

PNP MEDIA

Create, Accelerate and Share Metaverse Experience

목차

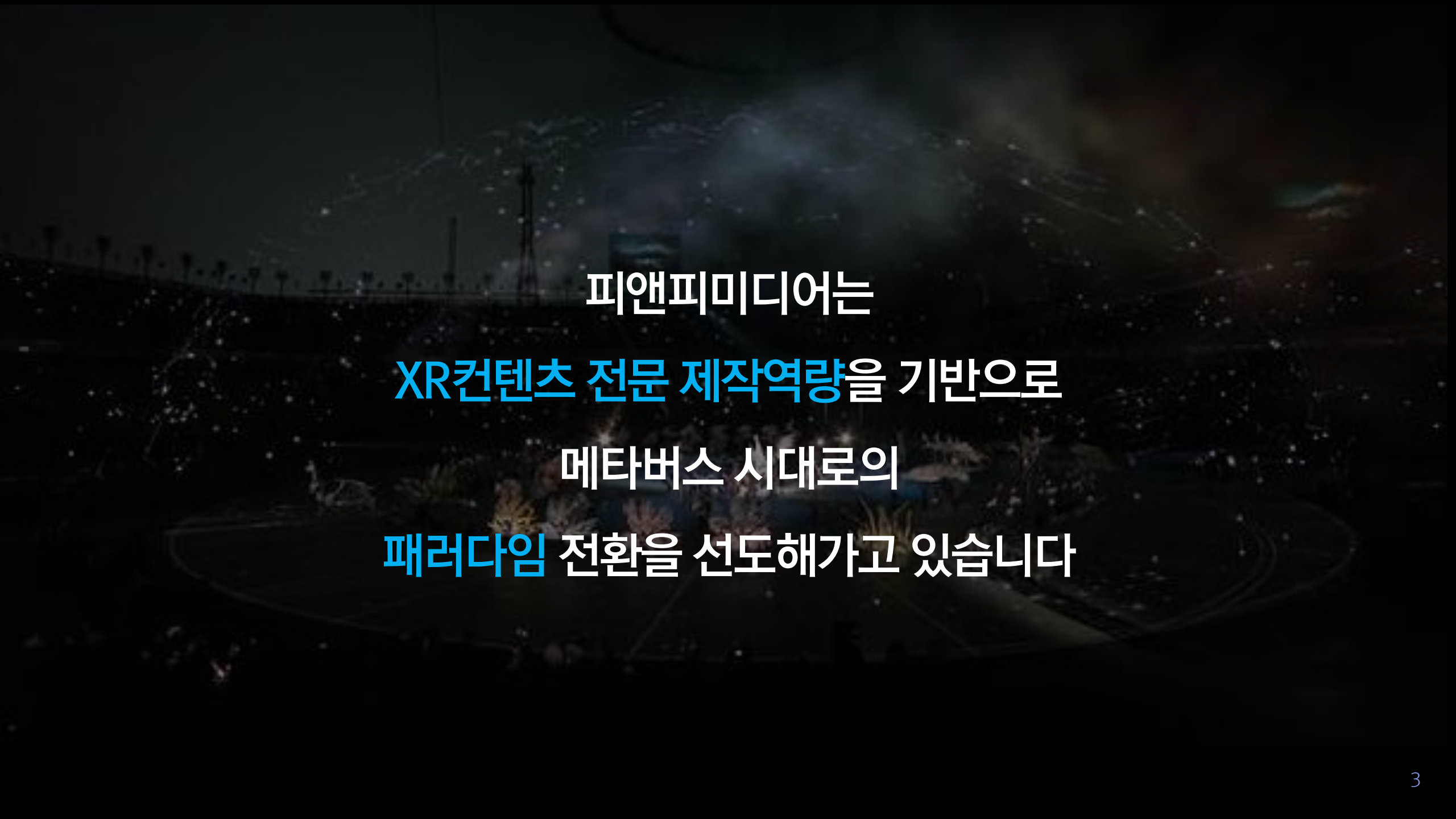
I . About PNP Media

- 01. 회사소개
- 02. 사업역량

II . Why PNP Media

- 01. 전문분야
- 02. 햅틱기술
- 03. 제작시스템

III . Portfolio



피애피미디어는
XR컨텐츠 전문 제작역량을 기반으로
메타버스 시대로의
패러다임 전환을 선도해가고 있습니다

피앤피미디어는 디지털아이디어의
뉴미디어 사업팀을 전신으로
**2019년 창립이후 3년간 지속적인 성장을
만들어가고 있습니다.**

