕

소 재 지	광주광역시 북구 첨단과기로 333 408-1호 (생활지원로봇센터)	대 표 자	정호춘
홈페이지	www.cybermedic.co.kr	대표번호	1544-3269
이 메 일	Jeonghc@cybemedic.co.kr	팩 스	062-972-0154

기업소개

인류의 보다 나은 삶을 추구하는 고객과 함께하는 믿음직한 회사 싸이버메딕은 '건강한 사회를 추구하고, 창조적인 사고로 정진하며, 도전정신으로 내일을 여는 기업'을 경영이념으로 하고 있습니다.

사업분야

㈜싸이버메딕은 건강하고 행복한 인류의 삶을 위한 첨단 의료기 개발을 목적으로 설립되어 뇌 건강(Brain health) 기기, 재활 훈련 기기, 헬스케어기기 3대 축을 기반으로 그동안 꾸준히 연구개발에 정진해 왔습니다. 그 노력의 결실로 뇌 건강 분야에 "인지평가 및 훈련, 뇌 자극기, 뇌 혈류 계측기", 재활 훈련 분야에 "뇌졸중 환자를 위한 상지, 하지 운동기, 연하 치료 및 전기자극기, 로봇 재활 기기", 헬스케어 분야에 "스마트 맞춤 운동, 주간 보호센터 플랫폼" 등을 상품화하는 데 성공하였으며, 국내외 의료기관 및 고객의 깊은 관심 속에 지속해서 발전하고 있습니다.

핵심기술

주요성과

- **2021. 02.** 중국 6호 대리점 계약 (Youde)
- **2020. 12.** 대만 대리점 계약 체결(Continuous)
- **2019. 01.** 중국 5호 대리점 계약 체결(Haobro)
- **2018. 10.** 중소기업기술혁신개발사업선정(중소기업청)
- **2017. 05.** 중국 대리점 계약 체결(Landmed)
- **2017. 04.** 미래융합의료기기개발사업선정(보건복지부)
- **2016. 09.** 중국 대리점 계약체결(Xiang Yu Medical)
- **2017. 03.** 중국 대리점 계약체결(ChenKang Rehabilitation)
- **2015. 10.** 중국 대리점 계약체결(Healtheast)
- **2015. 09.** 중국 대리점 계약체결(Jiechuang Medi-Tech)
- **2015. 07.** 수출유망중소기업 지정(중소기업청)
- **2013. 12.** 전라북도 전략산업 선도기업 선정(전라북도)
- **2013. 03.** 식약처 의료기기 품질시스템 구축(KGMP 사후 인증)
- **2011. 02.** 전북대학교 헬스케어 기술개발사업단 마켓팅 협력
- **2010. 06.** 유럽 CE 인증 획득
- **2007. 06.** 식약청 의료기기 품질시스템 구축(KGMP 인증)
- **2005. 07.** 해외 대리점 계약체결(MALAYSIA, SINGAPORE)
- **2003. 11.** 인도 대리점 계약 체결(Hospimedica)
- **2003. 11.** 유망중소기업 선정(전라북도)
- **2003. 03.** 기업부설연구소 설립
- **2002. 07.** 수출 유망중소기업선정(중소기업 수출지원센터)
- **2001. 06.** ISO 9001 / KSA 9001인증 획득
- **2001. 04.** 벤처기업 지정(중소기업청)

전남대학교산학협력단 여수산학협력본부

전남대학교 CHONNAM NATIONAL UNIVERSITY

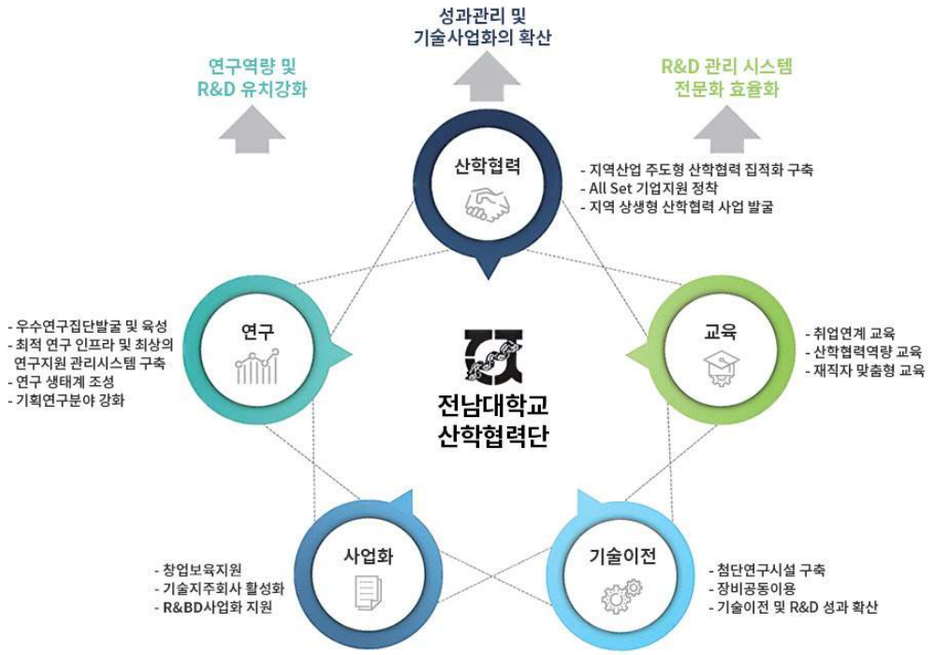
Chonnam National University Industry-Academic Cooperation Foundation Yeosu Industry-Academic Cooperation Headquarters

소 재 지	전라남도 여수시 대학로 50 (둔덕동) 전남대학교 대학본부 5층	대 표 자	이경훈
홈페이지	iecc.jnu.ac.kr/user/indexMain.action?siteId=sanhak_new	대표번호	061-659-6114
이 메 일	hangsik.shin@jnu.ac.kr	팩 스	061-659-6114

기업소개

대학의 산학협력 창구 일원화, 지적재산권의 효율적 관리, 독립회계의 필요성 등 산학협력 연구 활동을 체계적으로 지원하기 위해 「"산업교육 진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률'을 개정('03.5.27.)」하고, 이를 근거로 대학 내에 산학협력을 전담하는 별도 법인으로 산학협력단을 설립

핵심기술



동신대학교산학협력단 (실감미디어기반조성사업단)

동신대학교 DONGSHIN UNIVERSITY

Realistic Media Infra-Development Agency

소 재 지	전라남도 나주시 동신대길 34-15 동신대학교 산학협력관	대 표 자	최효승
홈페이지	iacf.dsu.ac.kr/iacf	대표번호	061-338-8244
이 메 일	gthur@dsu.ac.kr	팩 스	061-338-8244

기업소개

동신대학교 실감미디어기반조성사업단은 실감 영상, 실감 UI 제품·콘텐츠·서비스 제작 및 개발지원을 위한 실감미디어 산업 기반조성센터를 구축하여 이를 통해 기업이 필요로 하는 관련 장비, 인력, 기술 등을 제공하고 인력양성, 품질평가, 기업지원 등을 수행

핵심기술

전남대학교병원

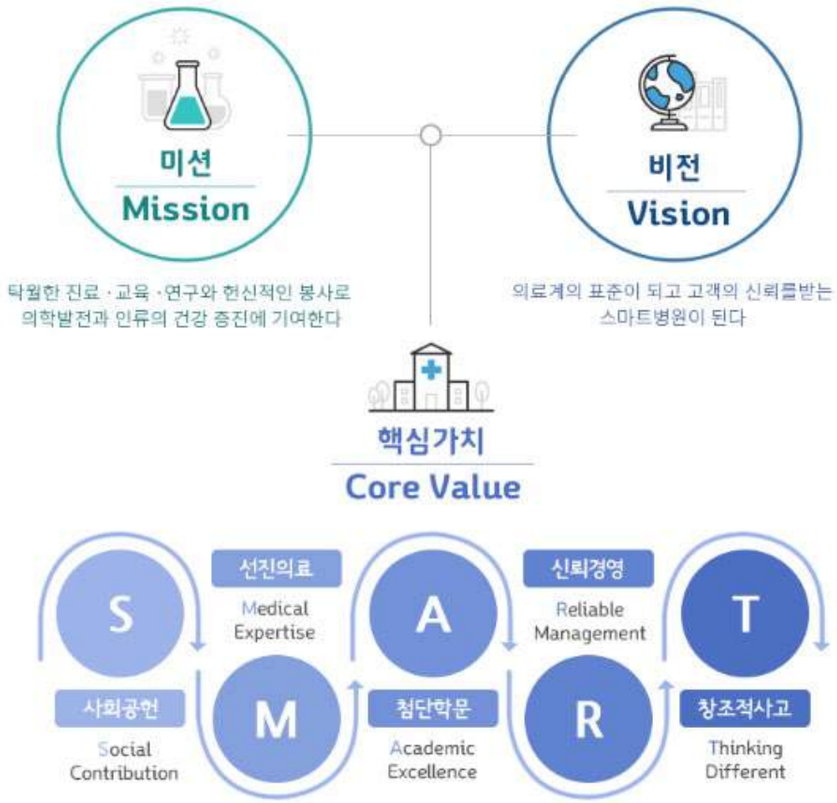
Chonnam National University Hospital

소 재 지	광주광역시 동구 제봉로 42	대 표 자	안영근
홈페이지	www.cnuh.com/main.cs	대표번호	1899-0000
이 메 일	white--fish@daum.net	팩 스	1899-0000

기업소개

전남대학교병원은 고등교육법에 의한 의학, 치의학, 간호학 및 약학 등에 관한 교육, 연구와 진료를 통하여 의학 발전을 도모하고 국민 보건 향상에 이바지함을 목적으로 하고 있습니다.

