



KoVAC

한국가상증강현실콤플렉스

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

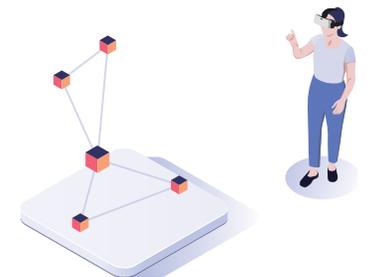
XR Showroom 전시 기업 및 콘텐츠 리스트 12

- 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

한국가상증강현실복합플렉스 KoVAC

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

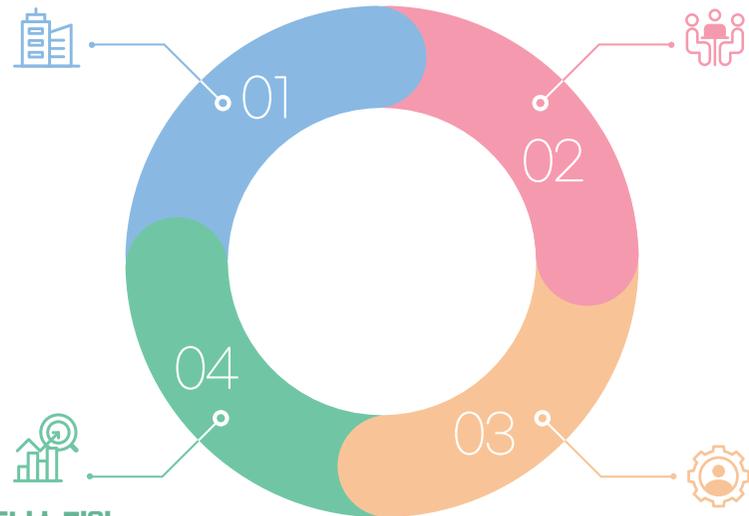


한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 소개

가
XR ·

입주 지원
XR기업성장지원센터
XR ·

인력 양성
XR Campus
XR



비즈니스 지원
XR Showroom
XR
XR

제작 지원
공동제작센터

kovac.modoo.at

한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC) 시설 안내



XR기업성장지원센터 연구개발타워
XR ·

공동제작센터
K- , , XR LED Stage , ,
* K- (4F) : (Volumetri Studio)

XR Showroom 디지털파빌리온 1,2,4F
XR , XR

XR Campus 디지털파빌리온 3F
XR

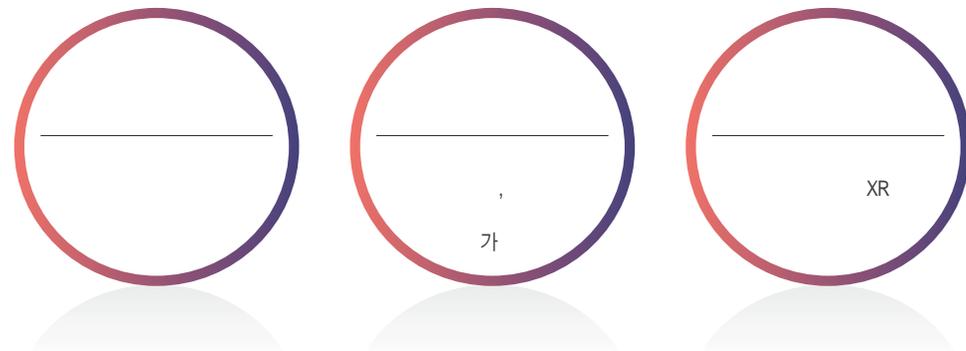
XR기업성장지원센터

XR XR ·

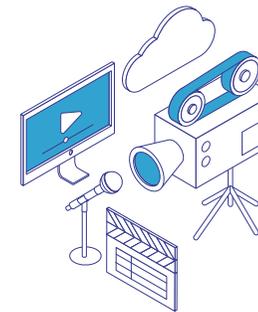
		A (Type)	B (Type)	C (Type)	D (Type)
		14	16	17	24
		50㎡	70㎡	125㎡	D1 : 204.5㎡ D2 : 250㎡ D3 : 250㎡
		2 1 가	4 2 가	6 가 2	8 가 2
		가 (, ,), ,		(가 , ,)	
	(VAT)				D1 : 3,000 /㎡ D2 : 4,530 /㎡ D3 : 6,260 /㎡
	(VAT)	8,647 /㎡			
		(+) × 10			
가					

XR Campus xrcampus.kr

XR Campus VR, AR, MR



공동제작센터 kovacstudio.com



실감콘텐츠 제작 인프라 지원

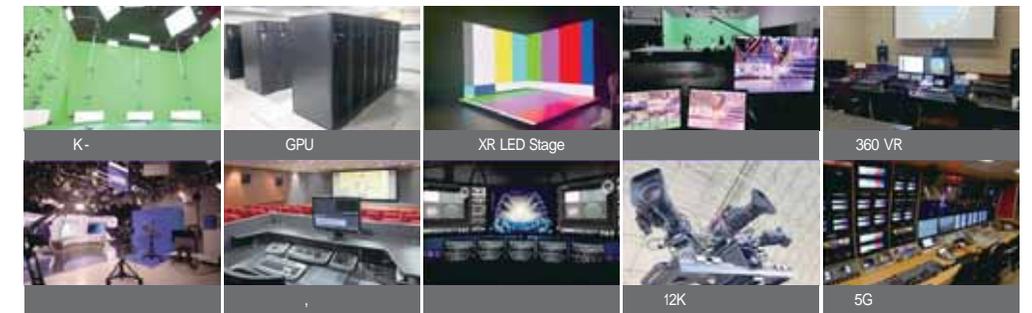
K-실감스튜디오 콘텐츠 활용 지원

360°

멀티스트림 중계지원

5G

공동제작센터 시설 현황



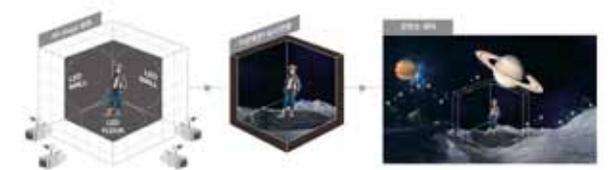
K-실감스튜디오

360°



LED XR Stage

LED XR



XR

가



XR Showroom kovac.modoo.at

XR Showroom XR
XR



상품화 · 마케팅 지원

비즈니스 지원 프로그램

체험 프로그램 운영

XR

KoVAC XR Showroom
Official Directory
2022

Part 2

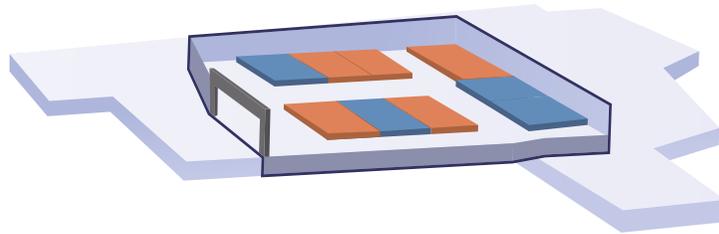
XR Showroom 전시 기업 및 콘텐츠 리스트



XR Showroom

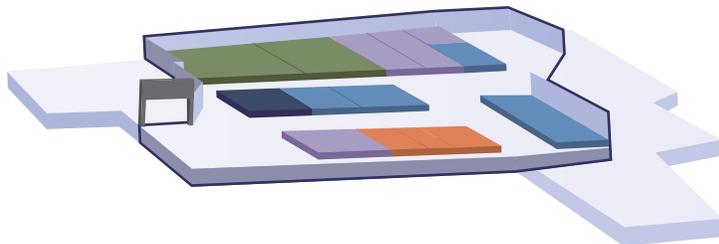
1F

교육 · 훈련
엔터테인먼트 · 미디어



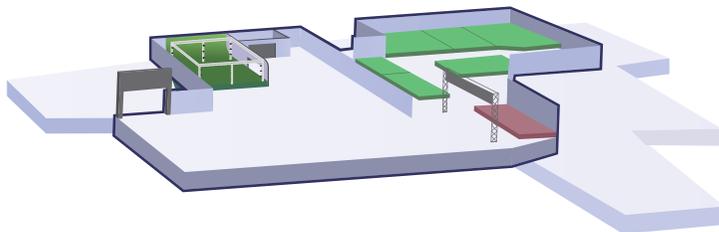
2F

국방
제조 · 산업
핵융합
교육 · 훈련
엔터테인먼트 · 미디어



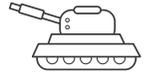
4F

의료 · 헬스
패션



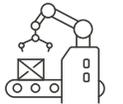
전시 콘텐츠 및 기업 리스트

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 피킹 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)트루데이터		
		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



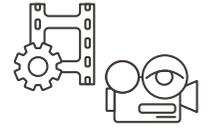
구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	AR기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]	(주)플레이큐리오	1F	65
2	VR기반 체험형 산업안전 콘텐츠 [FEEVR], 증강현실 스마트 전자현미경 [ARLab. Microscope]	(주)나루스튜디오	1F	69
3	VR기반 실감형 스마트 교육 [모두의 미래학교 LaBKID]	(주)듀코젠	1F	73
4	VR 기반 인터랙티브 드론 훈련 콘텐츠 [ISDDS]	주식회사 더블베어스	2F	75
5	인터랙티브 실감 동화 플랫폼 [스토리셀프]	(주)일루니	2F	79
6	관광 메타버스 [투어플래닛 올산 편], 산업 안전 VR 콘텐츠	주식회사 노바테크	2F	82
7	사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]	(주)시공테크	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	4F	98
4	메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]	월드버텍(주) (주)페이크아이즈	4F	104
5	XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠	(주)사이버메딕 전남대학교 산학협력단 동신대학교 산학협력단	4F	107
6	인체 모형을 활용한 XR 침 치료 교육 콘텐츠 [한의학 침술 XR]	전남대학교병원 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 비빔블	1F	122
3	증강현실 메이크업 가이드 플랫폼 [뽀티]	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



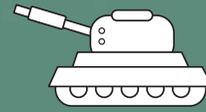
구분	콘텐츠	기업/기관 명	위치	페이지
1	가상증강현실 온라인 쇼핑 플랫폼 [i-Shop]	(주)이즈파크	4F	142

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 2F
- 2. 증강현실 통합 지휘통제 플랫폼 [Horus Eye] 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	<ul style="list-style-type: none"> • XR • • 10-20가 • 3가
적용기술	<ul style="list-style-type: none"> 1) 가 2) 6 가
비즈니스 방향	<ul style="list-style-type: none"> • XR • 가



()



OPTIMUS SYSTEM co., ltd.



1 13 IT 1101
 _ nhkim@optimus-sys.com
 _ www.optimus-sys.com, www.optimus-military.com
 _ 031-234-6176

기업소개

가

사업분야

- 가
- S/W

핵심기술

가

주요성과

- 가 (2017-2018)
- XR (2020)
- 가 (2019-2020)
- 가 (2020)
- 가
-



KMA(Korea Military Academy)



574
 _ 64sanhakco@mnd.go.kr
 _ www.kma.ac.kr
 _ 02-2197-6941

기업소개

1946 5

4

사업분야

- 4
- , 가 ,

핵심기술

가

주요성과

- 가 (2017-2018)
- XR (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 : 5G Horus Eye

- 5G, 3D, GPS, AR Glass, PC, 5G AR
- (MILES), 3D AR, (COP), 5G AR

- 적용기술**
- 5G
 - AR() 3D
 - 5G
 - GPS (MILES)
 - AR Glass, PC, UI/UX

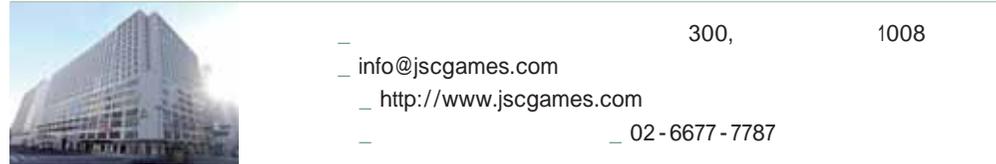
비즈니스 방향

4



JSC Co., Ltd.

()



300, 1008
 info@jscgames.com
 http://www.jscgames.com
 02-6677-7787

기업소개

JSC(Joyful Space of Creation)

MR () XR . 2011 (SQUARE ENIX, SONY, SEGA, BANDAI NAMCO) (PC, , VR, AR)

High-end / XR(VR/AR/MR) 5G,

AI

사업분야

• XR (, , ,)

핵심기술

• XR (/SW/HW/)

- High-end
- Gamification
- UI/UX

주요성과

- [XR+] 5G AR ,
- [XR+] VR , VR , VR ,
- [XR+] 5 , AR , VR ,
- [XR+] / VR
- 2018 Made by Unity Korea Award 3
- 2018 Wearable Technology Show: AVR360 Show
- 2018 :

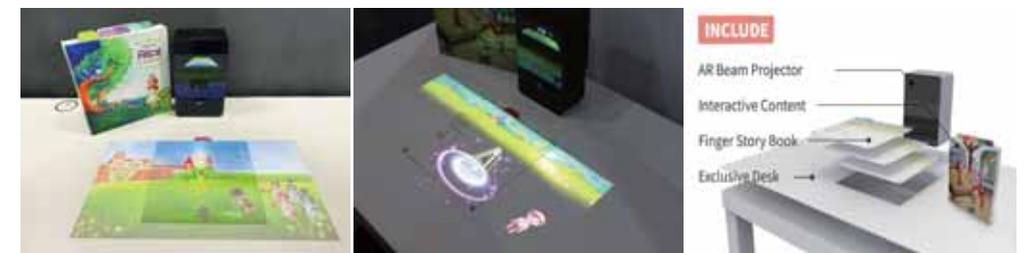
사업영역 및 보유기술



제품 및 솔루션



AR 핑거스토리



()

Formal Works Inc.



