

건축주의 시행착오를 최소화하는 XR 홀로그램 초실감형 콘텐츠



목차

Contents

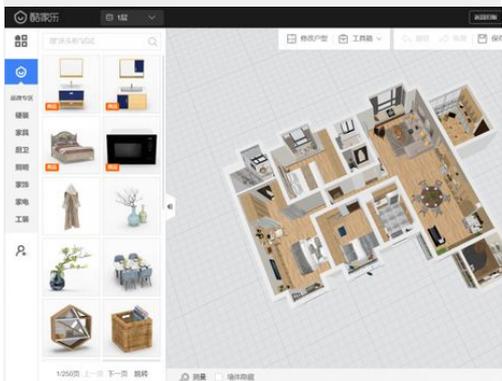
1. 배경 및 문제
2. 솔루션
3. 비즈니스 모델
4. 경쟁과 대체제
5. 잠재적 시장 규모
6. 사업추진 및 지원금 활용 계획
7. 팀 소개

Market Trend

글로벌 스마트폰 출하량은 감소하는 반면,
XR 디스플레이 생산량은 꾸준히 증가 추세

2000년대 -

PC 기반 VR



3D 모델 품질 | ★★☆☆☆
현실 유사도 | ★☆☆☆☆

2010년대 -

모바일 기반 AR



3D 모델 품질 | ★★★☆☆
현실 유사도 | ★★★★★

2020년 이후

공간 컴퓨팅(XR)



3D 모델 품질 | ★★★★★☆
현실 유사도 | ★★★★★

Problem

불필요한 비용과 시간, 그리고 자원을 낭비했던 인테리어 산업

“작업자가 현장 실측할 때
시간과 에너지 소모가 커요”



비효율적인
공간 실측 과정

“가구가 현관문을 못 통과해서
다시 반품하는 고객이 많아요”



사이즈 착오로 인한
반송 비용 발생

“일주일 밤새워 만든 실물모형은
미팅이 끝나면 쓸모가 없어요”

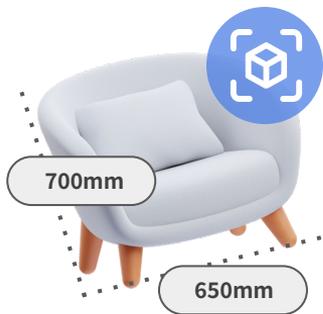


사용 후 버려지는
일회용 축소모형

Solution

고객의 이해를 돕는 XR 체험으로 현실과 상상의 간극을 좁힙니다

깊이감 측정을 통한 3D 도면 생성 자동화



실제공간에 대한 정보를 파악하여
반송/환불 시 소요되는 시간과 비용 절감

리모델링 전후비교 혼합현실 시뮬레이션



상세한 시공 프로세스를 3D로 확인하여
공사기간 지연을 방지 및 추가비용 최소화

고객체험 데이터 기반 쇼룸 통계 대시보드



체류시간 및 체험 횟수를 정량화하여
마케터의 광고수익률 측정을 용이하게 함

2 | 솔루션

프레임 사이즈

슈퍼싱글 권 라지킹

프레임 컬러



Simmons 브랜드관 기획전 이벤트 시몬스 매트리스 N32 특가 기획전

<p>공간에 놓기 찜</p> <p>뷰티레스트 허브 매트리스 브라운 프레임</p>	<p>공간에 놓기 찜</p> <p>N32 하드폼 매트리스 핑크 프레임</p>	<p>공간에 놓기 찜</p> <p>N32 스프링 매트리스 그린 프레임</p>	<p>공간에 놓기 찜</p> <p>뷰티레스트 시트러스 매트리스 블루 프레임</p>
--	--	--	---

전체 프레임 매트리스 룸세트 파운데이션



수익화 전략

올해 하반기 내 베타 서비스 출시 후, 정기구독 요금 부과를 통한 수익화 달성

가구 판매를 통한 수익 발생

1차 타겟



가구/홈퍼니싱
파트너 브랜드

고객 데이터 제공
(통계 대시보드)



가구 템플릿 제공
및 3D 모델 업로드



구름하우스
MR 솔루션

정기구독 결제
(월간/연간)



MR 체험
솔루션 제공



2차 타겟



대형 설계회사 및
인테리어 스튜디오

파트너-협력 (광고수익)

수익화

호환용 앱 개발 (visionOS/OpenXR)을 위한 기술력 확보를 통해, 타 경쟁사의 진입장벽 형성

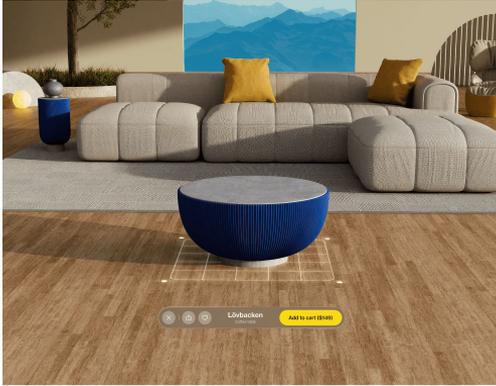


5 | 잠재적 시장규모

SOM | 약 110억원

1

구름 HAUS 매출 전망



- 국내 인테리어 서비스업 종사자 추산치 : 11만 명
- 초기 목표 시장 점유율 : 5% 가정
- 서비스 객단가 : 200만원 (1 라이선스, 연간 구독 Pro 요금제 기준)
- 11만명 X 5% X 2,000,000원 = 약 110억원

SAM | 약 5,700억원

2

메타버스 시장 중 실시간 인터랙션 플랫폼 시장



- 국내/일본/베트남 건축/인테리어 종사자 : 231만 명 (일본 60만 명, 베트남 150만 명 포함)
- 매년 평균 40% 성장 (AR/MR/메타버스)
- 231만명 X 25% X 1,000,000원 = 약 5775억원

