

RAONSQUARE | COMPANY PROFILE

'라온스퀘어'는 작지만 강한 회사를 목표로 다양한 디지털환경의 서비스 디자인 및 UX 컨설팅을 하는 Digital Creative Company로 실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며 '얼굴인식/사물인식/동작인식' 기술 기반의 다양한 제품을 연구 개발하고 있습니다. (관련특허 8건 보유)

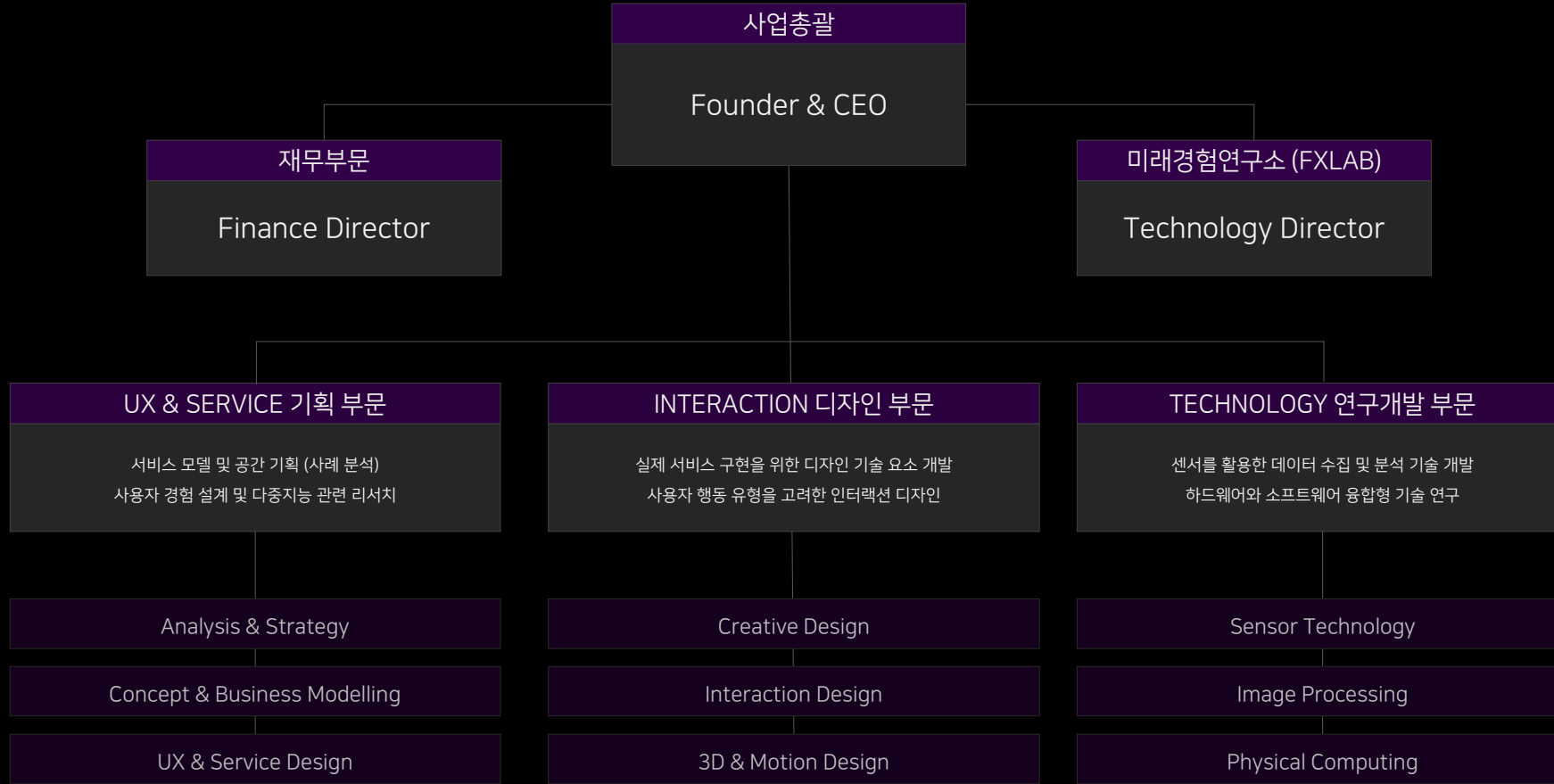


‘라온스퀘어’는 다양한 디바이스와 환경을 대상으로 Creative 기반의 새로운 ‘사용자 경험 디자인 및 컨설팅 서비스’를 제공하는 UX Design Company 입니다.

회사명/대표자	(주)라온스퀘어 (www.raonsquare.com) / 김태일 (Taeil, Kim)
대표 주요경력	(주)디스트릭트 홀딩스 Director, 창업멤버 및 주주 / (주)뉴틸리티 PM, 기획개발실장 / (주)애드위너 PM, 기술개발실장 / (주)넥스텔 기업부설연구소 선임연구원 국내 디지털 미디어 업계 1세대로 약 25년 동안 B2B, B2C, Commerce, 통신사, 금융, 엔터테인먼트 등 300여개 이상의 다양한 산업분야의 대형 프로젝트의 UX 전략/컨설팅/기획/개발 업무를 성공적으로 수행하였으며 Web, Mobile, Digital Signage, Future Retail, Exhibition 등 다양한 매체에 대한 기술적 이해도와 전문성을 보유
설립일/소재지	2010년 08월 26일 / 자본금 2억 / 서울시 성동구 아차산로 17길 49 생각공장 데시앙플렉스 1607호
사업영역	Future Retail / Kids Theme Park / Interactive Contents / Service Design / Tangible Media / UX Product Design Digital Space Design / Interaction Design & Engineering
주요연혁 수상실적	<ul style="list-style-type: none"> - 2010. 08 (주)라온스퀘어 법인설립 - 2013. 09 한국산업기술진흥협회 기업부설'미래경험연구소'인증 - 2014. 06 기술보증기금(기술평가보증기업) 벤처기업 인증 - 2015. 01 한국디자인 진흥원 산업디자인 전문회사 (멀티미디어분야) - 2015. 05 중소기업청 '창업도약패키지 지원사업' 선정 (Bravo Start-up 50개 기업) - 2015. 09 중소기업청 주관 '창업성장기술개발사업' 수행 (사물인식 기반의 스마트 테이블 서비스) - 2015. 10 미래부 & IITP 주관, IITP '시장친화형 디지털콘텐츠 R&D 자유공모형' 선정 및 수행완료 - 2017. 06 중소기업청 주관 '창업성장기술개발사업' 선정 및 사업수행 (퍼스널컬러 진단 및 제품추천 서비스) - 2016. 09 제11회 디지털 이노베이션 신산업기술 / 문화콘텐츠 대상 수상 - 2016. 12 한국디자인진흥원 굿디자인 GD 선정 '플레이두두(PLAYDODO)' - 2017. 02 (사)한국HCI학회 HCI KIDS AWARD 최우수상 수상 'Smart Cube & Table, Face AR Sticker' - 2017. 10 제3회 한글 창의 아이디어 공모전(2017) IT부문 '다중감각 한글놀이' 장려상 수상
지적 재산권	<p>1. [기술특허 등록현황]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특허등록 제10-1533603 / 2015.06.29 / 인식방법 및 인식장치 ((특허청 및 한국발명진흥회 특허평가 A 등급 / PCT 출원) - 특허등록 제10-1635456 / 2016.06.27 / 단말기 및 장치장치 제어방법 및 시스템 - 특허등록 제10-1661989 / 2016.09.27 / 인형 및 배경의 동시 제어가 가능한 인형극 공연 장치에 관한 내용 - 특허등록 제10-1643968 / 2016.07.25 / 사물카드가 삽입되는 슬롯을 구비한 슬롯장치를 이용한 사물정보 제공 방법 및 시스템 (중국출원) - 특허등록 제10-1712052 / 2016.11.29 / 인터랙티브 콘텐츠 제공 시스템 및 방법 - 특허등록 제10-1712052 / 2017.02.23 / 가공 캐릭터를 포함한 영상을 디스플레이장치에 표시하는 방법 및 시스템 - 특허등록 제10-1758198 / 2017.07.10 / 다중지능검사 시스템 및 방법 (PCT 출원) - 특허등록 제10-2406351 / 2022.06.02 / 태그정보에 기반한 음성 데이터 재생 장치 및 음성과 영상 데이터 재생 방법 <p>2. [지적재산권 등록현황]</p> <ul style="list-style-type: none"> - RAONSQUARE 서비스표 등록 / 2014.08.06 / 인터랙티브 콘텐츠 및 소프트웨어 개발업 - ACTIVE VISION 상표 등록 / 2015.01.08 / 내려받기 가능한 전자서적 서비스 (콘텐츠 관리 및 통계분석 시스템) - PLAYDODO 서비스표 등록 / 2016.07.07 / 교육적 목적의 어린이 체험장 제공업

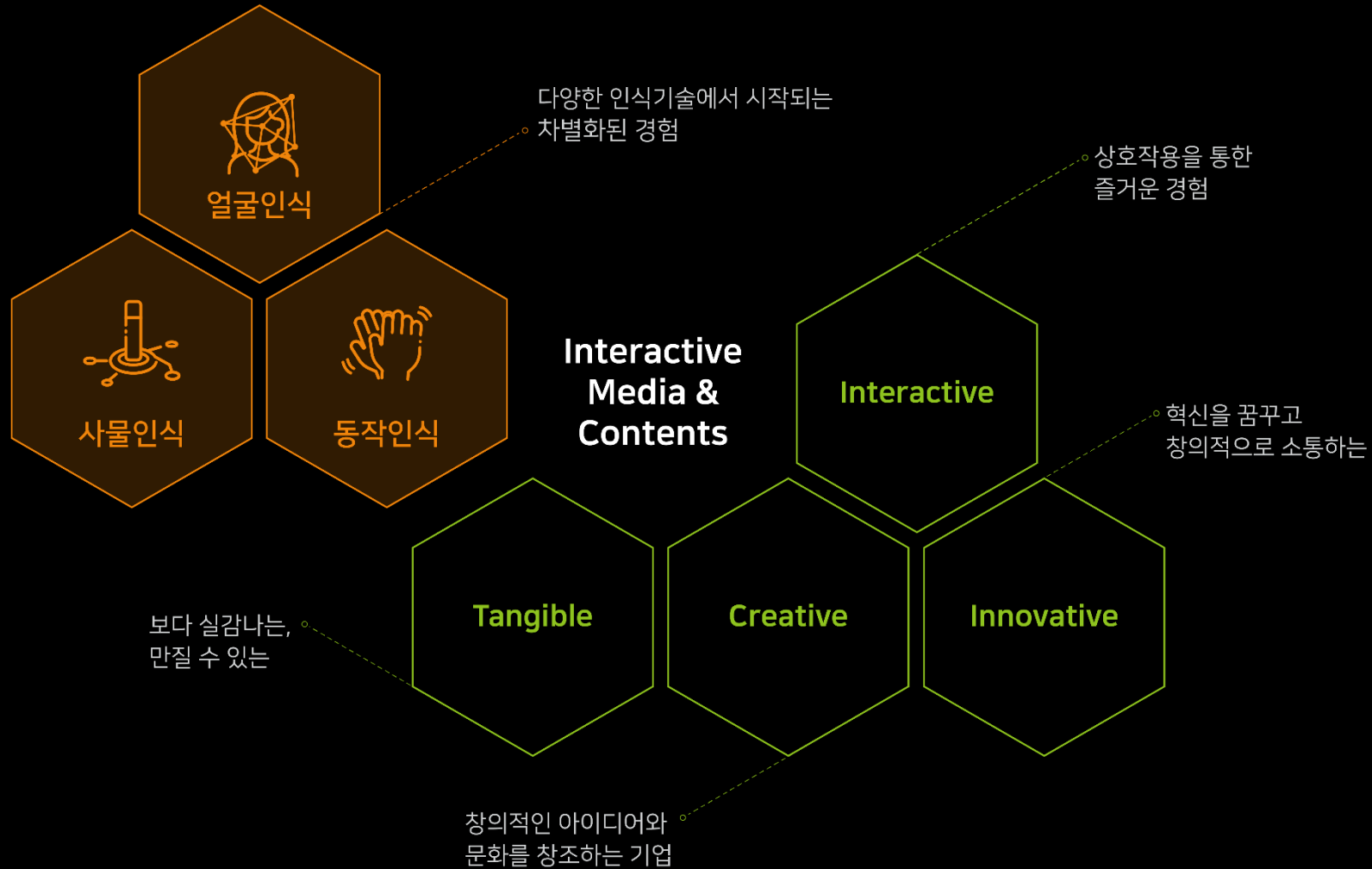


'라운스퀘어'의 구성원은 **다양한 컴퓨팅환경의 UI/GUI를 개발한 경험**을 가지고 있으며
 사용자 경험을 최우선으로 **다양한 디지털 경험을 제공합니다.**





실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며
'얼굴인식/사물인식/동작인식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (8건의 특허 보유)





실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며
'얼굴인식/사물인식/동작인식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (8건의 특허 보유)



1. 실제 만질 수 있고 물리적인 조작이 가능한 사물 인식기술 보유

얼굴인식, 동작인식, 사물인식 등 다양한 센싱 기술을 바탕으로
만지거나 조작이 가능한 디지털 기술을 융합하여 기존의 다른 서비스와는
차별화되는 새로운 경험을 제공합니다.

2. 검증된 콘텐츠 관리 및 통계분석 솔루션 보유

여러 고객 사이트를 통해 안정성이 검증된 자사 고유의 CMS
솔루션(ACTIVE VISION - 콘텐츠 관리 및 통계분석 솔루션)을 통해 고객이
원하는 기능과 서비스를 효율적으로 관리가 가능합니다.

3. S/W와 H/W의 융복합 서비스 개발 능력 보유

하드웨어 개발 경험과 지식이 풍부한 전문적인 인력을 보유하고 있기
때문에 필요에 따라 기존에 존재하지 않던 새로운 H/W 제작이 가능한
점도 S/W와 H/W의 융합(Convergence)이 중요한 관련 시장에서
자사만의 강력한 경쟁력이라 할 수 있습니다.



실제로 만질 수 있는 'H/W와 S/W 융합형 사물 및 콘텐츠 개발' 능력을 보유하고 있으며
 '얼굴인식/사물인식/동작인식'과 관련한 다양한 연구 및 기술을 개발하고 있습니다. (8건의 특허 보유)





자사 고유의 인터랙티브 미디어 플랫폼인 'ACTIVE VISION'을 기반으로
다양한 산업 분야별 비즈니스 영역을 보유하고 있습니다.

On-line과 Off-line을 넘나들며 기존의 관념에서 벗어난 새로운 전략과 차별화된 실행 능력을 제공합니다.

PLAYDODO

Convergence Experience Center

'다중지능'과 '행동유형'기반의 '촉각형(Tangible) 체험콘텐츠'를 통해
아이들에게 '새로운 경험'을 제공하고, '체험데이터(Big Data)'를 분석하여
'강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 '융복합 놀이공간'

EVENT / PROMOTION

Creative & Innovative

기업의 특정한 목적을 가진 홍보 활동 및 긍정적인 이미지 변화를 위해
Creative한 마케팅 노하우를 제시합니다.
또한 디지털 미디어를 통해 고객과 직접 소통할 수 있는
체험 마케팅을 기획 & 개발합니다.

Future Experience LAB

R&D / PRODUCT PLANNING

다양한 기술에 대한 응용 연구와 성과를 토대로 제품화까지 진행하며
다양한 센서를 활용한 차별화된 체험형 인터랙티브 제품을 개발합니다.

FUTURE RETAIL

Futuristic Retail Store

상점, 복합 쇼핑몰의 정보 전달을 위한 실내, 옥외용 미디어를 제작하고, 장
소와 상황에 맞는 공간을 기획 및 디자인합니다.

EXHIBITION / EXPERIENCE CENTER

Digital Space UX

체험 전시를 목적으로 고객이 디지털미디어를 이용해 경험할 수 있는 모든
공간에 대한 UX를 기획 및 개발합니다.

Interactive AD Platform

Digital Signage Platform

자사 고유의 '인터랙티브 광고 플랫폼'을 통해 효과적인 광고 관리 및 안정적인 운영을 제공합니다.
수집된 광고 데이터 분석을 통해 광고효과를 체계적으로 분석/관리합니다.



01. FUTURE RETAIL +

'퓨처리테일'은 소비자의 니즈(Needs)와 라이프스타일(Lifestyle)을 반영한 '기술기반의 차별화된 경험을 제공하는 미래형 리테일'로
매장 내외(Omni Channel)에서 제품에 대해 어떻게 반응하고 행동하는지를 분석하고
이를 바탕으로 차별화된 매장 디자인 및 구성, 인스토어 커뮤니케이션, 즐거운 경험을 제공하는 것을 목표로 합니다.
(Retailtainment : Retail + Entertainment)

EXHIBITION _ 광화벽화 '디지털 퍼레이드 (Digital Parade)'



- 광화벽화 주변에 배치된 오프라인 QR 코드를 읽고 '모바일웹'에서 '나만의 캐릭터'를 만들어 미디어월에 전송하는 서비스 (가로 81360mm x 세로 9710mm 크기의 초대형 LED에 적용된 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠)
- 지정된 시간에 현장 QR코드와 모바일웹을 통해 누구나 참여 가능하며 참여자가 직접 캐릭터 커스터마이징 가능 (기본도형 8종 x 캐릭터 3종 x 캐릭터 컬러 5종 x 피켓 컬러 5종 x '환경' 관련 메시지 30종, 한/영/중/일 다국어 서비스 제공)



기본도형 8종 x 캐릭터 3종 x 캐릭터 컬러 5종 x 피켓 컬러 5종 x 환경 관련 메시지 30종으로 원하는 캐릭터 조합 및 메시지 선택



QR코드를 통해 모바일웹에 접속 후 나만의 캐릭터 만들기 진행



가로 81M x 세로 9.7M 대형 LED (한/영/중/일 언어 서비스 제공)

<https://vimeo.com/705225050>

FUTURE RETAIL _ 로레알 아카데미 'INTERACTIVE MEDIA WALL & KIOSK'



- 로레알 아카데미 공간에 설치된 49" 6x3 대형 미디어월과 포토 키오스크 (Trend Wall / Community Wall / Check-in Kiosk / Façade LED / Lounge LED)
- 터치센서와 동작인식 센서를 통한 브랜드 정보 및 차별화된 고객 경험 제공 (CMS 관리자 기능 포함)



01. Trend Wall
 LP 브랜드와 KERA 브랜드 정보 및 아카데미 교육정보를 터치로 통해 쉽게 조회 가능



LP 브랜드와 KERA 브랜드 정보 및 아카데미 교육정보를 터치로 통해 쉽게 조회 가능



포토방명록 및 Social Board 제공 (날짜/시간/날씨정보 포함) QR Code 및 모바일웹을 통해 현장에서 직접 사진 등록 가능



03. Check-in Kiosk
 수강정보 조회 및 체크인 Kiosk (CMS 관리자 기능 제공) 포토 방명록 사진촬영 및 프린트 기능 제공 (스킨 및 메시지 선택)

<https://vimeo.com/638945456>

FUTURE RETAIL _ NESCAFE DOLCE GUSTO 'AIR TOUCH KIOSK'



- 터치 접촉 없이 '모션센싱' 기반으로 체험이 가능한 언택트(Untact) 키오스크 (Touchless Air Touch Kiosk)
- 네스카페 dolcegusto 주요제품에 대한 정보와 각 머신 별 고객리뷰 정보 제공 (이마트 인천점 / 하이마트 광주점 / 이마트 울산점 설치)



에어터치 메뉴판 (캡슐의 특징점 및 고객 리뷰 정보 제공)



바리스타 스피드 게임 (Best 캡슐 선택 후 커피 만들기 체험)