2018

평창 동계 올림픽
개회식 VR 구현

2019

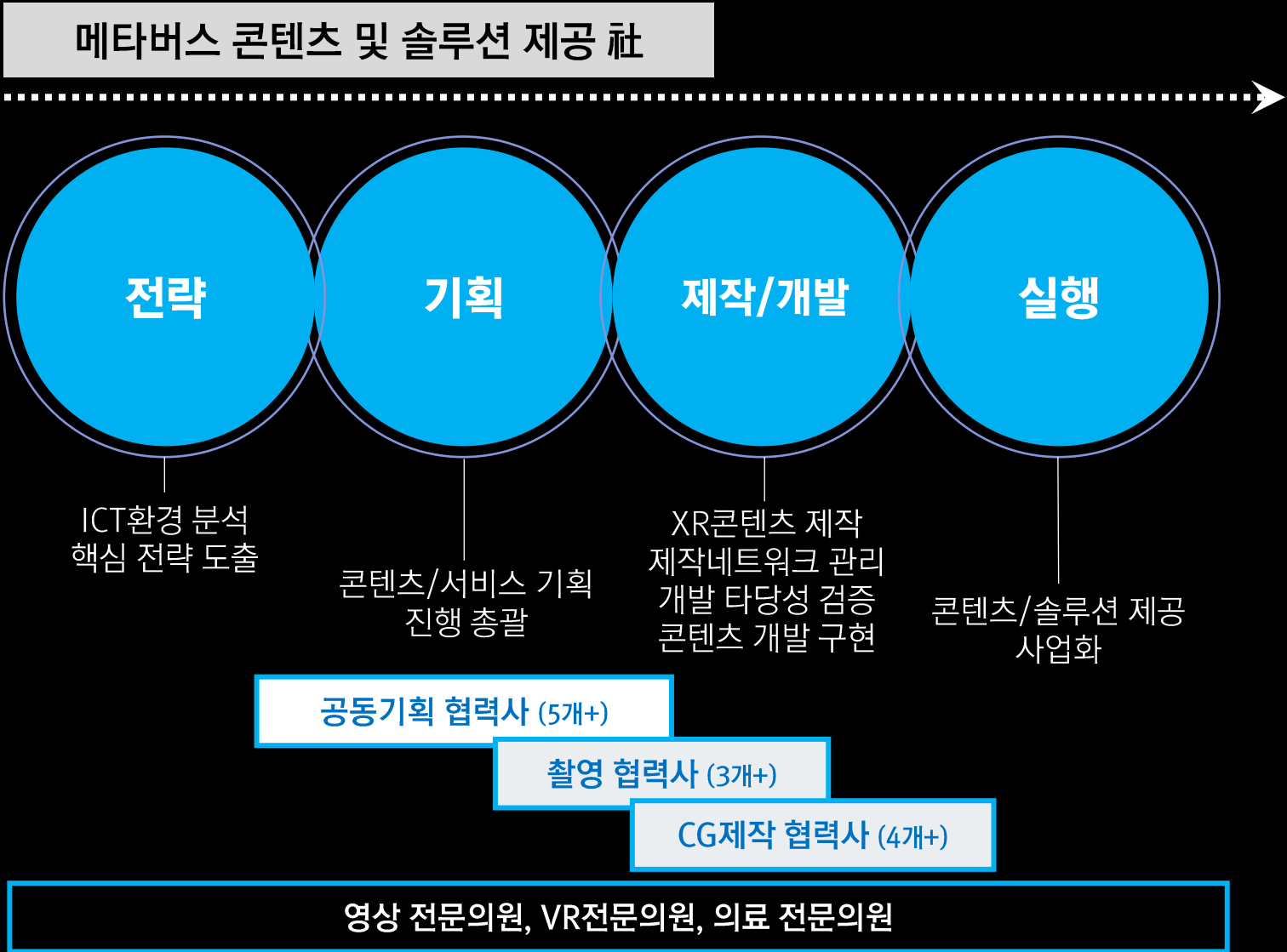
피앤피미디어 설립
펼어비스, 길병원 등
설립 첫해
3개 프로젝트 진행

2020

게임, 의료, 산업교육,
문화 등 사업 분야확장

2021

- 의료/헬스케어,
T.E.S.T. 영역 중심으로 사업 확장
- 파트너십 및 대외 활동 강화



**피앤피미디어는
메타버스 프로젝트의
전략부터 실행까지
통합적으로 운영합니다.**

ICT 및 4차 산업 환경과의
직/간접적인 연계를 통해
메타버스 프로젝트의 end to end수행이
가능한 시스템을 보유하고 있습니다.

