

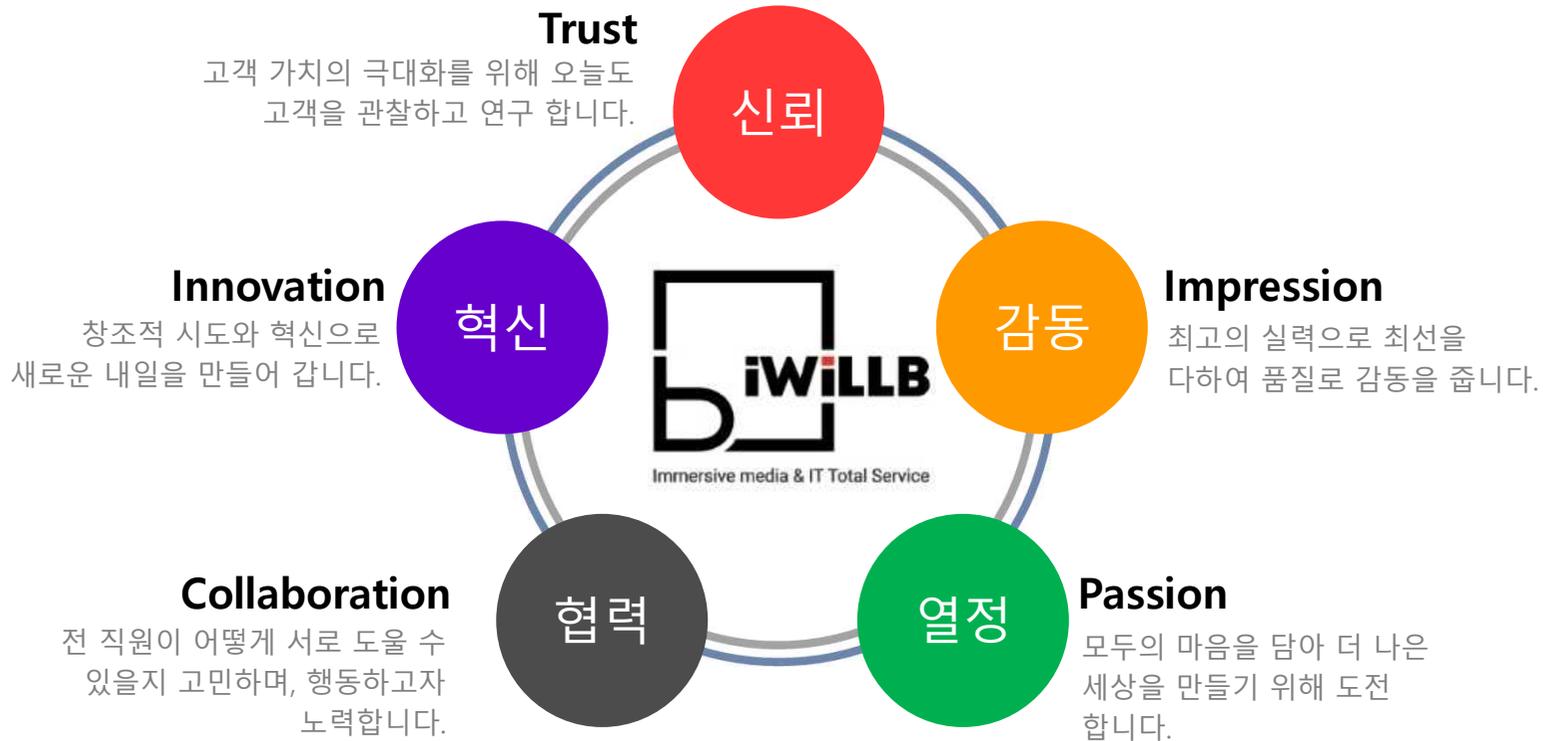
# 아월비(주) 회사소개서

## VR Device Manufacturing Company Profile

Lorem ipsum dolor sit amet, usu utinam inermis voluptua eu. Usu esse solet scripserit eu. Modo expetendis no usu, ex has tota conceptam efficiendi. No ius amet alterum.

