



# 한국디지털단지 기업인연합회 기업 소개 발표

(주)달달프렌즈  
김종석 이사

A low-angle, blue-tinted photograph of people's legs and feet walking on a paved surface. The image is used as a background for the main text.

# CONNECT INSPIRE INFLUENCE

ROOWA CONTENT GROUP |



# 뉴미디어 **PR** 전문기업



기업전용  
웹페이지

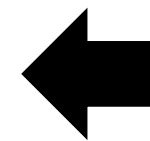
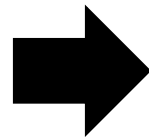
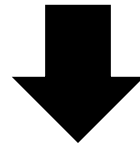


DX  
디지털 전환



실감  
콘텐츠

# 기업전용 웹페이지



# 콘텐츠 오아시스 루와

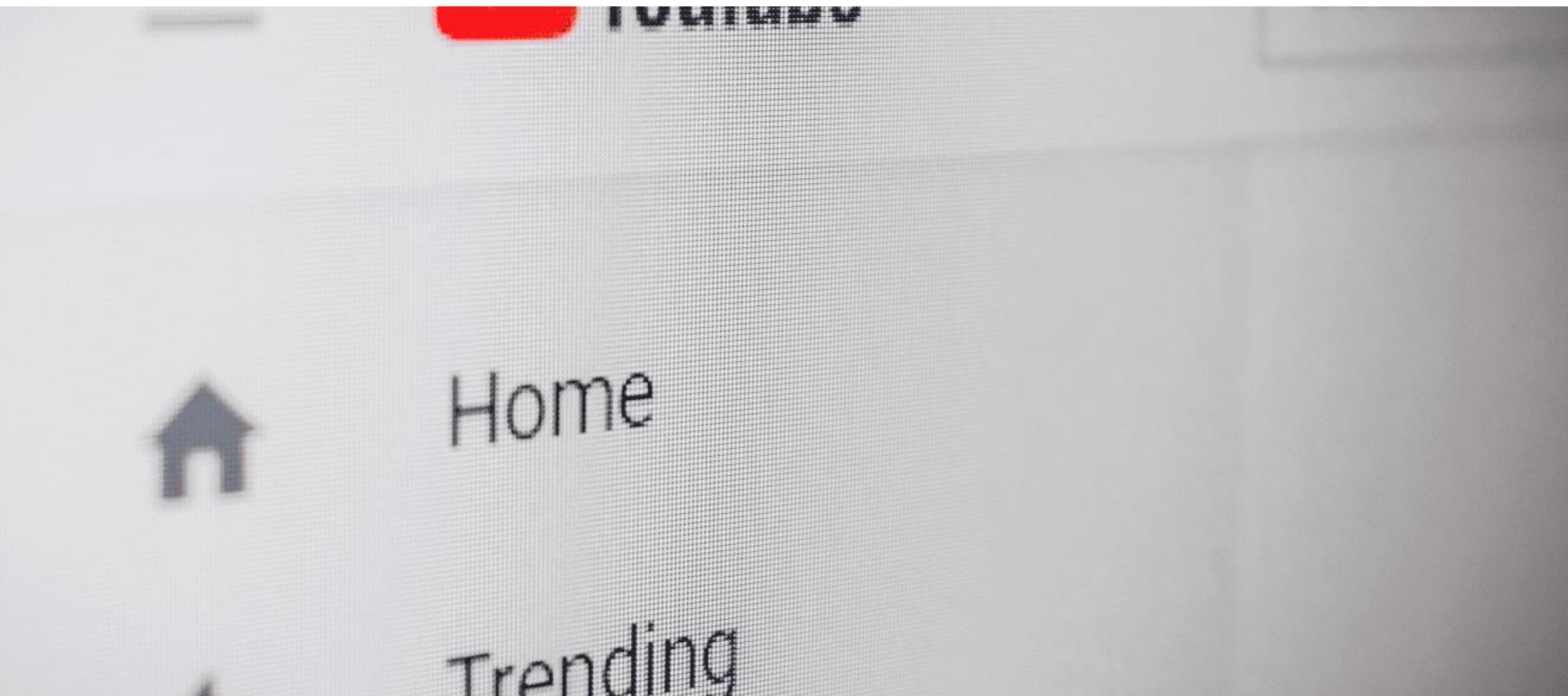
[BUSINESS](#)[COMPANY](#)[RECRUIT](#)[CONTACT](#)[KOR](#) | [ENG](#)