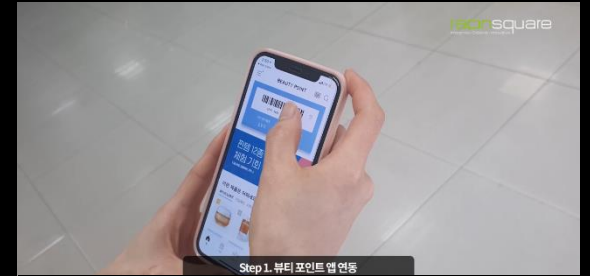
게임 성공 시 QR코드를 통해 할인쿠폰 제공

<https://vimeo.com/638944133>

FUTURE RETAIL_ AMOREPACIFIC Sample Vending Machine 'AMORE MINI'



- 아모레퍼시픽 '뷰티포인트앱'과 연동하여 제품정보와 함께 무료샘플을 제공하는 밴딩머신 (밴딩머신 슬롯관리, 제품관리, 사용통계 등의 관리자 기능 제공)
- 체험프로세스 : 뷰티 포인트 앱 연동 > 개인바코드 및 보유 쿠폰수 확인 > 제품 정보 확인 > 장바구니 담기 및 제품 교환



Step 01. 뷰티 포인트 앱 연동



Step 02. 개인 바코드 및 보유 쿠폰 수 확인



Step 03. 제품정보 확인 후 장바구니 담기 및 샘플 교환

<https://vimeo.com/428404125>

FUTURE RETAIL _ CENTRAL CITY Interactive AR Platform



- 센트럴시티 인터랙티브 AR 광고플랫폼
- 전면 전광판과 4개의 기둥 디스플레이를 활용하여 센트럴 시티를 이용하는 승객들에게 즐거움과 감성적인 만족을 제공하는 동작인식 기반의 AR 체험 콘텐츠



물고기를 터치하면 해당 물고기가 기둥으로 이동하는 감성 콘텐츠



동작인식 센서를 이용하여 우리나라의 랜드마크 소개



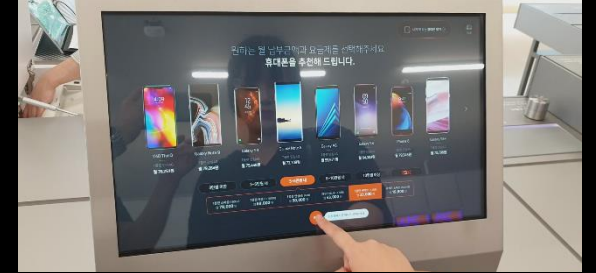
광장 내 4개의 기둥이 전면 화면의 인터랙션과 연동하여 반응

<https://vimeo.com/352882277>

FUTURE RETAIL _ SKT T PLACE Experience Zone



- SKT T Place 종로점에 설치된 단말 시뮬레이터
- SKT의 다양한 부가 서비스를 고객이 원하는 휴대폰과 요금제 조합으로 직접 시뮬레이션 가능



휴대폰 검색, 요금별 검색, 카테고리별 검색, 프로모션 정보



원하는 옵션 조합의 휴대폰을 담아서 비교 가능



RFID 태그으로 휴대폰 비교
최신 프로모션 휴대폰을 RFID로 직접 비교 가능

<https://vimeo.com/352881736>

FUTURE RETAIL_ L'OREAL KOREA Face Age Check Mirror



- 실시간 얼굴인식 기술을 바탕으로 고객의 '얼굴나이'를 분석 후 관련 정보를 제공하는 스마트 미러
- 고객이 선택한 피부 고민과 피부 타입에 따라 얼굴 나이를 측정하고, 그에 적합한 제품을 추천, 공유할 수 있는 기능을 제공



정확도를 높이는 자가 설문 단계



얼굴 스캔 단계



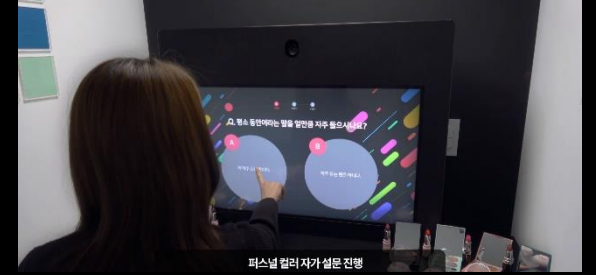
분석 결과 제공 및 관련 상품 추천

<https://vimeo.com/339019288>

FUTURE RETAIL_ RAON SQUARE 'PERSONAL COLOR STUDIO'



- 개인의 피부 톤과 얼굴 형태를 분석하여 개인화된 퍼스널컬러 정보를 제공하고 분석된 컬러와 얼굴형에 적합한 추천제품 및 화장법 정보 제공 (특허출원)
- 자가설문과 얼굴인식 기술을 활용하여 정확한 분석 및 결과리포트 제공 / 퍼스널컬러 분석에 중요한 조명 유지를 위해 독립형 부스 형태로 개발



퍼스널 컬러 자가 설문 진행
정확도를 높이는 자가 설문 단계



스킨 톤과 얼굴형 분석
얼굴 스캔 단계



퍼스널 컬러 분석 결과지 제공

<https://vimeo.com/330697870>

FUTURE RETAIL_ LOTTE OMNI STORE On And The Beauty



- 상품을 올려놓으면 제품과 관련된 정보를 보여주는 RFID기반의 'TOUCH ON'과 상품정보를 쉽게 검색할 수 있는 'Search ON' 개발 (롯데 백화점 타워 지점 B1)
- 온라인에서의 편한 경험을 오프라인에서도 경험할 수 있도록 '언택트(Untact) 마케팅' 플랫폼을 구축함으로써 새로운 형태의 고객 매장 경험과 연결되도록 함



RFID 태그로 제품 정보를 알 수 있는 Touch ON



제품에 부착된 RFID태그



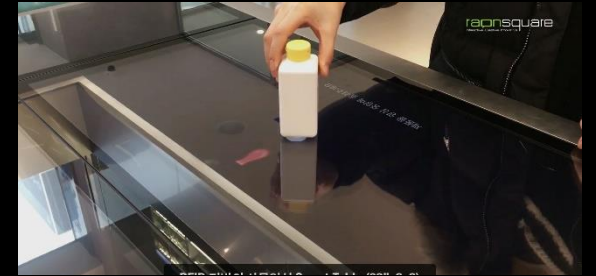
온,오프라인 매장의 제품 정보를 검색하는 Search ON

<https://vimeo.com/316501029>

FUTURE RETAIL_ OLIVE YOUNG Smart Table & Kiosk



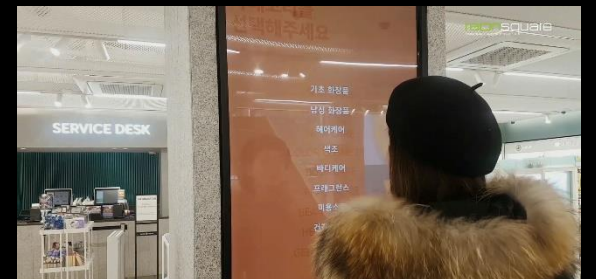
- 제품을 올려놓으면 제품과 관련된 정보를 보여주는 Smart Table / 총별 안내를 제공하는 Kiosk
- 직원에게 물어보는 불편함 없이, 제품 정보를 보다 쉽고 편리하게 제공하는 차원 높은 쇼핑 경험



RFID기반 스마트 테이블



제품 위치정보 제공 (CMS)



매장 안내 키오스크

<https://vimeo.com/244790418>

FUTURE RETAIL _ SAMSUNG DIGITAL PLAZA Mobile AR Game



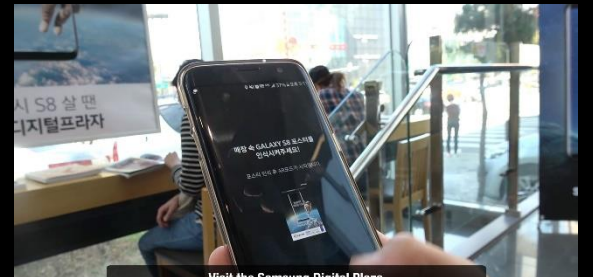
- 실시간 GPS 연동으로 아이템을 현재 위치 주변에 생성하고, 9개의 아이템을 얻으면 실제 경품을 지급하는 게임
- 전국 261개 매장 중 일부를 선택하여 매일 특별 이벤트를 부여하고 매장으로의 유입 고객을 유도



위치 기반의 증강현실 게임



퍼즐 조각 수집



매장에서만 획득 가능한 코어 퍼즐

<https://vimeo.com/215159484>

FUTURE RETAIL_ EUCERIN Face Age Check Mirror



- 실시간 얼굴 인식 기술을 바탕으로 입력된 실제 나이와 분석된 얼굴 나이를 비교
- 피부 타입과 고민 부위에 적합한 관련 제품 추천 (QR 코드를 통해 체험 사진 및 추천 제품의 정보 제공)



정확도를 높이는 자가 설문 단계



나의 측정을 위한 얼굴 스캐닝 후 측정 결과 공개



적합한 제품 추천 후 QR코드로 제품정보, 할인 이벤트 등 정보 제공

<https://vimeo.com/200774485>

FUTURE RETAIL_ AMORE PACIFIC 'ARITAUM' Omni Store



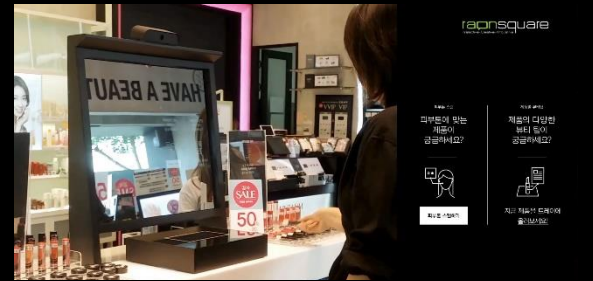
- 아리따움 플래그십 스토어에 설치된 Omni Store 프로젝트.(Play Window/ Photo Booth/ Make-up Mirror /Product Information Bar)
- On-Off Line 콘텐츠를 연계한 확장된 제품정보와 개인 맞춤형 추천 서비스 제공.



Play Window



Photo Booth



Make-up Mirror

<https://vimeo.com/128342479>

FUTURE RETAIL _ AMORE PACIFIC 'HERA' Exceptional Studio



- 고객이 선택한 립스틱을 RFID 인식대에 올리면 실시간으로 모델입술의 색상이 선택한 컬러로 변경
- 립스틱 컬러에 따라 나타난 15가지 배경에 크로마키 합성 후 사진 촬영, 인화 및 모바일(MMS)로 전송



눈으로 직접 확인하고,
당신에게 딱 맞는 컬러를 선택해 보세요.



RFID태깅으로 원하는 립스틱의 컬러를 체험



다양한 서울의 풍경을 배경으로 크로마키 사진 촬영 가능



촬영한 사진 인화 제공

<https://vimeo.com/184289334>

FUTURE RETAIL _ OLIVEYOUNG Girls' Education Campaign



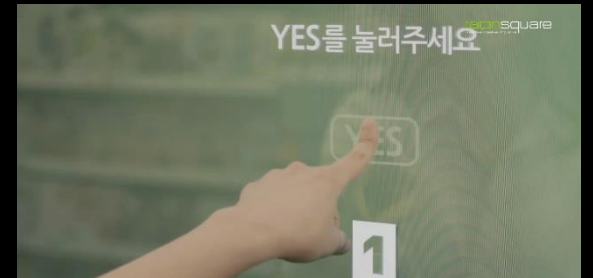
- 제품과 연계된 센서인식을 통해 캠페인을 인터랙티브하게 전달하는 Smart Mirror
- 제품 구매가 제3세계 소녀들의 교육기회로 이어진다는 캠페인 의미를 알기 쉽게 전달



근접센서로 체험모드 전환



상품을 들어올리면 전면 영상 전환



터치 인터랙션으로 캠페인 감성 연결

<https://vimeo.com/175656443>

FUTURE RETAIL_ OLIVEYOUNG AR Make-up



- 아이/립/반다라 메이크업 옵션을 직접 선택하여 아르데코 시절의 플래퍼 걸이 되어보는 가상 메이크업 체험을 한 후 사진 인쇄 및 SMS 전송
- 동작인식 센서를 기반으로 하여 고객의 움직임에 따라 빛이 퍼져나가는 4개의 대형 기둥 콘텐츠



동작인식 기반 pillar



가상 메이크업 체험 후 사진 촬영



촬영한 사진 인화 제공

<https://vimeo.com/200779516>

FUTURE RETAIL _ GUESS Fit View Mirror



- 9대의 카메라를 통해 거울로 보기 힘든 측면과 후면을 촬영해서 다양한 각도에서 나의 모습을 확인하는 Fitting Mirror
- 제품별로 비교 가능하고 매장에서 찍은 사진은 즉시 고객 E-Mail로 보낼 수 있어 고객 맞춤형 서비스 제공 가능.



뒷모습을 보여주는 9개의 카메라



다각도의 핏 확인



촬영한 사진 메일 전송

<https://vimeo.com/153713531>

FUTURE RETAIL_ GUESS Style Wall & Play Machine



- 제품을 구매하면 제공되는 코인을 코인 센서가 인식해 경품을 추첨하고 쿠폰을 출력해 주는 Interactive KIOSK. CMS를 통해 경품 등록 및 확률 조정 가능.
- 터치 가능한 스마트 미러로 만들어진 Style Wall에서 공간의 제약 없이 쉽게 제품을 고를 수 있음.



코인 센서로 경품을 추첨하는 키오스크



CMS를 이용한 경품 등록 및 확률 조정



촬영한 사진 SMS전송

<https://vimeo.com/170142761>

FUTURE RETAIL_ YEOJU PREMIUM OUTLETS Smart Mirror



- 근접센서를 활용한 각 상황별 정보를 제공하는 Interactive Smart Mirror. (날씨정보/CF/이벤트/세일정보/행사정보)
- 각 콘텐츠 운영을 위한 사용자의 편의에 맞는 콘텐츠 통합 관리 시스템 구축 (Active Vision)



날씨, 시간 등 정보 제공



근접센서를 이용한 모드 변경



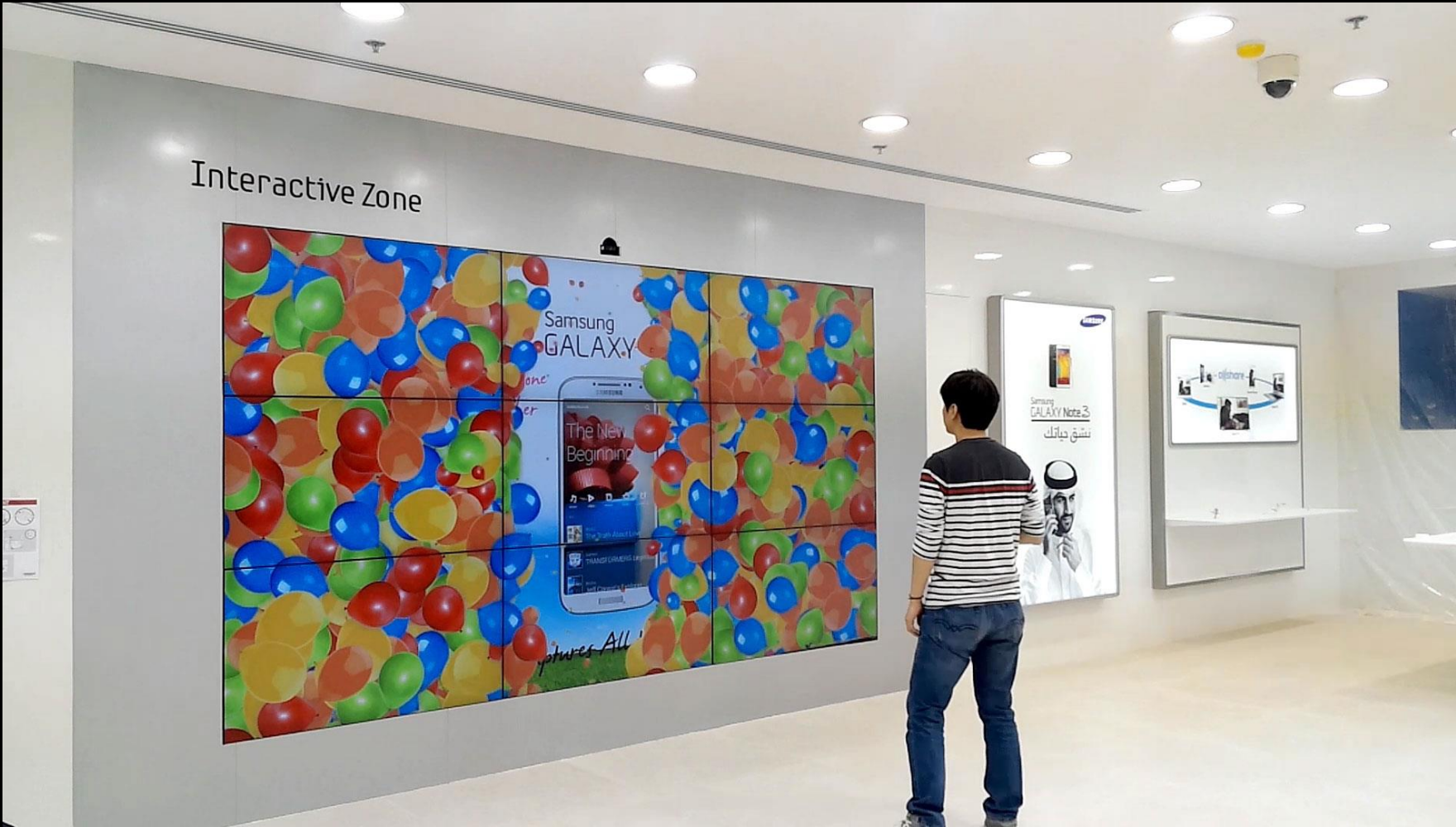
Active Vision을 이용한 콘텐츠 통합 관리 시스템

<https://vimeo.com/129076743>

FUTURE RETAIL _ SAMSUNG ELECTRONICS Galaxy Wall



- 삼성전자 사우디 모바일 샵에 설치된 인터랙티브 미디어 플랫폼 (CMS를 통한 콘텐츠 업데이트 및 모니터링 기능 제공)
- 삼성전자의 신제품 정보 및 주요 기능을 다양한 인터랙션 기능과 함께 체험해 볼 수 있는 체험매체 (싱가폴 및 사우디 매장 설치)



키넥트 기반의 모션 센싱



AR 라이브 뷰



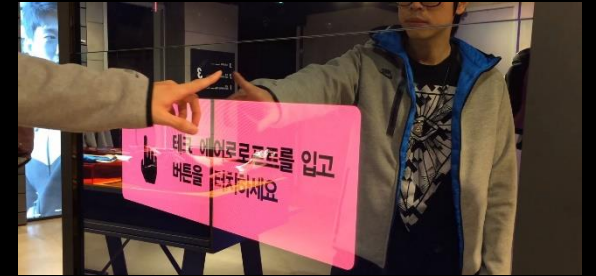
QR코드로 메시지 전송

<https://vimeo.com/81695802>

FUTURE RETAIL _ NIKE AEROLOFT Smart Mirror



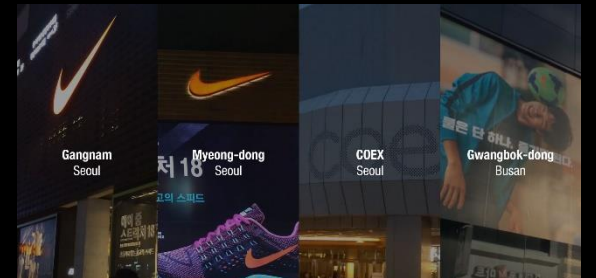
- 나이키 AeroLoft 특징을 살려 의상의 두 가지 타입 상태를 분석, 상황에 맞는 정보를 제공하는 Mirror Display Technology 개발
- 2014년 브랜드캠페인 우수사례 선정 / 글로벌 확산 예정



