



KoVAC

한국가상증강현실콘텐츠플랫폼

XR Showroom
Official Directory
2022



KoVAC XR Showroom Official Directory 2022





KoVAC XR SHOWROOM Official Directory 2022

Contents 목차

Part 1

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 4

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



Part 2

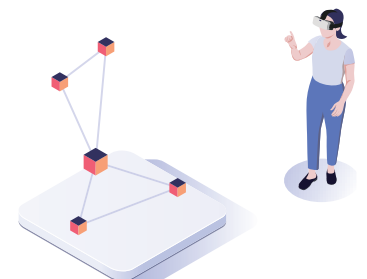
XR Showroom 전시 기업 및 콘텐츠 리스트 12

- 1 XR Showroom 14
- 2 전시 콘텐츠 및 기업 리스트 15

Part 3

전시 기업 및 콘텐츠 소개 18

- 1 국방 20
- 2 제조·산업 30
- 3 핵융합 54
- 4 교육·훈련 64
- 5 의료·헬스 90
- 6 엔터테인먼트 117
- 7 쇼핑 141



XR Showroom 이용 안내 147

Part 1

한국가상증강현실콤플렉스 **KoVAC**

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



한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 소개

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

입주 지원

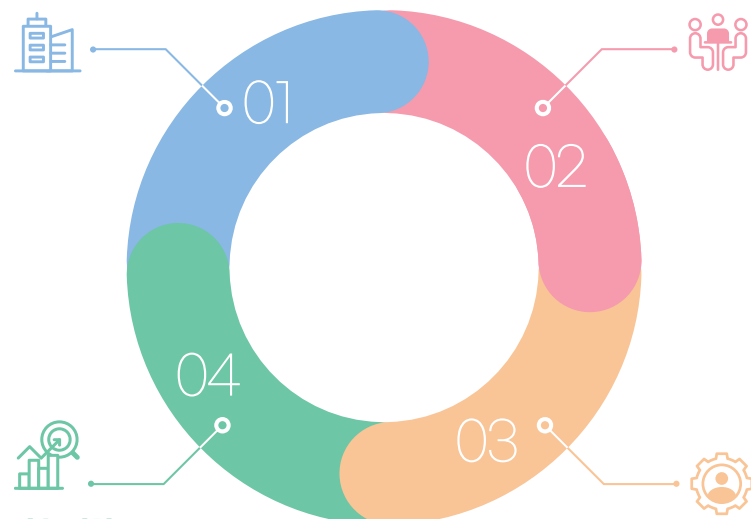
XR기업성장지원센터

XR · 메타버스 전문기업 육성을 위한
성장 단계별 입주(사무공간) 지원

인력 양성

XR Campus

맞춤형 XR 전문 인력 양성



비즈니스 지원

XR Showroom

XR 콘텐츠 상설 전시,
비즈니스 기반 제공 및
XR 저변 인식 확대 지원

제작 지원

공동제작센터

국내 중소 실감콘텐츠
전문 기업에 첨단
실감콘텐츠 제작 인프라 지원

kovac.modoo.at

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 시설 안내



위치 : 서울 상암동 누리꿈스퀘어

XR기업성장지원센터 연구개발타워

XR · 메타버스 콘텐츠 관련 스타트업부터 중소기업 까지 성장 단계별 사무공간 지원

공동제작센터

K-실감스튜디오, 렌더팜, XR LED Stage 후보정실, 촬영장비, 중계차 시스템 등
콘텐츠 제작지원 인프라 기반 기술지원

* K-실감스튜디오(디지털파빌리온 4F) : 실감스튜디오(Volumetri Studio) 활용 콘텐츠 제작 지원

XR Showroom 디지털파빌리온 1,2,4F

XR 콘텐츠 우수성과를 상설 전시, 비즈니스 기반 제공 및 XR 저변 · 인식 확대

XR Campus 디지털파빌리온 3F

XR 콘텐츠 제작 기술과 창작 역량을 갖춘 전문 인력 양성

XR기업성장지원센터

XR기업성장지원센터는 XR·메타버스 전문기업 육성을 위해 초기 기업부터 전문 기업까지 성장 단계별 사무공간을 지원합니다.

구분		A형(Type)	B형(Type)	C형(Type)	D형(Type)
사무실 수		14개 실	16개 실	17개 실	24개 실
임대 면적		전용 50㎡ 이하	전용 70㎡ 이하	전용 125㎡ 이하	D1 : 전용 204.5㎡ 이하 D2 : 전용 250㎡ 이하 D3 : 전용 250㎡ 초과
입주 기간		최대 2년 ※ 최초 1년 계약, 실적평가 → 갱신	최대 4년 ※ 최초 2년 계약, 실적평가 → 갱신	최초 계약기간 포함 최대 6년까지 ※ 실적평가 → 2년 단위 갱신	최초 계약기간 포함 최대 8년까지 ※ 실적평가 → 2년 단위 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/㎡ D2 : 4,530원/㎡ D3 : 6,260원/㎡
	월 관리비 (VAT 별도)	8,647원/㎡			
	보증금	(월 임대료 + 월 관리비) × 10			
입주 가능 시기		선정 이후 즉시			

XR Campus xrcampus.kr

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

기업수요연계 프로젝트 교육과정

기업별 수요맞춤형 프로젝트 제작 교육

해외선진기술 교육과정

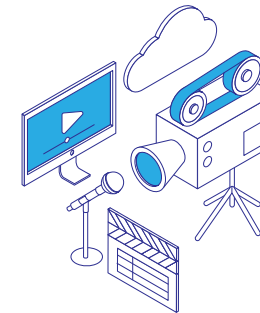
해외 선도 기업의 사례 발표 및 실습, 해외 현지 선도 기업 방문 및 전문가 미팅

제작역량강화 교육과정

현업인 직무 전환을 위한 XR 최신 기술 교육

공동제작센터 kovacstudio.com

공동제작센터는 국내 중소 실감콘텐츠 전문 기업에게 첨단 실감콘텐츠 제작 인프라를 지원합니다.



실감콘텐츠 제작 인프라 지원

중소 콘텐츠 제작사에 첨단 기술을 접목한 제작 인프라 지원

K-실감스튜디오 콘텐츠 활용 지원

실사 기반의 360° 입체 디지털 휴먼 제작지원

멀티스트림 중계지원

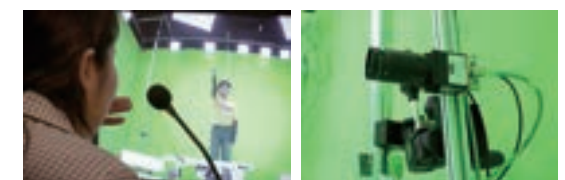
5G 기반 멀티스트림 중계지원 시스템 지원

공동제작센터 시설 현황



K-실감스튜디오

실사 기반의 360° 입체 디지털휴먼을 제작할 수 있는 최첨단 실감콘텐츠 제작 스튜디오

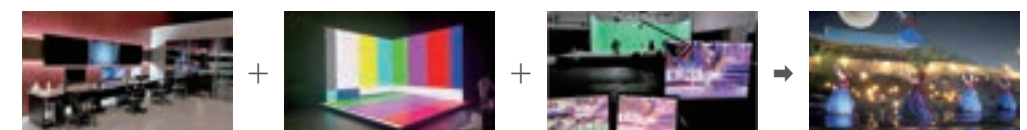


LED XR Stage

그래픽 엔진 및 실사 배경을 활용할 수 있는 LED 기반 실시간 XR 콘텐츠 제작 시설



메타버스 기반 연계 콘텐츠 제작 및 XR 콘텐츠 제작 확대를 통한 다양한 산업 연계, 기능 확대 가능



XR Showroom kovac.modoo.at

XR Showroom은 우수 XR 콘텐츠를 상설 전시하여 비즈니스 기반을 제공하고 XR 저변과 인식을 확산하고 있습니다.



상품화·마케팅 지원

기업 맞춤형 상품화·마케팅 지원을 통해 비즈니스 기반 마련

비즈니스 지원 프로그램

비즈니스 상담, 세미나, 컨퍼런스 등을 개최하여 비즈니스 성과 극대화

체험 프로그램 운영

XR·메타버스 콘텐츠를 체험할 수 있도록 고객 유형별 체험 프로그램 운영

※ 재직자, 학생, 일반인 등 고객 유형별 콘텐츠 전시 체험

KoVAC XR Showroom Official Directory 2022

Part 2

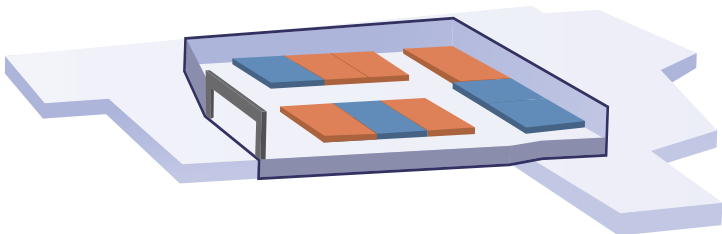
XR Showroom 전시 기업 및 콘텐츠 리스트



XR Showroom

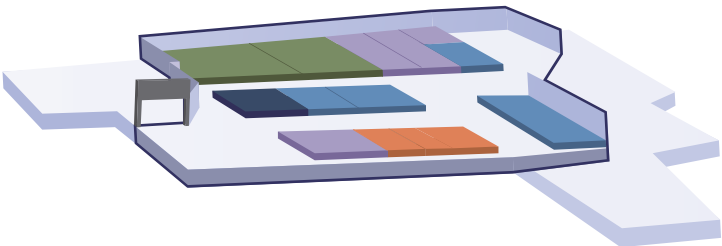
1F

- 교육 · 훈련
- 엔터테인먼트 · 미디어



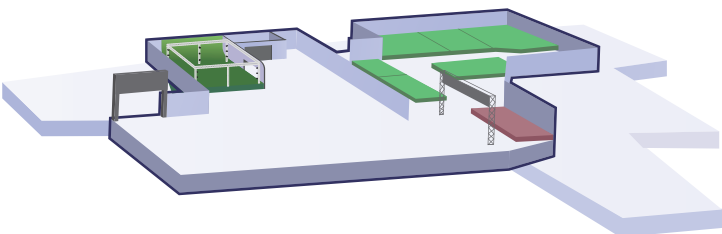
2F

- 국방
- 제조 · 산업
- 핵융합
- 교육 · 훈련
- 엔터테인먼트 · 미디어



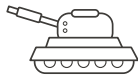
4F

- 의료 · 헬스
- 패션



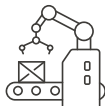
전시 콘텐츠 및 기업 리스트

1. 국방



구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	공간 동기화 기술 기반 XR 통합관측훈련 체계	옵티머스시스템(주)	2F	21
		육군사관학교 산학협력단		
		(주)이즈파크		
2	증강현실 통합 지휘통제 플랫폼 [Horus Eye]	제이에스씨(주)	2F	24
		(주)포말웍스		
		육군사관학교 산학협력단		

2. 제조 · 산업



구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	건설기계 실습 교육 VR 시뮬레이터 [VRCMS]	빅픽처스 주식회사	2F	31
2	XR 지하 시설물 관리 시스템 [MetaVu-GIS], 조립공정 픽킹 지원 시스템 [MetaVu-Vision Picking]	(주)익스트리플	2F	36
		주식회사 브이앤지		
3	VR 전기자동차 학습 콘텐츠	(주)와보텍	2F	40
4	실시간 디지털 트윈 기반의 제조 메타버스 스마트 팩토리 솔루션	(주)유비씨	2F	43
		(주)인스터		
		(주)트루데이타		
		텔스타홈(주)		

3. 핵융합



구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	디지털 트윈 기반 XR 핵융합에너지 시설 운용	(주)트라이텍	2F	55
		상명대학교 산학협력단		
		한국핵융합 에너지연구원		
		(주)브이알미디어		
		(주)에스에프테크놀로지		

4. 교육 · 훈련



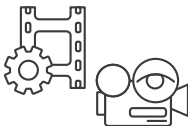
구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	AR기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]	(주)플레이큐리오	1F	65
2	VR기반 체험형 산업안전 콘텐츠 [FEEVR], 증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]	(주)나루스튜디오	1F	69
3	VR기반 실감형 스마트 교육 [모두의 미래학교 LaBKID]	(주)듀코젠	1F	73
4	VR 기반 인터랙티브 드론 훈련 콘텐츠 [ISDDS]	주식회사 더블베어스	2F	75
5	인터랙티브 실감 동화 플랫폼 [스토리셀프]	(주)일루니	2F	79
6	관광 메타버스 [투어플래닛 올산 편], 산업 안전 VR 콘텐츠	주식회사 노바테크	2F	82
7	사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]	(주)사공테크	2F	86

5. 의료 · 헬스



구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	환상통 극복 VR 재활 프로그램 [환상통 VR 테라피]	주식회사 라이징크래프트	4F	91
2	AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠 [뇌가 젊어지는 체조, 뇌가 젊어지는 놀이]	주식회사 씨에스리 한국교육방송공사 (주)빅토리아프로덕션	4F	93
3	VR, MR 기반 차세대 유전자 분석 실험 교육	(주)티엠디교육그룹 주식회사 테라젠바이오 월드버텍(주)	4F	98
4	메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]	(주)페이크아이즈	4F	104
5	XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠	(주)싸이버메딕 전남대학교 산학협력단 동신대학교 산학협력단 전남대학교병원	4F	107
6	인체 모형을 활용한 XR 침 치료 교육 콘텐츠 [한의학 침술 XR]	쿼드러쳐(주) 원광대학교 산학협력단	4F	114

6. 엔터테인먼트



구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	클라우드 기반 AR 감상 플랫폼 [circus AR]	(주)서커스컴퍼니	1F	118
2	홀로그래픽 공연 솔루션 [HoloMR], 메타버스 B2B 플랫폼 [Vibetech REAL]	주식회사 비빔볼	1F	122
3	증강현실 메이크업 가이드 플랫폼 [뷰티]	주식회사 알리아스	1F	126
4	체험형 XR 헬스케어 콘텐츠 [댄스바이크, 트랙마스터, 바이크라이브핏]	브이알카버(주)	1F	131
5	조이스틱형 3D 마우스 · 게임 컨트롤러 [Nextick]	(주)아이더스	2F	135
6	2인 네트워크 기반 방 탈출 콘텐츠 [사일런트 턴, 어드벤처 시리즈]	(주)유캔스타	2F	138

7. 쇼핑



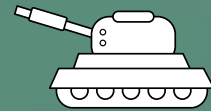
구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	가상증강현실 온라인 쇼핑 플랫폼 [i-Shop]	(주)이즈파크	4F	142

Part 3

전시 기업 및 콘텐츠 소개

1. 국방
2. 제조 · 산업
3. 핵융합
4. 교육 · 훈련
5. 의료 · 헬스
6. 엔터테인먼트
7. 쇼핑





1 국방

1. 공간 동기화 기술 기반 XR 통합관측훈련 체계
2. 증강현실 통합 지휘통제 플랫폼 [Horus Eye]

2F

2F

공간 동기화 기술 기반 XR 통합관측훈련 체계

주관기관 _ 육군사관학교 산학협력단

참여기관 _ 옵티머스시스템(주), (주)이즈파크

※ (주)이즈파크 기업에 관한 상세 내용은 쇼핑 분야 145페이지를 참고하여 주시기 바랍니다.

콘텐츠 소개

- 공간동기화 기술 기반 XR 통합관측훈련 체계
- 본 콘텐츠는 군사훈련용 콘텐츠로 기존 소부대 단위의 군사훈련을 확대하기 위해 대대급 이상의 훈련을 위한 관측 훈련 환경을 제공합니다.
- 기존 개발된 소부대 단위의 전투훈련은 10~20명 규모의 소부대 단위 훈련이 가능한 범위이며, 관측훈련 환경의 도입으로 대대급 이상의 가상현실 전투훈련이 가능합니다.
- 본 콘텐츠는 크게 3가지 형태의 관측 훈련을 수행 합니다.
저격 관측 훈련/포 관측 훈련/항공 관측 훈련

적용기술

1) 공간동기화 기술

실공간과 가상공간의 위치 방향을 일치시켜 스크린 환경에서 사용자의 위치에 변화에 따라 입체적인 공간을 구현하는 기술

2) 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

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



옵티머스시스템(주)

OPTIMUS SYSTEM co., ltd.



소재지 경기도 용인시 기흥구 흥덕1로 13 흥덕IT밸리 타워동 1101호
이메일 nhkim@optimus-sys.com
홈페이지 www.optimus-sys.com, www.optimus-military.com
대표자명 김남혁 **대표번호** 031-234-6176

기업소개 옵티머스시스템은 차세대 가상현실 기반 교육훈련 시스템 공급 기업입니다. 옵티머스시스템은 사용자의 목적에 맞는 자체 보유 기술을 이용한 신개념 교육훈련 환경을 제공합니다.

사업분야

- 가상현실 교육훈련 시스템 및 콘텐츠 개발판매
- 디지털메뉴팩처링 시뮬레이션 S/W 개발 및 컨설팅

핵심기술 로봇 제어 기술 및 가상현실 시뮬레이터 관련 요소 기술 특허 보유

주요성과

- 가상현실 기반 실전적 전투훈련 체계 개발 (2017-2018)
- 공간동기화 기술기반 XR 통합 관측 훈련 체계 개발 (2020)
- 우리군 예비군 가상현실 전투사격 훈련장 납품 (2019-2020)
- 육군학생 군사학교 가상현실 전투사격 시뮬레이터 납품 (2020)
- 가상현실 군사훈련 시뮬레이터의 우리군 확대 적용 진행 중
- 관련 제품의 해외 수출 진행 중



육군사관학교 산학협력단

KMA(Korea Military Academy)



소재지 서울특별시 노원구 화랑로 574
이메일 64sanhakco@mnd.go.kr
홈페이지 www.kma.ac.kr
대표자명 나종남 **대표번호** 02-2197-6941

기업소개 1946년 5월에 창설된 대한민국 육군장교를 육성하는 4년제 군사학교로 인간존중의 정예장교 양성을 목표로 하는 교육기관이다.

사업분야

- 육군 장교 육성 4년제 군사대학교
- 인공지능, 가상현실, 로봇 등 다양한 군사분야 연구개발 수행

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

주요성과

- 가상현실 기반 실전적 전투훈련 체계 개발 (2017-2018)
- 공간동기화 기술기반 XR 통합 관측 훈련 체계 개발 (2020)



증강현실 통합 지휘통제 플랫폼 [Horus Eye]

주관기관 _ 육군사관학교 산학협력단

※ 육군사관학교 산학협력단에 관한 상세 내용은 국방 분야 23페이지를 참고하여 주시기 바랍니다.

참여기관 _ 제이에스씨(주), (주)포털웍스

콘텐츠 소개

제품명 : 5G Horus Eye

제품개요

- 5G 통신 네트워크 환경에서 작전현장과 지휘 통제센터 간 초고속, 초저지연 현장 정보를 통해 증강된 3D 지형을 기반으로 지휘통제를 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 지휘통제 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, 재난대응, 대형 행사, 건설, 원격의료 등 지휘통제시스템이 반드시 필요한 분야에 서비스 도입



제이에스씨(주)

JSC Co., Ltd.



소재지 경기도 성남시 수정구 위례광장로 300, 위례중앙타워 1008호
이메일 info@jscgames.com
홈페이지 http://www.jscgames.com
대표자명 박지영 **대표번호** 02-6677-7787

기업소개

세상에 기쁨을 주는 콘텐츠를 창조하는 기업. JSC(Joyful Space of Creation)
 제이에스씨(주)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 게임개발 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 개발하여 글로벌 콘텐츠 리더로 성장하고 있습니다.

사업분야

- XR 초실감 체험형 콘텐츠 및 솔루션(의료, 국방, 교육, 체험분야)
- 메타버스 플랫폼 및 콘텐츠
- 모바일 게임, 모바일 어플리케이션
- 뉴미디어

핵심기술

- XR 초실감 체험형 솔루션(콘텐츠/SW/HW/시스템) 구축기술
- 메타버스 플랫폼 구축기술
- 멀티 플랫폼 기반 콘텐츠 제작기술
- High-end 그래픽 디자인 제작기술
- Gamification 기반 인터랙션 기술
- 사용자 중심의 UI/UX 기술

주요성과

- [XR+국방] 5G 기반 AR 통합 지휘통제플랫폼, 전투원 효과 극대화를 위한 실전적 전장환경 VR콘텐츠 등
- [XR+의료] VR 체험형 설명처방 솔루션, VR 보행재활훈련 시스템, VR 어지럼증 재활훈련 콘텐츠, 알코올 중독 범죄자 치료용 VR 시스템 등
- [XR+교육] 실감형 5면 공간체험 인터랙션 콘텐츠, AR 핑거스토리, VR 체험형 동화구연, VR 스포츠실 콘텐츠 등
- [XR+체험] 한국잡월드 간호사/임상병리사 VR직업체험관 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

• XR 실감형 체험 콘텐츠 개발

- 의료·국방·교육 분야 VR / AR / MR 콘텐츠 개발
- 애플리케이션 개발



• 정부 R&D 사업 수행

- 과기정통부, 산자부, 문체부, 중기청, 보건부 등 다수기관의 R&D 사업 참여
- XR 콘텐츠 개발, VR 엔진 개발, AI 캐릭터 개발

• 게임 개발(자체)

- 파이널판타지15 모바일게임 공동개발
- 일본 스포츠 코믹스 '하이큐' 모바일게임 개발



• 해외 메이저기업 게임 개발 참여

- 주요 파트너 : 스퀘어에닉스, 세가, 반다이남코, 한도 등



제품 및 솔루션



AR 핑거스토리



(주)포멀웍스

Formal Works Inc.



소재지 서울시 서초구 반포대로 110, 산우빌딩 5층
이메일 info@formalworks.com
홈페이지 http://www.formalworks.com/
대표자명 김태호, 방호정 **대표번호** 02-563-8763

기업소개

포멀웍스는 안전성 중점 임베디드 소프트웨어 개발 및 검증 전문업체입니다. 현재 국방, 원전 제어기기, 차량 전자시스템과 같이 높은 신뢰도와 품질 및 안전 확보가 필요한 분야에서 고품질 컨설팅 서비스와 자체개발 사례 도구 및 지원 시스템을 제공하고 있습니다. 포멀웍스는 국제 표준을 기반으로 하는 다양한 소프트웨어 공학 품질 기법을 적용하고 시험 및 분석 자동화 시스템을 활용함으로써 소프트웨어의 품질과 신뢰성을 확보합니다.