## "what we do"

[콘텐츠 오아시스 루와](#)

## creative\*

[Media Content](#) / [Media PR](#) / [IMC Campaign](#) / [Digital Transformation](#) / [Digital Marketing](#) / [Media Content](#) / [Media PR](#) / [IMC Campaign](#) / [Digital Transformation](#) / [Digital Marketing](#) / [Media Content](#)



1 / 5

## Media Content

[미디어 콘텐츠](#)

브랜드 아이덴티티에 최적화된 콘셉트와 콘텐츠 톤앤매너를 확립하여 CD, PD, 디자이너 등 각 분야별 전문 크리에이터가 고퀄리티의 크리에이티브를 제공합니다.



# 한국메타버스산업협회(K-META)



협회소개

주요사업

입회안내

회원사 현황

알림마당

Korea Metaverse Industry Association

## 회원사 가입안내

한국메타버스산업협회는 회원사 권익증진 및 비즈니스 협력체계를 구축하고 나아가 메타버스산업 활성화를 위해 노력하고 있습니다.  
본 협회에 가입하고자 하시는 기업은 홈페이지 내 입회안내의 내용을 꼭 확인하시고 온라인 입회신청서를 작성하여주시기 바랍니다.

2023 KOREA METAVERSE AWARDS

## 2023 코리아 메타버스 어워드

디지털 신대륙 메타버스를 선도하는  
혁신개발 & 우수활용사례 발굴 및 시상

## K-META CALENDAR

2023.06						
일	월	화	수	목	금	토
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24

## NOTICE

16  
2023.06

2023년 제작역량강화교육 '터치디자이너와 키넥트 센서 활...  
2023년 제작역량강화교육 '터치디자이너와 키넥트 센서 활용' 교육 모집

14  
2023.06

[모집공고] 2023 코리아 메타버스 어워드 공모 안내  
안녕하세요? 한국메타버스산업협회 사무국입니다.  
과학기술정보통신부가 주최하고 정보통신산업진흥원,...

[NIPA] 2023년도 『수축 유망 메타버스 각수기업 육성』 지...

## 회원사 소식

21  
2023.06

[하이테크리포트] 영화·TV 콘텐츠 제작도 디지털 전환... '버...  
게임·확장현실(XR) 같은 디지털 콘텐츠 제작 기법이 영화와 텔레비전 (TV) 방송 영상 제작 환경과 융합하는 '버추얼 프로덕션' 산업 ...