터치 센싱



체험자가 입고 있는 나이키 제품 분석



<https://vimeo.com/111395538>

FUTURE RETAIL _ NIKE FLYKNIT Object Recognition Display



- 근접 센서로 사용자 참여를 인식하고 이미지 프로세싱 기반의 제품 모델이 가진 컬러 패턴 분석
- 6대의 멀티 디스플레이가 레인으로 변해 편안하고 자유롭다는 제품 특성을 전달하고 제품이 가진 기능을 상세히 설명



근접센서로 사용자 인식



이미지 프로세싱 기반의 컬러 패턴 분석



2016 리우올림픽 리뉴얼 버전

<https://vimeo.com/182369842>

FUTURE RETAIL_ NIKE ZOOM AIR Interactive Media



- Gangnam Nike Flagship Store에 설치 된 Interactive Digital Media 개발
- Mirror Display 센싱 기술과 신발의 위치를 체크하여 해당 지점부터 영상이 퍼지며 재생되는 이미지 프로세싱 기술 구현



Product Information



체험 유도



이미지 프로세싱 기술



해당 제품 정보 노출

<https://vimeo.com/108986488>

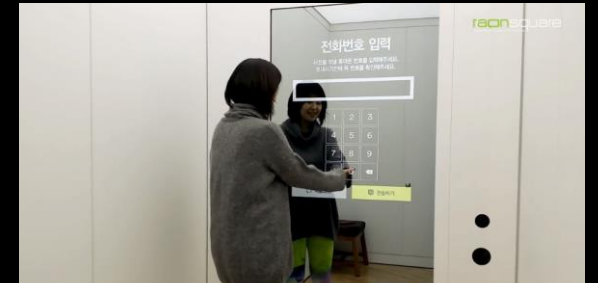
FUTURE RETAIL _ NIKE WOMEN'S Photo Fitting Room



- 설치된 포토 부스를 통해 제품 착용 후 직접 느껴보고 브랜드 경험을 쌓을 수 있는 인터랙티브 피팅룸
- 터치 기능이 포함된 미러디스플레이를 활용하여 제품을 착용한 모습을 촬영하고 소셜미디어에 공유 (사진 다운로드 및 Facebook 업로드)



Photo Shoot (70" Smart Mirror Display)



SMS Service (Linkage Facebook)



Photo Download

<https://vimeo.com/121758211>

EXHIBITION _ CHEVROLET PAVILION Life Style Wall



- 2019 서울 모터쇼에서 서비스된 CHEVROLET LIFE STYLE WALL 프로모션
- 인스타그램의 해시태그를 기반으로 관람객의 라이프스타일과 가장 잘 어울리는 쉼보레 차량을 추천해주는 체험형 서비스



사용자 인스타그램 아이디 입력



사용자 인스타그램 사진 터널 미디어



인스타그램 분석을 통한 추천 차량 정보

<https://vimeo.com/329292032>

EXHIBITION _ 2018 평창동계올림픽 & 패럴림픽 Play IOT Campaign



- KT 컨소시엄으로 진행된 캠페인으로 평창동계올림픽 및 패럴림픽에 참여한 관람객을 대상으로 참여형 인터랙티브 키오스크 및 미디어월 서비스 제공
- 올림픽 경기장 및 선수촌, 미디어촌, ICT홍보관 등 총 21개의 메뉴에 설치되어 관람객에게 동작인식, 얼굴인식, AR 등 최신 ICT 기술기반의 차별화된 경험 제공



응원 투게더 Play IoT Kiosk

얼굴 인식 센서와 증강현실(AR) 기술을 활용하여
가상으로 응원도구를 착용하고 응원하는 마음을 전하는 서비스



Play IoT Kiosk



Play IoT Smart-Wall



마스코트 다국어 안내

<https://vimeo.com/292869408>

EXHIBITION _ SKT T.um U.HOME Media Hub



- SK Telecom T.um체험관의 U.HOME 리뉴얼 프로젝트 (Health care / Smart Learning / Smart Work 3대 중점사업 소개)
- KINECT Motion Sensing을 적용하여 기존보다 더 업그레이드 된 Gesture Sensing 기능 구현 (CNN 한국에서 꼭 가봐야 할 명소 2위로 소개)



<https://vimeo.com/73831325>

EXHIBITION _ SKT T.um U.HOME Smart Table



- SK Telecom T.um체험관의 U.HOME 리뉴얼 프로젝트 (Health care / Smart Learning / Smart Work 3대 중점사업 소개)
- KINECT Motion Sensing을 적용하여 기존보다 더 업그레이드 된 Gesture Sensing 기능 구현 (CNN 한국에서 꼭 가봐야 할 명소 2위로 소개)

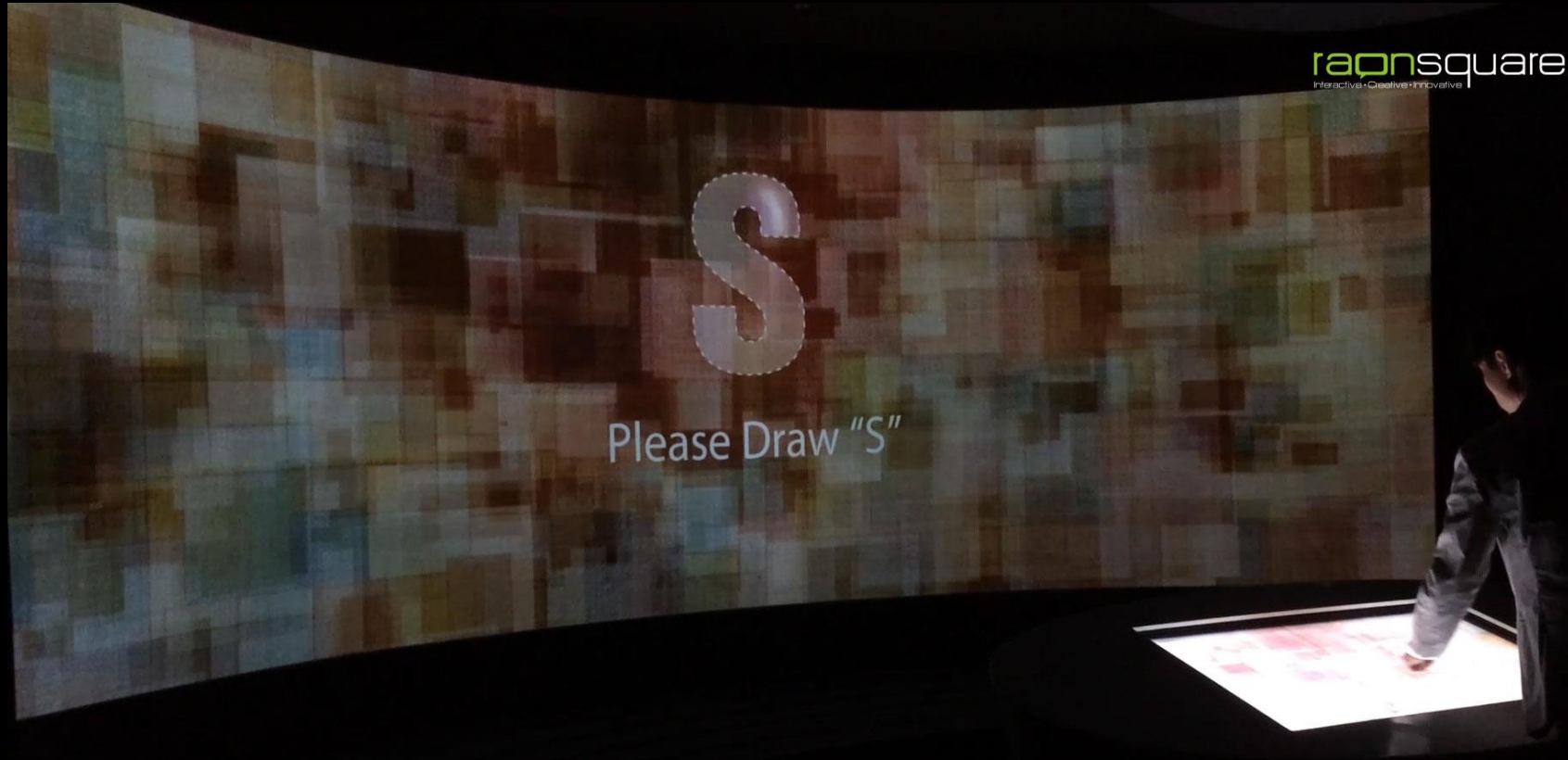


<https://vimeo.com/73831785>

EXHIBITION _ SAMSUNG ENGINEERING Globe Zone



- 삼성엔지니어링의 다양한 정보를 Gesture Sensing 기반의 Media Wall Screen과 Touch Table을 연동하여 차별화된 Interaction 경험 제공
- 다양한 실적과 우수한 기술력을 직,간접적으로 체험할 수 있도록 효과적인 Content 구성과 Presentation 방법 적용 (Gesture & Remote Control)



모바일 연동



터치 키오스크



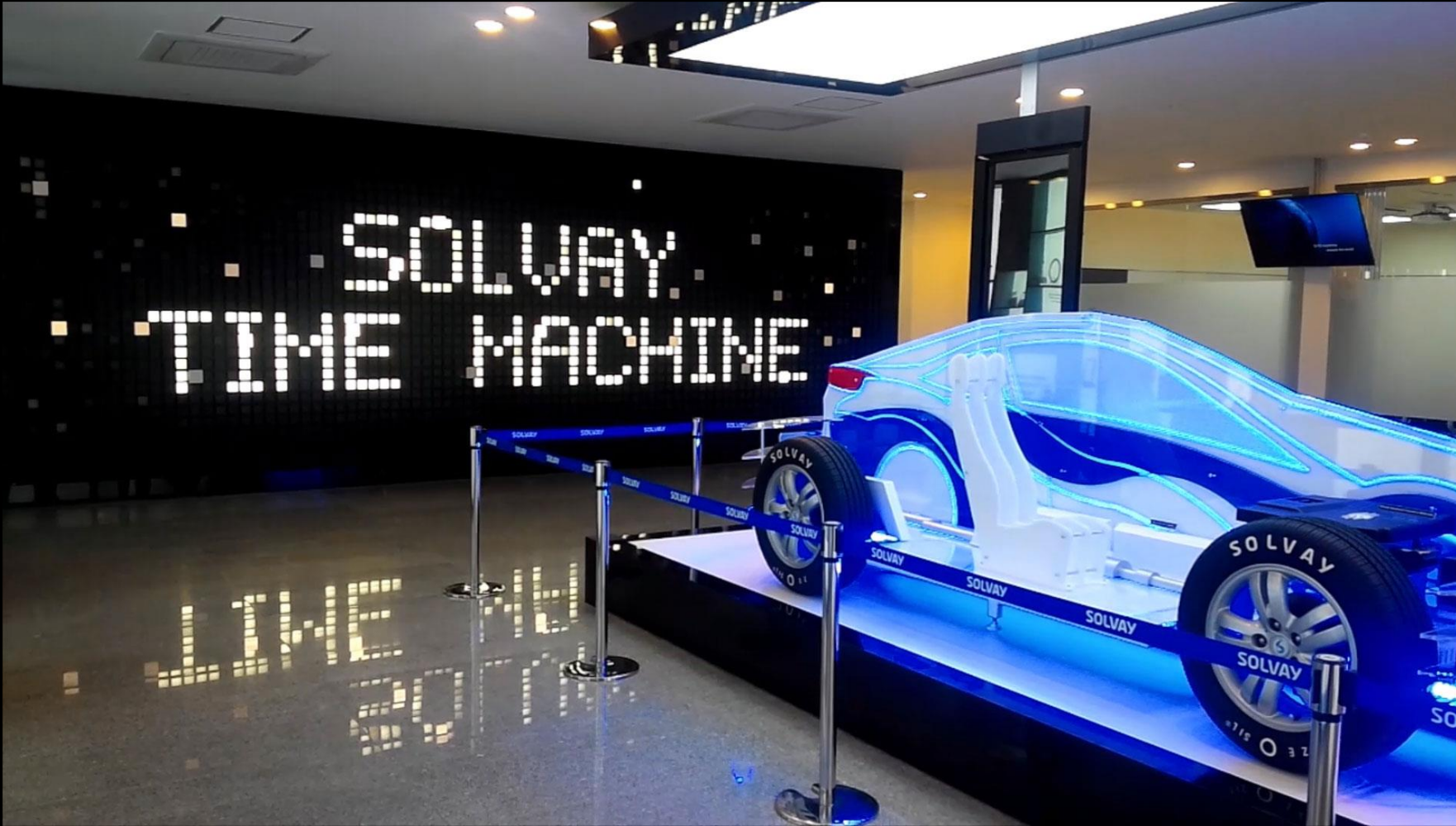
프로젝트 네트워크

<https://vimeo.com/128340552>

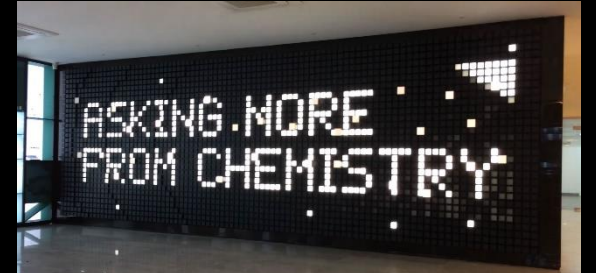
EXHIBITION _ SOLVAY Media Art Wall



- 2014 이화여대 산학협력단 내 Solvay Science for Innovation 홍보관에 LED & OLED 를 활용한 픽셀 이미지 타입의 미디어 월 개발 (H/W 제작 및 설치 포함)
- Solvay Time Machine의 컨셉으로 지난 150년 간의 스토리를 미디어 타임머신을 통해 전달 (총 6가지의 History)



Soft ware & hard ware Installation



LED & OLED Light



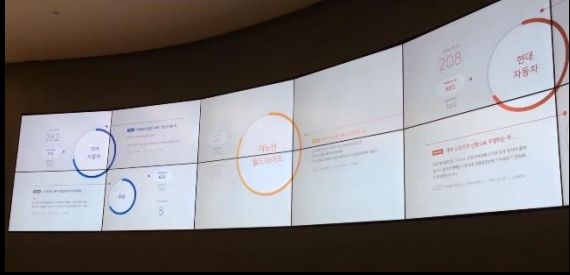
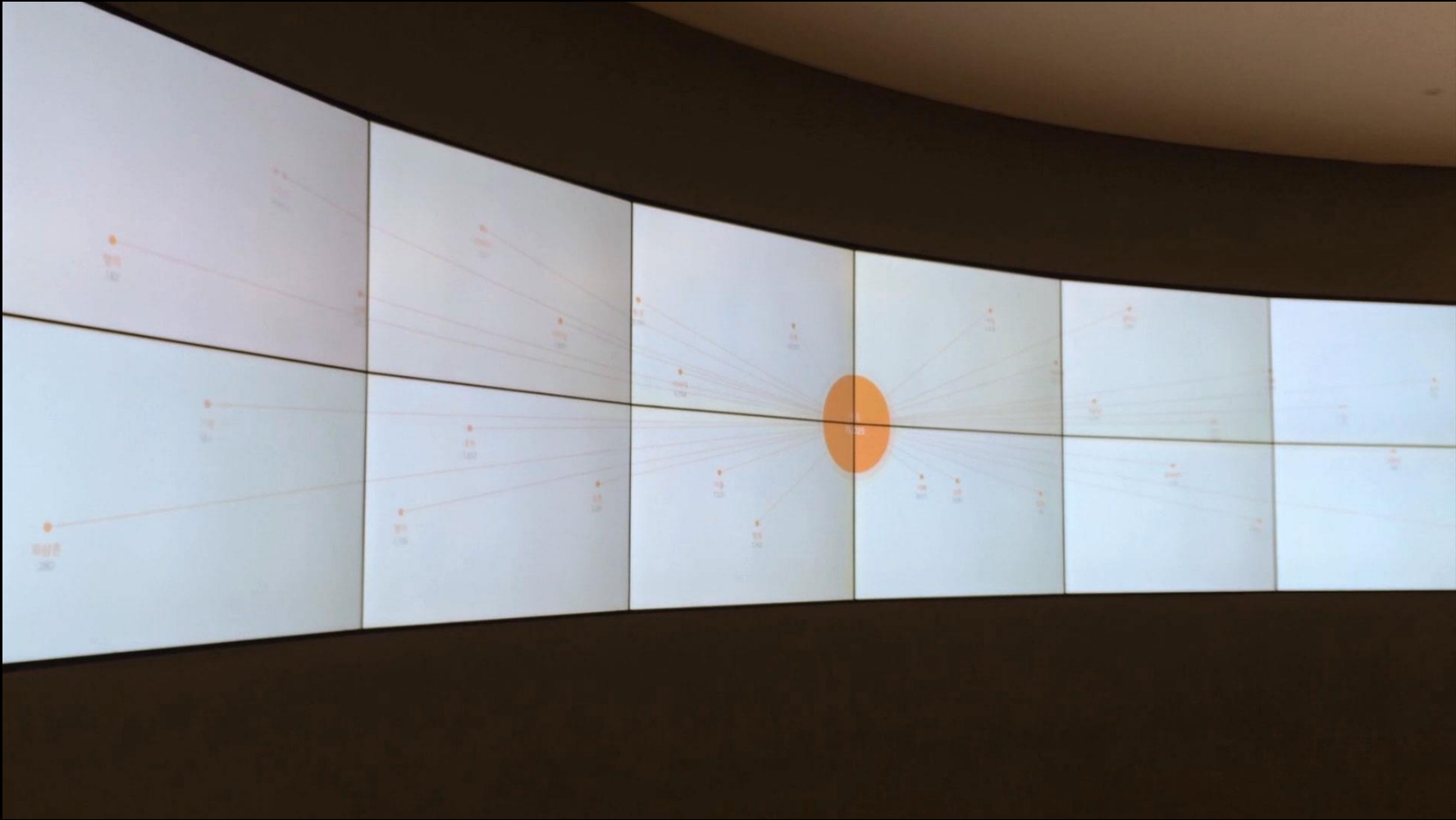
Video Pixelation

<https://vimeo.com/97810676>

EXHIBITION _ INNOCEAN Social Data Visualizing



- 현대자동차, 기아자동차 등 INNOCEAN 주요 고객사의 Social Data를 분석하여 실시간으로 보여주는 역할 수행 (Data Visualizing)
- CMS를 통해 Data Visual의 선택적 재생 및 ON/OFF가 가능하며, IP Wall Controller 기능을 활용하여 다른 PC의 다양한 콘텐츠를 실시간으로 배치하여 운영 가능



기업 정보



IP기반의 지능형 Video Wall Solution



CMS

<https://vimeo.com/149712325>

EXHIBITION _ SK E&S Gastech Smart Table & KIOSK



- Gastech 2014 전시에 참여한 SK E&S의 주요사업 소개를 위한 멀티터치 테이블과 키오스크 개발
- 사물인식 (Pattern Recognition) 기술을 개발, 적용함으로써 차별화된 사용자 경험 제공 (특허출원)



Pattern Recognition



Touch Kiosk



Touch Kiosk

<https://vimeo.com/90080066>

EXHIBITION _ SKT T.um Connecting Board



- Hand Drawing Gesture & Touch Sensing 기반의 대형 Touch Screen (가로 7000mm x 세로 2500mm)
- SKT T.um Play Dream remind 및 SKT Vision을 소개하는 역할과 Showcase의 각 Theme별 정보를 소개하는 역할 (Text, Image, Movie)