사업분야



핵심기술

- (제10-2146264호) 5G 네트워크 기반 증강현실을 이용한 통합 지휘통제 플랫폼 시스템
- (제10-2169024호) 3차원 증강현실을 이용한 합동 지휘통제 훈련시스템 및 제공방법
- (제10-2340881호) 블록체인 기반 IoT 서비스 플랫폼 제공방법 및 시스템

주요성과

대표 수행 사례

① 내장형 소프트웨어 및 분석 솔루션 개발

- 군부대 출입관리를 위한 블록체인 기반 분산신원증명(DID) 시스템
- 지능형 AVN SW 기능 검증 플랫폼
- 국방용 5G AR지휘통제플랫폼 개발

② 소프트웨어 확인 및 검증

- 두산중공업 : 신한울 1,2호기 안전계통 확인 및 검증
- 수산엔에스 : 수출형 연구용 원자로 JRTR MMIS 안전계통 확인 및 검증

③ SCADA 사이버 보안

- 두산중공업 : 신고리 5,6호기 MMIS 사이버보안
- 선박해양플랜트연구소 : 해양 e-Navigation 플랫폼 사이버보안
- 현대자동차 : 현대차 차량 개발 프로세스 운영을 위한 사이버보안 기준





2 제조 · 산업

- | | |
|---|----|
| 1. 건설기계 실습 교육 VR 시뮬레이터 [VRCMS] | 2F |
| 2. XR 지하 시설물 관리 시스템 [MetaVu-GIS],
조립공정 픽킹 지원 시스템 [MetaVu-Vision Picking] | 2F |
| 3. VR 전기자동차 학습 콘텐츠 | 2F |
| 4. 실시간 디지털 트윈 기반의 제조 메타버스
스마트 팩토리 솔루션 | 2F |

건설기계 실습 교육 VR 시뮬레이터 [VRCMS]

주관기관 _ 빅픽처스 주식회사

콘텐츠 소개

VR시뮬레이터를 활용한 초등 건설기계 조종교육 플랫폼

적용기술

확장현실 플랫폼으로 시간과 공간의 제약에서 벗어나 건설기계 운영환경을 사실적으로 경험하며 조종능력을 확보할 수 있으며, 여러 종류의 건설기계 및 브랜드별 장비의 업데이트 및 유지관리의 효율이 높아 단체 교육에 능동적으로 대응할 수 있다.



비즈니스 방향

국내

고등학교 및 중장비 교육학원의 디지털 표준의 실습교육 환경마련

국외

동남아시아 가상시뮬레이션 플랫폼 저변 확대를 위한 바이어 발굴 및 엔드유저 확보

제품사진



굴삭기



지게차



모터그레이더



크레인



구축사례

Level 1



따라하기 Mode
부분동작을 따라 기본 작동법을 확인한다.

Level 2



연습 운전 Mode
코스 운행으로 장비의 작동법을 숙달합니다.

Level 3



운전 평가 Mode
평가를 통해 객관적인 직무능력을 확인한다.



브랜드의 장비를 지원하며 주기적인
신규장비를 업데이트 합니다.



가상의 실습공간은 사실적인 시험장을 제공하며
비, 눈, 지반 등 다양한 환경조건을 구현하여 사실적인 실습장소를 제공합니다.

목포공업고등학교



경북하이텍고등학교



빅픽처스 주식회사

BIG PICTURES Co., Ltd.



소재지 대전광역시 동구 계족로 151
이메일 cms@big-pictures.co.kr
홈페이지 www.big-pictures.co.kr
대표자명 김종민 **대표번호** 070-4209-4773

기업소개 **기업 설립배경** : 빅픽처스는 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 운용교육솔루션 '포코(POKO)' 런칭을 시작으로 지게차, 크레인, 로우더 등 건설기계 VR시뮬레이터 및 운용교육솔루션 시장에서 디지털 혁신을 만들어가고 있습니다.
기업 비전 : 믿음과 기술을 바탕으로 최고의 솔루션 서비스를 창출하여 글로벌 건설기계 조종사 인재육성 기반을 만들어가고 있습니다.

사업분야 가상훈련시스템, 실감형 콘텐츠, VR시뮬레이터 개발 및 공급

핵심기술 **확장현실 건설기계 VR실습시뮬레이터**
 개발에 필요한 VR콘텐츠 구축기술과 VR햅틱 구현, 기계동역학 매커니즘 구현 기술을 자체적으로 보유

주요성과 **연혁**
 2016년 K-global 300 선정(ICT 유망기업), '스마트 창작터' 지원사업 선정
 2017년 벤처기업 등록(기술평가보증기업), 건설기계 굴삭기 VR시뮬레이터 PoKo 런칭
 2018년 유성 생명과학고, 김천 중장비학원 테스트베드 구축, 신용보증 NEST 3기 선정
 2019년 벤처창업부 지식산업 대통령 표창, 규제샌드박스 실증특례 선정, CES Las Vegas Top 2 Item 선정, 굴삭기 GS인증 획득
 2020년 직업능력 시뮬레이터 등록(NCS1470106), ISO 14001, 9001, 인증소프트웨어엔지니어링업 직접생산 등록, 공장등록, 법인전환, '산업통상자원부 산업융합품목' 선정
 2021년 VRCMS CE인증 획득, 지게차 GS인증 획득, 기중기 GS인증 획득
주요 고객사
 광주광역시 농업기술센터, 1115공병학교, 대한중장비운전학원, 전북하이텍고등학교 외 다수



건설기계 실습교육에 IT기술을 융합하고 우수한 인재를 육성하는 인프라 구축에 최선을 다합니다.
 교육 혁신을 위해 건설기계 교육 규제를 변화시키고 있습니다.



국내외 협력으로 상생경영 활동의 폭을 더욱 넓혀 글로벌 경쟁력을 확보해가고 있습니다.



기술의 변화에 가장 먼저 대응하는 혁신적인 브랜드 개발로 건설기계 교육을 주도해 나가고 있습니다.



XR 지하 시설물 관리 시스템 [MetaVu-GIS], 조립공정 픽킹 지원 시스템 [MetaVu-Vision Picking]

주관기관 _ (주)익스트리플
참여기관 _ 주식회사 브이앤지

콘텐츠 소개

MetaVu-GIS

지하시설물을 최첨단 5G 통신 네트워크, 확장현실(XR), 사물인터넷(IoT), 지리정보시스템(GIS) 등의 기술을 융합하여 관리함으로써 사무공간과 현장에서 지하시설물의 구축/점검/관리/분석까지 통합관리가 가능한 스마트 공간정보 플랫폼 구축으로 안전하고 체계적인 업무환경은 물론 도로와 지하시설물 업무 담당자, 지하시설물 건설 시공관계자의 작업 효율성 향상, 시간 및 비용 절감, 굴착 작업 안전사고를 예방할 수 있습니다.

MetaVu-Vision Picking

제조 및 물류 현장에서 활용할 수 있는 부품 Picking 안내 솔루션입니다. 현실적으로 모든 근로자가 산업 현장의 모든 제품과 부품에 대해 알고 작업을 진행한다는 것은 불가능합니다.

하지만 MetaVu-Vision Picking을 통해 관리자가 해당 제품 및 부품들에 대한 매뉴얼을 서버에 올려놓기만 하면 누구든지 스마트글라스를 통해 부품이 어디에 있는지, 얼마만큼의 부품을 챙겨야 하는지, 해당 부품이 어떤 식으로 조립이 되어 제품으로 완성되는지 등에 대한 다양한 정보를 눈으로 확인하며 작업을 수행할 수 있게 됩니다.

적용기술

MetaVu-GIS

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

1-2. 스마트 도시 공간정보시스템(US) 플랫폼 : 지리정보시스템(GIS) 기술을 적용하여

공공지하시설물 도시 공간정보 관리

MetaVu-Vision Picking

- RTLS 융합 및 공간 인식, 정합
- 공간 3D 객체 가시화, 가상 객체 연동 기술
- 레거시 시스템(MES, WMS 등) 연동

비즈니스 방향

- 공공 지하시설물 통합관리, 눈에 보이지 않는 시설물 시각화, 시설물 통합관리 주체인 지자체 및 산업현장에서 통합·관리를 필요로 하는 기업을 대상으로 마케팅 (MetaVu-GIS)
- 제조현장 생산공정, 대형 물류창고, 리테일(슈퍼마켓, 서점, 편의점 등) 대상으로 마케팅 (MetaVu-Vision Picking)
- 중소기업 공공 서비스 시범 구매사업 추진
- 투자 유치, 보급 및 확산을 위한 상품 다각화 추진
- 글로벌 제품 출시 및 투자 유치
- 해외기업과 파트너십을 통한 글로벌 진출

MetaVu-GIS



MetaVu-Vision Picking



(주)익스트리플

Extriple Co., Ltd.



소재지 창원, 서울, 광명
이메일 master@extriple.com
홈페이지 www.extriple.com
대표자명 노진송 **대표번호** 055-222-9603

기업소개

(주)익스트리플은 5G, IoT, 확장현실(XR : AR, VR, MR), 디지털 트윈 등 다양한 ICT 기술을 활용하여 솔루션을 개발·공급하는 인더스트리얼 메타버스 전문기업입니다.
 ICT 기술과 기존 산업의 융합을 통해 산업 현장의 다양한 문제를 해결하여 생산성 향상, 작업효율 개선, 안전사고 예방 등의 효과를 제공합니다.
 확장현실(XR) 메타버스 기술과 다양한 산업 현장에서의 경험을 바탕으로 자체 개발한 산업용 메타버스 플랫폼, '메타뷰(MetaVu)'를 통해 휴먼에러와 산업사고를 예방함으로써 시간과 비용을 절약하고 생산성과 효율성 향상 효과를 선사합니다.
 (주)익스트리플은 각종 산업 현장에 최적화된 솔루션, '메타뷰(MetaVu)'를 고객에게 맞춤 제공하여 국방, 교육, 스마트 팩토리, 스마트시티 구축 등 다양한 분야에서 활용할 수 있습니다.

사업분야

Industrial Metaverse 플랫폼 솔루션(H/W, S/W, Content) 개발
 (확장현실(XR), 혼합현실(MR), 증강현실(AR), 가상현실(VR), 디지털트윈(DT), 사물인터넷(IoT), 인공지능(AI), Smart City, Smart Factory)

핵심기술

- 사물인터넷(IoT), 영상처리, 인공지능(AI), 딥러닝(Deep learning), WebRTC
- 확장(XR)/혼합(MR)/증강(AR)/가상현실(VR) S/W기술, 3D 설계/콘텐츠 제작, UI/UX
- 디지털 트윈, CPS, 가상 시뮬레이션 S/W 기술
- WEB 3D 개발 기술
- 저작도구(시험세트, HUD컨텐츠) 개발 기술
- 어플리케이션(PC, Mobile, 임베디드) S/W 개발 기술
- CAD/CAM 구조설계, S/W 기술
- 로봇 & 센서융합 실시간 제어 S/W 기술
- H/W 설계 및 인터페이스 기술
- 임베디드시스템 H/W, S/W 설계 및 개발
- 딥러닝용 임베디드시스템 H/W보드 설계 기술
- 시험세트, 키오스크, 운용장치 등 H/W 설계 기술
- 군 유도무기 점검 및 발사제어 기술
- 1553B, SDLC, RS422, RS232, CAN, USN, Zigbee, Bluetooth beacon, UWB, LoRa, M2M 등 각종 통신 기술
- 시스템 통합 기술
- 시험 및 검사장비를 위한 계측 및 인터페이스 기술

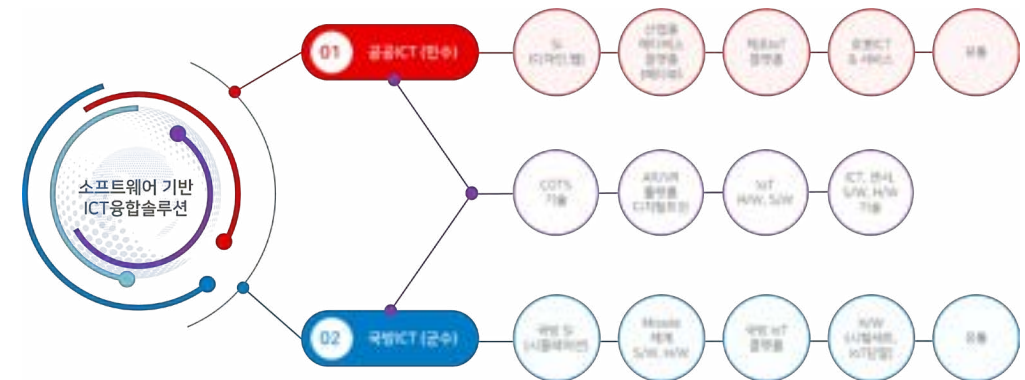
주요성과

메타버스, XR사업 관련 주요성과

- 2015 창조경제 벤처창업대전 증강현실 및 ICT 기술 개발 통한 방위산업발전 기여 공로 미래부 장관상 표창장(포상) 수상
- 2019 XR원격협업지원 플랫폼 MetaVu-Remote 상용화 출시
- 2019 MetaVu-Remote 현대중공업 및 포스코케미칼 공급
- 2020 MetaVu-Remote 대명 GEC, STX 조선해양, 경상남도, 통영시 공급
- 2021 혁신기업 국가대표 1000 선정
- 2021 메타버스 얼라이언스 참여기업 선정
- 2021 독일 홀로라이트 ISAR 국내 독점 공급 총판 체결
- 2021 스마트 팩토리 어워드 'AR(증강현실)부문 고객만족' 대상
- 2021 제10회 KES Innovation Awards 'MetaVu-GIS' 테크솔루션 부문 수상
- 2021 Microsoft HoloLens Partners (ISV)



메타뷰 제품 군
웨어러블 확장현실 플랫폼



VR 전기자동차 학습 콘텐츠

2

제조·산업

VR 전기자동차 학습 콘텐츠

주관기관 _ (주)와보텍

콘텐츠 소개

- 고위험, 고비용으로 인하여 교보재 확보 및 교육 프로그램 구성에 어려움을 겪고 있는 친환경 자동차 정비 교육 시장에 가상현실을 통한 교육 프로그램 및 실습교육을 구현
- 친환경자동차 정비 교육 콘텐츠 개발
 - ① 친환경자동차 고전압 부품 정비대상품목 고장 진단
 - ② 친환경자동차 고전압 부품 주요 정비대상품목 분해 및 조립
 - ③ 정비 시스템을 포함한 정비 정보 관리 시스템
 - ④ 개인별 정비능력 관리제도에 적합한 숙련도 평가 콘텐츠 개발

적용기술

- 친환경 자동차 정비 실습 기기를 통한 자동차 분야 VR 콘텐츠 도입
- VR콘텐츠 도입 내역
- 고전압 차단 및 냉각수 관련 2종
- 하이브리드/전기자동차 2종
- 통합정비정보관리시스템 1종
- 시험모드 및 DB작업을 통한 개인별 숙련도 평가방법

비즈니스 방향

- 친환경자동차 VR정비교육 실습을 인덕대 VR P-tech의 정규과정으로 사용 학습자 및 교수자의 만족도 및 교육효과 분석 후 이를 바탕으로 대학의 관련학과 및 고등학교에 홍보
- 차후 다양한 차종 및 연료전지 차량에 대한 교육 프로그램도 구성 패키지화하여 업그레이드를 통한 장기적인 교육용 기구로 사용할 수 있도록 준비

(주)와보텍

WABOTECH

WaBOtech
Come on-View technology



소재지 서울 송파구 법원로 127, 대명벨리온지식산업센터 5층 508호
이메일 wabotech@wabotech.com
홈페이지 www.wabotech.com
대표자명 김소형 **대표번호** 02-6954-1321

기업소개

(주)와보텍은 기업의 기술 경쟁력을 높여줄 국내 최고의 VR/AR 기술을 적용한 융복합콘텐츠 개발 전문기업입니다.

- 혁신기술을 통한 새로운 4차산업 발전 기반을 구축하고 끊임없는 혁신으로 지속 가능한 콘텐츠 분야 창조
- 탁월한 기술력으로 최고의 가치를 실현하고 신규개발 전략과 연계한 콘텐츠 기술력 확보
- 차별화된 기술력으로 최상의 솔루션을 제공하고 전문인력 투입으로 인한 품질 향상
- 다양한 생각과 대안의 도출로 최고의 고객만족 실현

사업분야

- AR · VR
- 3D 스캔 · 역설계
- 자동차 환경 기술 연구(자동차 정비교육시스템 개발, 경유차 배출가스 측정연구, 빅데이터분석)

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 측정장비 개발 기술지원

주요성과

- 2018년 5월 삼성전자 AR기반 생활가전 스마트 매뉴얼 개발
- 2020년 12월 한양대학교 스마트제조 파워트레인 온라인 실습 플랫폼
- 2021년 01월 NIPA XR+ α 특성화고 공업계열 가상실습 및 원격지원

2

제조·산업

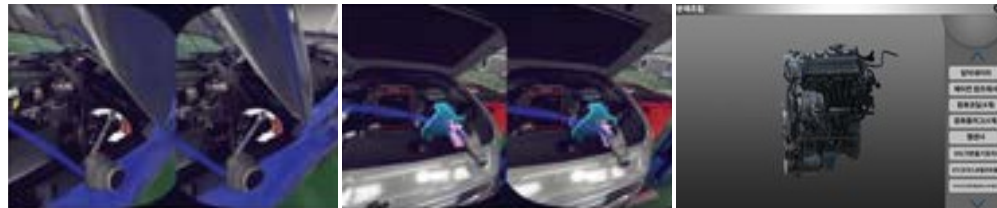
VR 전기자동차 학습 콘텐츠

와보텍 VR 기반 교육 콘텐츠



NCS기반의 전기자동차 정비교육

하이브리드 자동차 정비교육

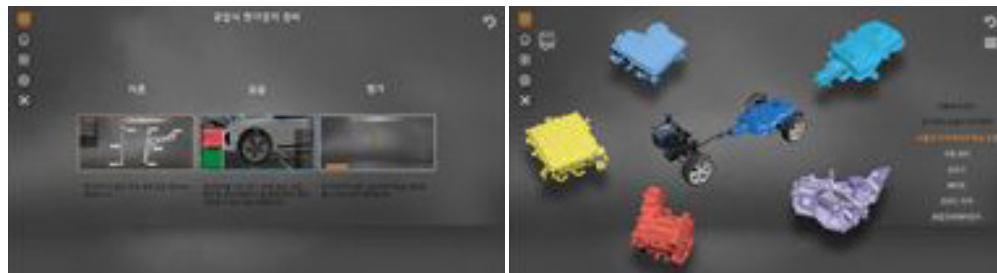


유압식 현가장치 정비절차

시동모터 정비절차

가솔린 엔진 분해조립

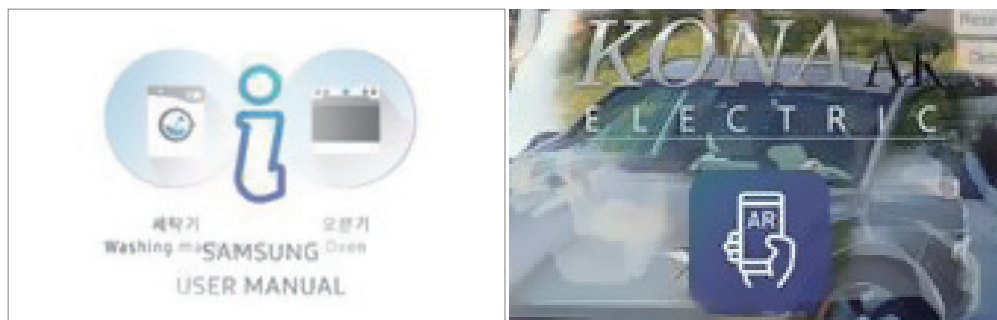
와보텍 3D 모델링 Tablet 기반 교육 콘텐츠



유압식 현가장치 정비

전기차 구조 및 모듈별 특성

와보텍 AR 기반 교육 콘텐츠

AR 생활가전 스마트 매뉴얼
(삼성 에어컨)

AR 코나 고전압 충전절차

실시간 디지털 트윈 기반의 제조 메타버스
스마트 팩토리 솔루션

주관기관 _ (주)유비씨

참여기관 _ (주)인스타, (주)트루데이터, 텔스타홈텔(주)

콘텐츠 소개

제조업에서의 제품설계 도면을 VR/AR/MR로 렌더링 가상화하여 원격지의 다수의 참여자들과 동시에 설계에 참여할 수 있는 제조 XR 협업 시스템

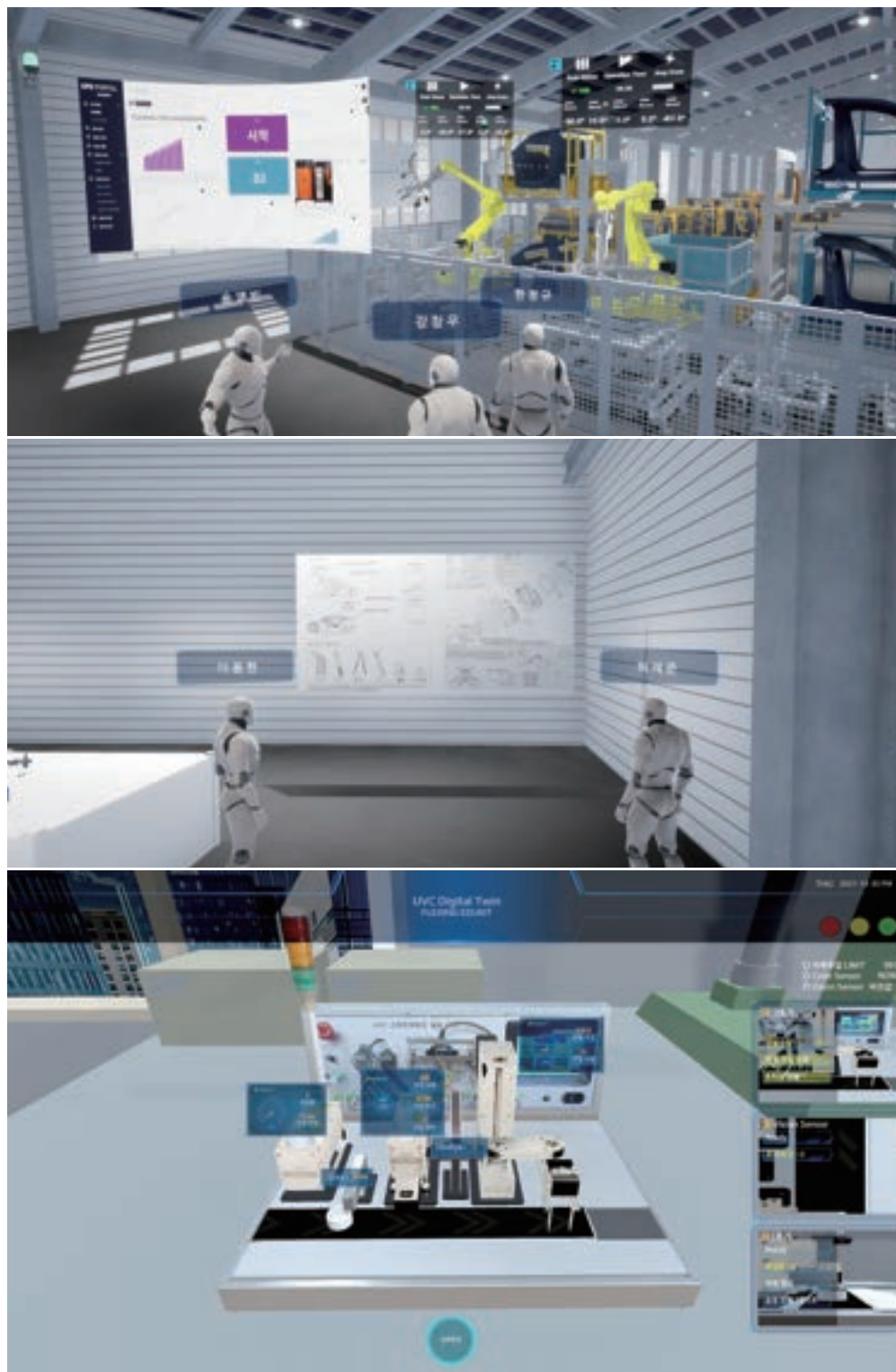
적용기술

- 국제 표준 프로토콜 OPC UA를 적용한 CPS 데이터 교환 및 배포
- 5G 통신을 바탕으로 고대역폭 저지연 환경에서의 WebRTC를 이용한 원격 실시간 스트리밍
- CAD 정보의 3D 데이터 변환 및 BOM 데이터 추출/적용
- 실제 공장 데이터의 디지털 트윈을 통한 VR 메타버스 환경 구축
- 설계부터 유지보수까지 제품의 전 수명주기에 걸친 협업 기능 제공 및 데이터 스토리지
- MS Hololens2 AR을 통한 AR 교육훈련

비즈니스 방향

- 스마트 팩토리 보급 및 마케팅 정부지원 사업 적극 활용으로 초기 판로 개척
- 플랫폼화로 진화해 많은 서비스를 포함한 포털 플랫폼으로 다양한 산업군 모집과 지속적 매출
- 5G, AR/VR/MR, CPS 교육 프로그램을 통해 고등학교, 대학교, 직업훈련학교에 자료를 제공하여 홍보





(주)유비씨

UVC Co., Ltd.