핵심기술



XR 인체투영 기술 활용, '침' 치료 교육·임상 콘텐츠 및 시스템

주관기관 쿼드러쳐㈜

참여기관 원광대학교 산학협력단

콘텐츠 소개

XR 인체투영 기술 활용, '침' 치료 교육·임상 콘텐츠 및 시스템

실제 임상·교육에 활용하여 한의학과에 이수과목으로 지정되어 한의학과 학생들에게 지금보다 효율 높은 학습을 제공하고 소수의 전문 인력으로 다수의 의료인을 양성하기 위함

적용기술

❶ 2017년 한국인 성인 27세 인체 표준 규격과 동일한 하지부 더미(실제와 유사한 피부 조직, 근육, 뼈 등을 제작하여 인체 표준과의 싱크로율이 굉장히 높음)

❷ 광학식 모션 추적 카메라로 실시간 트래킹을 하여 인체의 움직임 추적

❸ 1mm 오차범위로 침의 움직임 측정, 홀로렌즈를 이용하여 더미의 신체 투시 및 주요 경혈 위치, 해부 구조, 경혈 탐색을 위한 정보 표시

비즈니스 방향

단순한 영상 시청 수준의 교육에서 벗어나 입체적인 3D 이미지를 더미에 투영하고 이를 통해 자침 및 경혈 탐색을 가능하게 하며, 실제 침술의 행위를 유사하게 재생시켜 학습의 효율성을 극대화한다, 또한 사용자의 학습 기록을 클라우드를 통해 저장하고 공유, 각종 평가를 통해 교수인력의 적은 노력으로도 획기적으로 빠르고 정확하게 학생을 교육하고 한의사 양성에 이바지할 수 있다.

쿼드러쳐㈜

quadrature

소 재 지	서울특별시 마포구 포은로 127 망원제일빌딩 2층	대 표 자	김지성
이 메 일	quadrature.kjs@gmail.com	대표번호	010-4873-2601

기업소개

XR 분야에서 게임 및 다양한 디지털 교육 콘텐츠 개발을 통해 매출을 발생시켰으며, 당사의 개발진은 10년 이상의 국내 메이저 게임사 출신으로 우수한 기술력을 보유하고 있음

사업분야

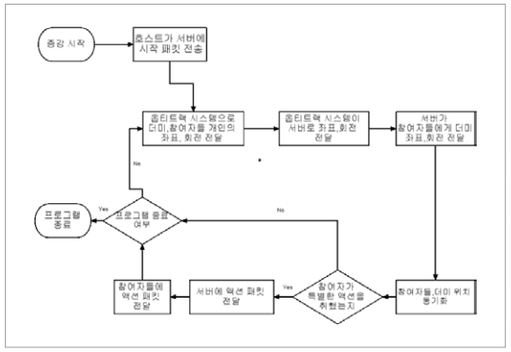
소프트웨어 개발 및 서비스

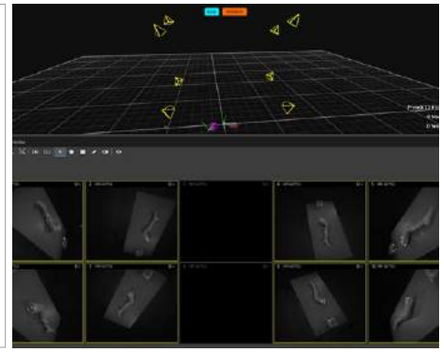
핵심기술

XR 가상현실 구현 기술, VFX 모션캡처, 페이셜캡처 기술

주요성과

- 메디컬 XR 시스템 개발 완료
- 원광대학교 한의과대학 MOU 체결
- 과학기술정보통신부 산하 NOPA '2020XR' 프로젝트 수주
- KIST 한국과학기술연구원 '국방부 XR' MOU 체결
- 강남구 교육청 사회과, '디지털 소통형 플랫폼' 수주
- 서울특별시 교육청, '문화예술 웹디자인' 수주서울대학교 교수학습개발센터 '3D 모델링 웹 콘텐츠' 수주
- 교육부&한국교육학술정보원, '직업진로 VR' 수주
- 교육부&한국교육학술정보원, '예술 VR' 수주





원광대학교

Wonkwang University

소 재 지	전라북도 익산시 익산대로 460 원광대학교	대 표 자	박맹수
홈페이지	www.wku.ac.kr	대표번호	063-850-5114
이 메 일	logos319@wku.ac.kr	팩 스	063-850-6666

기업소개

본교는 종합대학으로, 특히 의과, 한의과, 치의과, 약학과, 한약학과, 간호학과를 보유하고 있어 의학 교육 및 연구에 특화된 학교라고 할 수 있으며, 특히 원광대학교 한의과대학은 전국에서 두 번째로 오래된 한의과대학으로 전국적으로 명성이 높은 학교임

사업분야

대학교, 학술연구용역

주요성과

지역선도 기술개발 사업(참여: 3억원)
과제명: 에너지 절감용 커패시티 개발

의료·헬스 7
XR 인체투영 기술 활용 '첨' 치료 교육 임상 콘텐츠 및 시스템

5

쇼핑

1 5G 기반 VR, MR 온·오프라인 패션 제품 쇼핑 플랫폼 4F

5G 기반 VR, MR 온·오프라인 패션 제품 쇼핑 플랫폼

주관기관 ㈜이즈파크

참여기관 ㈜라임씨에스아이, 에스피테크놀러지㈜, ㈜이새FnC, ㈜쓰리디스튜디오모아

콘텐츠 소개

온라인 가상 스토어 구현, 오프라인 VR·MR 디스플레이 구축, 가상 쇼핑 플랫폼 구축, Web AR 등을 구현하여 온라인 오프라인 상관 없이 언제 어디서나 모바일 기기와 5G 기술을 응용한 가상 공간에서 사용자가 편하게 상품을 미리 보고 살 수 있도록 구현

적용기술

온라인 가상 쇼핑 플랫폼 구축
- 쇼핑 플랫폼 구축
- Open API 개발
- 가상 스토어 콘텐츠 개발

오프라인용 VR·MR Mirror 제작
- VR 기술 기반 패션 가상 체험 및 비교 시스템
- 지능형 MR 스마트 미러

빅데이터 분석·AI 추천 시스템 개발
- 데이터·시스템·커머셜 서비스 분석·설계
- 시스템 구축 및 구현
- 시스템 설계·검증·추천 모델
- 인공지능 기반 추천시스템

가상 매장 및 3D 의상 제작
- 가상 스토어 제작(Point Cloud Data·360 VR)
- 실감형 3D 의상 제작(CLO·포토메트릭·볼륨메트릭)

3D 아바타 제작·적용
- 초 실감형 아바타 제작
- 실 모델 스캔 기반 모델 제작 및 더미 제작

비즈니스 방향

VR 가상 스토어 및 XR 쇼핑 서비스 제공

쇼핑 플랫폼 브랜드 입점 서비스

O2O, O4O Interactive Commerce
- 온·오프라인 스토어 연계 리테일 클라우드 기술 적용
- 개인화 소비 경험 제공 디지털스토어 운영 기술

소형 유통
- VR·MR 미러: 디지털 사이니지 고도화
- 스마트 상점 기술 보급 사업
- 온라인 플랫폼 입점
- 제품·매장 3D 콘텐츠 제작

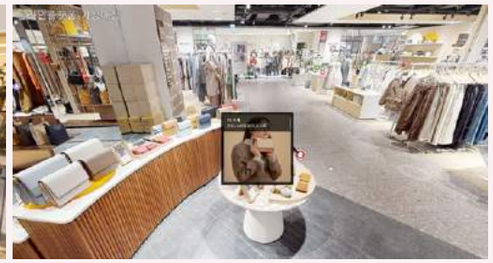
패션 업체
- VR·MR 미러: 전국 매장 서비스 고도화
- 온라인 플랫폼 구축
- 글로벌 서비스 제공
- 판매 정보 및 마케팅 분석

대형쇼핑몰
- VR 미러: 고객 이벤트 및 홍보
- O2O 서비스 구축으로 체험 후 온라인 연계 서비스

라이브 커머스 등 온라인 서비스 확장

MR쇼핑(온라인플랫폼)　MR 홀로렌즈

VR MIRROR



가상모델 체험　가상스토어

㈜이즈파크

ISPark

소 재 지	서울특별시 금천구 가산디지털1로 145 1001호 (에이스하이엔드타워3차)	대 표 자	김갑산
홈페이지	www.ispark.kr	대표번호	02-6430-1620
이 메 일	ispark@ispark.kr	팩　　스	02-864-7121

기업소개

Infinite Solution Park

해법을 향한 무한한 공간이라는 의미를 담고 있는 주식회사 이즈파크는 고객의 Needs에 맞는 솔루션과 기술 서비스를 통해 가치 창출 및 산업 발전에 기여함을 목표로 고객과 시장의 요구에 최적의 방안을 제시하고자 함

사업분야

제조 엔지니어링 분야에서 구축한 역량을 기반으로 국방·쇼핑·유통

비즈니스 영역으로 확장하기 위해 산업 전반에 실감 미디어 기술과 엔지니어링 기술 적용을 위한 융합 콘텐츠 제작 전문 인력들을 확보함

핵심기술

교육 훈련 콘텐츠 제작 및 개발 기술 보유

주요성과

- 가상현실 기반 실전적 전투훈련 체계 개발(2017-2018)
- 가상현실 기반의 위그선(비행선박) 체험형 콘텐츠 제작(2019)
- 5G 기반 360VR 선박조립 및 정비훈련 콘텐츠 제작(2019)
- VR·AR 콘텐츠 전문 인력양성 교육 용역(2019)
- AR 기반 콤프레셔 진단 예지 시스템 구축(2019)
- 5G 기반 VR·MR 활용 온-오프라인 패션제품 쇼핑플랫폼 구축(2020)
- 공간동기화 기술기반 XR 통합 관측 훈련 체계 개발(2020)

에스피테크놀러지㈜

SPTechnology Co., Ltd

소 재 지	서울특별시 서초구 효령로 17 청진빌딩	대 표 자	채현종
홈페이지	www.sptek.co.kr	대표번호	02-2101-2500
이 메 일	win627@sptek.co.kr	팩 스	02-2101-2499

기업소개

에스피테크놀러지㈜는 SK텔레콤 기술연구 전문기업인 SK이노에이스로 시작하여, 20여 년간 유무선 분야의 다양한 사업수행 경험과 우수한 개발인력을 보유한 ICT 기술 전문기업입니다.