110, 5
 info@formalworks.com
 http://www.formalworks.com/
 02-563-8763

기업소개

가

사업분야



핵심기술

- (10-2146264) 5G
- (10-2169024) 3
- (10-2340881) IoT

주요성과

- (DID)
- AVN SW
- 5G AR
- : 1, 2
- : JRTR MMIS
- SCADA
- : 5, 6 MMIS
- : e-Navigation
- :



주요제품 3. AR 인텔리전트 팩토리 (AR Intelligent Factory)

AR 인텔리전트 팩토리 (AR Intelligent Factory)
 AR(증강현실) 분야의 시차와 기술을 다양한 규모와 제조 시설에 적용하여 운영의 최적화, 효율화로 발전적으로 성장하는 다양한 데이터를 입력해, 구조적으로 시각화 하고 실시간 모니터링 및 위기 대응이 가능한 차세대 데이터 시각화 솔루션

주요 특징

- 체계적인 시각화
- 실시간 구조화
- 다양한 시각화 요소
- 구조물 가상 중계
- 실시간 대응 가능

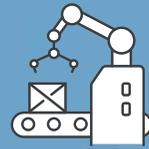
제조 시설 내 다양한 정보를 AR(증강현실)로 표현하고, 신속한 대응이 가능한 솔루션

주요제품 4. DID기반 출입통제시스템(DID Access Control System)

DID기반 출입통제시스템
 분산인증망(Distributed Identifier) 기반 출입통제시스템으로 기존 물리적 카드형 출입통제 및 인증 방식의 다른 사회적 비용 손실과 개인정보 유출의 위험성을 줄이고, 출입관리의 투명성과 효율 향상을 달성한 시스템

주요 특징

- 분산인증 기반 DID
- 강력한 개인정보 보호
- 2차원 신분증도 활용 가능
- 보안 강화
- 출입기록 통합



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 VR

적용기술



비즈니스 방향

가

제품사진



굴삭기



지게차



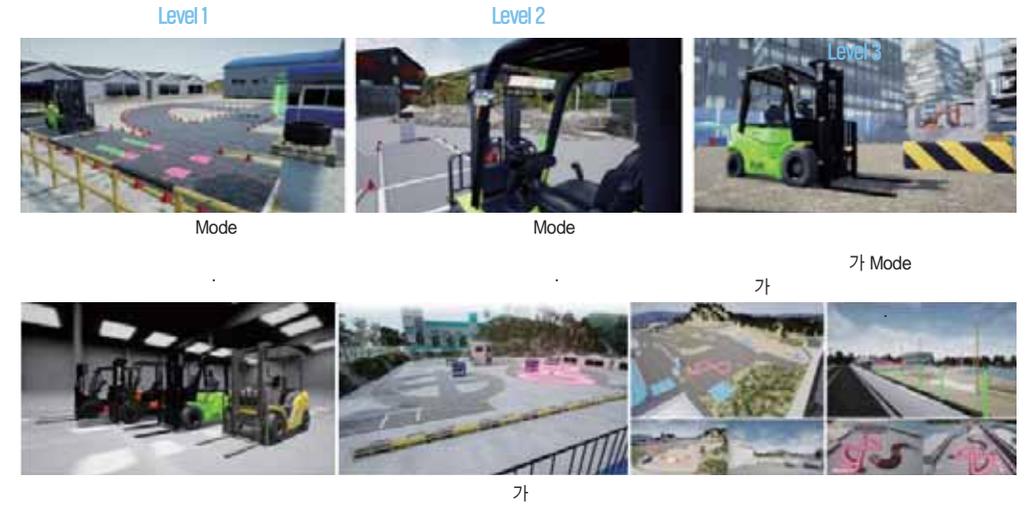
모터그레이더



크레인



구축사례



목포공업고등학교



경북하이텍고등학교



BIG BIG PICTURES

BIG PICTURES Co., Ltd.



151
 _ cms@big-pictures.co.kr
 _ www.big-pictures.co.kr
 _ 070-4209-4773

기업소개 : 3D VR (POKO)

가 , VR

가 , VR

사업분야 : 가 , VR

핵심기술 : VR VR

주요성과

2016	K-global 300 (ICT)	,	
2017	(가)	,	VR PoKo
2018		,	NEST 3
2019		,	
	CES Las Vegas Top 2 Item	,	GS
2020	(NCS1470106), ISO 14001, 9001,		
2021	VRCMS CE	,	GS GS

, 1115 , ,



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

주관기관 _ (주)익스트리플
참여기관 _ 주식회사 브이앤지

콘텐츠 소개	MetaVu - GIS	5G	(XR),	(IoT),	(GIS)
	가 가	,	,	,	,
적용기술	MetaVu - Vision Picking		Picking	.	가
	MetaVu - Vision Picking	가	.	,	,
적용기술	MetaVu - GIS	1-1. 가 :	가	(XR),	(IoT)
		1-2.	(UIS)	:	(GIS)
비즈니스 방향	MetaVu - Vision Picking	• RTLS	,		
		• 3D 가 ,가	(MES, WMS)		

MetaVu-GIS



MetaVu-Vision Picking



()
Extriple Co., Ltd.



master@extriple.com
www.extriple.com
055 - 222 - 9603

기업소개 () 5G, IoT, (XR : AR, VR, MR), ICT

ICT

(XR)
(MetaVu)

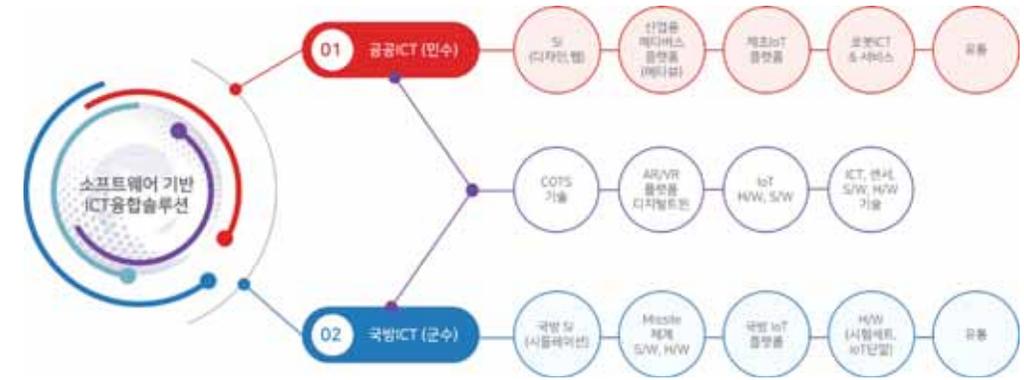
() (MetaVu)

사업분야 Industrial Metaverse (H/W, S/W, Content)
((XR), (MR), (AR), 가 (VR), (DT), (IoT), (AI), Smart City, Smart Factory)

- 핵심기술
- (IoT), (AI), (Deep learning), WebRTC
 - (XR)/ (MR)/ (AR)가 (VR) S/W, 3D / , UI/UX
 - , CPS, 가 S/W
 - WEB 3D
 - (, HUD)
 - (PC, Mobile,) S/W
 - CAD/CAM , S/W
 - & S/W
 - H/W
 - H/W, S/W
 - H/W
 - H/W
 - 1553B, SDLC, RS422, RS232, CAN, USN, Zigbee, Bluetooth beacon, UWB, LoRa, M2M

주요성과

- 2015 , XR ICT
- 2019 XR MetaVu - Remote
- 2019 MetaVu - Remote
- 2020 MetaVu - Remote GEC, STX
- 2021 가 1000
- 2021
- 2021 ISAR
- 2021 'AR()
- 2021 10 KES Innovation Awards 'MetaVu - GIS'
- 2021 Microsoft HoloLens Partners (ISV)



2 제조·산업
XR 지하 시설물 관리 시스템 [MetaVu-GIS],
조립공정 피킹 지원 시스템 [MetaVu-Vision Picking]

2 제조·산업
XR 지하 시설물 관리 시스템 [MetaVu-GIS],
조립공정 피킹 지원 시스템 [MetaVu-Vision Picking]

VR 전기자동차 학습 콘텐츠

2 제조·산업

VR 전기자동차 학습 콘텐츠

주관기관 _ (주)외보텍

콘텐츠 소개

- , 가
-

적용기술

- VR
-
- 2
- / 2
- 1

비즈니스 방향

- VR VR P-tech
-

2 제조·산업

VR 전기자동차 학습 콘텐츠



()
WABOTECH



127, 5 508
 _ wabotech@wabotech.com
 _ www.wabotech.com
 _ 02-6954-1321

기업소개

() VR/AR

- 4 가
- 가
-
-

사업분야

- AR · VR
- 3D
- (, 가 ,)

핵심기술

- 3D
- AR
- VR · AR · MR
- UX · UI
-
- 가
- 가

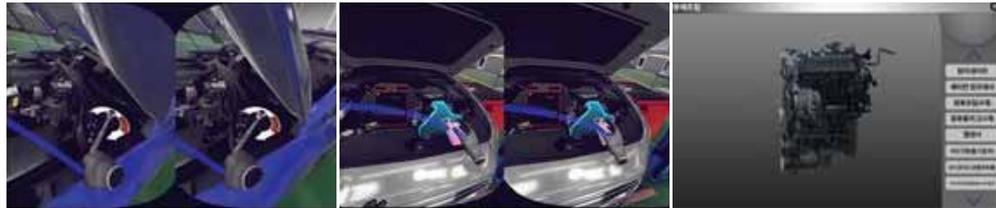
주요성과

- 2018 5 AR 가
- 2020 12
- 2021 01 NIPA XR+ α 가

와보텍 VR 기반 교육 콘텐츠



NCS



가

가

와보텍 3D 모델링 Tablet 기반 교육 콘텐츠



가

와보텍 AR 기반 교육 콘텐츠



AR 가

< >

AR

실시간 디지털 트윈 기반의 제조 메타버스 스마트 팩토리 솔루션

주관기관 _ (주)유비씨

참여기관 _ (주)인스터, (주)트루데이터, 텔스타홈(주)

콘텐츠 소개	VR/AR/MR	가
	XR	
적용기술	<ul style="list-style-type: none"> • OPC UA • 5G • CAD 3D • BOM • MS Hololens2 AR 	<ul style="list-style-type: none"> • CPS • WebRTC / • VR • AR
비즈니스 방향	<ul style="list-style-type: none"> • 5G, AR/VR/MR, CPS 	





()
UVC Co., Ltd.



248 25, 404
_ joshua@uvc.co.kr
_ www.uvc.co.kr
_ 031 - 346 - 5497

기업소개 () (OPC UA)
CPS
IT

사업분야
• / / (CPS)
• Edge Computer /
• IT (,)

핵심기술 (OPC UA)
가 가 가

주요성과
• 2016. 01.
• 2016. 03.
• 2019. 05.
• 2020. 12. GS 1
• 2020. 10. COMEUP STARS
• 2020. 11. 가 1000
• 2020. 12. 가 가
• 2021. 01.
• 2021. 11.
• 2021. 12.