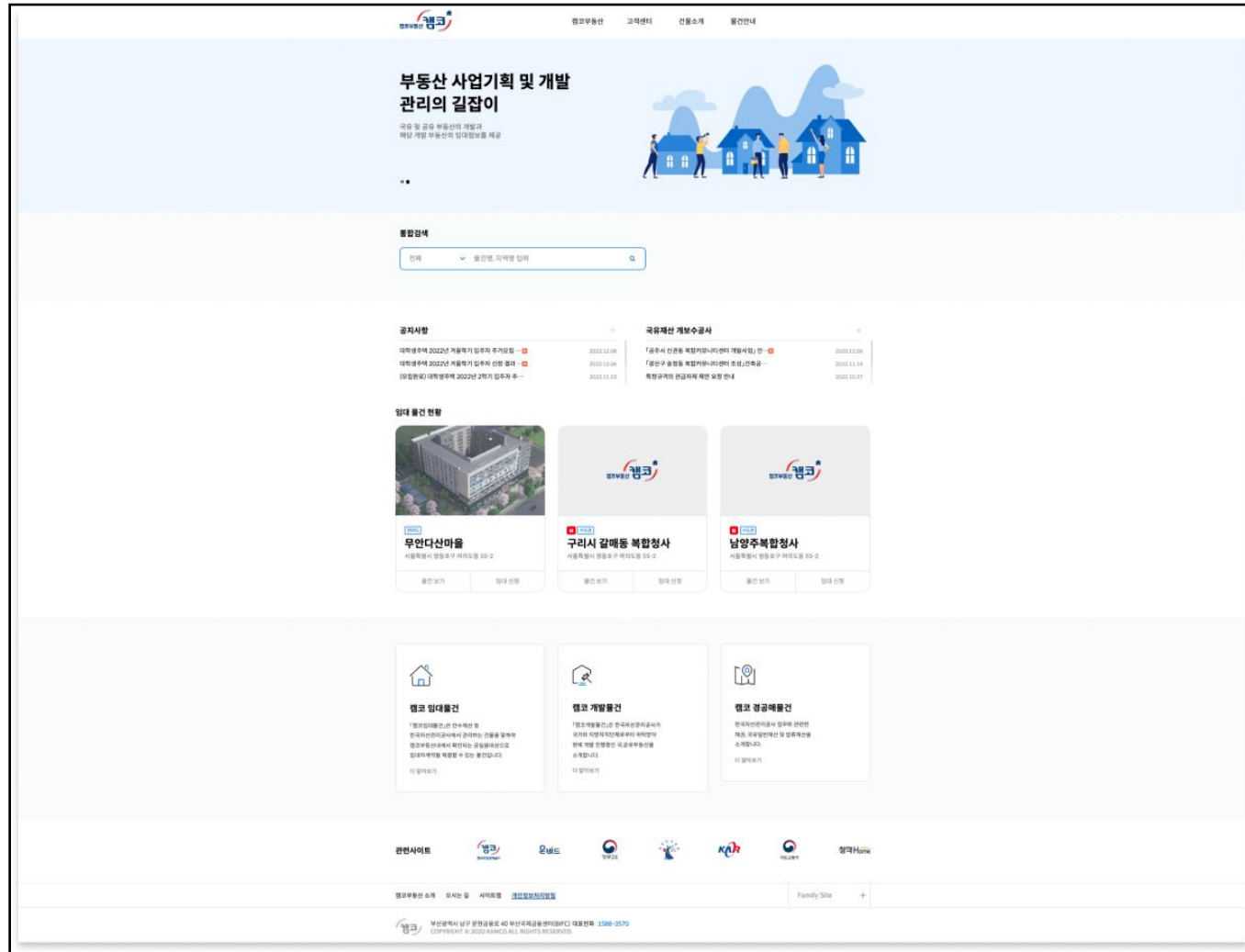
21  
2023.06

삼성전자 노태문 7월 'XR 신무기' 꺼낼까  
노태문달기노태문기사 모바일기 삼성전자 MX사업부장 사장은 지난 2월 갤럭시 언팩에서 구글, 퀄컴 등 글로벌 빅테크 기업들과의 협력을...

