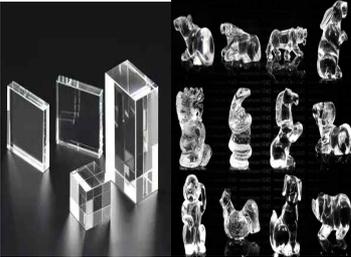


# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	슬로앤코		접수번호	제조-005						
개업 연월일	2020.09.01.		2021 매출액	7,293,958원						
회사 소개	슬로앤코는 반려동물을 위한 제품을 만드는 기업으로 전 제품을 자체 디자인 & 생산합니다. 반려동물의 안전과 안락함을 기반으로 개발한 패턴에 디자인과 스타일을 더합니다. 반려동물 의류 및 장난감, 약세서리 등을 출시하였으며, 20년 12월 브랜드 런칭 이후 꾸준히 매출이 성장하고 있습니다. 차후 친환경, 기능성 용품 등 다양한 제품군으로 확장하여 반려동물과 함께하는 삶에 즐거움을 더하고자 합니다.									
회사 홈페이지	<a href="https://coconutz.co.kr">https://coconutz.co.kr</a>									
주요 사업	반려동물 용품 (패션/기능성 의류, 장난감, 약세서리)	제품분야	반려동물 기능성 용품							
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input checked="" type="checkbox"/> 기타(친환경)									
융·복합 콘텐츠 제품명	업사이클링 플라스틱 부자재를 사용한 기능성 반려동물 하네스와 발열 & 쿨링 기능성 이동가방	제품제작단계	<input type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 제품 기획단계							
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>반려동물 용품군</td> <td>패션+기능성+친환경</td> <td>업사이클링 부자재를 사용한 친환경 기능성 반려동물 용품</td> </tr> </table>				직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품	반려동물 용품군	패션+기능성+친환경	업사이클링 부자재를 사용한 친환경 기능성 반려동물 용품
직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품								
반려동물 용품군	패션+기능성+친환경	업사이클링 부자재를 사용한 친환경 기능성 반려동물 용품								
융·복합 콘텐츠 내용	<p>[패션+기능성+친환경]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>기능성 및 패션 제품에 친환경 업사이클링 부자재를 사용함으로써 환경문제를 다루는 친환경 제품을 창출하여 지속가능성을 추구</li> <li>패션에 치중되어 있는 반려동물 시장에서 가치소비를 권장하는 친환경 아이덴티티</li> <li>사람이 쓰는 제품과 동등한 디자인 가치를 적용한 반려동물 용품 개발</li> <li>온도조절이나 외부 산책 시 스크래치 진드기, 보호 등의 기능성 원단</li> <li>3proof=waterproof(방수)+stink proof(악취 미발생)+stainproof(오염에 강함, 세척편리)</li> <li>반려견의 체형에 효율적으로 장착되는 간결한 패턴으로 견고한 하나의 버클로 간편한 사이즈 조절과 탈착&amp;발열 쿨링 쿠션이 내장되어 사계절 사용할 수 있는 기능성 기내반입 이동가방</li> </ol>									
콘텐츠 구현 예상 이미지										

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	보드pong	접수번호	제조-007						
개업 연월일	2020.11.24	2021 매출액	0원 (신생법인)						
회사 소개	두뇌 스포츠 SW 개발, 융복합 콘텐츠 사업 확대 중								
회사 홈페이지	구축중								
주요 사업	두뇌 스포츠 게임, 1인 유튜브 스튜디오 사업 구상중	제품분야	보드게임						
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input checked="" type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타								
융·복합 콘텐츠 제품명	십이지신 K-마작 보드게임	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계						
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td style="background-color:#e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td style="background-color:#e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td style="background-color:#e8eaf6;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>K-마작 자체개발</td> <td>십이지신 캐릭터 블록</td> <td>시니어 치매 예방 십이지신 마작 보드게임</td> </tr> </table>			직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품	K-마작 자체개발	십이지신 캐릭터 블록	시니어 치매 예방 십이지신 마작 보드게임
직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품							
K-마작 자체개발	십이지신 캐릭터 블록	시니어 치매 예방 십이지신 마작 보드게임							
융·복합 콘텐츠 내용	1. 차별성 : 숫자 + 십이지신 + 오징어게임 등 게임룰 적용으로 K-마작 세계화 추진 2. 건강블록의 장점 : 편백나무, 크리스탈 등 전통 소재로 제작하여 치매 예방을 위한 손가락운동을 할 수 있음								
콘텐츠 구현 예상 이미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ (1단계) 한국형 십이지신 카드/보드제품 개발 완료</li> <li>◦ (2단계) 한국형 십이지신 모바일 안드로이드 앱 개발 완료</li> <li>◦ (3단계) 십이지신 소재변경 캐릭터형 보드블록 개발필요 (페그보드 보드판 포함)</li> <li>◦ (4단계) K-십이지신 보드게임 수직촬영 스튜디오 (휴대폰 거치형) 혹은 보드판에 촬영 거치대 장치 희망함 (게임과 방송을 결합한 새로운 1인 비대면 미니게임방 비즈니스모델로 본격적인 사업화 예정)</li> </ul> <p style="text-align:center;">&lt; 새로운 제품 라인업을 위한 콘텐츠 기업 매칭 필요 &gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>편백나무</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>크리스탈 보드캐릭터</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>보드판</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>수직촬영 보조 스탠드</p> </div> </div>								