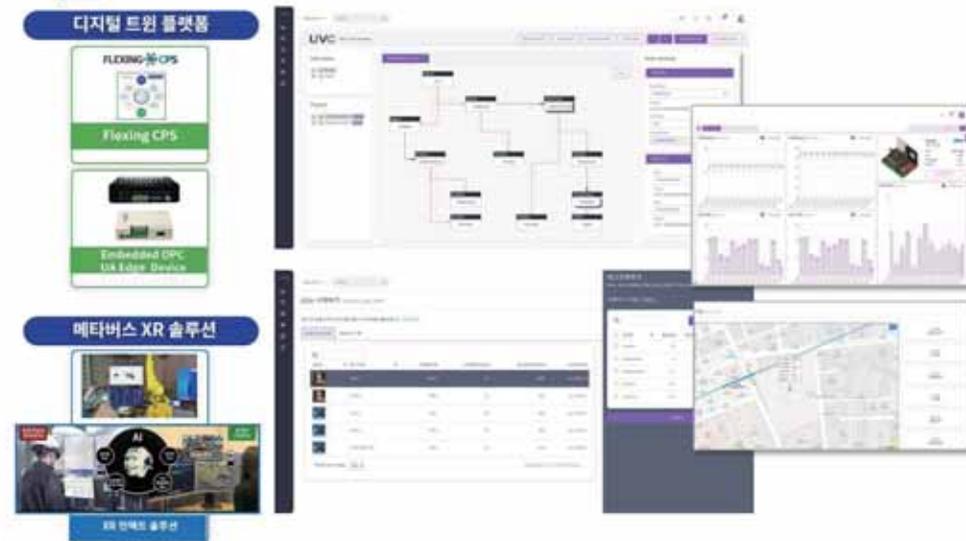
Public SaaS Platform Flexing CPS

쉽고 빠른 디지털 트윈 구축 - 유일한 국제 표준 디지털 트윈



Digital Twin - Flexing CPS Platform

DT 인프라 부터 단계적 솔루션



()

Inster



132 28, 4
 _ d.s.jung@inster.kr
 _ http://www.inster.co.kr/
 _ 02-516-9466

기업소개

가
 PEOPLE_ 가
 10 가 가 ALL-IN-ONE
 CREATIVE_
 200
 TECHNOLOGY_
 가

사업분야

, , , R&D

핵심기술

, XR , PR Film, , , ,

주요성과

- On-tact '4 ' XR
- 가 ' ' XR
- LG 'CES2021' XR
- 가 MV ' ' XR





()

TrueData



83 8, 10
 _ jhlee@truedata.co.kr
 _ www.truedata.co.kr
 _ 02 - 702 - 7701

기업소개 : 2006 3 24

- ISP One-Stop
- CRM
- CRM
- Core Brain
- Database 85%
- Data
- Application DATA
- IT Trend Data
- DW

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

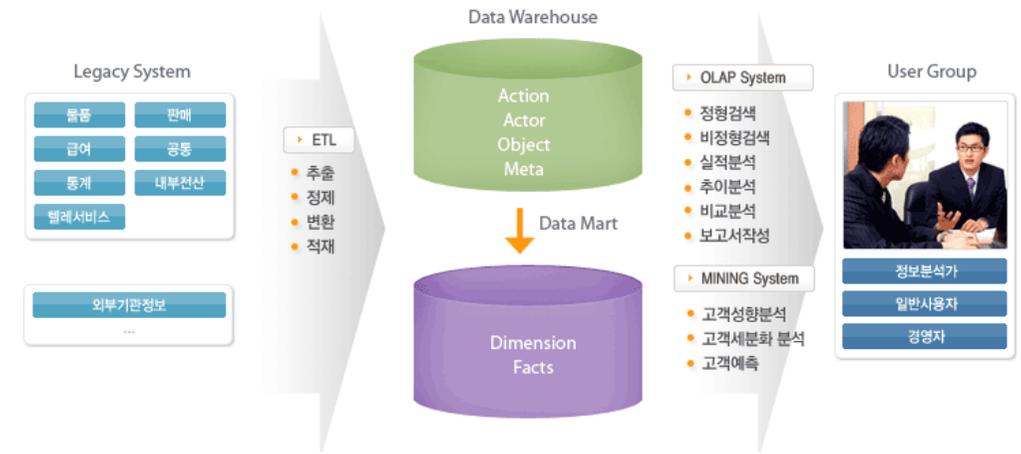
- e-Business
 - Web BI Portal
 - Web Application

핵심기술

- DW, Modeling, ETL, OLAP
 - DW (TD_Method)
- Modeling
- MicroStrategy
-
- Cognos
 - , , , Ad-hoc BI
- InfoSphere DataStage
 - DB
- Informatica PowerCenter
 - OS DBMS
- BI Portal
 - MicroStrategy BI Portal

GUI

Data Warehouse 시스템 개념도



데이터 모델링 절차



ETL 구조도



()
TELSTAR HOMMEL CO.,LTD.



TEL (17812) 93 89
 E seongung.mun@telstar-hommel.com
 W www.telstar-hommel.com
 TEL 031-646-4000

기업소개 - 1987

사업분야 : 3D, LINK5, Industry4.0
 가

핵심기술 : Ts-SPC, 3D

주요성과 : (MOS)

주요성과 : CON-ROD, Ts-SPC, AI

TS-SPR
자주검사대



LINK 5 플랫폼 소개



LINK5 Platform

LINK5는 스마트제조기술과 정보통신기술을 융합하여, 고객맞춤형선이 가능한 공장을 구현 할 수 있는 '텔스타 스마트팩토리 구축 플랫폼' 입니다.

LINK5는 수년간 다양한 산업에서 사용된 국제 공인 및 전문 엔지니어 노하우를 바탕으로 만들어진 텔스타-종형의 독자적 스마트 팩토리 플랫폼입니다. 고객 생산 라인의 생산성 및 품질 향상을 위해 생산 라인이 발생하는 상황을 모니터링하고 경고를 주는 것은 물론 관리/분석하여 품질과 생산성을 높이는 데 활용됩니다. 이 플랫폼은 공장 내 실제 생산 현장에서 발생하는 정보를 실시간으로 수집하여 다차원 기능을 보충하여 제공하고 있습니다. 3D 가상 실제 전문 엔지니어링 및 3D 가상 실제 지원 기술과 정보통신기술이 융합되어 보다 정확하고 효율적인 생산과 품질관리 시스템 구축이 가능합니다.

효율성
Efficiency

품질
Quality

생산성
Productivity

LINK5 PLATFORM

LINK5 is a Factory Terminal Linkage and Integrated Smart factory platform. Built on the experience of building automated lines in various industries for many years and the know-how of IT professionals, it is utilized to increase quality and productivity by monitoring situation from production line as well as manage and analyze all related the environment of customer's production line and quality. The platform gathers real-time data generated from facilities and overall production in the factory, and provides the data by handling each function. Through the integration between knowledge on facility as a professional automation facility company for the last 20 years and IT makes it possible to establish more accurate and efficient production & quality management system.

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

- XR KSTAR 가
- XR KSTAR 가
- XR KSTAR 가
- XR 가 VR
- / VR

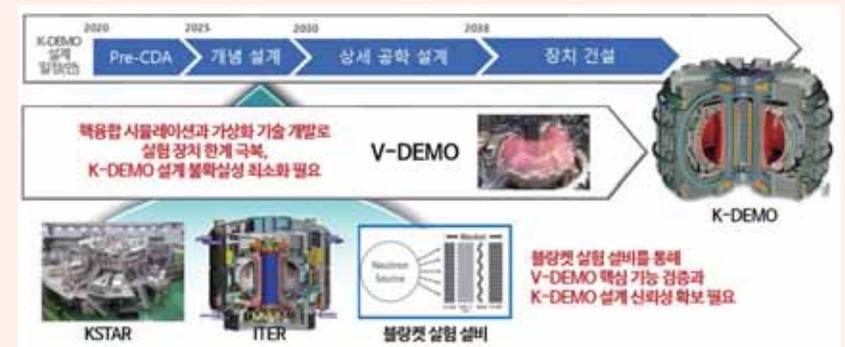
적용기술



비즈니스 방향

가 가 KSTAR 가
Edge-VR

ITER





()
TriTech

2 20
skyblueki@smu.ac.kr
www.tritech.co.kr
02 - 781 - 7672

기업소개

ART Technology,

VR/AR

사업분야

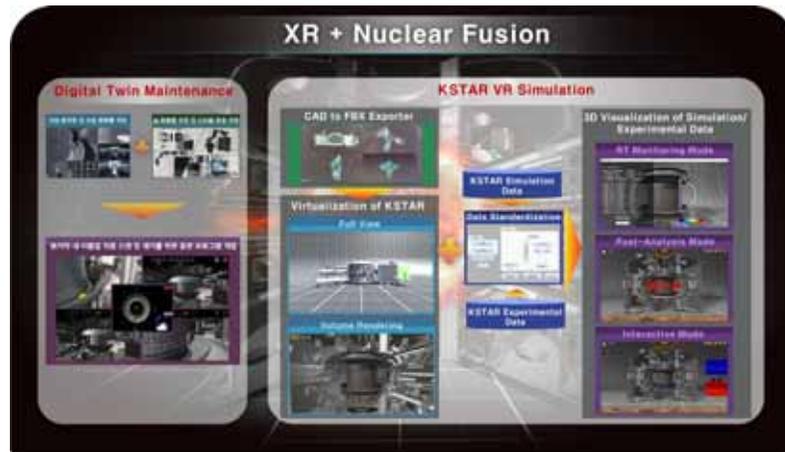
- VR/AR
- ART Technology
-

핵심기술

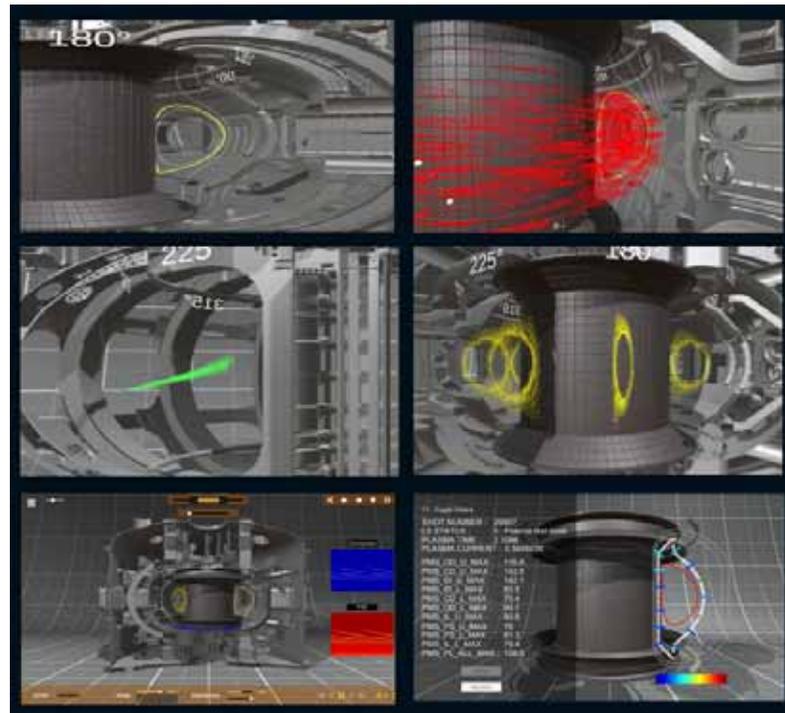
- Metaverse Simulation
- VR/AR/MR/XR DigitalTwin
- Recycle Clean Energy
- Fusion Art Technology

주요성과

- 가 -
-
-



3D Visualization



Future Dream Energy





Sangmyung University

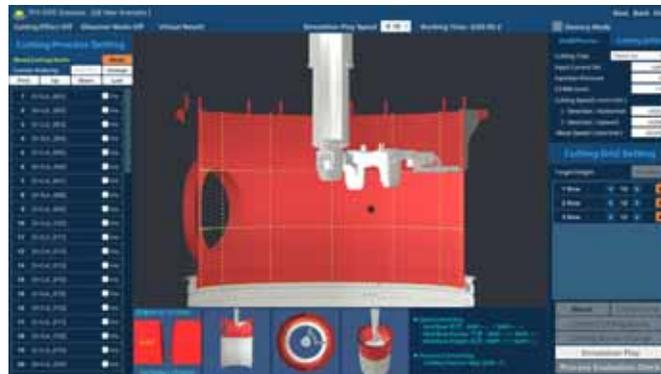
Korea Institute of Fusion Energy



2 20
 smuiacf@smu.ac.kr
<https://iacf.smu.ac.kr/>
 02-2287-5207

34133 169-148
https://www.kfe.re.kr/kor/post/civil_declare
<https://www.kfe.re.kr>
 042-879-6000

원전해체
 훈련시스템 개발



디지털 트윈 기반의
 핵융합에너지 시설 운용



비대면 비즈니스
 디지털혁신 기술개발사업



기업소개

사업분야 : KSTAR

핵심기술

DB

주요성과 : KSTAR 1 30
 ITER



초전도핵융합
 연구장치
 KSTAR



ITER



핵융합
에너지공학연구



프리즈마
기술 연구



()
VRMEDIA Inc.



가 1 225, 1120-1122
- info@vrealitymedia.com
- http://vrealitymedia.com/
- 02-6242-8416

기업소개

가 -가

()
VR/AR

2016 VR/AR VR

사업분야

- XR/VR/AR
- VR
- (/)
- VR

핵심기술

	8K UHD, 3D/4D
	4D &
	&
	AR
	SDK
가	360 VR & VR
	VR , DB

주요성과

VR/AR	5		
		2015. 08. 05	10-1543712
가		2018. 07. 20	10-1882219
		2019. 02. 12	10-1949258
360	360	2019. 05. 14	10-1980086
AR		2021. 05. 26	10-2259350



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

- AR 기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]
- AR 기반 에듀테크 콘텐츠 [큐리오 AR 플레이 시리즈]

적용기술

- AR(증강현실) 기반 (AR) UI 기반
- () 기반 (AR)
- 3D ()

비즈니스 방향

- 가 , 가
- 가 , 30



()
PlayCurio Co.,Ltd.

contact@play-curio.com
www.play-curio.com
02 - 6205 - 9250

기업소개 () “ 가 ”

사업분야 /

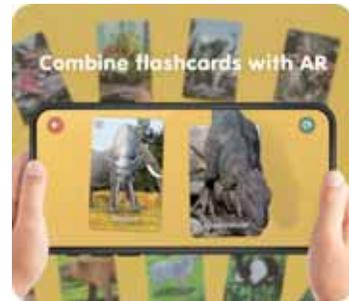
- /
- 2D/3D
- , ,
- , ,

핵심기술

-
-
- () AR
- 가 O2O
-
- 가
- 가

주요성과

- 2021 (, , 500% 가)
- , , 2,838%



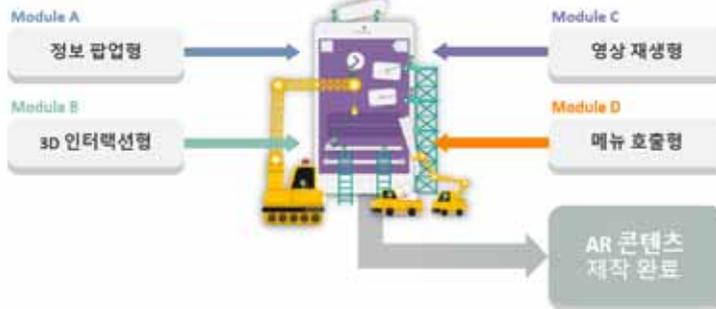
큐리오 AR 콘텐츠 제작 시스템

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

- VR [FEEVR]
- ARLab. Microscope [ARLab. Microscope]

적용기술

- Oculus Quest2 [FEEVR]
- ARUCO TAG [ARLab. Microscope]

비즈니스 방향

- B2B B2G() 가 11 가
- B2C B2B(, , ,)



()
NARU STUDIO Inc.

