

# 2023 LIKEIT 회사소개서

2020년 해군, 공군 등의 국방관련 콘텐츠부터  
2021~23 문화, 예술, 의료 전반에 걸친 AR, VR 기업  
기술이 사람을 더욱 사람답게 살 수 있는 진정한 기술  
주식회사 라이크잇

# 회사소개

VR, AR, MR 교육/훈련 전문기업

다년간 군의 교육/훈련 VR,AR을 제작해오면서  
4차 산업혁명 기반의 체감형 콘텐츠 및 플랫폼을  
구축해 나가고 있습니다. 또한 유관 기관 및 연구소들과  
협업하며 기술 자원을 실제 현장에서 활용할 수 있도록  
계속적인 개발을 하고 있습니다.

사람들이 함께 좋아할 수 있는 새로운 가치를 만드는 회사  
주식회사 라이크잇입니다.



# Our History

2019.7.18 시작부터 2020년까지 라이크잇이 걸어온길



## Likeit 창업

2019.7.18 라이크잇 창업  
자본금 3천만원 / 1인창업

군관련 네트워크를 통한 해군00함정정보체계  
및 VR/AR사업 준비



## 청년창업사관학교 선정

잠수함 사령부와 컨소시엄을 통해  
잠수함 비상탈출 콘텐츠를 위한  
중소벤처기업부 사업 선정

사업기간 : 2020.3 ~ 2020.11



## 특허 등록 및 출원

XRScenario 및 의료를 위한 키오스크 관련  
특허 획득

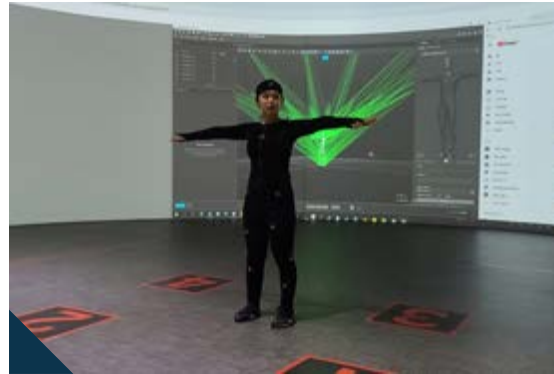
# Our History

2019.7.18 시작부터 2020년까지 라이크잇이 걸어온길



## VR,AR 작업진행

청년창업사관학교 작업 외에 정밀접근레이다, Microwave, Cabinet 등의 공군 및 해군교육사령부 등의 국방 콘텐츠를 수행함.



## KPOP 준비작업

VR, AR 국방 콘텐츠 외에 예술,문화 방면의 콘텐츠를 위한 KPOP 준비작업 준비

빅파이어 엔터테인먼트사와 MOU를 진행



## 디딤돌 사업 선정

창업성장기술개발사업 3차(비대면) 분야 디딤돌 사업에 선정,

“네트워크를 이용한 멀티 비대면 가상현실 기술기반의 4K급 군무 체감형 교육&연습 콘텐츠”

# Our History

2019.7.18 시작부터 2021년까지 라이크잇이 걸어온길



## 기업부설연구소 설립

초기 장대동 본점에서  
관평동 배재대학교대덕캠퍼스로  
확장이전과 함께 기업부설연구소 설립



## 대전정보문화산업진흥원장상

대전정보문화산업진흥원에서 주최하는  
유니:콘 클럽 1기에 선정되어  
KPOP을 통한 사업발표로 최종 우수 기업으로  
선정되어 대전정보문화산업진흥원장상 수상



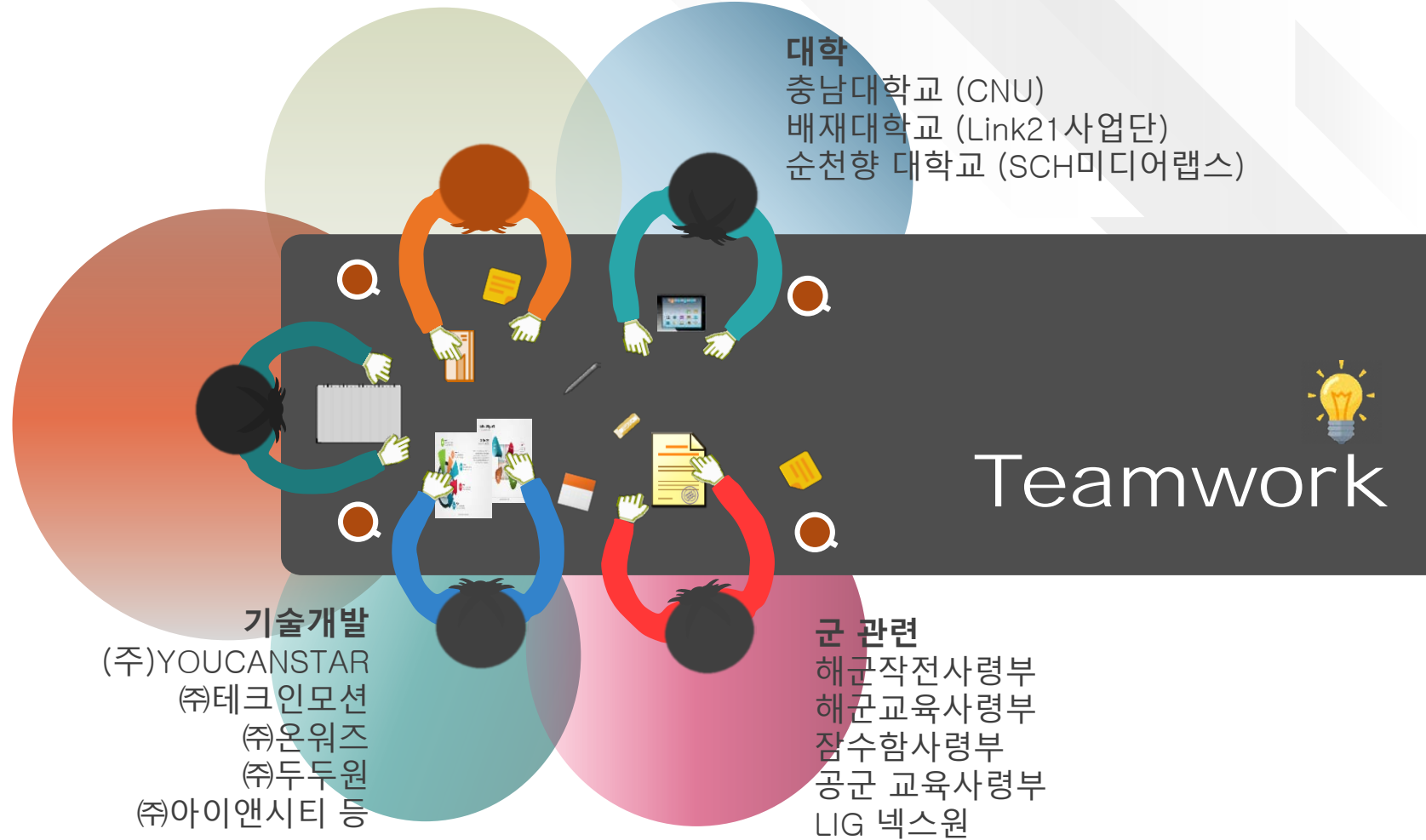
## 다양한 사업진행

대전시&대전관광공사와 DCC 메타버스 및  
상생협약, 대전정보문화진흥원, 군(육,해군),  
대전테크노파크, 배재대, 순천향대학교 등  
다양한 사업을 진행 및 진행준비

# Likeit Teamwork

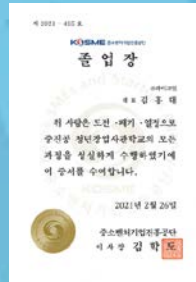
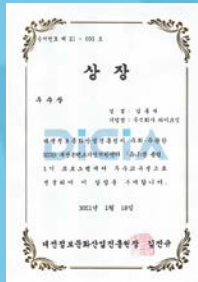
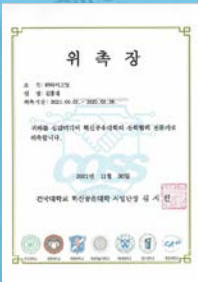
라이크잇은 대학, 기술개발사, 군 등과 다양한 협업을 진행합니다.

개발자 및 디자이너 멤버와 함께 대학, 군, 기술개발 파트너사들과 연구개발 및 사업화를 위한 다양한 작업을 진행하고 있습니다.



# LIKEIT's Certification

라이크잇은 다양한 시도와 기술로 인정받는 회사입니다.  
특히 시나리오 관리 장치 및 그 동작방법에 대한 특허를 보유하고 있습니다.  
이와 더불어 다양한 곳과 협력하여 새로운 가치를 만드는 회사입니다.

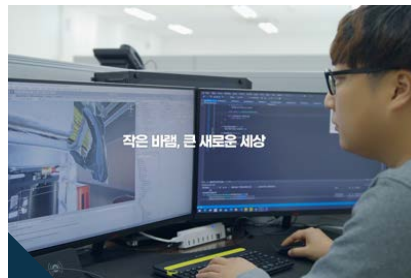


# 끊임없는 연구개발

(주)라이크잇은 기업부설연구소를 설립하여 VR,AR를 아우르는 XR부터 같이 응용되는 기술등을 연구 개발하고 있습니다.