사업분야

AR·VR·XR 사업, 개방형 디지털 콘텐츠 유통 플랫폼, Enterprise Mobility, 증권·금융 결재 플랫폼, Cloud Platform, Device Platform, 검증 & 교육 사업

핵심기술

- AR·VR 기반 솔루션 및 플랫폼
- 국내 최대 OMP(Open Market Place) 서비스 '원스토어' 구축·운영
- IPTV(BTV) STB 미들웨어 기술
- B2B Openstack 클라우드 기반 서비스 플랫폼
- 정부 지원사업 협업 및 B2B 기반 SI 및 컨설팅 등
- 기타 80여 개 특허 등록 및 기술 인증 획득

주요성과

㈜라임씨에스아이

Limecsi.Co.LTD

라임씨에스아이

소 재 지	경상남도 창원시 성산구 중앙대로 61번길4 301호	대 표 자	조지숙
홈페이지	csitech.co.kr	대표번호	070-5099-9755
이 메 일	ss.kim@csitech.co.kr	팩 스	0504-433-9046

기업소개

Beyond information to insight

새로운 소식과 기회가 모이고 산업과 기술력에 통찰력을 제공하는 네트워크 컨설팅 및 구축 전문기업

사업분야

네트워크, 인프라, 보안 솔루션 구축 및 개발·커스터마이징

핵심기술

- 빅데이터·콘텐츠 자동 분류
- BLE 기반 자산관리시스템
- 영상 기반 안전관리 시스템
- 행동 기반 추천 시스템

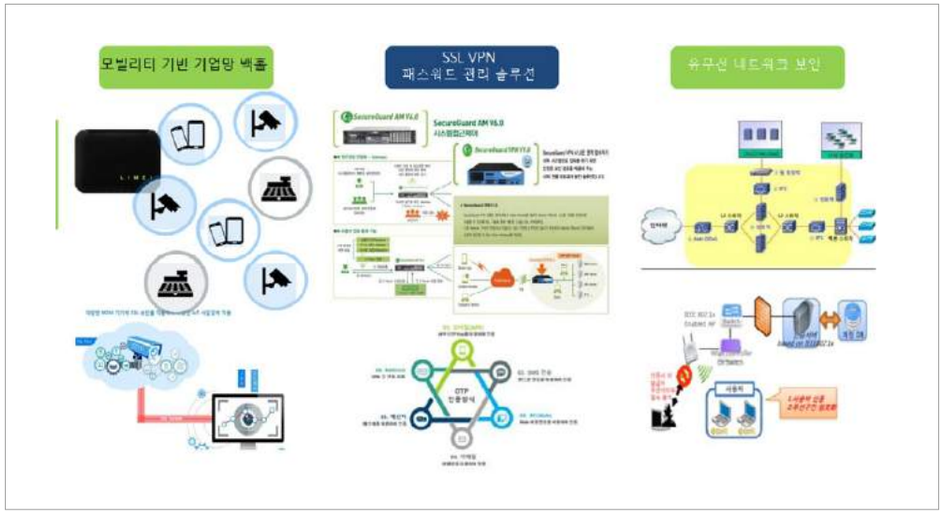
주요성과

❶ 망 구축

- (교육망 구축)전국초중고 무선랜 구축사업
- (군망 구축)국방부 메가센터 구축사업
- (공공망 구축)제주 스마트 아일랜드 망 구축
- (공공망 구축)평창 5G 구축사업 내 네트워크 솔루션 공급

❷ 안전관리

- 건설 현장 zone 기반 안전 관리 시스템 구축



㈜이새에프앤씨

ISAE FnC

소 재 지	서울특별시 종로구 창경궁로 136, 10층	대 표 자	정경아
홈페이지	www.isae.co.kr	대표번호	02-763-6818
이 메 일	mys83@isae.co.kr	팩 스	02-763-6818

기업소개

전통의 가치, 사람의 가치, 자연의 가치를 바탕으로 토털 라이프 스타일 브랜드를 지향하는 ㈜이새에프앤씨는 '지속가능한 친환경 라이프 스타일 제품의 세계 시장 선도'를 위하여 2030년까지 100% 지속가능한 소재 연구, 2023년까지 공정무역, 2025년까지 협업&동업을 목표로 하고 있음.

사업분야

의류 패션·토털 라이프 제품 제조, 유통

핵심기술

디자인 전문기술, 인체 친화적 자연소재 개발, 지역특화 제품화, 자연염색, 실리콘 섬유 가공 특허

주요성과

❶ 디자인 경영 성과

- 디자인 R&D 관련 우수디자인 어워드 12건, 국제 인증 OCS 1건 획득
- 다수의 디자인 콘퍼런스 및 해외 유명 전시회 참가 등 브랜드 가치와 확장된 포트폴리오 중심의 적극적 홍보로 직간접 수출 발생, 브랜드 인지도 상승

❷ 디자인 경영 실적 및 성장성

- R&D 강화와 디자인 확대, 디자인 경영으로 포트폴리오 확대
- 마케팅 강화 및 인력보완, 디자인 강화를 통한 수출판로 개척
- 이새 브랜드의 포트폴리오 확대로 라이프 스타일 전문 브랜드 '소SOH' 출시
- 인체 친화적 한국 고유의 소재에 기술집약적 특수가공 연구 및 제품 개발_자연염+친환경실리콘 가공(2017년부터 디자인 시제품 140건 제작, 이 중 사업화 20여 건)
- 한국 전통의 디자인과 가치를 반영한 제품의 상품화 및 국제화_한지와 실리콘 가공을 접목한 '페이퍼스킨' 개발 및 사업화로 수출 발생(2017년부터 디자인 시제품 22건 제작, 이 중 1차 사업화 5건)

이새FnC 직영점

인사동 직영점 내부

인사동 직영점 디스플레이

대표 상품 이미지

(좌) 화산송이 후드자켓_2019 Good Design Awards Korea
(우) 오베자 염색 코트_Eco-friendly Silicone Waterproofing Coating

견운모 _2018 Good Design Awards Japan

페이퍼스킨 '화병 커버'_2020 메종오브제

페이퍼스킨 '빈백체어'_ 2019 상하이 국제 종이 비엔날레 선정

㈜쓰리디스튜디오모아

3D STUDIO MOA Inc.

소 재 지	서울특별시 강남구 논현로 175길93, 3층 1호	대 표 자	김승현
홈페이지	www.3dstudiomoa.com	대표번호	070-4694-4343
이 메 일	dennis@3dstudiomoa.com	팩 스	02-6937-1840

기업소개

㈜쓰리디스튜디오모아는 자체 개발한 3D 스캔기술을 바탕으로 영화나 게임 등에 사용되는 전문 CG용 3D 스캔 및 모델링 서비스를 하고 있으며 특히 패션 분야에 있어 3D 기술을 활용한 다양한 3D 콘텐츠를 제작 공급하고 있음. 또한 자체 기술을 보유한 3D 스캔 시스템을 제작 판매하고 있으며 관련 특허를 보유하고 있음.

사업분야

3D 스캔 및 모델링, 3D 패션 콘텐츠, 3D 디지털 휴먼

핵심기술

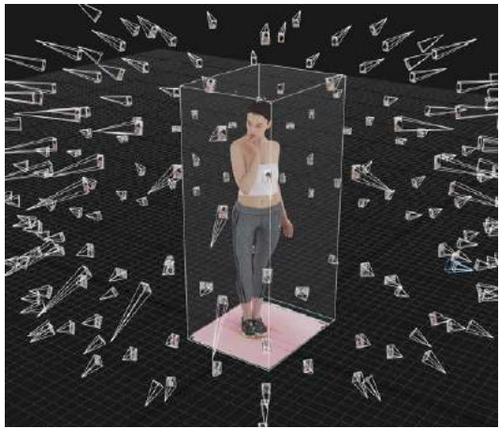
3D 스캔 시스템

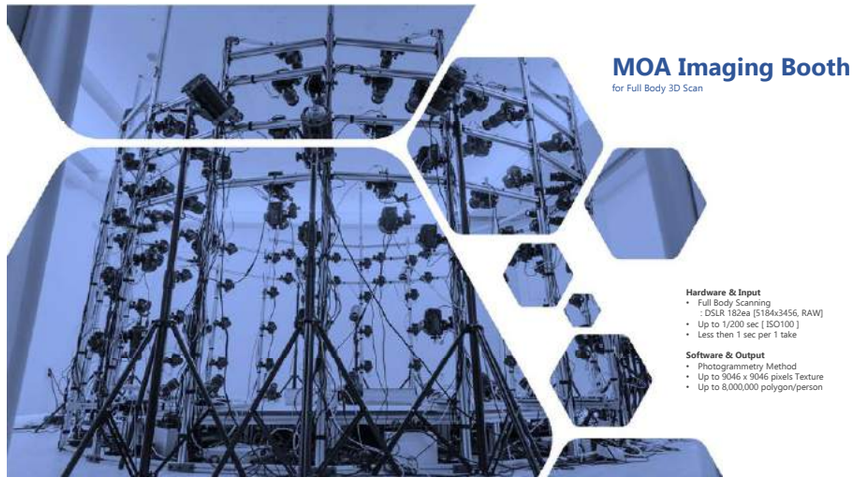
주요성과

- 다수의 영화 및 드라마 CG용 3D 스캔 및 모델링
- 한국 섬유 수출입협회 섬유 3D 온라인 전시장 제작
- 국내 최초 3D 패션 콘텐츠 전문 제작 서비스 사이트 오픈

■ **Full Body 3D Scan**
By MOA Imaging Booth (MIB)

[Original DSLR Image]





6

엔터테인먼트

1 모바일용 VR 멀티플레이 FPS(1인칭 슈팅) 게임 1F
2 VR 기술 연동 탑승형 복싱로봇 체험 콘텐츠 1F
3 클라우드 기반 AR 실감콘텐츠 감상 플랫폼 1F
4 HMD 없이 볼 수 있는 가상현실 인터랙션 홀로그램 솔루션 1F
5 체험형 VR 스포츠 시뮬레이터 1F
6 아동용 VR 코딩 교육 및 미니게임 1F
7 블루투스 기반 모형 총기 및 AR FPS 게임 1F
8 5G 기반 3D 캐릭터 AR 라이브 방송제작 솔루션 2F
9 뷰티 크리에이터 화장 영상 활용 얼굴인식 AR 메이크업 콘텐츠 2F
10 VR FPS 게임전용 무선(부착형) 컨트롤러 2F
11 VR 방탈출 게임 어드벤처 시리즈 2F

모바일용 VR 멀티플레이 FPS(1인칭 슈팅) 게임

주관기관

주식회사 페이크아이즈

콘텐츠 소개

최대 8인 동시접속 모바일 가상현실 FPS 게임

- 우주식민지를 배경으로 한 가상 공간 PvP 전투게임
- 다양한 무기, 맵, 규칙 제공
- 음성채팅 시스템, 3D 공간음향 적용
- VR 이스포츠 기능 제공- 옵저버 모드

적용기술

- Oculus Quest, Google Cardboard VR 크로스 플랫폼 지원
- 모바일 가상현실 환경 최적 프레임 렌더링 기술 적용
- 가상현실 어지럼증 감소 기술 적용
- 실시간 PtoP 무선 네트워크 기술 적용
- 3D 공간음향 시스템 적용
- 가상현실 인터랙션 기술 적용

비즈니스 방향

B2C
- Oculus, Google play store 서비스
- 캐릭터 및 무기 인-앱 결제

B2B
- 콘텐츠 IP 임대
- 콘텐츠 적용기술을 활용한 XR 연구개발 서비스

주식회사 페이크아이즈

Fake Eyes Co., Ltd.