— ethan@narustudio.com
— www.narustudio.com
— 053 - 213 - 0111

기업소개 가

사업분야 VR • VR • VR

AR • AR • AR Glass • WebRTC

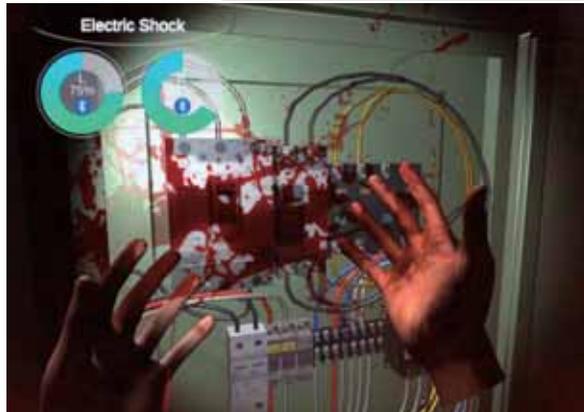
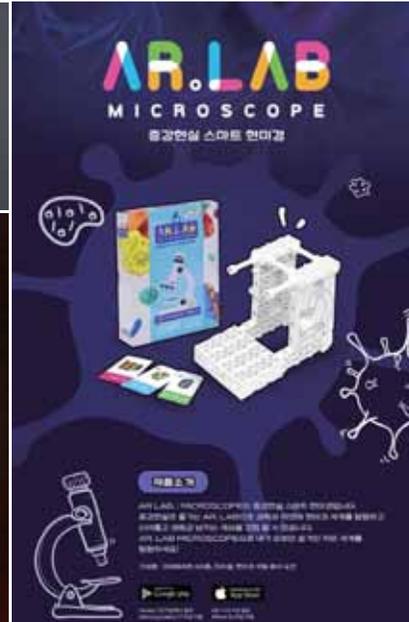
IoT • IoT

• Back-end / Front-end

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

주요성과 • FPS • IoT (FEEVR) • VR

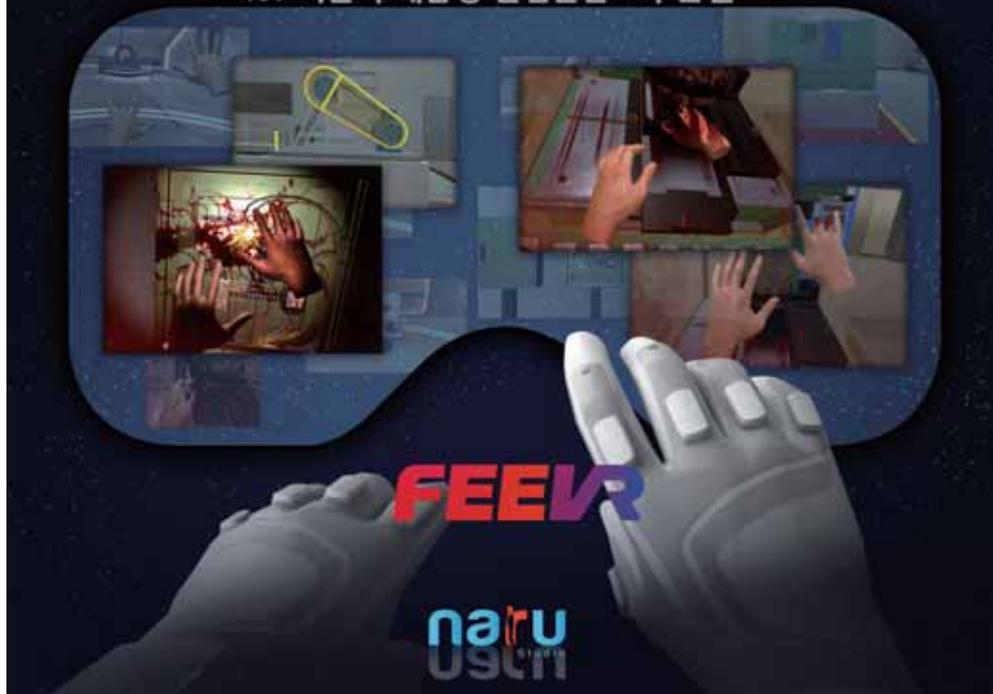
Smart Factory



TRAUMA

1. 정신적 외상, 트라우마 2. 충격적인 경험 3. 부상, 외상

IoT 기반의 체감형 산업안전교육 콘텐츠



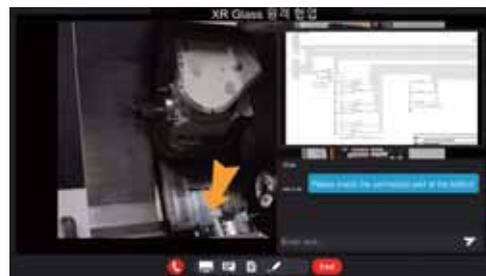
Smart Factory



XRGlass



XRClass Master



XRClass Worker



VR기반 실감형 스마트 교육 [모두의 미래학교 LaBKID]

주관기관 _ (주)듀코젠

콘텐츠 소개

- XR “ LaBKID”
- (Field)
- (Target)
- 4
- (Introduction of Item)
- 1 / 가
- 4
- (Advantages)
- VR (NON HMD) , HMD VR (Only HMD)& , 가
- , () / / 가
- 3D , , STEAM
- 3D DB (, ,)
- VR/AR 가 (Player, LIVE)

기술교육 콘텐츠 1



직업체험 콘텐츠 2



공학실습 콘텐츠 3



()

Ducogen co., Ltd.



	330 DMC B 517
	mycho@ducowise.com
	www.ducogen.net
	02-305-5002

기업소개	-	, 4	VR/AR	/
		Unity		
	150	20	140	
	(Metaverse)	LABKID	XR	/
	LABBOY			
사업분야	LABKID			
	MIT	, 100	가	
			가	K-12
	()			
	LABBOY			
		, 1,000	XR	14
	/			
핵심기술	• 3D		STEAM	
	• 3D			
	DB ()			
	•		(Player, LIVE)	
주요성과	2021	(KERIS)		
			(LaunchCup)	
				200%

VR 기반 인터랙티브 드론 훈련 콘텐츠 [ISDDS]

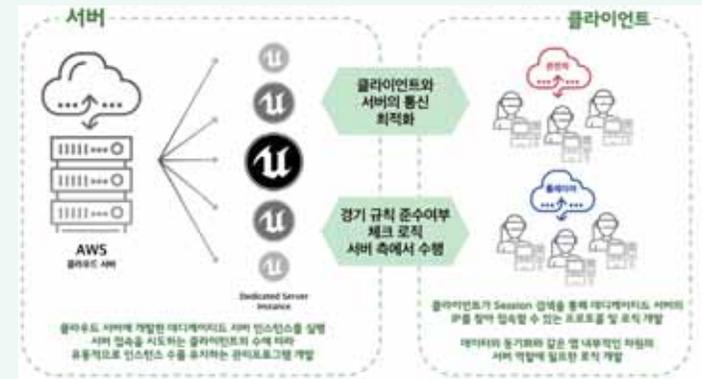
주관기관 _ 주식회사 더블베이스

콘텐츠 소개

- ISDDS - Drone VR Simulator
- VR PC !가 ? ISDDS
- 4가 !
- 4가 가

적용기술

VR AWS



비즈니스 방향

VR





Doublebears



186
 doublebears@naver.com
<https://doublebears.co.kr/>
 02-6359-0315

기업소개

사업분야

, XR ,

핵심기술

- XR
- VR

주요성과

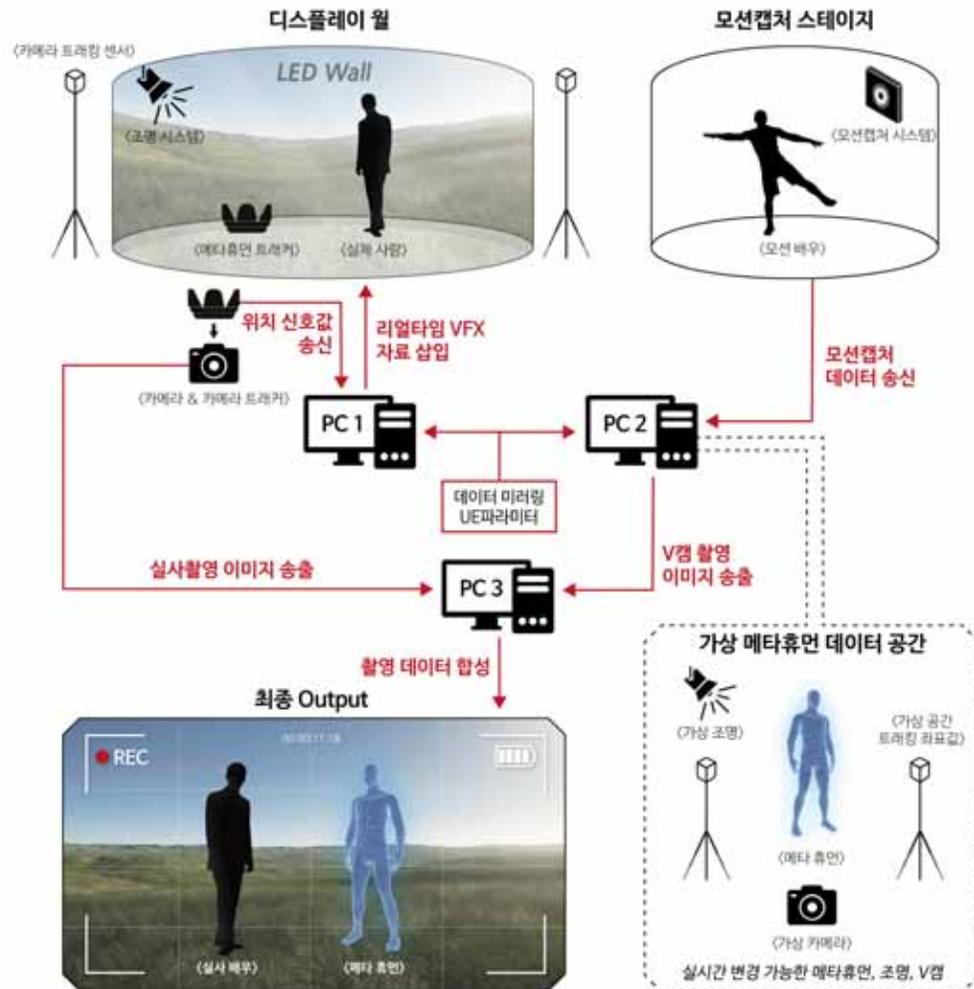
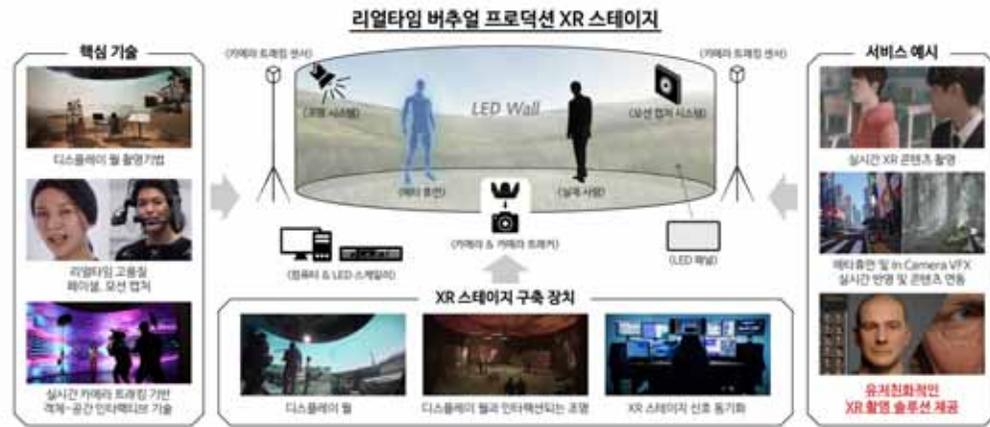
R&D 가