## 라이크잇 기업부설연구소

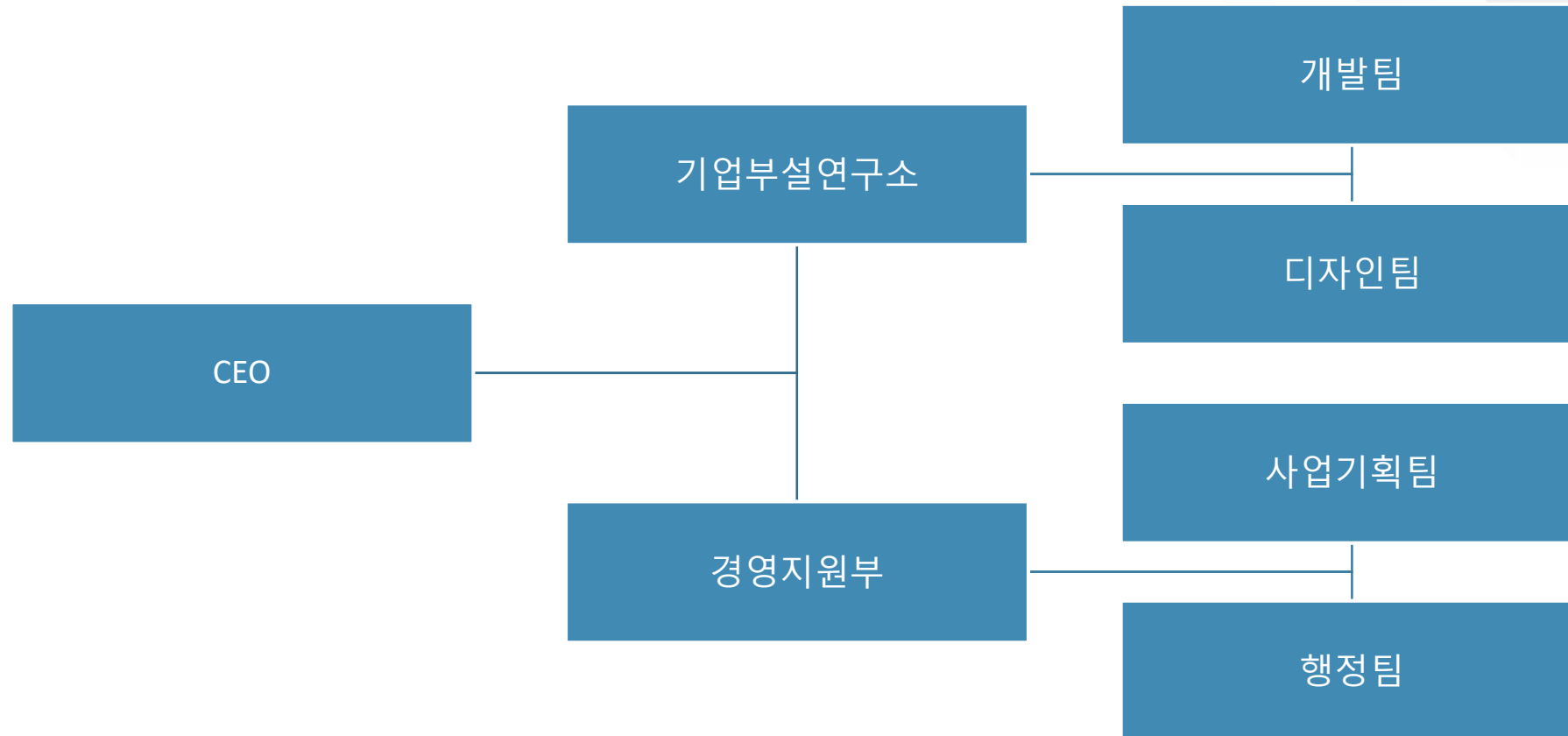
XRScenario, XRPortal, 특허 등 다양한 기술을 연구개발합니다.  
특허 2건





# Likeit Member

분야별 전문 강점인력들로 구성되어 급변하는 시대에 예민하게 반응합니다.



# Likeit Member

엔지니어 출신의 대표



**Kim Hong Dae**

*Likeit Co. Ltd. C.E.O*

## 대표 약력

2006년부터 IT전반 프로젝트를 진행한 16년 경력의 엔지니어 출신의 대표입니다. ASP, PHP, FLEX, JAVA, C#등 다양한 경험을 보유하였으며, 특히 2015년부터는 공군,해군 정비교육용 VR 콘텐츠를 개인적으로 개발한 경험을 바탕으로 Likeit을 창업했으며, 기존 개발했던 VR Library를 기반으로 군, 교육 쪽의 개발을 진행하고 있습니다. 더 나아가 최첨단 사회에서 교육을 필요로 하는 곳의 맞춤형 Metaverse 플랫폼 및 콘텐츠를 개발하는 회사로 나아가고 있습니다.

2022. 11 혁신공유대학 산학협력 전문가 위촉(혁신공유대학 사업단)

2021. 01 대전정보문화산업진흥원 우수상 수상(유니콘 1기)

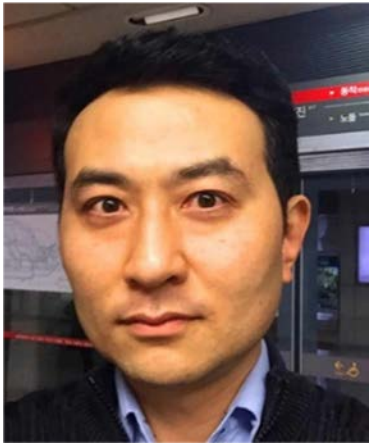
2020. 11 디딤돌 창업성장(비대면)과제선정 (KPOP군무콘텐츠)

2020. 03 청년창업사관학교 과제선정(VR잠수함 비상탈출 콘텐츠)

20015~2019 개인용역 - 공군,해군 정비교육용 VR콘텐츠 개발

# Likeit Member

국제적 감각의 글로벌 인재



**Sim Chung Bo**

*Likeit Co. Ltd. C.M.O*

## 부대표 약력

1994년 북경에 건너가 북경대학 법학과를 졸업한 중국 유학 1세대입니다. 10여년 동안 아시아의 여러 나라를 여행하며 작가로 활동, 세상에 대한 견문을 넓히고 다양한 경험을 하였으며, 지금은 한국과 중국 일본에서 작곡가로도 활약하고 있는 문화 전문가입니다. 풍부한 경험과 네트워크를 바탕으로, 국내 광주 및 경기의 해외 마케팅, 중국 자문을 맡으면서 활동했었고, 2017년에는 콘텐츠 전문 회사인 (주)빅파이어 코리아를 설립했습니다. 2021년부터 북경대학교 한국 총 동문회장을 역임하고 있습니다.

- 2021. 04 북경대학교 한국 총 동문회 회장
- 2018. 12 한국 관광협회 중국 자문
- 2017. 12 (주) 빅파이어 코리아 설립
- 2016. 07 걸그룹 '더 스타즈' 온라인 콘서트 런칭 - 룡주TV
- 2016. 07 일리네어레코즈(더콰이엇도끼) 중국 콘서트 주최

# Likeit Member

내부관리 전문가



**Park Jang Hyun**

*Likeit Co. Ltd. C.M.O*

## CFO CSO 약력

Hospitality 업계의 전문경영인이자 컨설턴트로 다년간 활동. 기업 운영의 방향성 제시 및 전략 수립 및 운영시스템 정립. KPI수립, 업무 프로세스 구축 등 내부 관리 전문가

- 2021. 04 북경대학교 한국 총 동문회 회장
- 2018. 12 한국 관광협회 중국 자문
- 2017. 12 (주)빅파이어 코리아 설립
- 2016. 07 걸그룹 '더 스타즈' 온라인 콘서트 런칭 - 롱주TV
- 2016. 07 일리네어레코즈(더콰이엇도끼) 중국 콘서트 주최

# Likeit Member

기획, 개발, 3D Modeling 까지 가능한 최고의 멤버



**문 창 민**

AR,VR Developer

2012년부터 게임,  
클라이언트, 서버까지  
개발 9년 경력의 개발자,  
XRScenario 개발



**조 영 곤**

3D Designer

17년 경력의  
그래픽&모델링  
실건축모델링,  
게임그래픽&모델링



**김 기 윤**

AR,VR Developer

컴퓨터공학 전공자로  
각종 앱개발 및 Unity 3D  
배틀로얄 개발 경력



**최 두 혁**

3D Designer

부천국제판타스틱 영화제,  
한국콘텐츠진흥원 3D  
애니메이션 전문가

# Likeit Member

기획, 개발, 3D Modeling 까지 가능한 최고의 멤버



정민지

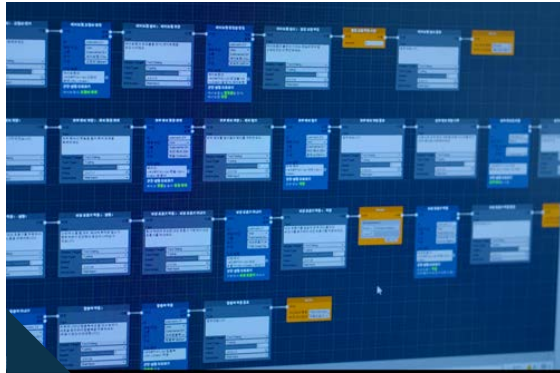
기획, 마케팅

---

중어중문학과를 졸업한  
중국, 영국 등 다양한  
국가, 분야의 마케팅 전문가

# XR Scenario

Graphic 기반의 XR 시나리오 관리 솔루션



## 직관적인 시나리오

Node Based 기반으로 시나리오 작성이 가능하여 손쉽게 시나리오 작성 및 수정&확장 가능한 관리 솔루션.  
One Step AR,VR 시나리오 구조를 파악이 가능 수정 및 관리 용이

 **30% off**



## Module을 통한 확장성

Unity Menu화로 바로 사용할 수 있도록 구성. 이를 기반으로 추가 개발없이 재사용이 가능. 이와 더불어 음성인식, AI, 빅데이터 등의 S/W, 데이터 클러브, 모션인식 카메라 등과도 연동이 가능.

## 강력한 AR,VR 제작 XRScenario

Graphic XR 시나리오 관리시스템인 XRScenario는 체험형 콘텐츠 개발에 있어서 Graphic를 이용하여 직관적인 작성이 가능합니다.

내,외부 SDK를 사용하여 빠른 개발과 수정이 가능하고 확장성이 용이합니다.

다양한 S/W와 H/W와 연동이 가능한 확장성을 가집니다.