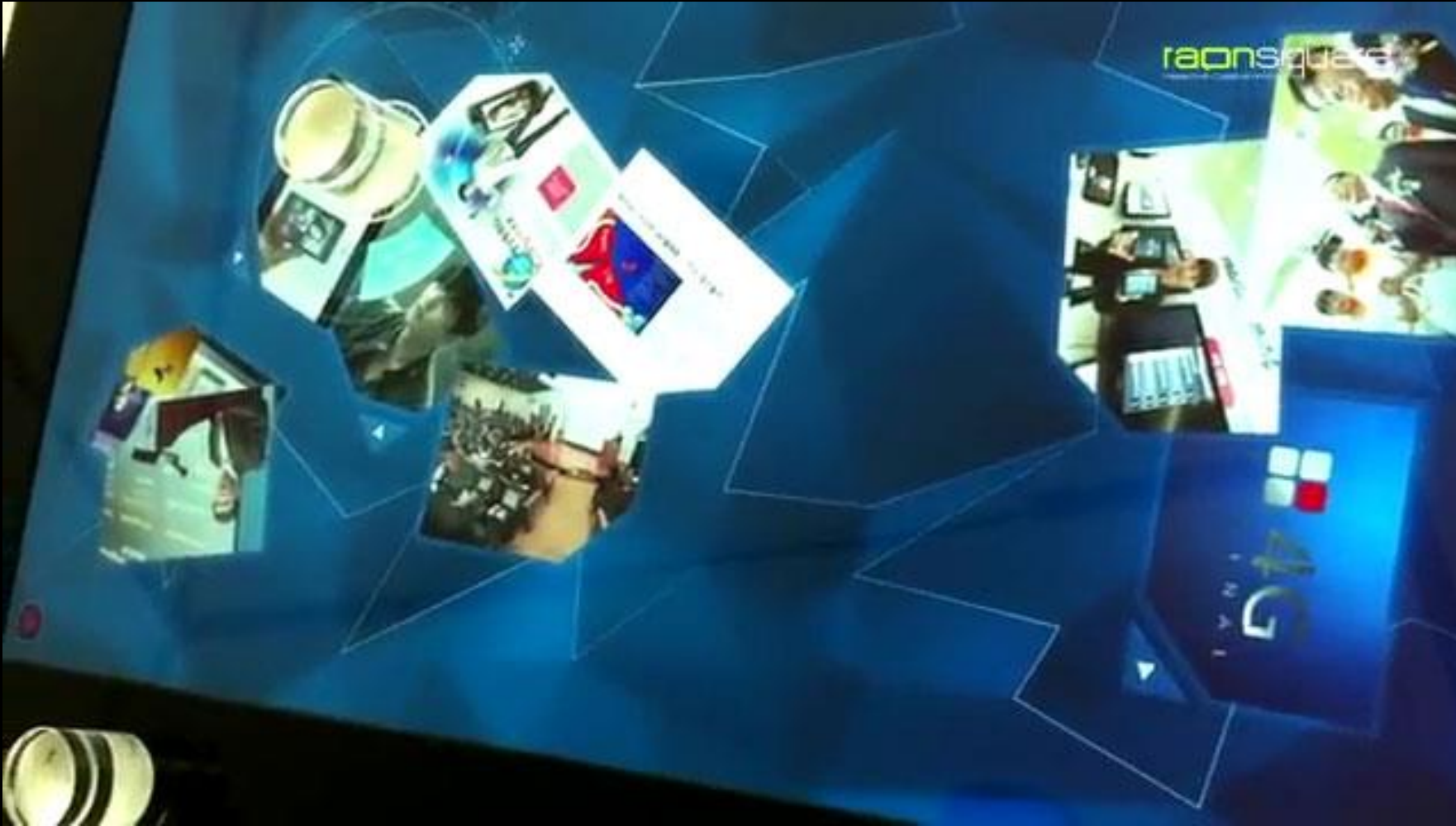


<https://vimeo.com/41903581>

EXHIBITION _ SKT T.um Showcase Smart Table



- Service Showcase 공간 중앙에 Touch 가능한 Smart Table을 두고 이를 통해서 SKT의 주요서비스 Theme를 소개.
- 관람객이 직접 관심 있는 서비스를 선택, 상세설명을 볼 수 있도록 구성 (Tag cubic 적용)



<https://vimeo.com/41888153>

BRAND CAMPAIGN _ FORD 서울모터쇼 Say Hello to Ford



- Ford 중앙 전광판에서 펼쳐지는 동작인식 사진 촬영 체험 서비스
- 관람객의 움직임을 인식한 모션 프린팅 프로그램 시스템을 제작하여 다수의 관람객이 즐길 수 있는 콘텐츠 제공



체험자의 동작을 인식하여 사진 촬영



촬영한 사진 인화 제공



<https://vimeo.com/124393329>

BRAND CAMPAIGN _ AIA Real Life Now Festival 참여형 게임



- AIA NOW FESTIVAL 2014 _ Interactive Pop-up Booth 개발 (경품이벤트와 연계한 체험형 게임)
- 두 대의 카메라를 활용한 Motion Tracking(센싱 영역)과 Live view (체험자 화면영역) 싱크 기능 구현



모바일 컨트롤



Motion Tracking



Mixed Reality

<https://vimeo.com/104082546>

BRAND CAMPAIGN _ FISSLER Smart Charity Box & Pot



- 사물 인식 큐브(선물상자)를 활용하여 원하는 나눔 대상과 방법(현금후원/카드후원)을 선택하고 인증샷과 SMS공유를 통해 새로운 기부문화를 전달하는 디지털 자선냄비
- 한달 동안 서울시청 광장, 일산 킨텍스, 잠실 제2롯데월드에 설치되어 새로운 기부문화 경험 제공



사물인식 큐브를 사용한 인터랙티브 체험 서비스



현금 후원과 카드 후원 센서 구분



기념사진 촬영 및 공유 가능

<https://vimeo.com/148168307>

INTERACTIVE AD PLATFORM _ IFC MALL ATRIUM LED 인터랙티브 AR 광고플랫폼



- 쇼핑과 문화, 외식, 엔터테인먼트를 한 장소에서 즐길 수 있는 복합 공간인 여의도 IFC Mall에 설치된 인터랙티브 AR서비스 (2012~2019 업데이트 진행)
- 대형 LED 전광판(가로 6.2M x 세로 3.5M)을 대상으로 다양한 인터랙티브 광고 플랫폼 개발 (Façade Type / Interactive Type / Augmented Reality)



다양한 사용자 관심 유도 콘텐츠 제공



실시간 날씨 정보 제공 콘텐츠



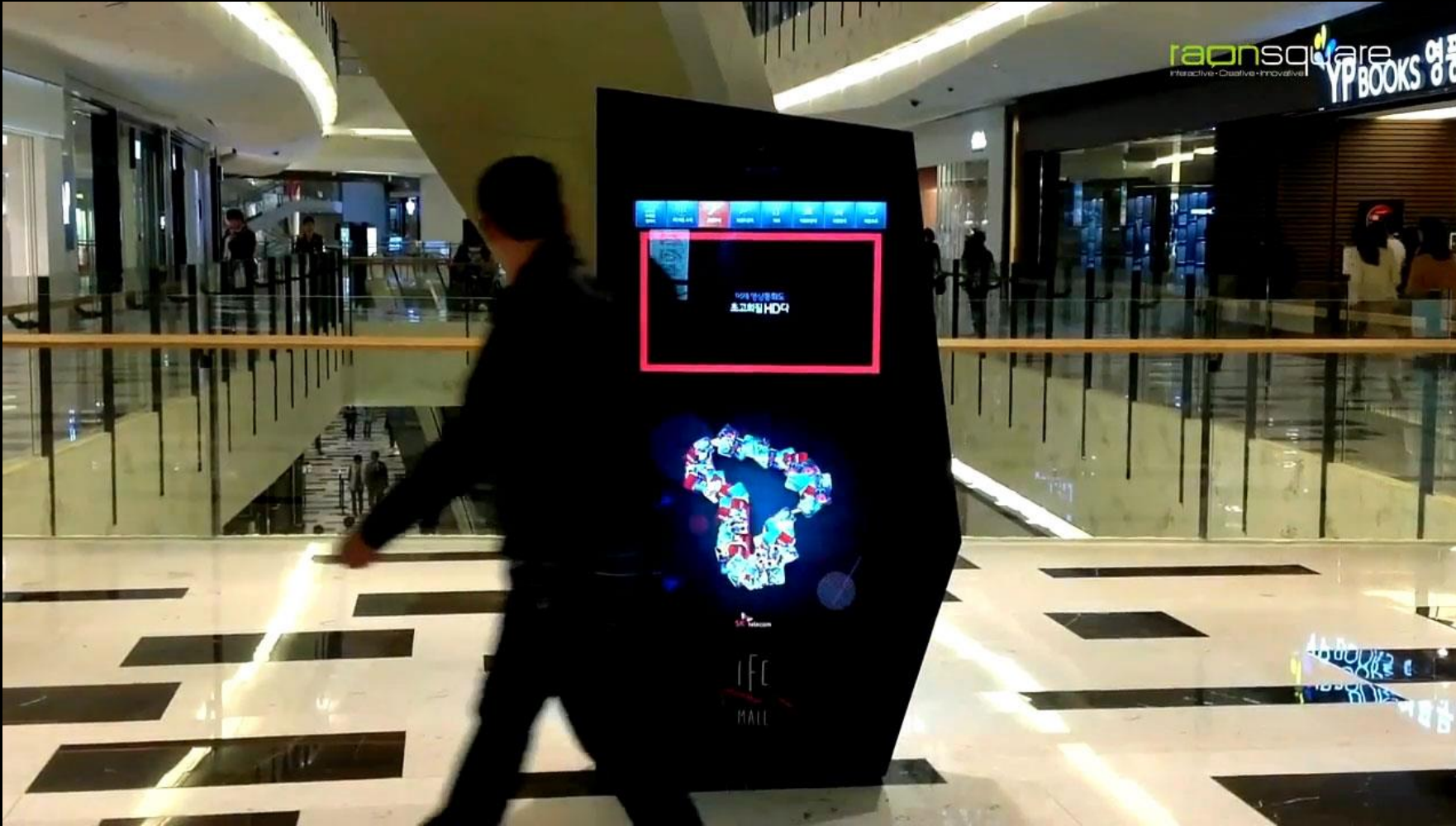
재미있는 active콘텐츠

<https://vimeo.com/109103263>

INTERACTIVE AD PLATFORM _ IFC MALL KIOSK 인터랙티브 광고플랫폼 (26EA)



- 사용자의 동작을 인식하여 다양한 광고 템플릿을 활용한 인터랙션 제공으로 광고노출 효과 증대 (AD + Mall Information, 총26EA)
- Interactive AD Platform / 얼굴인식 기반의 고객분석 솔루션 / 모니터링 및 통계분석 기능 제공



<https://vimeo.com/50964605>

INTERACTIVE AD PLATFORM _ CGV MAGIC WALL 인터랙티브 광고 플랫폼 (전국 14개 지점 적용)



- 전국 CGV 14개 매장에 설치된 Interactive AD Platform 'Magic Wall'- 얼굴인식 기반의 고객분석 솔루션 / 모니터링 및 통계분석 기능 제공
- 사용자의 동작을 인식하여 다양한 광고 인터랙션을 제공, 광고노출 효과 증대 (10가지 Type의 AD Template 개발)



<https://vimeo.com/62401136>

INTERACTIVE AD PLATFORM _ CGV LED WALL 인터랙티브 AR 광고 플랫폼



- 강남역 CGV건물 외벽에 설치된 대형 LED전광판(가로 25m x 세로 12m)에 적용된 Mixed Reality (AR) Content 기획 및 개발
- CCTV의 현장 Live 영상과 3D Content를 접목하여 새로운 사용자 경험 제공 (시보와 날씨, 위젯, 라인전광판 콘텐츠 개발 및 운영)



<https://vimeo.com/41834076>

02. PLAYDODO

어린이 체험관 '플레이두두'는 다중지능과 행동유형 기반의 '촉각형 체험콘텐츠(Tangible + Multiple Intelligence)'를 통해 아이들에게 '새로운 경험(Experience)'을 제공하고, '체험 데이터(Big Data)'를 분석하여 아이들의 '강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 인터랙티브 미디어 기반 융복합 키즈체험 솔루션입니다. (특허등록 제10-1758198)



'다중지능'과 '행동유형' 기반의 '촉각형 체험 콘텐츠(Tangible + Multiple Intelligence)'를 통해
아이들에게 '새로운 경험(Experience)'을 제공하고, '체험 데이터(Big Data)'를 분석하여
아이들의 '강점지능(Strengths Intelligence)'을 파악하는 '융복합 놀이공간' (특허등록)



Service

'다중지능'과 '빅데이터' 융합 서비스

머문 시간, 심박수, 활동량 등을 체크하여
해당 데이터를 활용한 아이들의 발달 지능 분석



Space

'안전성'과 '다양성'이 결합된 놀이공간

전자파 안전거리 준수, 보건법 범위 준수
테마별 새롭게 변화 가능한 유연한 공간



Contents

'촉각형' 인터랙티브 체험 콘텐츠

어린이의 행동 유형 및 다중지능 이론에 기반한
차별화된 기능성 체험 콘텐츠 개발

핵심 소비자

5세~10세 어린이와 부모(B2C)

판매처

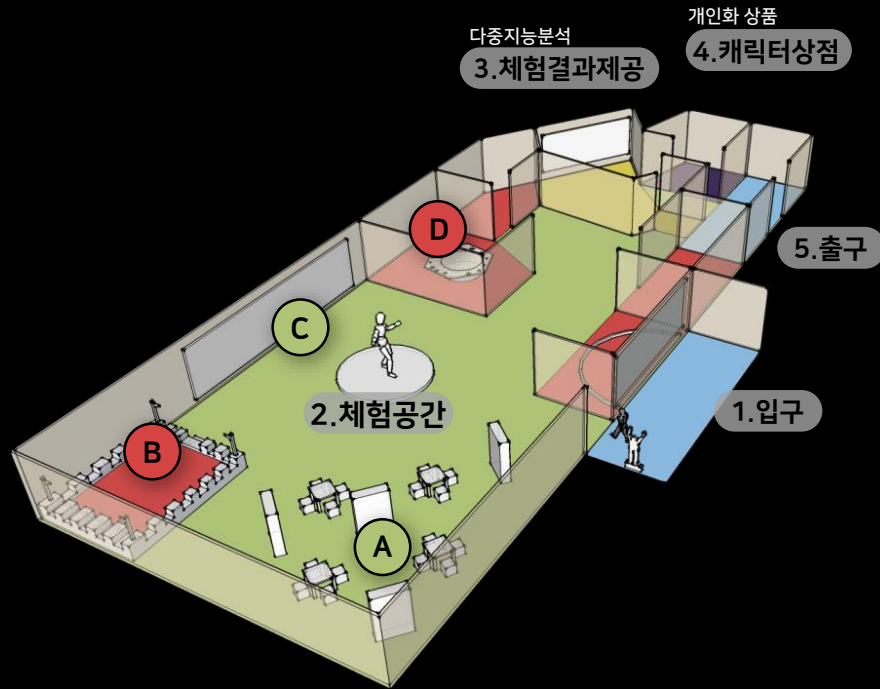
기존 키즈 체험관 사업주 및 키즈 관련
사업을 목표로 하는 기업 (B2B)

제품 분류

반제품/완제품 : 통합플랫폼 운영 또는
개별 체험 콘텐츠 판매방식

유통 유형

BtoBtoC/On-Off : CLOUD기반의
운영플랫폼 및 콘텐츠 관리



A Kiosk/Table Type

독립된 전시물로서 공간에 유연한 형태로 배치 가능.
테마 변경 및 콘텐츠 업그레이드 시 짧은 시간 내 공간 재배치 가능.

C Outside Type

놀이와 운동을 접목시킨 체험.
영상이 아니라 촉각적 매체를 주 체험 요소로 사용하는 운동 유도형 콘텐츠, 넓은 공간 필요.

B Booth Type

모래, 물 등 어린이가 촉감으로 느낄 수 있는 물질을 사용.
타 콘텐츠와 독립된 공간에 고정 필요.

D Space Type

집중도를 높여주는 체험.
빛의 영향을 받거나 집중도를 요구하는 콘텐츠 위주의 공간.

다중지능분석
3. 체험결과제공

개인화 상품
4. 캐릭터상점

어린이의 체험 데이터를 이용하여 실제 다중지능을 분석하는 디지털 상호작용형 어린이 체험관 조성.

어린이

행동 유형에 기반한 다양한 체험 시설이 마련된 놀이공간

부모님

키즈 카페와 같은 단순 놀이 체험 시설이 아닌 지능 발달을 위한 경험을 제공하는 보다 유익한 서비스 공간

운영자

일회성이 아닌 고정 유입률이 높은 문화공간, 고정된 환경이 아닌 분기별 교체가 가능한 유연한 공간 및 효율적인 관리 시스템(CMS)



1. 입구 5. 출구

체험 데이터 수집

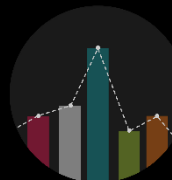
팔찌와 같은 센서 기반의 액세서리를 사용하여 체험 경험 데이터 수집.
머문 시간, 활동량, 심박수 등을 체크하여 발달 지능 분석.



2. 체험공간 A B C D

동작, 촉각 특화형 콘텐츠

다중지능과 어린이 기본 행동 유형을 기반으로 한 동작 특화형, 촉각 특화형의 체험 콘텐츠 제작.



3. 체험결과제공

분석 시스템

어린이의 체험 결과를 다중지능 이론 검사와 융합하여 특화된 지능을 분석해주는 시스템 제공.