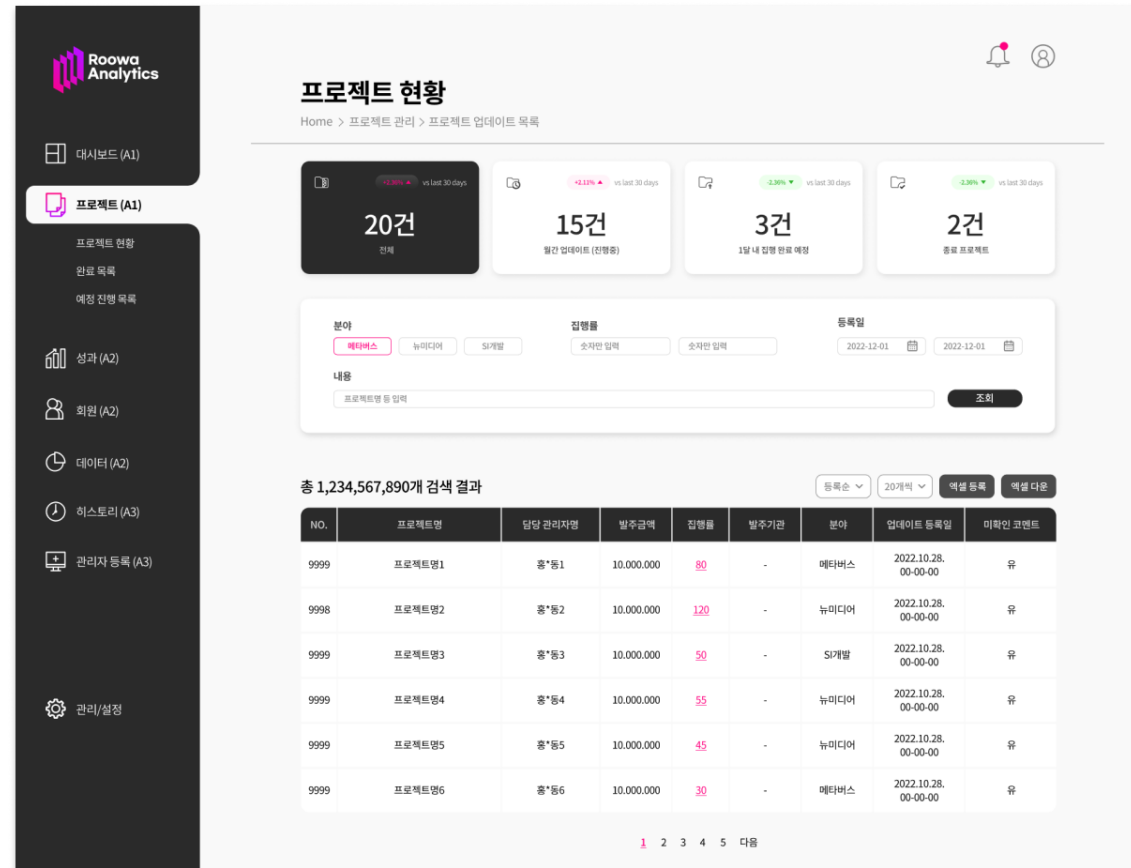
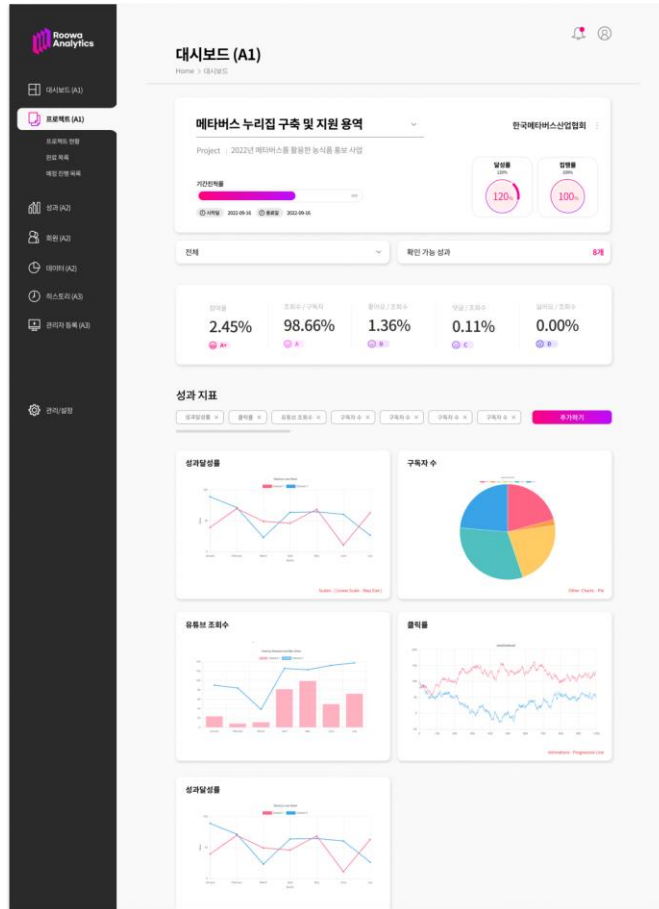
[르포] "메타버스가 '거품'이라고?"...XR시장 여전히 뜨겁네