- S/W : 음성인식, AI, 빅데이터, TensorFlow 등
- H/W : 데이터클러브, 모션인식 카메라, 시뮬레이터 등

특허등록 : 특허 제10-2288715호

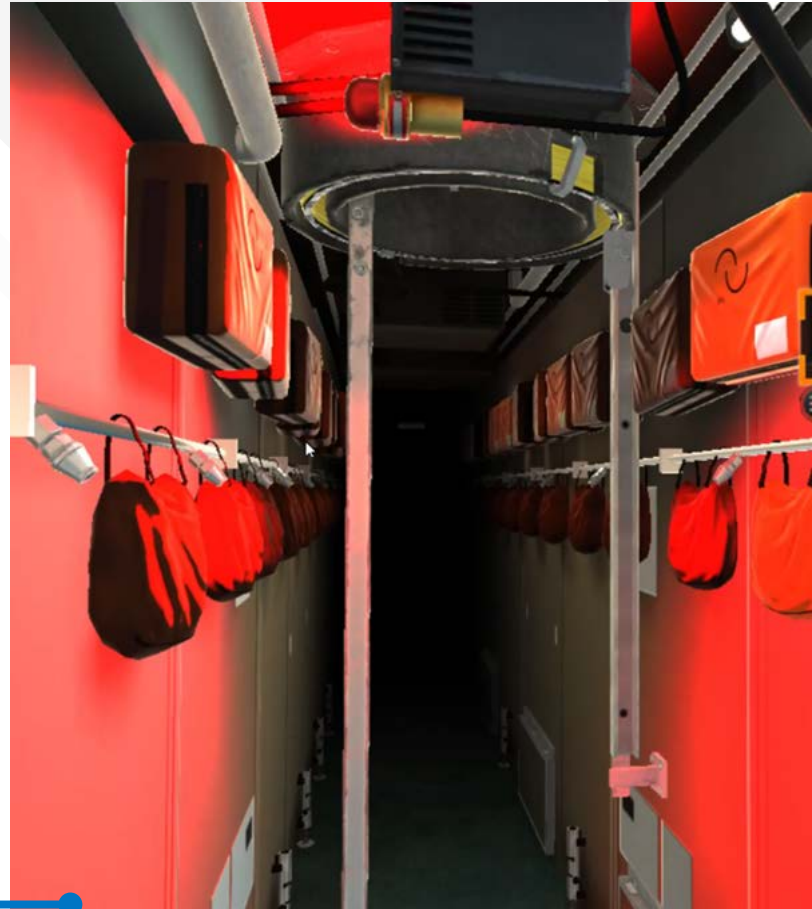
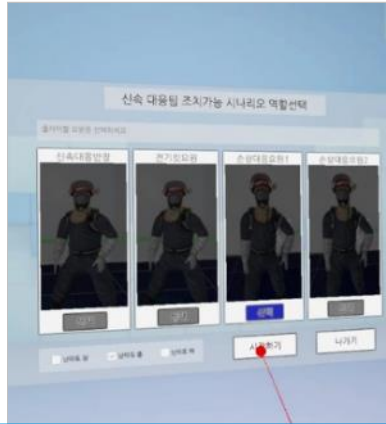
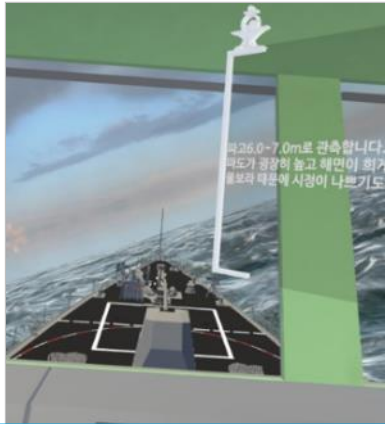
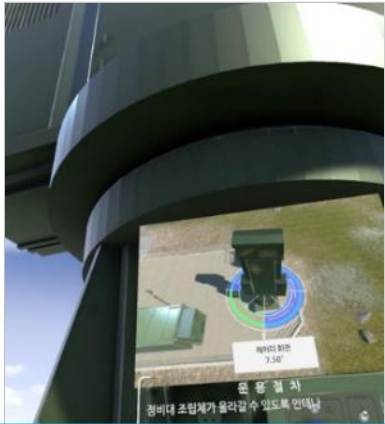


# XRS

# 국방 교육&훈련 VR

해군, 공군 등의 다양한 상황에서의 교육&훈련 콘텐츠

해군교육사령부 교육콘텐츠(파레이더, 파고측정, 해양선박인입, 화재진압, 엔진점검 등)  
 잠수함사령부 비상탈출 콘텐츠(해군잠수함사령부 비상탈출 콘텐츠)  
 상무대 K21, K200A 정비훈련 시스템, 2022년 10월 상무대 추가 플랫폼 구축 예정



## 파레이더 정비

공군사령부와 협력하여 파레이더 정비 플랫폼 개발

## 구름 및 파고관측

해군교육사령부와 구름에 따른 파고관측 및 대응 훈련 플랫폼 개발

## 응급 화재훈련

해군교육사령부와 선실안에서 발생한 응급 화재시 대응 훈련 플랫폼 개발

## K21, K200A 정비

육군 상무대와 K21, K200A 정비교육 플랫폼 개발

## 잠수함 비상탈출 훈련

해군잠수함사령부와 중기청 지원을 받아 잠수함내에서 비상시 탈출과 탈출후 살아남기 위한 훈련 플랫폼 및 콘텐츠 개발





# 전군의 VR/AR

교육/훈련 체계 플랫폼화



## 육군

- 육군 훈련소 주특기 교육
- 폭탄류 처리 안전 교육/훈련 체계
- 독극물 처리 안전 교육/훈련 체계

## 공군

- PAR 레이더 정비 교육/훈련 체계
- 미사일 유도 시스템 교육/훈련 체계
- 전투기 정비 교육/훈련 체계

## 해군

- 잠수함 배터리 정비 교육/훈련 체계
- 함행 안전시설 교육/훈련 체계
- 파고 안전 대처 교육/훈련 체계

# 국방분야 - 해군교육사령부

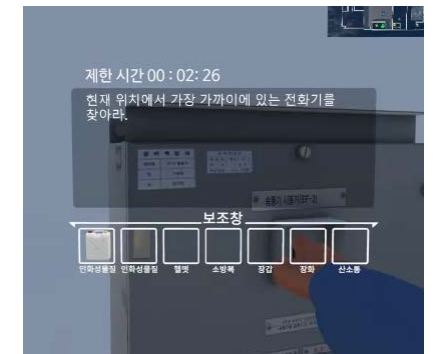
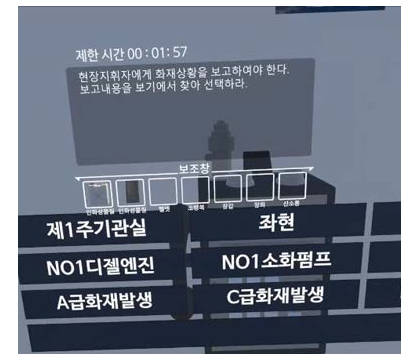
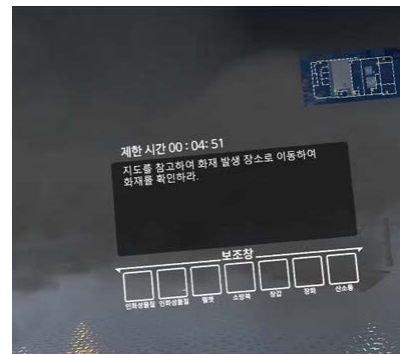
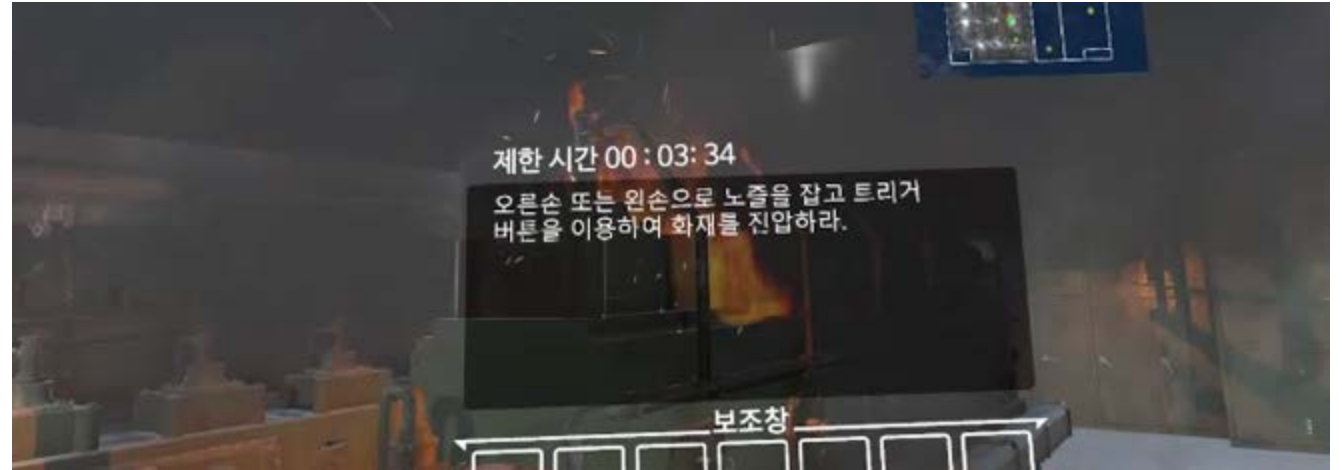
인입식 모의 교육/훈련





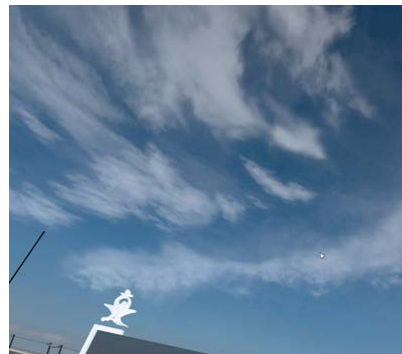
# 국방분야 - 해군교육사령부

초기화재대응자 응급처치법



# 국방분야 - 해군교육사령부

구름 및 파고관측



# 국방분야 - 공군교육사령부

신형PAR레이더 정비



# 국방분야 - 상무대(육군기계화학교)

K21 / K200A1 정비 교육/훈련 개발



육군기계화학교



조종수 열상잠망경은 비맹각 방식의 열상장비로써 조종수가 주간 및 야간 기동 시 차량 운영을 가능하게 합니다.