**소재지** 경기도 안양시 동안구 시민대로248번길 25, 404호**이메일** joshua@uvc.co.kr**홈페이지** www.uvc.co.kr**대표자명** 조규중**대표번호** 031-346-5497

기업소개

(주)유비씨는 국제 산업 자동화 표준 규격(OPC UA)을 적용한 디지털 트윈 전문 업체로, 인더스트리얼 메타버스, 디지털 트윈 플랫폼, 스마트 팩토리 CPS 솔루션을 개발 및 공급하며 자체적으로 개발한 스마트 팩토리 교육 장비를 기반으로 한 IT 교육사업도 진행 중입니다.

사업분야

- 디지털 트윈 플랫폼/인더스트리얼 메타버스/스마트 팩토리 솔루션(CPS)
- Edge Computer 제조/스마트 팩토리 교육훈련장비 제조
- IT 교육사업(디지털 트윈, 메타버스)

핵심기술

국제 산업 자동화 표준 규격(OPC UA) 기반의 디지털 트윈 플랫폼 기술을 메타버스 내에 적용시켜 가상공장 속 기계 제어 동작이 현실세계에서도 반영되어 원격지에 있는 현장설비를 전문가가 실시간 제어가 가능함

주요성과

- 2016. 01. 벤처기업 인증
- 2016. 03. 기업부설연구소 설립
- 2019. 05. 경영혁신형 중소기업 인증
- 2020. 12. GS인증 1등급 획득
- 2020. 10. COMEUP STARS 선정
- 2020. 11. 혁신기업 국가대표 1000 선정
- 2020. 12. 여성가족부 가족친화기업 인증
- 2021. 01. 인재육성형 중소기업 지정
- 2021. 11. 경기도 유망중소기업 선정
- 2021. 12. 경기도 일자리 우수기업 선정

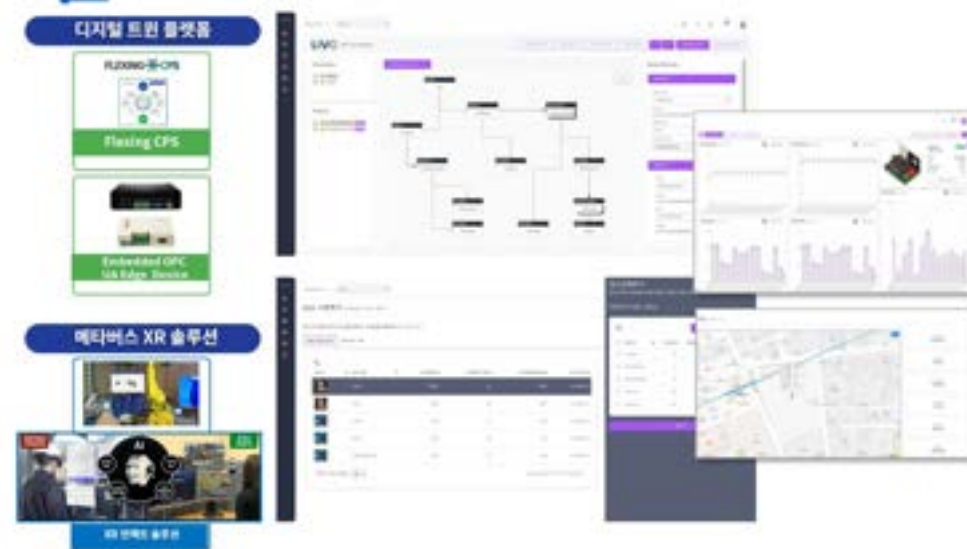
Public SaaS Platform Flexing CPS

쉽고 빠른 디지털 트윈 구축 - 유일한 국제 표준 디지털 트윈



Digital Twin Flexing CPS Platform

DT 인프라 부터 단계적 솔루션



(주)인스터

Inster



소재지 서울특별시 강남구 강남대로132길 28, 4층
이메일 d.s.jung@inster.kr
홈페이지 http://www.inster.co.kr/
대표자명 이윤경, 정찬희 **대표번호** 02-516-9466

기업소개

인스터는 숙련된 전문가들과 디지털 미디어 기술을 바탕으로 콘텐츠 제작 솔루션을 제공하는 크리에이티브 그룹입니다.

- ① PEOPLE_콘텐츠전문가
10년 이상의 경험을 가진 콘텐츠 전문가로 구성된 ALL-IN-ONE 시스템 구축
- ② CREATIVE_풍부한 경험
200여 편의 프로젝트 수행, 풍부한 경험에서 비롯되는 통찰력과 새로운 시각
- ③ TECHNOLOGY_디지털 프로덕션 엔지니어링
미디어 분야의 가장 최신 기술로 디지털 콘텐츠 프로덕션 솔루션 제공 글로벌 콘텐츠 그룹으로 진출

사업분야

프로덕션, 포스트프로덕션, 디지털스튜디오, 디지털플랫폼, R&D

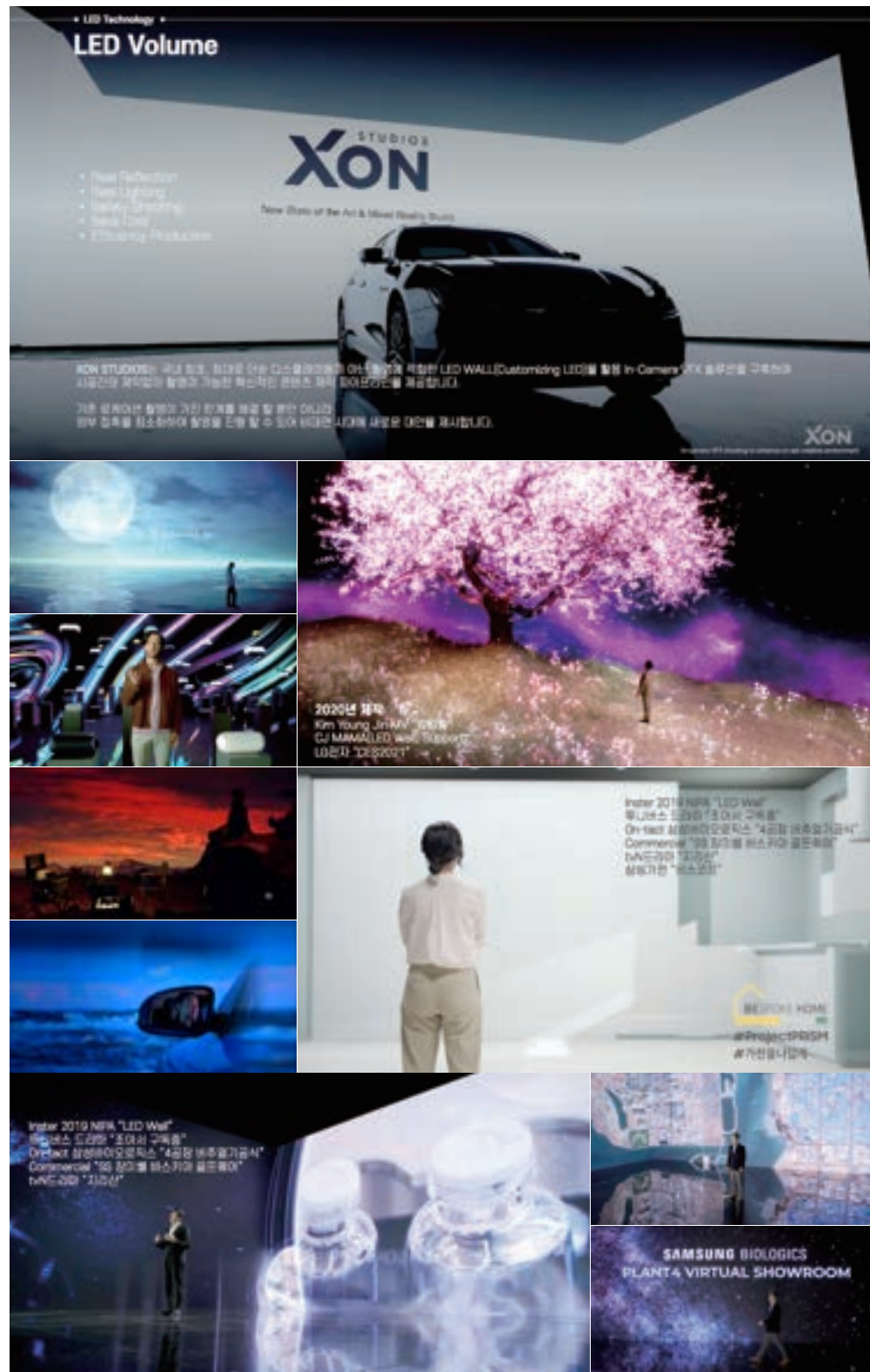
핵심기술

버추얼 스튜디오, XR기술, PR Film, 영화, 방송 편집, 제작, 유통, 서비스

주요성과

- On-tact 삼성바이오로직스 '4공장 버추얼기공식' XR영상 제작
- 삼성가전 '비스코프' XR영상 제작
- LG전자 'CES2021' XR행사
- 가수 김용진 MV '밤밤밤' XR영상 제작





(주)트루데이터

TrueData



소재지 서울특별시 마포구 만리재로83 나경빌딩 8, 10층

이메일 jhlee@truedata.co.kr

홈페이지 www.truedata.co.kr

대표자명 이종화

대표번호 02-702-7701

기업소개

설립일 : 2006년 3월 24일

설립 배경 및 기업 비전

- 전문기업의 차별화된 컨설팅 역량
 - 현장 경험 토대의 실질적 컨설팅
 - ISP에서 시스템 구축까지 일관성 있는 One-Stop 서비스
- 한국형 CRM 리더
 - 한국형 CRM 업계 최초 접목
 - 자체 구축 방법론 보유
- Core Brain
 - Database 분야 최신 기술 선도
 - 기술인력 비율 85% 이상
 - 지속적인 연구 개발 투자
- Data 관련 기술 기업으로 특화
 - Application 보다는 DATA 관련 심도 있는 기술역량 확보
 - IT Trend를 선도하는 Data 기반 기술역량 집중
 - DW 부분 우수업체로 포지셔닝

사업분야

- Consulting
 - Operational Consulting
 - Execution Consulting
 - Information Strategic Planning
- EDW
 - Data Modeling
 - ETL/OLAP
 - Data Quality
 - Meta Solution
- CRM
 - Operational CRM
 - Colaborative CRM
 - Analytical CRM

사업분야

- e-Business
 - Web BI Portal
 - Web Application

핵심기술

- DW, Modeling, ETL, OLAP
- DW 방법론 (TD_Method)
- Modeling 방법론
- MicroStrategy
 - 단일 아키텍처 안에서의 분석력, 리포팅, 모니터링 제공
- Cognos
 - 리포팅, 분석, 대시보드, Ad-hoc 쿼리 등 BI 전 범위의 기능을 단일 아키텍처 상에 구현
- InfoSphere DataStage
 - 다양한 DB 간의 데이터 전송, 변환 및 적재를 간단히 구현할 수 있는 GUI 기반 툴
- Informatica PowerCenter
 - OS나 DBMS에 종속되지 않고 데이터 추출, 변환, 적재 수행
- BI Portal
 - MicroStrategy와 연동된 BI Portal 제공

1 Data Warehouse 시스템 개념도



2 데이터 모델링 절차



3 ETL 구조도



텔스타홈멜(주)

TELSTAR HOMMEL CO.,LTD.



소재지 (17812) 경기 평택시 청북읍 현곡산단로93번길 89

이메일 seongung.mun@telstar-hommel.com

홈페이지 www.telstar-hommel.com

대표자명 임병훈 대표번호 031-646-4000

기업소개

텔스타-홈멜은 1987년 설립되어 국내 자동차시장과 함께 성장했습니다.

주요 비즈니스 아이템으로는 정밀측정 검사장비, 조립라인 자동화 설비, 품질 생산성 관리 시스템을 포함한 각종 생산 설비를 턴키로 제공합니다.

더불어 자회사를 통해 3D 레이저 메탈 커팅 기술을 보유하고 있으며, Industry4.0 시대에 발맞춰 독자 개발한 '텔스타 스마트 팩토리 구축 플랫폼 LINK5'를 통해 설비제조기술과 정보통신기술을 통합하여 고객 맞춤형생산이 가능한 공장을 구현 할 수 있습니다.

사업분야

- 고객 맞춤형 스마트 팩토리 구축
- 자동화 조립라인 설비
- 정밀 측정검사 장비
- 품질생산성 관리시스템 Ts-SPC
- 3D 레이저 메탈 커팅

핵심기술

- 정밀 측정 검사장비 제조
- 조립라인 자동화 설비
- 고객 맞춤형 생산라인 구축·운영
- 통합 품질관리 시스템(통계적 공정관리)
- 생산 및 운영관리 시스템(MOS)
- 정밀 측정 조립 융합기술

주요성과

- CON-ROD 측정기 국산화 개발 자동조립장비 및 측정기 수출
- Ts-SPC 시스템과 라인 모니터링 시스템 개발
- 빅데이터 관리 기술 기반의 AI 스마트 팩토리 플랫폼 개발
- 인공지능 기반 지능형 엣지박스 개발
- 클라우드 기반 맞춤형 화장품 데이터 플랫폼 개발

TS- SPR
자주검사대

LINK 5 플랫폼 소개



LINK5 Platform

LINK5는 설비제조기술과 정보통신기술을 융합하여, 고객맞춤생산이 가능한 공장을 구현 할 수 있는 '텔스타 스마트팩토리의 구축 플랫폼'입니다.

LINK5는 수년간 다양한 산업에서의 자동화 라인 구축 경험과 IT 전문 인력의 노하우를 바탕으로 만들어진 텔스타-홈멜의 독자적 노력, 역량의 집합체입니다. 고객 생산 라인에 생산성 및 품질 향상을 가져와 생산 라인에서 발생하는 데이터를 수집·분석하고 생산·품질 향상을 관리하기 위해 필요한 생산성 향상을 위한 플랫폼입니다. 이 플랫폼은 공장 내 장비, 생산 현장에서 발생하는 데이터를 실시간으로 수집하여 지능적 기술을 적용하여 제공하고 있습니다. 이러한 데이터를 장비, 인력, 소재에서 발생하는 1천 가지의 정보통신기술의 융합으로 보다 정확하고 효율적인 생산과 품질관리 시스템을 구축이 가능합니다.



3 핵융합

1. 디지털 트윈 기반 XR 핵융합에너지 시설 운용

2F



디지털 트윈 기반 XR 핵융합에너지 시설 운용

주관기관 _ (주)트라이텍(상명대산학협력단)

참여기관 _ 한국핵융합에너지연구원, (주)브이알미디어, (주)에스에프테크놀로지

콘텐츠 소개

- XR기술을 활용한 KSTAR 핵융합 장치 가상화
- XR기술을 활용한 KSTAR 핵융합 장치 가상화
- XR기술을 활용한 KSTAR 핵융합 실험 정보 가시화
- XR 기반 핵융합 물리엔진 구현을 통한 가상 핵융합실험 및 공동연구 VR플랫폼 구현
- 디지털트윈 기반 핵융합 VR플랫폼 교육/훈련 시스템 개발
- 동형 디스플레이 시스템 개발

적용기술



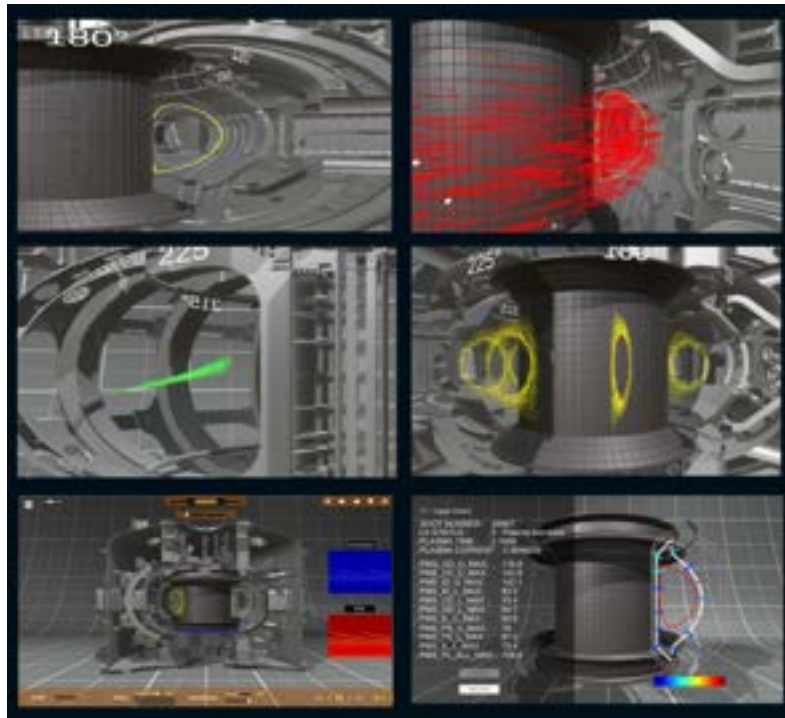
비즈니스 방향

현재 개발된 프로그램을 발전시켜 국내 핵융합연구시설인 KSTAR를 대상으로 실험자료를 실시간으로 가상화하고 가상 토카막에서 오브젝트 간 상호작용을 통해 모의실험이 가능하도록 핵융합 실험기술에 맞추어 단계별 Edge-VR 기술개발을 연속 개발하며 동시에 국제 핵융합 연구시설인 ITER에 핵융합에너지연구원과 협력하여 본 사업이 글로벌시장에 진출할 수 있도록 진행중입니다.





3D Visualization



Future Dream Energy



(주)트라이텍

TriTech



소재지 서울시 종로구 홍지문 2길 20

이메일 skyblueki@smu.ac.kr

홈페이지 www.tritech.co.kr

대표자명 기승준 **대표번호** 02-781-7672

기업소개 국내 최고의 기술력과 사업 수행실적을 보유한 연구소 기업으로 VR/AR 기반 시뮬레이터, ART Technology, 친환경 폐기물 처리기술 솔루션 및 서비스를 제공합니다.