[www.Link to site.com](http://www.Link to site.com)

<b>회사명</b>	아월비(주)	<b>설립일</b>	2016년 05월 09일	
<b>대표자명</b>	박성준	<b>직원수</b>	12명 ('21.5월 기준)	
		<b>매출액</b>	8.65억원 ('20년말 기준)	
<b>사업분야</b>	실감미디어 및 ICT 솔루션			
<b>주소</b>	서울특별시 강남구 논현로 524길(역삼동, 청파빌딩) 5층			
<b>전화번호</b>	02-6949-5335	<b>이메일</b>	<a href="mailto:nice.parks@illb.co.kr">nice.parks@illb.co.kr</a>	
<b>사업자등록번호</b>	651-81-00388	<b>홈페이지</b>	<a href="http://www.illb.co.kr">www.illb.co.kr</a>	
<b>주요사업실적 현황</b>	국민체육진흥공단 및 KT의 실감미디어 사업 파트너사			
<b>주주명</b>	<b>주식수(1주)</b>	<b>1주당 금액</b>	<b>금액(원)</b>	
박성준	80,000	500	40,000,000	
김명자	20,000	500	10,000,000	
<b>합계</b>	<b>100,000</b>	<b>100%</b>	<b>50,000,000</b>	



---

아윌비(주)는 최고의 기술력을 바탕으로 ICT&실감미디어 분야를 선도하고자,  
항상 새로운 기술 혁신을 통하여 고객에게 신뢰와 감동을 선사하는 기업가치를 추구합니다.

Company Name



## 2017년

Bigdata 사업개시  
영문 POI 구축  
사업수주



## 2019년

GIS 우수기술인증  
MR 콘텐츠 제작 및 유통  
가상현실 콘텐츠 수주



## 2020

KT 리얼큐브 콘텐츠 개발  
가상현실 콘텐츠 기획 및 제작  
콘텐츠 제작 사업



## 2016년

주식회사 도웰 설립  
ICT사업본부구축  
로컬 데이터 플랫폼 운영

## 2018년

GIS 사업개시  
GIS 데이터 플랫폼 사업  
온라인 쇼핑몰 운영 사업



## 2020년

아월비 주식회사 사명 변경  
KT  
콘텐츠 제작 사업 연계 지원, LTAS 구축  
국민체육진흥공단  
5G 스마트스포츠체험 콘텐츠 및 운영 사업  
스포츠360플레이 운영  
연구개발 전담부서 설립

# 조직 구성

## 대표이사

**박성준**

경영총괄

## R&D 학습관리 연구팀

**김준욱 연구소장**

기업부설연구소 연구소장  
연세대학교 산업정보경영 석사

**박종호 연구원**

한양대학교 분자생명과학과  
R&D연구개발인력

**김선우 연구원**

R&D연구개발인력

**엄관식 연구원**

R&D연구개발인력

## IMT본부

**황영환 팀장**

**노재희 실장**

**김현조 실장**

## 경영지원

**도병민 부장**

단국대학교 전자공학과  
한성대학교 석사  
국방과학연구인력

**이현규 팀장**

컴퓨터공학과 전공  
국민체육진흥공단 홈페이지 구축  
솔루션 유지보수

**최수지 사원**

Kth산하 API 운영 및 기획관리

**최지완 사원**

GLS플랫폼 운영



# 제휴업체 현황



## 주요 실적

VR/MR 관련 사업 경험과 전문 기술력을 갖춘 준비된 사업자로 현재도 많은 관련 사업을 진행하고 있습니다.



