

(주)인벤티스 차세대콘텐츠사업본부 사업소개서



Welcome to New Generation Contents Head Quarter

인벤티스의 차세대콘텐츠사업본부는 글로벌 메타버스 플랫폼 개발과 고품질 실감 콘텐츠 제작을 위하여, 최신 트렌드 분석 및 관련 기술 개발에 아낌없는 투자를 진행하고 있으며, 향후 해당 **전문 인력과 기술력**을 통해 **세계적인 XR 회사**로 발돋움 하고자 최선의 노력을 다 하고 있습니다.



1 회사소개



1. 회사 소개



- 회사명 : (주)인벤티스
- 설립일 : 2014년 2월
- 대표이사: 오 훈 택
- 주 소: 서울시 송파구 송파대로 30길 5-7, 인벤티스 빌딩
- 사업영역: ▶ Unreal/Unity 기반 AR/VR/3D 및 CG 솔루션
 - ▶ 해외 모바일 IT 서비스 개발/운영/사업화
 - ▶ 자동차 관련 전문 IT 솔루션/서비스 개발
- 직원 수 : 본사(50명) / 베트남 지사(10명)
- 홈페이지 : <http://www.inventis.co.kr>

주요 연혁

2014	<ul style="list-style-type: none">• 해외딜러 워크샵 오토메이션 서비스 개시• 기술신용보증기금 벤처기업인증
2015	<ul style="list-style-type: none">• 중남미 서비스 거점 (콜롬비아) 개설• 베트남 현지 사무소(R&D 센터) 개설
2016	<ul style="list-style-type: none">• 벤처기업 재인증• K-Global 300 기업 선정• 해외딜러 스마트 세일즈케어 서비스 개시
2017	<ul style="list-style-type: none">• 기술연구소 설립, 이노비즈 인증• 병역지정업체(산업체) 선정• 2018년 청년친화 강소기업 선정
2018	<ul style="list-style-type: none">• 현대자동차 해외딜러 스마트 테스트드라이브 서비스 개시• Genesis 시승 관리 서비스
2019	<ul style="list-style-type: none">• 벤처기업 재인증• Microsoft Gold Partner / Cloud Re-sellership• HPE Cloud Service Reseller
2020	<ul style="list-style-type: none">• 사옥 이전 (송파구 소재)• Unity Korea Industry Technology Partner 계약
2021	<ul style="list-style-type: none">• SW고성장 클럽200 예비 고성장 기업 선정• 대구테크노파크 "5G기반 AR, MR 콘텐츠 개발 및 실증 지원과제 선정

1. 회사 소개

사업 영역

- 교육/게임/전시/박물관 : AR/MR/VR 콘텐츠 및 플랫폼 개발 및 서비스
- 자동차 : 전문 IT 솔루션 개발 및 해외 서비스 (베트남 자회사 / 독일-에콰도르 사무소)

주요 고객 및 협력 현황

- (주)아이스크림미디어 교육용 실감형 콘텐츠 협력 개발
- 행정안전부 국가안전원 전국민 실감형 안전교육 콘텐츠 개발 및 제공
- 현대·기아 모터스 본사 및 해외 법인/대리점 IT 솔루션 제공
- Unity사와 Industry Tech Partner 체결 (非게임 분야 국내외 솔루션 서비스 사업 협력)



2 사업분야



2. 사업분야



메타버스 플랫폼 분야

메타버스 서비스, 플랫폼 구축



교육/안전/훈련 AR·VR 분야

AR·VR을 활용한 교육/안전/훈련 콘텐츠 개발



전시/박물관 XR 분야

전시/박물관 분야의 실감형 체험 존(Zone) 구축



자동차 IT 서비스 분야

VR·AR 솔루션 및 어플리케이션 개발

2. 사업분야

메타버스 플랫폼 사업



(주)인벤티스는 앞으로 다가올 메타버스 시대의 오피니언 리더가 되고자 다음과 같이 역량을 강화하고 있습니다.