피앤피미디어만의
핵심 경쟁력

01

전문분야

의료/헬스케어 및
안전/교육 분야 중심의
풍부한 경험과 노하우

02

햅틱기술

실감기술 구현을 위한
햅틱기술 개발에 집중
메타버스가 요구하는
차세대 경쟁력 확보

03

제작시스템

메타버스 프로젝트의
과정을 모듈화.
시간 및 비용 효율성 높은
프로젝트 제작 시스템 보유

(1) 교육 훈련 및 헬스케어/의료

피앤피미디어는 의료/헬스케어 및 교육훈련(T.E.S.T.)분야를 중심으로 대표적인 전문성을 보유하여 업계에서 분야의 전문성을 인정받고 있습니다.

치료



인지장애 치료 VR콘텐츠

교육



중증 응급질환 대처AR 교육 콘텐츠

재활



소아 뇌성마비 환자 맞춤형 재활 프로그램

안전



원스톱 VR 안전교육 콘텐츠

정비



건물통합관리 유지 플랫폼

실습

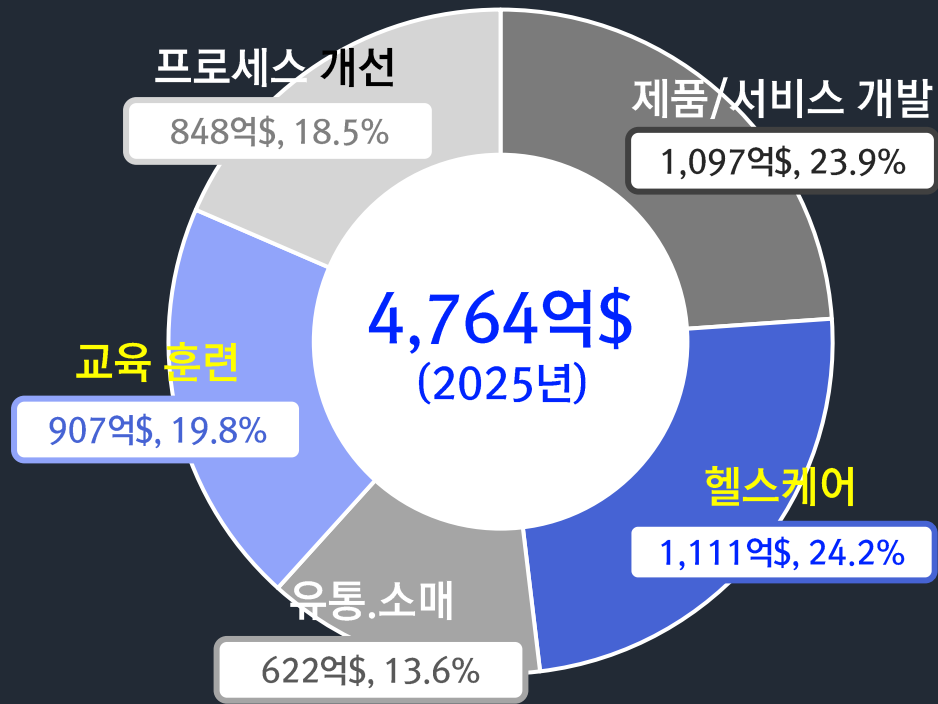


원심펌프 정비 트레이닝 콘텐츠

(2) 전략시장의 규모

의료/헬스케어 및 교육훈련 분야는 XR콘텐츠의 다양하게 활용하고자 하는 니즈가 높아 XR시장규모에서 약 40%를 차지하고 있는 분야로,

[세계 XR 연관사업 시장규모]



(Source: PWC 2019)