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵북로 396, 연구개발타워 606-20호	대 표 자	김석중
홈페이지	www.fakeeyes.net	대표번호	070-4910-8013
이 메 일	kimsjar@fakeeyes.co.kr		

기업소개

- XR 전문 개발사 페이크아이즈
- 사람들이 꿈꾸는 두 번째 인생 제공-세컨드 라이프
- XR환경 메타버스 개발 기술 보유

사업분야

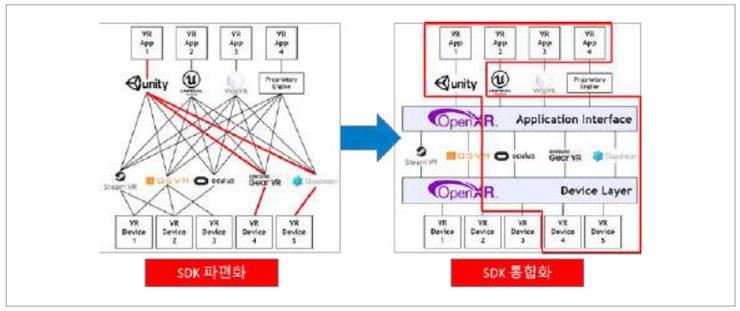
- XR 환경 게임 콘텐츠 개발
- XR 환경 교육 콘텐츠 메타버스 개발
- XR 환경 원격 태권도 교육 솔루션 개발
- XR 환경 인터페이스 및 표준 SDK 개발

핵심기술

- XR 환경 최적화 구축기술
- XR 환경 네트워크 시스템 구축기술
- XR 환경 인터랙션 인터페이스 및 표준화 기술

주요성과

- 2017년 4월 세계최초 실시간 6인 멀티플레이 FPS게임 Oculus store 론칭
- 2018년 LG U+, 샤오미와 VR콘텐츠 서비스 계약 체결
- 2019년 콜로니클 글로벌 퍼블리싱 계약 체결
- 2020년 KT IM Super VR 장려상 수상



VR 기술 연동 탑승형 복싱로봇 체험 콘텐츠

주관기관

㈜미니로봇

콘텐츠 소개

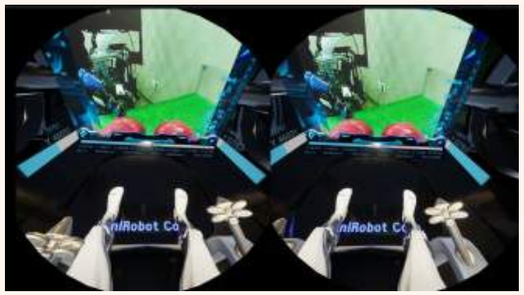
영상·가속도·자이로 센서 융합을 통한 VR 연동 시뮬레이터 메커니즘 및 이를 통한 실제 휴머노이드 로봇 격투를 증강 체험하는 콘텐츠로 실재 로봇을 탑승한 것과 같은 느낌을 받습니다.

적용기술

실제 로봇체험 기술로 VR 로봇 탑승모션 시뮬레이터는 로봇과 연동되어 로봇의 움직임을 실시간으로 느낄 수 있는 조종석에서 체험자가 로봇을 직접 조종해볼 수 있는 로봇체험 기술입니다. 로봇에 부착된 카메라의 이미지를 VR로 실제처럼 보면서 로봇을 조종하여 영화처럼 실제로 본인이 로봇 속에서 로봇을 조종하고 있다고 느낍니다. 단순히 조이스틱을 가지고 로봇을 컨트롤하는 것이 아니기 때문에 더 풍성한 체험을 할 수 있습니다.

비즈니스 방향

- 테마파크, 로봇체험관, 교육기관에서 운영
- 국내외 유관기관에 DM 발송 및 쇼룸 제품 설명회 개최
- 기존 거래처에 대한 쇼룸 시연회
- 해외 거래처 및 신규 바이어 방한 참관 투어
- 유튜브 및 SNS를 통한 국내외 홍보 마케팅 실시



㈜미니로봇

miniROBOT CORP,.

소 재 지	인천광역시 연수구 갯벌로 129	대 표 자	정상봉
홈페이지	www.minirobot.co.kr	대표번호	032-260-7272
이 메 일	jsb@minirobot.co.kr	팩 스	032-260-7273

기업소개

미니로봇은 로봇을 통하여 사람들에게 꿈과 희망, 즐거움을 주기 위하여 노력하는 로봇개발 기업입니다. 배우면서 즐기고, 즐기면서 상상하고, 상상으로 창조하는 로봇 영역을 열어 가기 위한 연구, 개발에 몰두하고 있습니다. 주로 전시공연, 체험과 인공지능 연구용 등 다양한 분야의 로봇을 개발하며 4차 산업혁명을 선도할 로봇개발을 목표로 합니다.

사업분야

- 지능형 서비스 로봇 기술 분야
- 휴머노이드 공연 전시 로봇 서비스 분야
- VR·AR 모션 탑승 시뮬레이션 기술 분야
- 로봇 공연 콘텐츠 분야

핵심기술

- 댄스 로봇 K-pop 공연, 드론공연 제어 기술
- 관상용 수중 로봇 기술
- 지능형 화가 로봇 기술
- VR·AR 융합 로봇 탑승 체험 모션 시뮬레이터 기술
- 로봇 아바타 소프트웨어 기술

주요성과

국내 30개 과학관 체험관에 설치 적용 전시 운용됨.

클라우드 기반 AR 실감콘텐츠 감상 플랫폼

주관기관

㈜서커스컴퍼니

콘텐츠 소개

circusAR 앱을 활용한 한국도로교통공단 AR 색칠 놀이

- 유치원·초등생들의 교통안전 학습 교구로 활용
- AR 모바일 애플리케이션을 통해 6가지 상황에 따른 안전 수칙을 학습하고 간단한 상황극을 통해 간접 체험
- 유·아동이 직접 인터랙션을 통해 참여하고 3D 애니메이션을 통한 인지 학습으로 실감 나는 안전 교육 제공

적용기술

AR 이미지 인식 기술

클라우드 기술
(콘텐츠 스트리밍)

3D 컬러링 기술
(오프라인상에서 색칠한 이미지를 3D 오브젝트의 텍스쳐에 적용하는 기술)

비즈니스 방향

국내외 실감형 교육콘텐츠 시장 공략

- 포스트 코로나 시대의 교육 형태 변화 및 저학년 학생 대상 실감형 콘텐츠 수요 확대에 따른 교육콘텐츠 시장 공략
- 온라인 브로슈어, SNS 홍보 등 바이럴 확산

㈜서커스컴퍼니

Circus Company

소 재 지	서울특별시 강남구 학동로82길 7, HYUN 빌딩 2층	대 표 자	박선욱
홈페이지	www.circuscompany.com	대표번호	02-6261-2330
이 메 일	like@circuscompany.com	팩 스	02-6305-0378

기업소개

"기술을 재미있고 맛있게"

㈜서커스컴퍼니는 AR·VR 기술과 콘텐츠 개발을 목적으로 설립된 실감형 콘텐츠 및 플랫폼 전문기업입니다. 현재 콘텐츠 체험을 위한 클라우드형 AR 플랫폼 앱 'circusAR'의 상용화 서비스를 제공하고 있으며, 안정적인 실감형 콘텐츠 기술로 만족도 높은 콘텐츠를 제공하고 있습니다. 현재 일본, 베트남, 중국 등을 포함하여 국내외 다양한 분야의 실감형 콘텐츠 및 솔루션을 개발 중입니다.

사업분야

모바일 서비스

핵심기술

AR 인식기술(이미지, 실린더, 지면 인식 등), 클라우드 플랫폼, 실감형 콘텐츠 개발

주요성과

2015
- AR·VR 콘텐츠 플랫폼 4차 고도화
- 교육용 앱 부분 대상 수상(한국일보)

2016
- 우수 스타트업 공모전 동상 수상
- Unity 명예의전당 우수퍼블리셔 수상, 2016 경기 VR·AR 창조오디션 장려상 수상

2017
- AR·VR 플랫폼 5차 고도화
- 과학기술정보통신부 2017 AR·VR 그랜드 챌린지 대상 수상
- 산업통상자원부 지원 사업 선정

2018
- 산업통상자원부 한국유통대상 표창장(장관) 수상
- 자본금 증액
- 벤처기업 인증
- 기업부설연구소 설립, 산업통상자원부 지원 사업 선정
- 일본 법인 설립

2019
- PTC Partner 등록(판매사 지정)
- 과학기술정보통신부 지원 사업 선정

2020
- 기술혁신형 중소기업 인증(innobiz)₩
- 고용노동부 강소기업 인증

HMD 없이 볼 수 있는 가상현실 인터랙션 홀로그램 솔루션

주관기관 주식회사 비빔블

콘텐츠 소개

LX Control Tower

건물 내부 공간 데이터를 안전컨트롤 타워에서 취합 후 인공지능으로 안전하고 빠른 조치가 가능한 최적의 루트를 파악, 소방대원들이 현장에 출동함과 동시에 현장의 정보를 전송하여 더욱 안전한 소방조치가 이루어질 수 있도록 한다는 내용입니다.