# 관리시스템(ERP,CMS,LMS)

한국 자산관리 공사(캠코)  
임대물건 관리 시스템




# 관리시스템(ERP,CMS,LMS)



자사 홍보성과  
추적관리 시스템  
루와 애널리틱스



# 관리시스템(ERP,CMS,LMS)

한국산업기술진흥협회  
Korea Industrial Technology Association

(주)한국산업기술진흥협회


로그인

## 기업연구소 운영 및 지원제도 활용을 위한 필수교육

기업연구소 운영 · 관리에 관한 모든 것

### 교육리스트

기업연구소의 원활한 운영과 관리를 위한 필수 온라인 교육




**완료**

#### 연구소/전담부서 운영관리 실무

기업연구소 인원요건, 설립/변경신고, 구비서류 안내

설립요건 준수사항

5/5




**진행**

#### 정부연구개발지원 제도 이해

연구 및 인력개발비, 장비투자 세액공제 등 조세지원 제도 안내

조세 및 관세 연구개발활동조사

1/4




**진행**

#### 연구개발활동 가이드라인

조세지원제도 활용을 위한 산업별 연구개발활동 범위 등 안내

연구개발활동 개요 산업별 가이드라인

1/2




**완료**

#### 연구노트 작성의 이해

연구노트 작성 및 활용방법

연구노트작성 전자연구노트

5/5




**진행**

#### 기술보안

기업 R&D 보안 교육

국가 R&D 연구자 보안교육 일반직 보안교육

1/4




**진행**

#### 기업 R&D지원 서비스(산기협)

NET/NEP 인증, 연구인력지원사업 등 지원사업 안내

정부지원사업 협업 서비스

1/2



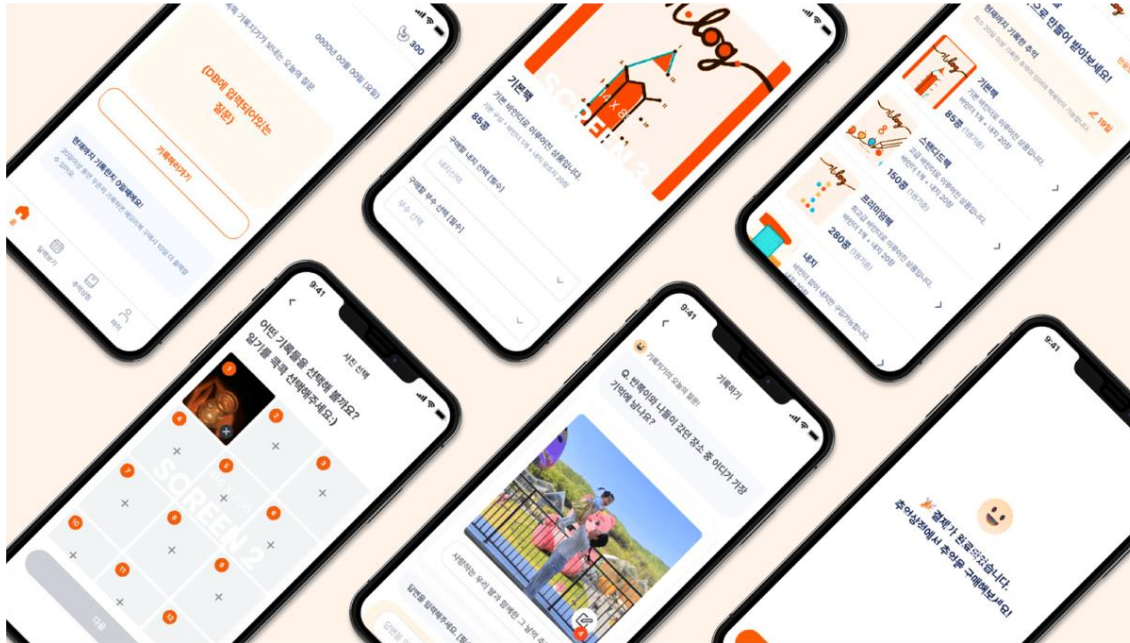
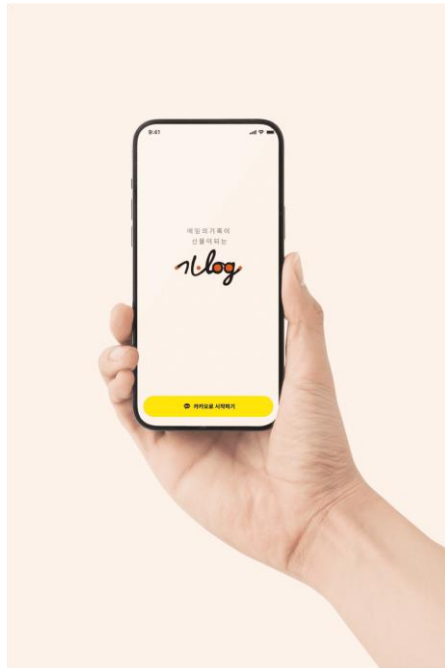
이용약관 · 개인정보처리방침 · 정보보호정책 · 사자포럼 · 후원자게시판