K-Champ  
Collabo

경기창조경제센터

- ✓ KT사업화 K-Champ 프로젝트 실감미디어 콘텐츠 개발



KSPO

국민체육진흥공단

- ✓ 스마트스포츠 체험실 비대면콘텐츠 제작 운영지원 및 기획관리



RAPA

한국전파진흥협회

- ✓ G콘텐츠 플래스십 프로젝트 기획 및 운영 사업참여



KT

KT Real Cube

- ✓ 유통대행과 콘텐츠 개발 콘텐츠기획 및 제공

01

Digital CONTENT



사용자중심의 인터랙티브 콘텐츠개발

02

Big DATA



빅데이터 수집, 분석 기술 적용  
데이터 기반 콘텐츠 개발 및 사용자 추천  
알고리즘

03

AR, VR Service



실감형 체험을 위한 VR콘텐츠 개발

# 서비스 개요

제공하고자 하는 서비스의 포괄적인 개념이나 정의를 표기합니다.



## A

### 서비스 개요

코로나 이슈로 대면이 어려운 종교 활동을 비대면 진행. 활동 활성화 및 사회적 종교 인지도 향상

### 대상 및 범위

개척교회 목회자 참여  
국내 기독교인.



## B

### 서비스 개요

비대면 스포츠 산업에서의 단체활동 활성화를 통한 사용자 행동분석 데이터를 분석한 콘텐츠 제작

### 대상 및 범위

교육기관 단체 스포츠 활동 이용자 및 전문 트레이닝 센터.

“ 비대면 예배를 통한 안전한 원거리 종교활동이 가능한  
온라인 교회 시장 활성화 ”



“ 장애인,이민자 등의 종교생활 소외자 및 개척교회 목회자를 위한  
온라인 교회 시장 활성화 ”



- 장애인, 이민자 등의 종교생활 지원
- 유명 목회자 콘텐츠의 실시간 전파
- 다양한 교회상품 온라인 유통 용이



- 온라인-오프라인 교회의 상호 보완적 관계 확립
- 코로나19 시대에 안전한 종교생활 영위
- 원거리 비대면 선교,전도를 위한 창구 역할 수행
- 언제 어디서나 가능한 종교생활 서비스

- 고품질의 개척교회 목회자의 콘텐츠 서비스
- 개척교회의 재정적 문제에 대한 최소한의 활로 개척
- 다양한 고품질 콘텐츠로 인한 신도의 선택권 보장

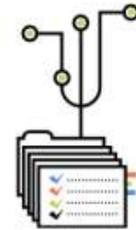
“ XR통합 솔루션 서비스 구축 및 콘텐츠 제작  
XR 초실감 체험형 솔루션 제공 ”



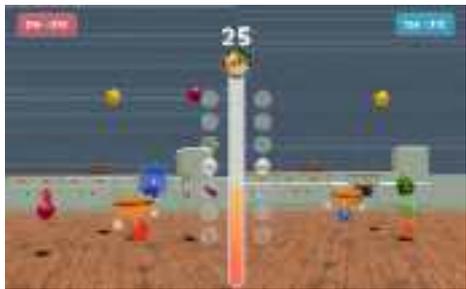
콘텐츠 제작 및 제공



플랫폼 초실감 솔루션 제공



연계성과 확장성



실감 콘텐츠 제작

실시간 인터랙티브 센싱 기술



실감미디어 플랫폼 기반 온/오프라인 사업

실감미디어와 센싱기술 활용

“ 공간 제약을 최소화, 재미와 효과를 동시에 제공하는  
교육·헬스케어 기능형 콘텐츠 ”