- 2021 7
 (가 12m 4m 2.5mm)

주요성과 XR

In Camera VFX		
, LED XR		ROI
In Camera VFX		XBOX, PS
3D 50	XR	3D



인터랙티브 실감 동화 플랫폼 [스토리셀프]

주관기관 _ (주)일루니

콘텐츠 소개 StorySelf

AI () 가

적용기술

3D

비즈니스 방향

가 가



()

Illuni



29 39() 302
 _bh@illuni.com
 _https://www.storyself.com/
 _ 010-9007-1843

기업소개

사업분야 SW

핵심기술 AI/MR/3D Avatar/

주요성과

- 2020 () (FaceAnalyzer)
- 2020 ()가 가
- 2020
- 2021 가

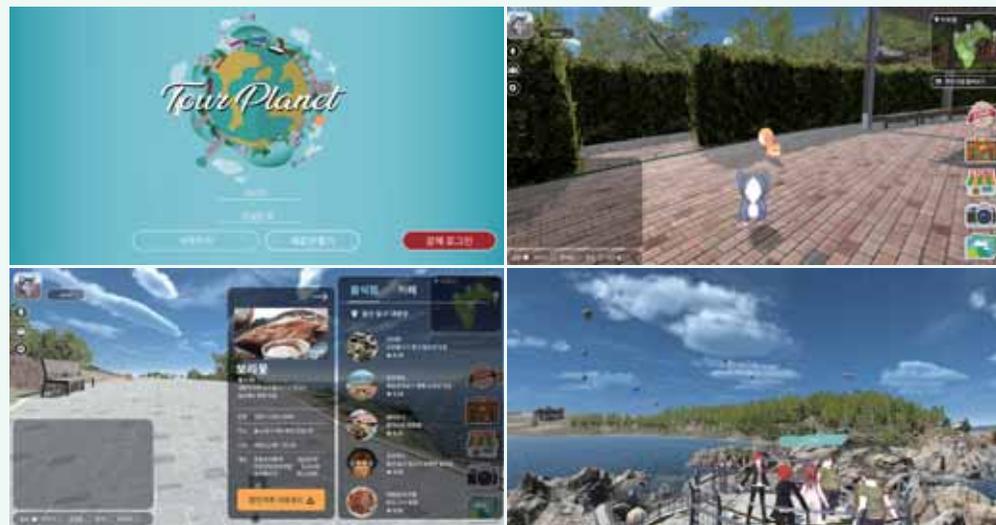
Face Analyzer
 3D 가
 AI 3D API
 가 AI 3D



관광 메타버스 [투어플래닛 울산 편], 산업 안전 VR 콘텐츠

주관기관 _ 주식회사 노바테크

- 콘텐츠 소개**
- () :
 - VR : , VR
 - VR : VR , VR
- 적용기술**
- () :
 - VR : , VR
 - VR : VR , VR
- 비즈니스 방향**
- B2B
- :
 - VR :
 - VR :
- B2C
- : , NFT
 - VR :
 - 가 (, ,)
 - VR :





NOVATECH Co.,Ltd

_ nova@novatek.kr
 _ www.novatek.kr / www.novatechkorea.kr
 _ 052-225-8582

기업소개	:	IT
사업분야	:	XR(VR, AR), IoT, MES, ACS
핵심기술	:	(VR, AR, IoT, MES, ACS)
주요성과	:	2020 VR - : :1, : 2020. 7. 1 - : :1 4000, : 2020. 7. 1 - : :3000, : 2020. 10. 1 2021 VR - : :2, : 2021. 3. 5 - : :1 4000, : 2021. 9. 10 VR - : :1200, : 2021. 12. 1.

노바테크의 기술력



노바테크의 XR콘텐츠 개발 프로세스



콘텐츠의 목적, 예산, 대상, 기간에 따라 콘텐츠의 개발 방향과 방법이 결정되므로 기획 단계가 무엇보다 중요합니다. 가상현실 콘텐츠의 제작을 검토하고 계시다면, 지금껏 전문업체와 사전 협의를 통해 예산과 목적에 가장 합당한 개발방안을 도출하는 것이 성공적인 사업 추진을 보장하게 된다는 것을 늘 염두에 두십시오. 관련하여 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, 실증을 통한 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 특장형위 재현 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 포용되어 실시간으로 제어 모니터링이 가능한 조선소 제작 사업



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

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



IoT 사업
스마트 계선주 및 계류 모니터링 시스템 개발

선박 입안 시 계류용 밧줄을 절기 위험 기동인 계선주의 약화 및 과손으로 인한 사고를 예방하고 계선주 권리를 개선할 수 있는 스마트 계선주 개발

사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]

주관기관 _ (주)시공테크

콘텐츠 소개

적용기술

- 가상현실
- PC
- Wi-Fi 6
- VR
- 5세대



4세대 -슈즈형 VR

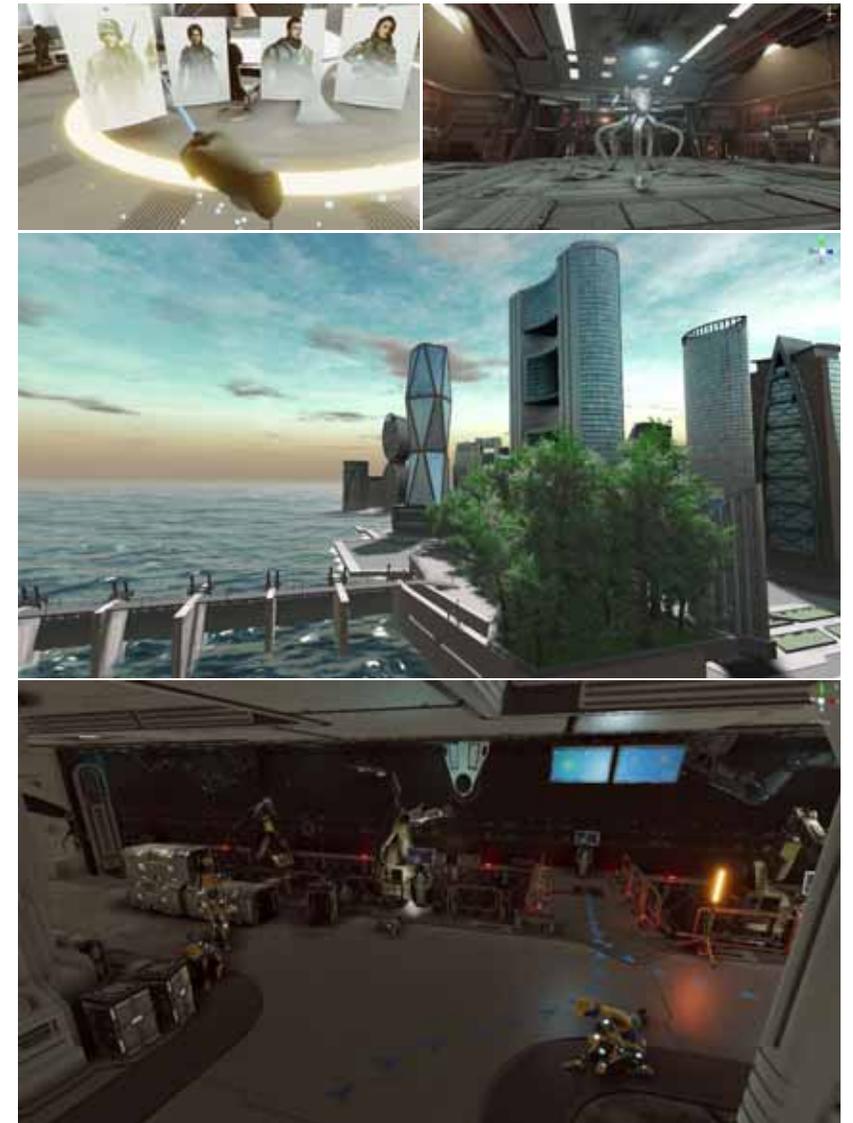
걷거나 뛰는 등의 자연스러운 이동과 다양한 인터랙션이 가능
공간 제약과 멀미현상에 자유로움 무 구축 비용이 저렴함

Cybershoes 특징점

- 무한 공간 이동**
 - 가속 VR의 이동은 헤드, 조이스틱을 통한 이동으로 어지러움 발생
 - 실제 자신의 다리를 움직여 이동하게 되므로 어지러움 최소화
 - 계단, 계곡, 언덕 등 다양한 지형 구현 가능
- 간단한 준비**
 - 원래 쓰지 않던 Cybershoes를 착용하는 것만으로 해결 가능
 - 무선충전용 충전 PC 및 HEAD 연결
 - Steam 플랫폼에서 간단하게 VR 인터페이스 연결
- 뛰어난 접근성**
 - VR 콘텐츠 내에서 이동을 꼭 필요한 장치는 대부분 필수 요소가 없고, 물리적 설치 공간의 필요없음, 전문가의 설치 필요
 - Cybershoes는 일반인들이 설치 가능하며, 저렴한 금액으로 구매 가능
- 안전성 및 확장성**
 - 이미 3000여명의 사용자에 대한 사용자 테스트 완료
 - 통합 IMU 센서를 시스템은 컴퓨터 및 내구성 극대화
 - VR 게임 뿐만 아니라, 산업사설의 훈련, 설계 계획, 노인 재활, 건축 건설 공사 등 다양한 영역에서의 활용

비즈니스 방향

- B2B, B2C
- Steam



4 교육 · 훈련
사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]

4 체험
사이버슈즈 적용 가상현실 콘텐츠 [SMU 안드로이드 특수 수사대]

()
SIGONGtech




 225-20
 _ yangsj@sigongtech.co.kr
 _ www.sigongtech.co.kr
 _ 02-3438-0077

기업소개

“ & ”
 • 1988
 • Lab
 • Art&Technology,
 • 가

사업분야

(XR, VR, AR)	Art&Technology								
									

핵심기술

• 가
 • 240

ISO-9001	GQ	E	GD						
									

주요성과

- 1988 ~2012
-)
 - < > .
 - - 25
 - (, , , 가)
 - KOSDAQ
 - () , ()
 - (2012)
- 2013 ~
- ()
 - ()
 - ()
 - ()
 - 2019 ()
 - 2019 iF Design Award (2017)





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	VR (Mirror Therapy) 가 新
적용기술	<ul style="list-style-type: none"> • Hi-FLEX 가 가 VR • 가 가 가 가 - 가
비즈니스 방향	<ul style="list-style-type: none"> • B2C • VR/AR





Rising Craft.,Ltd.

293, 9 906
 _ ceo@risingcraft.kr
 _ www.risingcraft.kr
 _ 032 - 715 - 4884

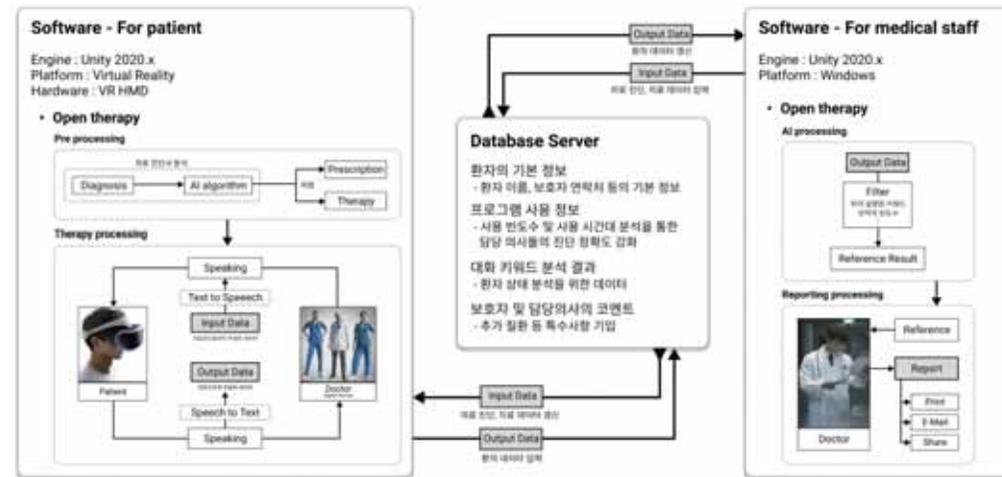
기업소개 “VR/AR , 가 ” 4
 VR/AR 가 .

사업분야 • VR/AR
 • ()
 • ()

핵심기술 • VR/AR
 •

주요성과 • 2020. 10 2020 VR/AR
 • 2020. 12 2020 XR 가
 • 2021. 06 ~ 2021. 12.
 • 2021. 10 2021 4 ()

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 “ 가 , 가 ”
 “ 가 ”
 50 , 20 , 10 ,
 10 TV
 TV 6
 ‘ 가 ’ , , ,
 ‘ 가 ’ AI

적용기술 • () EBS TV
 • () 3가
 • () AR , AI
 • () XR /

비즈니스 방향

• EBS
 • 가
 •



2021 XR+a 공공·산업 적용 프로젝트

뇌가 접어지는 제조

셋톱박스 - 뇌가 접어지는 제조

□ XR 뇌가 접어지는 제조란?
TV 화면에 비친 신원신씨의 체조를 즐겁게 따라하는 최초의 셋톱박스형 중앙현실 콘텐츠입니다. (12종)

셋톱박스 패키지 구성

- 셋톱박스
- 리얼박스(동작인식)
- TV (필요없음)

2021 XR+a 공공·산업 적용 프로젝트

뇌가 접어지는 제조

드림 더 비트 A, 드림 더 비트 B, 마사지 체조, 라레는 할리아, 스트레칭 연습, 슈퍼맨 체조

관절 연성을 통한 체조 동작 인식, 동작의 정확도에 따라 얼굴에 표시되는 AR 마스크

CSLEE, EBS, KCA, nipa

증강현실(AR) 기술과 인공지능(AI) 기술을 접목한 고령자와 장애인 등자를 위한 정신건강 증진 콘텐츠 개발

CSLEE Co., Ltd.