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	씨엠에이치에이아이(주)	접수번호	제조-009										
개업 연월일	2020.02.05.	2021 매출액	2,439백만원										
회사 소개	당사는 끊임없는 혁신으로 고객의 행복과 만족을 창조하고 매개하자 라는 모토로 2020년 2월에 창업한 청년 스타트업 기업이고, 인공지능 홀로그램 기기 및 콘텐츠 기술과 차세대 콘텐츠 저장 매체 분야에서 선구자가 되기 위해 관련 기술과 제품을 개발 중임. 아울러 기존의 역량을 활용하여 ODM/OEM 및 기술용역 등의 사업을 영위 중임.												
회사 홈페이지	<a href="https://www.cmh-ai.com">https://www.cmh-ai.com</a>												
주요 사업	- ODD(Optical Disc Drive)용 스피들 모터 부품 개발/수출 - 블루투스 스피커 등 소형 IT 제품 ODM/OEM -ERP/MES시스템구축/고도화기술용역	제품분야	역사 교육 및 관광 기념품 (전자기기)										
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타												
융·복합 콘텐츠 제품명	청와대 캐릭터 피규어(모형)	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계										
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td></td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td></td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>메타 피규어 컨테이너 도킹모듈 Kit</td> <td>+</td> <td>청와대 캐릭터 피규어</td> <td>=</td> <td>청와대 메타 피규어</td> </tr> </table>			직접생산 제품분야		결합희망 콘텐츠		새로운 제품	메타 피규어 컨테이너 도킹모듈 Kit	+	청와대 캐릭터 피규어	=	청와대 메타 피규어
직접생산 제품분야		결합희망 콘텐츠		새로운 제품									
메타 피규어 컨테이너 도킹모듈 Kit	+	청와대 캐릭터 피규어	=	청와대 메타 피규어									
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 일반적인 관광지 캐릭터 피규어와 달리 피규어 받침대(컨테이너)에 반도체 메모리와 NFC , 태그가 내장되어 있어서, URL, 관광지에 대한 소개 영상을 저장하고 홈페이지 등의 URL을 저장할 수 있게 됨</li> <li>○ 관광 중에 촬영한 사진이나 영상을 저장해서 피규어와 함께 장식해 두었다가 수시로 직관적으로 찾아서 관광 추억을 회상할 수 있게 됨</li> <li>○ 대한민국을 대표하고 청와대의 특색을 잘 살린 캐릭터 피규어 컨테이너(받침대) 표준 사이즈(지름 56mm, 두께 8mm)에 알맞은 크기의 피규어</li> <li>○ 쉽게 파손되지 않고 어린이에게도 해롭지 않은 재질</li> </ul>												
콘텐츠 구현 예상 이미지													

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	주식회사 다비다	접수번호	제조-011					
개업 연월일	2019.03.03.	2021 매출액	1,303,295,416원					
회사 소개	<p>자사는 올인원 교육용 로봇인 '지니봇'을 직접 개발하여 OEM을 통해 국내에서 생산하고 있습니다. 지니봇은 언택트 환경에서 양방향 교육을 코딩, 융합 콘텐츠인 STEAM 및 인공지능 교육이 가능한 교육용 로봇입니다. 4세 이상의 유아·초등학생 대상 학습자 레벨에 맞춰 코딩의 기초 개념을 배울 수 있도록 언플러그드 카드 코딩부터 다양한 방법으로 라인 트레이싱, 모눈, 언어, 음악, 수학 연산 등 STEAM 교육, 그리고 캠을 이용한 인공지능 교육을 제공합니다.</p> <p>자사는 지니봇을 통해 다양한 과목을 배울 수 있도록 타 콘텐츠와 융복합 개발을 위해 콘텐츠 개발팀이 별도로 있으며, 타 업체와 함께 콘텐츠 개발을 하고 있습니다.</p>							
회사 홈페이지	http://www.genirobot.com							
주요 사업	올인원 교육용 로봇 '지니봇'	제품분야	코딩, STEAM 및 인공지능 교육 가능					
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input checked="" type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타( )							
융·복합 콘텐츠 제품명	지니봇을 활용한 인터랙티브 실감형 콘텐츠	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계					
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <b>직접생산 제품분야</b>             코딩, STEAM 및 인공지능 교육이 가능한 올인원 교육용 로봇         </td> <td style="width: 5%; text-align: center; vertical-align: middle;">+</td> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <b>결합희망 콘텐츠</b>             빔프로젝트로 화면에 구현할 수 있는 모든 실감형 콘텐츠         </td> <td style="width: 5%; text-align: center; vertical-align: middle;">=</td> <td style="width: 24%; text-align: center;"> <b>새로운 제품</b>             지니봇을 이용한 인터랙티브 융합 콘텐츠로 빔프로젝트로 구현된 화면에 지니봇이 움직이면 센서가 이를 감지해 결과에 반영하는 솔루션         </td> </tr> </table>			<b>직접생산 제품분야</b>  코딩, STEAM 및 인공지능 교육이 가능한 올인원 교육용 로봇	+	<b>결합희망 콘텐츠</b>  빔프로젝트로 화면에 구현할 수 있는 모든 실감형 콘텐츠	=	<b>새로운 제품</b>  지니봇을 이용한 인터랙티브 융합 콘텐츠로 빔프로젝트로 구현된 화면에 지니봇이 움직이면 센서가 이를 감지해 결과에 반영하는 솔루션
<b>직접생산 제품분야</b>  코딩, STEAM 및 인공지능 교육이 가능한 올인원 교육용 로봇	+	<b>결합희망 콘텐츠</b>  빔프로젝트로 화면에 구현할 수 있는 모든 실감형 콘텐츠	=	<b>새로운 제품</b>  지니봇을 이용한 인터랙티브 융합 콘텐츠로 빔프로젝트로 구현된 화면에 지니봇이 움직이면 센서가 이를 감지해 결과에 반영하는 솔루션				
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ BLE 5.0 Star-Network 통신솔루션 : 실시간 쌍방향 로봇 연결 통신 구현</li> <li>○ BLE 5.0 Beacon 활용솔루션 : 기존 로봇의 블루투스 pairing 오류 및 한계극복</li> <li>○ 센서의 기능확장, Multi-tasking 융합 솔루션</li> <li>○ 프로젝터에서 나오는 화면과 지니봇이 움직이는 것을 라이다로 인식하여 인터랙티브한 융합 콘텐츠 솔루션</li> </ul>							
콘텐츠 구현 예상 이미지								