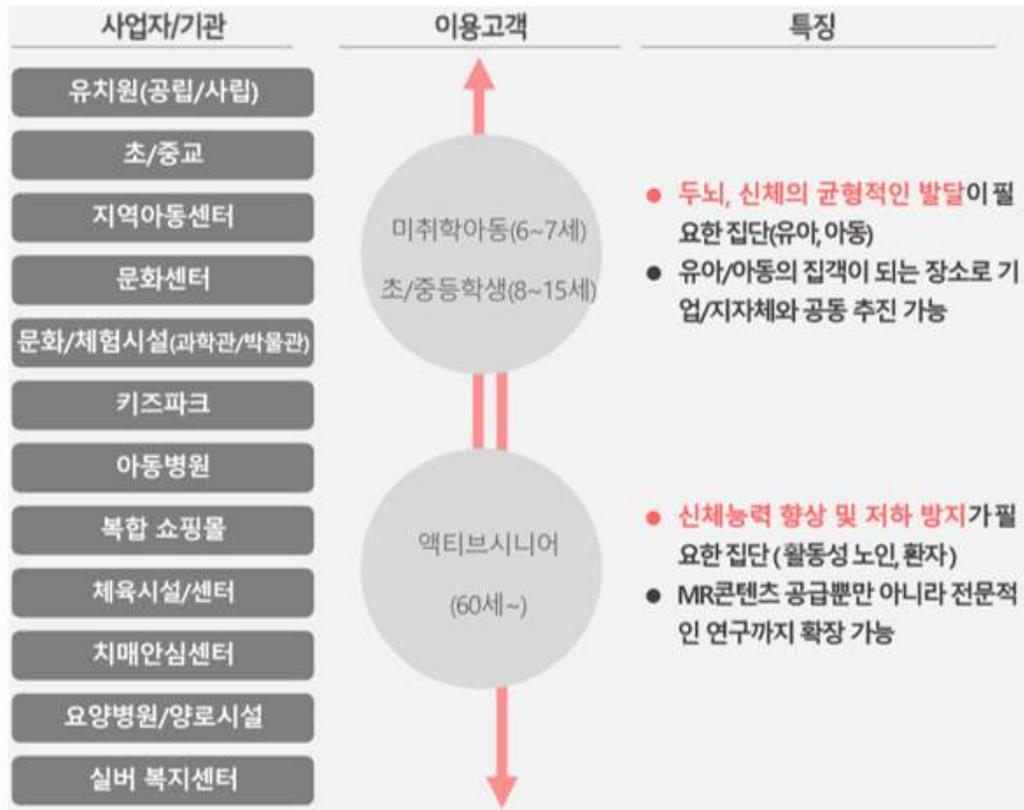


### ▶ 비대면 스포츠 활동

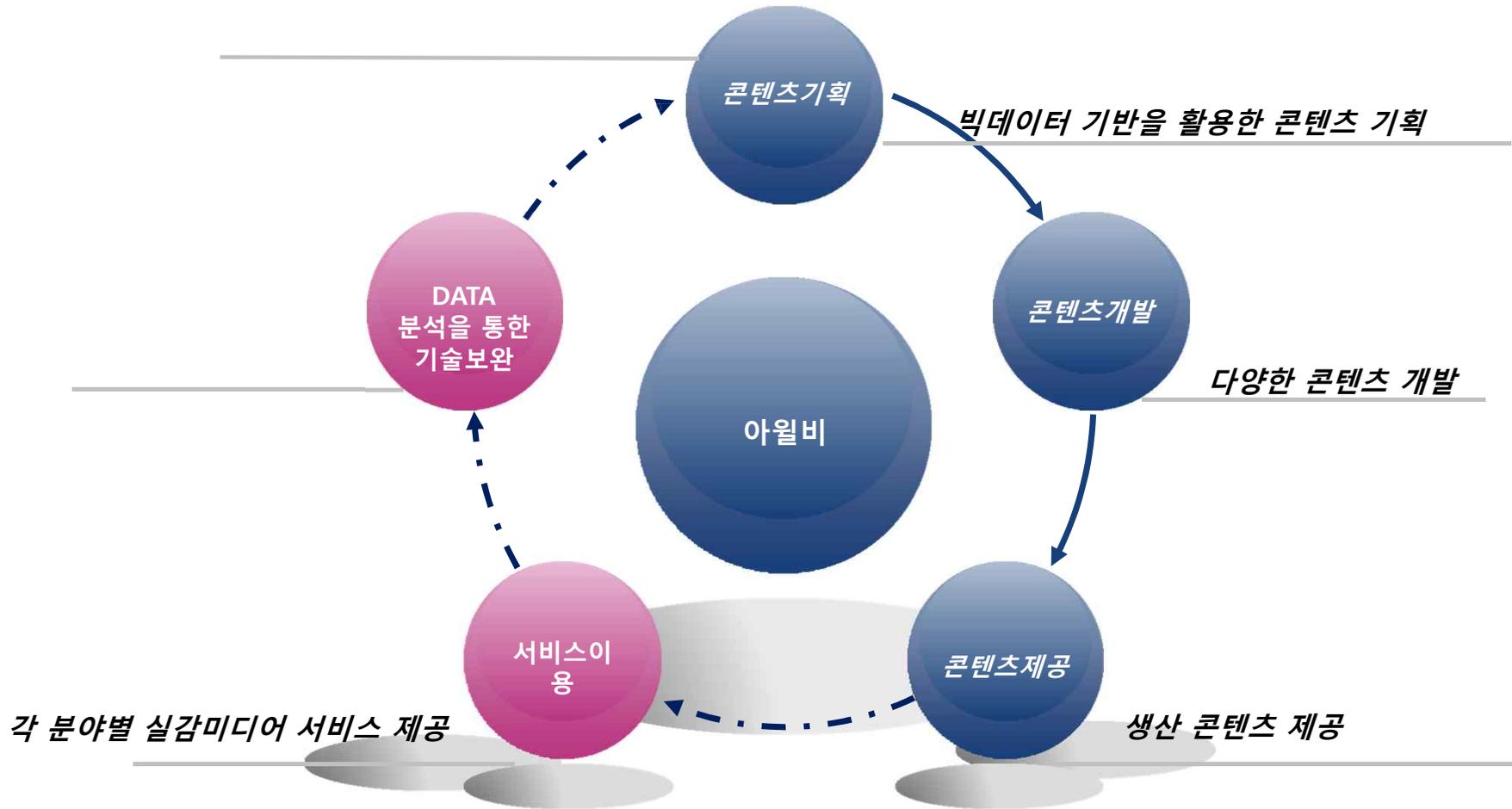
- 01 공간 제약 최소화, 다양한 문화활동 제공
- 02 학습 및 체력 발달 목적 및 데이터정보제공
- 03 운동량, 활동지표 측정 지표 및 Data
- 04 공간 제약 없는 콘텐츠 개발 및 구축

다양한 스포츠 콘텐츠 제공  
가상 학습 공간 제공  
통계 리포트를 통한 개인분석

모션인식 센서를 활용하여 다면 스크린 효과를 창출하여 역동성/ 몰입감을 향상한 콘텐츠를 개발하고 있습니다.



- RealCube 1.0 + 신규 모션센서/스크린 접목
- 공간 활용한 N-Screen Mixed Reality Contents
  - 실감 제작기술을 통한 운동량 측정
  - 모션센서 기반 카메라 인식 기술 및 네트워크 기술
  - 인지부조화 최소화 Time Slice KT기술
- 4인 이상 다양한 게임 콘텐츠 (팀 대항전)
- 경쟁심 유도를 위한 랭킹 시스템



## 증강현실(AR) 가상현실(VR) 도입 늘어나



COVID-19장기화로 증강현실, 가상현실 이용하는 분야는 매년 증가하고 있습니다. 아월비는 국내 다양한 산업을 대상으로 다양한 서비스를 제공하고자 합니다. 나아가 몰입형 가상현실을 제공해 잠재적인 고객과 상호 작용을 추구 할 수 있습니다.

## 콘텐츠홍보

SNS채널을 통한 홍보  
온라인 카페, 유튜브 오픈 예정

## 기술 개발

관련 전담 연구요원 채용  
부가서비스 지속 개발



## 다양한 업종 콘텐츠 생산

국내외 다양한 콘텐츠 생산  
데이터를 기반으로 다양한 업종 접목

## 상용버전

부가서비스의 상용버전 출시  
전체서비스 사용 유도



# M.S.S솔루션

1인형 비대면 스포츠 콘텐츠의 단점을 개선하여 교육 현장 및 이용자들의 동시참여율을 높이고 교육 효과를 극대화 할 수 있는 가상현실 기반의 스포츠 코칭 솔루션 및 다양한 콘텐츠를 제공합니다.