396, 8 (,)
_ csklee@cslee.co.kr
_ www.cslee.co.kr
_ 02-307-0182

기업소개 () 2013 , 3 Inno-Biz , LG CNS Best
IT 4 Agile Adaptive
사업분야 () AI
핵심기술 / , 가
BigZami, NoSQL NoSQL
Remon

- 주요성과
- 2015. 05
 - 2016. 12 (INNOBIZ)
 - 2017. 11
 - 2017. 12 K-Global 300
 - 2019. 05 Remon (10-1981310)
 - 2019. 08 , GS 1
 - 2020. 01 ()
 - 2020. 09 v2.0
 - 2021. 06
 - 2021. 10
 - 2021. 11 , ICT ()
 - 2021. 12 , 1000

(EBS)



Educational Broadcasting System

	_ 281 _ niryu@ebs.co.kr _ www.ebs.co.kr _ 02-526-2000
---	--

기업소개 () “ (2020 11)”

사업분야

핵심기술 (TV 2 , FM, PP 3 , EBS kids), (12)
(30),
19 'EBS'

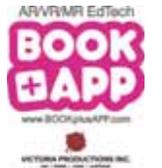
주요성과

- 2020 “ ”
- 2020
- 2020 TV'
- TV/R



()

VICTORIA PRODUCTIONS INC



	_ 214-12, 4 _ victoria.han@vproductions.net _ www.vproductions.net _ 031-955-7299
--	--

기업소개 () 2013 , 2015 <3D AR MAT>

사업분야

핵심기술 AR/VR/MR/ /5G/Platform

주요성과

- 2017 SKT -5G LGU+
- 2018 &VR , VR/AR
- 2018 'CUBO'()
- 2019 , K-ICT
- 2019 BOE AR
- 2019
- 2020 KOTRA,
- 2020 , AR -
- 2021 , K-Champ Open Bridge
- 2021 , VR/AR AR
- 2021



VR, MR 기반 차세대 유전자 분석 실험 교육

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

콘텐츠 소개

: NGS Reality Training Contents

- 가 VR · MR
- 가
- 가
- 가

적용기술

- VR · MR
- Deep Learning
- NGS 가 가
- Unreal Engine 4 Hololens 2 Hand gesture

비즈니스 방향

- B2B ()
- ()
- 가 ()
- (가)
- (XR)



()

TMD Education Group

TMD |주|TMD교육그룹
 TMD Education Group Inc.



8 26
 _ daeeun.lee@tmdedu.co.kr
 _ http://www.tmdedu.com/
 _ 02-595-2222

기업소개

- 4 가
- 4 AI, SW, , - VR/AR
- 가
- 가

사업분야

핵심기술

주요성과

- 18 , 19
- 2018 (95)
- 2019 (120)
- VR · MR
- (XR+a SW)
- SW
- VRAR
- 4
- /



Theragen Bio

_ 13488 700 C 4
 _ bio@theragenbio.com
 _ https://www.theragenbio.com/ko/
 _ 1522-2382

기업소개

사업분야

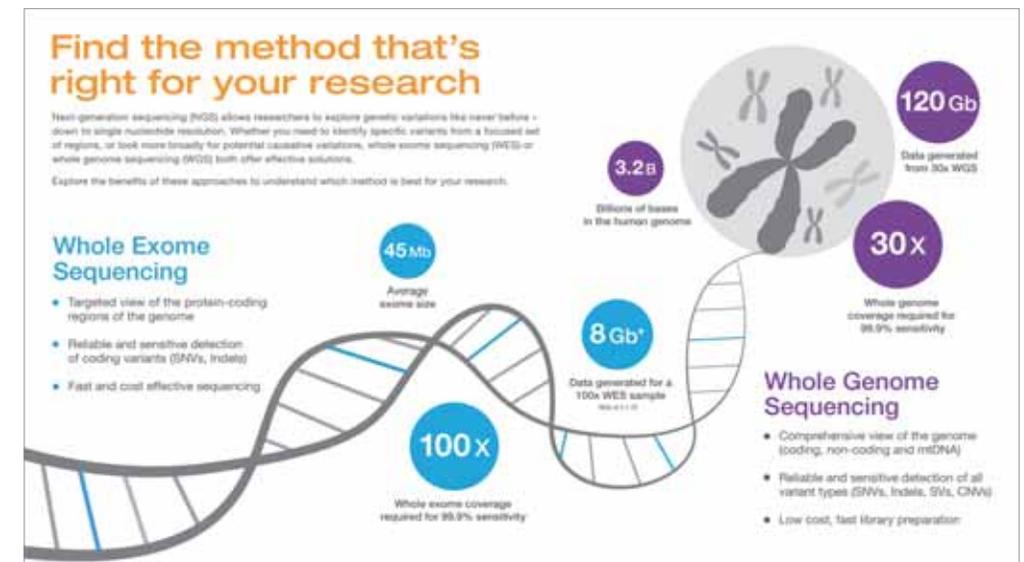
- (NGS, SNP ,)
- (,)
- (, DTC, ,)

핵심기술

- NGS, AI, Bioinformatics, LIMS, Deep Omics, TotalOmics,

주요성과

NGS COVID , 가



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: 중등학교 60개, 운영학교 140개교 대상 자동차 산업 이해 및 진로탐색 16학기 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

()

World Vertex



	_ 13488 _ bio@theragenbio.com _ https://www.theragenbio.com/ko/ _ 1522 - 2382	700 C 4
---	--	---------

기업소개



“ () ”

(技術) (哲學)

가 가

사업분야

()	- VR, XR
	- VR/AR
	- 1:1
	- (LMS, LCMS)
	- CMS
	-
	-
	-

핵심기술

: VR,

주요성과

- 2021 (10-2190756)
- 2020 (10-1986721)
- [] 2019
- [] 2019

[Edu-Tech]
화상교육 서비스



[Edu-Tech]
봇아미 수학



[Edu-Tech]
Nature-i



메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]



()
FAKE EYES CO., LTD.

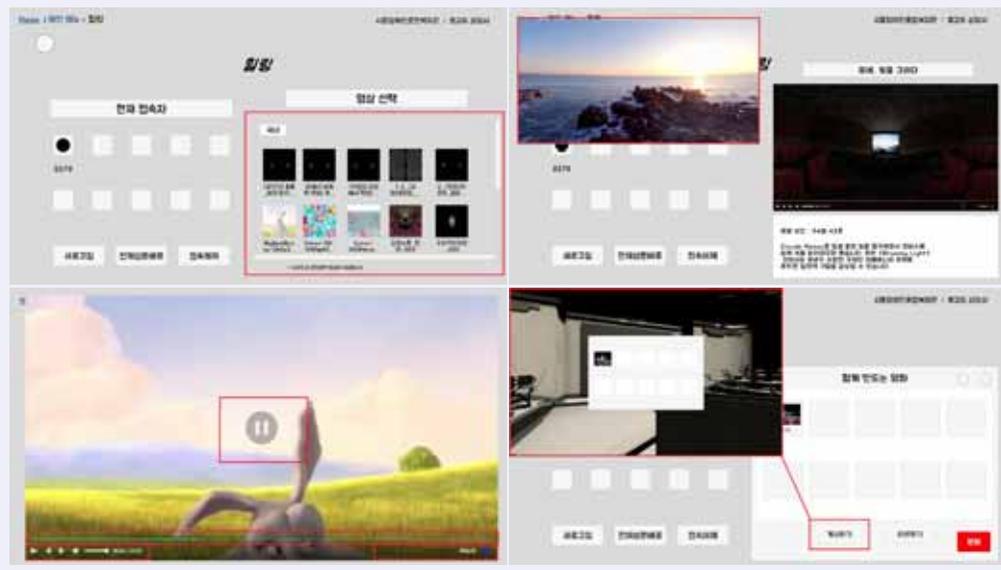
주관기관 (주)페이크아이즈

— kimsjar@fakeeyes.co.kr
— http://fakeeyes.net/
— 070 - 4910 - 8013

5
의료·헬스

메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]

- 콘텐츠 소개 (Modeni-up)
- 360가
 - 적용기술
 - C2S/P2P
 - AP
 - /
 - 비즈니스 방향



5
의료·헬스

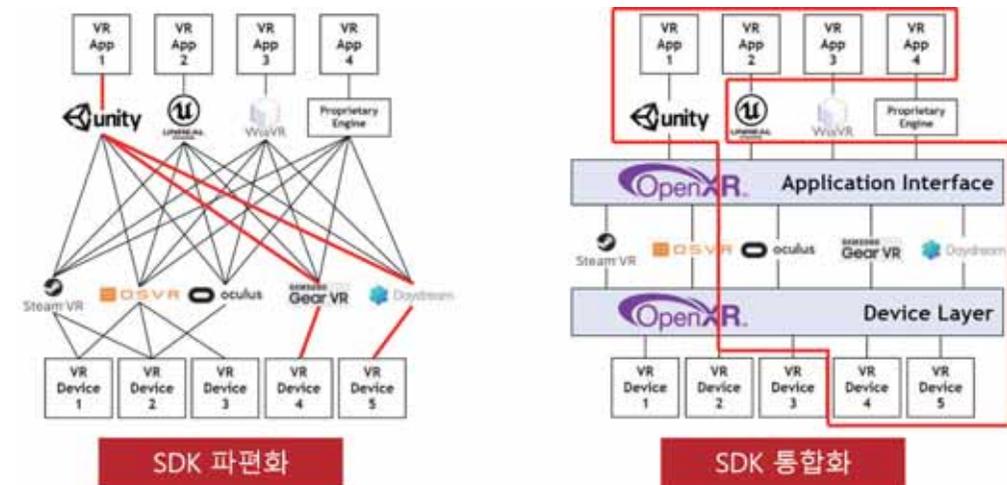
메타버스 기반 장애인 사회성 증진 교육 플랫폼 [모드니업]

- 기업소개 가 가
- 사업분야
 - - Colonicle/Hollow Reaper
 - -
 - -
- 핵심기술
 - 가
 - 가
 -
 -
- 주요성과
 - Oculus
 - - () / ()
 - -()
 - -()

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



적용기술

- Self
 - Self : Smart Dementia scale MMSE-DS
 - : Smart FR Balance self check list
 - : Smart Insole Test
- 가
 - : Smart FR Balance
 - : Smart Dementia scale
 - : Smart Posture measure
 - 10m Walking : 10m Walking Test
 - : Smart Insole Test
- XR
 - XR : XR SU
 - : Home Training
- 가
 - View : XR Healthcare View

비즈니스 방향 XR Healthcare Platform Business Model



XR Healthcare View _R



_R



_R



_R



R



10m walking tester



XR _R



()
CyberMedic Co., Ltd.