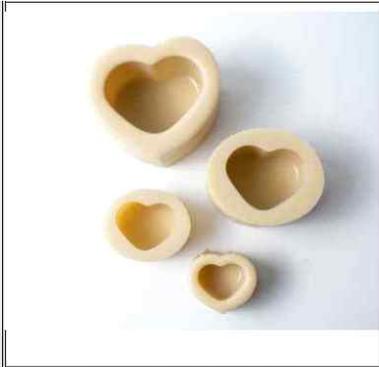
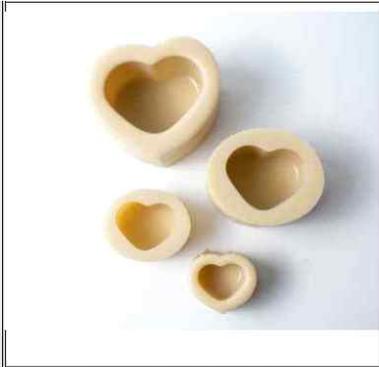
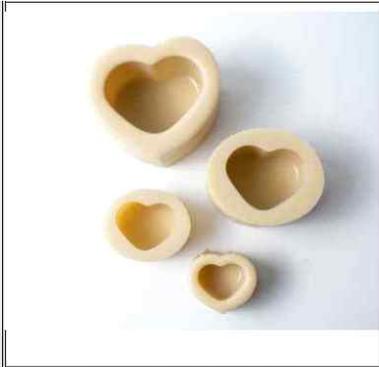
# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	주식회사 엘씨벤처스		접수번호	제조-012	
개업 연월일	2020.02.02		2021 매출액	567,071,221원	
회사 소개	주식회사 엘씨벤처스는 패션의 혁신적인 마인드와 도전정신으로 지속가능한 브랜드를 추구하는 친환경 비건 소재 패션 전문 소셜 벤처 기업입니다. 라이프스타일 문화를 선도하는 기업으로 최고의 제품과 가치를 만들고, 지구의 환경문제에 앞장서며 더 나은 세상을 만듭니다. 업사이클링 제품을 통해 지속가능한 사업을 추구하며 사회적 가치 실현을 통해 개인과 기업의 성장을 달성합니다. (2021 환경콘텐츠 융복합 협업 제품 최우수상 수상)				
회사 홈페이지	<a href="https://www.lcventures.co.kr">https://www.lcventures.co.kr</a> <a href="https://cinede.co.kr/">https://cinede.co.kr/</a> <a href="https://lovecharm.co.kr">https://lovecharm.co.kr</a>				
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자원순환형 폐기물의 유해성 제거가 확보된 업사이클링 제품화 및 R&amp;D</li> <li>- 업사이클링 원자재 수급 자체 공급망 확보 및 네트워크 구축</li> <li>- 업사이클링 제품 제작·유통·판매(비건 브랜드 러브참, 업사이클링 브랜드 씨네드 운영)</li> </ul>	제품분야	폐의류 폐가죽을 이용한 업사이클링 패션 잡화 제품 제조 및 유통		
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input checked="" type="checkbox"/> 기타(친환경)				
융·복합 콘텐츠 제품명	친환경 소재와 융복합 콘텐츠를 결합한 패션 백팩	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계		
융·복합 콘텐츠	<b>직접생산 제품분야</b> 폐섬유 및 PET 리사이클링 소재 및 패션 제품 생산	+	<b>결합희망 콘텐츠</b> 캐릭터 및 콘텐츠 결합 or 콘텐츠 구현	=	<b>새로운 제품</b> 친환경 소재를 어필할 수 있는 콘텐츠 제품을 통해 이전의 친환경 제품과는 차별성을 가진 새로운 신제품 출시
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 리사이클 섬유 기반 복합방적사 및 원단 제조기술</li> <li>○ 폐섬유 기반의 100% 친환경 리사이클 원단과 환경 친화적인 기능성 가공</li> <li>○ 친환경 소재 응용한 패션잡화, 스포츠의류, 악세서리 등</li> <li>○ 자투리 원단을 활용한 제로웨이스트 실천</li> </ul>				
콘텐츠 구현 예상 이미지	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>LOVE CHARM</b> 러브참</p> <p>색다른 재미와 사랑스러운 매력 타일리스적이고 감각적인 비건 컨템포러리 컬렉션 여성 가방 브랜드</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>CINEDE</b> 씨네드</p> <p>환경과 사회에 긍정적인 영향을 주는 브랜드 아이덴티티를 지향하는 업사이클링 BAG 브랜드</p> </div> </div>				

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	에스파킹 주식회사		접수번호	제조-013										
개업 연월일	2018.01.08		2021 매출액	137,605,502원										
회사 소개	당사는 주차관제시스템을 개발·생산하여 국내·외 약 100개소의 주차장에 요금징수관리시스템을 제작 판매하였으며 주차장 입·출차 차량번호 인식카메라시스템 생산과 최근에 출입구가 없는 물리적 통제장치가 없는 노상주차장에 설치하는 IoT 무선주차검지기를 개발하여 검지기와 연동하고 이용자(시민)들이 간편히 주차요금을 휴대폰 앱에서 결제하는 시스템을 연구 개발하고 있는 벤처기업 인증 업체입니다.													
회사 홈페이지	<a href="https://www.sparking114.net">https://www.sparking114.net</a>													
주요 사업	1. 공유개방 노상/주택 주차장 운영 플랫폼 공급 (노상·노외주택주차장을 공유개방에 따른 요금 지불. 보상을 시민들이 전용화폐(P-Coin) 간편 결제. 보상용 플랫폼 앱보급) 2. 주차면 전파감지 주차센서를 설치 운영	제품분야	스마트 비대면 주차장용/ IoT무선 주차검지기와 주차요금 결제 앱											
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input checked="" type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input checked="" type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타													
융·복합 콘텐츠 제품명	노상주차장 주차 검지기 연동에 의한 이용자(시민) 간편 결제 앱	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계											
융·복합 콘텐츠	<table border="1"> <tr> <td>직접생산 제품분야</td> <td>+</td> <td>결합희망 콘텐츠</td> <td>=</td> <td>새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>무선-블루투스 연동 무선검지기</td> <td></td> <td>주차 검지기 연동 가능 주차장 안내</td> <td></td> <td>주차위치번호입력 간편결제 앱</td> </tr> </table>	직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠	=	새로운 제품	무선-블루투스 연동 무선검지기		주차 검지기 연동 가능 주차장 안내		주차위치번호입력 간편결제 앱			
직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠	=	새로운 제품										
무선-블루투스 연동 무선검지기		주차 검지기 연동 가능 주차장 안내		주차위치번호입력 간편결제 앱										
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 노상 무선주차 차량정보 인식검지기에 의한 비대면 앱 결제시스템</li> <li>○ 노상주차장 무선주차검지기고유번호 Data통합서버와 연동하여 주차관리자와 이용자 스마트폰 앱에서 주차장 주차가능 현황을 실시간 확인과 신속 간편한 결제를 위한 신용카드 등록 없이 회원등록만으로 P-coin 이체 충전 결제</li> <li>○ 공유주차장에 무선주차검지기 설치로 주차면 별 실시간 주차현황안내 콘텐츠</li> <li>○ 주차장 주차현황정보와 회원정보 관리 통합관제 서버와 실시간 연동 콘텐츠</li> </ul>													
콘텐츠 구현 예상 이미지														