사업분야

- VR/AR 기반 시뮬레이터
- ART Technology
- 친환경 폐기물처리 기술

핵심기술

- Metaverse Simulation
- VR/AR/MR/XR DigitalTwin
- Recycle Clean Energy
- Fusion Art Technology

주요성과

- 원전해체 가상작업장 및 힘-토크 반응 원격해체작업 훈련시스템 개발
- 디지털 트윈 기반의 핵융합에너지 시설 운용
- 비대면 비즈니스 디지털 혁신 기술개발사업

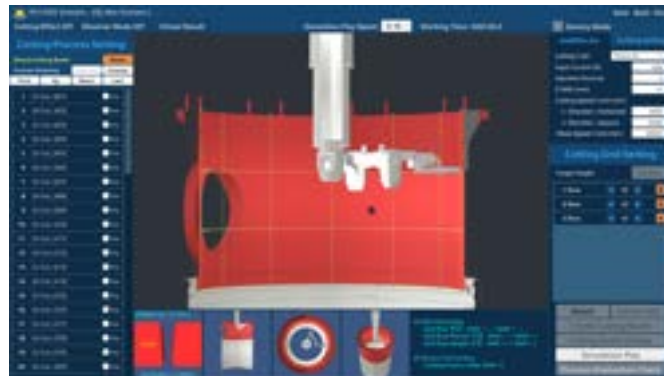
상명대학교 산학협력단

Sangmyung University



소재지 서울시 종로구 홍지문 2길 20
이메일 smuiacf@smu.ac.kr
홈페이지 <https://iacf.smu.ac.kr/>
대표자명 유훈 **대표번호** 02-2287-5207

원전해체
훈련시스템 개발



디지털 트윈 기반의
핵융합에너지 시설 운용



비대면 비즈니스
디지털혁신 기술개발사업



한국핵융합에너지연구원

Korea Institute of Fusion Energy



소재지 34133 대전광역시 유성구 과학로 169-148
이메일 https://www.kfe.re.kr/kor/post/civil_declare
홈페이지 <https://www.kfe.re.kr>
대표자명 유석재 **대표번호** 042-879-6000

기업소개 우리나라 핵융합에너지 연구개발을 선도하는 전문기관으로써 핵융합에너지를 통한 에너지 자립 및 기후변화 대응 선도

사업분야

- 초전도핵융합연구장치 KSTAR 운영사업
- 국제핵융합실험로 공동개발 사업
- 전기생산 실증을 위한 핵융합에너지 공학 연구
- 산업 분야 활용을 위한 플라즈마 원천기술 및 실용기술 개발

핵심기술

- 초전도핵융합연구장치 설계, 건설 및 운영 기술
- 초고온 고밀도 플라즈마 장시간 운전제어 기술
- 병렬 슈퍼컴퓨팅 핵융합 시뮬레이션 기술
- 플라즈마 특성 및 물성 DB 생산, 바이오 소재 플라즈마 융합기술 등

주요성과

- 초전도핵융합장치 KSTAR 세계 최초 1억도 30초 운전 성공
- 국제핵융합실험로 ITER 초대형 조립장비 설계, 진공용기 본체 최초 제작 등



초전도핵융합
연구장치
KSTAR

ITER

핵융합
에너지공학연구프리즈마
기술 연구

(주)브이알미디어

VRMEDIA Inc.



소재지_ 서울특별시 금천구 가산디지털1로 225, 1120-1122호

이메일_ info@vrmidiamedia.com

홈페이지_ http://vrmidiamedia.com/

대표자명_ 정우락 대표번호_ 02-6242-8416

기업소개 가상과 현실을 잇는 최접점-가상현실의 모든 것을 제작하고 새로운 디지털 세계로 모두를 연결합니다.
(주)브이알미디어는 2016년 설립 이후 VR/AR콘텐츠 제작부터 VR체험존 및 시스템 구축까지 VR/AR과 관련된 다양한 프로젝트 경험과 높은 기술력으로 성장하고 있습니다.

사업분야

- XR\VR\AR 실감콘텐츠 제작
- VR 디지털트윈 콘텐츠
- 메타버스 플랫폼(반도체/의료 등의 특수교육 전문 플랫폼)
- VR시뮬레이터 제작

분야	보유기술
실감콘텐츠 제작기술	초고해상도 프로젝션 맵핑소스 제작기술
	8K UHD, 3D/4D 입체 촬영 및 사전시각화 기술
	4D 시뮬레이터 & 콘텐츠 프로그램 연동 기술
증강현실 콘텐츠 제작기술	홀로그램 콘텐츠 & 시스템 구현기술
	비콘 기반 AR게임 제작기술
	네비게이션 연동형 어플리케이션 제작기술
가상현실 제작기술	SDK 적용기술
	360 VR동영상 & 인터랙티브 VR게임 제작기술
	VR시뮬레이터 제어기술, 서버구축 및 DB 관리기술

주요성과 VR/AR 관련 특허출원 5건

출원명	등록일	등록번호
증강현실을 이용한 보안감시 장치 및 방법	2015. 08. 05	10-1543712
가상현실 슈팅 게임장치	2018. 07. 20	10-1882219
키오스크 기반 결제 시스템	2019. 02. 12	10-1949258
360도 영상 촬영 장치 및 360도 영상 편집 방법	2019. 05. 14	10-1980086
AR 기반 원격지원 시스템 및 그 동작 방법	2021. 05. 26	10-2259350



(주)에스에프테크놀로지

Sans Frontier Technology Co., Ltd.

소재지 서울시 금천구 벚꽃로 286, 삼성리더스타워 506호

이메일 sft@sfttechnology.co.kr

홈페이지 <http://www.sfttechnology.co.kr/>

대표자명 채현식 **대표번호** 02-837-8060

기업소개



사업분야 원자력, 재난 AI VR/AR 콘텐츠 개발 등

핵심기술



주요성과

구분	내용	발행일	금액(천원)	수요자명
1	방사능 VR 교육 콘텐츠 및 교육시스템 개발	08/25	99,000	주식회사 판콘솔루션
2	메타버스 활용을 위한 교육용 VR/AR 시스템 개발	09/30	71,500	주식회사 판콘솔루션
3	메타버스 VR 교육시스템	09/30	40,150	끼노테크

신규 고용 창출

정규직(A)	계약직(B)	합계(A+B)
4명	0명	4명

주요성과

2017	기업부설연구소 설립 벤처기업 인증
2018	평창올림픽 ICT 체험 프로그램 개발 대통령 경호처 VR체험 콘텐츠 개발 플레이엑스포 VR게임 '그론' 우수게임공모전 전시 선정
2019	광주세계수영선수권대회 ICT 체험관 - VR/AR콘텐츠 개발 및 체험존 구축 세명대학교 VR/AR체험센터 구축 고성 공룡엑스포 AR콘텐츠 개발 대구디지털산업진흥원 VR/AR제작거점센터 구축 충북과학기술혁신원 VR/AR제작거점센터 구축
2020	계명대 미래산업사용성평가센터 VRAR시스템 구축 현대자동차 AR 기반 교육 공정 시스템 개발 한국전자정보통신산업진흥회 VRAR실증센터 시스템 구축
2021	아주대학교 반도체 VR콘텐츠 개발 논산 선사인랜드 AR콘텐츠 개발 공주 AR관광콘텐츠 개발 간호/반도체 전문 메타버스 플랫폼 및 교육 공정 콘텐츠 개발





4 교육 · 훈련

1. AR기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]	1F
2. VR기반 체감형 산업안전 콘텐츠 [FEEVR], 증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]	1F
3. VR기반 실감형 스마트 교육 [모두의 미래학교 LaBKID]	1F
4. VR 기반 인터랙티브 드론 훈련 콘텐츠[SDDS]	2F
5. 인터랙티브 실감 동화 플랫폼 [스토리셀프]	2F
6. 관광 메타버스 [투어플래닛 울산 편], 산업 안전 VR 콘텐츠	2F
7. 사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]	2F

AR기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]

주관기관 _ (주)플레이큐리오

콘텐츠 소개

어린이를 위한 건강한 에듀테크 콘텐츠 시리즈

- 큐리오 AR 플레이 시리즈는 실물 교구와 전용 모바일 앱을 결합한 유아~초등 대상의 실감형 놀이 학습 콘텐츠입니다.
- 전통 학습 방식과 디지털 학습 방식을 AR을 매개로 융합하여 흥미진진한 사용자 경험과 영상, 퀴즈, 게임과 같은 부가적 디지털 학습 콘텐츠를 통해, 교육 시너지 효과를 창출하고 있으며 현재 5개의 제품이 소비자를 만나고 있습니다.

적용기술

사용 연령의 특성을 고려하여 사용 편의성을 높여주거나 흥미를 자극할 수 있는 역할로서 AR(증강현실) 기술을 도입, 활용함

- 평면 이미지 인식, 추적(AR)
 - 글 읽기에 서툴거나 모바일 앱의 일반적 UI에 익숙하지 않은 어린 아이들이 직관적으로 사용할 수 있도록 학습 카드의 이미지 면을 카메라에 보여주면 학습 메뉴가 화면에 호출되는 재미와 편의성을 갖춘 사용자 경험 제공
- 공간(지면) 인식과 실시간 매핑(AR)
 - 현실 공간에 개체가 생성되는 생동감 있는 연출을 위해 지면을 인식하여 모델링을 공간에 실시간 매핑하는 기술 사용
- 실시간 개체 크기 비교
 - 동물 개체의 상대적 크기를 직관적으로 인지할 수 있는 3D 모델링 실시간 크기 비교 기술(큐리오 사파리)

비즈니스 방향

비즈니스 모델

- 실물 교구와 모바일 앱을 결합한 제품 특징을 살려, 온라인마켓 등을 통해 실물 제품을 구입하면 모바일 앱은 무료 다운로드 후 추가 인앱 결제 또는 유료 구독 없이 사용 가능
- 디지털 콘텐츠 이용에 대한 경제적 부담을 경감하는 합리적 비즈니스 모델로 소비자의 호응 도출
- 실물 상품을 판매하는 제품 특성상 주 고객인 30대 전후 여성이 즐겨 사용하는 모바일 쇼핑 플랫폼 등 다양한 판매 채널에 유통 가능, 콘텐츠의 소비자 접근성이 뛰어남



(주)플레이큐리오

PlayCurio Co.,Ltd.



소재지_ 서울특별시 마포구

이메일_ contact@play-curio.com

홈페이지_ www.play-curio.com

대표자명_ 이상준 대표번호_ 02-6205-9250

기업소개 (주)플레이큐리오는 “착한 디지털 콘텐츠로 아이들에게 즐거움을 선물한다”는 기업 철학을 바탕으로 유아에서 초등까지 이용 가능한 유해하지 않은 놀이학습 콘텐츠를 만들어 공급하고 있습니다.

사업분야 아이들을 위한 다양한 디지털/실물 교육 상품의 기획-제작-유통

- 교육용/실감형 모바일 앱 개발
- 캐릭터 개발, 라이선싱
- 2D/3D 애니메이션 제작
- 교재, 교구, 완구류 개발
- 상품 유통, 판매, 마케팅

핵심기술 실감형 교육 콘텐츠 개발 기술

- 실물 교구와 실감형 콘텐츠의 연동을 통한 새로운 학습 경험 제공
- 어린이 콘텐츠 제작 전문성을 살려 아이 눈높이의 실감형 기술을 활용, 학습 흥미를 유발하고 최적의 학습 효과를 거둘 수 있도록 콘텐츠를 설계, 개발
- 주 사용 고객(어린이와 학부모)에 친숙한 실물 교구를 AR을 매개로 모바일 앱과 연동하여 디지털 학습과 전통적 학습 방식의 장점을 모두 가지는 O2O 교육 콘텐츠 시리즈 개발
- 어린이의 특징인 낮은 몰입도와 집중력을 해결하여 지루하고 딱딱하지 않으면서 풍부한 간접 체험과 시청각 자료 제공으로 가정에서도 홈스쿨링 교구 등 비대면 학습 방법으로 활용 가능

주요성과 지속적 인지도 확장과 판매량 증가

- 팬데믹에 대응한 국내 온라인몰(자사몰, 오픈마켓, 종합몰, 교구 판매몰, 서점 등) 중심의 판매 전략으로 2021년 한해 전년 대비 제품 판매 매출 약 500% 증가
- 와디즈 플랫폼 통해 신제품 '큐리오 매쓰매쓰' 출시 크라우드 펀딩 진행, 펀딩 목표 2,838% 달성

큐리오 AR 콘텐츠 제작 시스템

오랜 제작 경험을 토대로 구축한 콘텐츠의 패턴화, AR기술의 모듈화를 통해 최적의 효율로 AR 학습 콘텐츠 제작이 가능한 시스템

콘텐츠 카테고리



큐리오 AR 모듈



VR기반 체감형 산업안전 콘텐츠 [FEEVR], 증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]

주관기관 _ (주)나루스튜디오

콘텐츠 소개

체감형 산업안전 교육 콘텐츠 [FEEVR]

- 시청각교육으로 이루어지는 대부분의 일반 산업 현장의 산업안전 교육시스템이 주는 한계를 보완하여 VR을 통한 시각적 체험교육과 전용 장갑에서의 충격을 통한 새로운 산업안전 교육의 패러다임을 이룰 복합적인 체감형 산업안전 교육 콘텐츠

증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]

- 기존의 학습용 현미경이 갖고 있는 공급, 파손, 낮은 배율 등의 문제점을 증강현실을 활용한 ARLab. Microscope 어플리케이션을 이용하여 고성능의 전자현미경에서 관찰이 가능한 바이러스나 세포 등을 2D, 3D, 그리고 단면을 제공하며 기본적인 설명도 제공하여 학습과 재미를 동시에 만족시킬 수 있는 교육 콘텐츠

적용기술

체감형 산업안전 교육 콘텐츠 [FEEVR]

- Oculus Quest2를 이용하여 사고 상황을 직접 체험 블루투스로 연동되어 사고 발생 시 진동 소자와 발열 소자가 주는 충격을 통한 교육 효과 극대화
- 11종의 사고사례를 통한 다양한 교육 커리큘럼 제공
- 교육을 위한 멀티미디어 교육장 구성을 위한 Oculus Quest2와 대형 TV 사이의 미러링 지원

증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]

- 종이 프레파라트를 이용한 증강현실 기술 적용
- ARUCO TAG를 사용하여 ARCore, ARKit을 사용할 때 발생하는 발열을 최소화하고 배터리 사용 효율을 높임
- 바이러스(세균) 20종, 동물세포 20종, 그리고 식물세포 20종의 안전한 종이 프레파라트

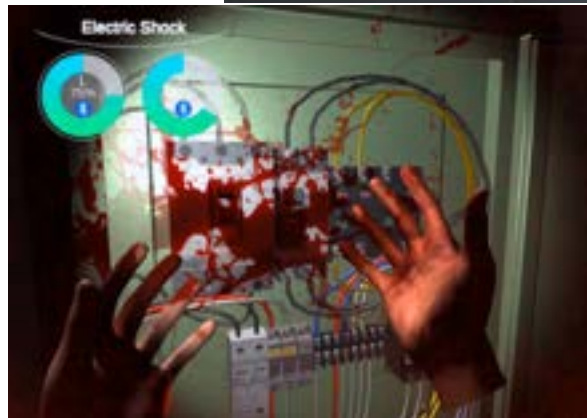
비즈니스 방향

체감형 산업안전 교육 콘텐츠 [FEEVR]

- B2B 및 B2G(기업 및 기업 안전담당, 산업안전 교육 운영자) 현행 산업안전 교육 콘텐츠와 차별되는 가상현실 콘텐츠 및 체감형 장비 제작된 11종 외에 기업이 원하는 추가 콘텐츠 제작 및 커스터마이징 가능

증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]

- B2C 및 B2B(개인, 방과 후 수업 교사, 학원, 학습지 사은품) 간편하고 안전하게 다양한 바이러스, 세균, 동물, 그리고 식물세포를 관찰할 수 있으며 관련 정보와 지식을 제공하는 교육 보조 콘텐츠



TRAUMA

1. 정신적 외상, 트라우마 2. 충격적인 경험 3. 부상, 외상

IoT 기반의 체감형 산업안전교육 콘텐츠



(주)나루스튜디오

NARU STUDIO Inc.



소재지_ 대구광역시

이메일_ ethan@narustudio.com

홈페이지_ www.narustudio.com

대표자명_ 박민우

대표번호_ 053-213-0111

기업소개 새로운 가치를 만드는 사람들이 모여 콘텐츠를 만드는 곳으로 창조적이고 혁신적인 콘텐츠를 만들고자 하는 사람들이 모인 회사입니다.

사업분야

VR분야

- 스마트 팩토리 VR콘텐츠
- 산업안전교육 VR콘텐츠

AR분야

- 교육용 AR콘텐츠
- 모바일 게임
- AR Glass 연동 WebRTC 기반의 실시간 화상 업무지원 어플리케이션

IoT분야

- IoT 연동 기능성 어플리케이션

기타

- Back-end / Front-end 연동

핵심기술

AR/VR 콘텐츠, IoT, Front-end/Back-end, UI/UX

주요성과

- 증강현실 기반의 FPS형 모바일 게임 및 IoT 연동 총기형 컨트롤러 사업화
- 증강현실 기반의 전자현미경 어플리케이션 콘텐츠 사업화
- IoT 기반의 체감형 산업안전 교육 콘텐츠(FEEVR) 사업화
- 스마트 팩토리 기술교육 VR 콘텐츠 사업화

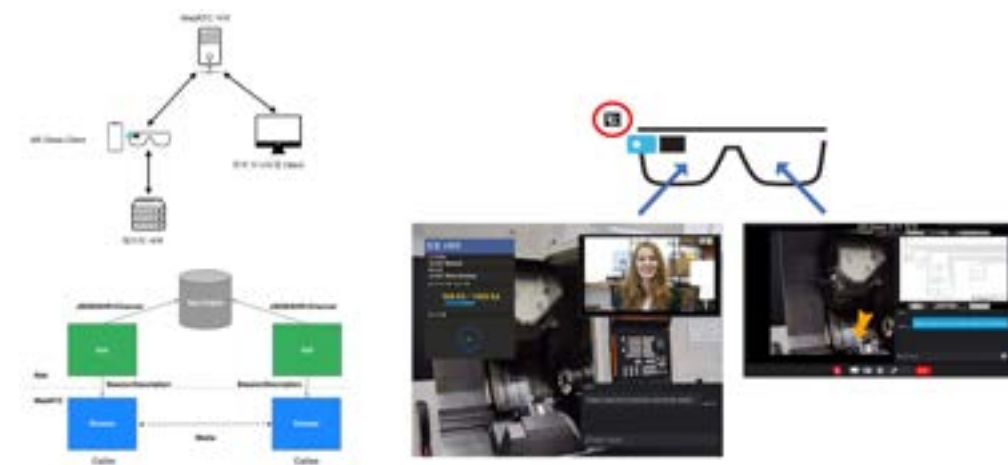


Smart
Factory

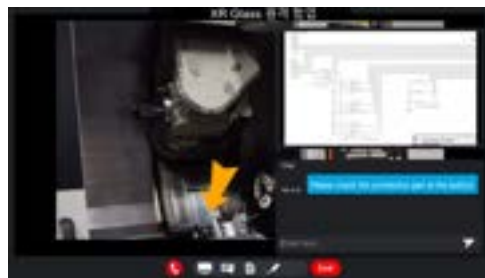
Smart Factory



XRGlass



XRClass Master



XRClass Worker



VR기반 실감형 스마트 교육 [모두의 미래학교 LaBKID]

주관기관 _ (주)듀코젠

콘텐츠 소개

- 제품명
XR 메타버스 서비스 "모두의 미래학교 LaBKID"
- 적용 대상(Field)
'기술교육/직업체험/공학실습'
- 제품 타겟(Target)
4차산업혁명 적용 분야
- 제품 소개(Introduction of Item)
계약 후 1주일 이내 세팅/서비스 가능
4차산업혁명 분야를 배울 수 있는 실감형 스마트 교육 패키지 구성
- 제품 특징점(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 또한, (메타버스 입점)기업들과 연계된 산업 현장 실습 체험학습을 함께 제공하여 비대면 환경에서도 기술교육/직업체험/공학실습 학습이 가능

적용기술

- 과목별 3D 그래픽 테마 에셋, 증강현실, 라이프로그 데이터의 STEAM 디지털트윈스쿨 서비스 지원 시스템 구축
- 3D 그래픽 테마 에셋, 증강현실, 라이프로그 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/AR콘텐츠와 지능형 가상현실 공간 플랫폼이 결합된 서비스 적용

기술교육 콘텐츠 1



직업체험 콘텐츠 2



공학실습 콘텐츠 3



(주)듀코젠

Ducogen co., Ltd.