333 408-1 ()
_ Jeonghc@cybemedic.co.kr
_ www.cybermedic.co.kr
_ 1544 - 3269

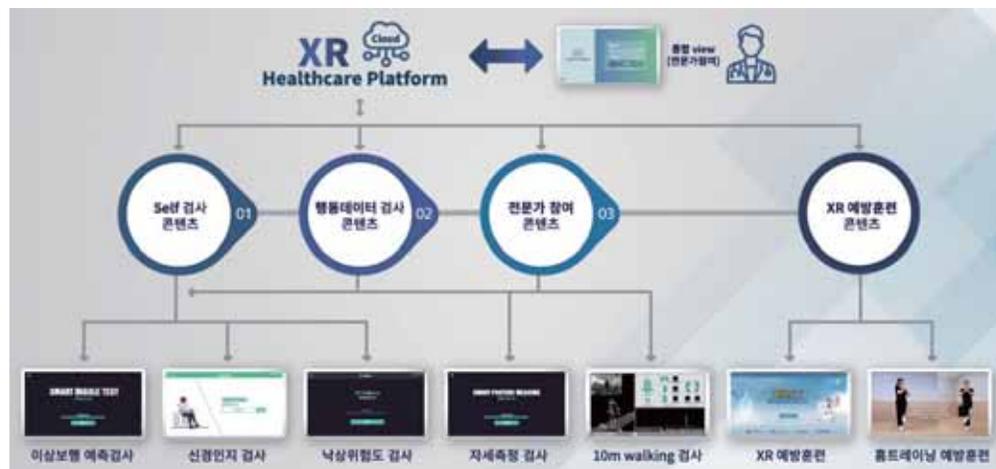
기업소개

사업분야 ()

(Brain health) , 3 가

주요성과

- 2021. 02 6 (Youde)
- 2020. 12 (Continuous)
- 2019. 01. 5 (Haobro)
- 2018. 10. ()
- 2017. 05. (Landmed)
- 2017. 04. ()
- 2016. 09. (Xiang Yu Medical)
- 2017. 03. (ChenKang Rehabilitation)
- 2015. 10. (Healtheast)
- 2015. 09. (Jiechuang Medi-Tech)
- 2015. 07. ()
- 2013. 12. ()
- 2013. 03. (KGMP)
- 2011. 02. CE
- 2010. 06. (KGMP)
- 2007. 06. (MALAYSIA, SINGAPORE)
- 2005. 07. (Hospimedica)
- 2003. 11. ()
- 2003. 11. ()
- 2003. 03. ()
- 2002. 07. ()
- 2001. 06. ISO 9001 / KSA 9001
- 2001. 04. ()



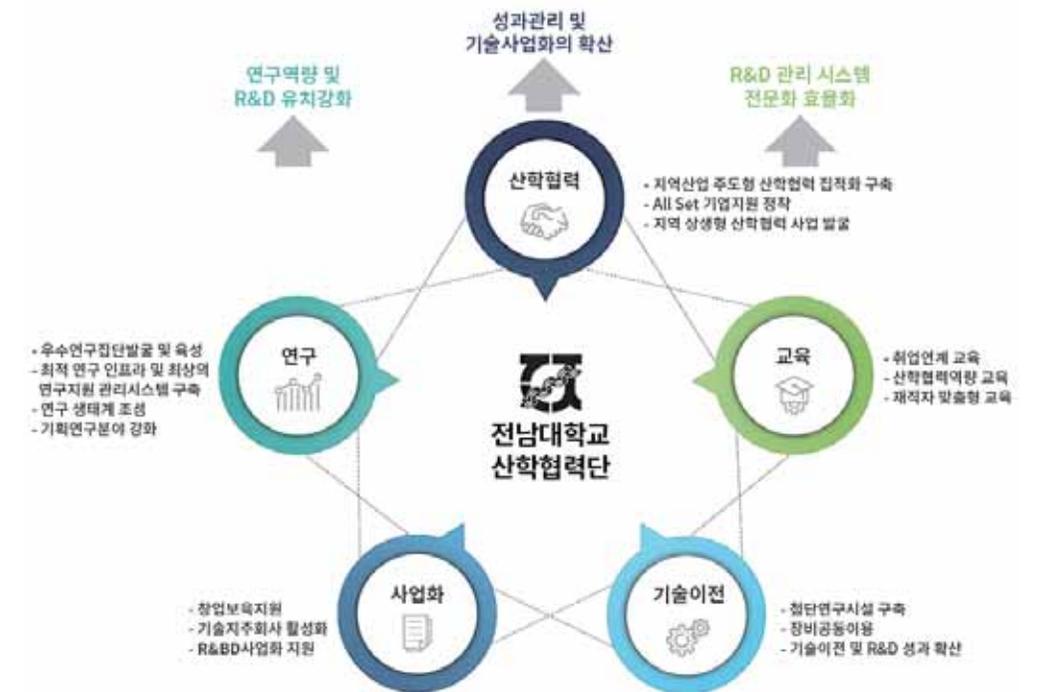
Chonnam National University Industry-Academic Cooperation Foundation Yeosu Industry-Academic Cooperation Headquarters

50 () 5
 _ hangsik.shin@jnu.ac.kr
 _ http://iecc.jnu.ac.kr/user/indexMain.action?siteld=sanhak_new
 _ 061-659-6114

기업소개

(03. 5. 27.)

핵심기술





()
Realistic Media Infra-Development Agency

34 - 15
_ gthur@dsu.ac.kr
_ https://iacf.dsu.ac.kr/iacf/
_ 061 - 338 - 8244

기업소개

핵심기술

동신대학교산학협력단 (실감미디어기반조성사업단)

- 차세대 신성장 동력산업인 실감형 콘텐츠 기술개발 및 제품상용화를 목표로 설립된 차세대 연구센터 **전남실감미디어산학협력단 운영**
- 실감미디어 기반조성사업, 3D콘텐츠 제작, 홀로그램 콘텐츠, 실감형 콘텐츠 기술개발의 중점사업 **산학협력 연계하여 제품개발 사업화 추진**
- 기술개발을 위한 **기반연결과 우수인사 영입연구원제 특별보유**

연구개발 분야 및 주요수행 프로젝트

ICT 기반 노인연령층을 위한 건강관리 지원시스템 개발, 4D 실감형 가상 시뮬레이션 개발, 웨어러블 VR스마트헬스케어 시스템 개발, 스마트헬스케어 실감형콘텐츠 개발, 초소형 광학 VR 시뮬레이션 개발, 가상 증강현실 시뮬레이션 시뮬레이션 개발, 수중 스쿠버를 위한 시뮬레이션 개발

연구개발 역량 및 보유 장비, 인프라

관련 특허 26건, 프로그램 115건 보유

실감 콘텐츠 전문 제작 연구 장비 및 연구 공간

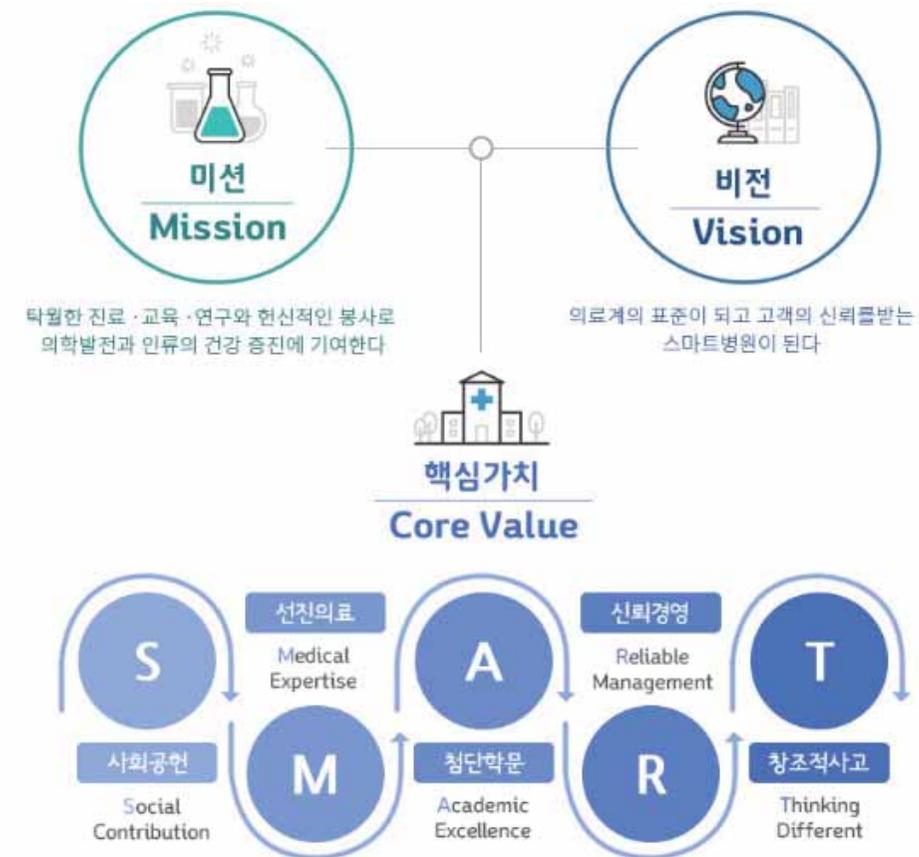
실감산업 발전을 위한 네트워크 구축 및 CES, KOBA SHOW 등 국내외 전시 참가

Chonnam National University Hospital

42
_ white - - fish@daum.net
_ https://www.cnuh.com/main.cs
_ 1899 - 0000

기업소개

핵심기술



5 의료·헬스
XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠

5 의료·헬스
XR 기반 인지 보행 이상 검사 및 예방 훈련 콘텐츠

인체 모형을 활용한 XR 침 치료 교육 콘텐츠 [한의학 침술 XR]

주관기관 _ 쿼드러처(주)
참여기관 _ 원광대학교 산학협력단

콘텐츠 소개	XR	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100
적용기술	2017	27 ()
	1mm	
비즈니스 방향	가	3D 가

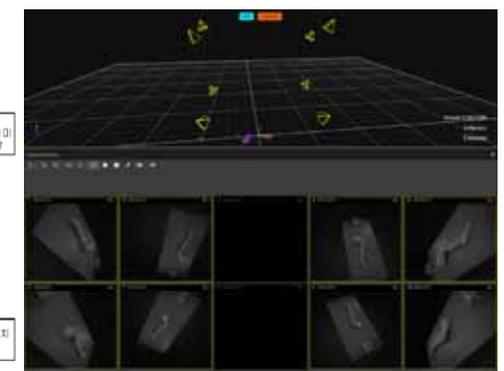
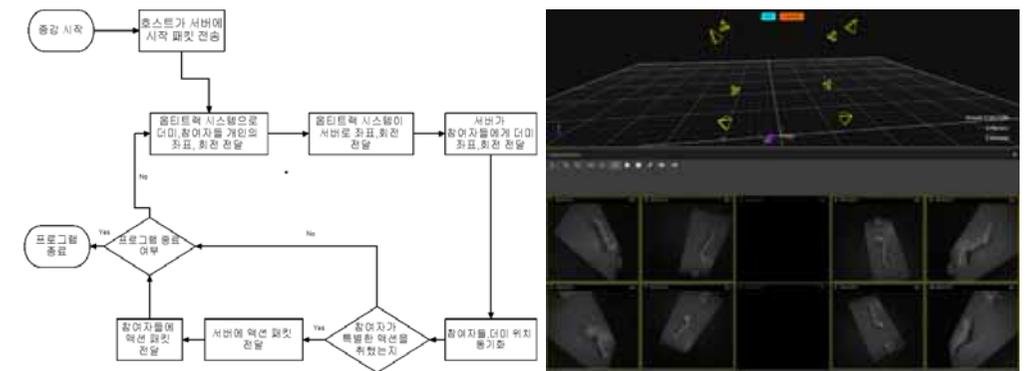


quadrature



396()
9 907
quadrature.kjs@gmail.com
010-4873-2601

기업소개	XR	10
사업분야		
핵심기술	XR가	, VFX
주요성과	<ul style="list-style-type: none"> XR MOU NOPA '2020XR' XR MOU KIST 3D & VR & VR 	





Wonkwang University



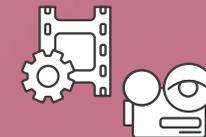
460
 _ logos319@wku.ac.kr
 _ https://www.wku.ac.kr/
 _ 063-850-5114

기업소개

사업분야

주요성과

- (: 3)
- :



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 [뷰티] | 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

적용기술
 • AR ()
 • 3D (3D)

비즈니스 방향
 - , SNS



콘텐츠 소개 2021 (수) 가 !

적용기술
 • AR ()
 • 3D (3D)

비즈니스 방향
 - 가 , 가
 - , SNS





()

circuscompany Co., Ltd.



82 7, HYUN 2
 like@circuscompany.com
 www.circuscompany.com
 02-6261-2330



기업소개

“ ”
 () AR · VR
 AR ‘circusAR’

사업분야

핵심기술
 • AR (, , /)
 •
 •

주요성과

2017	- AR/VR 5 - 2017 AR/VR
2018	- KERIS()_2018 - -
2019	- PTC Partner () - APT EBC-K_ - (innobiz)
2020	- F&B , , - KERIS() - 2020 XR -
2021	- AR - KERIS() - / - AR - EBS() S/W - S/W



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

주관기관 _ 주식회사 비빔블

콘텐츠 소개	LX Control Tower	가	가
	Hidden Story VR	, 4	가
	HOLOBEATS	HoloMR	<HOLOBEATS>
	Vibetech REAL	REAL EXHIBITION	가 가
적용기술	AI, Vibetech REAL	Unreal Engine	가 가

비즈니스 방향	HoloMR	, HOLOBEATS	가
		가 VR	VR
		, VR E-Sports, VR	가
	Vibetech REAL		가
	가	2021 7	6 12
			3000 가



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

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

증강현실 메이크업 가이드 플랫폼 [뷰티]

주관기관 _ 주식회사 알리아스

콘텐츠 소개	가	[]
적용기술	가	[]
비즈니스 방향	가	



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 뷰티앱과 함께 제품을 체험하고, 따라하며 배울수 있는 솔루션
- vvu.ti mall Service**
고객에게 맞춰 색조 제품을 추천해주는 인터랙티브 메이크업 콘텐츠 코스메틱 쇼핑몰



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

뷰티솔루션 뷰티 [vvuti]