도깨비 판타지아

한 마을에 닥친 재앙과 고난을 극복하고자 사람들이 소망의 풍등을 띄워 마을의 수호신인 도깨비를 깨워 마을을 수호하는 이야기입니다. 독특한 홀로그램 연주와 드로잉 퍼포먼스 등으로 극의 화려함을 더합니다.

적용기술

본 콘텐츠는 페퍼스 고스트 방식의 홀로그램으로 구동됩니다. 단순히 영상을 띄워 일방향 소통을 하는 것이 아니라 사용자가 착용하고 있는 VR 콘텐츠에 있는 3D 오브젝트들을 따로 분리한 후 홀로그램의 상을 플레이어 위치에 맞게 매칭 시켜 혼합현실로 구현하여 양방향 소통을 가능하게 합니다.

비즈니스 방향

HOLO-MR은 도깨비 판타지아 같은 종합 엔터테인먼트 공연 분야에 가장 활발하게 사용될 수 있습니다. 당사자가 어떤 VR 콘텐츠를 보고 있는지 밖에 있는 사람들도 VR 고글 없이 맨눈으로 동시에 체험할 수 있는 특징이 있기 때문에 한 명이 플레이하고, 여러 명이 보는 콘텐츠에 적합한 교육, VR E-Sports, VR 라이더 분야에 활용이 가능합니다.

주식회사 비빔블

Bibimble Inc.

소 재 지	서울특별시 중구 남대문로 9길 40 센터플레이스 21층	대 표 자	유미란
홈페이지	www.bibimble.com	대표번호	02-6441-3876
이 메 일	info@bibimble.com	팩 스	02-6008-8430

기업소개

융합을 뜻하는 'BIBIM'과 가능성을 뜻하는 'ABLE'이 만나다

당신의 상상이 우리의 기술과 만나면 모든 것이 만들어집니다. 비빔블은 VR 1세대 멤버를 포함한, 각 분야 전문가들이 분야별 장점을 융합하는 새로운 도전을 하기 위해 모였습니다.

사업분야

비빔블은 기술과 문화를 융합하여 새로운 결합을 시도합니다.
가상현실과 홀로그램을 융합한 HOLO MR, Meta Human과 AI를 결합한 AI Meta Human, Digital Human과 모션 캡처 그리고 홀로그램을 융합한 실시간 대화형 홀로그램, 전시가 자동으로 생성되고 개최되는 플랫폼인 Vibetech Real Exhibition 등을 통해 새로운 문화를 만들어갑니다.

핵심기술

무안경식 혼합현실시스템 HOLO MR을 이용하여 여러 사람이 동시에 동일한 가상현실을 체험할 수 있도록 합니다. 멀티버스에 기반을 둔 디지털 전시회를 시작으로 다양한 디지털 스페이스에 대한 융복합 공간을 만들어내고 있습니다. 원하는 형태의 디지털 휴먼을 제작하여 AI 엔진을 연결, 실제 사람과 유사한 인공지능 디지털 휴먼을 만들어 냅니다.

주요성과

- Metaverse Exhibition-서울진로직업박람회, 서울아트마켓, K-Pop Showroom
- 임시정부 설립 100주년 기념 '상해임시정부를 찾아서' VR
- VR과 홀로그램의 융복합 리듬 퍼포먼스 게임 'HOLOBEATS'
- 역사의 발자취를 따라서, 시네마형 역사게임 'Hidden Story VR'
- 홀로그램 판타지 퍼포먼스 '도깨비판타지아'
- LX 홀로그램 3D 컨트롤 타워
- 메르세데스 벤츠 VR
- 청와대 문재인의 하루 VR

체험형 VR 스포츠 시뮬레이터

주관기관

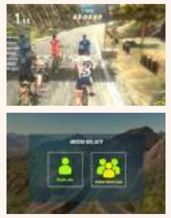
브이알카버주식회사

콘텐츠 소개

턴턴턴

DanceBike(TurnTurnTurn) - 턴턴턴

- 사용자에게 게임이라는 동기부여를 하여 좀 더 운동을 지루하지 않게 능동적인 운동을 유도하는 데 목적을 가집니다.
- 음악에 맞춰 나오는 키노트를 바이크 터닝으로 레일을 이동하여 획득하면서 스코어를 얻고 구간마다 나오는 벽 패턴을 통과하면 나오는 보너스 RUSH 구간에서 페달을 단시간에 빨리 밟아 추가 스코어를 얻게 됩니다. 획득한 스코어를 최종 합산하여 경쟁하는 게임으로 "세계 최초의 바이크 리듬 댄스 게임"입니다.


트랙 마스터

Track Master - 트랙 마스터

- 시뮬레이터 레이싱 게임의 협력 플레이를 통해 유대감을 키우며 재미있고 즐거운 운동을 할 수 있도록 제작한 게임입니다.
- 레이싱 게임에서 앞에 가는 유저를 따라잡기 위해 더 많은 체력을 소모하기보다 재미 요소를 아이템으로 이어질 수 있도록 랜덤 아이템을 가집니다.
- 함께 플레이하는 게임으로 온라인 유저들과 함께하는 게임으로 많은 유저가 참여할 수 있도록 온라인 매칭 모드가 있습니다.
- 스테이지는 4개이며 각 난이도가 배정되어 진행되며 방장이나 사용자가 골라서 플레이 할 수 있도록 하며 AI 아바타를 넣어 재미 요소를 배가시킬 수 있도록 제작되었습니다.
- 랜덤 아이템에는 다른 게임에서 볼 수 없는 바디 체크와 추가 방어 장애물들을 활용해 사용자가 더 재미있게 운동할 수 있도록 하였습니다.

실사 콘텐츠

Bike Live Fit - 실사 콘텐츠

- 현실에 존재하는 배경을 사용해 사용자가 편하게 힐링하며 운동할 수 있도록 고려하여 제작하였습니다.
- 배경을 지속해서 추가가 가능하며 국내뿐만 아니라 세계 여러 곳을 배경으로 제작이 가능합니다.

봅슬레이

봅슬레이

- 평창 봅슬레이 경기를 체험할 수 있는 시뮬레이터입니다.

적용기술

가상현실(VR), 헬스케어, 5G 인터랙티브 실감형 콘텐츠, 온라인 서버 매칭

비즈니스 방향

B2B와 B2C 시장에서 제품, 콘텐츠 판매 사업과 헬스케어를 위한 홈트레이닝 서비스를 월 구독 형태로 사업화를 추진하고 글로벌 e스포츠 경기대회를 정기적으로 개최하여 사업 홍보

브이알카버주식회사

VR Carver Inc.

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵북로 396 누리꿈스퀘어 연구개발타워 10층 1012-1호	대 표 자	강두환
홈페이지	vrcarver.com	대표번호	02-2132-5110
이 메 일	vrcarver@vrcarver.com		

기업소개

기업설립 - 2015년 12월

가상현실 분야에서 차별화되고 독창적인 원천기술을 개발하였고 5G를 기반으로 하는 ICT 기반기술인 세계 최초 트랙 벨트형 모듈 개발을 바탕으로 35개의 국내, 국제 특허권을 보유하고 있습니다. 신개념 홈트레이닝 '싱바이크'라는 가정용 사이클 기기와 이에 연동되는 리듬 댄싱 싸이클 게임 콘텐츠를 개발해서 집에서 다양한 게임들을 즐기며 건강한 체력과 면역력을 키울 수 있는 비즈니스 모델로 구축하였습니다.

비전

브이알카버 임직원이 하나가 되어 이루어낸 세계 최고의 기술로 코로나 팬데믹의 상황을 건강한 사회로 바꾸는 데 기여할 수 있다는 자부심과 사명감을 가지고 더욱 안전하고 즐거운 홈 트레이닝 사업의 선도자가 될 것임을 확신하고 있습니다.

사업분야

바이크 게임콘텐츠, 하드웨어(실내자전거), 가상현실(VR)

핵심기술

- 사이클 기기와 사이클 게임 콘텐츠
- 즈위프트와 루비 등 연동 가능
- 5G 인터랙티브 실감형 콘텐츠
- 헬스케어 응용 콘텐츠

주요성과

- 신제품 개발로 생산 공장 설립 중
- 중국 합자 법인 설립
- 중국 소주에서 제1회 싱바이크 E-Sports 경연대회 성황리 개최
- 러시아, 일본, 중국, 뉴질랜드, 멕시코, 이란, 사우디아라비아에 있는 기업들과 MOU 체결

아동용 VR 코딩 교육 및 미니게임

주관기관

㈜브래니

콘텐츠 소개

KOORING XR CLASS

귀여운 AI 캐릭터 KOORING과 함께 다양한 XR edutainment 커리큘럼을 배우고 21st Century 핵심역량을 성장시킨다.

적용기술

핵심역량 평가 시스템
- 학습진행에 대한 평가와 콘텐츠 추천

음성인식 기반 학습 AI 시스템
- 발화 분석을 통한 키즈용 전문 DB 보유
- TTS의 내용과 일치한 다양한 표정과 모션 그래픽을 활용한 감정 표현

실시간 멀티음성 채팅 시스템
- 최대 20명 접속-클래스룸에서 동시 접속 시 위치, 채팅 프로세스 자동화

비즈니스 방향

대형 출판사 및 교육회사 중심의 사업협력을 통한 확장

㈜브래니

VRANI.Inc

VRANI
Family XR Edutainment

소 재 지	경기도 성남시 수정구 창업로 54, 910호	대 표 자	정휘영
홈페이지	www.vrani.co.kr	대표번호	010-6819-9929
이 메 일	alex@vrani.co.kr	팩 스	0504-316-6293

기업소개

브래니는 패밀리와 키즈를 위한 XR 에듀테인먼트 스타트업입니다.
XR로 시간적, 물리적 제한을 벗어나 더욱 immersive하고 funtastic한 경험을 제공합니다. XR edutainment 콘텐츠를 통해 Kids를 21st Century Leader로 성장시킵니다.