## 01 개인교습형 콘텐츠 제공

1대1 교습 방식을 통한 양질의 교육 서비스 제공 가능

## 02 다인 콘텐츠 제작

다수의 인원이 동시에 참여하여 다각화 된 서비스 이용 및 제공가능

## 03 다양한 콘텐츠 제공을 통한 사용자 만족도 상승

모션인식, 사용자 추적기술 데이터를 통한 콘텐츠 제작. 전문 코칭형 콘텐츠 제공으로 사용자들의 다양한 콘텐츠 제공을 통한 만족도 상승

## 04 다양한 시장 적용 가능한 콘텐츠

방송콘텐츠 제작, 온라인 영상제공에 필요한 콘텐츠 제작 등 여러 콘텐츠 제작을 통해 다양한 시장에 적용 가능





# 차별화 전략

## 01 고객 행동 분석 수행

기존 데이터 활용한 시장 고객 니즈, 행동 변화 등 평가를 비대면 경제 시장전개 예상. 산업별 특수성을 고려한 세분화 분석을 수행.

## 02 시장 특유의 고객층 파악

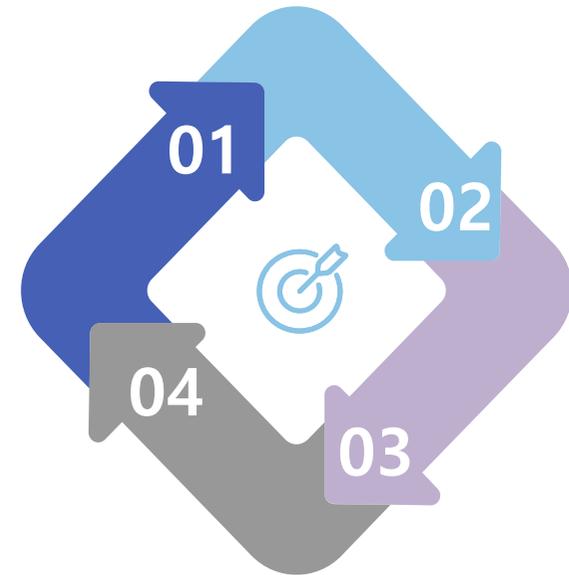
이용자 니즈 평가를 바탕으로 비대면 경제 고객층 확보, 고객층 분류를 통한 새로운 콘텐츠 기술개발 기존 오퍼링을 검토 현재 기술 비교, 서비스 유인 방식 파악을 통한 새로운 가치를 제공

## 03 기술 역량 구축 가속화

다양한 방법 및 콘텐츠를 생산하여 디지털 전환의 효과를 가속화 및 경쟁우위를 확보하여 비대면 경제 기획 포착, 새로운 시장개척.

## 04 비대면 경제의 변화에 대응

비대면 경제는 새로운 페르소나와 새로운 고객층을 만들어내고 있음. 라이프스타일 변화 디지털 수단을 기반으로 브랜드가 제공하는 수많은 선택지에 따라 새로운 니즈를 파악하여 변화에 대응하기 위한 채널, 오퍼링 민첩성 유지 및 발전하기 위하여 기업내 연구개발 진행.





# SWOT 분석

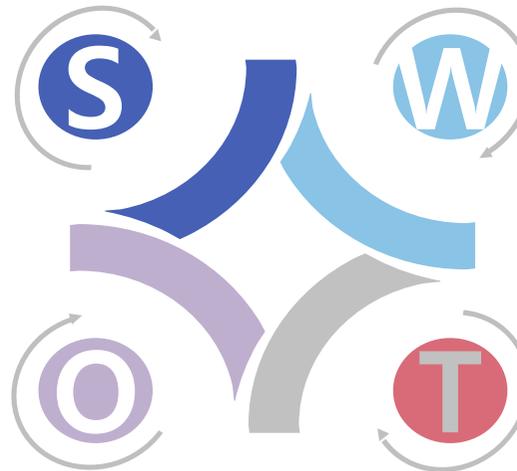
SWOT 분석을 기입해주세요.