15/16인치 소켓, 10인치 연장기, 힌지형 손잡이와 라켓형 손잡이를 사용하여 보기륜의 장착너트가 풀렸거나 망실되었는지 점검하여 풀렸으면 너트를 조여줍니다



치된 4개의 걸쇠를 풀어 공기청정기를 분리합니다.  
[한 후 하우징, 걸쇠 손상 여부를 점검합니다



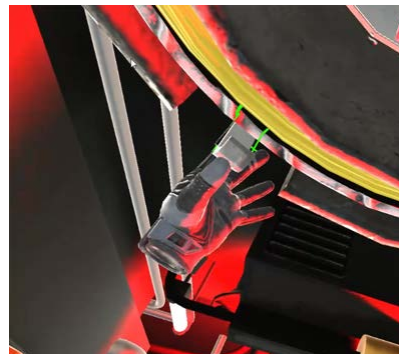
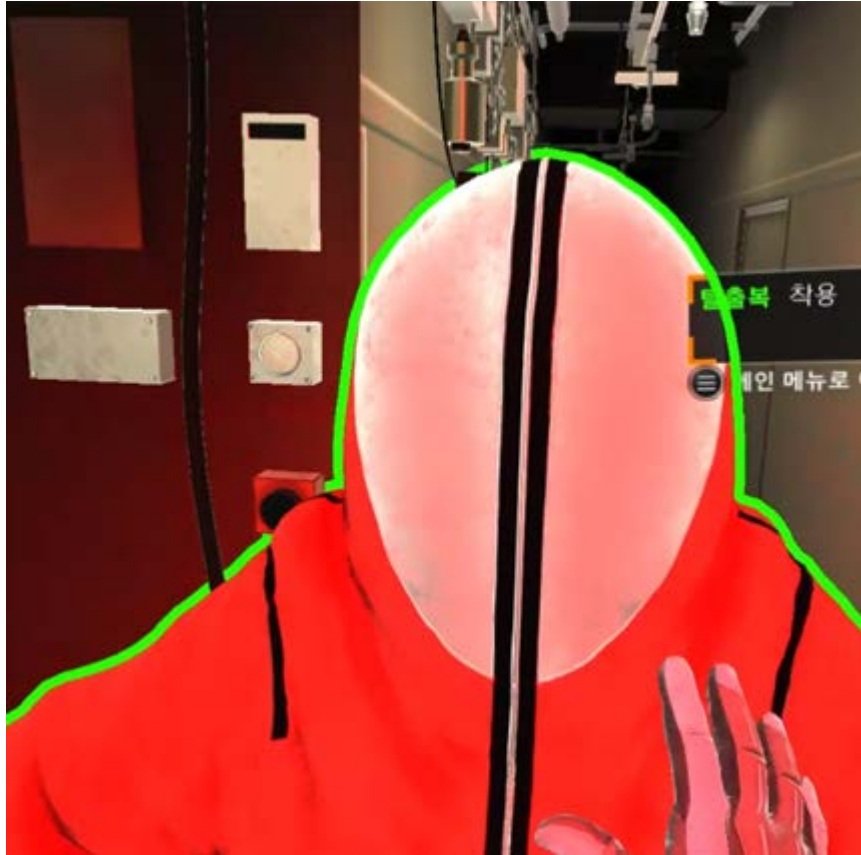
클램프의 고정 상태 및 손상 여부를 점검합니다.  
램프 풀림 확인 시 일자드라이버를 이용하여 조여줍니다.



외경 초과량 손상 및 내부 여과지의 오염 상태를 점검합니다

# 국방분야 - 잠수함사령부

잠수함 비상탈출

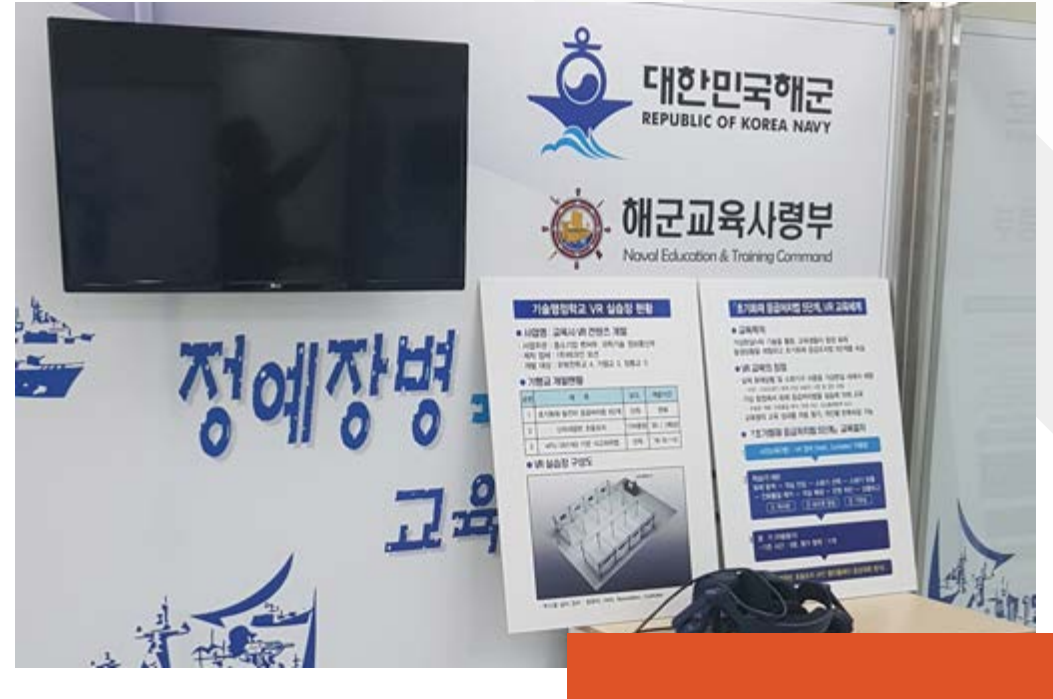


# Portfolio

다양한 국방 교육&훈련 VR 콘텐츠를 진행했습니다.



잠수함사령부에 “잠수함 비상탈출” 콘텐츠를 개발하여 잠수함에서 유사시에 행동해야 하는 방법과 탈출 후 생존을 위한 다양한 생존방법을 교육하는 콘텐츠를 납품(잠수함사령부 교육실)



해군교육사령부에 “초기화재 응급 조치법” 콘텐츠를 개발하여 실제 화재상황 및 소화기구 사용을 가상현실내에서 체험할 수 있는 간이 훈련장을 구성하여 납품(VR실습실)



# Portfolio

다양한 국방 교육&훈련 VR 콘텐츠를 진행했습니다.



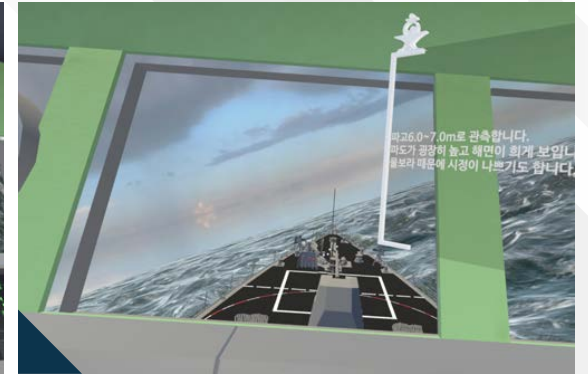
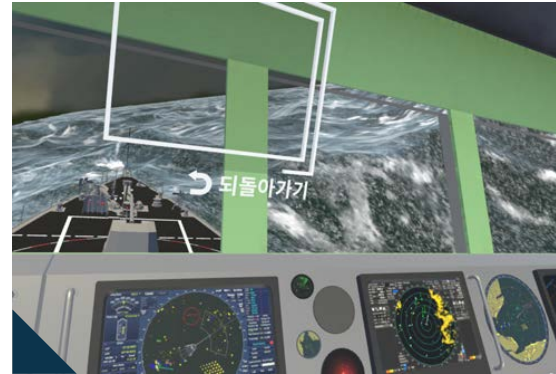
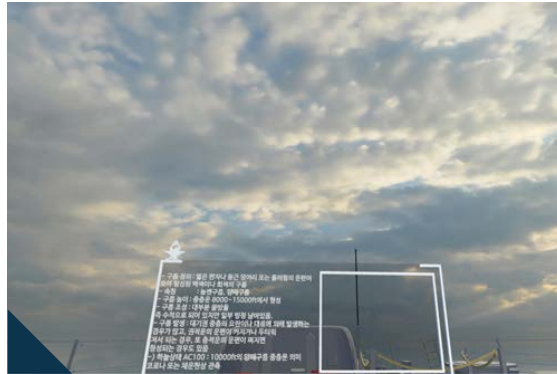
실제 함정과 거의 흡사한 3D 형태의 현실감 있는 상세 묘사를 통해 위급사항시 탈출 할 수 있는 훈련용 VR 콘텐츠로서 Tutorial VR 콘텐츠로서 스텝바이스텝으로 당황하지 않고 위급상황시 탈출 할 수 있는 모의 시뮬레이션이 가능한 VR Content



VR Multi Player방식의 VR화재진압 콘텐츠로 화재시 빠른 대처를 위한 VR콘텐츠로 기본적으로 학습모드(사용자가 튜토리얼 형태로 따라함으로서 기술을 숙지하는 모드)와 평가모드(교육자의 교육 숙련도를 관리자가 확인하고 객과적 점수로 평가할 수 있는 모드)로 구성되어 있는 콘텐츠로 특히 한명의 교육자가 아닌 여러명의 하나의 상황에서 서로의 팀웍으로 화재를 진압할 수 있는 VR Content

# Portfolio

다양한 국방 교육&훈련 VR 콘텐츠를 진행했습니다.



# VR KPOP 군무 교육&연습

2020년 디딤돌 컨소시엄 진행

**Likeit.**  
행복해지는기술

**SCH** 순천향대학교  
SOON CHUN HYANG  
UNIVERSITY

비대면 시대 KPOP 댄스를 체계적으로 교육과 연습이 가능한 플랫폼 & 콘텐츠

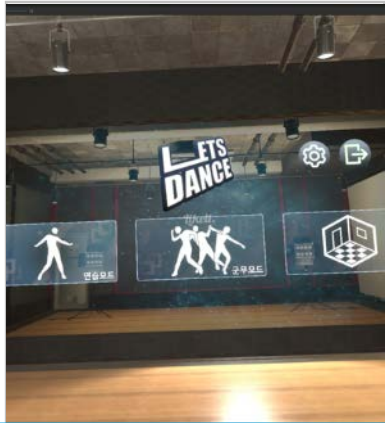
TIPA에서 진행한 디딤돌 R&D 연구과제를 진행.