병원도 제약회사도 메타버스 탑승...원격의료시장 열리나

이상훈 기자 | 입력 2021-07-26 13:36

Chosun

#속보 #서울모빌리티쇼 #메타버스 #OTT

기술 [메타버스 가보자고] ⑥가상수술·원격의료 현실화 될까

박소영 기자

ZNet Korea

뉴스 이수진단+ 메타버스 기비년스 교육 컨퍼런스 칼럼·연재 포토·영상

경찰 교육 및 훈련에 AI·메타버스 도입

| 경찰청, 240억 투입 XR기반 시뮬레이션훈련 시스템 세계 첫 구축

"실전 같은 훈련 안전하게" 방산업계, 메타버스 도입 앞장 선다

(3) 전문 네트워크

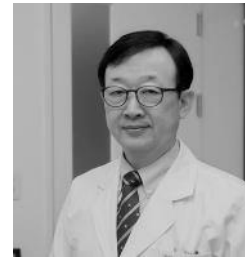
교육훈련 및 헬스케어/의료 분야의 전문성을 더욱 강화하기 위해 다양한 기관 및 전문가들과 공고한 네트워크를 만들어 가고 있습니다.

[전문 기업 및 기관 네트워크]



+ 아산병원을 주축으로 **의료 헬스케어 FORUM** 진행 협의 중

[Advisory Board]



김성운 교수
서울아산병원 신경정신과



윤승현 교수
아주대학병원 재활의학과



김영석 교수
단국대학교 영상표준학회



이상규 의장
인터파크 비즈마켓 이사회



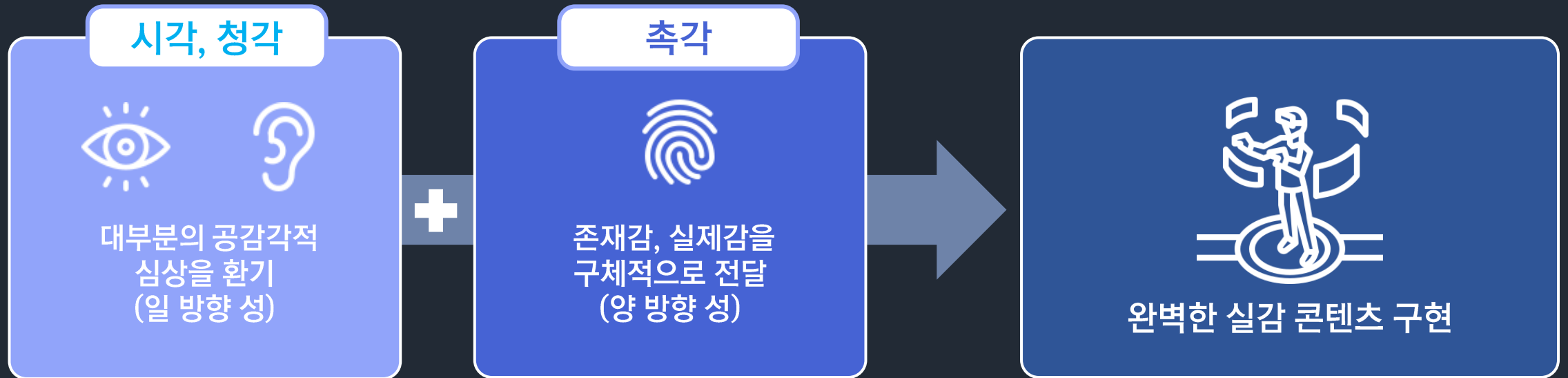
최병환 대표
(전) CJ CGV대표이사



이장원 대표
Tuktak Inc.