사업분야

VR·AR

핵심기술

멀미 저감기술, 사용자 중심의 UX·UI

주요성과

쿠링 코딩 VR 어드벤처 HTC VIVE가 주관하는 '2020 WAVE Developer Awards(WDA)'에서 한국 업체로는 유일하게 베스트 애플리케이션 부문(6DOF) 은상 수상

블루투스 기반 모형 총기 및 AR FPS 게임

주관기관 주식회사 나루스튜디오

The Porral War & TORI ARGO

콘텐츠 소개

"IoT 및 위치 기반 증강현실 FPS 모바일 게임"으로 Bluetooth 기반의 총기와 연동되는 모바일 게임으로 총기에 스마트폰을 장착하여 실감 나는 사용자 경험의 위치 기반 모바일 증강현실 게임을 즐길 수 있음

적용기술

AR, IoT(Bluetooth), GPS, Game Server

비즈니스 방향

SDK가 제공되는 총기형 Bluetooth Controller의 판매 및 기술 지원

증강현실을 이용한 교육용 전자현미경 App. 및 도구

콘텐츠 소개

4차 산업혁명 기술 중 핵심 기술인 Augmented Reality(증강현실)를 이용하여 축적된 현미경 데이터를 실사화하여 접할 수 있게 해주며 미생물학 및 다양한 현미경 활용 기반의 학습에 도입할 수 있음

적용기술

AR

비즈니스 방향

증강현실 전자현미경 애플리케이션 및 페이퍼 프레파라트 세트

주식회사 나루스튜디오

NARU SUTIDOO Inc.

소 재 지	대구광역시 동구 동대구로 489, 1200호	대 표 자	박민우
홈페이지	www.narustudio.com	대표번호	053-213-0111
이 메 일	ethan@narustudio.com	팩 스	053-289-3009

기업소개

GEEK: IT 분야에 대한 강한 애정을 가진 사람들이 모여
CREATIVE: 자유로운 상상력과 기술로 현실을 초월하는 세상을 만들고
RESPECT: 고객과 협력사를 존중하며 정성을 다하여 가치를 창출하며
IMPRESSION: 열정과 상상력으로 인간의 삶을 풍요롭게 하고 감동을 실현하는 것을 목표로 성장해 나가고 있는 회사

사업분야

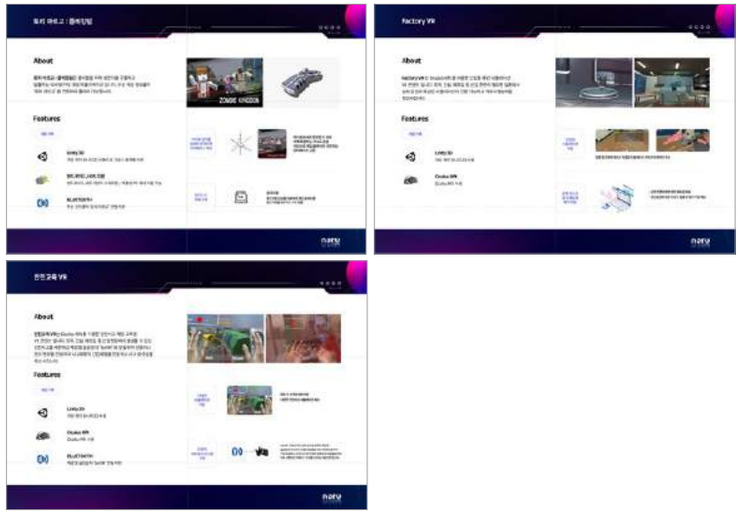
VR, AR, IoT, Mobile Application

핵심기술

IoT 연동 AR·VR 기술 융합 Application 개발

주요성과

- 2018년 The Portal War & TORI ARGO MWC 바르셀로나 출품
- 2019년 '증강현실 1인칭 슈팅게임의 총기모양 컨트롤러 및 그 제어방법' 특허등록
- 2020년 증강현실 기반 학습용 전자현미경 'ARLab.:Microscope' 출시
- 2020년 'AR 전자현미경 제공 단말, 방법 및 프로그램' 특허 출원



5G 기반 3D 캐릭터 AR 라이브 방송제작 솔루션

주관기관 주식회사 두리번 **참여기관** ㈜클라이어스 ㈜넥스텝스튜디오

콘텐츠 소개

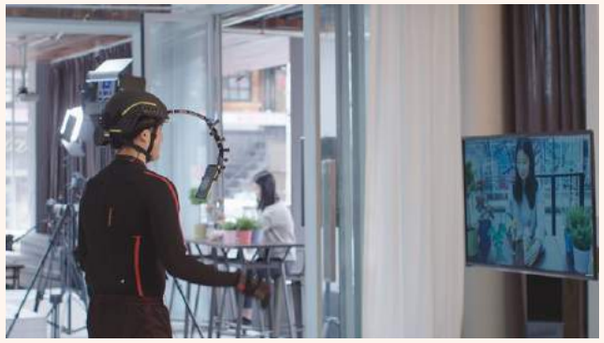
'실시간 캐릭터 5G 라이브 방송시스템 아이튜버'는 3D 캐릭터가 실제 사람과 대화를 하며 방송을 진행하는 소프트웨어 및 하드웨어 시스템으로 이를 통하여 5G 콘텐츠를 제작하고 미디어 플랫폼으로 확산한다.

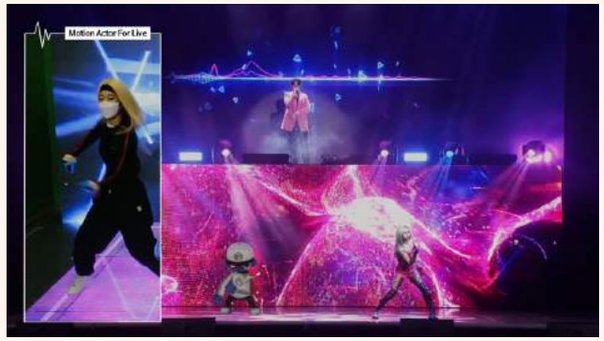
적용기술

3D 캐릭터를 연기하는 연기자의 모습과 표정 등이 실시간으로 3D 캐릭터화 되어 AR로 콘텐츠에 구현되는 기술이 적용되었다.

비즈니스 방향

버츄얼 유튜버의 성장이 가파르게 진행되고 있는 시장 환경에서 빠르고 쉽게 캐릭터를 활용한 AR 콘텐츠 제작이 가능해 방송국·기업·공공기관 및 지자체 등에 AR 캐릭터 콘텐츠 제작 서비스를 제공, 콘텐츠 제작자의 다양성을 확보했으며 특히 캐릭터의 활용성이 좋은 교육 분야에 양질의 콘텐츠 제작을 용이하게 한다. B2B 서비스를 성공적으로 안착시킨 노하우와 기술 고도화를 통해 일반인도 사용 가능한 B2C 서비스를 기획하여 AR 캐릭터 콘텐츠 제작의 대중화를 도모한다.





주식회사 두리번

Dooribun

소 재 지	서울특별시 마포구 월드컵로 8길 40-8	대 표 자	서국한
홈페이지	www.dooribun.com	대표번호	02-6395-3926
이 메 일	westkorea@dooribun.com	팩 스	02-6395-3927

기업소개

- **비전:** VR·AR 실감미디어 기술을 바탕으로 콘텐츠를 제작하는 뉴미디어 기업
- **핵심가치:** Do With(같이), Do Enjoy(즐기면서), Do Story(이야기를 만들어가다)
- **주요 아이템:** 실시간 실감미디어 콘텐츠 제작과 관련된 I-TUBER 솔루션

사업분야

VR·AR·XR 실감미디어 콘텐츠 제작 기술 서비스 및 콘텐츠 제작

핵심기술

❶ 아이튜버 프로덕션(I-TUBER Production)

- 원격지에서의 다원 실시간 방송 구현 및 모션 캡처 장비를 착용한 액터의 연기가 AR 3D 캐릭터로써 콘텐츠에 실시간 구현되는 시스템 개발
- 10여 개의 자체 캐릭터 개발, 2개의 AR 캐릭터 콘텐츠 SNS 채널 직접 운용
- 현실의 사람과 3D 캐릭터가 자연스럽게 공존하며 상호작용하는 실시간 AR 콘텐츠 제작 B2B 서비스 제공

❷ 아이튜버 스튜디오(I-TUBER Studio)

- 아이튜버 프로덕션 시스템에 다중 카메라 환경 구현, 가상 그래픽 배경 확장 등 실감미디어 콘텐츠 제작 기술 고도화를 통해 실시간 XR 콘텐츠 제작 시스템 개발
- LED 스크린과 크로마 배경으로 구성된 XR 콘텐츠 전문 제작 스튜디오 구축으로 교육·세미나·콘퍼런스 등에 활용 가능한 실시간 XR 콘텐츠 제작 B2B 서비스 제공
- 코로나19 이슈로 산업과 일상 전반에 걸쳐 비대면이 급속 확산한 가운데 비대면 온라인 환경에서도 대면 수준의 경험과 몰입감을 제공

주요성과

- 천안시 특화 캐릭터 활용 AR 콘텐츠 제작
- 공공기관 캐릭터 활용 AR 콘텐츠 제작
- 방송국 및 대기업 협업 AR 캐릭터 유튜브 콘텐츠 제작
- '2020 Asia Artist Awards' AR 캐릭터 합동 공연 진행
- 유니티 코리아 'Unite Seoul 2020' XR 오프닝노트 제작

엔터테인먼트 8
5G 기반 3D 캐릭터 AR 라이브 방송제작 솔루션

뷰티 크리에이터 화장 영상 활용 얼굴인식 AR 메이크업 콘텐츠

주관기관

주식회사 알리아스

콘텐츠 소개

증강현실 메이크업 가이드 콘텐츠 플랫폼 '뿌티'