- 게임엔진을 기반으로 한 '메타버스 소셜 네트워크' 플랫폼 개발 중 (2022년 상용화 예정)
- 메타버스 사용자 특성 파악, 사용자 경험을 높이는 콘텐츠 개발
- 게임 기획, 그래픽, 프로그램 연구원 등 다양한 분야의 전문 인력 보유
- 메타버스 산업 발전과 경쟁력 확보를 위한 관련 회사 협력 강화

2. 사업분야

전시/박물관 콘텐츠 개발

AR/VR, 시뮬레이터, 미디어월, 메타버스 플랫폼 등의 기술들을 활용하여
관람객에게 생생한 감각 정보를 전달, 실제감과 몰입도 높은 체험 제공

전시/박물관 콘텐츠 제작



HMD과 시뮬레이터를 활용,
실제와 같은 체험 구현



프로젝션 맵핑을 활용,
풍부한 시각 정보 전달



VR/AR/MR 제작 기술을 활용,
생생한 감각 자극



첨단미디어, 홀로그램을 활용,
입체감 있는 콘텐츠 구현

전시/박물관 플랫폼 개발



2. 사업분야

초·중·고등 교육 콘텐츠 개발

AR/VR 기술과 멀티 디바이스 구동 플랫폼 개발
다양한 디바이스에서 체험 할 수 있는 실감형 교육 콘텐츠 구현

초·중·고등 교육 콘텐츠 개발



Multi-device

- VR/AR, 360과 같은 다양한 디바이스와 플랫폼 활용
- 확정성 넓은 교육 콘텐츠 제작



Interaction

- 콘텐츠, 사용자 간 다양한 상호작용 구현
- 높은 몰입감과 흥미를 끄는 교육 콘텐츠 개발



Realistic Experience

- 사실적인 시각, 청각, 촉각 정보 전달
- 실감 체험 교육 효과를 극대화하는 콘텐츠 제작



Entertainment

- 초중고생의 특성을 반영하여
- 지속적 흥미와 재미를 주는 콘텐츠 제작

초·중등 안전교육 실감형 콘텐츠 개발



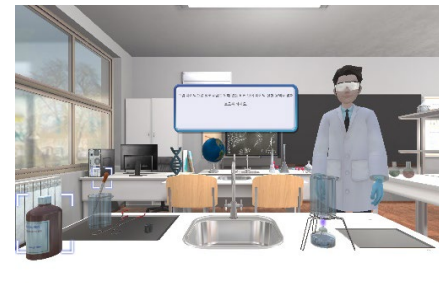
교통 안전

- VR을 활용한 횡단보도 안전 수칙 체험



코로나19 방역 수칙

- VR을 활용한 교실내 거리두기 교육



과학실 안전 사고 예방

- VR을 활용한 과학실 안전 실험 수칙 체험



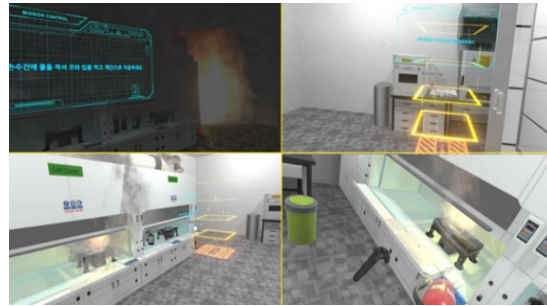
화재 안전

- VR을 활용한 소화기 사용의 체험

2. 사업분야

안전·훈련 콘텐츠 개발

VR, 컴퓨터 그래픽 기술을 활용하여 실제로 일어날 수 있는 위험한 상황을 가상 체험으로 구현, 안전훈련 효과를 극대화하고 효율성 있는 콘텐츠 개발