소재지 서울시 마포구 성암로330 DMC 첨단산업센터 B동 517호
이메일 mycho@ducowise.com
홈페이지 www.ducogen.net
대표자명 박정호 **대표번호** 02-305-5002

- 기업소개** 한국-덴마크 에듀테크 합작기업으로, 4차산업분야 VR/AR 부문에 특화된 온/오프 교육 프로그램 기획, 운영, 개발을 전문으로 하는 Unity 공식 파트너 글로벌 교육 기관 보스턴 대학 등 세계 150개 학교 20만 명 이상이 사용 중인 140종으로 구성된 실험 교육 메타버스(Metaverse) 서비스인 LABKID와 XR메타버스 크리에이터 양성을 위한 온/오프 교육 서비스 LABBOY 등 다양한 사업을 전개
- 사업분야** **LABKID**
 MIT 실험실을 내 손안에서, 100개 이상의 가상 실험코스로 구성된 진행 상황 추적 및 맞춤형 학습과 실제 연구 및 실험 시뮬레이션이 가능한 한국어, 영어를 지원하는 K-12 글로벌 스마트 교육콘텐츠(판권 보유) 서비스
- LABBOY**
 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 한국기술교육대학교 등 전국 공학교육선도센터 외 14개 대학, 현대자동차 등 다수 기관을 통해 1,000여 명 이상 XR메타버스 크리에이터 양성을 위한 교육 수료자를 배출한 온/오프라인 교육 서비스
- 핵심기술**
- 3D 그래픽 테마 에셋, 증강현실, 라이프로그 데이터의 STEAM 디지털트윈스쿨 서비스 지원 시스템 구축 기술
 - 3D 그래픽 테마 에셋, 증강현실, 라이프로그 데이터의 저장소로 대용량 데이터를 저장하기 위한 DB 구축(클라우드 기반 서비스 지향) 기술
 - 자기주도 및 실시간 학습 환경을 위한 스트리밍 학습시스템(Player, LIVE) 연동 및 저작도구 기술
- 주요성과** 최근 2021년, 한국교육학술정보원(KERIS), 국토교통부, 세종특별자치시교육청 주관으로 교육 시장에서의 교육 효과성, 제품의 우수성 등을 종합적으로 실증하는 경쟁형 사업에서 메타버스 서비스 '대상'을 수상, 창업투자 경진대회 론치컵(LaunchCup) 파이널 또한 대상을 수상, 한국교육개발원, 한국기술교육대학교, 아주대학교 등 다수의 교육기관을 대상으로 메타버스 플랫폼 구축 및 콘텐츠 서비스를 통해 매년 200% 이상 매출 증대로 제품 경쟁력을 입증받음

VR 기반 인터랙티브 드론 훈련 콘텐츠 [ISDDS]

주관기관 _ 주식회사 더블베어스

콘텐츠 소개

- ISDDS-Drone VR Simulator
- 내 소중한 드론, 사고 없이 안전하게 날릴 수 있을까?
- VR에서도 PC에서도 즐길 수 있는! 가상현실 드론 시뮬레이터 ISDDS
- 귀여운 인공지능 캐릭터 로니와 함께하는 드론 교육!
- 4가지의 다양한 시점별로 상황에 맞게 훈련 가능

적용기술

VR기술 및 AWS서버를 통한 멀티플레이 콘텐츠



비즈니스 방향

에픽게임즈, 스팀 등의 VR콘텐츠 플랫폼 제공 및 국내 교육기관 및 행사 등을 통한 판매 진행 중



주식회사 더블베어스

Doublebears



소재지 서울시 마포구 양화로 186
이메일 doublebears@naver.com
홈페이지 <https://doublebears.co.kr/>
대표자명 고동호 **대표번호** 02-6359-0315

기업소개 더블베어스는 세계 최고의 버추얼 프로덕션으로 리얼타임 경험을 제공합니다

사업분야 버추얼 프로덕션, 버추얼 휴먼, XR교육콘텐츠, 영상제작

핵심기술

- 디스플레이를 활용한 버추얼 프로덕션
- 버추얼 휴먼과 디스플레이를 실시간 연동 XR스테이지 동기화
- VR교육훈련 콘텐츠 제작

주요성과 자체 R&D 가능한 버추얼 프로덕션 구축 및 운영



“차세대 영상콘텐츠
제작을 위한
버추얼 스튜디오 구축”
〈데일리안〉

“가상 콘텐츠 제작사
더블베어스 메타버스
시장 주도권 선점”
〈매일경제〉

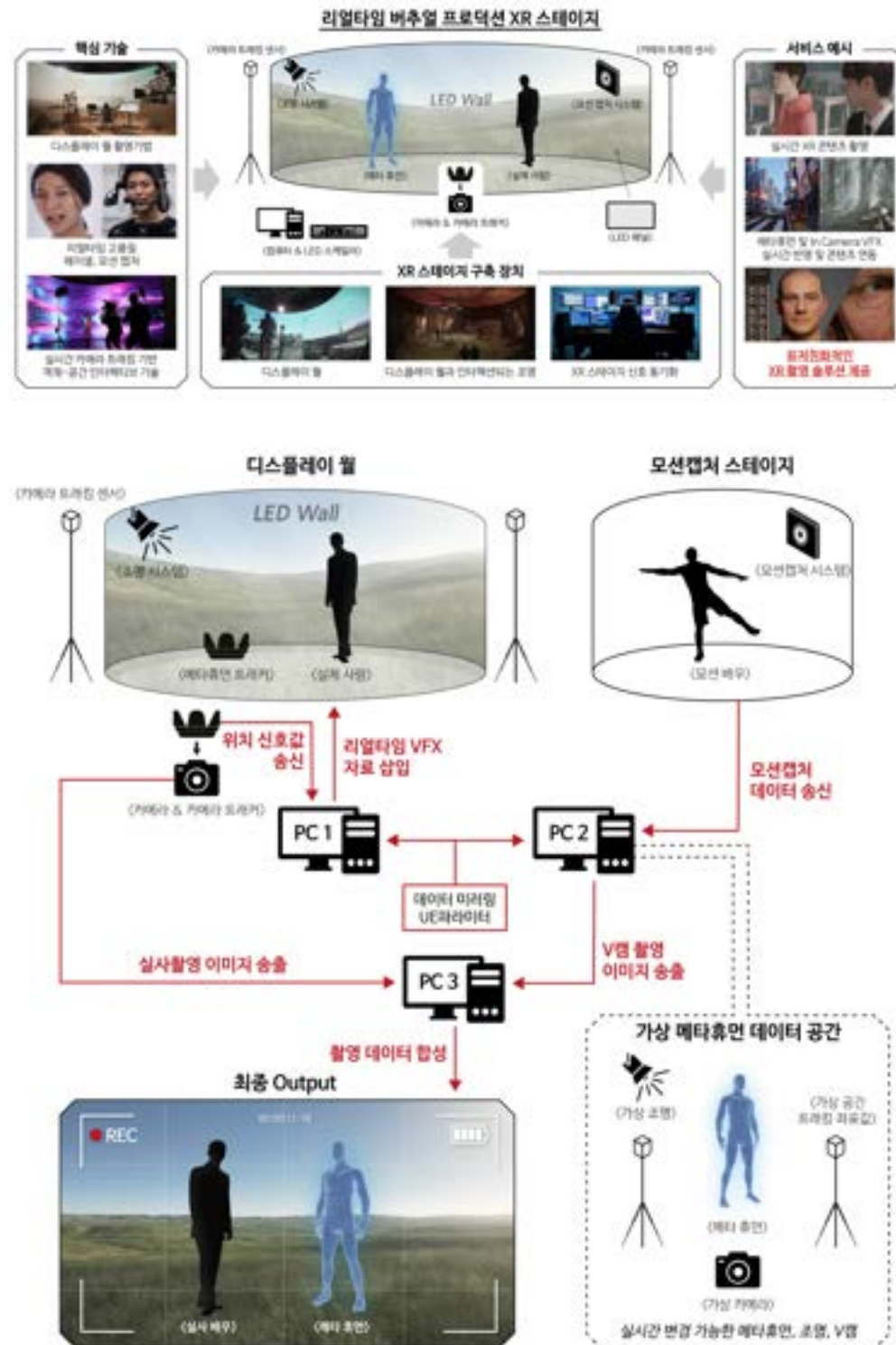
“더블베어스 버추얼
스튜디오로
메타버스시장 승부수”
〈서울경제〉

- 2021년 7월 자체 버추얼 프로덕션 스튜디오 ‘더블스튜디오’ 구축
- 국내 최초 커브드형 버추얼 프로덕션(가로12m 높이4m 피치픽셀2.5mm)

주요성과

XR스테이지 핵심기술 선행연구 완료

디스플레이를 활용한 In Camera VFX	리얼타임 고품질 페이셜, 모션 캡처	실시간 카메라 트래킹 기반 객체-공간 인터랙티브 기술
 <p>카메라, 조명, LED패널 세팅에 따른 XR촬영 연구</p> <p>In Camera VFX를 활용한 버추얼 카메라 세팅 연구</p> <p>3D 어셋 배리에이션 50종 실시간 변경 기술 연구</p>	 <p>디지털 휴먼 페이셜캡처 연구</p> <p>카메라 트래킹 기반 디지털 휴먼 인터랙티브 연구</p> <p>XR스테이지 촬영 조명과 버추얼 공간 조명 동기화 연구</p>	 <p>바이브 트래커를 활용하여 예산 ROI를 높이는 기술 연구</p> <p>XBOX, PS컨트롤러를 활용한 리모트컨트롤 기술 연구</p> <p>3D 배경이동을 통한 차량씬 촬영 방법 연구</p>



인터랙티브 실감 동화 플랫폼 [스토리셀프]

주관기관 _ (주)일루니

콘텐츠 소개

StorySelf

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

적용기술

사진 한 장으로 만드는 무한한 얼굴 표정을 표현하는 포토리얼리스틱 3D 얼굴 캐릭터 : 사진 한 장으로 표정 표현이 무궁무진한 3D 포토리얼리스틱 얼굴 캐릭터를 생성하여 동화의 각 장면마다 포즈/표정 변환을 통해 자연스러운 얼굴 캐릭터를 합성

인터랙티브 융합현실 동화 콘텐츠 : 얼굴 캐릭터 뿐만 아니라, AI 노이즈 필터링 기반의 목소리 녹음, 성우 음성에 맞춰서 문장의 단어가 강조되는 Read-Along 기능, 콘텐츠의 다양한 장면을 꾸며볼 수 있는 커스텀 스티커 기능 기반의 인터랙티브 융합현실 동화 콘텐츠를 제공하여, 온 가족이 함께 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공

비즈니스 방향

사용자와 가족이 콘텐츠 속의 주인공이 되고 다양한 인터랙티브 요소로 자신만의 동화 콘텐츠를 만들며, 몰입형 독서가 가능한 다양한 스토리 콘텐츠를 디지털 네이티브 세대인 전세계 어린이에게 제공할 수 있는 플랫폼으로 성장



(주)일루니

Illuni

**소재지** 서울특별시 서초구 효령로29길 39(방배동) 전일빌딩 302호**이메일** bh@illuni.com**홈페이지** <https://www.storyself.com/>**대표자명** 박병화 **대표번호** 010-9007-1843**기업소개** 인공지능 기술로 새로운 융합현실의 세계를 만들어 나갑니다.**사업분야** SW**핵심기술** AI/MR/3D Avatar/융합현실 콘텐츠 개발

주요성과

- 2020년 모바일 멀티 플랫폼 및 오프라인 상에서의 얼굴 특성 분석(얼굴 형태, 성별, 나이, 인종, 안경, 모자, 머리스타일, 표정)기술개발(FaceAnalyzer)
- 2020년 사용자(아동)가 직접 만드는 사용자가 주인공이 되는 인터랙티브 실물 동화책, 스토리셀프 커스텀 스티커북 출시
- 2020년 버추얼 유튜버 제작 솔루션 및 스토리셀프 버추얼 유튜버, 두나 채널 오픈
- 2021년 온 가족이 동화 속 주인공이 되는 인터랙티브 융합현실 동화 콘텐츠 플랫폼, 스토리셀프 출시

일루니는 인공지능 기술 기반으로 융합현실 콘텐츠를 만들고 있는 스타트업 기업입니다. 자체 인공지능 얼굴분석 솔루션, Face Analyzer를 상용화하여 전 세계에 판매하고 있습니다. 또한, 자체 포토리얼리스틱 3D 얼굴 캐릭터 생성기술에 기반하여, 온 가족이 동화 속 주인공이 되는 인터랙티브 융합현실 동화 콘텐츠 플랫폼, 스토리셀프를 출시하여서 운영 중에 있습니다. 일루니는 자체 AI 3D 아바타 생성 기술을 누구나 활용할 수 있도록 API 사업화를 준비 중에 있습니다.

이를 기반으로 일루니가 개발한 AI 기술 기반의 3D 아바타를 다양한 메타버스 플랫폼에서 활용할 수 있는 기회를 제공합니다.



관광 메타버스 [투어플래닛 울산 편], 산업 안전 VR 콘텐츠

주관기관 _ 주식회사 노바테크

콘텐츠 소개

- 관광 메타버스(투어플래닛) : 울산 대왕암 배경 관광 메타버스 콘텐츠
- 산업안전 VR콘텐츠 : 조선해양, 화학산업 분야 VR콘텐츠
- 산업안전 VR시뮬레이터 : 고소작업차 VR시뮬레이터, 비계안전체험 VR시뮬레이터

적용기술

- 관광 메타버스(투어플래닛) : 울산 대왕암 배경 관광 메타버스 콘텐츠
- 산업안전 VR콘텐츠 : 조선해양, 화학산업 분야 VR콘텐츠
- 산업안전 VR시뮬레이터 : 고소작업차 VR시뮬레이터, 비계안전체험 VR시뮬레이터

비즈니스 방향

B2B 분야

- 1 관광 메타버스 : 해당지역 관광과에 메타버스 콘텐츠 제작 및 공급
- 2 안전산업 VR : 기업 대상 콘텐츠 제작 및 패키지 판매
- 3 VR시뮬레이터 : 전문 훈련 시뮬레이터 제작 및 판매

B2C 분야

- 1 관광 메타버스 : 관광지과 연계된 메타버스 상점 판매, NFT 캐릭터 판매 등 관광객 대상 마케팅
- 2 안전산업 VR : 안전 훈련 포털을 이용한 VR패키지 판매
→ 일반인 구매 가능(지진안전체험, 화재대응훈련, 여객선탈출 등 콘텐츠)
- 3 VR시뮬레이터 : 관광 메타버스와 연결된 시뮬레이터형 체험 장비 공급



주식회사 노바테크

NOVATECH Co., Ltd

NOVATECH
|주| 노바테크

소재지_ 울산 남구 무거동 벤처빌딩

이메일_ nova@novatek.kr

홈페이지_ www.novatek.kr / www.novatechkorea.kr

대표자명_ 송동석 대표번호_ 052-225-8582

기업소개 **배경:** 산업 분야의 안전 전문 IT기업이 되고자 설립
비전: 물리 세계와 디지털 세계의 통합을 표방하며 사물인터넷 · 빅데이터 · 가상현실 · 인공지능 등 혁신적 기술을 이용한 산업안전 디지털 트윈 전문기업이 되고자 함

사업분야 XR(VR, AR), 메타버스, IoT, 스마트 팩토리, 무인물류시스템

핵심기술 **주요기술**
 콘텐츠(VR, AR, 메타버스)제작, 실사 기반 그래픽 제작, 높은 수준의 IoT기술, MES, ACS

주요성과 **2020년**

- ① VR안전체험 콘텐츠
 - 매출처: 니꼬동제련, 매출액: 1억, 매출일: 2020. 7. 1
- ② 해양안전 VR교육
 - 매출처: 해양교통안전공단, 매출액: 1억 4000만 원, 매출일: 2020. 7. 1
- ③ 전문장비 훈련
 - 매출처: 엔코아네트웍스, 매출액: 3000만 원, 매출일: 2020. 10. 1

2021년

- ① 방사능비상대응 VR훈련
 - 매출처: 원자력의학원, 매출액: 2억, 매출일: 2021. 3. 5
- ② 원자력발전소 VR교육
 - 매출처: 원자력마이스터고, 매출액: 1억 4000만 원, 매출일: 2021. 9. 10
- ③ VR패키지 콘텐츠 판매
 - 매출처: 한진해운, 매출액: 1200만 원, 매출일: 2021. 12. 1.

노바테크의 기술력

실제와 거의 흡사한
모델링 기술몰입도를 높여주는
다양한 연출콘텐츠와 연동되는
시뮬레이터 개발많은 체험자를 한번에 컨트롤
할 수 있는 멀티플레이 시스템

노바테크의 XR콘텐츠 개발 프로세스



콘텐츠의 목적, 예산, 대상, 기간에 따라 콘텐츠의 개발 방향과 방법이 결정되므로 기획 단계가 무엇보다 중요합니다. 가상현실 콘텐츠의 제작을 검토하고 개사다면, 고급의 전문업체와 사전 협의를 통해 예산과 목적에 가장 적합한 개발방안을 도출하는 것이 성공적인 사업 추진을 보장하게 된다는 것을 늘 명심하십시오. 콘텐츠의 문의사항이 있다면 언제든지 연락 주시기 바랍니다.

뛰어난 아이디어와 기술을
바탕으로 제작합니다.XR 사업
울산 관광 메타버스 개발

울산지역의 관광지를 대상으로 메타버스를 구현하는 지역 특화 소재(울산) 관광메타버스

XR 사업
XR기반 조선·해양 공정
시스템(조선)

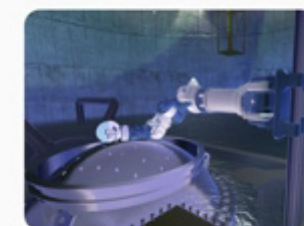
XR기반 공정 플랫폼 선택/플랜트 적용, 실증용 통합 조선, 해양 사업 XR 활용 공정 기술 경쟁력 강화 사업

XR 사업
방사선비상 대응 가상·증강
현실 훈련시뮬레이터 개발

방사선 비상 대응 숙련도 고도화를 위해 방사선 비상진료 요원의 특성별 맞춤형 콘텐츠, 방사선 비상 대응 의사결정 시나리오 콘텐츠, 방사선비상 상황 재현 콘텐츠 개발

XR 사업
5G기반 조선해양 스마트 통신
플랫폼 및 융합서비스 개발

현장에서 수집된 데이터들이 3D 모델링 된 가상공간에 포괄되어 실시간으로 제어 모니터링이 가능한 조선소 제작 사업

XR 사업
원전해체 가상작업장 및 힘-
토크 반응 원격해체작업
훈련시스템 개발

원전 해체공정의 효율성과 해체작업자의 숙련도를 비약적으로 증진하게시킬 수 있는 혁신적인 원격해체 작업 훈련시스템

IoT 사업
스마트 계선주 및 계류
모니터링 시스템 개발

선박 입안 시 계류용 밧줄을 걸기 위한 계선주와 계류의 약화 및 파손으로 인한 사고를 예방하고 계선주 관리를 개선할 수 있는 스마트 계선주 개발

사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]

주관기관 _ (주)시공테크

콘텐츠 소개

조력 발전소를 배경으로 환경을 파괴하려는 안드로이드의 공격을 5명이 함께 협동하여 막아내고 조력발전소와 환경을 지켜내는 공간 이동형 가상현실 콘텐츠

적용기술

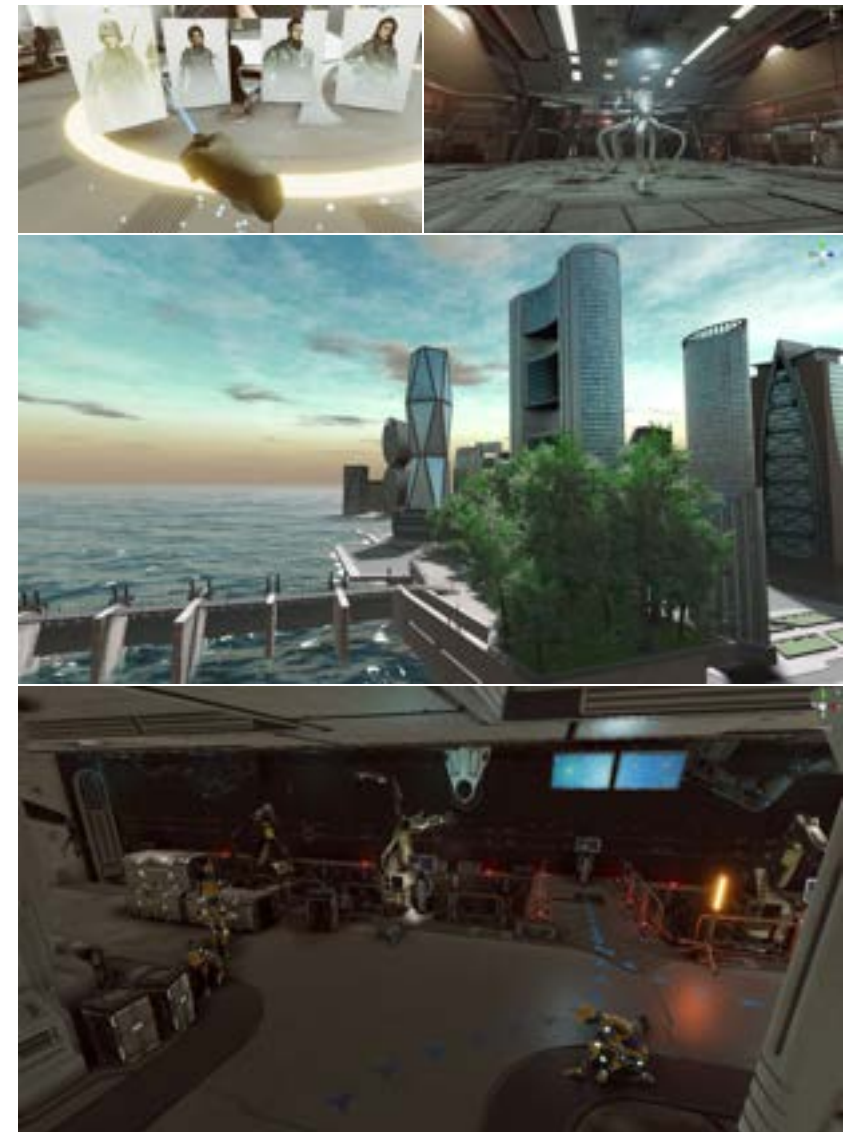
적용기술

- 가상공간 내 무한공간 이동이 가능한 사이버 슈즈를 적용하여 어지러움증을 최소화
- 물리적 환경 변수를 적용하여 가상현실 공간 내에서도 현실과 같은 동일한 경험 제공
- 가상공간 내 5인이 동시 접속하여 체험 및 경험요소 공유
- Wifi6 환경을 활용한 무선 스트리밍 VR을 통해 백팩 PC 없는 무선환경의 다인 공간 기반 가상현실 콘텐츠 구현



비즈니스 방향

- 무한 공간 이동이 가능한 사이버 슈즈를 처음으로 접목한 공간 기반 가상현실 콘텐츠로 B2B, B2C 사업 추진 및 확산
- 사이버 슈즈는 기존 공간 기반 가상현실 콘텐츠를 경험하기 위해 백팩 PC를 매고, 실제 공간을 다녀야하는 불편함과 충돌의 위험함을 없앤 디바이스로 다양한 콘텐츠에 접목이 가능
- Steam 플랫폼에 컨트롤 디바이스로 등록이 되어 있어서 개인 유저들도 손쉽게 구입 및 활용이 가능함



(주)시공테크

SIGONGtech



소재지 경기도 성남시 분당구 판교역로 225-20
이메일 yangsj@sigongtech.co.kr
홈페이지 www.sigongtech.co.kr
대표자명 박기석 **대표번호** 02-3438-0077

기업소개

“실감콘텐츠&아트앤테크를 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 시공테크Lab을 통해서 다양한 실감 기술과 콘텐츠를 개발하고 있습니다.
- 인간의 오감을 극대화하는 실제와 같은 경험을 제공하는 실감콘텐츠, 키네틱아트와 시뮬레이터 같이 예술과 기술의 경계를 다루고 있는 Art&Technology, 사람들의 움직임을 인식하여 정밀하게 반응하는 인터랙티브 콘텐츠 등의 개발 및 사업화를 통하여 시장을 선도해 오고 있습니다.
- 최근에는 물리엔진 기반의 물리기술을 활용하여 현실의 물리적 환경을 가상 속에서도 그대로 재현하여 실제와 같은 환경을 경험할 수 있도록 신개념 메타버스인 '리얼메타'를 개발 완료하였습니다.