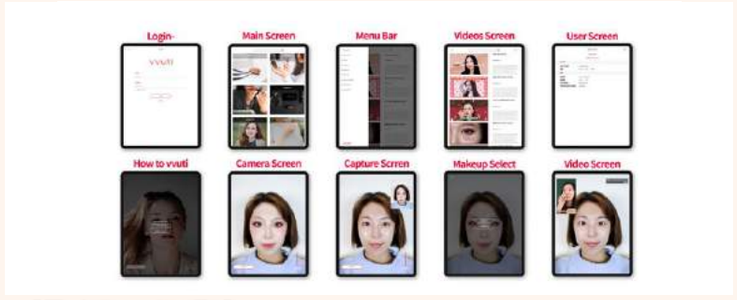
뷰티크리에이터가 시연하는 메이크업 과정을 영상과 증강현실을 이용하여 사용자에게 전달하여 사용자가 제품의 특성을 이해하고 메이크업 범위를 확인해 가면서 메이크업을 완성하도록 하는 영상 콘텐츠 플랫폼

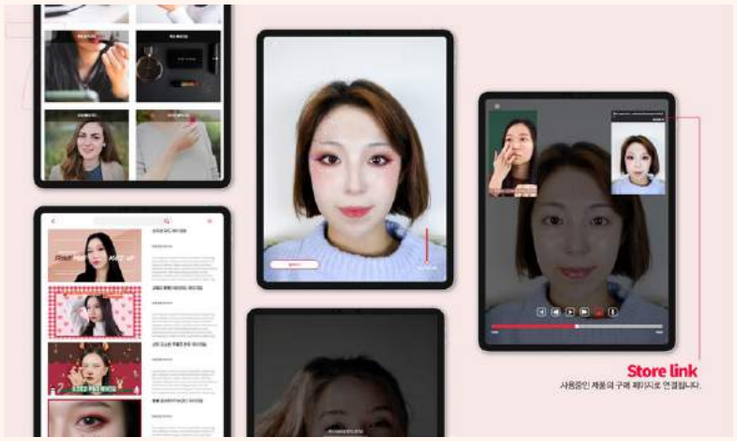
적용기술

안면인식 기반 증강현실

비즈니스 방향

디지털 코스메틱사로서 콘텐츠 플랫폼 운영 및 디지털코스메틱 제품을 활용한 비즈니스 개발





주식회사 알리아스

ALIJAS Ltd.

소 재 지	경상남도 김해시 관동로 14, 경남콘텐츠기업지원센터 102호	대 표 자	조기용
홈페이지	www.alijas.co.kr	대표번호	010-8570-0235 055-333-0233
이 메 일	kkion79@nate.com		

기업소개

2018 ICT 문화융합아이디어 공모전(NIPA), 장려상

- 딸에게서 "아빠, 뷰티크리에이터 화장해보고 싶어 어떻게 하지?"라는 물음과 "스노우 하는데 저렇게 해보고 싶어"라는 물음에서 일반 여성들도 그 두 가지 중 각각의 콘텐츠로는 화장을 그대로 하기에는 어렵다고 인식하고, 아빠로서 딸이 화장을 가장 잘 따라 할 수 있도록 하는 방법에 대한 고민과 함께 공모전 출전
- '뷰티크리에이터의 콘텐츠를 스마트 미러를 통해서 사용자가 크리에이터의 화장을 순서에 따라 할 수 있도록 도와주는 제품' 아이디어로 해커톤 대회, 수상
- 2019년 1월 아이디어 특허 출원, 등록 '스마트미러를 갖는 사용자 뷰티크리에이터 화장 제공방법'
- 2019년 ㈜알리아스 설립, 2020년 VR·AR 콘텐츠 아이디어 상용화 지원사업 1, 2, 3단계 (NIPA, 정보통신산업진흥원) 수행으로 본격적인 개발 착수
- 2020년 12월 증강현실 메이크업 가이드 상 플랫폼 'VVUTI, 뿌티' 앱스토어 등록 : 뷰티크리에이터가 시연하는 메이크업 과정을 영상과 증강현실을 이용하여 사용자에게 전달하여 사용자가 제품의 특성을 이해하고 메이크업 범위를 확인해 가면서 메이크업을 완성하도록 하는 영상 콘텐츠 플랫폼

사업분야

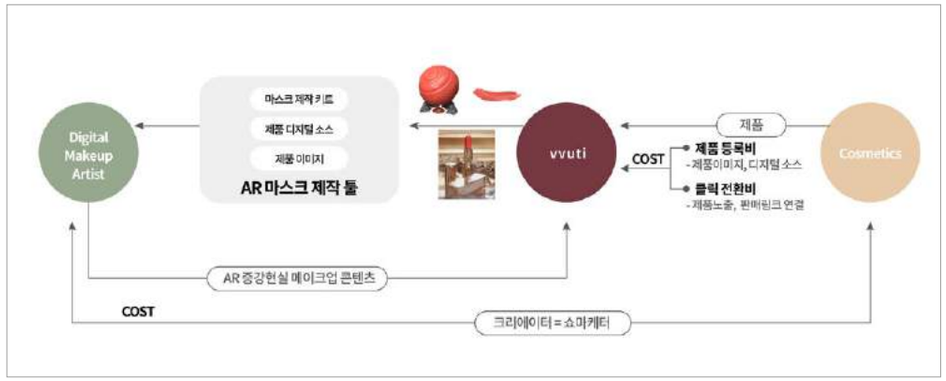
- 증강현실 메이크업 가이드 콘텐츠 플랫폼 '뿌티'
- 디지털 코스메틱 이미징 연구소(제2020115502호, 기업부설연구소)
- 증강현실 메이크업 공연 퍼포먼스 연출

핵심기술

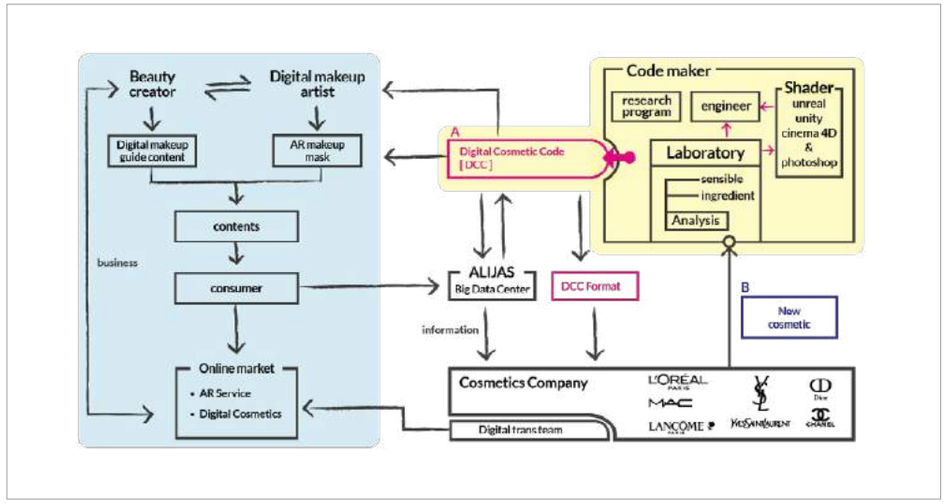
- 비전 머신 러닝(Vision Machine Learning)
- 안면인식 기반 증강현실(AR based on facial recognition)

주요성과

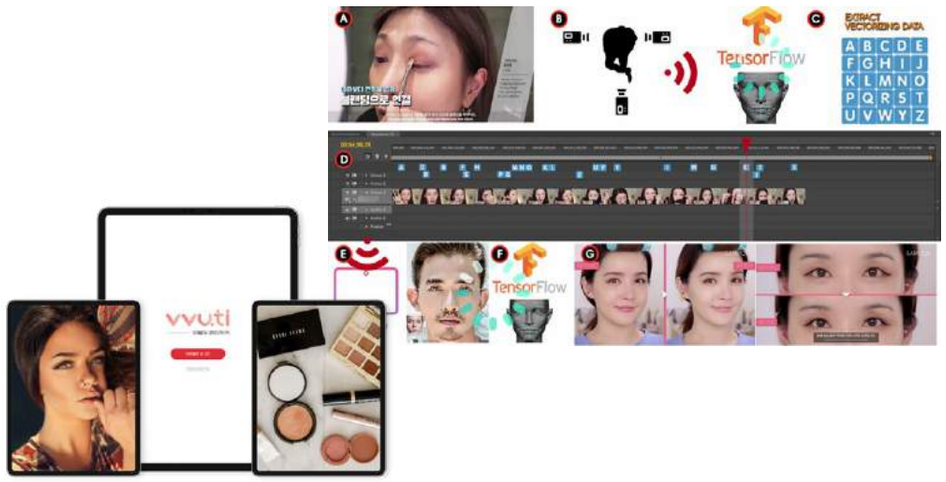
- 증강현실 메이크업 가이드 콘텐츠 플랫폼 '뿌티' 앱스토어 등록(2020년 12월)
- 2020년 8월 27일 벤처기업확인서(제 20200111305호)
- 2020년 10월 8일 기업부설연구소 인정서(제 2020115502호)
- 2019년 12월 11일 기술역량 우수기업 인증서(FTS-2019-02720호)



비즈니스맵



플랫폼 사업체계도



VR FPS 게임전용 무선(부착형) 컨트롤러

주관기관

㈜아이더스

콘텐츠 소개

전동 건이나 가스 건 등과 같은 총기형 장난감의 레일에 간단히 장착하여 사용하는 VR 및 PC용 무선게임컨트롤러 'aidusgun'으로 외부에 카메라나 LED 바 등과 같은 장치가 불필요하고 별도의 개조나 스위치 설치가 불필요한 제품으로 SDK를 무료 공유(www.aidusgames.com)하여 다양한 게임콘텐츠를 개발할 수 있는 콘텐츠임. - 제품과 연동되는 게임콘텐츠 '좀비할로윈'을 제작함. 또 하나의 제품으로 본 전시품을 실제 총기류의 레일에 장착하고 사격훈련 시 전송받은 데이터에 대하여 사격분석프로그램이 원그래프, 라인 그래프, 각종 분석표를 제공하여 명중률을 높일 수 있는 '사격분석 시스템'으로 올림픽 선수, 경찰, 국방용으로 활용될 수 있는 콘텐츠

적용기술

내장형 모션센서 기술을 활용한 3차원 위치추적 기술로 센서들의 데이터를 와이파이로 PC에 전송하여 사격분석프로그램이 데이터를 다양하게 처리하거나, SDK를 통하여 데이터를 처리한 후 게임콘텐츠에 제공되는 기술이 적용

비즈니스 방향

게임플랫폼(www.aidusgames.com)에 SDK를 공유하고 홍보·판매 예정이며, 국내외 VR 콘텐츠 개발업체들과 유저들에게 판매할 계획임. 사격분석시스템은 올해 중반기까지 실총 사격 데이터 수집 및 검증(현재는 시뮬레이션 단계임)을 거친 후, 올림픽 선수, 경찰, 국방용 등으로 국내외 판매(국내외에 유사한 제품이 전혀 없는 것으로 조사됨-원천기술로 추정됨)를 진행할 계획

㈜아이더스

AIDUS Co., Ltd.