산학협력을 통해 모션캡처 장비를 통해 전문 안무가의 댄스를 3D 데이터로 변환하여 교안작업을 진행하고, 이를 기반으로 댄스를 루틴과 정확도를 제공하여 연습, 군무를 배울 수 있게 구현



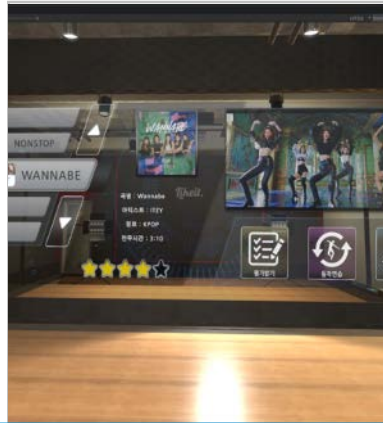
## 모션캡처 교안

산학협력을 통한 실 안무가의 안무 3D 교안 데이터 확인



## 연습 및 군무모드

개인별로 댄스교육과 함께 모여서 댄스를 배우는 군무모드로 연구를 진행



## 댄스 선택 UI/UX

댄스 선택시 댄스교육장에 온 것 같은 형태의 UI/UX를 적용



## 루틴 및 정확도

춤을 루틴별로 학습하고 동작의 정확도를 체크.

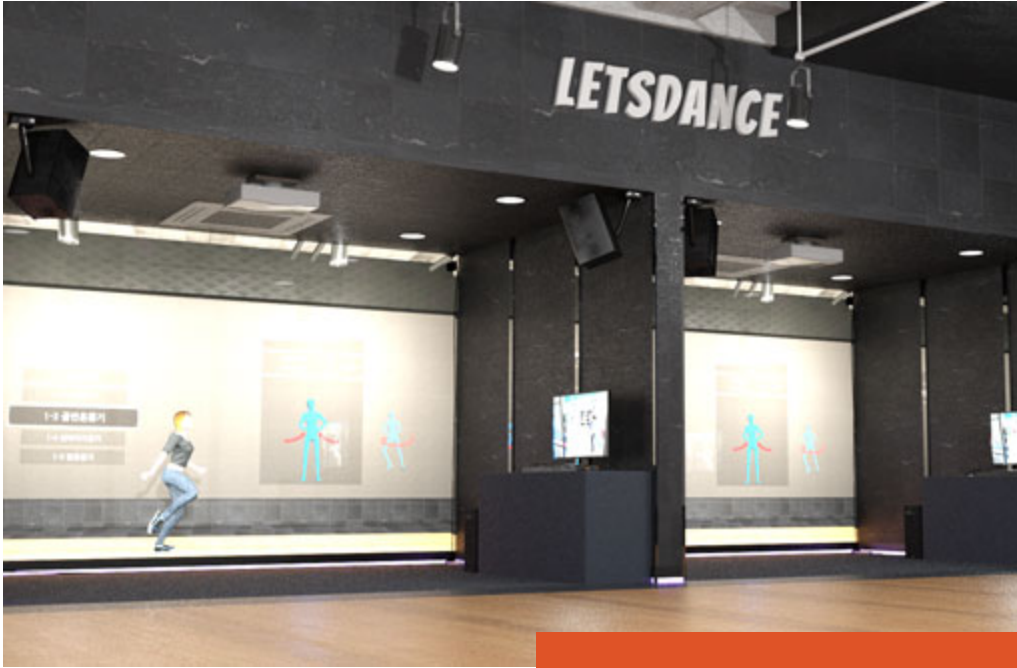


## 무대에서 같이 군무하기

기본적으로 제공된 무대에서 여러명의 사용자가 접속하여 군무할 수 있는 기능을 연구.

# KPOPIA - Metaverse KPOP놀이터

메타버스 형태의 KPOP Dance Platform



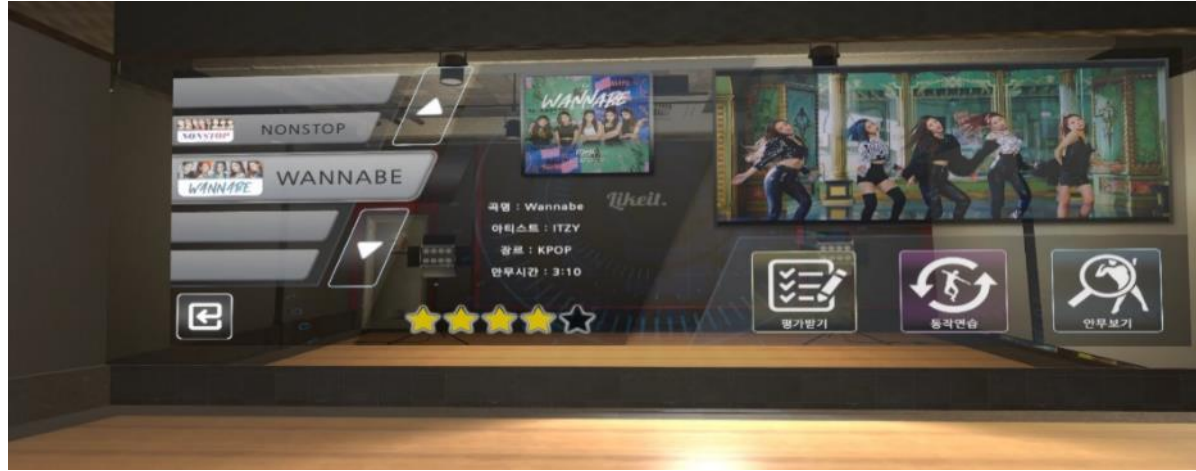
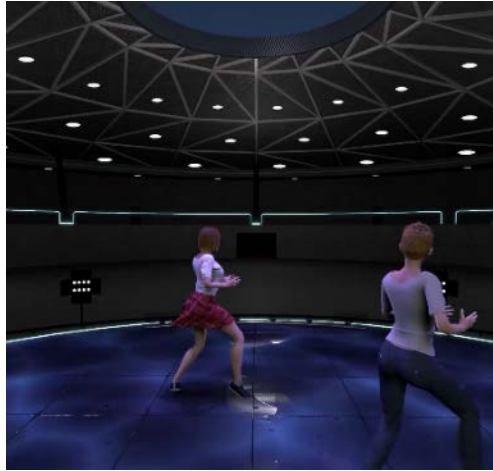
R&D 디딤돌 연구과제로 진행중인 KPOP 군무시스템은 동작인식을 통한 KPOP Learning Project(가칭:Let's Dance)로 해외에서 KPOP을 배우고 싶어하는 아이들에게 KPOP 문화를 비대면으로 배울 수 있게 할 수 있도록 하는 프로젝트



KPOP 군무 시스템은 트레이닝 모드와 다같이 여러곳에서 같이 군무를 맞춰보고 출 수 있는 군무모드로 구성되어 해외 KPOP스타를 꿈꾸는 사람들에게 KPOP문화의 교육 및 다양한 관광상품을 위한 플랫폼을 준비하고 있음.

# KPOPIA - Metaverse KPOP놀이터

메타버스 형태의 KPOP Dnace Platform

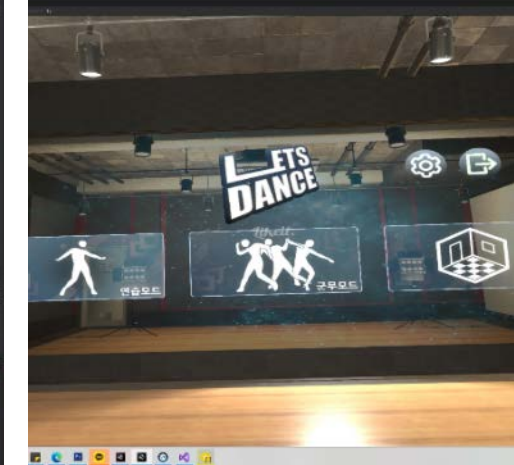


게임처럼  
교육할수 있는 UI

가상공간 게임같은 UI재미있  
게 경험하자

루틴별  
댄스교육

안무의 루틴을 각각 리스트화  
하여 루틴별로 연습이 가능



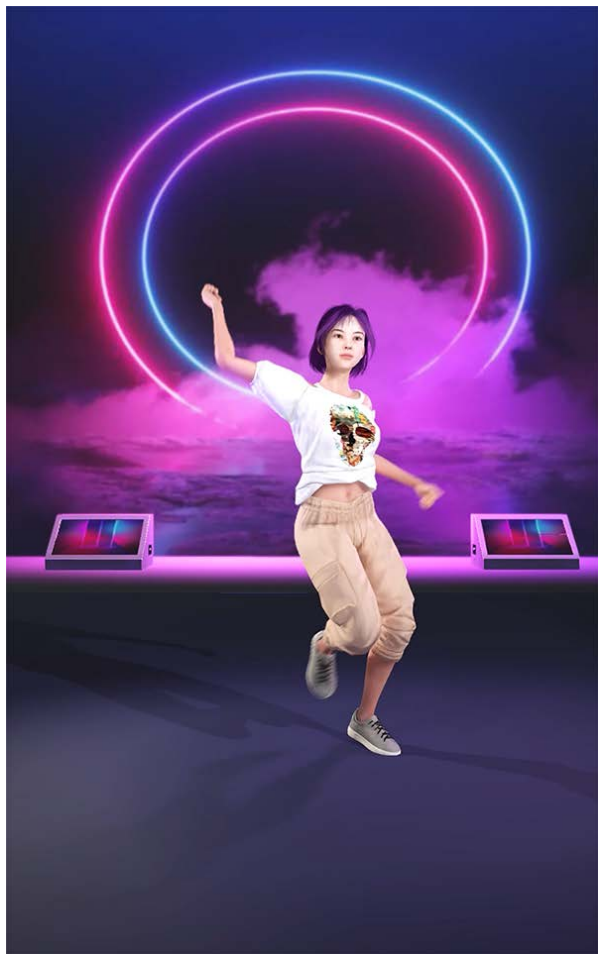
# KPOPIA - Metaverse KPOP놀이터

메타버스 형태의 KPOP Dance Platform



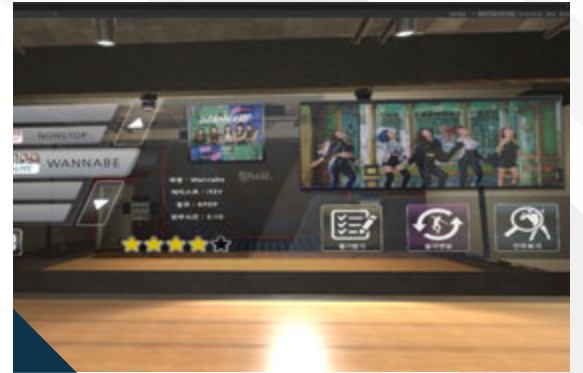
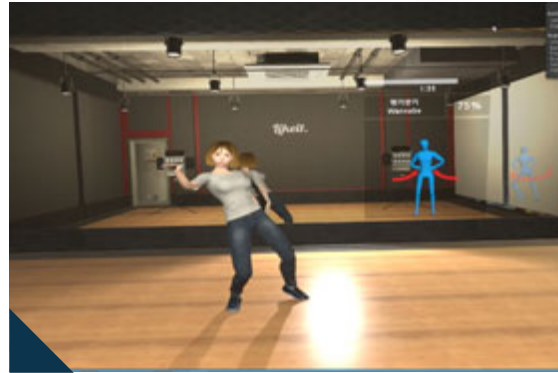
# KPOPIA - Metaverse KPOP놀이터

메타버스 형태의 KPOP Dnace Platform



# Portfolio

교육/훈련을 위한 다양한 XR 플랫폼 및 콘텐츠를 제작하였습니다.