(1) 실제감 구현의 핵심, 햅틱기술

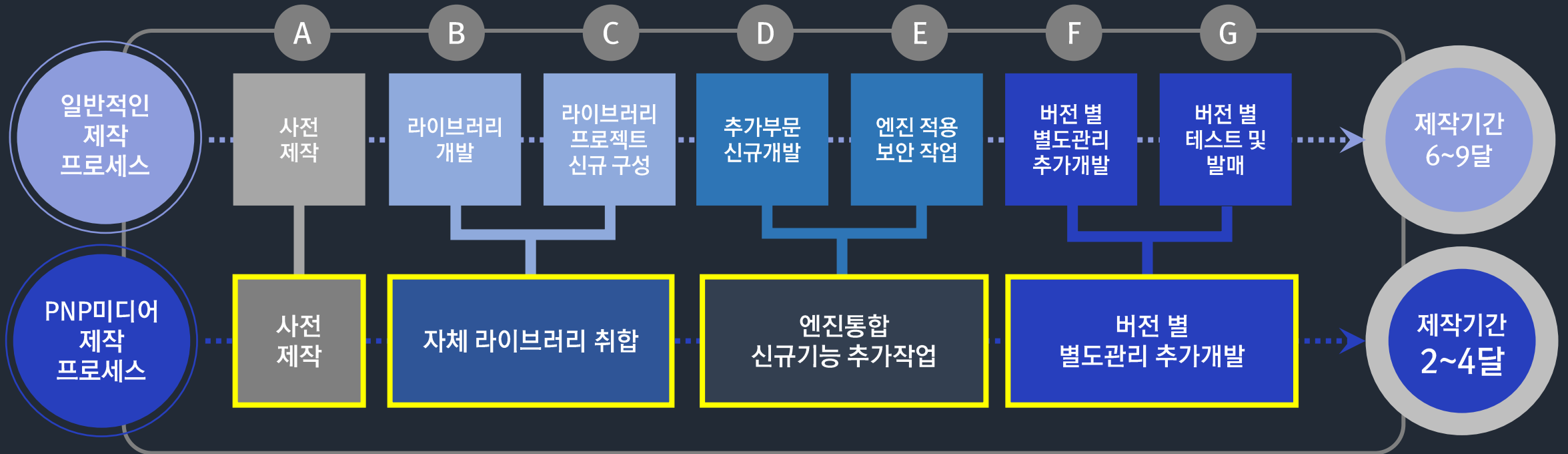
시각 및 청각 기술의 실제감 기술이 일정 수준 이상에 다다른 현재, 콘텐츠의 실제감을 결정적으로 강화할 수 있는 차세대 감각이 바로 “촉각”입니다.



“인간의 지각은 본질적으로 다중감각이어서 세상을 인식할 때 여러 개의 감각이 동시에 연관된다.”
(햅틱스/ 리넷존스)

(1) 신속하고 정확한 콘텐츠 개발 프로세스

다년간의 경험을 통해 구축한 라이브러리, 개발소스를 활용할 수 있는 모듈식 프로그램을 활용하여 경쟁사 대비 제작기간(~3개월)을 단축할 수 있는 프로세스를 수립, 운영하고 있습니다.



Portfolio

12

전문지식과 효율적인 시스템으로
지난 3년간 수행한 프로젝트의 수



평창올림픽 개회식 (평창올림픽위원회/2018)

아리랑:시간의 강, 평화의 땅, 천상열차분야지도 및 반딧불 AR관련 테마 제안부터 구축까지 실행.

실시간 중계화면 CG합성

중계 카메라 센터포커스 컨트롤

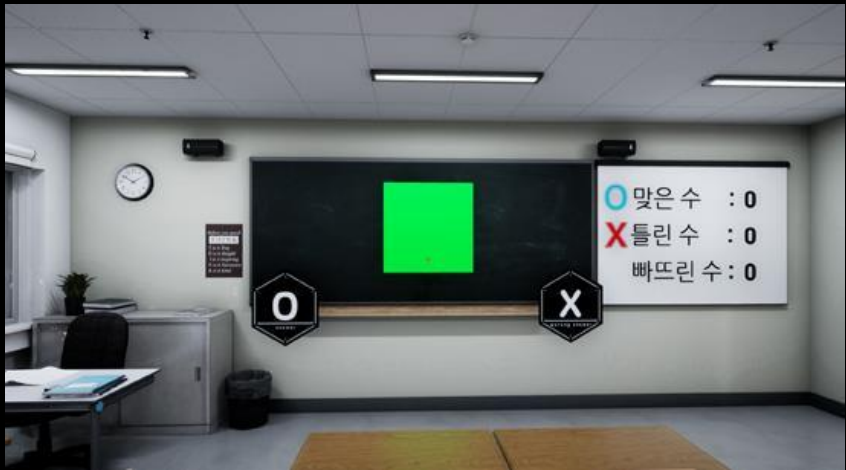


VR인지장애 치료 콘텐츠 (가천대 의대)

인지장애, 공황장애, 외상 후 스트레스 장애, 주의력 결핍 과잉행동 장애 환자의 기억력과 주의력을 훈련. 립모션 및 핑거트래킹 기술을 상용화 제품에 선도적으로 적용한 사례.