## 강점 STRENGTH

- 세계시장에서의 한국콘텐츠 성공사례증가
- 디지털 콘텐츠 인프라 확보
- 자체 콘텐츠 생산으로 데이터 구축
- 비대면 시대는 가상현실로 대안이 가능함.
- 가상현실 기술을 활용한 협업 플랫폼 부상.

## 기회 OPPORTUNITIES

- 코로나로 인한 비대면 활동 증가
- 디지털 콘텐츠 소비 확대
- 이용자 직접 참여를 통한 마케팅 효과
- 콘텐츠 수요급증, 무한경쟁
- 5G 상용화, VR AR 등 신기술 융합



## 약점 WEAKNESS

- 기업 요구사항에 대한 반영 시간.
- 비대면 콘텐츠 활용사례 부족
- 연령의 제한

## 위협 THREATS

- 콘텐츠 무한경쟁 시대에 대비한 글로벌 플랫폼 대응전략의 필요성 고조
- 산업경쟁력을 저해하는 규제 상존



# 전략구상

조직 편제는 일반적으로 많이 사용하는 조직도 형식을 예제로 하였습니다.



성공목표



공략대상



성공방안



필요역량



관리시스템

## Step 1 2021.11~

- ✓ 현재시장방어, 새로운 시장공략
- ✓ 고객 유지 및 확보
- ✓ 시장, 가격, 방어, 개발
- ✓ 경영이념

## Step 2 2022.01~

- ✓ 우선시할 고객층
- ✓ 기존시장, 신규시장 진입 목표
- ✓ 진행중인 사업에서의 중단대상선별

## Step 3 2022.03~

- ✓ 고객층 제공할 가치 제안
- ✓ 경쟁우위요소
- ✓ 저가 전략, 차별화 전략
- ✓ 우수한 콘텐츠 경험 제공

## Step 4 2022.04~

- ✓ 구축, 구매, 대여에 대한 기술
- ✓ 인력과 프로세스 선별
- ✓ 유연성과 시장접근속도
- ✓ 고객층과 브랜드 위치 방안

## Step 5 2022.06~

- ✓ 비대면 전략 평가 시스템
- ✓ 데이터 및 이용자들의 대한 상황분석



# 추정재무제표

(단위 : 백만원)

과목	년도			비 고
	2021	2021	2022	
매출액	1,800	3,600	6,800	
매출원가	61	1,520	3,120	
매출총이익	1,120	2,320	3,870	
판매비와 관리비	980	1,380	2,790	
영업이익	78	231	1456	
당기순이익	131	289	1648	



# 자금소요계획

구분		내역	금액
소 요 내 역	인건비	-임직원 급여, 연구개발인력, 마케팅 인력	100 백만원
	S/W 및 개발비	- 하드웨어, 디자인 개발	100 백만원
	콘텐츠 개발	- 분기별 2회 콘텐츠 개발	200 백만원
	마케팅비용	-콘텐츠 제작 홍보영상, 이미지제작 -SNS채널, 네이버 구글 등 배너 광고	100 백만원
	생산비 및 부대비용	-생산에 필요한 물품 구매비, 지급 수수료	50 백만원
	운전자금	사무실 임대, 집기, 시설비, 운영비	80 백만원
총 소요금액			630 백만원
조 달 계 획	정책기관자금		300 백만원
	자체자금	- 콘텐츠 생산 및 비대면 교회 계약 체결	240 백만원
	은행자금등 기타		200 백만원
총 조달금액			740 백만원

We hope you to have a good relationship.

# Contact Details

 **Company number**

+00 0000 00000

 **Address**

Please enter your address

 **E-mail**

0123@yesform.com

 **Site link**

[https:// Link to site.com](https://Link to site.com)