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	포롱 (For long)	접수번호	제조-016									
개업 연월일	2020.12.22	2021 매출액	171,658,770원									
회사 소개	포롱(For long)은 실리콘몰드를 전문으로 제작, 생산, 교육하는 공간입니다. 20년 가업승계를 통한 기술과 경험으로 개발부터 제작, 양산까지 자체 공정이 가능합니다.											
회사 홈페이지	<a href="https://smartstore.naver.com/forlong30">https://smartstore.naver.com/forlong30</a>											
주요 사업	실리콘 몰드 제작/판매, 주문/제작, 클래스 진행	제품분야	공예, DIY, 홈인테리어, 베이킹									
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타											
융·복합 콘텐츠 제품명	실리콘몰드를 활용한 다양한 캐릭터 제품 개발	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계									
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>실리콘 몰드 및 완제품</td> <td>+</td> <td>=</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2D, 3D 캐릭터</td> <td>           ○캐릭터 실리콘몰드            ○캐릭터 굿즈(캔들,방향제,피규어 등)            ○만들기 키트(석고, 레진 등 활용해 소비자 취향 맞춤 DIY 키트)         </td> </tr> </table>			직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품	실리콘 몰드 및 완제품	+	=		2D, 3D 캐릭터	○캐릭터 실리콘몰드 ○캐릭터 굿즈(캔들,방향제,피규어 등) ○만들기 키트(석고, 레진 등 활용해 소비자 취향 맞춤 DIY 키트)
직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품										
실리콘 몰드 및 완제품	+	=										
	2D, 3D 캐릭터	○캐릭터 실리콘몰드 ○캐릭터 굿즈(캔들,방향제,피규어 등) ○만들기 키트(석고, 레진 등 활용해 소비자 취향 맞춤 DIY 키트)										
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 어린이부터 전문가까지 누구나 사용이 가능</li> <li>○ 다양한 소재에 접목이 가능한 높은 범용성</li> <li>○ 실리콘몰드 분야 국내 제일의 기술력(1세대 부모님이 공예분야 실리콘몰드 최초 개발)</li> <li>○ 뛰어난 생산성(기계금형 대비 다품종 생산에 유리) 주문 후 제작 시스템으로 재고 부담 최소화</li> <li>○ 캐릭터 라이선스 사용의 범위 : 실리콘 몰드의 최대 강점은 '복제'이기 때문에 명확한 라이선스 규정이 필요. 예) 실리콘몰드를 통한 2차 창작/판매 허용 또는 완제품(굿즈 등) 판매만 허용/직접체험은 체험존을 통해서만 허용 등</li> </ul>											
콘텐츠 구현 예상 이미지	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2D형 실리콘몰드</td> <td>3D형 실리콘몰드</td> <td>양면입체형 실리콘몰드</td> </tr> </table>						2D형 실리콘몰드	3D형 실리콘몰드	양면입체형 실리콘몰드			
												
2D형 실리콘몰드	3D형 실리콘몰드	양면입체형 실리콘몰드										

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	주식회사 뽀노	접수번호	제조-017
개업 연월일	2020.08.24	2021 매출액	151,936,488원
회사 소개	<p>반려견에게 작은 사치를 주는 견주를 위한 반려견과 안전, 행복을 위한 아웃도어 용품 제조, 유통사</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px;">  <p>뽀노는 반려견과의 아웃도어 라이프의 행복을 높이기 위해 필요한 제품을 연구하고 개발, 판매하는 회사입니다. 행복도를 올릴 수 있도록 불편한 문제를 찾아내어 안전기능설계로 최적화와 새로운 감성으로 제품을 제조, 유통합니다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>산책 외출 여행</p> <p>아웃도어라이프</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>반려견 편안한 기능</p> <p>뽀노 소소한 즐거움</p> <p>편리함 감성</p> <p>안전기능</p> </div> </div> <p>① 뽀노의 아이디어는 뽀노에서 발생한 것으로 보호를 위해 특허, 디자인, 상표로 관리 ② 뽀노는 기능에 맞는 디자인 직접 설계, 직접 소싱으로 저비용 고효율 가능</p> </div>		
회사 홈페이지	<a href="http://www.pponyo.com/">http://www.pponyo.com/</a>		
주요 사업	뚜껑으로 관성력을 예방하는 카시트, 7초 만에 입히는 하네스, 손대지 않고 버리는 산책 가방 제작	제품분야	반려동물 용품 (산책 가방)
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input checked="" type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타		
융·복합 콘텐츠 제품명	산책의 즐거움을 캐릭터에 담은 데일리 산책가방, 해피백	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계
융·복합 콘텐츠	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>직접생산 제품분야</b>                  메는 순간 샬러피 되는 너와 나의 데일리 산책가방 "해피백"             </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>결합희망 콘텐츠</b>                  견주와 반려견의 행복을 위한 산책 스토리 캐릭터             </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>새로운 제품</b>                  20~30대 여성이 사용가능한 캐릭터가 믹스된 산책가방             </div>
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 드러나지 않는 조합으로 강아지 없는 사람도 사용할 수 있는 데일리 산책가방                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보조용품을 이용한 탈부착 가방(미니백, 크로스본, 파우치, 핸드프리)</li> <li>- 산책기능 + 견주스타일을 감안하여 용품을 탈착가능</li> <li>- 용품은 가방의 기능을 보조할 수 있는 제품으로 구성</li> <li>- 모든 용품은 일반적 규격으로 제작되어 견주의 모든 가방에 호환성 부여</li> </ul> </li> <li>○ 소비자와 함께하는 변화                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 배변봉투를 만지지 않고 하부를 열어 배출</li> <li>- 친환경 효성의 리젠소재 사용</li> </ul> </li> </ul>		
콘텐츠 구현 예상 이미지			