Experience Content _ 가평 아난티 코드 'KIDS Play Zone' Interactive Platform



- 가평 아난티 호텔에 설치된 인터랙션 키즈 체험공간으로 동작인식 및 터치센서 기반의 다양한 인터랙션 체험 플랫폼 및 콘텐츠 제공 (총 7종)
- 중앙 가로 12m x 세로 3m + 좌우 각각 가로5m x 세로 3m의 대형 미디어월을 기반으로 동작인식 센서 및 레이저 멀티 터치센서 적용



Sketch POP_ 도안색칠 후 미디어월 전송 및 터치 인터랙션 체험



Music Playing _ 손의 감촉을 이용한 직관적인 악기 연주



Space Monster _ 공던지기 동시 체험이 가능한 멀티 터치

<https://vimeo.com/418808784>

Experience Content _ KIA MOTORS SHOW 'SKETCH WORLD'



- 2022 부산국제모터쇼에서 'NEXT MOBILECTION, A CELEBLATION'(202.07.15~07.24, 10일/ 부산 벡스코 제1전시관)이라는 주제로 열린 KIA 부스에 설치된 PBV 체험 콘텐츠
- KIOSK에서 기아자동차 PBV에 대해 배우고, 자신만의 PBV 디자인을 만들어 색칠한 후 미디어 벽에 등록하여 사운드와 함께 다양한 모션 효과를 경험할 수 있는 인터랙티브 체험 콘텐츠



Touch Kiosk _ 원하는 PBV차량을 목적에 맞게 선택 후 도안 인쇄



Coloring & Scan _ 출력된 도안을 색칠 후 스캔하여 전송



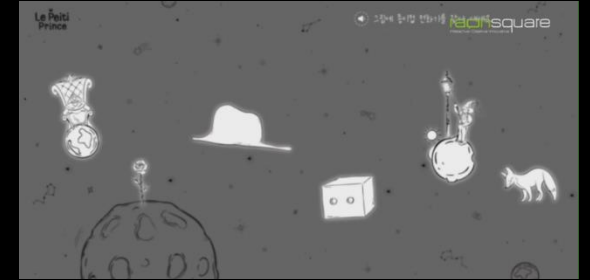
Interactive Wall _ 나만의 PBV차량이 모션과 함께 등장 후 이동

<https://vimeo.com/742197869>

Experience Content _ PLAYDODO 'STORY BOOK' The Little Prince Story



- 마커를 인식하는 컵과 소리를 들을 수 있는 컵을 사용하여 어린왕자의 주요 이야기를 모션효과와 나레이션을 통해 감성적으로 체험할 수 있는 콘텐츠 **(특허등록)**
- 마커가 표시된 위치에 컵을 가져다 대면 모션효과 함께 해당 나레이션을 들을 수 있음 (마커인식 및 사운드재생 / 여러명이 동시 체험 가능)



대기모드에서는 BGM과 함께 은은한 실루엣 형태로 연출



마커가 표시된 위치에 컵을 갖다 대면 성우 나레이션 실행



체험이 완료된 위치는 모션효과와 함께 컬러로 표현됨

<https://vimeo.com/510032902>

Experience Content _ PLAYDODO 'ICE WORLD' Interactive Game



- 자이로 센서를 활용한 손전등을 이용하여 하트를 획득하고 동물가족을 만나게 해주는 인터랙티브 게임
- 정해진 위치에서 화면을 향해 손전등을 비추면 손전등 컬러에 해당하는 원형 빛이 비춰지며, 자신의 컬러와 맞는 하트를 찾아 손전등 버튼을 누르면 잠수함이 수면쪽으로 한단계 올라감



정해진 위치에 서서 게임방법 안내 및 손전등 매칭 진행



자신의 컬러와 맞는 하트를 찾아 손전등 버튼을 누르면 잠수함이 한 단계 위로 올라감 (틀릴 경우에는 한단계 내려옴)



최종적으로 동물가족을 만나면 모션효과와 함께 미션완료

<https://vimeo.com/460048687>

Experience Content _ PLAYDODO 'DESSERT GARDEN' Interactive Game



- 자이로 센서를 활용한 손전등을 이용하여 캐릭터가 들고 있는 디저트를 획득하는 인터랙티브 게임
- 정해진 위치에서 화면을 향해 손전등을 비추면 손전등 컬러에 해당하는 원형 빛이 비춰지며, 디저트를 들고 있는 두두친구를 발견했을 경우, 빛을 조준하여 손전등의 버튼을 누르면 점수 획득



정해진 위치에 서서 게임방법 안내 및 손전등 매칭 진행



디저트를 들고 있는 두두친구를 발견했을 경우, 빛을 조준하여 손전등의 버튼을 누르면 점수 획득 (다른 물건은 점수 차감)



랜덤하게 나타나는 애드벌룬에서 보너스 디저트들이 나오며 정해진 시간 동안 게임진행 후 종료되면 각자의 점수가 표시됨

<https://vimeo.com/460047755>

Experience Content _ PLAYDODO 'MONSTER TOUCH GAME'



- 대형 터치센서를 활용한 인터랙티브 터치 게임으로, 좌우 양쪽 팀 중 상대팀 보다 더 많은 점수를 얻는 팀이 이기는 게임
- 게임시작과 동시에 타이머가 시작되며 주어진 시간 동안 랜덤하게 나타나는 운석을 터치하여 몬스터를 구해주는 게임



랜덤하게 나타나는 운석을 터치하면 점수 획득



파란색번개운석은 +50, 빨간색번개운석은 -50과 함께 생명 1이 차감됨



정해진 시간 동안 게임진행 후 종료되면 게임결과가 표시됨

<https://vimeo.com/460049105>

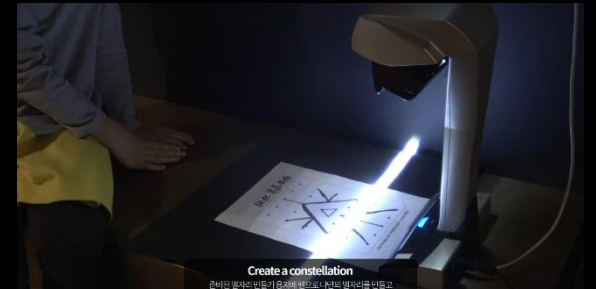
Experience Content _ PLAYDODO 'CREATE A CONSTELLATION'



- 별자리 12개의 신화 정보를 보여주고 나만의 별자리를 만들어서 등록하는 체험으로 대기모드와 체험모드로 구분되며 별자리를 터치하면 모션효과와 함께 사운드 재생
- 준비된 별자리 만들기 용지에 펜으로 나만의 별자리를 만들고 이름을 적어서 스캔 후 미디어 월에 등록



준비된 용지에 나만의 별자리를 그리고 만든 별자리의 이름 쓰기



내가 만든 별자리와 이름을 스캔해서 미디어 월에 등록하기



터치 인터랙션으로 12개의 별자리 신화 알아보기

<https://vimeo.com/516957907>

Experience Content _ PLAYDODO 'SMART BOOK'



- 각 대륙별 멸종위기 희귀동물 36종과 시대별 공룡 36종에 대한 정보를 터치 인터랙션을 통해 알아보는 체험컨텐츠로 대기모드와 체험모드로 구분되며 체험이 완료된 곳은 해당 동물 또는 공룡 이미지가 표시됨 (멀티 터치 가능)
- 세계지도의 각 대륙에 표시된 터치포인트를 터치하면 모션효과와 함께 해당 동물 또는 공룡의 정보를 볼 수 있음 (Animal & Dinosaur Smart book)



Animal Smart Book : 멸종위기동물 36종에 대한 정보제공



Dinosaur Smart Book : 시대별, 대륙별 공룡 정보 제공



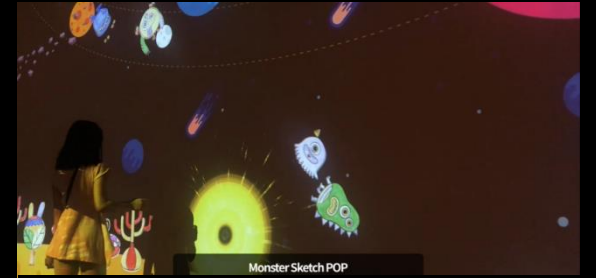
터치 인터랙션을 통한 상세정보 제공 (동시에 여러명 체험 가능)

<https://vimeo.com/516957164>

Experience Content _ PLAYDODO 'MONSTER SKETCH POP'



- 준비된 몬스터 & 나무 도안을 색칠한 후 스캔하면 모션효과와 함께 미디어월에 등장하는 체험콘텐츠
- 등록된 몬스터를 터치하면 모션효과와 함께 날아다님 (숲속배경/바다배경/우주배경의 3가지 테마로 구성)



등록된 몬스터를 터치하면 모션효과와 함께 자유롭게 날아다님



몬스터 및 나무 도안을 색칠 한 후 스캔하여 미디어월에 전송



숲속배경/바다배경/우주배경의 3가지 테마로 구성

<https://vimeo.com/460049816>

Experience Content _ PLAYDODO 'RHYTHMIC MOTION GAME'



- 제시된 음악에 맞춰 몸을 움직이며 점수를 획득하는 동작인식 기반의 리듬 게임으로, 원하는 음악을 선택한 후 떨어지는 공의 위치에 맞게 이동하여 터치하는 동작인식 게임
- 성공/실패/콤보 모드로 구분되며 획득한 점수에 따라 레벨을 구분하여 결과 표시



3가지 장르별 음악 중 원하는 음악을 선택



제시된 음악에 맞춰 몸을 움직이며 점수를 획득



성공/실패/콤보 모드로 구분되며 획득한 점수에 따라 레벨 구분

<https://vimeo.com/460052087>

Experience Content _ PLAYDODO SPORTS 'BOXING GAME'



- 플레이두두 스포츠 테마 중 동작인식기술 기반으로 개발된 권투 게임으로 1인용 게임과 2인용 게임으로 구성
- 체험자가 인식되면 게임이 시작되며 주어진 시간 동안 랜덤하게 나타나는 몬스터를 때려 점수를 획득하는 방식 / 체험시간이 종료됨과 동시에 획득한 점수에 따라 승자 및 패자 표시 (2인용 게임)



Boxing Game

체험자가 인식되면 게임이 시작되며 주어진 시간동안 랜덤하게 나타나는 몬스터를 때려 점수를 획득하는 방식



랜덤하게 나타나는 몬스터를 주먹으로 물리치는 액션 게임



1인용과 2인용 게임으로 구분



게임이 종료되면 점수와 함께 승자와 패자 표시

<https://vimeo.com/460053218>

Experience Content _ Sticker POP (Face sticker AR)



- 증강현실(AR) 기술을 활용하여 캐릭터로 변신하여 스티커 사진을 뽑고 배지도 제작하는 체험 콘텐츠 (디자인 등록)



Face Sticker



스티커 인쇄 제공



배지 제작 후 제공

<https://vimeo.com/178564408>

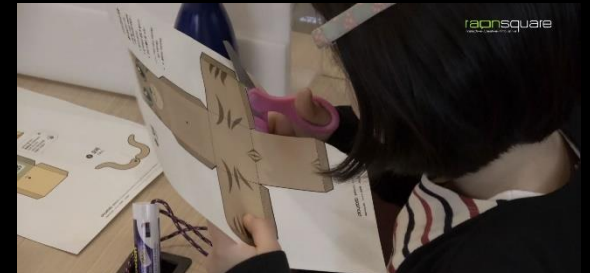
Experience Content _ Paper Toy



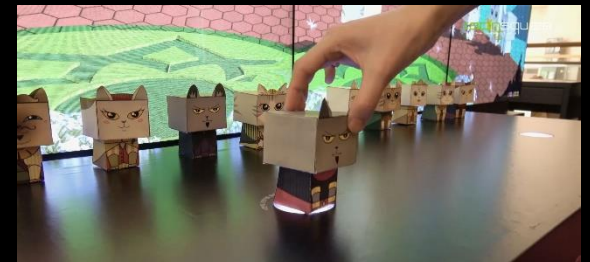
- 아이들이 선택한 캐릭터를 원하는 형태로 조합/출력하고 직접 가위와 풀로 조립한 후 미디어월에 등록하는 체험 (특허등록)



원하는 페이퍼 토이 디자인



페이퍼 토이 제작



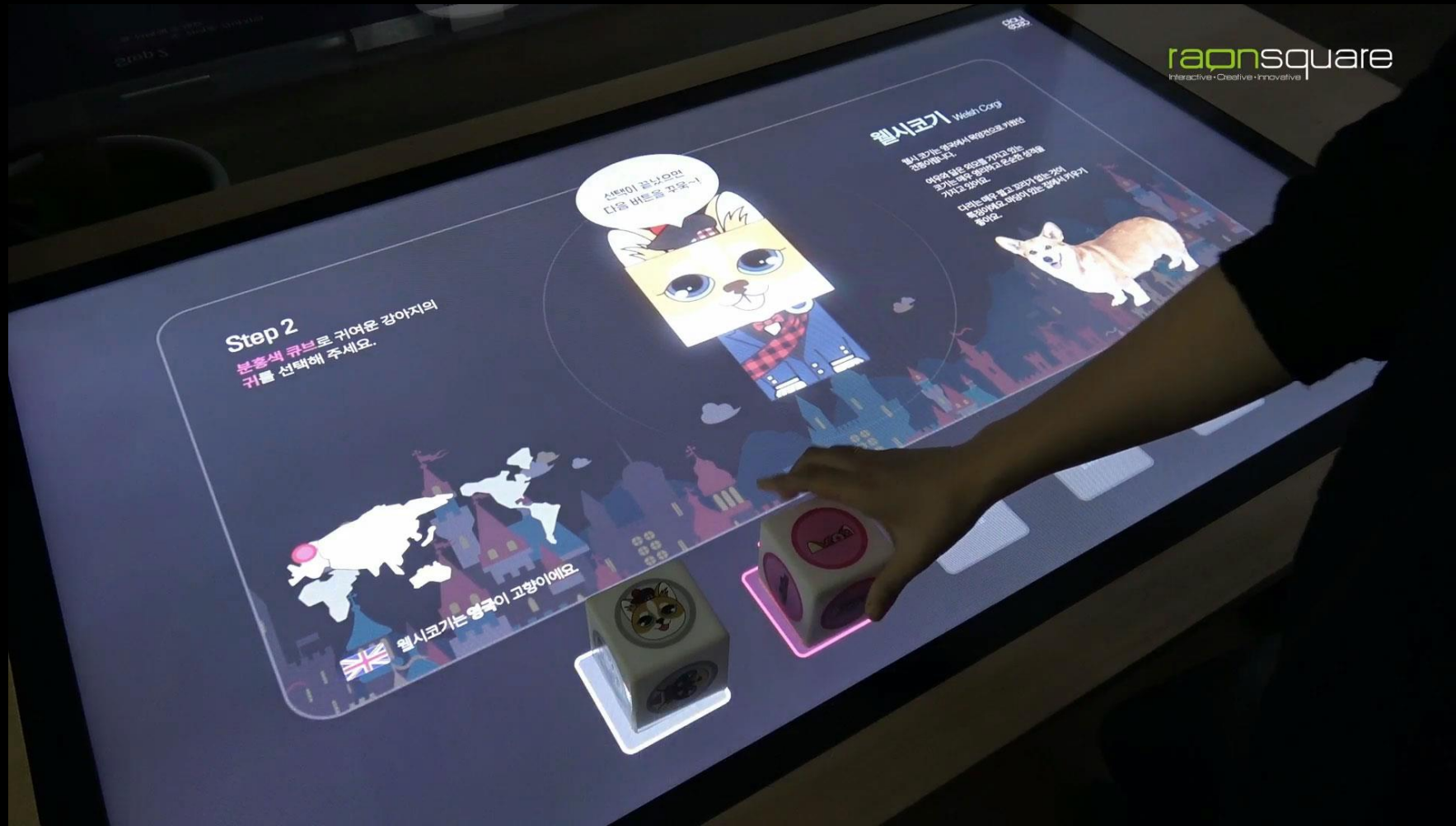
완성된 페이퍼 토이를 테이블에 올리면 가상세계에 고양이 등장

<https://vimeo.com/178564407>

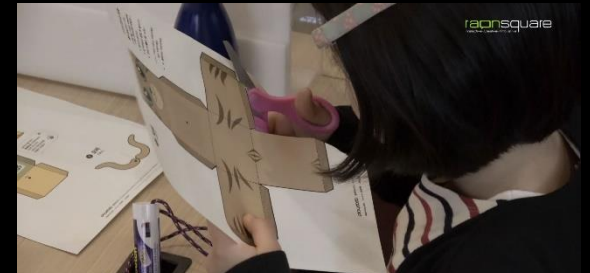
Experience Content _ Paper Toy with CUBE



- 캐릭터의 각 요소를 CUBE를 활용하여 원하는 형태로 조합 후 인쇄 및 직접 만들어 미디어월에 등록하는 체험 (특허등록)



큐브를 올려 원하는 페이퍼 토이 디자인



페이퍼 토이 제작



완성된 페이퍼 토이를 테이블에 올리면 가상세계에 고양이 등장

<https://vimeo.com/241458576>

Experience Content _ Interactive AR Media



- 대형 미디어 월에 증강현실 기술을 활용하여 아이들의 동작을 인식하는 다양한 인터랙티브 체험 콘텐츠
- 약 20여종의 디자인 템플릿을 활용하여 나무가 되고, 물고기를 만지고, 등장인물을 가지고 노는 등 동작인식 기반의 다양한 체험 활동 제공



사용자의 동작에 따라 반응하는 인터랙티브 AR 콘텐츠



디자인 커스터마이징을 통한 다양한 테마 적용 가능



동작인식 기반의 다양한 감성 체험 콘텐츠 제공

<https://vimeo.com/178564406>

Experience Content _ Interactive AR Media



- 대형 미디어 월에 증강현실 기술을 활용하여 아이들의 동작을 인식하는 다양한 인터랙티브 체험 콘텐츠
- 약 20여종의 디자인 템플릿을 활용하여 나무가 되고, 물고기를 만지고, 등장인물을 가지고 노는 등 동작인식 기반의 다양한 체험 활동 제공



사용자의 동작에 따라 반응하는 인터랙티브 AR 콘텐츠



디자인 커스터마이징을 통한 다양한 테마 적용 가능



동작인식 기반의 다양한 감성 체험 콘텐츠 제공

<https://vimeo.com/224031965>

Experience Content _ 국립어린이과학관 'Music Playing _ Interactive Touch Table'



- 국립어린이과학관에 설치된 체험 콘텐츠로 캔버스에 그려진 악기그림을 터치하여 진짜 악기를 연주하는듯한 경험 제공
- 실시간으로 빔프로젝터와 연동하여 터치된 악기는 재미있는 모션과 함께 색이 채워짐 / 멀티터치 센서기술을 활용하여 여러명이 동시에 악기연주가 가능함



Color Mapping _ 사운드와 모션을 포함한 프로젝션 맵핑



Sensitive Touch _ 손의 감촉을 이용한 직관적인 악기 연주



Joint Performance _ 여러명이 동시에 체험이 가능한 멀티 터치

<https://vimeo.com/384952619>

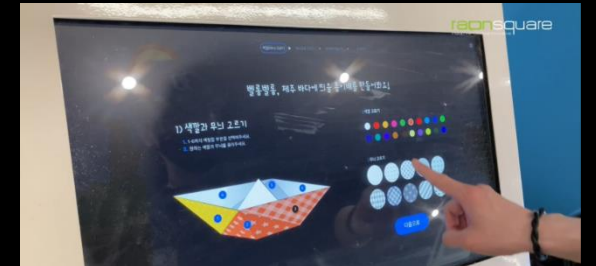
Experience Content _ 국립제주박물관 어린이체험관 'Smart Cup & Paper Toy'



- '제주국립박물관'에 설치된 인터랙티브 체험콘텐츠 5종 / 제주의 물 이야기 (Smart Cup) : RFID기반의 사물인식 스마트컵을 활용하여 제주도 물과 관련된 풍습을 재미있게 알아보는 인터랙티브 미디어월 (특허등록 기술 적용)
- 나만의 종이배 만들기 (Paper Toy) : 원하는 무늬와 패턴으로 나만의 종이배를 만들고 소원글과 함께 미디어월에 등록 / 제주 바다 이야기 (Touch Wall) / 제주 도민증 (Photo Kiosk) / 제주 자연 사랑 영상 (Smart Mirror)



터치센서를 활용하여 제주바다와 모래 정보를 확인하는 터치 월



원하는 무늬와 색상을 선택하여 나만의 종이배를 만든 후 QR코드를 통해 미디어월에 등록 (소원글 등록 기능 포함)



원하는 포토 스킨을 선택하고 기념촬영을 진행하는 포토 KIOSK (QR코드를 통한 Mobile 다운로드 기능 제공)

<https://vimeo.com/730255188>

Experience Content _ 청남대 역사교육관 '스케치팝/키워드 터치월/인터랙티브 게임'



- 대한민국 임시정부의 활동과 역사를 알아볼 수 있는 청남대 역사교육관에 설치된 인터랙티브 체험 3종
- 색칠도안을 전송하여 터치모션과 함께 체험하는 'Digital Sketch Pop', 터치센서를 활용하여 키워드와 어록을 만나보는 'Keyword Touch Wall', 독립운동을 구출하는 공던지기 게임인 'Interactive Game' 설치



Digital Sketch Pop : 체험자가 직접 색칠한 도안을 스캔 후 전송하여 터치 모션 효과와 함께 체험하는 인터랙티브 콘텐츠



Keyword Touch Wall : 빔 프로젝터와 터치센서를 활용하여 임시정부 수반 8명의 키워드와 어록을 만나보는 체험 콘텐츠



Interactive Game : 터치센서 기반의 미디어 월에 공을 직접 던져 독립운동을 구하는 게임방식의 체험 콘텐츠

<https://vimeo.com/701123299>

Experience Content _ 선비세상 한글촌 '한글큐브'(Smart Cube)