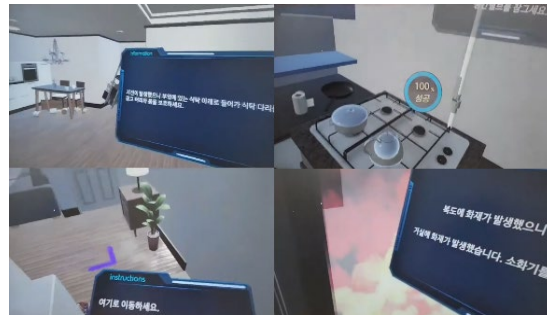
Experience

-실제 일어 날 수 있는 사고와 긴급상황 경험



Realistic

-실제 공간 완벽 재현, 실사형 3D 모델링과 이펙트 효과



Immersion

-사용자 컨트롤과 미션수행을 통해 능동적 참여 유도과 몰입도 증대



User Centered

-사용자 특성 및 체험 환경 반영, 최적화된 안전훈련 콘텐츠 개발

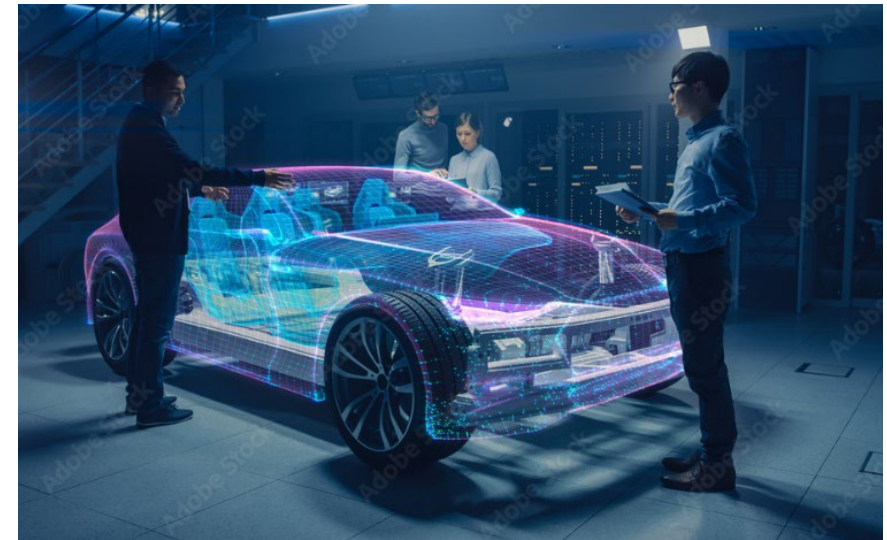
2. 사업분야

자동차 XR 서비스

자동차 Sales, After Sales Service, Marketing Content 등
전 범위의 토탈 XR솔루션 서비스 제공



- 메타버스 기반 O2O 자동차 판매 쇼룸 및 마켓 플레이스용 VR 플랫폼 개발




- 5G 기반, 고품질 Photo-realistic 3D/XR 콘텐츠를 GPU 서버를 통한 실시간 스트리밍 서비스
- 고객 대상의 가상의 쇼룸 체험서비스 제공, 판매딜러와 비대면 상담서비스 제공 플랫폼
- 인프라 구축과 플랫폼 기술 및 콘텐츠를 활용하여 Global서비스로 확대

3 포트폴리오



3. 포트폴리오

국내 1위 디지털 교육 콘텐츠 기업 '아이스크림미디어'와 메타버스 플랫폼 개발

'아이스크림' 교수학습 플랫폼 서비스	서비스 개요		2008년 런칭 이후 8년 연속 시장점유율 1위 1위
	<ul style="list-style-type: none">• 2008년 런칭 이후 12년 연속 시장 점유율 1위• 대한민국 초등학교사 95% 사용• 고품질 디지털 콘텐츠 중심의 교수 학습 지원• 콘텐츠 유통 및 학습 분석 시스템 개발• 교사들을 위한 아이스크림 연수원 운영		초등 선생님 95%가 매일 수업과 평가에 활용 95%
			매일 학교에서 아이스크림을 만나는 초등학생 270만명 270만명



- 시공그룹의 교육 콘텐츠 전문 기업 '아이스크림미디어'와 실감형 기술 및 서비스 업무 협약
- 165만 사용자 보유 '아이스크림미디어'의 초등학교 모바일 알림장 서비스 '하이클래스' 기반 교육용 메타버스 플랫폼 개발 및 서비스 업무 협약
- 온라인 게이미피케이션 교육 콘텐츠 개발
- 글로벌 서비스 확대를 위한 업무 협력
- 정부/정책 과제 사업 공동 수행 상호 협력

3. 포트폴리오

해외 문화홍보원 "한국문화 온라인서비스 체계 구축 ISP"

5. 메타버스 플랫폼 분석
5.1 제네트 플랫폼 분석

제네트 시스템은 현실세계와 메타버스를 사용자와 연결시켜주는 디바이스, 어플리케이션으로 나눌 수 있음. 제네트 플랫폼의 특성은 사진, 카메라 등을 통해 사용자와 같은 아바타를 만들어 생성함. 크리에이티브는 제네트 스튜디오에서 3D아바타 및 아이템, 3D제네트 월드 등을 제작할 수 있음

> 제네트 플랫폼 구성

제네트 플랫폼 구성: 사용자, 앱, 서버, 클라우드, 데이터베이스, 3D아바타, 제네트 월드, 제네트 스튜디오, 크리에이티브, Unity, Maya, Roblox, Photo Shop, 인터넷 플랫폼, 데이터 플랫폼, SNS 공유