(사)한국산업기술진흥협회 · 대표자 구자준 · 사업자등록번호 220-42-00051 · 통신판매업번호 서울 제0059- 대표번호 02-3460-9114

COPYRIGHT ©2020 Korea Industrial Technology Association. All rights reserved.

KOITA(한국산업기술진흥협회)  
기업연구소 LMS  
유지관리 프로젝트

# 기업 서비스 구축 : 디지털 전환 사업화



기-Log: 네이티브 앱  
육아일기 서비스

### Real Life

This is the real, physical life around us in the world (not digital).

### Augmented Reality

This is the technology which overlays digital information onto the real world.

### Mixed Reality

This is the merging of both the real world and the digital world.

### Virtual Reality

This is the immersing of a user in a completely digital world.

### Extended Reality





ROOWA CONTENT GROUP

콘텐츠 전문기업



ROOWA CONTENT GROUP

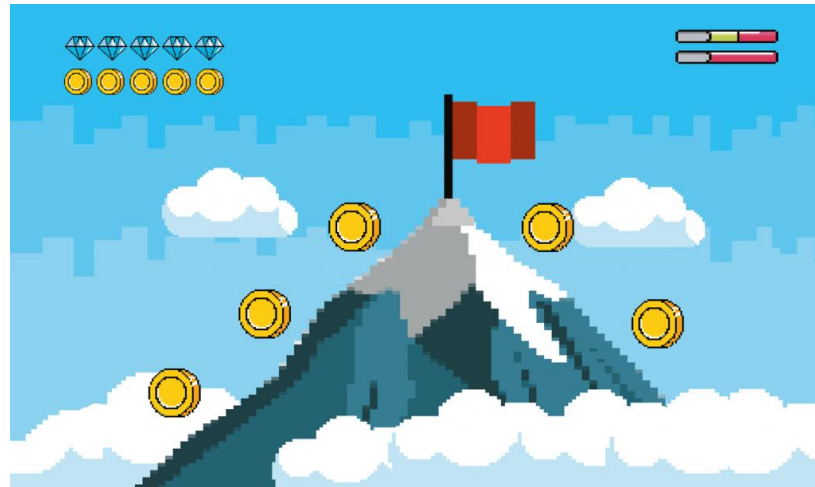
**실감형(XR)콘텐츠** 전문기업



# 실감형(XR)콘텐츠



VR/AR  
가상현실/증강현실



게임



메타버스



## CES 2023, 신규 키워드로 웹3.0과 메타버스 선정

[김승욱 메타버스·웹3.0 경영]