TAM | 약 3조 9천억원

3

글로벌 공간 컴퓨팅 시장 Spatial Computing



- 글로벌 건축/인테리어 종사자 : 1561만 명 (인도 1200만 명 + 미국 230만 명 포함)
- 매년 약 25% 성장 전망 (공간 컴퓨팅)
- 1561만명 X 25% X 1,000,000원 = 약 3조 9025억

6 | 사업추진 및 지원금 활용 계획

계획단계구분		4	5	6	7	8	9	10	11	12	비고	
기술 개발 단계	프로덕트 설계	■									특허출원/ 제품설계	
	솔루션 개발	■									적용솔루션 개발단계	
	혼합현실 콘텐츠 연구	■									가구 배치 기능 연구	
	MVP 제작		■								시제품 제작 및 보완	
	QA			■							테스트	
국내 시장 진입	홍보/마케팅			■								지속적인 홍보전략 수립
	리모델링 시장				■							홈퍼니싱 브랜드 중심
	디자인 교육 시장				■							대학/교육기관 타겟
	사용자 리서치						■					제품개선 반영
해외 진출 대비	해외 사용자 리서치				■							현지시장반응 대응방안수립
	해외 브랜드 입점 논의					■						현지 인테리어 특성 반영
	홍보/마케팅						■					현지 홍보 마케팅 전략
	현지화 설계(다국어)								■			북미 시장 우선 타겟
차기 기술 개발	3D 공간스케치 개발					■						차기기술개발 및 제품설계
	동시 접속 기능 개발							■				차기기술개발 및 제품설계
	생성형 AI 스케치 개발								■			차기기술개발 및 제품설계

6 | 사업추진 및 지원금 활용 계획

1



공간 컴퓨팅 고객 체험 콘텐츠 기획/디자인/개발

- 혼합현실 리모델링 솔루션 '구름 HAUS' 개발/서비스 (Apple visionOS Apps)
- 주거공간 전용 콘텐츠 개발 완료 후, 사무공간/상업공간/전시공간으로 확대 예정

2



입점 브랜드 관리를 위한 백오피스 웹사이트 개발

- 고객 체험데이터 대시보드 개발/서비스 (가상공간 내 체류시간, 구매전환율 통계 서비스)
- 가구/인테리어 제품 3D 모델 업로드를 위한 CMS(Contents Management System) 개발

3



국내 디자인 교육기관 경쟁력 강화를 위한 몰입형 창작도구

- 디자인 대학 내 교수자/학습자를 위한 3D 혼합현실 실습 도구 개발 (건축/산업/실내/패션 디자인 전공)
- 국내 미술/디자인 대학 기준 24년: 25개 / 25년: 누적 70개 / 26년: 누적 150개 목표

4



로컬 가구 아티스트 콜라보 및 제품화 인큐베이팅

- 가구 IP / 아티스트 공동 제작 및 제품화 초기 인프라 제공 / 신규 아티스트 발굴 및 양산 제품화 연계
- 국내 작가 기준 24년: 10명 / 25년: 누적 30명 / 26년: 누적 70명 목표

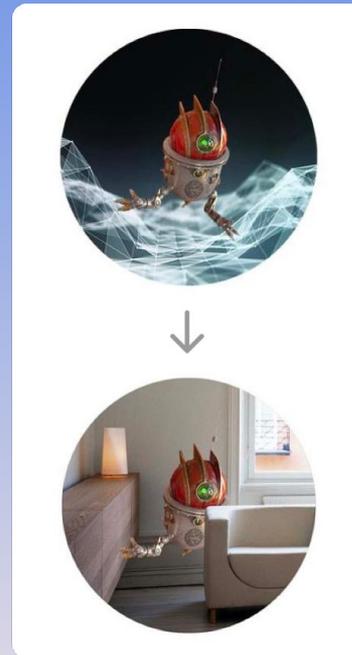
현실과 상상의 간극을 좁히는 혼합현실 서비스를 만듭니다



3D SIMULATION



SPATIAL COMPUTING



MIXED REALITY

Play What Comes Next

물리적인 한계를 뛰어넘는 '경험증강시대'를 이끌어 갑니다



김재혁

Interior Designer

8년차 3D 공간디자인 전문가

호서대학교 실내디자인 전공
시즈오카 문화예술대학 교환학생

- LS Electric 사옥 설계
- BigBowl 인테리어 스튜디오 대표



최명선

Product Designer

9년차 Spatial UX/UI 전문가

송실대학교 대학원 석사
멀티미디어 전공

- LG전자 CES 2021 가상전시 PM
- 휴빌론 서비스기획팀 PM



김민준

XR Engineer

4년차 XR 개발 전문가

전북대학교 컴퓨터공학 전공(휴학)

- 스마일드래곤 개발팀 엔지니어
(Next.js, React)
- 해커톤 1위 수상 경력 5회
(생성형 인공지능/웹3/블록체인)



안득균

Product Manager

3년차 메타버스 기획 전문가

경희대학교 경영대학원 석사(재학)
메타버스 비즈니스 전공

- 단국대학교 사범대학
부설고등학교 물리교육 교사



양대현 Team Leader

6년차 XR 인공지능 융합기획 전문가

경희대학교 경영대학원 석사(재학)
메타버스 비즈니스 전공

- 서울대학교 기반 메타버스학회 XREAL 리서치 연구원
- 올림플래닛(ELYPECS) 서비스기획 Pro
- 보고플레이(VOGO) 서비스기획(메타버스/VR/게임) PO
- LG전자 CES 2021 가상전시 PM
- 삼성전자 갤럭시 스튜디오 PD

경청해주셔서
감사합니다