소 재 지	서울특별시 용산구 회나무로 12길 27, 404호	대 표 자	이병찬
홈페이지	www.aidusgames.com	대표번호	02-6743-8234
이 메 일	lbc8134@naver.com		

기업소개

실재감이 높은 콘텐츠 개발을 위하여 혁신적이고 새로운 기술과 아이디어로 글로벌 신시장을 개척하기 위하여 연구개발 하는 업체

사업분야

VR & PC 무선게임컨트롤러(aidusgun), 3차원 마우스(차세대 마우스, Nextick), 게임 플랫폼, 사격분석시스템

핵심기술

내장형 모션센서를 활용한 3차원 위치추적 기술로써 무선통신(wifi, bluetooth)을 통하여 3ms 이내의 제어속도로 PC에 전송하여 데이터를 처리하고 결과를 높은 해상도로 표시할 수 있는 기술이 적용

주요성과

2020년 10월~11월에 무선게임컨트롤러 aidusgun에 대하여 미국 킥스타터를 통한 크라우드펀딩 목표금액을 달성하였으며, KOTRA 방산센터의 지원으로 미육군전시회(AUSA, 2020.10.)에 사격분석시스템을 전시하여 높은 관심을 받음(유사품이 없는 것으로 조사되었으며, 원천기술로 평가).
2021년 중반기에는 현재 기술을 응용한 3차원 마우스를 준비 중으로 VR, PC, 모바일용 무선게임 트롤러가 모두 가능한 제품으로 기대됨(차세대 마우스, Nextick).

VR 방탈출 게임 어드벤처 시리즈

주관기관

㈜유캔스타

콘텐츠 소개

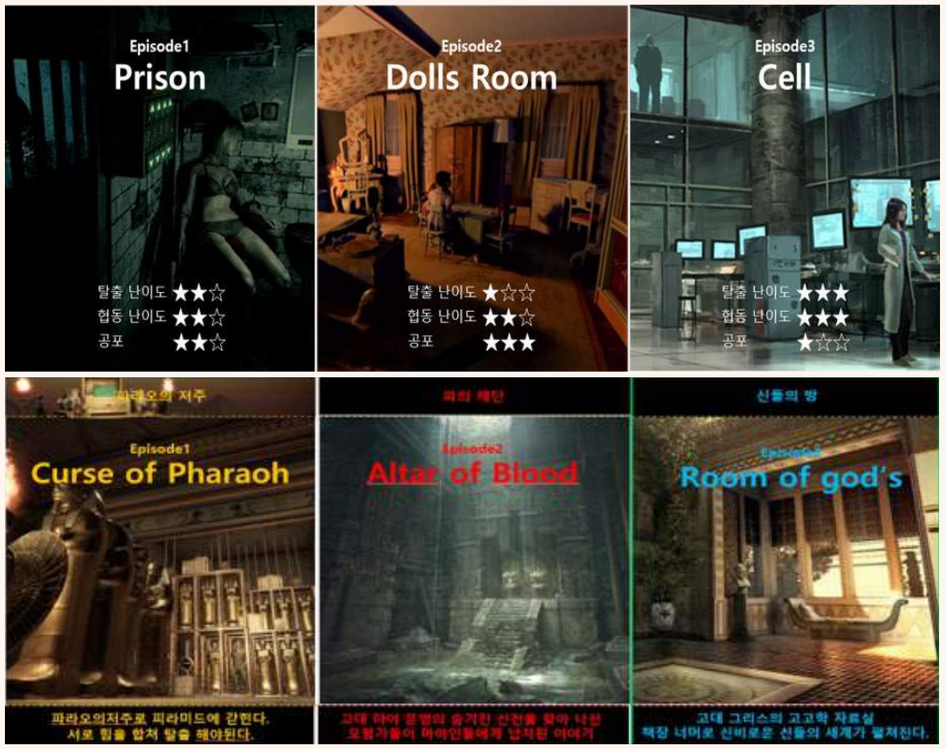
가상현실을 이용한 2인 플레이어가 갇힌 밀실에서 상호 협력하여 방을 탈출하는 게임

적용기술

네트워크 기반 2인 방 탈출 게임

비즈니스 방향

가상현실 체험관 중심의 B2C



㈜유캔스타

Youcanstar Co., Ltd.

YOU CAN STAR

소 재 지	부산광역시 연제구 고분로 170, 일민도서관 5층 (연산동, 부산경상대학교)	대 표 자	최대길
홈페이지	Youcanstar.com	대표번호	070-7425-8007
이 메 일	youcanstar@youcanstar.com	팩 스	050-4396-0431

기업소개

'콘텐츠로 기적을 만드는 회사'라는 비전을 목표로 혼합현실, 콘솔, 모바일 콘텐츠를 제작하고 있는 회사입니다.

사업분야

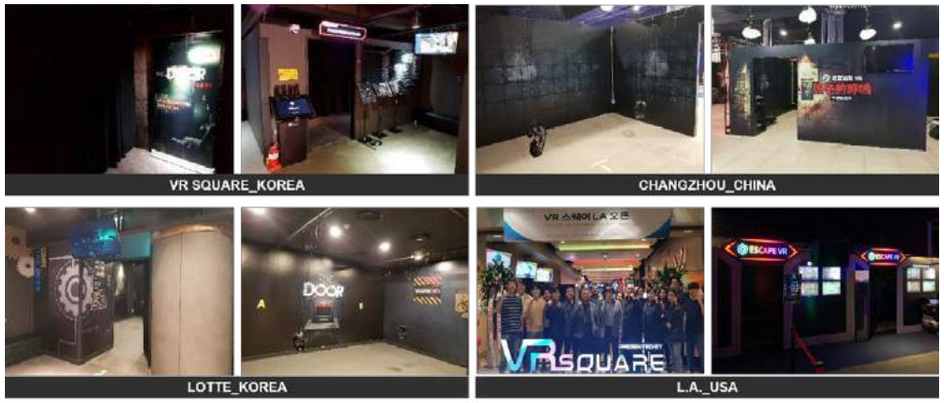
가상현실, 증강현실, 콘솔, 모바일 게임

핵심기술

네트워크 기반의 온라인 가상현실 게임 콘텐츠 제작 기술

주요성과

2016년 부산VR산업 활성화를 위한 민관 협력 업무 협약
2018년 3차 이달의 우수게임
2020년 안전산업 부산시 유공 표창



XR Showroom 이용 안내

이용시간

10:00~17:00 ※ 토·일, 공휴일, 창립기념일(8.24.)은 휴관입니다.

신청대상

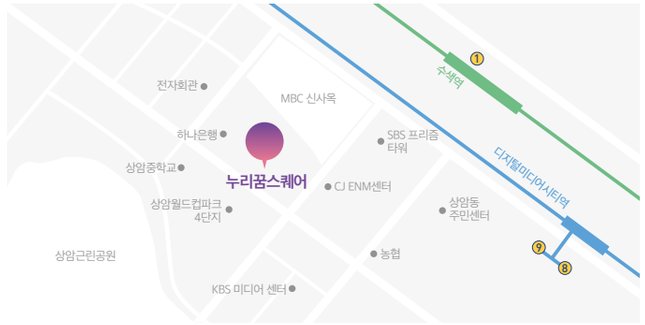
- XR 기업 비즈매칭을 원하는 업계 종사자
- XR 관련 산업체 재직자, 학생, 일반인 등

신청방법

방문 2일 전 ~ 익월 말일까지 예약(당일예약 불가) ※ 접수처: yh9908@nipa.kr

STEP 01 전화문의 → STEP 02 신청서 접수 → STEP 03 예약 완료

오시는 길



지하철
- 6호선: 디지털미디어시티역 2번 출구 ➡ 건너편 정류장에서 B 771 B 6715 B 7711 B 7730번 승차 후 누리꿈스퀘어에서 하차 (마포 18번 버스는 MBC 정류장에서 하차)
- 공항철도: 디지털미디어시티역 9번 출구 ➡ 도보 15분
- 경의중앙선: 수색역 1번 출구 ➡ 도보 15분

버스
B 171 B 271A B 470 B 673 B 710 B 733 B 771 B 6715 B 7019 B 7711 B 7715 B 7730 B 9711A번 승차 ➡ 누리꿈스퀘어에서 하차

자가용
서울특별시 마포구 월드컵북로 396누리꿈스퀘어 디지털파빌리온
※ 주차장 이용요금 ➡ 방문객 최초 30분 무료 / 초과 10분당 500원

KoVAC XR Showroom

Official Directory 2021

발 행 일 2021년 6월 1일

발 행 인 정보통신산업진흥원 원장

발 행 처 정보통신산업진흥원
(27872) 충청북도 진천군 덕산면 정통로 10

연 락 처 TEL 043-931-5000 | FAX 043-931-5129

홈페이지 www.nipa.kr

본 저작물은 「과학기술정보통신부 방송통신발전기금」을 지원받아 제작한 것으로 과학기술정보통신부의 공식의견과 다를 수 있습니다.

본 저작물에 대한 무단전재를 금하며, 가공인용할 때에는 반드시 '정보통신산업진흥원, KoVAC XR Showroom Official Directory 2021'이라고 밝혀주시기 바랍니다.