핵심은 더 나은 삶 위한 현실과 디지털 세계 연결

빅테크들 속 메타, 새로운 혁신 없어...기대 못 미쳐



세계 최대 가전·IT(정보기술) 박람회 'CES 2023' 폐막을 하루 앞둔 지난 7일(현지시간) 미국 네바다주 라스베이거스 컨벤션센터(LVCC)의 모빌리티 관련 기업들의 전시관이 모여있는 웨스트 홀이 불을 밝히고 있다. [연합뉴스]





# VR/AR

## 가상현실/증강현실



### VR 등 실감콘텐츠 적용 유망 분야

- 고위험-위험한 상황에 대비한 시뮬레이션
- 체험불가-체험이 어렵거나 불가능한 상황 체험
- 고대가성-구현시 대가나 부담이 큰 상황 간접체험
- 고비용-현실 구축에 큰 비용이 소요되는 상황 체험

※ Jeremy Bailenson 스탠포드대 교수

### VR·AR이 미칠 교육·산업 변화 전망

- 체험형·자기주도학습형 교실혁명
- 교육과 ICT 시장 파괴적 혁신 창출
- 국방·의료·산업 교육·훈련 극대화
- 우수 VR 개발인력+5G로 시너지



# VR/AR

## 가상현실/증강현실





# 게임





# 기능성 게임 (Serious Game)



WHO, 게임을 질병으로 분류 결정한 지 1년여만에 상황 반전  
위정현 게임학회 회장 "게임 역사상 획기적 사건... 억제 아닌 활용 대상 되길"

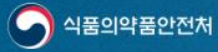


미국 식품의약국(FDA)이 어린이 ADHD 치료용으로 승인한 게임 '인데버알엑스 (EndeavorRx)'를 즐기는 모습.

FDA 승인 어린이  
ADHD 치료용 게임  
EndeavorRx



# 기능성 게임 (Serious Game)



## Q 디지털치료기기란?

A | 의학적 장애나 질병을 예방, 관리, 치료하기 위해  
환자에게 근거 기반의 치료적 개입을 제공하는  
소프트웨어 의료기기

## Q 디지털치료기기와 디지털치료제 차이점은?

A | 디지털 치료제는 학문적 용어로, 치료제라고 하면  
일반인에게 약으로 인식될 수 있다는 점을 고려해  
국내에서는 의료기기로 허가·관리되며,  
디지털치료기기라는 용어를 사용함

기존 의료기기



개발자에 의해  
정형화된 의료기기  
하드웨어 중심

디지털치료기기



질병을 치료하기  
위한 독립형  
소프트웨어 중심

VS

# 기능성 게임 (Serious Game)

국내 주요 디지털 치료제품(DTx) 개요

기업	제품명	특징	임상 등 진행여부
에임메드	숨즈	불면증 환자 인지치료 소프트웨어	23. 2. 15 식약처 허가
한미약품·KT(디지털팜)	-	알코올, 니코틴 등 중독 개선	-
웰트	필로우Rx	불면증 환자 인지치료 소프트웨어	21. 9. 27 확증 임상
라이프시맨틱스	레드필 숨튼	폐암, 천식 환자 등 호흡재활 치료	21. 9. 3 확증 임상
뉴냅스	뉴냅비전	뇌손상 환자 시야장애 개선	19. 6. 13 확증 임상
에스알파테라퓨틱스	SAT-001	소아 근시 환자 근시진행 억제	21. 1. 21 탐색 임상
테크빌리지	REHAB WARE	만성뇌졸중 환자 재활치료	21. 10. 6 탐색 임상
메디마인드 (전 에프앤아이코리아)	Alco-Thera	알코올 중독장애 개선	21. 11. 22 탐색 임상
	Nico-Thera	니코틴 중독 장애 개선	21. 11. 22 탐색 임상
마인즈에이아이	치유 포레스트	우울증 환자 자살 예방	21. 12. 23 탐색 임상
하이	앵자이렉스	범불안장애 치료	21. 12. 30 확증 임상