사업분야

실감콘텐츠 (XR, VR, AR)	Art & Techno logy	시뮬레이터	인터랙티브 미 디어	과학관, 체험관	박물관, 전시체험관	인테리어	엑스포

핵심기술

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

ISO-9001	GQ마크	E마크	GD마크	우수제품 인정서	전문건설 등록증	전기공사 등록증	전시사업자 등록증	산업 디자인 전문회사 고필	직접생산 확인 증명서

주요성과

1988년~2012년

- 주)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 (주)시공문화, (주)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 자회사 (주)아이스크림에듀 코스닥 상장
- 2019 iF Design Award 수상(2017 아스타나엑스포 한국관)





5 의료 · 헬스

- | | |
|---|----|
| 1. 환상통 극복 VR 재활 프로그램 [환상통 VR 테라피] | 4F |
| 2. AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠 [뇌가 젊어지는 체조, 뇌가 젊어지는 놀이] | 4F |
| 3. VR, MR 기반 차세대 유전자 분석 실험 교육 | 4F |
| 4. 메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업] | 4F |
| 5. XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠 | 4F |
| 6. 인체 모형을 활용한 XR 침 치료 교육 콘텐츠 [한의학 침술 XR] | 4F |

환상통 극복 VR 재활 프로그램 [환상통 VR 테라피]

주관기관 _ 주식회사 라이징크래프트

- 콘텐츠 소개** VR기술을 활용하여 거울치료(Mirror Therapy)의 원리를 가상현실상으로 구현, 환상통 환자들에게 쉽고 빠르게 통증 완화를 이끌 수 있도록 도와주는 **신재활 프로그램**
- 적용기술**
- Hi-FLEX 소재의 인장 필름을 통해 정상 사지의 관절 정보를 취득, 해당 정보를 좌우로 반전시켜 트래커가 부착한 위치에 가상의 사지를 구현해 VR기기로 재활 프로그램 실행
 - 실제 공간의 정상 사지와 가상현실상의 가상 사지에 동일한 운동을 실시함으로써 좌우 사지의 감각 정보가 뇌에서 통합되어 하나의 감각표상을 형성하고 운동계로 정보가 전달되어 가상 사지의 지각-운동 협응이 재통합됨으로써 환상통 통증이 완화됨
- 비즈니스 방향**
- 전국 의료기관 및 재활센터 납품 판매**
- 국내 대학병원 및 대형 재활센터 중심으로 재활 프로그램으로 지속적인 판매
 - 프로그램 만족도 향상을 판매와 동시에 의료효과 데이터 수집
- B2C 영업 및 렌탈 서비스**
- 직접 영업사원들을 구성하여 유통 및 렌탈 서비스 실시
- 해외 의료기관 납품 판매**
- VR/AR 서비스는 글로벌시장이 더욱 강세를 보이고 있어 최종적으로 해외로 진출 목표



주식회사 라이징크래프트

Rising Craft.,Ltd.



소재지 인천광역시 부평구 부평대로 293, 부평테크시티 9층 906호

이메일 ceo@risingcraft.kr

홈페이지 www.risingcraft.kr

대표자명 이준서 대표번호 032-715-4884

기업소개 본사는 “VR/AR을 통하여 세상을 아름답게, 더 가치있게”라는 이념 아래 4차 산업혁명 차세대 성장동력 사업인 VR/AR기술을 활용한 교육, 의료, 문화 콘텐츠 개발을 통해 콘텐츠 한류와 스마트 코리아의 미래를 열어가는데 앞장서기 위하여 노력하고 있습니다.

사업분야

- VR/AR
- 의료(헬스케어)
- 교육(코딩교육)

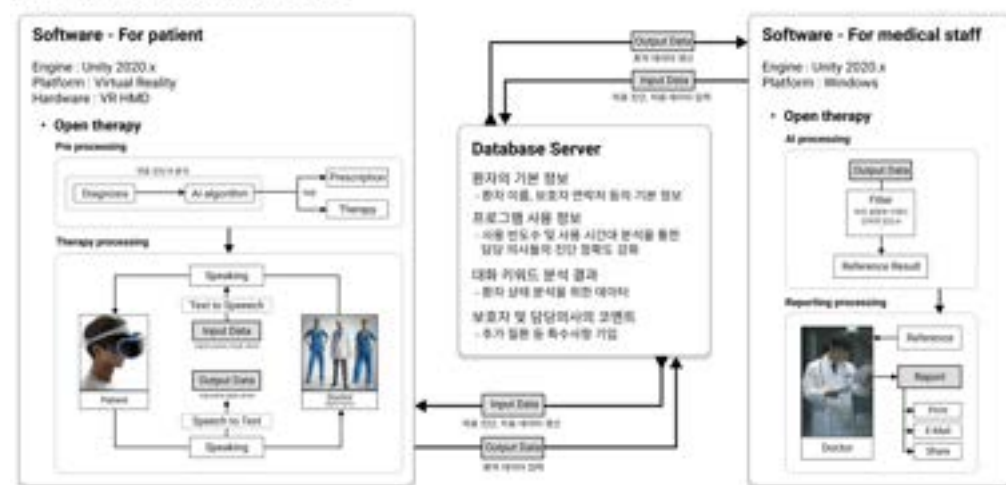
핵심기술

- VR/AR기술
- 센서기술

주요성과

- 2020. 10 정보통신산업진흥원 2020 VR/AR 콘텐츠 상용화 지원사업
- 2020. 12 2020 XR 그래프챌린지 한국가상증강현실산업협회장상
- 2021. 06 ~ 2021. 12. 충남대병원 임상시험 진행
- 2021. 10 인천창조경제혁신센터 2021 제4회빅웨이브(바이오 분야)

Melancholia development structure

AR, AI 기반 고령자, 감정노동자 대상 정신건강 증진 콘텐츠
[뇌가 젊어지는 체조, 뇌가 젊어지는 놀이]

주관기관 주식회사 씨에스리

참여기관 한국교육방송공사, (주)빅토리아프로덕션

콘텐츠 소개

“뇌가 젊어지는 체조, 뇌가 젊어지는 놀이”

증강현실 기술과 인공지능 기술을 접목한 고령자 맞춤형 정신건강 증진 콘텐츠

① “뇌가 젊어지는 체조” 동영상 콘텐츠

정서적인 안정을 도모할 수 있는 단위체조 50종, 묶음체조 20종, 캠페인 10종으로 구성, 이중 전시 콘텐츠는 캠페인 10종이 TV를 이용해서 시연되었으며 단위체조와 묶음체조는 ‘체조따라하기’를 통해서 시연

② 체조따라하기 서비스

TV 화면 속 강사의 체조를 따라할 수 있는 6종의 콘텐츠로 구성

③ 증강현실 콘텐츠

모바일 디바이스로 체험하는 ‘뇌가 젊어지는 놀이’의 기억학습, 언어학습, 수리학습, 컬러링으로 구성

④ 인공지능 콘텐츠

모바일 디바이스로 체험하는 ‘뇌가 젊어지는 놀이’의 AI그림그리기로 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 예방이 목표
- (적용 기술) 증강현실 기술과 인공지능 기술을 활용하여 효과성과 전달성을 높이기 위해 적합한 콘텐츠로 동영상과 AR콘텐츠, AI콘텐츠 제작
- (서비스 방법) 제작된 콘텐츠는 XR플랫폼을 이용하여 전용 셋톱박스와 스마트폰/태블릿을 통한 서비스 제공

비즈니스 방향

- 기 상용화된 콘텐츠를 활용한 서비스 개발로 판매채널 확보
- EBS 홈페이지를 통한 홍보 및 판매채널 확보
- 서비스 패키지와 및 유통 채널별 가격정책 결정
- 서비스 판매 및 운영 조직의 구성 및 방문교사의 교육

주식회사 씨에스리

CSLEE Co., Ltd.

소재지 서울시 마포구 월드컵북로 396, 비즈니스타워 8층(상암동, 누리꿈스퀘어)

이메일 csklee@cslee.co.kr

홈페이지 www.cslee.co.kr

대표자명 이춘식 **대표번호** 02-307-0182

기업소개 (주)씨에스리는 2013년 설립, 3년만에 중소기업인증인 Inno-Biz 기업인증을 획득, LG CNS Best 협력회사, 한국정보화진흥원 협력 우수회사 기업으로 급변하는 데이터 시대에 전문화된 역량에 기반하여 고객에게 데이터 기반의 IT 분야 해법을 제공하는 4차산업시대의 Agile하고 Adaptive한 전문기업입니다.

사업분야 (주)씨에스리는 빅데이터 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 NoSQL모니터링 솔루션 Remon을 보유하고 있습니다.

- 주요성과**
- 2015. 05 벤처기업 인증
 - 2016. 12 이노비즈(INNOBIZ)기업인증
 - 2017. 11 한국데이터산업협회 컨설팅부분 대상
 - 2017. 12 K-Global 300 기업 선정
 - 2019. 05 Remon 솔루션 특허등록(제10-1981310호)
 - 2019. 08 빅재미, GS인증 1등급 획득
 - 2020. 01 한국정보화진흥원 감사패 수상(공공 빅데이터 부분 공로)
 - 2020. 09 데이터과학자를 위한 데이터 분석솔루션 빅재미 v2.0 출시
 - 2021. 06 중소벤처기업부, 빅재미 혁신제품 지정
 - 2021. 10 서울시, 서울형 강소기업 선정
 - 2021. 11 과학기술정보통신부, ICT대상 (과학기술정보통신부 장관) 수상
 - 2021. 12 중소벤처기업부, 혁신기업 공개대표 1000 기업 선정



한국교육방송공사(EBS)

Educational Broadcasting System



소재지 경기도 고양시 일산동구 한류월드로 281
이메일 niryu@ebs.co.kr
홈페이지 www.ebs.co.kr
대표자명 김명중 **대표번호** 02-526-2000

- 기업소개** 한국교육방송공사법에 따라 설립된 교육전문 공영 방송사로 교육방송, 교재출판, 인터넷 서비스 등을 주요사업으로 수행하고 있으며 “원격교육시스템의 설치·운영 및 관리(2020년 11월 신설)”를 명시되어 있음
- 사업분야** 교육방송, 출판, 소프트웨어 개발 및 보급
- 핵심기술** 방송채널(지상파TV 2개, 라디오 FM, PP채널 3개, EBS kids), 인터넷사이트(12개)와 유튜브 채널(30여 개), 교재출판 및 콘텐츠 유통 등으로 전 생애 교육을 수행하고 있음 특히, 코로나19 대응 온라인 개학과 ‘EBS 온라인클래스’ 공교육서비스 수행
- 주요성과** 유아, 어린이, 초/중/고학생, 다큐멘터리 부문에서 세계 최고 수준의 우수함과 성과 인정
- 2020 방송통신위원회 방송대상 “인류세” 대상 수상
 - 2020 인터넷대상 대통령상 수상
 - 2020 콘텐츠대상 ‘자이언트펍TV’ 펍수 수상
 - 기타 TV/R부문 ‘이 달의 좋은 프로그램’ 수시 수상



(주)빅토리아프로덕션

VICTORIA PRODUCTIONS INC



소재지 경기도 파주시 문발로 214-12, 4층
이메일 victoria.han@vproductions.net
홈페이지 www.vproductions.net
대표자명 한현정 **대표번호** 031-955-7299

- 기업소개** (주)빅토리아프로덕션은 2013년 설립, 2015년 세계 최초 증강현실 키즈폴더 매트(3D AR MAT) 개발 및 특허출원을 하였으며 골든 브랜드 대상을 비롯하여 중소기업청장상, 중소벤처 여성기업 인증을 받았으며, 4차산업의 AR전문기업으로 영유아 영어교재 출판 및 관련 AR소프트웨어 개발을 하면서 끊임없이 획기적인 기술을 연구개발한 기업입니다.
- 사업분야** 에듀테크 및 광고
- 핵심기술** AR\VR\MR\홀로그램\5G\Platform
- 주요성과** 현재까지 증강현실 도서 출판 및 650여 개 모바일앱 출시(16개 국어 지원)
- 2017 SKT의 살아있는 동화-5G 공모전 수상 LGU+ 생생도서관 개발 참여
 - 2018 중앙일보&VR조직위원회, VR/AR 올해의 교육제품 선정
 - 2018 중국 'CUBO'(키즈로봇) 결합의 증강현실 로봇 협업개발
 - 2019 중소벤처기업부, K-ICT 창업멘토링 기업 선정
 - 2019 중국 베이징 BOE산하 교육기관과 AR제품 수출
 - 2019 정보통신산업진흥원, 한국 소프트웨어 베트남 수출마케팅 지원 참여
 - 2020 KOTRA, 서비스 선도기업 육성사업 바우처 지원사업 선정
 - 2020 문화재청, AR수업도둑-경북궁이야기 개발
 - 2021 경기창조경제혁신센터, K-Champ Open Bridge 대교 오픈 이노베이션 참여
 - 2021 경기콘텐츠진흥원, 유통분야 VR/AR 서비스 실증지원 AR자연놀이교육서비스
 - 2021 과학기술정보통신부, 농협, 농협 해커톤 핀테크 메타버스 장관상 수상



VR, MR 기반 차세대 유전자 분석 실험 교육

주관기관 _ (주)티엠디교육그룹
참여기관 _ 주식회사 테라젠바이오, 월드버텍(주)

콘텐츠 소개

전시 콘텐츠 명 : NGS Reality Training Contents

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

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

관계기관 B2B 위주의 비즈니스 진행

- 바이오 전문기업(재직자 신규 입사자 대상 실무교육)
- 대학교(정규 교육과정 실험 교육 편성 및 실무교육)
- 병원 및 국가기관 연구소(연구원 실무교육)
- 중고등학교(찾아가는 현장 체험형 교육)
- 타산업 전문가관(신규 XR콘텐츠 개발)



(주)티엠디교육그룹

TMD Education Group

TMD |주|TMD교육그룹
TMD Education Group Inc.



소재지 _ 서울특별시 서초구 서초중앙로8길 26 유노피스빌딩
이메일 _ daeeun.lee@tmdedu.co.kr
홈페이지 _ <http://www.tmdedu.com/>
대표자명 _ 고봉익 **대표번호** _ 02-595-2222

기업소개

설립 배경 및 기업 비전

- 티엠디교육그룹은 4차산업혁명 시대를 맞이하는 청소년들이 미래 인재가 될 수 있도록 돕는 대표 교육회사입니다.
- 기술의 도약을 알리는 4차산업혁명 시대의 미래 인재 육성을 위해 AI, SW, 코딩, - VR/AR 등의 다양한 디지털 교육 콘텐츠를 개발하고 국내 우수 기업 및 사회공헌 - 재단, 지자체 및 교육청과 함께 교육의 가치와 뜻을 담아 청소년에게 제공하고 있습니다.
- 이를 통해 혁신적인 교육 생태계를 조성하여 디지털 시대를 이끌어갈 진정한 미래인재를 양성합니다.

사업분야

교육컨설팅, 교육콘텐츠개발, 출판, 전시, 행사 주최 및 대행업 등

핵심기술

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

주요성과

18년, 19년 매출액

- 2018년(약 95억 원)
- 2019년(약 120억 원)

주요 연혁

- 정보통신산업진흥원 차세대 엮기서열 결정을 위한 실험교육용 VR · MR콘텐츠 개발(XR+a 프로젝트 사업 선정)
- 정보통신산업진흥원 SW미래채움 사업 선정
- 한국정보화진흥원 전라남도 디지털역량강화 교육 운영
- 경기콘텐츠진흥원 청소년 VRAR교실 운영
- 성동 4차 산업혁명 체험센터 총괄 위탁 운영
- 국립어린이청소년도서관 창의융합 교육프로그램 운영
- 제주특별자치도 제주로온코딩 운영
- 삼성전자 주니어소프트웨어 아카데미/창작대회 운영
- 현대자동차 미래자동차학교 운영



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



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

주식회사 테라젠바이오

Theragen Bio



소재지 13488 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 700 C동 4층

이메일 bio@theragenbio.com

홈페이지 <https://www.theragenbio.com/ko/>

대표자명 황태순 **대표번호** 1522-2382

기업소개 설립 배경 및 기업 비전

- 게놈 기반 임상연구를 통한 상품개발, 게놈 데이터 솔루션을 통한 고객 맞춤 서비스, 게놈 데이터 분석을 통한 건강복지 증진
- 유전체 기반의 맞춤의학 글로벌 리더

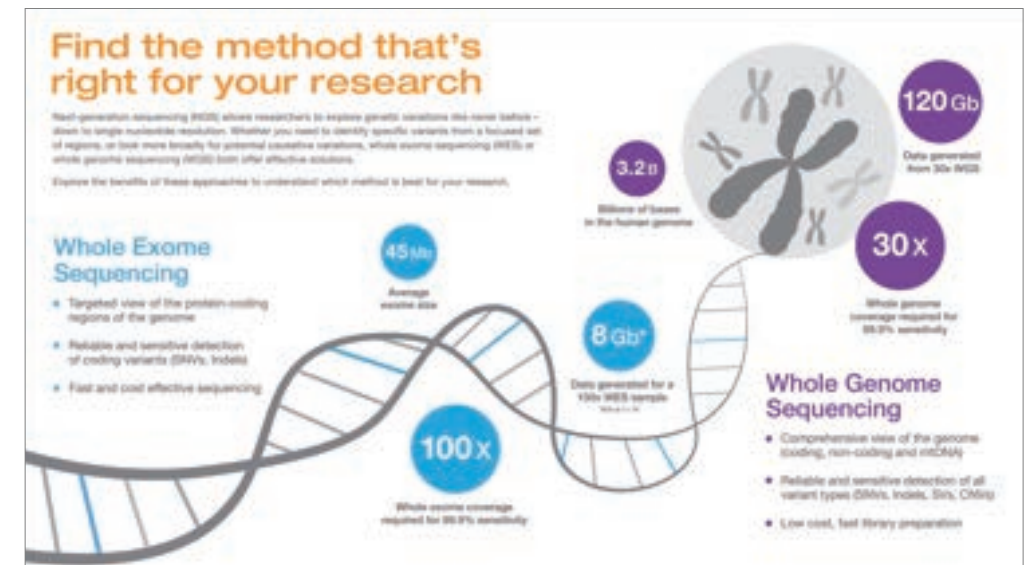
사업분야 유전체연구 및 분석서비스

- 연구서비스(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 COVID 과제, 국가바이오 빅데이터 과제 등 국책과제 진행



월드버텍(주)

World Vertex



소재지 13488 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 700 C동 4층
이메일 bio@theragenbio.com
홈페이지 <https://www.theragenbio.com/ko/>
대표자명 황태순 **대표번호** 1522-2382

기업소개

기업비전

good : thinking

“월드버텍(주)의 사물과 인간에 대한 깊이 있는 생각은 세상을 바꿉니다.”

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(주)는 교육시스템 및 솔루션 구축사업, 교육시스템 운영사업, 인공지능 기반의 지능형 교육시스템 구축사업을 수행하고 있습니다.

인공지능 교육서비스	<ul style="list-style-type: none"> - VR, XR 교육 영상 제작 - 식물 및 곤충 VR/AR 개발 - 인공지능 1:1 맞춤형 튜터링 봇아미 개발 - 인공지능 얼굴인식 기반의 실시간 화상교육서비스 개발
교육시스템 및 솔루션 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 교육시스템(LMS, LCMS) 구축 - 학사관리시스템 구축 - 대용량 문제은행시스템 구축 - CMS 기반의 포털 사이트 구축 - 교육정보화 솔루션 구축
교육시스템 및 솔루션 운영	<ul style="list-style-type: none"> - 교육시스템 및 솔루션 운영 서비스 - 웹사이트 유지보수 서비스 - 교육정보화 솔루션 관리

핵심기술

학습분야 : 스마트러닝 플랫폼 구축, 학습관리시스템, 학습분석 및 추천, 학사관리

콘텐츠분야 : VR, 교육 영상제작

인식분야 : 얼굴인식 기술, 식물인식 기술, 수식인식 기술

주요성과

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

[Edu-Tech]

화상교육 서비스



[Edu-Tech]

봇아미 수학



[Edu-Tech]

Nature-i



메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]

주관기관 _ (주)페이크아이즈

콘텐츠 소개

모드니업(Modeni-up)

장애인 사회성 증진을 위한 메타버스 플랫폼

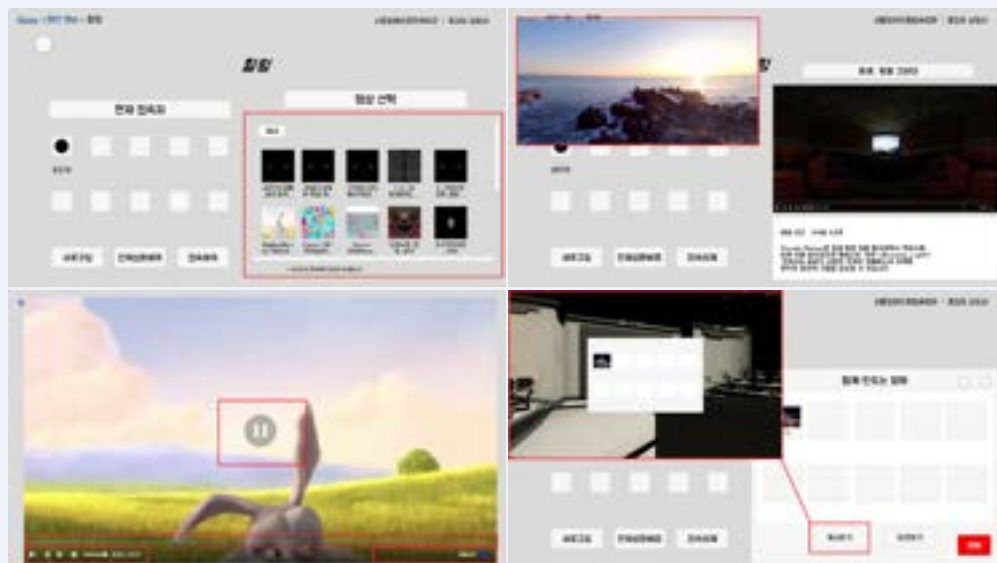
- 장애인 교육을 위한 메타버스 교실 서비스
- 장애인 힐링을 위한 360도 입체영상 서비스
- 장애인 놀이를 위한 가상현실 게임 서비스

적용기술

- 메타버스 환경 구축기술
- 웹 서버 및 웹 서비스 페이지 개발 기술
- C2S/P2P 실시간 네트워크 기술
- 모바일 AP 렌더링 성능 최적화 기술
- 아바타 생성/조작 기술
- 메타버스 내 설문조사 기술
- 설문조사 데이터를 바탕으로 한 통계 대시보드 기술

비즈니스 방향

- 전국 장애인 복지관 구독 서비스
- 전국 특수학교 구독 서비스



(주)페이크아이즈

FAKE EYES CO., LTD.