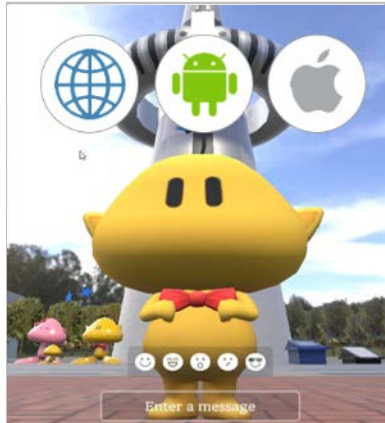




# DCC 메타버스 전시회 서비스

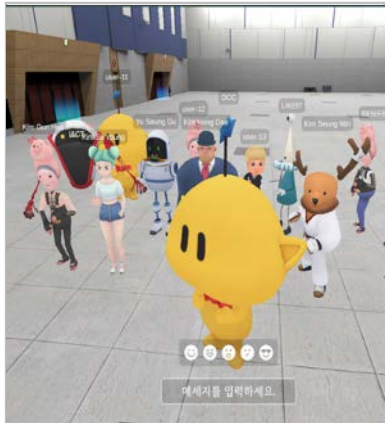
대전 마케팅공사와 메타버스 대전컨벤션센터 전시회 서비스

DCC 2전시관 개관에 맞추어 94,000제곱미터(28,000평) 규모의 3층 규모의 DCC 1,2전시관 전층의 부대시설과 외부시설(엑스포 분수탑, 골프존등)을 현실과 같이 제작하여 메타버스 전시회를 할 수 있는 플랫폼 제작.-현재 2021년 프로젝트 성공후 2022현재 UCLG행사 고도화 진행중



## 다양한 Device 지원

WebGL, PC, Android, iOS 등의 다양한 Device를 지원



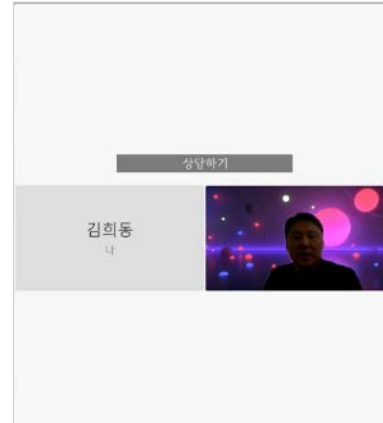
## 아바타 제공

꿈돌이를 포함한 10개의 아바타를 제공(1인칭, 3인칭)



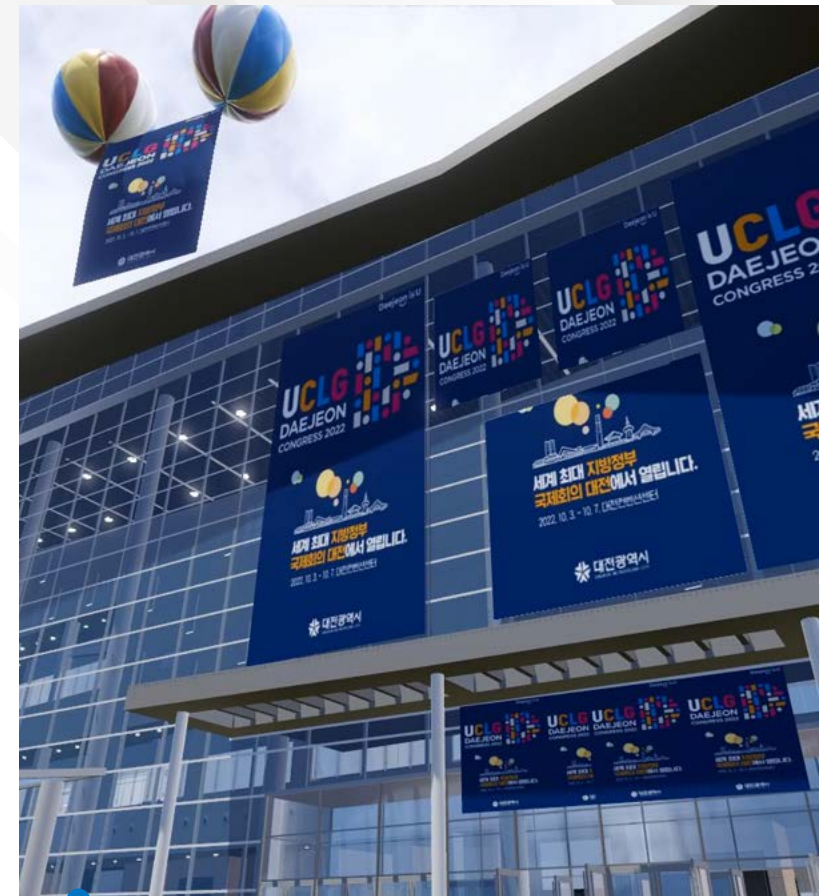
## 3D Interaction Booth

회사의 정보를 입력하여 템플릿된 3D Booth 제공



## External Service

필요시 Webex, Zoom 등의 외부 서비스 제공



## UCLG 행사 고도화 진행

대전에서 이루어지는 UCLG(세계지방정부연합) 행사를 메타버스로 진행하기 위한 고도화 작업중

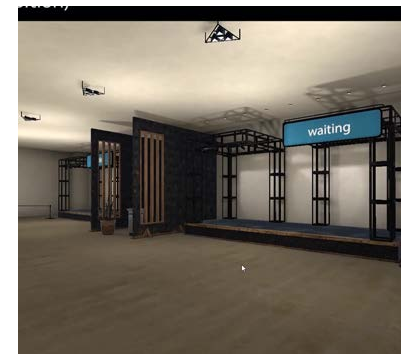
# MICE분야 - DCC

대전컨벤션 메타버스 전시회



# MICE분야 - VR Exhibition

다양한 형태의 VR 전시회 플랫폼



# Portfolio

Likeit's XR Exhibition



Likeit Portfolio 를 위한 XR Exhibition 은 2021년 4월에 초기자료를 만들면서 사용자를 위한 키보드 컨트롤 및 라이크잇의 다양한 포트폴리오를 실제와 같이 경험할 수 있게 구성되어 있음.



현재 이를 기반으로 Metaverse 기법의 3D DCC 진행중.

# Portfolio

Likeit's XR Exhibition



대전 마케팅 공사에서 진행하는 Metaverse 기법의 3D 전시관을 위한 프로그램 개발을 진행중. 10개의 템플릿 부스와 10종의 캐릭터를 이용하여 실제감 높은 전시회 시스템을 구축중.



2021년 현재 진행중.

# Metaversity

교육의 새로운 혁신을 가져올 새로운 패러다임 Metaversity

LG Uplus와 대학교 메타버스를 진행.  
 순천향대학교와 전략적 MOU를 통해 메타버스 9월중 진행예정,  
 LG Uplus와의 협력을 통해 충남 이하 청주대, 우송대 등 진행예정(10월)



학교전용 아바타

학교전용 아바타 및 각종  
아이템 연동(과잠, 신발,  
모션 등)



캠퍼스 디지털 트윈

캠퍼스를 실제와 같이 구  
현하여 실제감을 높임



빌보드 강의 시스템

메타버스 환경에서 실제  
사람의 강의 시스템 구축



다양한 행사 기능

학교의 축제 및 다양한  
행사를 진행이 가능



학교 커뮤니케이션 제공(마일리지)

수업을 충실히 듣거나, 학교의 행사, 도서관 등의 부  
대시설을 이용시 특별한 혜택을 주는 마일리지 시  
스템 적용.