페이지 번호: 15

5. 메타버스 플랫폼 분석
5.2 로블록스 플랫폼 분석

로블록스 플랫폼은 로블록스 클라이언트(Roblox Client), 로블록스 스튜디오(Roblox Studio), 로블록스 클라우드 등으로 구성되며 로벅스(Robux)라는 가상화폐를 통해 생산과 소비가 이루어지는 생태계를 이루고 있음

> 로블록스 플랫폼 구성

로블록스 플랫폼 구성: 로블록스 클라이언트, 로블록스 스튜디오, 로블록스 클라우드, 로벅스, 가상화폐, 생산과 소비, 생태계

페이지 번호: 42

3. 개인화형 상거래
3.2 민간 메타버스 플랫폼 활용 방안

민간 메타버스 플랫폼은 제네트에서 제공하는 오픈 플랫폼을 활용하여 아이템과 월드(3D월드)를 제작 할 수 있으며 사용자는 제네트 앱 내에서 공유된 아이템을 착용하고 특별한 주제와 컨셉으로 제작된 3D월드에 참여 할 수 있음

> 제네트 오픈 플랫폼의 개념

제네트 오픈 플랫폼의 개념: 사용자, 앱, 서버, 클라우드, 데이터베이스, 3D아바타, 제네트 월드, 제네트 스튜디오, 크리에이티브, Unity, Maya, Roblox, Photo Shop, 인터넷 플랫폼, 데이터 플랫폼, SNS 공유

페이지 번호: 72

3. 개인화형 상거래
3.3 해외문화홍보원 민간 메타버스 플랫폼 구축

해외문화홍보원의 메타버스 시스템은 관리자가 운영하는 데이터 서버, 공급자가 제공하는 콘텐츠, 최종적으로 디바이스를 통해 사용자에게 전달되는 구조를 가짐

> 플랫폼 가능 구성도

플랫폼 가능 구성도: 사용자, 앱, 서버, 클라우드, 데이터베이스, 3D아바타, 제네트 월드, 제네트 스튜디오, 크리에이티브, Unity, Maya, Roblox, Photo Shop, 인터넷 플랫폼, 데이터 플랫폼, SNS 공유

페이지 번호: 88

- 한국문화의 해외 홍보를 위한 메타버스 플랫폼 구축 방안 및 모델 설계
- 수행기간: 2021년 5월 ~ 9월
- 세부내용: 한국 문화 콘텐츠 현황 분석, 메타버스 현황 분석(메타버스 정의, 플랫폼 분석, 사례분석), 한국 문화 메타버스 플랫폼 구축 방안 및 이행 계획 수립, 소요 자원 선정, 이행과제 정의, 사업 기획서 작성
- 사업목적 및 필요성: 인터넷 기반 미디어 확산과 MZ세대의 소비층 확대 등 환경 변화에 대응하여 메타버스 플랫폼을 활용한 한국 문화 온라인 서비스의 혁신과 성장을 위한 활성화 체계 마련

산출물 주요 내용

3. 포트폴리오

초·중·고등학교 실감형 안전교육 플랫폼 “아이세이프(i-Safe)”



코로나19 방역 수칙



교통 안전



과학실 안전 사고 예방



화재 안전

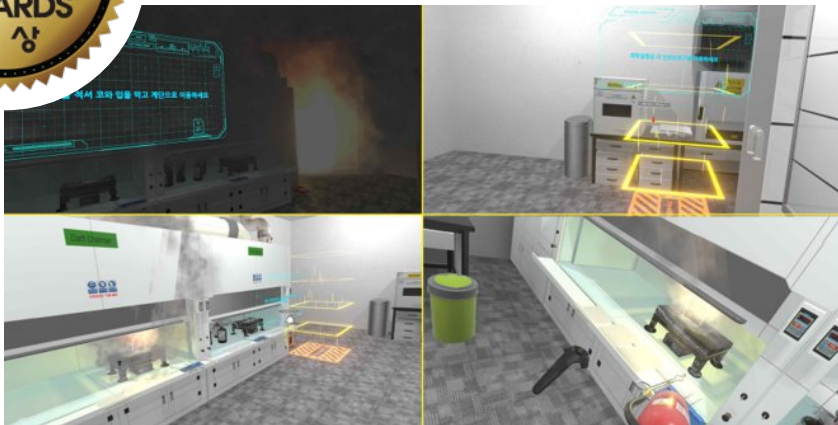
- 개발 및 서비스 협약 : 과학기술정보통신부 / 대구테크노파크
- 특징
 - 학생들의 안전 사고 예방을 위한 교육용 콘텐츠 및 플랫폼.
 - VR과 MR로 이어지는 자기주도 연계 학습 커리큘럼 구성 (VR 선행학습 / MR 게임으로 반복학습)
- 종류
 - 과학실 안전 사고 예방 VR
 - 과학실 안전 사고 예방 MR
 - 교통 안전 VR
 - 교통 안전 MR
 - 응급 처치 VR
 - 응급 처치 MR
 - 코로나19 방역 수칙 VR
 - 코로나19 방역 수칙 MR
 - 화재 안전 VR
 - 화재 안전 MR