[신약개발 과정 중 임상연구의 위치]

(주)에임메드의 디지털치료기기 'Somzz'를 1호 혁신기기 통합심사 평가제도 대상 제품으로 지난해 12월 지정함으로써 혁신 의료기기 지정, 급여 대상 여부 확인, 혁신 의료기술 평가를 동시에 통합 검토함으로써 소요기간을 종전의 390일에서 80일로 단축하였습니다. 2023. 2. 15.



korea.kr

<https://www.korea.kr/briefing/policyBriefingView>

'국내 첫 디지털치료기기 허가' 브리핑

# 제작 성과



학교안전공제중앙회  
메타버스 안전교육 콘텐츠

지진, 화재, 응급처치 등  
각 상황에 알맞은 행동수칙을  
시뮬레이션 방식으로 학습



영상 제작 자동화 메타버스  
앤디(ANDY)

음성, 텍스트의 발생을 인식하여  
자동으로 편집된 영상 콘텐츠를  
제작 제공하는 어플리케이션

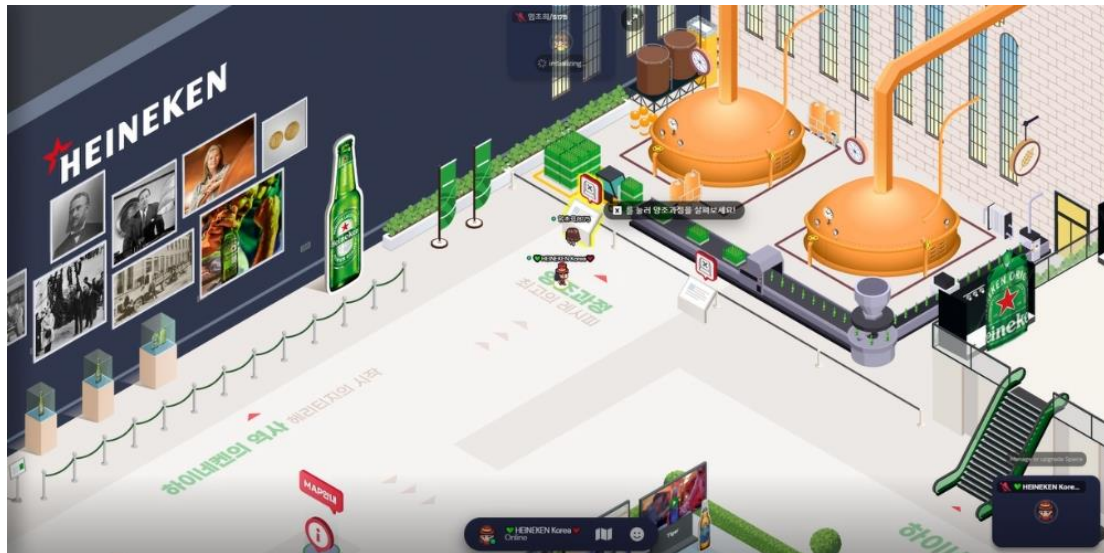


자체 제작 캐주얼 게임

몰입감과 리텐션(재방문)이 높은  
장르의 캐주얼 게임의 기획, 개발,  
디자인과 마케팅



# 메타버스



가상공간 기반  
기업 전용 홍보관(체험관) 구축



제품 체험



기업 소개  
미디어 활용



실시간 고객  
원격소통



온라인 홍보,  
이벤트, 행사 진행







## PARTNERS



네이버제트와 슈퍼마켓의  
합작으로 제작된  
2D기반 메타버스 플랫폼



국내 블록체인 및 핀테크 전문 기업  
두나무가 개발한 메타버스 플랫폼



가상 인플루언서 / 가상 모델 "imma"를 제작하는  
일본 최초의 Virtual Human Company  
& Creative Studios

테크기반의 **콘텐츠 전문기업**  
ROOWA가 함께 새로운 비즈니스  
기회를 만들어가겠습니다