# 대학분야 - 순천향대학교

순천향대학교 메타버시티 및 MOU 추진



# 대학분야 - 청주대학교

LG Uplus와 청주대학교 메타버스 플랫폼 구축(Meta-Life CJU) 2022-10-19일 입찰최종통과



[청주대 메타버스 예시 - 제안이미지]



# Portfolio

Likeit's Metaverse University(순천향)



즐겁게 놀면서 알아가는 재미를 느낄 수 있다는 컨셉아래 Metaversity(Metaverse University) 플랫폼을 기획하여 순천향대학교와 2022년 입학식을 기점으로 4개년 계획을 세워



진행하고 있음. 1차 Metaversity Prototype, 2차 실증 및 고도화, 3차 - 실감형 교육콘텐츠 확충(XR Content), 4차 - 안정화

# 멸종위기동물 메타버스

메타버스 기반의 멸종위기 동물 메타버스 KKUKA WORLD

메타버스 기반의 기술을 통해 멸종위기 동물을 캐릭터화하여 멸종위기 동물을 알리고 그와 관련된 캐릭터 상품을 구매하기 위한 홍보 및 상품화 서비스 개발



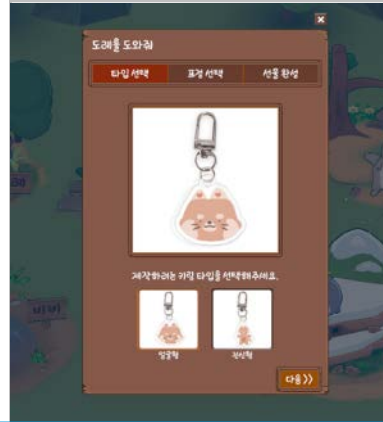
## 미니게임지원(2종)

재미를 위한 미니게임 지원(똥피하기,같은 그림 맞추기)



## 게임같은 UI/UX

MMORPG형태의 UI/UX를 사용한 게임대화형식 구현



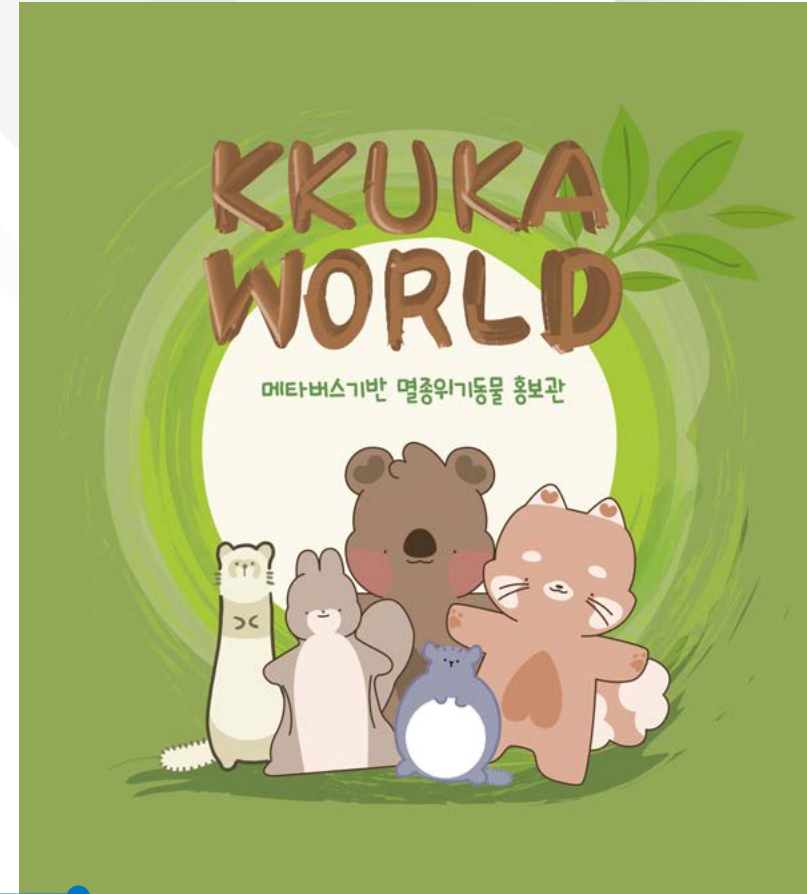
## 상품과의 연계

메타버스 내에서 상품과의 연계를 통해 수익창출



## 퀴즈이벤트연동

멸종위기 동물에 대한 퀴즈를 지원하여 이벤트 연동

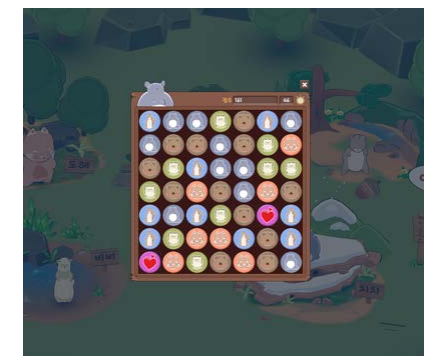


## 웹툰을 메타버스형 캐릭터화

웹툰의 느낌을 그대로 살려 귀카, 도레, 비비, 늘, 치치 총 5종의 메타버스형 캐릭터 생성 및 개발

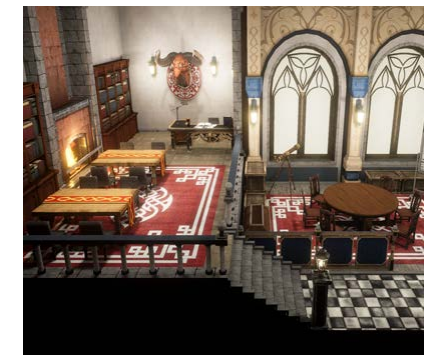
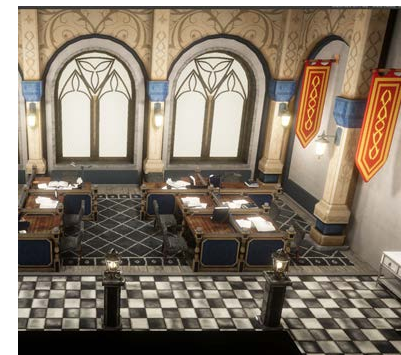
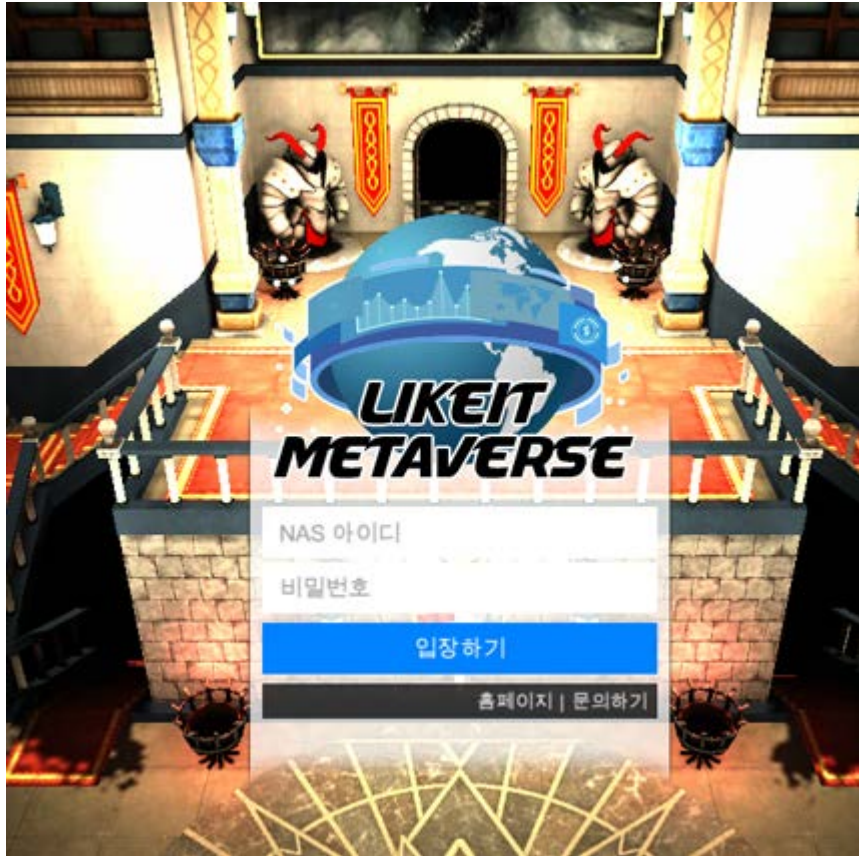
# 메타버스 응용분야 - KKUKA WORLD

핸드폰 관련 액세서리 제조업 응용



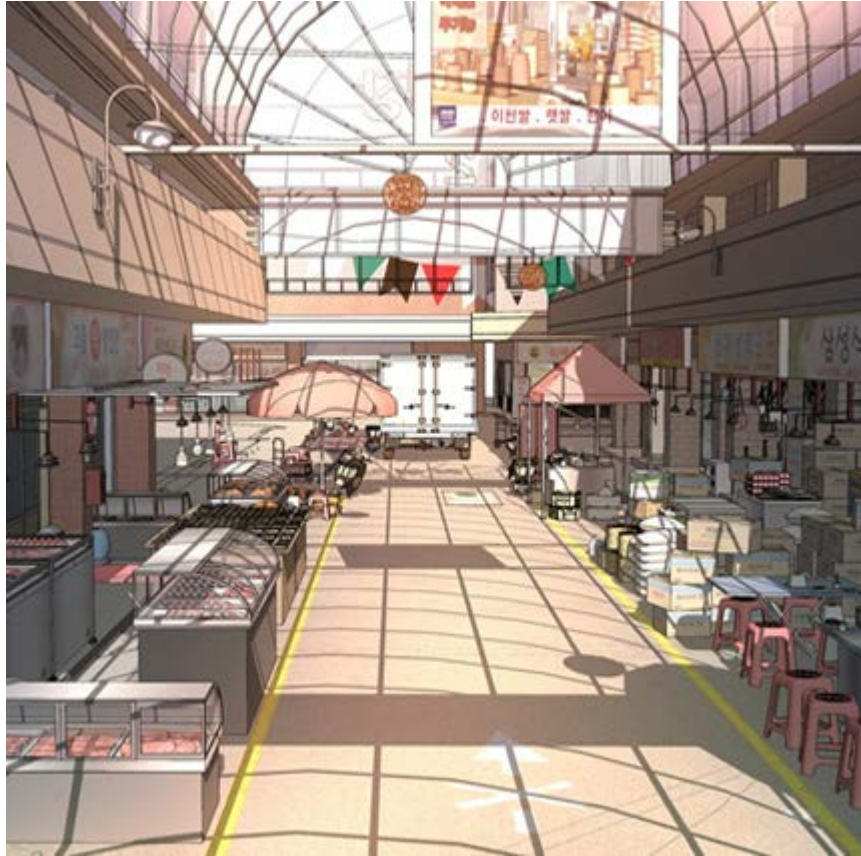
# 메타버스 응용분야 - LIKEIT Metaverse

회사홍보용 메타버스



# 메타버스 응용분야 - 소상공인 메타버스

상생하는 소통의 경제공간 Metaverse Market - 대전시와 소상공인 메타버스 기획중



[소상공인 메타버스 예시 - 제안이미지]

# Portfolio

KKUKA WORLD



멸종위기 동물을 웹툰화하여 연재되던 IP들을 모아서 메타버스 기반의 서비스를 제공하고 있음.