소재지 _ 페이크아이즈

이메일 _ kimsjar@fakeeyes.co.kr

홈페이지 _ <http://fakeeyes.net/>

대표자명 _ 김석중

대표번호 _ 070-4910-8013

기업소개

설립배경

가상현실 시대에 발맞추어 글로벌 가상현실 콘텐츠시장을 선점하기 위해 설립

사업분야

- 메타버스 게임 - Colonicle/Hollow Reaper
- 메타버스 교육 - 클래스브이
- 메타버스 관광 - 세상밖으로 - 웃어서 좋다
- 메타버스 공연 - 아이러브스타

핵심기술

- 가상현실 메타버스 환경 구축기술
- 가상현실 메타버스 환경 최적화 기술
- 메타버스 접속 환경을 위한 네트워크 기술
- 메타버스 콘텐츠 개발 기술

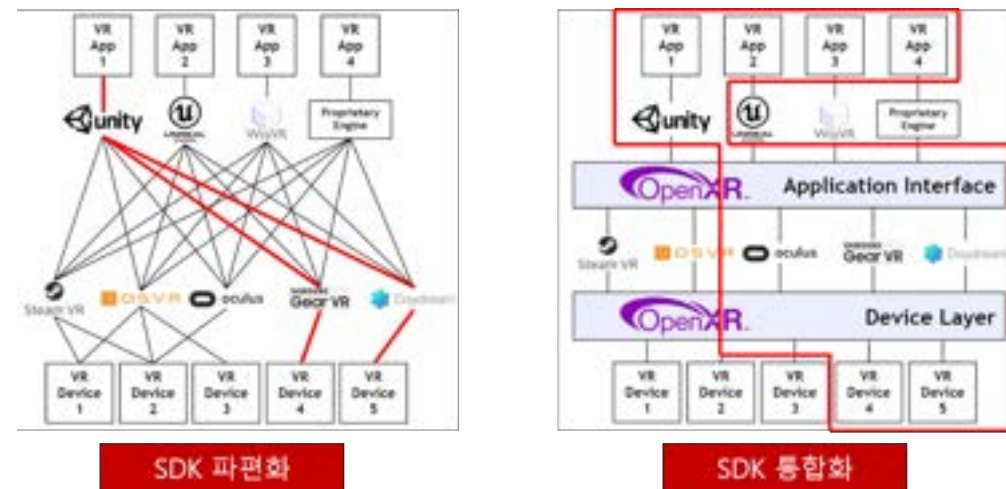
주요성과

- 메타버스 게임 Oculus 스토어 론칭
- 메타버스 교육 - 모드니업(베이더코리아 총판 계약)/클래스브이(기술이전)
- 메타버스 관광 - (주)브이이와 공동사업계약 체결
- 메타버스 공연 - (주)패니지먼트와 공동사업계약 체결

페이크아이즈 연구개발 역사



페이크아이즈 대표 특허 기술



XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠

주관기관 _ (주)사이버메딕

참여기관 _ 전남대학교산학협력단, 동신대학교산학협력단, 전남대학교병원

콘텐츠 소개

고령자 및 인지, 치매가 예상되는 사용자를 위한 인지보행이상 검사 및 예방훈련용 콘텐츠



적용기술

제작된 콘텐츠 및 각각 콘텐츠명 기술

- Self 검사 서비스**
 - 신경인지기능 Self 검사 서비스 : Smart Dementia scale 콘텐츠 내부 MMSE-DS 기능
 - 낙상위험도 제시 서비스 : Smart FR Balance 콘텐츠 내부 self check list 기능
 - 퇴행성 뇌질환 이상징후 예측서비스 : Smart Insole Test 콘텐츠 내부 예측기능
- 행동데이터 검사 서비스**
 - 낙상위험도 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
 - 보행검사 서비스 : Smart Insole Test 콘텐츠
- XR 예방훈련 콘텐츠**
 - XR 훈련 : XR SU 콘텐츠
 - 홈트레이닝 : Home Training 동영상 콘텐츠
- 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



3 낙상위험도 검사 장비_R



4 자세측정 검사 장비_R



5 이상보행 예측 장비_R



6 10m walking tester



7 XR 훈련 콘텐츠 장비_R

(주)싸이버메딕

CyberMedic Co., Ltd.



소재지_ 광주광역시 북구 첨단과기로 333 408-1호(생활지원로봇센터)

이메일_ Jeonghc@cybemedic.co.kr

홈페이지_ www.cybemedic.co.kr

대표자명_ 정호준 대표번호_ 1544-3269

기업소개

인류의 보다 나은 삶을 추구하는 고객과 함께하는 믿음직한 회사 싸이버메딕은 건강한 사회를 추구하고, 창조적인 사고로 정진하며, 도전정신으로 내일을 여는 경영이념의 기업입니다.

사업분야

(주)싸이버메딕은 건강하고 행복한 인류의 삶을 위한 첨단의료기 개발을 목적으로 설립되어 뇌 건강(Brain health)기기, 재활훈련기기, 헬스케어기기 3대 축을 기반으로 그동안 꾸준히 연구개발에 정진해 왔습니다. 그 노력의 결실로 뇌 건강 분야에 '인지평가 및 훈련, 뇌 자극기, 뇌 혈류 계측기', 재활훈련 분야에 '뇌졸중 환자를 위한 상지, 하지 운동기, 연하치료 및 전기자극기, 로봇재활기기', 헬스케어 분야에 '스마트 맞춤형운동, 주간보호센터 플랫폼' 등을 상품화하는데 성공하였으며 국내·외 의료기관 및 고객의 깊은 관심 속에 지속적으로 발전하고 있습니다.

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. 미래융합의료기기개발사업 선정(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

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

소재지 전남 여수시 대학로 50 (둔덕동) 전남대학교 대학본부 5층

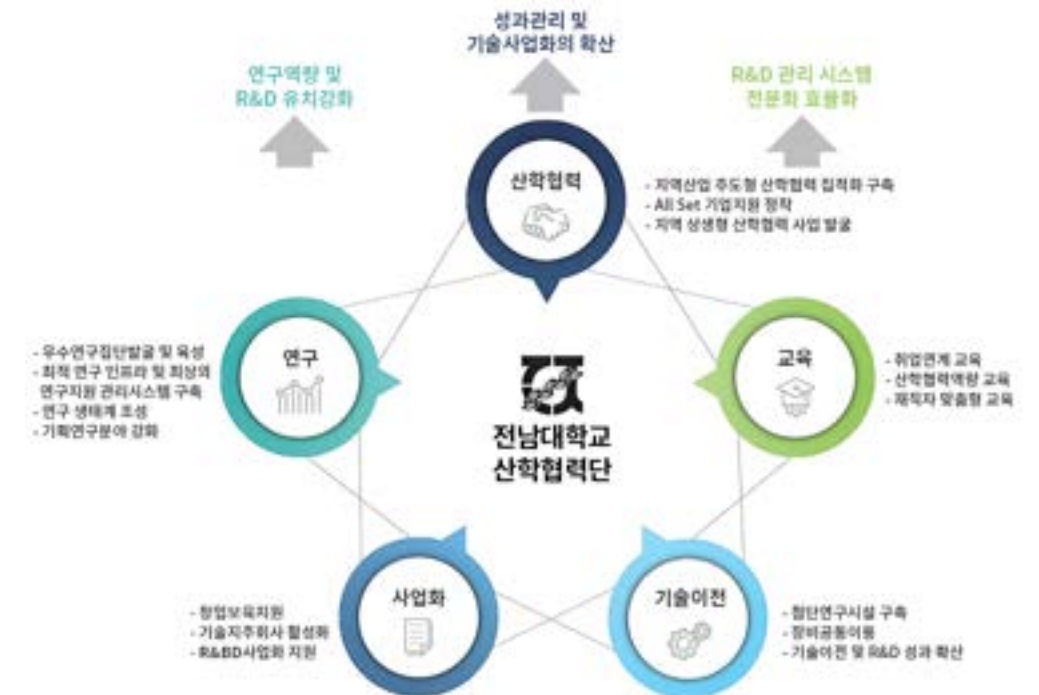
이메일 hangsik.shin@jnu.ac.kr

홈페이지 http://iecc.jnu.ac.kr/user/indexMain.action?siteld=sanhak_new

대표자명 이경훈 **대표번호** 061-659-6114

기업소개 대학의 산학협력 창구 일원화, 지적재산권의 효율적 관리, 독립회계의 필요성 등 산학협력 연구활동을 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



인체 모형을 활용한 XR 침 치료 교육 콘텐츠 [한의학 침술 XR]

주관기관 _ 쿼드러처(주)

참여기관 _ 원광대학교 산학협력단

콘텐츠 소개

XR 인체투영 기술 활용, '침' 치료 교육 · 임상 콘텐츠 및 시스템

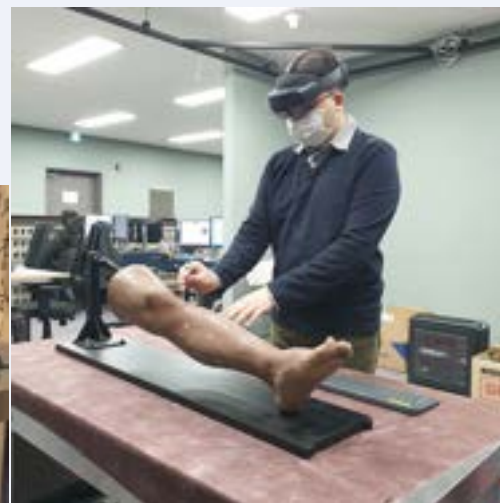
실제 임상 · 교육에 활용하여 한의학과에 이수과목으로 지정되어 한의학과 학생들에게 지금보다 효율 높은 학습을 제공하고 소수의 전문 인력으로 다수의 의료인을 양성하기 위한

적용기술

- 1 2017년 한국인 성인 27세 인체 표준 규격과 동일한 하지부 더미(실제와 유사한 피부조직, 근육, 뼈 등을 제작하여 인체 표준과의 싱크로율이 굉장히 높음)
- 2 광학식 모션 추적 카메라로 실시간 트래킹을 하여 인체의 움직임 추적
- 3 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 합니다.
실제 침술의 행위를 유사하게 재생시켜 학습의 효율성을 극대화한다. 또한 사용자의 학습 기록을 클라우드를 통해 저장하고 공유, 각종 평가를 통해 교수 인력의 적은 노력으로도 획기적으로 빠르고 정확하게 학생을 교육하고 한의사 양성에 이바지할 수 있습니다.



쿼드러처(주)

quadrature



소재지 _ 서울 마포구 월드컵북로 396(상암동, 누리꿈스퀘어)
연구개발타워동 9층 907호

이메일 _ quadrature.kjs@gmail.com

대표자명 _ 김지성 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 있습니다.

사업분야

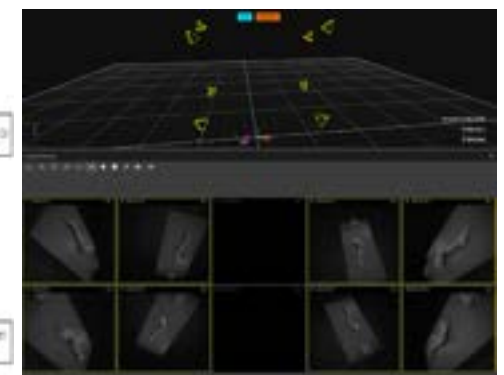
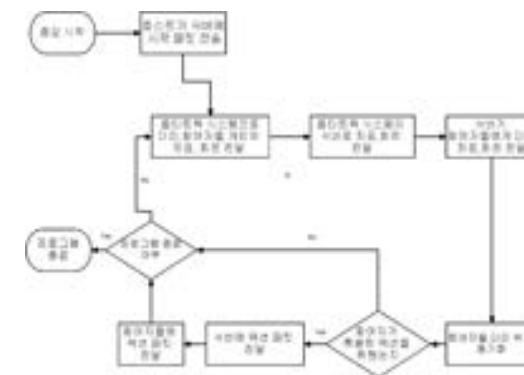
소프트웨어 개발 및 서비스

핵심기술

XR가상현실 구현 기술, VFX 모션캡처, 페이스캡처 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' 수주
- 서울대학교 교수학습개발센터 3D 모델링 웹 콘텐츠 수주
- 교육부&한국교육학술정보원, 직업진로 VR 수주
- 교육부&한국교육학술정보원, 예술 VR 수주



원광대학교

Wonkwang University



원광대학교
WONKWANG UNIVERSITY



소재지 전라북도 익산시 익산대로 460 원광대학교

이메일 logos319@wku.ac.kr

홈페이지 <https://www.wku.ac.kr/>

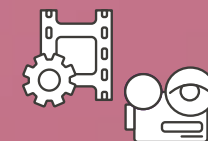
대표자명 박맹수 **대표번호** 063-850-5114

기업소개 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 학교입니다.

사업분야 대학교, 학술연구용역

주요성과

- 지역선도 기술개발 사업(참여 : 3억 원)
- 과제명 : 에너지 절감용 커패시티 개발



6 엔터테인먼트

- | | |
|---|----|
| 1. 클라우드 기반 AR 감상 플랫폼 [circus AR] | 1F |
| 2. 홀로그래픽 공연 솔루션 [HoloMR],
메타버스 B2B 플랫폼 [Vibetech REAL] | 1F |
| 3. 증강현실 메이크업 가이드 플랫폼 [뿌티] | 1F |
| 4. 체험형 XR 헬스케어 콘텐츠
[댄스바이크, 트랙마스터, 바이크라이브핏] | 1F |
| 5. 조이스틱형 3D 마우스 · 게임 컨트롤러 [Nextick] | 2F |
| 6. 2인 네트워크 기반 방 탈출 콘텐츠
[사일런트 턴, 어드벤처 시리즈] | 2F |

클라우드 기반 AR 감상 플랫폼 [circus AR]

주관기관 _ (주)서커스컴퍼니

- 콘텐츠 소개** 2021 증강현실로 알아보는 무장애통합놀이터
전국에 있는 무장애통합놀이터를 알리고 저학년 학생들을 대상으로 장애인에 대한 인식개선 도모
- 적용기술**
- AR 이미지 인식기술
 - 클라우드 기술(콘텐츠 스트리밍)
 - 3D 컬러링 기술(오프라인상에서 색칠한 이미지를 3D 오브젝트의 텍스처에 적용하는 기술)
- 비즈니스 방향** 장애인 인식개선 간접 학습
- 장애인과 비장애인 친구들이 함께 어울려 놀 수 있도록 분위기 형성 및 간접적인 학습 방향 제시
 - 온라인 브로셔, SNS 홍보 등 바이럴 확산



- 콘텐츠 소개** 2021 충청북도의 수(水) 많은 매력
내륙지방이지만 호수와 다양한 액티비티가 많은 충청북도! 보다 효과적이고 세련되게 충북을 마케팅하는 콘텐츠
- 적용기술**
- AR 이미지 인식기술
 - 클라우드 기술(콘텐츠 스트리밍)
 - 3D 컬러링 기술(오프라인상에서 색칠한 이미지를 3D 오브젝트의 텍스처에 적용하는 기술)
- 비즈니스 방향** 충청북도 마케팅
- 내륙지방인 충청도에 호수가 많고, 다양한 액티비티가 많아 효과적으로 홍보할 수 있도록 재미요소를 더함
 - 온라인 브로셔, SNS 홍보 등 바이럴 확산



(주)서커스컴퍼니

circuscompany Co., Ltd.



소재지 서울특별시 강남구 학동로82길 7, HYUN 빌딩 2층

이메일 like@circuscompany.com

홈페이지 www.circuscompany.com

대표자명 박선욱 **대표번호** 02-6261-2330



기업소개

“기술을 재미있고 맛있게”

(주)서커스컴퍼니는 AR·VR 기술과 콘텐츠 개발을 목적으로 설립된 실감형 콘텐츠 및 플랫폼 전문 기업입니다. 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 국내·외 다양한 분야의 실감형 콘텐츠 및 솔루션을 개발 중입니다.

사업분야

모바일 서비스

핵심기술

- AR 인식기술(이미지, 실린더, 지면/공간 인식) 등
- 클라우드 플랫폼 및 솔루션
- 실감형 콘텐츠 및 앱 개발

주요성과

2017	<ul style="list-style-type: none"> - AR/VR 플랫폼 5차 고도화 - 과학기술정보통신부 2017 AR/VR 그랜드 챌린지 대상 수상 - 산업통상자원부 지원 사업 선정
2018	<ul style="list-style-type: none"> - 산업통상자원부 한국유통대상 표창장(장관) 수상 - KERIS(한국교육학술정보원) 2018년도 실감형 콘텐츠 개발 - 벤처기업 인증 - 기업부설연구소 설립, 산업통상자원부 지원사업 선정 - 일본 법인 설립
2019	<ul style="list-style-type: none"> - PTC Partner 등록 (판매사 지정) - APT EBC-K 베트남 여행 및 관광 개발 향상을 위한 증강현실 기반 스마트 관광 정보 시스템
2020	<ul style="list-style-type: none"> - 기술혁신형 중소기업 인증 (innobiz) - 고용노동부 강소기업 인증 - F&B 업체 증강현실 플랫폼, 솔루션, 콘텐츠 개발 - KERIS(한국교육학술정보원) 교육용 증강현실 콘텐츠 개발 - 2020 XR 그랜드 챌린지_정보통신산업진흥원장상 - 과학기술정보통신부 지원사업 선정
2021	<ul style="list-style-type: none"> - 청년친화강소기업 선정 - 경기도정신건강복지센터_디지털심리치료 AR콘텐츠 개발 - KERIS(한국교육학술정보원) 교육용 증강현실 콘텐츠 개발, 변환 - 신한은행/신한금융희망재단_금융교육 AR 콘텐츠 개발 - 인천광역시 교육청_게임협력형 사이버학생안전체험관 안전체험교육 S/W 구축 개발 - EBS(한국교육방송공사) 교육용 증강현실 콘텐츠 개발 - 사이버학생안전체험관 안전체험교육 S/W 구축 개발



홀로그래픽 공연 솔루션 [HoloMR], 메타버스 B2B 플랫폼 [Vibetech REAL]

주관기관 _ 주식회사 비빔볼

콘텐츠 소개

LX Control Tower

건물 내부 공간 데이터를 안전 컨트롤 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.

Hidden Story VR

글과 이미지로만 알던 역사적 사건을, 4차원 가상현실로 접근합니다. 직접 그 당시에 있었던 주변 환경과 인물, 소품, 사용된 의거 도구 등을 활용하여 대부분 걸로만 알던 역사를 보다 생생하게 체험할 수 있는 것이 특징이며 역사적 인물인 안중근, 윤봉길, 이봉창, 김구의 당시 사건을 복원할 수 있습니다.

HOLOBEATS

비빔볼의 특허기술인 HoloMR을 적용한, 비트 게임 (HOLOBEATS). 그동안 플레이어에게만 보이던 게임 속 비주얼이 홀로그램으로 투영되어 외부에서도 함께 비트를 즐길 수 있는 퍼포먼스 게임입니다.

Vibetech REAL

바이브테크 메타버스 전시 플랫폼 REAL EXHIBITION은 간편하게 행사 관리가 가능한 웹과 생동감있는 가상의 행사장으로 접속할 수 있는 클라이언트 PC로 이루어져 다채로운 경험을 제공하는 메타버스 플랫폼입니다.

적용기술

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 디지털휴먼을 제작하여 AI 엔진을 연결, 실제 사람과 유사한 인공지능 디지털휴먼을 만들어 냅니다. Vibetech REAL 은 Unreal Engine을 기반으로 웹과 클라이언트가 연동되어 간단한 조작으로 전시회 개설이 가능한 서비스입니다. 웹/클라이언트가 연동되어 간단한 조작으로 가상 전시회 개설이 가능한 서비스 솔루션입니다. 자동화 솔루션을 통해 전시회 정보, 이미지, 영상 등의 콘텐츠를 입력하면 개발자들의 도움 없이도 자동으로 서버가 오픈되며 가상공간을 세팅, 오픈할 수 있습니다.

비즈니스 방향

HoloMR은 도깨비 판타지아, HOLOBEATS 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.

Vibetech REAL 은 메타버스 세상에서 전시 콘텐츠를 볼 수 있는 언택트 시대에 발맞춘 온라인 전시 플랫폼이며 2021년 7월 런칭 이후 6개월간 총 12회의 행사를 성공리에 개최하며 그 가능성을 검증받았습니다. 누구나 간편하게 최대 3000명까지 접속 가능한 온라인 전시관을 만들 수 있으며 플랜에 따라 커스텀 메타버스 전시관 제작도 가능합니다.



BIBIMBLE

주식회사 비빔블

bibimble.inc.

소재지 서울시 마포구 월드컵북로 396, 11F 1105-13호

이메일 arm357@bibimble.com

홈페이지 www.bibimble.com

대표자명 유미란 대표번호 02-6441-3876

기업소개

비빔블은 상상과 현실을 잇는 다리를 꿈꾸는 회사입니다.

비빔블이라는 이름 하에 대표를 포함하여, 분야별 전문가들이 분야별 장점을 융합하는 새로운 도전을 하기 위해 모였습니다. 주식회사 비빔블은 첨단 디지털 미디어 기술들을 융합하여 혁신적인 기술 기반 사용자 경험을 개발하고 플랫폼을 만들어갑니다.

사업분야

증강현실, 가상현실, 인터랙션 홀로그램, 인공지능 디지털 휴먼, 디지털트윈, 메타버스 등의 요소를 통해 자체 기술 개발과 더불어 기술 기반의 프로모션을 수행하고 있으며 이러한 다양하고 신선한 기술 기반의 재료들을 모아 신기하고 유익한 체험을 만들어가는 사업을 수행하고 있습니다. 이러한 기술력으로 기존 인터랙션 홀로그램 퍼포먼스, 홀로그램 리듬게임, 인공지능 디지털 휴먼 등의 다양한 메타버스 분야를 개척해 온 바 있으며 최근, 전시시장을 하이브리드 플랫폼으로 전시 기반 메타버스 Vibetech REAL을 활용해 라이프스타일을 혁신하고 있습니다. 전시 기반 메타버스에 뒤이어 향후 기업을 위한 엔터프라이즈형 메타버스와 디지털트윈 오픈월드 서비스를 출시해, 메타버스 사업영역을 확대할 예정입니다.