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	메이크잇나우	접수번호	제조-018						
개업 연월일	2017.07.03	2021 매출액	185,606,380원						
회사 소개	2021년 블루투스 스마트 줄넘기와 이를 활용하는 커뮤니티 기반의 앱 서비스 런칭을 통해 학교 체육 시장에 재미난 체육 수업 콘텐츠를 제공한 경험이 있습니다. 올해에는 작년의 경험을 바탕으로 학교 체육 수업의 디지털화를 위한 스마트 디바이스와 통합 관리 시스템을 개발할 예정입니다.								
회사 홈페이지	https://makeitnow.kr								
주요 사업	IoT 교구, IoT 제품화 사업 수행	제품분야	IoT 제품 개발						
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input checked="" type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타								
융·복합 콘텐츠 제품명	학교 학생 체력 측정을 위한 스마트 디바이스 및 관리 시스템 개발 (IoT 스마트 디바이스 개발)	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계						
융·복합 콘텐츠	<table border="1"> <tr> <th>직접생산 제품분야</th> <th>결합희망 콘텐츠</th> <th>새로운 제품</th> </tr> <tr> <td>IoT 스마트 디바이스</td> <td>학교 체육수업 콘텐츠</td> <td>학교 학생 체력 측정을 위한 스마트 디바이스 및 관리 시스템</td> </tr> </table>	직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품	IoT 스마트 디바이스	학교 체육수업 콘텐츠	학교 학생 체력 측정을 위한 스마트 디바이스 및 관리 시스템		
직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품							
IoT 스마트 디바이스	학교 체육수업 콘텐츠	학교 학생 체력 측정을 위한 스마트 디바이스 및 관리 시스템							
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ IoT 스마트 카운터 디바이스               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들의 운동 횟수 카운트가 실시간 모니터링 가능하며, 데이터가 실시간으로 클라우드와 연동되어 저장 및 분석이 가능한 서비스</li> <li>- BLE 1:N 연결 기술을 활용하여 핸드폰에서 다중 BLE 디바이스와 연동되어 많은 학생들의 데이터를 동시에 수집 가능</li> <li>- 디바이스와 앱 (서버)와 연결하여 관리중인 수업정보, 학생정보를 불러와서 실시간으로 학생들의 운동 데이터를 저장</li> </ul> </li> <li>○ 디바이스와 연동되는 앱서비스와 데이터를 관리하는 웹 콘텐츠               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앱에서는 PAPS 체력 측정 종목 23가지 외 구기종목 등 체육 수업에 활용되는 수십가지의 운동과 연계가 가능하며, 모든 정보는 클라우드에 저장</li> <li>- 교사들이 학생, 수업, 평가를 관리 가능한 웹서비스와 이를 개별 보고서로 내보낼 수 있는 기능을 갖춘 웹 서비스 개발</li> </ul> </li> </ul>								
콘텐츠 구현 예상 이미지	<table border="1"> <tr> <td>  </td> <td>           웹 기능과 연계 방안            -평가 종목(이름/날짜/학년 검색)            -평가 이름 상세검색 가능            -평가 종목/점수 측정            -평가 일정 예약         </td> </tr> <tr> <td>  </td> <td>           -평가 학년(클래스) 정보            -학년 반 검색, 최근 완료한 평가 항목 및 지표 제공            -학생별 최근 평가한 항목 선택            -평가 일정 예약         </td> </tr> <tr> <td>  </td> <td>           [종목]            -측정 종목 선택            -기초 측정항목 및 응용 측정항목            -신규 종목 추가 및 기존 종목삭제         </td> </tr> </table>				웹 기능과 연계 방안 -평가 종목(이름/날짜/학년 검색) -평가 이름 상세검색 가능 -평가 종목/점수 측정 -평가 일정 예약		-평가 학년(클래스) 정보 -학년 반 검색, 최근 완료한 평가 항목 및 지표 제공 -학생별 최근 평가한 항목 선택 -평가 일정 예약		[종목] -측정 종목 선택 -기초 측정항목 및 응용 측정항목 -신규 종목 추가 및 기존 종목삭제
	웹 기능과 연계 방안 -평가 종목(이름/날짜/학년 검색) -평가 이름 상세검색 가능 -평가 종목/점수 측정 -평가 일정 예약								
	-평가 학년(클래스) 정보 -학년 반 검색, 최근 완료한 평가 항목 및 지표 제공 -학생별 최근 평가한 항목 선택 -평가 일정 예약								
	[종목] -측정 종목 선택 -기초 측정항목 및 응용 측정항목 -신규 종목 추가 및 기존 종목삭제								