다수 VR HMD 지원
(바이브, 오쿨러스, 홀로렌즈)

핑거트래킹, 립모션



펼어비스 신사옥 VR영상 (펼어비스)

게임사 펼어비스의 신사옥을 소개하기 위한 VR영상 작업 프로젝트.

건물 전체 VR영상구현

효율적인 공간체험 솔루션 지원



M.C Escher's VR 전시 콘텐츠 (KOCCA)

.C 에셔의 무한한 시공간을 표현한 초현실주의 작품요소를 활용, 창의·융합형VR 콘텐츠 구현.

VR Interactive

대형작품(16m) 관람환경 구현

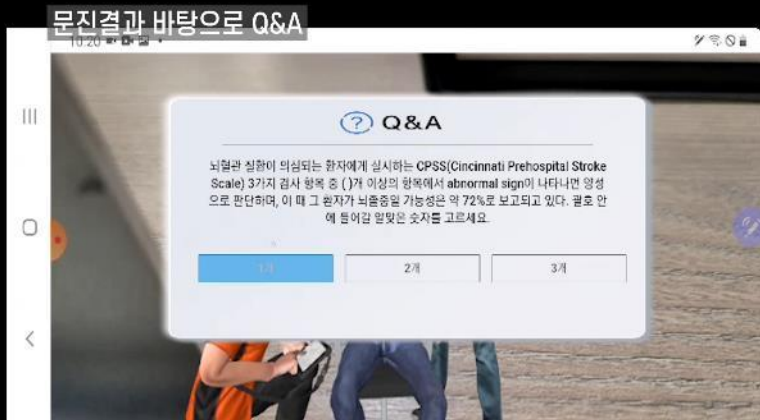


중증 응급질환 대처AR 교육 콘텐츠 (연세의료원)

일반인 및 전문 구급대원 대상들에게 실생활에서 접할 수 있는 응급의료 상황에 대처하는 방법을 효율적으로 교육. 비싸고 무거운 더미인형을 대체할 수 있는 솔루션으로 특히 지방에서도 유용하게 활용되고 있음.

휴대폰 기반, 5G연동

응급교육 QR카드 활용



원스톱 VR안전교육 콘텐츠 (한국가스공사)

운영현장에 신규 투입되는 협력업체 직원들을 대상으로 가상현실 기반의 이동식 안전교육 시스템 구축.
교육시간 75%단축은 물론, 높은 교육효과를 입증하고 있음. (롯데건설 등 다수 기업에서 활용 중)

시나리오별 콘텐츠 구성

3D서라운드 음향, 진동기술 적용



건물통합 유지관리 AR플랫폼 (RAPA, 한국전파진흥협회)

시공 중/ 완공 후, 현장 시공자나 현장유지관리 점검자가 3D설계도면과 실감건축물을 비교 및 검토하여 5G를 통해 촬영물과 내용을 서버로 전송, 저장하는 플랫폼. 당시 실용화되지 않은 홀로렌즈 2를 주도적으로 활용한 사례.

위치기반 5G - AR홀로렌즈 연동

효과적인 데이터 전송 방식 구현



지구를 지켜라 VR (충북글로벌게임센터)

외계의 적들로부터 지구의 유적을 지키는 스토리의 FPS와 ‘다차원 세계’를 테마로 한 게임.
실감 나는 배경연출로 제작된VR 게임 뿐 아니라, 다양한 기능과 카드수집도 가능한 AR 모바일 게임으로도 출시.

360° 건슈팅게임

전용센서 및 위치장비 활용



소아 뇌성마비 환자 맞춤형 VR 재활 프로그램 (NIPA, 정보통신산업진흥원)

뇌성마비환자들의 재활치료를 돕기 위한 프로그램으로 환자의 학습을 기록, 의료진에게 전송. 재활센터에서 사용할 수 있는 보행식 일체형 제품과 가정에서 사용할 수 있는 좌식 고정형 제품으로 구성되었음.