3. 포트폴리오

포스코 ICT 글로벌 R&D 센터 “화재 진압 훈련 VR”



포스코ICT 글로벌 R&D 센터 설치 모습



화재 발생시 대처 매뉴얼 훈련

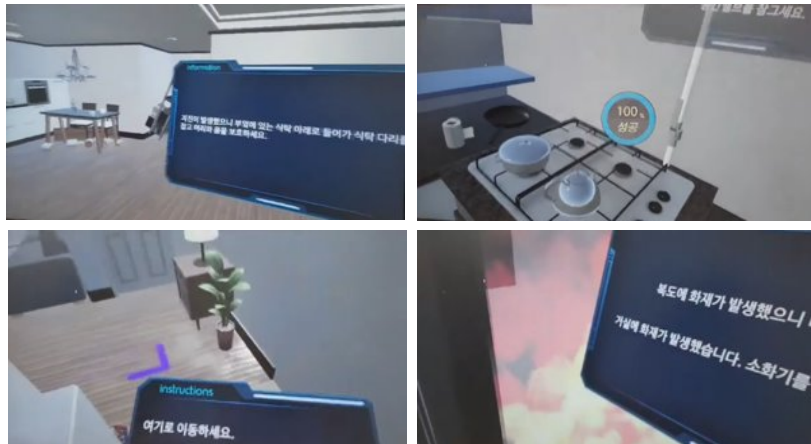
- 실제 공간을 완벽히 복제한 VR 훈련 프로그램
- 특징:
 - VR 시뮬레이션을 통한 실제와 같은 실험실 화재 상황을 재현
 - 높은 그래픽 퀄리티와 효과를 통한 몰입도 증대
 - 가상 환경 내에서 이루어지는 다양하고 즉각적인 상호작용

3. 포트폴리오

광주교육 과학연구원 “지진 화재 안전 VR 체험”



유·초등 대상 이동식 안전체험 프로그램 운영



VR 활용 지진·화재 안전 훈련

- 지진, 화재 상황 훈련을 위한 체험형 VR 콘텐츠
- 특징:
 - VR을 통한 지진과 화재 상황을 간접적으로 체험
 - 지진, 화재 상황에 대한 대처 능력 향상을 위한 미션 수행
 - 미션과 도전을 통한 훈련 효과 증대
 - 목표 성취를 통한 훈련 동기 강화와 몰입도 향상

3. 포트폴리오

VR/AR 안전교육, 홍보이벤트 등 다양한 분야의 실감 콘텐츠 제작

Unreal/Unity 기반의 3D 영상 콘텐츠 및 VR/AR 콘텐츠, 어플리케이션 등 실감 콘텐츠 사업을 활발히 진행



종근당 VR 혈관체험



국민대학교 캠퍼스VR 체험



Novartis VR 홍보영상



Lilly Under the Sea



Fitz 리듬게임



국기보훈처독립기념VR홍보



Pfizer Balloon Pop



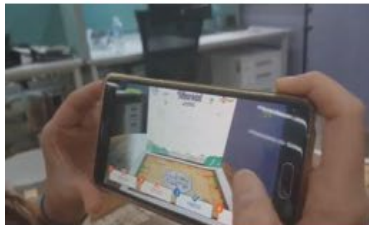
Living Room



ThermoFisher Room



LG 휘센 설치 시뮬레이션



CGV 퀴즈 이벤트



질레트 스마트미러



입랜스 홍보



Rabbit & Tree



GILEAD 바이러스퇴치

인벤티스는 최고의 XR 비즈니스 파트너입니다.

감사합니다

담당자 : 차세대 콘텐츠 사업본부 김우상 팀장
휴대폰 : 010-4289-4909
이메일 : wskim@inventis.co.kr