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	씨디에이치	접수번호	제조-019										
개업 연월일	2020.02.06	2021 매출액	27,746,089원										
회사 소개	씨디에이치는 디지털 마케팅 및 온라인 쇼핑몰을 바탕으로 뷰티 소품 등을 현재 판매하고 있으며, 역량을 강화하여 현재 향수를 제작하고 있고 추후 화장품 기업으로 성장하기 위해 인프라 구축을 추진하고 있습니다.												
회사 홈페이지	제작중												
주요 사업	동물 유래/화학 성분, 알레르기유발 성분을 제외한 비건 향수 제작	제품분야	화장품(클렌징 비누)										
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타												
융·복합 콘텐츠 제품명	캐릭터와 함께하는 제로웨이스트 클렌징 솜	제품제작단계	<input type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 제품 기획단계										
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td></td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td></td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>저자극 클렌징 솜</td> <td>+</td> <td>캐릭터</td> <td>=</td> <td>캐릭터 클렌징 솜</td> </tr> </table>			직접생산 제품분야		결합희망 콘텐츠		새로운 제품	저자극 클렌징 솜	+	캐릭터	=	캐릭터 클렌징 솜
직접생산 제품분야		결합희망 콘텐츠		새로운 제품									
저자극 클렌징 솜	+	캐릭터	=	캐릭터 클렌징 솜									
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창업아이템의 차별성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터와 제로웨이스트 친환경 클렌징 솜의 콜라보</li> <li>- 어성초 성분과 체리씨드 오일 성분을 함유하고 있어서 피부의 노폐물 제거 및 트러블 완화</li> <li>- 소비자가 직접 캐릭터의 얼굴을 바꿀수 있는 캐릭터 얼굴 표정 스티커 제작</li> <li>- 귀여운 캐릭터와 융합하여 친숙한 이미지 생성</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 구현 예상 이미지               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재활용 패키지 위에 캐릭터를 인쇄하고, 그 위에 맞춤형 얼굴 스티커 제작. (스티커도 재활용 용지를 사용하여 제작)</li> <li>- 제로웨이스트 생활의 불편함이 아닌 재밌고 가볍게 즐길 수 있는 제품으로 내세움</li> </ul> </li> </ul>												
콘텐츠 구현 예상 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>												

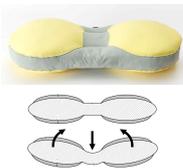
# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	엠에스알		접수번호	제조-020						
개업 연월일	2017.12.06		2021 매출액	300,000,000원						
회사 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자사 브랜드 PLEATICA(플리티카)</li> <li>- 제품 디자인 및 시제품 제작, 제품생산 보유</li> <li>- 융·복합 콘텐츠 결합 제품 제작 진행(2020)</li> <li>- 브랜드 콜라보 다수 진행</li> <li>- 온·오프라인 판매처 확보 총 40곳</li> </ul>									
회사 홈페이지	<a href="https://www.pleatica.com">https://www.pleatica.com</a>									
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 홍대 AK &amp; 팝업스토어 운영</li> <li>- 신세계프리미엄아울렛 부산점, 시흥점 팝업스토어 운영</li> <li>- 대구 펙스코 스토어 운영</li> <li>- 하남 스타필드 팝업스토어 운영</li> <li>- 건대 커먼그라운드 팝업스토어 운영</li> </ul>	제품분야	지속가능한 친환경 패션 잡화(카드지갑,여권케이스, 파우치 가방 등)							
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타									
융·복합 콘텐츠 제품명	캐릭터 및 IP를 보유하고 있는 크리에이터와 콜라보 한 친환경 패션잡화	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계							
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">카드지갑 여권케이스 파우치 가방</td> <td style="text-align: center;">+ 캐릭터 · IP</td> <td style="text-align: center;">= 캐릭터 및 IP와 결합한 친환경 패션잡화(매칭 이후 신제품개발 협의)</td> </tr> </table>	직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품	카드지갑 여권케이스 파우치 가방	+ 캐릭터 · IP	= 캐릭터 및 IP와 결합한 친환경 패션잡화(매칭 이후 신제품개발 협의)			
직접생산 제품분야	결합희망 콘텐츠	새로운 제품								
카드지갑 여권케이스 파우치 가방	+ 캐릭터 · IP	= 캐릭터 및 IP와 결합한 친환경 패션잡화(매칭 이후 신제품개발 협의)								
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제조-콘텐츠업체 간의 리미티드 제품 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친환경 소재를 활용하여 제품을 제작</li> <li>- 크라우드펀딩 다수 진행 경험</li> <li>- Riot(라이엇) League of legend(LoL를) 게임사 콜라보 진행중</li> </ul> </li> <li>○ 직접제작공장 보유               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제품제작 프로세스를 단계 줄여 수수료 절감</li> <li>- 동종 제품퀄리티 중 최저가 판매</li> </ul> </li> <li>○ 재생가죽 및 친환경가죽을 활용한 제품 디자인               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물 사용을 배제하는 공정 준수하며, 유해물질 및 유독성 물질 사용하지 않음</li> </ul> </li> <li>○ 융복합 방향               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터·IP를 보유하고 있는 크리에이터와 콜라보하여 독보적인 제품을 제작</li> <li>- 캐릭터+제품 결합</li> <li>- 공동제품개발 참여하여 콘텐츠와 적절한 제품라인 제작</li> <li>- 동영상 콘텐츠 제작</li> </ul> </li> </ul>									
콘텐츠 구현 예상 이미지										