환자 맞춤형 VR 콘텐츠
(4개 유형, 71개 시나리오)

동작 및 높이 인식 정확도 향상

무선 장비(HMD, 컨트롤러) 연동

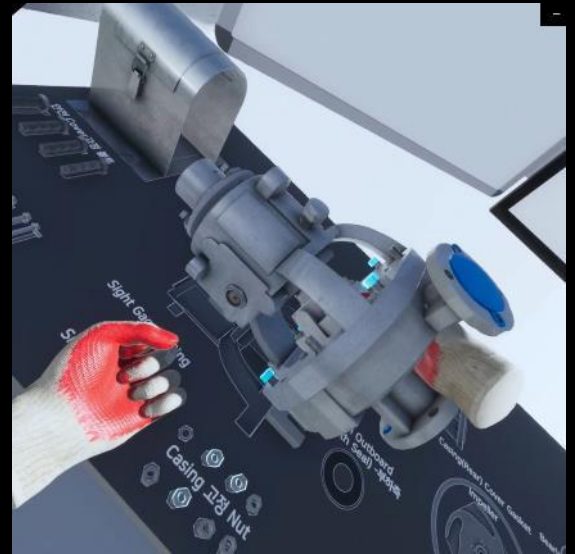
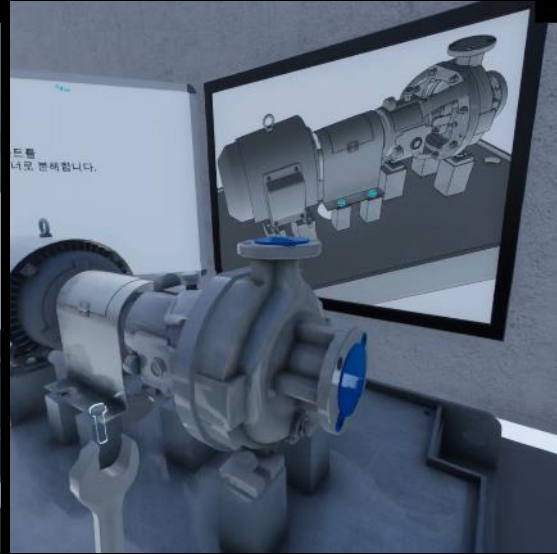
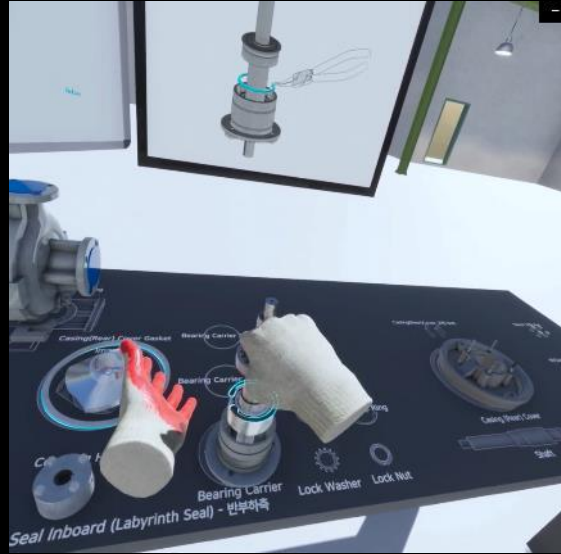


원심펌프 정비 트레이닝 VR콘텐츠 (LG화학)

작업자의 안전을 확보하고 작업효율을 향상시키기 위해 원심펌프를 분해/점검/조립/가동하는 과정의 VR 교육 프로그램 개발.