- 경북 영주 '선비세상' 체험관내의 '한글촌'에 설치된 한글큐브(Smart Cube)와 스마트 테이블
- 한글큐브와 함께 Quiz방식으로 문제를 풀며 한글의 제자 원리를 이해하는 교육 콘텐츠



01. Smart CUBE
한글자음(첫소리) 3종+ 한글모음(가운데소리) 2종
한글자음(끝소리) 3종의 한글상자(RFID Tag 매립)



한글자음(첫소리) 3종 + 한글모음(가운데소리) 2종+ 한글자음(끝소리) 3종의 '한글큐브'로 구성 (RFID Tag 매립)



Quiz 게임을 통해 학습한 내용 확인 (Gamification / 힌트제공)



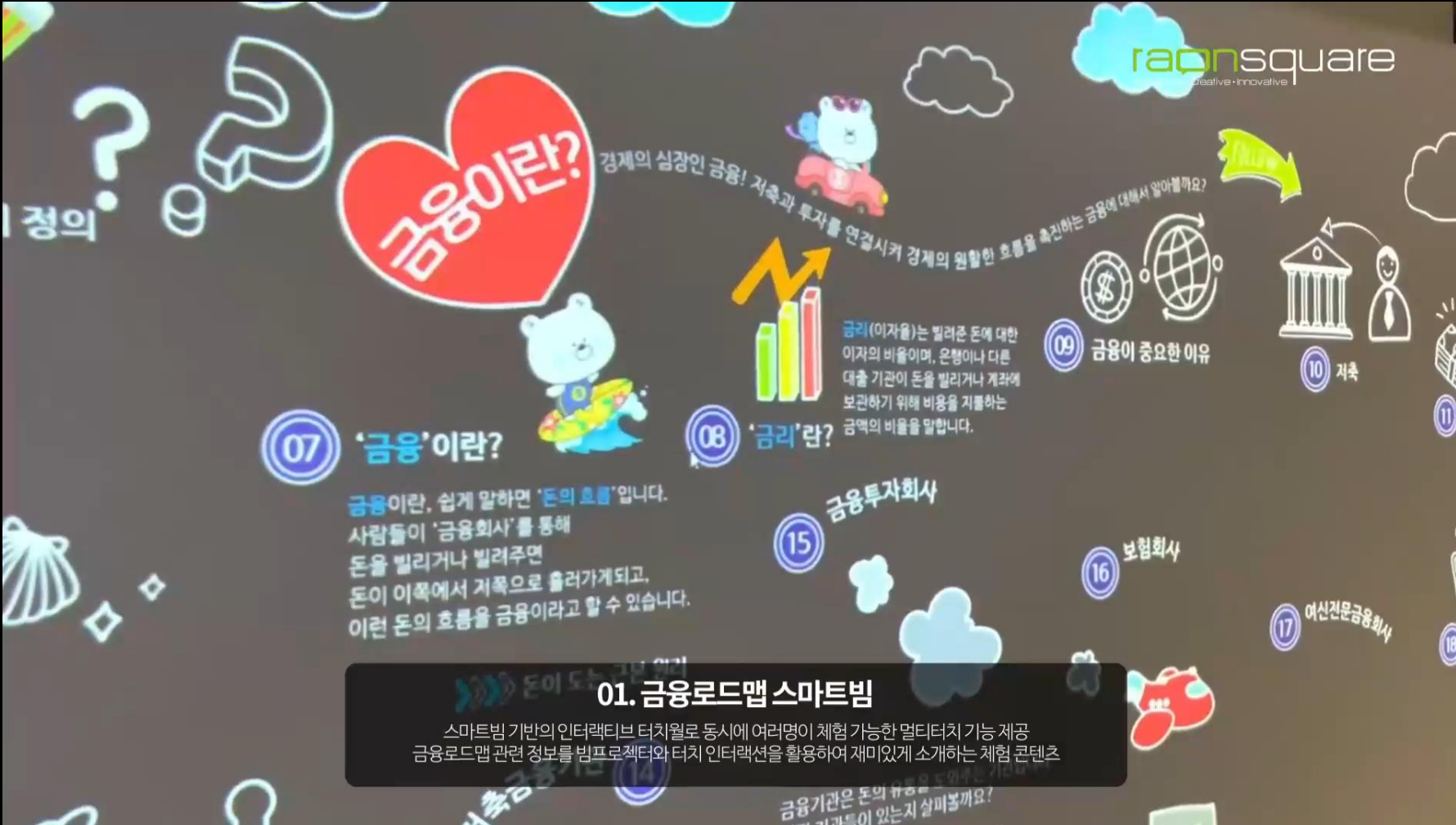
각 문제별 '소요 시간'과 '힌트 사용유무'에 따라 점수가 차등 지급되며, 등급별(으뜸상/버금상/아차상) 최종결과를 보여줌

<https://vimeo.com/701122244>

Experience Content _ SHINHAN BANK 금융체험관 'Smart Beam & Motion Game'



- 신한은행 명동 금융교육센터에 설치된 금융로드맵 스마트빔과 개인정보보호 모션게임 (금융정보+트렌드+교육이 공존하는 공간)
- 스마트빔 기반의 인터랙티브 터치월을 통해 금융로드맵을 제시하고 동작인식 기반의 모션게임을 통해 개인정보보호의 중요성을 알아보는 인터랙티브 체험 콘텐츠



<https://vimeo.com/701119820>



01. 금융로드맵 스마트빔



동작인식 기반의 인터랙티브 모션 게임 (코인획득 및 퀴즈풀이)



개인정보 보호와 관련된 키워드들을 퀴즈게임 형태로 알아보는 Gamification 콘텐츠

Experience Content _ 도봉구청 어린이놀이터 '디지털 스케치북'



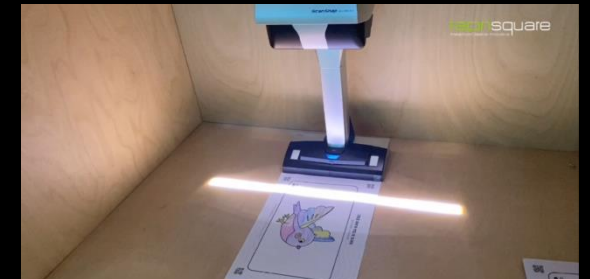
- 도봉구청 어린이놀이터 내에 설치된 디지털 스케치북 (동물도안 10종)
- 동시에 여러명이 체험이 가능한 멀티 터치 센서와 2대의 극초단초점 빔프로젝터를 활용한 인터랙티브 체험콘텐츠 (색칠도안 / 스캐너 / 터치센서 적용)



<https://vimeo.com/701120421>



빔프로젝터와 멀티터치 인터랙션을 활용한 디지털 스케치북



준비된 도안에 직접 색칠하여 스캔하면 미디어월에 등록



등록된 동물을 터치하면 효과음과 함께 애니메이션 재생

Experience Content _ SHINHAN BANK Foreign Exchange Education 'Smart Cube'



- RFID가 내장된 사물인식 큐브를 통해 각 국가별 환율정보 및 화폐정보를 제공하는 스마트 테이블 (국가별 화폐 큐브 3종(12개국)+ 통화 기호큐브 1개(6종) / 환율계산기 기능 제공)
- 체험 후 간단한 Quiz 게임을 통해 학습한 내용을 확인하는 Gamification 체험콘텐츠 (정답수, 힌트사용 유무에 따른 등급 부여)



01. Smart CUBE
국가별 화폐큐브 3종(12개국)
통화 기호큐브 1개(6종)



실시간 환율정보와 연동된 환율계산기



Quiz 게임을 통해 학습한 내용 확인 (Gamification / 힌트제공)



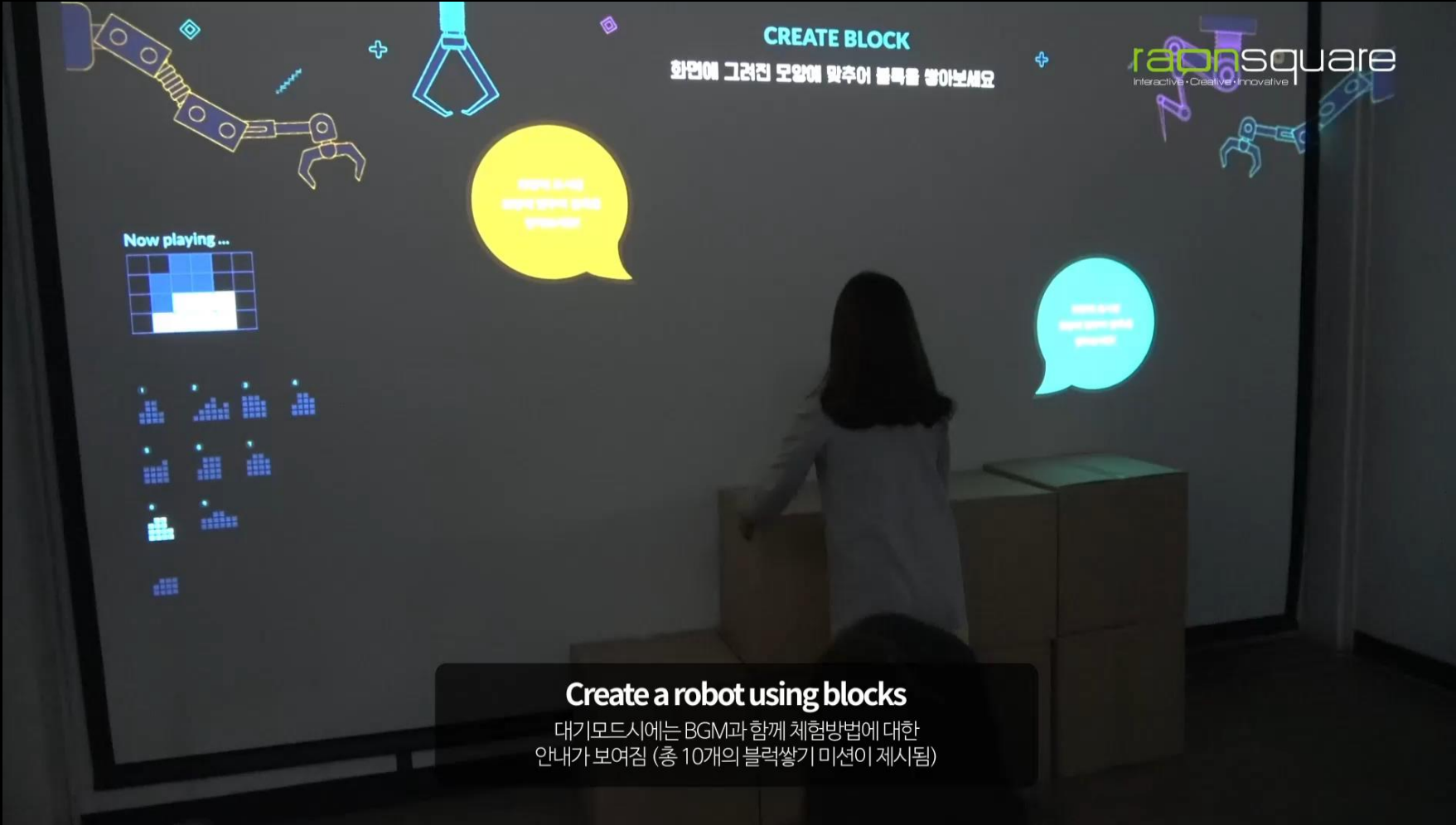
Quiz 결과 확인 (정답수, 힌트 사용유무에 따라 등급 부여)

<https://vimeo.com/638939672>

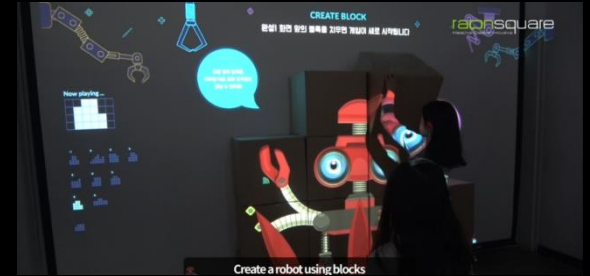
Experience Content _ 경주 유아발명공작소 'Create Block'



- 준비된 대형 스펀지 블록(50*50*50mm / 15개 내외)을 미디어월에 제시된 모양(10종)대로 쌓으면 관련 콘텐츠가 맵핑 형태로 나타나는 체험콘텐츠
- 제시된 블록 모양과 동일하게 맞춰 쌓으면 미리 지정된 그래픽(ex. 로봇)이 사운드 + 모션과 함께 나타남



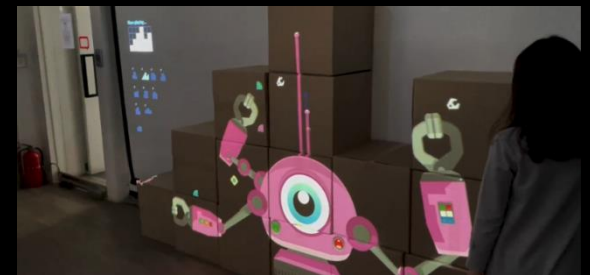
Create a robot using blocks
 대기모드시에는 BGM과 함께 체험방법에 대한 안내가 보여짐 (총 10개의 블럭쌓기 미션이 제시됨)



빔프로젝터와 사물인식센서를 활용한 인터랙티브 터치월



제시된 도안에 맞게 직접 블록을 쌓아서 완성하기



블럭쌓기가 완성되면 매칭된 캐릭터가 나레이션과 함께 등장

<https://vimeo.com/720494742>

Experience Content _ 경주 유아발명공작소 'Digital Tangram'



- 빔프로젝션과 머신러닝 기반의 사물인식 기술이 적용된 인터랙티브 테이블에 제시된 도안(10종)대로 칠교블록을 쌓으면 해당 캐릭터가 나타나는 디지털 칠교놀이 체험콘텐츠
- 동시에 8명이 체험가능하며, 제시된 블록 모양과 동일하게 맞추면 미리 지정된 그래픽이 사운드 + 모션과 함께 나타남



빔프로젝터와 사물인식센서를 활용한 디지털 칠교놀이



제시된 도안에 맞게 직접 나무 칠교 블록을 쌓아서 완성하기



블록이 완성되면 매칭된 캐릭터가 모션 및 사운드와 함께 등장

<https://vimeo.com/701123163>

Experience Content _ Music Playing Wall



- 그림을 터치하면 그림에 맞는 사운드와 의성어가 맵핑되어 보여지는 체험 콘텐츠 (악기Ver.)
- 다양한 종류의 악기를 쉽게 직관적으로 연주 할 수 있으며 멀티 터치를 통해 동시에 여러명이 체험 가능 (터치월의 크기는 원하는 만큼 확대 가능)



빔프로젝터와 터치센서를 활용한 인터랙티브 터치월



재미있는 모션과 함께 효과음을 제공하여 풍부한 경험 제공



동시에 여러명이 터치가 가능한 멀티터치 기능 제공

<https://vimeo.com/187596589>

Experience Content _ Sketch POP



- 터치 테이블에서 원하는 도안을 선택 후 색칠하여 전송하면 미디어월에 나타나 움직이는 체형 콘텐츠 (@Lotte Outlet Young-in)



터치 테이블에서 선택한 도안 색칠



전면 미디어 월에 캐릭터 전송



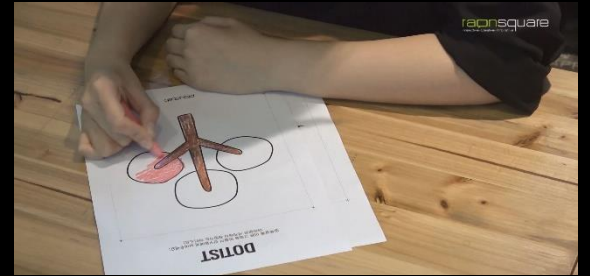
여러 명 동시체험 가능

<https://vimeo.com/313954148>

Experience Content _ Coloring Play



- 마음에 드는 도안을 선택하고 색연필로 칠해서 인식대에 올리면 자동으로 스캔 후 화면에 나타나는 체험 콘텐츠
- 이미지 프로세싱 기술을 활용하여 아이들이 그린 그림을 실시간으로 스크린에 전송



선택한 도안 색칠



색칠이 끝난 도안을 인식 박스에 넣음



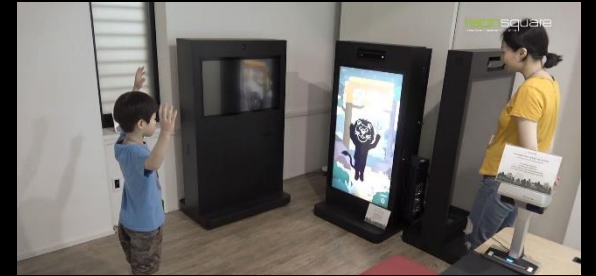
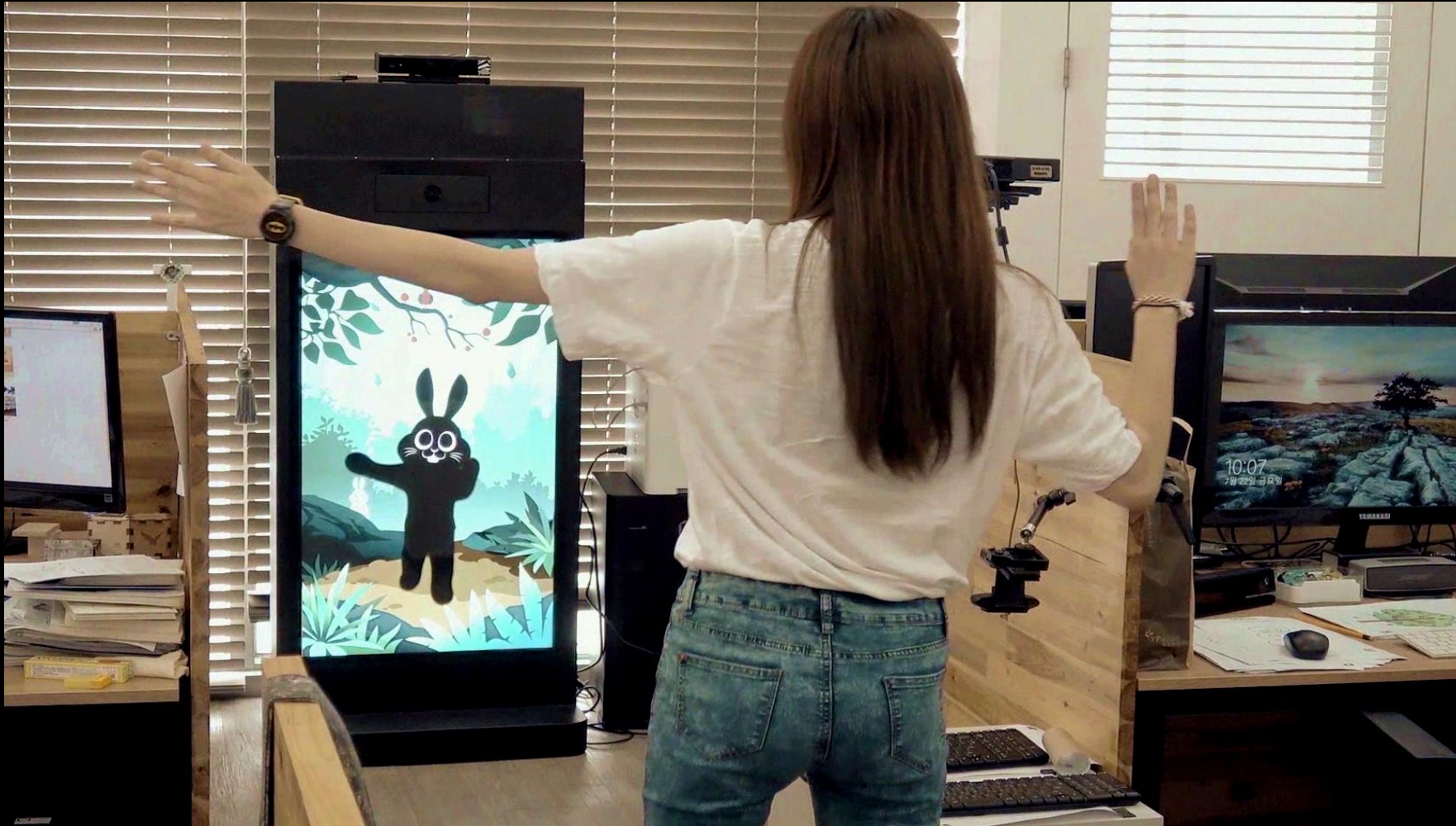
전면 스크린에 그림 전송