정보문화산업진흥원 지원으로 5종의 멸종위기 동물을 이용한 알리기 및 퀴즈, 미니게임등을 지원하는 메타버스 기반 멸종위기 동물 홍보관

# Portfolio

KKUKA WORLD



2022.09.29~10.02일 4일간 부산 벡스코에서 있었던 일러스트레이션 페어에 참여함.



실제 고객들에게 IP 캐릭터를 설명하고 관련 상품을 파는 것이 어려웠던 것에 비해 쉽게 메타버스를 통해 쉽게 접할 수 있는 것을 볼 수 있었음.

# Portfolio

KKUKA WORLD



멸종위기 동물을 알리는 것에도 한몫을 하고 캐릭터와 친해지기 위해 다양한 게임과 함께 이벤트를 진행함.



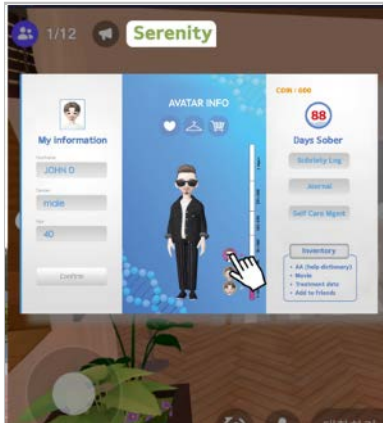
실제 규카월드 미니게임 이벤트를 진행한 결과 진행되는 내내 줄이 끊이지 않을 정도로 호응이 매우 좋음.



# 중독자 메타버스 SERENIVERSE

미국 INCLUSION 비영리 법인과 중독자를 위한 메타버스 구축

미국 INCLUSION사와 MOU를 체결하고 중독자를 위한 메타버스를 진행 중  
현재 기획단계와 컨셉홍보영상이 제작되었고, 이를 기반으로 총 100억 규모의 프로젝트로 진행  
(초기 MVP 시작 1MUSD로 Start Dev. 진행 예정중 - 10월)



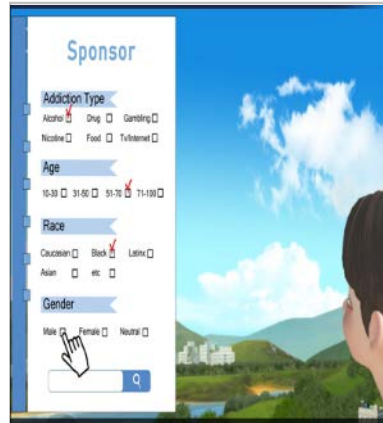
## 성장형 메타버스

다양한 미션을 기반으로 성장하며 중독을 이겨내는 형태의 메타버스



## 다양한 Meeting

행사 및 다양한 미팅을 통해 교류와 네트워킹이 가능



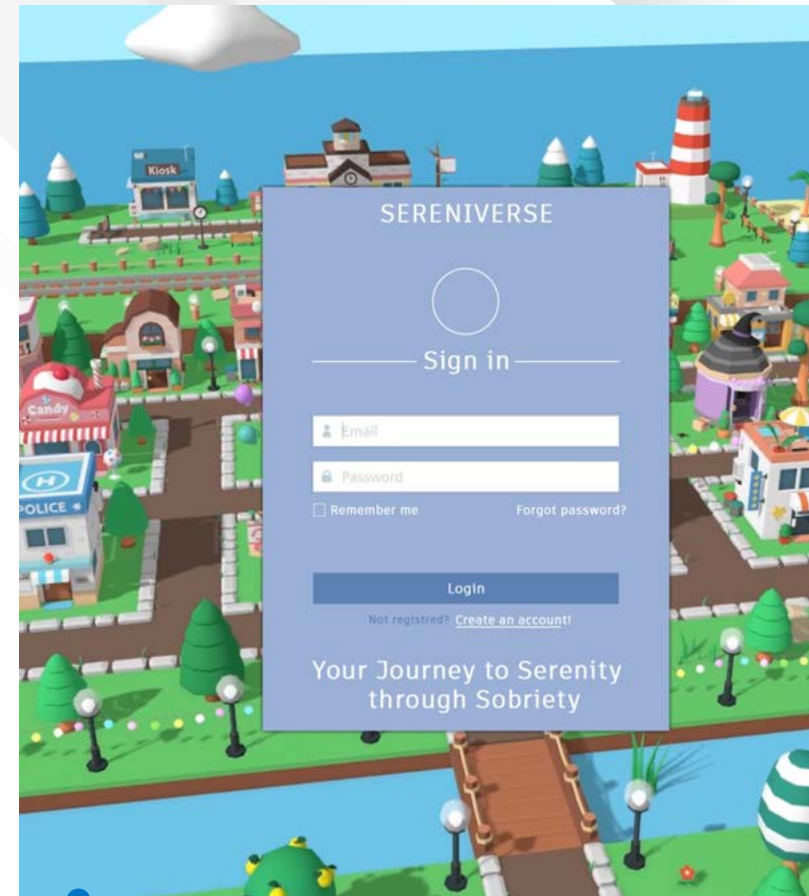
## Sponser와 연계

기존의 Sponser와 연계하여 메타버스 커뮤니티 강화



## Together SOS!

위험 상황에서 함께 이겨나가기 위한 SOS 연계서비스



## SERENIVERSE(중독메타버스)

알코올,마약,인터넷등의 다양한 중독자들을 위한 메타버스.

# Likeit Business Growth

## 중독 메타버스

중독자를 위한 커뮤니티 기반의  
중독자를 위한 메타버스.

INCLUSION INC.,와 MOU를 체결하여  
AA 커뮤니티의 중독자 및 멘토시스템을  
메타버스에 접목 및 다양한 상담 및  
전문 기관과 연계할 수 있는 플랫폼  
개발 계획

INCLUSION INC + AA

## KPOP VR 군무

KPOP을 세계적인 콘텐츠로 만들고  
KPOP을 체계적으로 훈련시키고  
교육시킬수 있는 VR, AR, Kinect 기반의  
콘텐츠 및 플랫폼 개발

중소벤처기업부 + 정보문화산업진흥원

## Metaversity

즐겁게 즐기면서 알아갈 수 있는  
MMORPG형태의 새로운 교육 플랫폼  
이를 통해 비대면교육, 실감실습교육,  
해외와의 교육세계의 연결을 위한  
Multi University 개념의 플랫폼 구축

과학기술정보통신부 +순천향대학교 +  
해외교육기관(Saudi) + LG Uplus

## 군 AR & MS

마이크로 소프트사와 협업하여  
홀로렌즈2를 사용하여 군 콘텐츠를  
AR과 접목시켜 군 효과적인 군  
교육훈련이 가능할 수 있는 콘텐츠 제작

Microsoft + 해군잠수함사령부 +  
LIG넥스원



COVID-19 시대  
메타버스의 시대  
디지털 지구에  
올라타자

VR, AR 국방 콘텐츠 외에  
문화, 예술, 환경설비 전반에  
걸친 AR, VR 사업을 진행

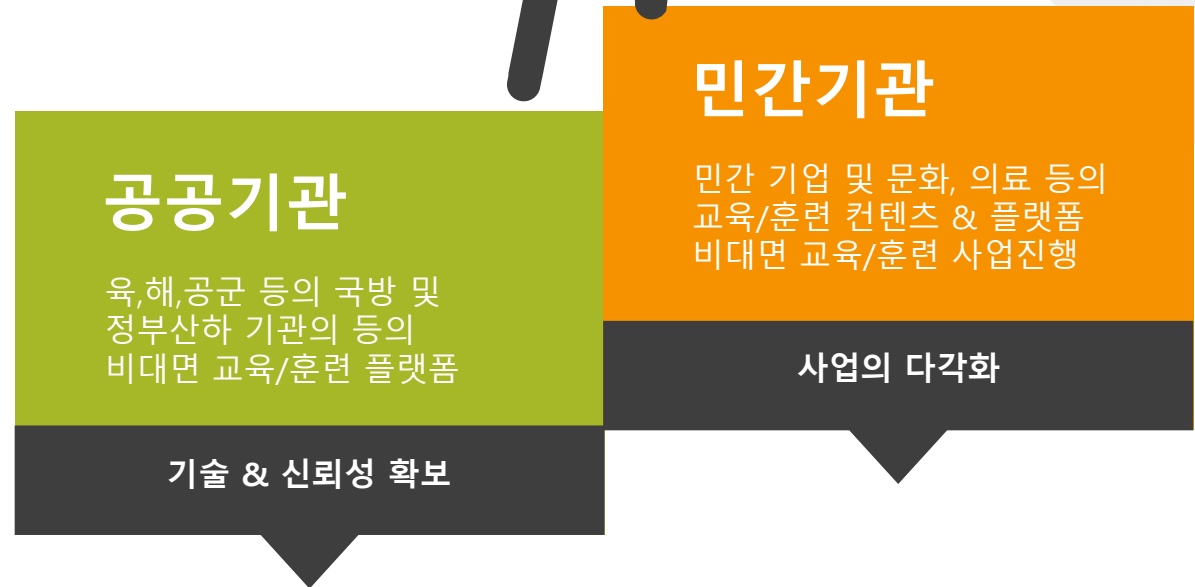
# Likeit Business Area

교육/훈련을 공공, 민간 두가지 축으로 관련사업을 진행합니다.

군 및 공공 기관에 맞는  
교육/훈련 플랫폼 관련 사업 분야

민간기업 및 문화, 의료 등의  
교육/훈련 플랫폼 관련 사업

공공, 민간 두가지 축을 가지고  
유기적 사업을 진행



# Global Network

해외에 대한 민국의 체감형 교육 기술을 내보입니다.

## 1. 공공기관

말레이시아, 인도네시아  
군 교육/훈련관련 제안 요청

## 2. 민간기관

엔터테인먼트 & 중국, 미국, 일본  
컨텐츠 관련 협업  
INCLUSION INC.,

## 3. 교육기관

순천향대학교, 청주대학교, 배재대학교  
Saudi(프린세스누라), 채드웍



문의 주시면 언제든지 답변드리겠습니다.

# 감사합니다.

함께 성장하고 서로 신뢰하는  
행복한 기업 문화를 꿈꾸는 라이크잇입니다.

Tel. 042-721-5336

E-mail. [gemskim@thelikeit.co.kr](mailto:gemskim@thelikeit.co.kr)

주소 : 대전 유성구 테크노1로 11-3 배재대학교 대덕밸리캠퍼스 N403,404호