위치 및 동작인식 최적화

무선 장비(HMD,콘트롤러) 연동

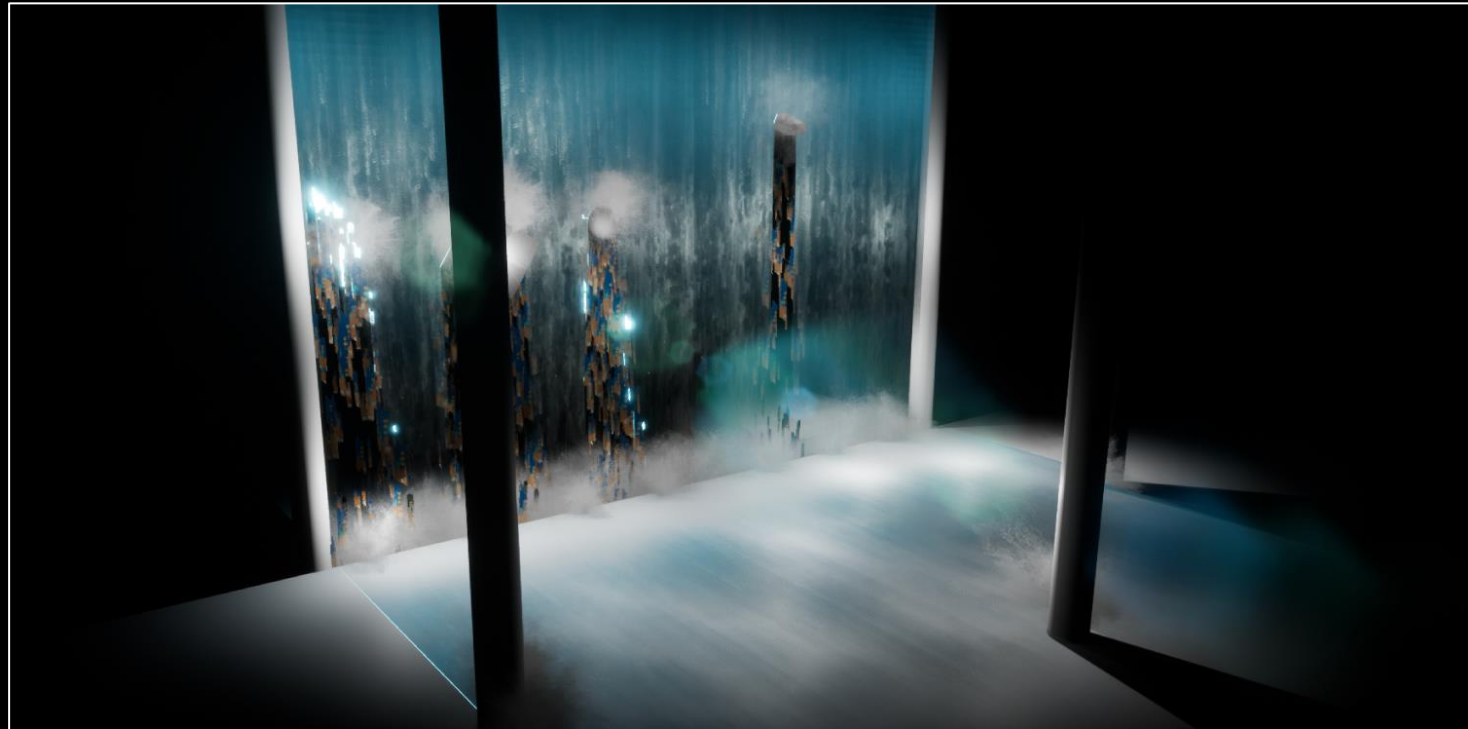
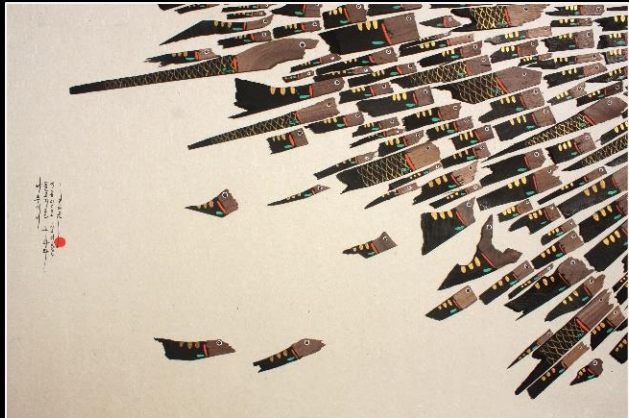


이정인작가 VR인터랙티브 콘텐츠 (충북콘텐츠코리아랩)

작가 고유의 상징인 치유와 에너지를 표현하는 ‘물고기’와 ‘나무’를 기초로 작가의 작품세계를 강화한 디지털 작품. 기존 작품에서는 표현이 불가능한 무한한 공간과 인터랙티브를 통해 새로운 시각을 제시.

VR 인터랙티브

무선 장비(HMD,콘트롤러) 연동



낚시인생 (충북글로벌게임센터)

리얼 낚시를 목표로 하는 VR낚시 게임.

유저의 입맛에 맞는 난이도 설정 기능 및 멀티접속, 음성지원을 강화하여 커뮤니티 특성을 강화하였음.

24시간 리얼타임 맵

멀티접속(최대 25명) 구현



감사합니다