<https://vimeo.com/178149151>

Experience Content _ Shadow Play



- 사용자 동작인식 기반의 그림자 놀이로 여러 가지 동물 얼굴이 합성되어 즐기는 게임형 체험 콘텐츠



키넥트 센서가 동물 모양의 그림자를 반영



다각적인 신체활동 가능



몸의 측면 인식 가능

<https://vimeo.com/241458528>

Experience Content _ ANI & DINO CUBE



- 각 대륙별 다양한 동물(희귀동물, 공룡 36종)을 스마트 테이블에 인식되는 큐브를 활용하여 학습
- 사물 인식 기반의 촉각형 체험 콘텐츠 (특허등록)



6개 대륙, 3가지 동물 중 큐브를 조합



6개 대륙, 3개의 공룡 시대 큐브를 조합



큐브의 슬롯을 콘텐츠 별로 교체해서 체험 가능

<https://vimeo.com/190824770>

Experience Content _ Hangeul CUBE



- 사물인식 큐브로 한글의 첫소리, 가운데 소리, 끝소리를 조합해 재미있게 학습할 수 있는 체험 콘텐츠 (특허등록)



순서대로 큐브 조합



틀린 큐브 피드백



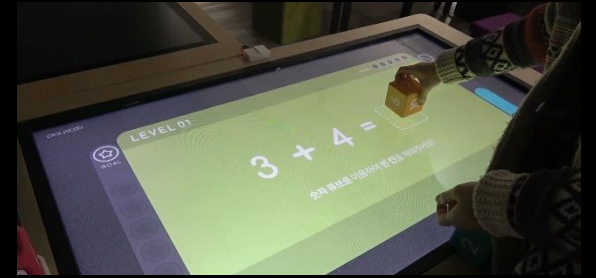
단어 설명 이미지로 정답 피드백

<https://vimeo.com/193313057>

Experience Content _ SURISURI CUBE



- 사물 인식 큐브를 조합하여 사칙 연산 문제를 풀어보며 수학을 재미있게 학습할 수 있는 체험 콘텐츠 (특허등록)



숫자 큐브 2개와 연산 큐브 1개를 조합하여 문제 풀이



틀린 큐브 피드백



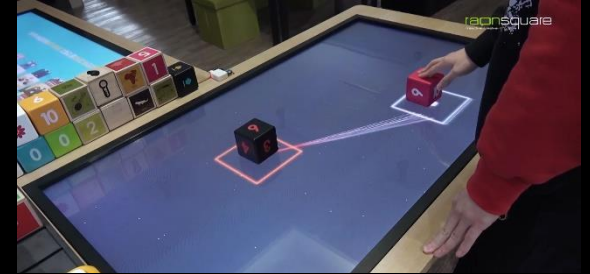
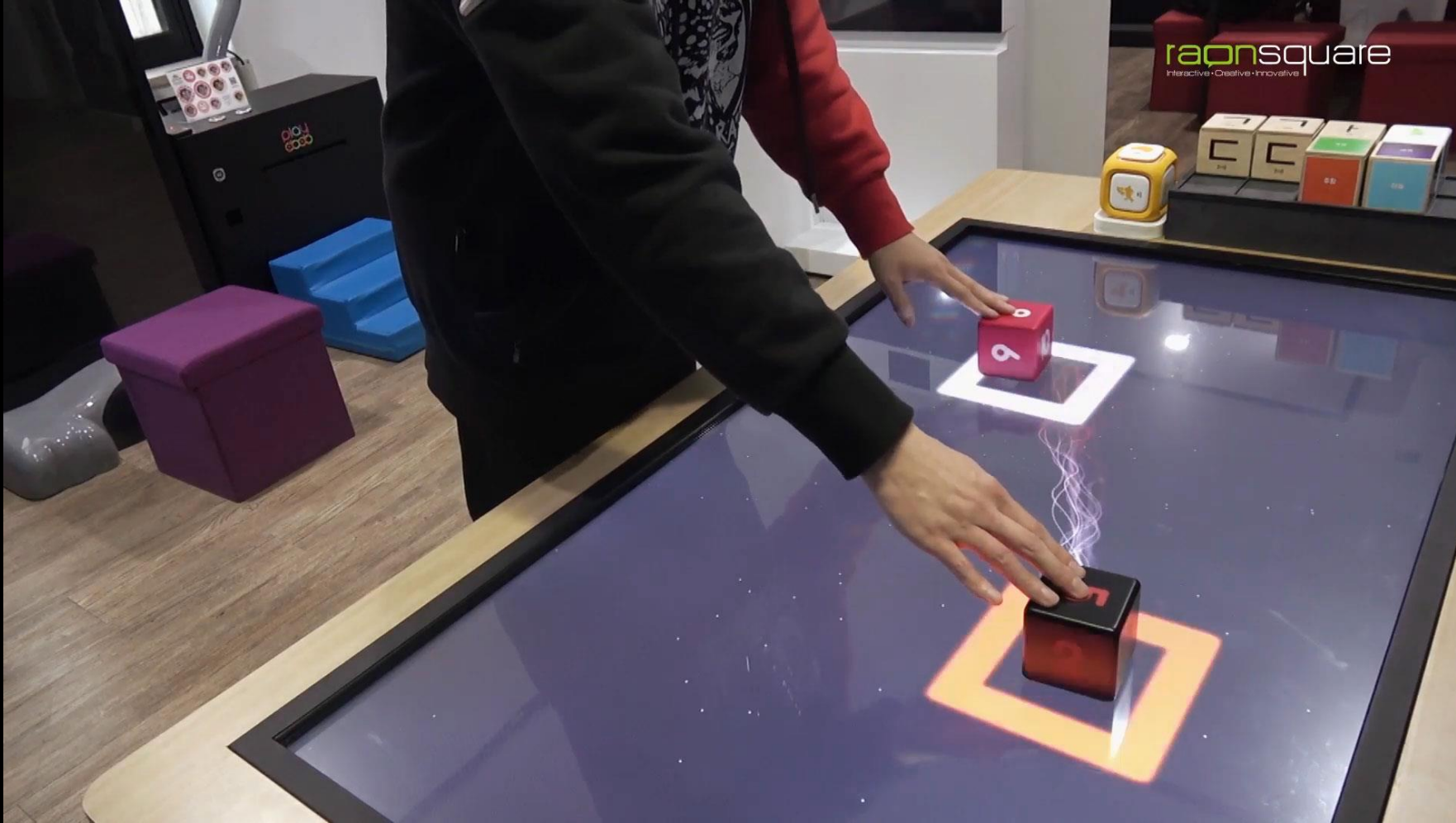
체험 아동의 연령별로 다른 난이도 제공

<https://vimeo.com/202315421>

Experience Content _ Beat CUBE



- 다양한 샘플링 음악을 가지고 여러가지 조합을 해보는 체험 콘텐츠 (특허등록)
- 샘플끼리 조합, 템포 조절, 볼륨 조절 기능



큐브의 위치에 따라 자유롭게 템포, 볼륨 조절 가능



리듬 큐브와 멜로디 큐브를 조합하여 다양한 사운드 연출



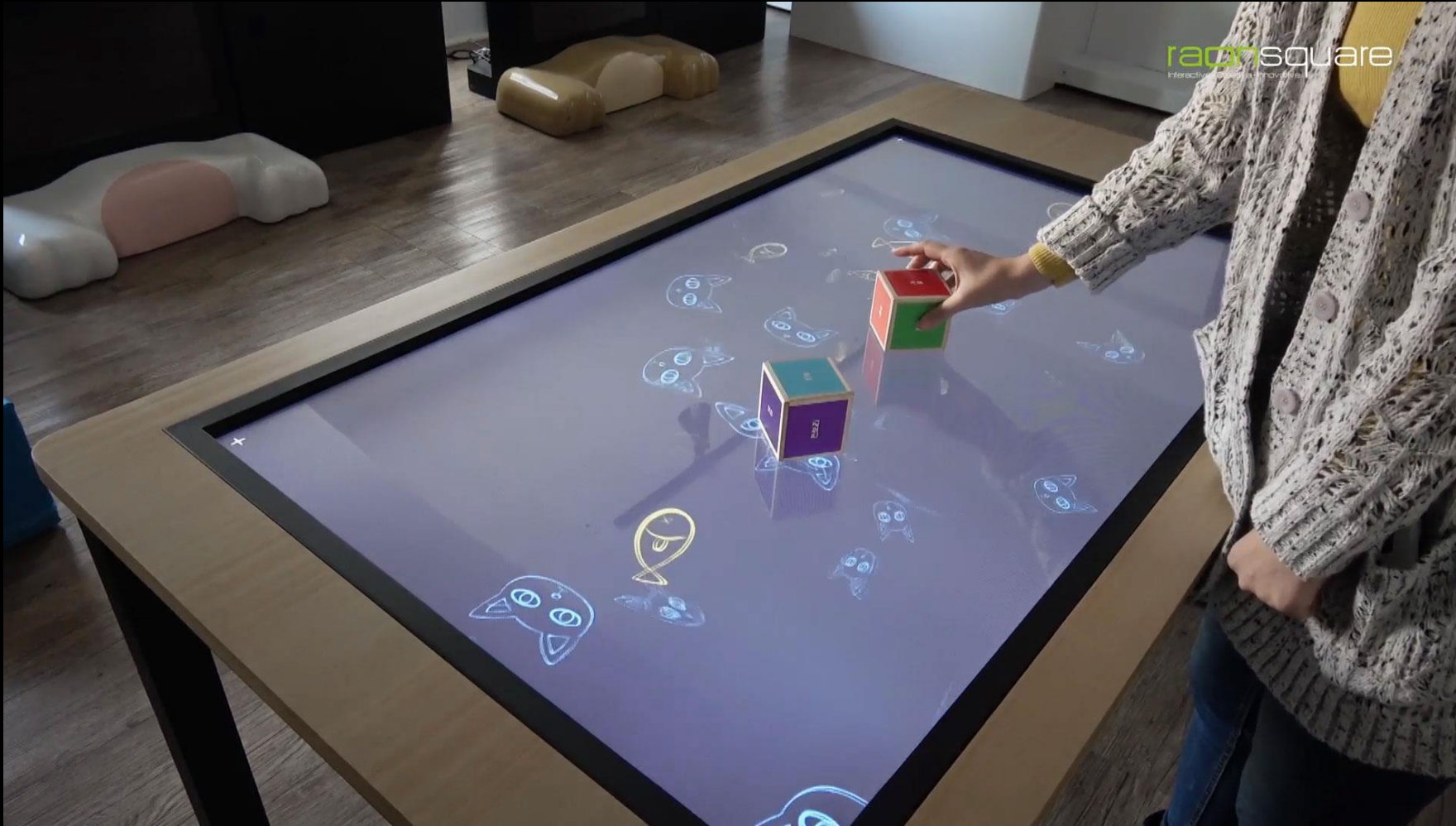
큐브를 돌릴 때 마다 해당 면에 매칭된 사운드로 변경되어 재생

<https://vimeo.com/241462909>

Experience Content _ Drawing CUBE



- 손으로 원하는 그림을 그리고 큐브를 올리면 그림이 큐브에 담기고, 큐브의 색 면을 바꿔 다시 내려놓으면 컬러가 변경된 그림이 애니메이션 되는 콘텐츠 (특허등록)



터치 테이블에 그림을 그리고 큐브에 담기



터치 테이블에 그림을 그리고 큐브에 담기



큐브 2개 동시 체험 가능

<https://vimeo.com/241463099>

Experience Content _ Drawing/Wind/Sensor CUBE



- 손으로 원하는 그림을 그리고 큐브를 올리면 그림이 큐브에 담기고, 큐브의 색 면을 바꿔 다시 내려놓으면 컬러가 변경된 그림이 애니메이션 되는 콘텐츠 (특허등록)



그림 그려보기



바람 불어보기



빛을 비춰 숨은 그림 찾아보기

<https://vimeo.com/316501384>

Experience Content _ Music CUBE



- 큐브의 각 면에 매핑된 캐릭터별 악기를 조합하여 합주를 해보는 사물인식 기반 터치테이블 (특허등록)



2개의 캐릭터 큐브를 조합, 각 면에 해당되는 캐릭터와 합주



큐브의 면마다 다른 캐릭터와 악기



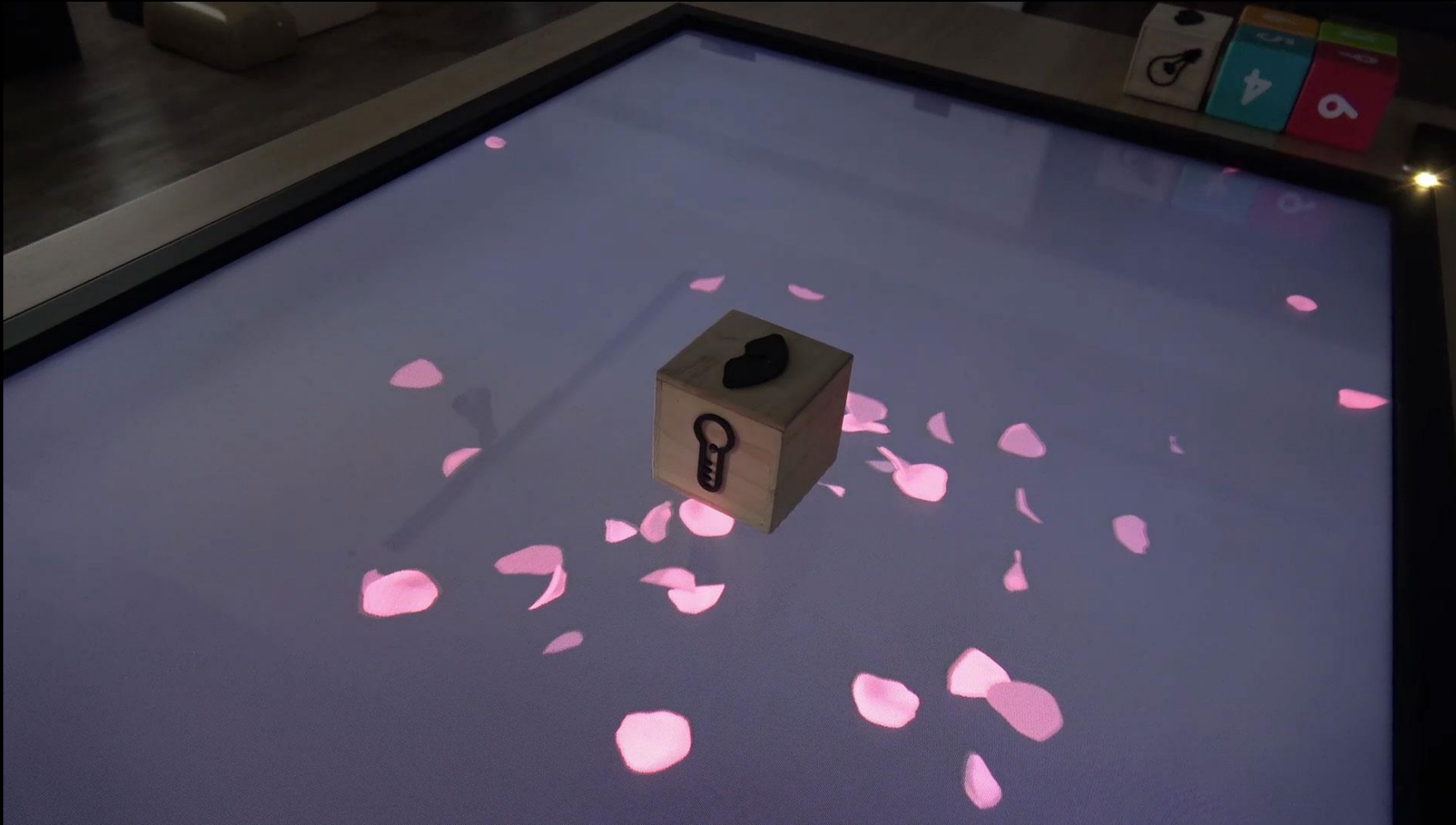
새로운 디지털 음악 체험

<https://vimeo.com/241458690>

Experience Content _ Sensor CUBE



- 큐브 각 면에 매핑된 다양한 센서를 활용한 체험을 제공하는 사물인식 기반 터치 테이블 (특허등록)



<https://www.youtube.com/watch?v=4b-i7ftDT3E>

Experience Content _ Forest Concert



- Motion Sensing 기반으로 사용자의 손의 위치, 움직임, 방향 등을 인지하여 어린이의 동작에 따라 악기를 연주하는 감성 콘텐츠
- 사용자의 Gesture를 인식하여 원하는 동물을 선택 후 연주(Music Play) 하는 Interactive Game



Motion Sensing (Kinect)



Interactive Sound Environment



2D character Animation

<https://vimeo.com/241458514>

Experience Content _ Live Shadow



- 손전등의 방향과 거리를 조절하여 그림자와 빛의 강도에 따라 동물 애니메이션을 인터랙티브하게 보여주는 그림자 놀이 콘텐츠 (특허등록)
- 회전,거리측정 센서를 활용한 모션 센싱과 캐릭터 애니메이션을 이용한 Interactive Contents



손전등의 방향과 거리를 직접 조절하며 몰입감 있는 경험 가능



손전등의 거리와 방향에 따라 그림자의 세기가 달라짐



회전, 거리측정 센서를 활용한 모션 센싱

<https://vimeo.com/144437131>

Experience Content _ Soul Link



- Leap Motion 기반의 모션 센싱과 아두이노를 이용한 원격 인형 놀이로 동작 인식을 통한 인형 제어 및 배경 연동 기술 적용 (특허등록)
- 사용자 Gesture를 인식해 원격으로 피노키오의 움직임을 조종하고, 움직임에 따라 배경이 변하며 걸어가는 Interactive Content



Leap motion 기반 원격 컨트롤



사용자 gesture 인식



Physical computing Technology

<https://vimeo.com/107118567>

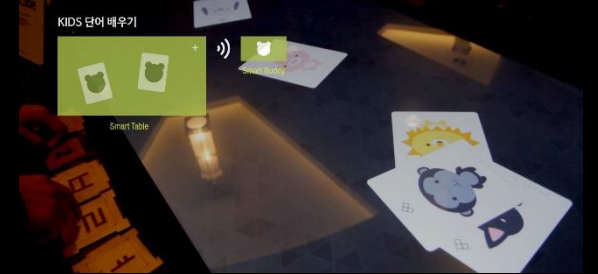
Experience Content _ Word Card (with smart Buddy)



- 영어 낱말카드를 감성로봇(Smart Buddy, 특허등록)과 연동하여 재미있는 애니메이션과 사운드와 함께 학습하는 체험 콘텐츠
- Beacon과 Arduino를 이용한 스마트폰 거치대와 연동하여 디지털과 아날로그 감성의 접목을 통해 즐거우면서도 차별화된 사용자 경험 제공