핵심기술

무안경식 혼합현실시스템 HoloMR을 이용하여 여러 사람이 동시에 동일한 가상 현실을 체험할 수 있도록 합니다. 메타버스에 기반을 둔 디지털 전시회를 시작으로 다양한 디지털 스페이스에 대한 융복합 공간을 만들어내고 있습니다. 원하는 형태의 디지털 휴먼을 제작하여 AI엔진을 연결, 실제 사람과 유사한 인공지능 디지털 휴먼을 만들어 냅니다. Vibetech REAL은 Unreal Engine을 기반으로 웹과 클라이언트가 연동되어 간단한 조작으로 전시회 개설이 가능한 서비스입니다. 웹/클라이언트가 연동되어 간단한 조작으로 가상 전시회 개설이 가능한 서비스 솔루션입니다. 자동화 솔루션을 통해 전시회 정보, 이미지, 영상 등의 콘텐츠를 입력하면 개발자들의 도움 없이도 자동으로 서버가 오픈되며 가상공간을 세팅, 오픈할 수 있습니다.

주요성과

2021년 과기부 선정 '우수 메타버스 기업' 수상

- Metaverse Exhibition 서울진로직업박람회, 서울아트마켓, K-Pop Showroom, 대학혁신포럼, 메타버스얼라이언스 오픈 콘퍼런스 등 다수 진행
- 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'
- LX홀로그램 3D 컨트롤타워
- 메르세데스 벤츠 VR
- 청와대 문재인인의 하루 VR



증강현실 메이크업 가이드 플랫폼 [뿌티]

주관기관 _ 주식회사 알리아스

- 콘텐츠 소개** 증강현실 메이크업 가이드 솔루션 콘텐츠 플랫폼[뿌티]
뷰티크리에이터의 메이크업 과정이 디바이스를 통해 시청자의 안면에 증강현실을 통해 실감 체험하며 가이드를 따라 메이크업을 완성하는 메이크업 가상 체험 콘텐츠 플랫폼 [뿌티]
- 적용기술** 안면인식 기반 증강현실 엔진을 한국인의 얼굴에 맞는 맵으로 수정하여 알리아스의 디지털 코스메틱 구현기술을 입혀 시청자의 얼굴에 메이크업 구현
- 비즈니스 방향** 실제 코스메틱사의 제품을 디지털 트랜스포메이션하여 디지털 디바이스에 질감 구현하는 코드 제공, 실제 사람에게 가상 메이크업을 체험하는 솔루션에 디지털 화장품을 제공할 뿐만 아니라 메타버스 또는 현실에서 활동하는 버추얼 휴먼의 뷰티샵 서비스



vvu.ti AR MAKE UP GUIDE PLATFORM



- Digital Cosmetics**
메이크업 콘텐츠를 디지털 트랜스포메이션 화하여, 가상과 현실의 대상에게 실제 메이크업 구현
- AR Make-up Guide Platform, vvu.ti**
크리에이터의 메이크업 과정을 뿌티앱과 함께 제품을 체험하고, 따라하며 배울수 있는 솔루션
- vvu.ti mall Service**
고객에게 맞춰 색조 제품을 추천해주는 인터랙티브 메이크업 콘텐츠 코스메틱 쇼핑몰



안정감 있는 뷰티콘텐츠를 [뿌티]에서 체험하고 멀티플랫폼 [뿌티몰]로 연동되어 소비자가 원하는 제품 (정보-리뷰-쇼핑) All in one 구매가능한 플랫폼

주식회사 알리아스

ALIJAS Ltd.



소재지_ 경남 김해
이메일_ kkion79@nate.com
홈페이지_ www.alijas.co.kr
대표자명_ 조기용 대표번호_ 055-333-0233

기업소개 알리아스는 2018 ICT문화융합아이디어 공모전 수상을 계기로 관련 기술을 지속적으로 연구하고 실제 사람 및 가상 인간에게 디지털 메이크업을 구현하여 서비스하는 디지털 코스메틱 기업입니다.

사업분야

- 증강현실 메이크업 콘텐츠 플랫폼 운영
- 버추얼 휴먼 메이크업 서비스
- 코스메틱사 제품 디지털화 코드 제공 서비스

핵심기술 코스메틱 제품 실감 구현 코드 제조기술

주요성과

- 2020 NIPA VR/AR 상용화지원사업
- 2021 혁신분야 창업 패키지 비대면스타트업 육성사업
- 신용보증기금 Startup-NEST 9기 선정
- 2021 전북전주 스마트미디어 X캠프 우수상
- 2021 부울경 IR데모데이 2등



알리아스 디지털 코스메틱스

코스메틱 질감·색감을 실재감이 표현하여 정밀한 메이크업 구현, 한국인의 얼굴에 맞는 안면인식 증강현실 메이크업 실현



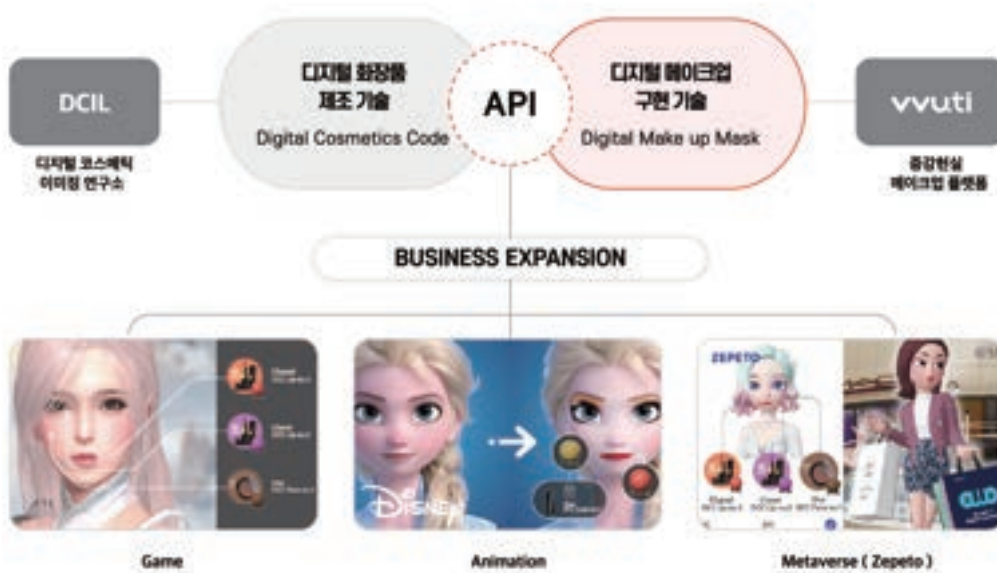
뷰티솔루션 뷰티 [vvuti]

뷰티크리에이터가 시연하는 메이크업 영상 순서에 따라 증강체험하며 메이크업을 도와주는 콘텐츠 플랫폼



호환 가능한 개방형 메타버스 비즈니스

디지털 코스메틱스 비즈니스로 성장하여 누적된 디지털 코스메틱 데이터를 통한 Metaverse Business를 구축



체험형 XR 헬스케어 콘텐츠 [댄스바이크, 트랙마스터, 바이크라이브핏]

주관기관 _ 브이알카버(주)

콘텐츠 소개

댄스바이크 : 음악을 이용하여 게임의 동기부여를 부여해 능동적인 운동을 유도하는 바이크 게임이며 시뮬레이터 타닝으로 레일을 이동하여 키 노트를 획득하며 구간마다 나오는 벽 패턴을 통과함으로써 나오는 보너스 러쉬 구간에 페달을 단시간에 빨리 밟아 스코어를 얻어 경쟁하고 한정된 구간을 빠르게 질주하는 리듬댄스 게임입니다.

트랙마스터 : 유저 간의 경쟁 구도로 능동적인 운동을 유도하고 도로 위의 랜덤 아이템의 획득 재미와 AI 아바타의 바디 체크의 요소가 재미/긴장감을 운동 내에서 계속 유지시켜 주며 시뮬레이터 바이크의 페달운동이기 보다는 경쟁/몰입 요소로 진행되는 시뮬레이터 바이크 레이스 게임입니다.

바이크라이브핏 : 사용자가 가지 않았던 장소를 간접적으로 체험할 수 있고 경쟁 구도가 아닌 레이스 운동을 하도록 하는 싱글 모드가 있으며 편안하게 주변을 살피면서 싱글 레이스를 즐기며 힐링 요소로 진행되는 시뮬레이터 바이크 레이스 게임입니다.

적용기술

- ICT 기반 기술
- 동영상 제어기술
- 헬스케어 응용 콘텐츠 통합관리 기술
- AI 아바타 응용기술
- 장시간 페달링 시에도 무릎관절과 대퇴부에 무리를 주지 않는 메커니즘

비즈니스 방향

B2B와 B2C시장에서 제품과 콘텐츠 판매 사업과 헬스케어를 위한 홈트레이닝 서비스를 월 구독 형태로 사업화 추진하고 e스포츠 경기대회를 정기적으로 글로벌로 개최하여 사업 홍보





브이알카버(주)

VR CARVER Inc.

소재지 서울 상암동

이메일 im21k@vrcarver.com

홈페이지 www.vrcarver.com

대표자명 강두환

대표번호 02-2132-5111

기업소개 VR 실사 콘텐츠 및 체감형 라이더를 융합한 스포츠 체감형 기기 및 s/w를 독창적인 기술로 구현하며 이를 이용한 체험존을 구축, 글로벌 체인화 이룩하기 위해 노력하고 있습니다.

사업분야 VR & XR 바이크 콘텐츠/체감형 시뮬레이터(뽕슬레이, 사이클) 제작

핵심기술

- 트랙벨트형 스립터 기술
- 싱크로바이크 슬립터 기술
- 실감형 헬스케어 콘텐츠
- 실내 바이크 시뮬레이터 제작
- ICT 기반 기술
- 동영상 제어기술
- 헬스케어 응용 콘텐츠 통합 관리 기술
- AI 아바타 응용 기술
- 멀티 네트워크 기반 기술

주요성과

- 신제품 개발로 생산 공장 설립 중
- 중국 합자 법인 설립
- 중국 소주에서 제1회 싱카버 E-Sports 경연대회 성황리 개최
- 러시아, 일본, 중국, 뉴질랜드, 멕시코, 이란, 사우디아라비아에 있는 기업들과 MOU 체결
- VR 뽕슬레이 생산 및 판매
- 실내 자전거 생산 및 판매
- 싱크로바이크(Syncro BIKE)
- 싱카버(Syn Carver)
- 싱바이크(Syn BIKE)

댄스바이크



트랙마스터



바이크라이브핏



싱바이크



싱카버



사회적 문제



비접촉식 개인운동 필요
힘들다
재미없다
집에서 혼자해야한다

제품 구성



게임 제품 설명



조이스틱형 3D 마우스 · 게임 컨트롤러 [Nextick]

주관기관 (주)아이더스

콘텐츠 소개

차세대 3D마우스 겸 메타버스 컨트롤러 'Nextick'

3차원상에서 기존의 마우스와 동일하게 사용됨에 따라 프레젠테이션 리모콘, 매크로 키버튼, 게임 및 메타버스용 컨트롤러(VR, PC, 모바일) 등의 기능을 통합한 디바이스로써 차세대 마우스로 개발된 콘텐츠

적용기술

내장형 모션센서 기술을 활용한 3차원 위치추적과 IoT 및 무선기술을 적용하여 PC로 전달된 데이터들을 마우스나 게임 및 메타버스 컨트롤러로 사용될 수 있도록 응용프로그램과 SDK를 개발

비즈니스 방향

일차적으로 부가가치가 높고 시장규모가 큰 게임과 메타버스 분야의 국내외 기업과 협업을 추진 중이며, 기존의 마우스나 프레젠테이션 등에 대한 대체를 위한 제품으로써도 경쟁력을 높인 제품을 계획중입니다.



(주)아이더스

AIDUS

소재지_ 서울시 용산구

이메일_ lbc8134@naver.com

홈페이지_ www.aidusgames.com

대표자명_ 이병찬

대표번호_ 02-6743-8234

기업소개 글로벌 신시장을 열기 위해 새로운 기술과 아이디어로 혁신적이고 도전적인 제품을 연구개발하는 업체

사업분야 차세대 3D마우스 겸 메타버스 컨트롤러 'Nextick', VR & PC 무선게임컨트롤러(aidusgun), 사격분석시스템

핵심기술 내장형 모션센서 기술을 활용한 3차원 위치추적과 무선 및 IOT 적용기술을 중심으로 PC용 마우스 및 메타버스 응용프로그램과 SDK 등을 개발

주요성과 2021년 09월~11월 중에 Nextick 제품에 대하여 미국 킥스타터와 일본 마쿠아케 크라우드펀딩을 진행하여 목표금액 이상의 성과를 달성하였습니다. 콘텐츠가 없어서 3D마우스 기능만으로 캠페인을 진행하였으나 게임이나 메타버스 콘텐츠와 결합시 시너지 효과가 클 것으로 기대를 모으고 있습니다.



2인 네트워크 기반 방 탈출 콘텐츠 [사일런트 런, 어드벤처 시리즈]

주관기관 _ (주)유캔스타

콘텐츠 소개 오프라인 공간 가상현실 체험장을 중심으로 3.5m×3.5m 공간에서 2인이 협동 플레이하는 콘텐츠로 방 안에 존재하는 힌트를 찾아서 플레이하고 있는 밀실을 탈출하는 게임

적용기술

- 가상현실 방탈출 콘텐츠
- 네트워크 2인 플레이
- 2인 인터렉션 협동 플레이

비즈니스 방향

- 3.5m×3.5m 공간을 이용하는 가상현실 체험장 위주로 영업
- 오프라인 방 탈출 프랜차이즈로 확대
- 콘텐츠는 지속적인 업데이트를 통해 콘텐츠 수명 확대
- 임대/판매 정책을 통한 비즈니스 가능



(주)유캔스타

YouCanStar Co., Ltd.



소재지 부산 연제구

이메일 youcanstar@youcanstar.com

홈페이지 www.youcanstar.com

대표자명 최대길 **대표번호** 070-7425-8007

기업소개 '콘텐츠로 기적을 만드는 회사'라는 비전을 가지고 개발자와 플레이어가 새로운 경험을 통해 인생의 기적을 느낄 수 있는 콘텐츠 제작사 되고자 합니다.

사업분야

- VR/AR/MR 콘텐츠(교육/게임/군사)
- 모바일 콘텐츠 제작

핵심기술

- VR/AR/XR 네트워크 동기화 기술
- VR/AR/XR 공간 동기화 기술
- PS4 콘텐츠 개발 기술

주요성과

- 2017년 서울랜드 XR어린이 안전 체험장
- 2018년 KOCCA 3차 이달의 우수게임 선정
- 2018년 PS4 'The Door' 아시아, 유럽, 일본, 북미 런칭
- 2020년 LBE 기반 네트워크 방탈출 콘텐츠 런칭



Interactable(상호작용 처리) 기술

- 자체 개발한 Interactable 기술은, 기 제작된 상호작용 처리 기술을 모듈화 하여, Basic Module의 조합만으로 상호작용 속성을 부여
- 이는, 콘텐츠 제작에 있어 개발 기간의 단축과 에러를 줄여 생산성을 높이는 방식임.



Hololens의 공간인식 기술과 Network

- 홀로렌즈의 '공간인식 기술' 적용과 홀로렌즈 기기간의 네트워크 연결로, 다양한 사용자가 동일한 콘텐츠의 체험을 가능하게 함.
- 홀로렌즈 기기 간의 네트워크 연결 뿐 아니라, VR기기와의 네트워크 연결이 가능해, 하나의 콘텐츠로 다양한 XR기기 연동이 가능함.



VR 및 AR 관련 제반 기술 보유

- 다년간의 VR관련 콘텐츠 기획과 개발 완료의 경험이 풍부
- VR 네트워크 기술은, 다양한 VR 기기의 연동, 음성 통신, 다중 접속 등이 가능함.
- AR 공간 인식 및 트래킹 기술을 활용해, 다양한 AR콘텐츠 체험이 가능



7 쇼 핑

1. 가상증강현실 온라인 쇼핑 플랫폼[i-Shop]

4F

가상증강현실 온라인 쇼핑 플랫폼 [i-Shop]

주관기관 _ (주)이즈파크

콘텐츠 소개

i-Shop(Infinite Shop)

다양한 디지털 변환기술을 활용하여 공간과 사람, 패션 리테일 상품의 디지털 자산을 기반으로 구현한 패션 쇼핑 서비스

PC/모바일 플랫폼 기반의 온라인 가상 매장과 쇼핑 플랫폼 구축으로 B2B 고객의 옴니채널 유통 서비스를 제공하고 오프라인 공간에서 비대면 가상 런웨이 및 가상 피팅 모델 증강 시연을 통한 입체적인 실감형 쇼핑 체험 서비스 제공

적용기술

- 온라인 가상쇼핑 플랫폼 구축
 - 쇼핑 플랫폼 구축
 - 비용/시간 측면의 합리적인 멀티 가상 스토어 입점 솔루션 적용
- 공간, 동적 객체, 리테일 상품의 디지털 변환 기술
 - 가상 매장 제작 (PC/Mobile)
 - 실감형 3D 의상 제작
 - 가상모델 제작
- 오프라인 마케팅 서비스
 - 실감형 가상 런웨이 콘텐츠
 - 라이브 마네킹 증강 콘텐츠

비즈니스 방향

- 가상 스토어 입점 및 옴니채널 쇼핑 유통 서비스 제공
- 제품/매장 3D 콘텐츠 제작
- 패션업체
 - 온라인 플랫폼 구축
 - 글로벌 서비스 제공
 - 판매 정보 및 마케팅 분석
- 대형쇼핑몰
 - 실감 디바이스를 활용한 가상 런웨이, 라이브 마네킹 증강 시연으로 방문 고객 이벤트 및 제품 홍보
 - 오프라인 서비스 구축으로 체험 후 온라인 서비스 연계
- 라이브 커머스 등 온라인 서비스 확장





(주)이즈파크

ISPark



소재지 서울특별시 금천구 가산디지털1로 145 1001호(에이스하이엔드타워3차)

이메일 jspark@ispark.kr

홈페이지 ispark.kr

대표자명 김갑산

대표번호 02-6430-1620

기업소개

Infinite Solution Park

'해법을 향한 무한한 공간'이라는 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

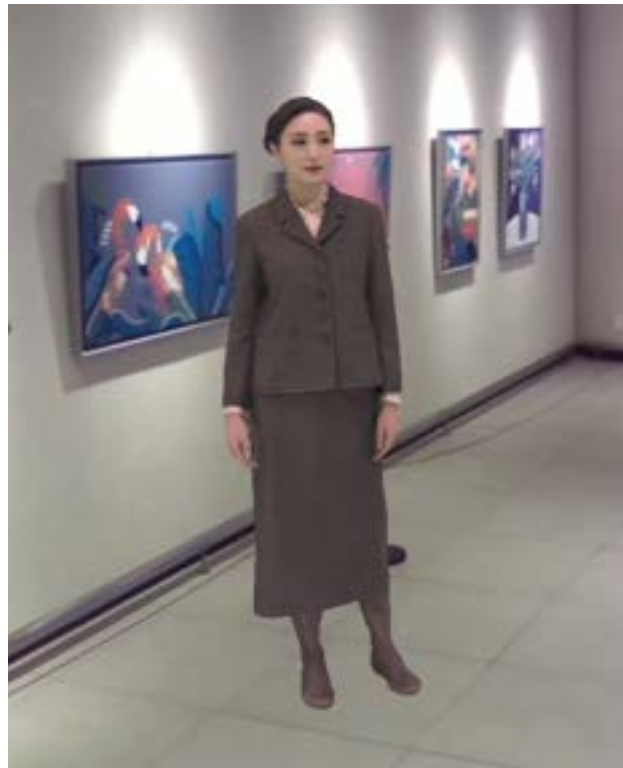
전략경영솔루션/RPA/PLM Solution/제조공정 훈련, 패션 유통, 국방 Metaverse 서비스

핵심기술

제조 엔지니어링 분야에서 구축한 역량을 기반으로 국방/소핑/유통 비즈니스 영역으로 확장하기 위해 산업 전반에 실감 미디어 기술과 엔지니어링 기술 적용을 위한 융합 콘텐츠 제작 전문 인력들을 확보함

주요성과

- 5G 기반 VR/MR 활용 온-오프라인 패션제품 소핑플랫폼 구축 (2020)
- 공간동기화 기술 기반 XR 통합 관측훈련 체계 개발(2020)
- 가상현실 원격 교육훈련 시뮬레이터 개발(2021)
- XR 기반의 체험형 스마트학습 시뮬레이터 디자인 개발(2021)
- XR 기반 통합 군사훈련 가상교육콘텐츠 개발(2021)
- AI 기반 중장비 작업접근 경보시스템 개발(2021)
- AR/VR 기반의 박격포 조작 및 사격훈련체계 기술 개발(2021)
- 무인선박 VR 콘텐츠 시뮬레이터 제작(2021)
- 무인선박 규제자유특구 키오스크 제작(2021)
- 디지털난타북 전용 운동서비스 웹플랫폼 개발(2021)
- 가공설비 AR콘텐츠 제작(2021)
- 제품품질 예측 및 공정 최적화 시뮬레이션 환경 개발(2021)



KoVAC XR SHOWROOM Official Directory 2022

발행일 2022년 4월 27일

발행인 정보통신산업진흥원 원장

발행처 정보통신산업진흥원(누리꿈스퀘어)
(03925) 서울특별시 마포구 월드컵북로 396(상암동)
연락처 : 02-2132-1179 / FAX : 02-2132-1177
홈페이지 : <https://www.nipa.kr>

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

* 본 저작물에 대한 무단전재를 금하며, 가공 인용할 때에는 반드시 '정보통신산업진흥원,
KoVAC XR SHOWROOM Official Directory 2022'이라고 밝혀주시기 바랍니다.

KoVAC

한국가상증강현실콤플렉스

XR Showroom Official Directory 2022