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	주식회사 엔비베베		접수번호	제조-022
개업 연월일	2018.07.25		2021 매출액	1,670,836,115원
회사 소개	<p>엔비베베는 어린이화장품 전문브랜드로, 어린이 매니큐어, 네일스티커 및 다양한 화장품류를 제조판매하고 있습니다. 자회사의 브랜드를 보유하고 있으며, 제품컨셉, 디자인, 생산 및 온오프라인 유통라인 전체를 본사에서 컨트롤 하고 있습니다. 글로벌 시장진출을 위하여 중국엔타이에 엔비베베 법인설립을 완료되면서 국제티몰 브랜드관 오픈, 미국(아마존) 및 대만, 싱가포르, 말레이시아, 베트남, 필리핀에 역직구 브랜드관을 오픈하여 B2C수출을 진행하고 있습니다. 기존의 다양한 캐릭터 상품들과 콜라보 제품을 출시한 경험이 있으며, 적극적으로 한국 어린이 화장품을 해외로 수출하면서 브랜드 상품의 가치를 부여할 수 있는 제품 출시를 준비하고 있습니다.</p>			
회사 홈페이지	홈페이지 <a href="http://www.nbbebe.com">www.nbbebe.com</a> 쇼핑몰 <a href="https://smartstore.naver.com/nbbebe">https://smartstore.naver.com/nbbebe</a>			
주요 사업	어린이화장품, 네일화장품, 뷰티도구	제품분야	바이오헬스 (어린이 화장품)	
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타			
융·복합 콘텐츠 제품명	타깃 수출 국가 맞춤형 어린이 화장품 (자외선 차단용 화장품 등)	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계	
융·복합 콘텐츠	<b>직접생산 제품분야</b> 어린이선쿠션 출시경험 有 1. 영유아 사용가능 제품 개발 2. 타깃 수출국가 규격인증 (중국, 미국, 동남아시아등)	+ <b>결합희망 콘텐츠</b> 1. 어린이 눈높이에 맞춘 화장품 + 디자인 결합 2. 해외 수출가능한 IP와 협력을 통해 한류 디자인제품 수출 선도화	= <b>새로운 제품</b> <디자인 예시> 어린이 기능성 제품의 이미지와 특성을 한번에 나타낼 수 있는 디자인 개발 및 협업	
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 차별성, 독창성 등</li> <li>1) 수출 규격인증 어린이 화장품 제형 개발 완료</li> <li>2) 수출 최적화 원료개발 및 디자인 개발(예정)</li> <li>3) ATOKONG이라는 어린이 기능성 화장품 브랜드 개발(완료)</li> <li>4) IP디자인과의 결합으로 어린이 기능성화장품에 대한 이미지 부각</li> <li>○ 필요 콘텐츠 적용 사항</li> <li>1) 어린이기능성 화장품으로써 용기, 포장재, 웹상세페이지등 디자인 구현 가능 콘텐츠</li> <li>2) 어린이가 선호하는 형태의 다양한 아트웍 필요</li> <li>3) 지속적인 다양한 콘텐츠 콜라보를 통해 협력발전 도모</li> <li>4) 국내 및 중국, 미국, 동남아(베트남, 필리핀, 대만, 말레이시아 등) 수출가능 라이선스</li> <li>5) 적극적인 수출협업 가능한 콘텐츠기업을 원함</li> </ul>			
콘텐츠 구현 예상 이미지				

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	힐링크	접수번호	제조-023						
개업 연월일	2019.02.25.	2021 매출액	5,500,000원						
회사 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>당사는 혁신적인 수면용품을 개발하는 힐링솔루션 전문기업임.</li> <li>회사대표는 해외영업/마케팅 전문가이며 오감자극 Mental Care 솔루션 보유</li> <li>휴대가 편리한 2-way 기능성 베개 개발완료             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소재 : Main body(코튼), Head support(마이크로에어볼), Pillow cover(스판)</li> <li>- 사이즈 : 60x26.6x6cm, 접었을 때 30x26.6x12cm</li> <li>- 소비자가격 : 5만원</li> <li>- 접을 수 있어서 휴대가 편리, 집에서는 물론 여행시에도 이용 가능                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2-way pillow for home &amp; travel : home pillow + neck cushion</li> </ul> </li> <li>- 인체공학적 기능성 베개 (특허출원, 디자인등록)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 복합소재 멀티서포터가 머리를 좌 우측에서 지지하는 베개</li> <li>· 멀티서포터 디자인으로 편안한 수면가능 (멀티서포터 기능)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ head support (4pcs) + neck support (4pcs)</li> </ul> </li> <li>· 멀티레이어 구조로 편안한 수면자세 유지</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">        </div>								
회사 홈페이지	없음								
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>생활용품(베개) 제조 및 판매</li> <li>제품명: 스위트본즈 (Sweet Bones)</li> <li>제품용도: ①가정용 ②여행용</li> </ul>	제품분야	수면용품 (베개, 여행용 목쿠션)						
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타								
융·복합 콘텐츠 제품명	어린이용 캐릭터 베개 '스윗본즈 키즈 (Sweet Bones Kids)'	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계						
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">+</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">=</td> <td style="background-color: #e0f2f1;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td>여행용 숙면베개 (Home pillow + Neck cushion)</td> <td>어린이용 콘텐츠</td> <td>여행시 휴대 가능한 어린이용 캐릭터 베개</td> </tr> </table>	직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠	=	새로운 제품	여행용 숙면베개 (Home pillow + Neck cushion)	어린이용 콘텐츠	여행시 휴대 가능한 어린이용 캐릭터 베개
직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠		=		새로운 제품			
여행용 숙면베개 (Home pillow + Neck cushion)		어린이용 콘텐츠	여행시 휴대 가능한 어린이용 캐릭터 베개						
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 차별성 등             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 가정용 베개는 대부분 메모리폼 소재 / 여행용 목쿠션은 대부분 마이크로볼 소재</li> <li>- 인체공학적인 멀티서포터 디자인으로 편안한 수면가능 (멀티서포터 기능)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ head support (4pcs) + neck support (4pcs)</li> </ul> </li> <li>- 멀티 레이어 구조로 편안한 수면자세 유지                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ main body (cotton) + head support (micro air ball)</li> </ul> </li> <li>- 접이식으로 휴대 편리, 가정용/여행시 이용 가능                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2-way pillow for home &amp; travel : home pillow + neck cushion</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 필요 콘텐츠 적용 사항             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 귀여운 어린이용 콘텐츠가 결합된 베개</li> </ul> </li> </ul>								
콘텐츠 구현 예상 이미지	    								