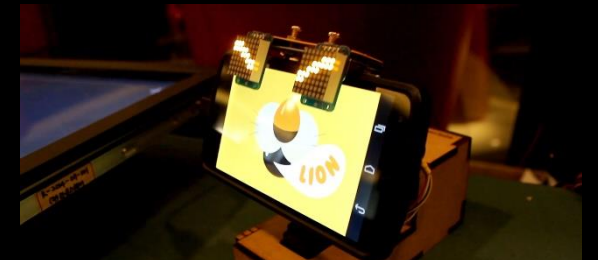
시각과 청각, 동물의 움직임 표현 등 감각을 자극하는 영어학습 체험



움직이는 동물 카드로 배우는 영어 단어 체험 학습



원하는 카드를 스마트 버디에게 전송



시각, 청각, 동물의 움직임 표현 등 감각을 자극하는 영어 학습 체험

<https://vimeo.com/121759757>

Experience Content _ Interactive weather



- 기존의 움직이는 모습에 반응하는 콘텐츠가 아닌 날씨, 시계 등 일상생활에서 필요한 정보를 이용하여 긍정적 경험을 제공하는 감성 콘텐츠
- 실시간 날씨를 비롯하여 해바라기, 솜사탕, 애드벌룬과 같은 귀엽고 친근한 콘텐츠 인터랙션으로 사용자에게 재미있고 흥미로운 경험을 제공



<https://vimeo.com/97810585>



물체 인식을 통한 새로운 경험 제공



여러명의 사용자 동시 인식 가능



솜사탕, 애드벌룬과 같은 귀엽고 친근한 컨셉

EXHIBITION _ 국립어린이과학관 Music Playing Table



- 국립어린이과학관에 설치된 체험 콘텐츠로 캔버스에 그려진 악기그림을 터치하여 진짜 악기를 연주하는듯한 경험 제공
- 실시간으로 빔프로젝터와 연동하여 터치된 악기는 재미있는 모션과 함께 색이 채워짐 / 멀티터치 센서기술을 활용하여 여러명이 동시에 악기연주가 가능함



Color Mapping _ 사운드와 모션을 포함한 프로젝션 맵핑



Sensitive Touch _ 손의 감촉을 이용한 직관적인 악기 연주



Joint Performance _ 여러명이 동시에 체험이 가능한 멀티 터치

<https://vimeo.com/384952619>

EXHIBITION _ SHINHAN BANK Foreign Exchange Education 'Smart Cube'



- RFID가 내장된 사물인식 큐브를 통해 각 국가별 환율정보 및 화폐정보를 제공하는 스마트 테이블 (국가별 화폐 큐브 3종(12개국)+ 통화 기호큐브 1개(6종) / 환율계산기 기능 제공)
- 체험 후 간단한 Quiz 게임을 통해 학습한 내용을 확인하는 Gamification 체험콘텐츠 (정답수, 힌트사용 유무에 따른 등급 부여)



01. Smart CUBE
국가별 화폐큐브 3종(12개국)
통화 기호큐브 1개(6종)



실시간 환율정보와 연동된 환율계산기



Quiz 게임을 통해 학습한 내용 확인 (Gamification / 힌트제공)



Quiz 결과 확인 (정답수, 힌트 사용유무에 따라 등급 부여)

<https://vimeo.com/638939672>

EXHIBITION _ KYOWON Edu Deep Change Exhibition



- 유아 교육기업 교원에서 진행한 미래 교육 체험전시로 STICKER POP / CHARACTER POP / SKETCH POP 등 10여가지 체험 아이템 전시
- 상상하던 미래에서 체험하는 미래로!라는 슬로건으로 얼굴인식, 동작인식, 사물인식 기술 기반의 차별화된 체험전시 진행



Sketch pop



Character pop



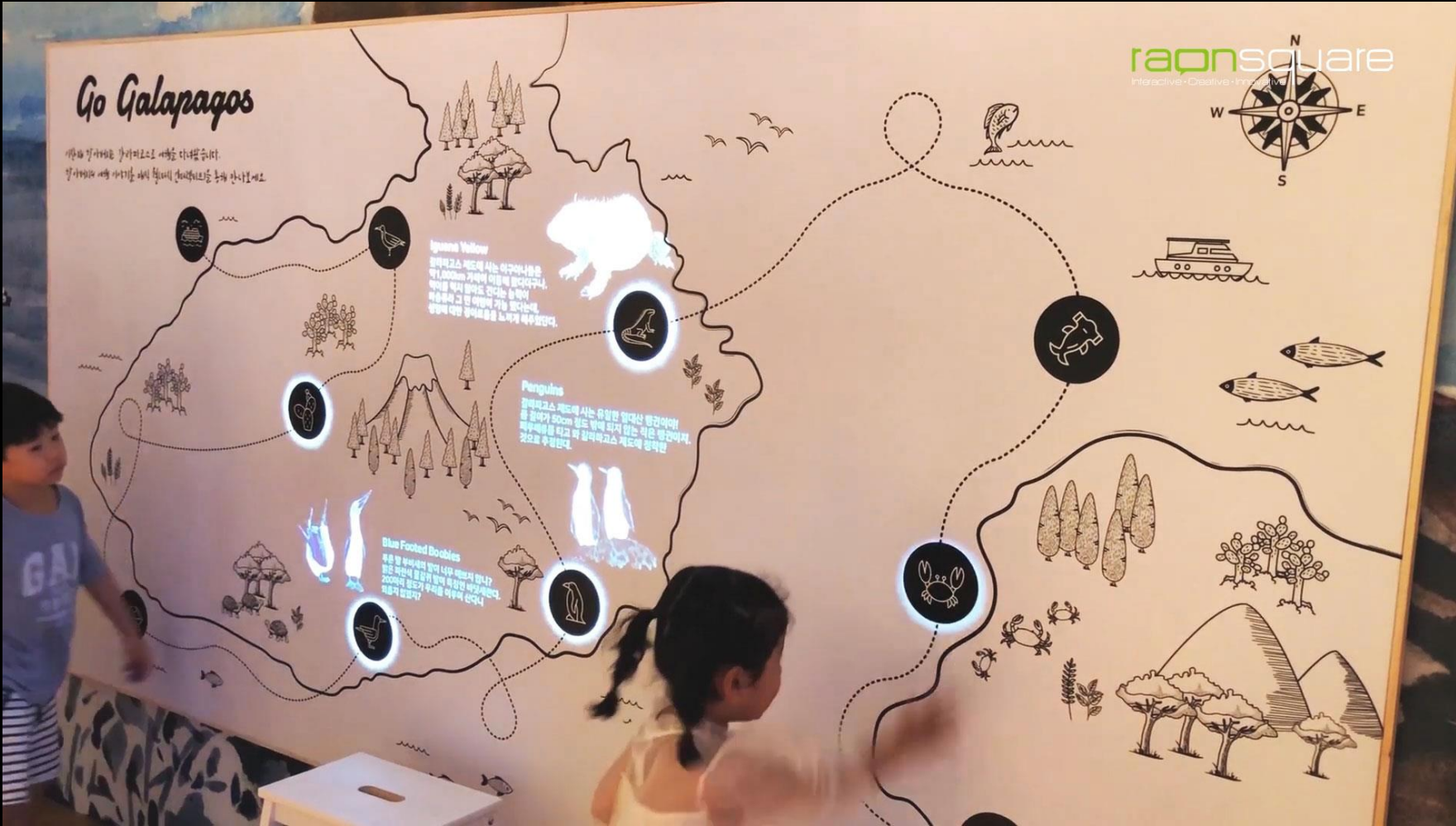
Sticker pop

<https://vimeo.com/249635255>

EXHIBITION _ DAEKYO MAGIC WALL Interactive Touch Wall



- 대교 트라움벨트에서 2달 동안 진행되었던 '너를 위한 편지 전시회'에 적용된 인터랙티브 터치월 'Magic Wall'
- 독자적인 터치센서 기술과 프로젝션 맵핑기술을 활용하여 감성적인 체험이 가능한 반응형 콘텐츠 제공



<https://vimeo.com/292862406#t=49s>

PILOT PROJECT _ Collaboration Cat Zorba



- 어린이 뮤지컬 캣 조르바와 시범사업 진행, 약 두 달간 4,000명의 관람객이 PLAYDODO 체험 및 만족도 조사 참여



Face AR Sticker (Including badges)



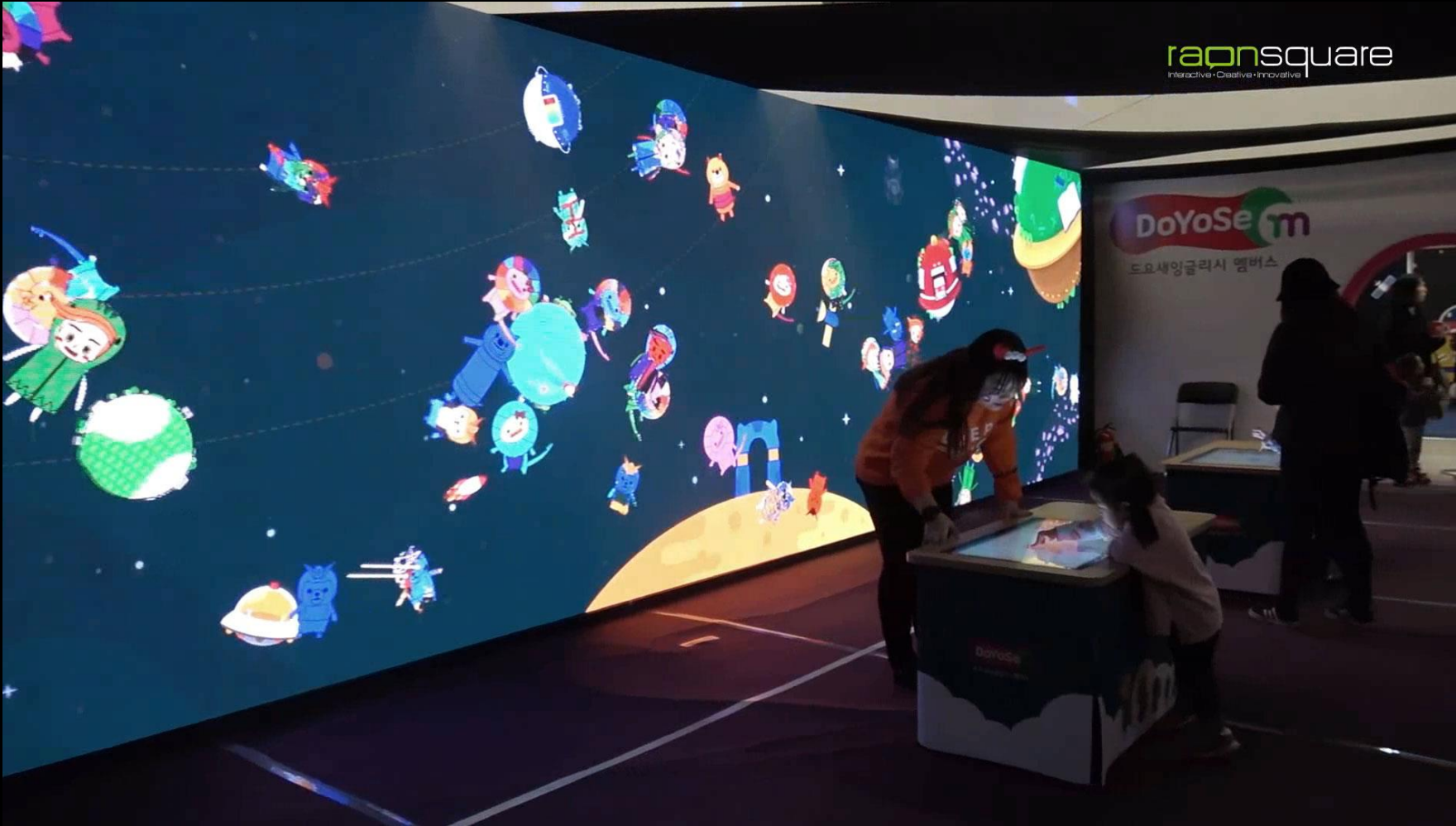
Paper Toy (Patent)

<https://vimeo.com/170143224>

COMMERCIAL PROJECT _ KYOWON Exhibition (@DDP)



- 유아 교육 기업 교원에서 진행한 미래교육 체험 전시로 STICKER POP/CHARACTER POP/SKETCH POP 등 10여가지 체험 아이템 전시
- '상상하던 미래에서 체험하는 미래로!' 라는 슬로건으로 얼굴인식, 동작인식, 사물인식 기술 기반의 차별화된 체험전시 진행



<https://vimeo.com/249635255>



Sketch pop



Character pop



Sticker pop



- 사업화를 위한 최종 검증을 위해 공식 오픈 전에 시범공간 DODOLAB 오픈, 사용자 피드백 및 체험 콘텐츠 최적화 수행



Character pop



Sticker pop

<https://vimeo.com/213477214>

SHOWROOM _ 'DODOLAB'



- 사업화를 위한 최종 검증을 위해 공식 오픈 전에 시범공간 DODOLAB 오픈, 사용자 피드백 및 체험 콘텐츠 최적화 수행



체험 어린이 인식 카드 발급



카드 인식 후 체험



학부모 인터뷰, 피드백 수렴

<https://vimeo.com/213477214>



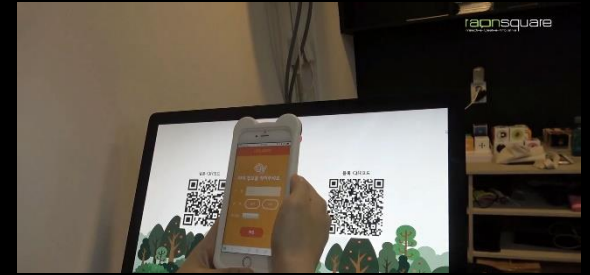
- 체험 콘텐츠 소개 영상



<https://vimeo.com/213477061>



- 체험자 ID를 등록 후 체험 밴드를 매칭하고 착용한 후 각 체험 아이템별로 체험 데이터를 수집 및 분석하는 프로세스



QR인식 후 사용자 등록



체험 밴드 착용 후 체험



체험 리포트 확인

<https://vimeo.com/237696308>



한국일보 디지털 이노베이션 문화 콘텐츠 부문 대상 수상

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 홍보 마케팅 진행)

- 미래창조과학부와 한국일보가 주관하는 제 11회 디지털 이노베이션 신산업기술 / 문화콘텐츠 부문 대상 선정
- 본 기업의 제품/기술/경영 등에 한국일보에 상세 보도와 광고가 게재되고, 포털사이트 키워드 기사 검색으로 지속적인 홍보 시행



[디지털 이노베이션 문화콘텐츠 부문 대상]



[한국일보 디지털기사]



[한국일보 - 지면기사]



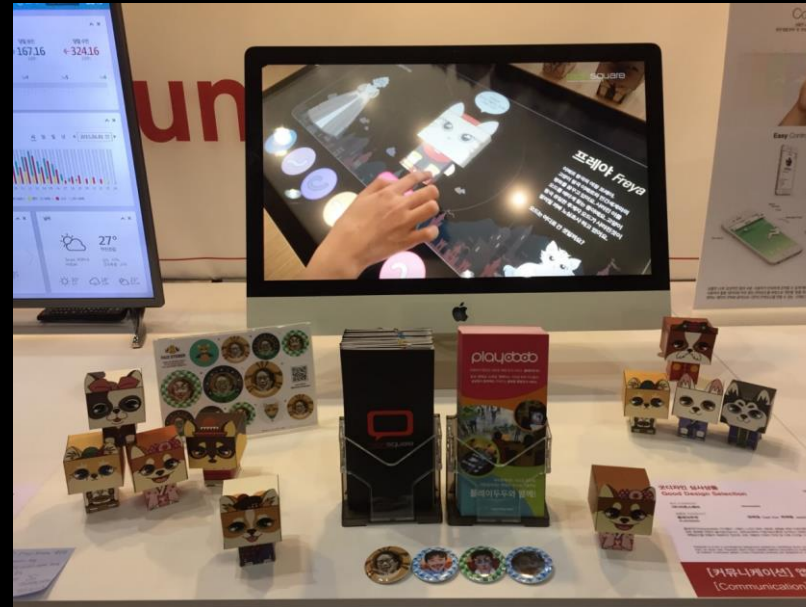
'굿 디자인' 앱/소프트웨어 부문 우수디자인 선정

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 신규 고객 발굴)

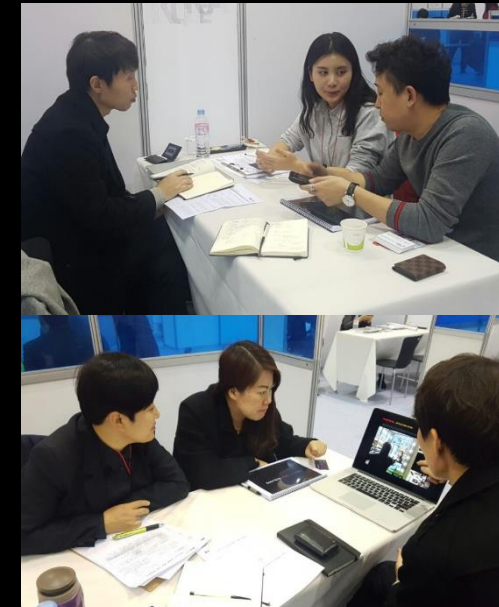
- 2016 굿 디자인 어워드 출품, 앱/소프트웨어 부문 우수디자인으로 선정. 'PLAYDODO'에 대한 서비스 검증과 홍보 진행
- 2016 Design Korea 연관 미팅, 박람회 주관 중국 바이어 6개 업체, 부스 전시 관심기업 5개 업체와 현장 미팅 진행



[우수디자인 선정증]



[전시참여 모습]



[중국 바이어 비즈니스 상담]



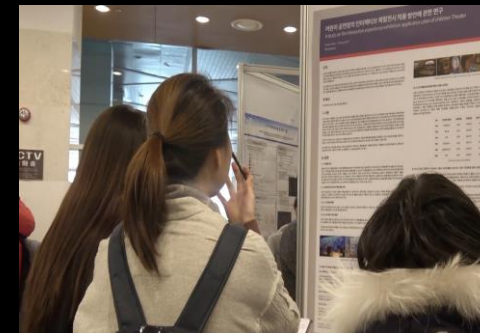
HCI KOREA 2017 학회 전시 참여 및 논문 발표

(자사 서비스와 연관된 학회의 전시 참여를 통해 서비스 브랜드 인지도 확산)

- HCI KOREA 2017 학회의 HCI KIDS 부분 전시업체로 참여, PLAYDODO 서비스를 관련 학계, 업계 관계자에게 소개 및 홍보
- 학회 내 HCI KIDS부분 콘테스트에서 '최우수상' 수상. PLAYDODO 서비스에 대한 검증 진행 (논문 발표 포함)



[HCI KOREA 2017 KIDS AWARDS 최우수상 수상]



[행사장 전시 모습 & 논문발표]



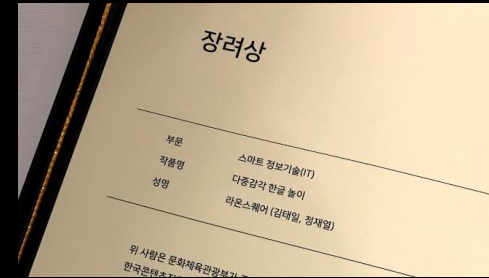
제3회 한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술(IT)부문 장려상

(PLAYDODO에 대한 서비스 검증 및 홍보 마케팅 진행)

- 제3회 한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술(IT)부문 장려상 수상
- 한글을 소재로 한 상품 발굴 공모전 응모를 통해 '한글큐브' 체험콘텐츠의 창의성 및 상품성을 인정받는 계기가 됨



[한글 창의 아이디어 공모전 스마트 정보기술 부문 장려상 수상]



[장려상 상장 및 상금]



CONFIDENTIAL no part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means - electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise - without written permission from raonsquare