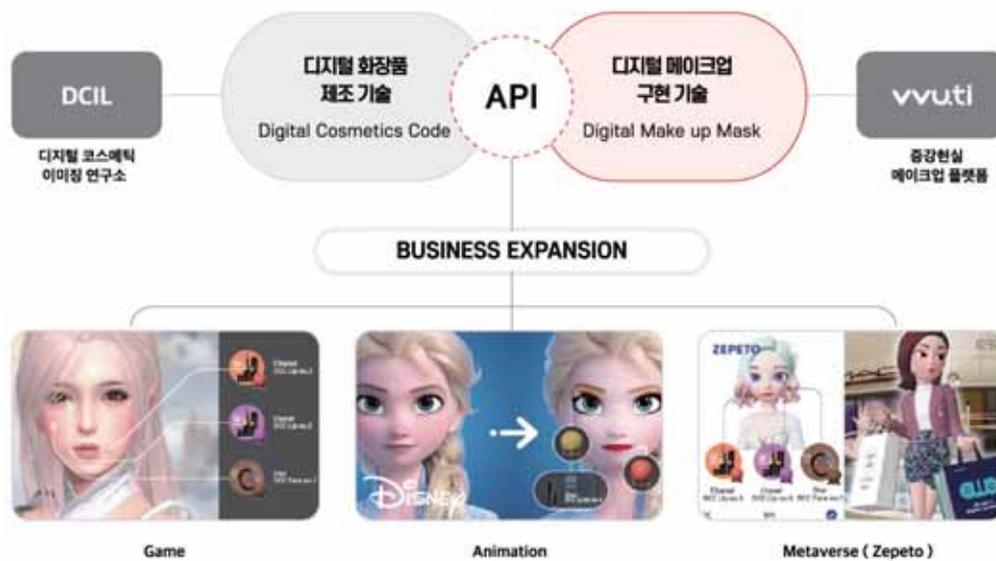
뷰티크리에이터가 시연하는 메이크업 영상 순서에 따라 증강체험하며 메이크업을 도와주는 콘텐츠 플랫폼



유저 제공 콘텐츠

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

AI 가상 / 가
가
가

적용기술

- ICT
- AI

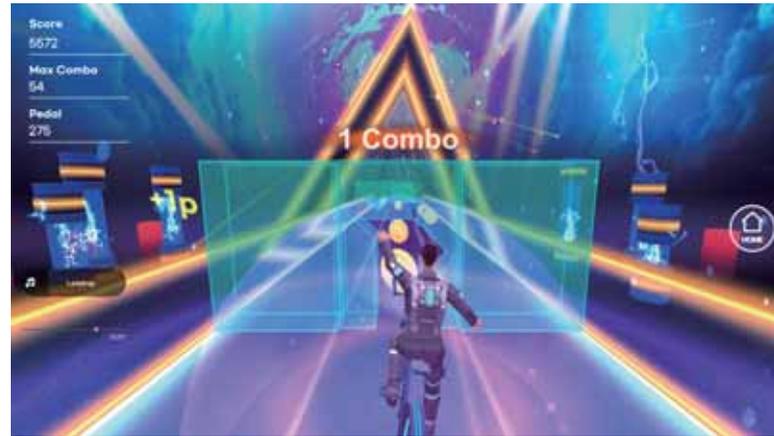
비즈니스 방향

B2B B2C





댄스바이크



트랙마스터



바이크라이브핏



()
VRCARVER Inc.

im21k@vrcarver.com
www.vrcarver.com
02 - 2132 - 5111

기업소개	VR	s/w
사업분야	VR & XR	(,)
핵심기술	<ul style="list-style-type: none"> • ICT • AI 	
주요성과	<ul style="list-style-type: none"> • 1 E-Sports MOU • VR • (Syncro BIKE) • (Syn Carver) • (Syn BIKE) 	

6 엔터테인먼트
체험형 XR 헬스케어 콘텐츠
[댄스바이크, 트랙마스터, 바이크라이브핏]

6 엔터테인먼트
체험형 XR 헬스케어 콘텐츠
[댄스바이크, 트랙마스터, 바이크라이브핏]

싱바이크



싱카버



사회적 문제

- COVID19
- 미세먼지
- 사회적 거리두기
- 운동부족

비접촉식 개인운동 필요

- 힘들다
- 재미없다
- 집에서 혼자해야한다

제품 구성

최대 3인 동시 운동 가능 (싱바이크, 싱카버, 트래머스터)

싱카버

제품 구성품

게임 제품 설명

Team Party Time
친한친한 게임으로 운동할라!
Single Game / Multi Game

Track Master
유명 라이딩 코스를 친구들끼리
상선일출봉 / 용산 / 정거장 / 신당야구

Live Live Fit
Live Fit으로 다양한 게임들!
Zwift나 Rouvy도 지원합니다.

조이스틱형 3D 마우스 · 게임 컨트롤러 [Nextick]

주관기관 _ (주)아이더스

콘텐츠 소개	3D	'Nextick'		
	3	(VR, PC,)		
적용기술		3	IOT	PC
	SDK			
비즈니스 방향	가	가	가	





()
AIDUS

lbc8134@naver.com
www.aidusgames.com
02 - 6743 - 8234

기업소개

사업분야 3D 'Nextick', VR & PC
(aidusgun),
핵심기술 3 IOT PC
SDK
주요성과 2021 09 ~ 11 Nextick
가 3D
가



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

주관기관 _ (주)유캔스타

콘텐츠 소개	가	3.5m×3.5m	2
적용기술	<ul style="list-style-type: none"> •가 • 2 •2 		
비즈니스 방향	<ul style="list-style-type: none"> •3.5m×3.5m •가 • / •가 		



()
YouCanStar Co., Ltd.



_ youcanstar@youcanstar.com
 _ www.youcanstar.com
 _ 070-7425-8007

기업소개	가	가
사업분야	<ul style="list-style-type: none"> • VR/AR/MR (/ /) • 	
핵심기술	<ul style="list-style-type: none"> • VR/AR/XR • VR/AR/XR • PS4 	
주요성과	<ul style="list-style-type: none"> • 2017 XR • 2018 KOCCA 3 • 2018 PS4 'The Door' , , , • 2020 LBE 	



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



()
ISPark

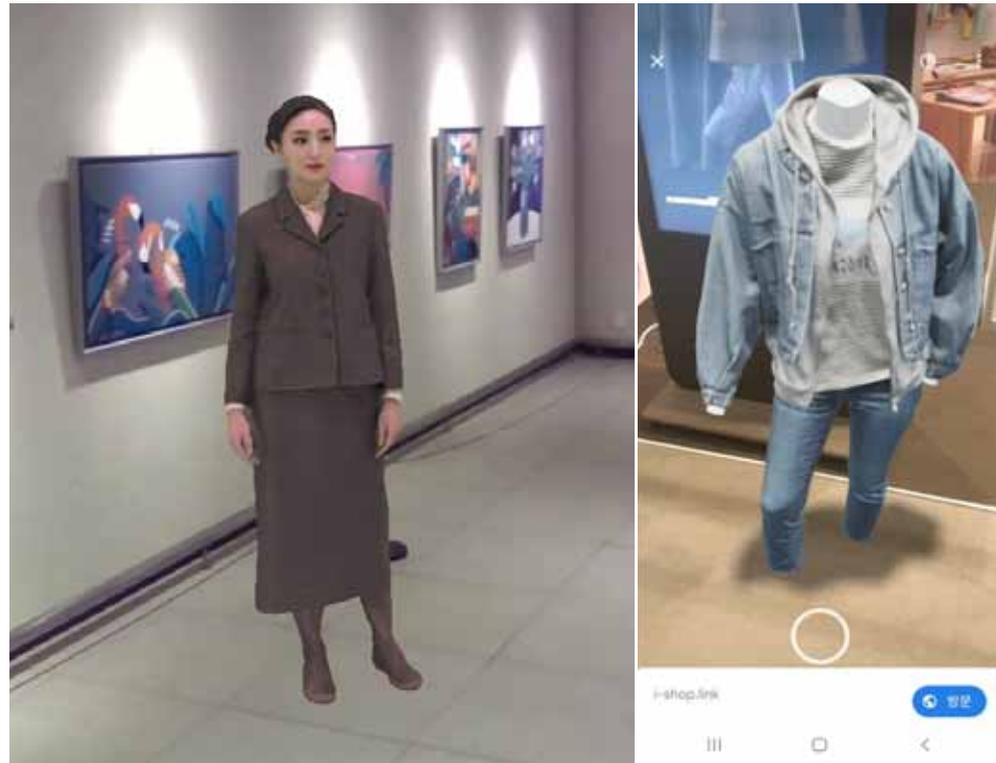


기업소개 Infinite Solution Park
Needs 가

사업분야 /RPA/PLM Solution/ , , Metaverse

핵심기술 / /

- 주요성과**
- 5G VR/MR - (2020)
 - 가 XR (2020)
 - 가 (2021)
 - XR 가 (2021)
 - AI (2021)
 - AR/VR (2021)
 - VR (2021)
 - (2021)
 - 가 AR (2021)
 - (2021)



7 쇼피
가상강현실 온라인 쇼핑 플랫폼 [i-Shop]

7 쇼피
가상강현실 온라인 쇼핑 플랫폼 [i-Shop]



I-Shop(Infinite Shop)

Family Site ↔ 전자상거래시스템

고객정보 활용 OA 연계반영

공간 정보 수집 ↔ 3D Database

가상 매장 ↔ 가상 모델 ↔ 라텍일 상품

물켓을 입점 / 멀티 디바이스 적용 / 유통, 마케팅 활용

Service

- PC Web (Desktop)
- Mobile (Smart)
- 라이브 마네킹 (Online)
- 가상 런웨이 (Online)

개요

- 가상 전자상거래에서는 대부분의 제품 정보를 사진으로 제공하여, 단편적인 정보 전달 체계에서의 한계 존재
- I-Shop 소정의 소비자의 Needs를 지원하는 다른 방법으로 충족시키는 일대일 맞춤 제품 서비스 제공
- 기술 중심의 접근 방식에서 탈피하여 기존 산업의 아젠다 바탕으로 공간의 제품 중심, 소비자 경험의 서비스 제공

주요서비스

- 가상 물켓 스토어 및 물켓 물켓 쇼핑 플랫폼 서비스
- 가상 런웨이, 라이브 마네킹 콘텐츠를 활용한 오프라인 마케팅 서비스
- 다양한 디지털 변환 기술을 활용하여 공간과 사람, 혁신 미래의 상품이 디지털 차이를 기반으로 구현한 혁신 플랫폼 서비스

ISPark infinite solution

DIGITAL TRANSFORMATION LEADER
4차산업 ICT 솔루션 전문기업
(주)이즈파크

지능형(AI) 기업전략담당 ESM 솔루션
(EIM : Enterprise Strategy Management)

3D EXPERIENCE 플랫폼 기반 제조 생산/마케팅 솔루션

현실 경험의 확장을 위한 VR/AR 솔루션

ISPark is..

확장을 향한 무한한 공간이라는 의미를 담고 있으며, 고객의 Needs에 맞는 솔루션과 기술 서비스를 통해 가치 창출 및 산업발전에 기여하는 것을 목표로 하고 있습니다. 4차 산업 시대의 ICT 솔루션 전문기업으로서 수요자 관점의 실용적인 솔루션을 제공합니다.

We are your BEST PARTNER!

XR Showroom 이용 안내

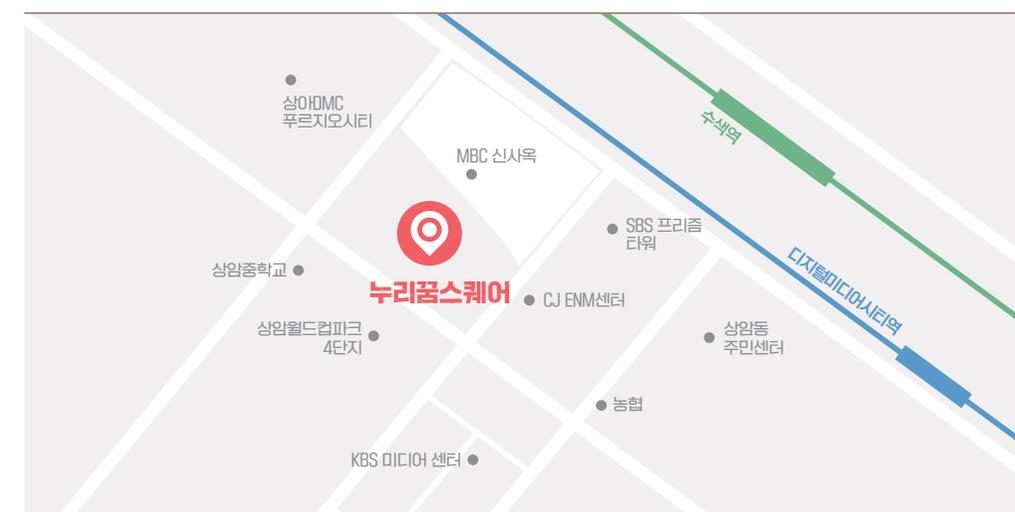
이용시간 10:00~17:00 ※ 토·일, 공휴일은 휴관입니다.

신청대상 XR·메타버스 기업 비즈니스를 원하는 업계 종사자 | XR·메타버스 관련 산업체 재직자, 학생, 일반인 등

인원 10명 이하

예약안내 02-2132-1179 kovac.modoo.at (이용료 : 무료)

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



지하철	6호선	2	(18	771, 6715, 7711, 7730
	공항공철도	9	, 15	MBC)
	경의중앙선	1	. 15	
버스	171, 271A, 470, 673, 710, 733, 771, 6715, 7019, 7711, 7715, 7730, 9711A			
자가용	396 (,) 9 907 時 30 / 10 500			

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