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	애니씽 컴퍼니	접수번호	제조-024										
개업 연월일	2020.12.01	2021 매출액	4,700,000원										
회사 소개	제품의 기획/디자인/제조/PM까지 제품 생산의 전 과정을 작업하고 있습니다.												
회사 홈페이지	www.anythingcompany.net												
주요 사업	스마트 디퓨저, 인체공학디자인 칫솔, 유니버설 냉장고, 친환경 검안기, 유럽시장공략 디자인 조명, 재생 플라스틱 주얼리	제품분야	헤어 액세서리 / 관광상품 / 장신구										
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input checked="" type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input checked="" type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타												
융·복합 콘텐츠 제품명	가상 인플루언서 LALABOO(라라부)	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계										
융·복합 콘텐츠	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; background-color: #e0f2f1;">직접생산 제품분야</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">+</td> <td style="text-align: center; background-color: #e0f2f1;">결합희망 콘텐츠</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">=</td> <td style="text-align: center; background-color: #e0e0f2;">새로운 제품</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">비녀, 땀기 (재생플라스틱으로 만든 친환경 관광기념 제품)</td> <td></td> <td style="text-align: center;">다양한 업체와 협업으로 캐릭터 제품은 물론 AR/VR 콘텐츠까지 희망</td> <td></td> <td style="text-align: center;">1. 헤어 액세서리 제작. 2. 북미의 1020 여성들을 대상으로 한 K-굿즈 브랜드로 재탄생.</td> </tr> </table>			직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠	=	새로운 제품	비녀, 땀기 (재생플라스틱으로 만든 친환경 관광기념 제품)		다양한 업체와 협업으로 캐릭터 제품은 물론 AR/VR 콘텐츠까지 희망		1. 헤어 액세서리 제작. 2. 북미의 1020 여성들을 대상으로 한 K-굿즈 브랜드로 재탄생.
직접생산 제품분야	+	결합희망 콘텐츠	=	새로운 제품									
비녀, 땀기 (재생플라스틱으로 만든 친환경 관광기념 제품)		다양한 업체와 협업으로 캐릭터 제품은 물론 AR/VR 콘텐츠까지 희망		1. 헤어 액세서리 제작. 2. 북미의 1020 여성들을 대상으로 한 K-굿즈 브랜드로 재탄생.									
융·복합 콘텐츠 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2D, 3D캐릭터로서 AR/VR로 가상의 제품과 공간에서 합성 가능하며 다양한 브랜드와 핫스팟 등과 협업</li> <li>- 온라인 및 AR/VR 플랫폼을 이용하여 고객들과의 소통으로 고객 확보</li> </ul>												
콘텐츠 구현 예상 이미지	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">법률자문 협약체결</td> <td style="text-align: center;">EXID 하니</td> <td style="text-align: center;">&lt;AR/VR&gt; 활동</td> <td style="text-align: center;">아트토이 제작</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			법률자문 협약체결	EXID 하니	<AR/VR> 활동	아트토이 제작						
법률자문 협약체결	EXID 하니	<AR/VR> 활동	아트토이 제작										
													

# 「2022 융·복합 콘텐츠 제품 제작지원」 제조기업 소개자료

기업명	비아지아	접수번호	제조-026
개업 연월일	2022.05.18	2021 매출액	0원
회사 소개	AI 기술을 접목한 AR 안면형상 매칭 “환경친화적 조립형 패션 안경”		
회사 홈페이지	인스타그램 @viageaeyewear		
주요 사업	대량생산 후 폐기 처리되는 기존 안경과 달리 필요한 만큼 제작해 환경오염을 줄이는 조립형 안경으로, 특허 완료된 경첩을 사용, 생산방식과 제조 및 ICT융합 서비스를 통해 유통. -사업분류: 안경 제조/판매, 디자인/컨설팅	제품분야	안경테, 선글라스, 청광렌즈, 안경케이스, 안경천
융·복합 콘텐츠 신청분야	<input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input checked="" type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타		
융·복합 콘텐츠 제품명	AI 기술을 접목한 AR 안면형상 매칭을 통한 “맞춤-구독안경”	제품제작단계	<input checked="" type="checkbox"/> 관련 보유제품 있음 <input type="checkbox"/> 제품 기획단계
융·복합 콘텐츠	직접생산 제품분야 조립형 패션안경	+ 결합희망 콘텐츠 개인의 취향을 담은 AI 기술 접목한 AR 안면형상 매칭앱	= 새로운 제품 큐레이션을 통한 ‘맞춤안경’
융·복합 콘텐츠 내용	<p>[주요타겟] 2030세대의 ‘맞춤형 인생안경’ 찾기 서비스</p> <p>① AR 가상피팅을 통한 고객의 접근성을 높임 → 고객들에게 안면형상을 기반으로, 얼굴형과 색상에 따른 AI-어시스트를 통해 적합한 안경 제안. (인공지능 안경 매칭기능은 종래에도 진행되고 있음)</p> <p>② 차별성: 종래 형상위주만의 매칭서비스와 달리 본인의 라이프 스타일에 맞춘 안경</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- outdoor 혹은 indoor에 따른 디자인 및 용도의 맞춤 안경 정기구독 제안</li> <li>- 앱 개발시 UI/UX를 통해 고객의 생활패턴 및 ‘개인화’에 초점.</li> <li>- 고객성향 데이터를 통해 디지털 기기 및 자외선 노출비율/시간- 맞춤 제안</li> <li>- AR기반 웹사이트로 가상피팅 뒤, 선택상품외 추가 홈딜리버리 피팅서비스.</li> <li>- 구독경제의 가장 큰 장점인 정확한 수요 예측을 통해 재고 관리용이.</li> </ul> <p>[기대효과]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 견고한 안경의 장기사용가능 및 분납형식으로 일시불 결제에 대한 부담해소.</li> <li>- 안경교체주기 63%가 2-3년 미만: 소비자에게 안경의 장기사용 유도 및 생태계적 소비동기 부여.</li> </ul>		
콘텐츠 구현 예상 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>AR- Face Sizing Check</b></p> <p>AR을 통한 안면매칭으로 얼굴형에 맞는 안경테 추천-사이징 체크와 재미요소 제공</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>AI assistant - Style Sizing</b></p> <p>고객 데이터와 비아지아 알고리즘 모델의 만남: 피부색 및 머리스타일과 연령/직장/취미활동등 고객의 패션 기호도에 대한 심층적 데이터 확보</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Client Loyalty</b></p> <p>편리성 기반의 홈딜리버리 시스템 구축 -안경테 정기 세척 서비스제공 알림기능 -렌즈 교체시기와 시즌별 액센트 클립의 정기구독을 통한 지속적 고객관리</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Human Judgment Applied to Data Science</b></p> <p>‘맞춤안경’최종 선택을 위한 고객의 도수렌즈 측정 -가맹점과의 연결 또는 비대면 측정관리 -개인 성향에 맞춰 제안 스타일링 추천</p> </div> </div>		