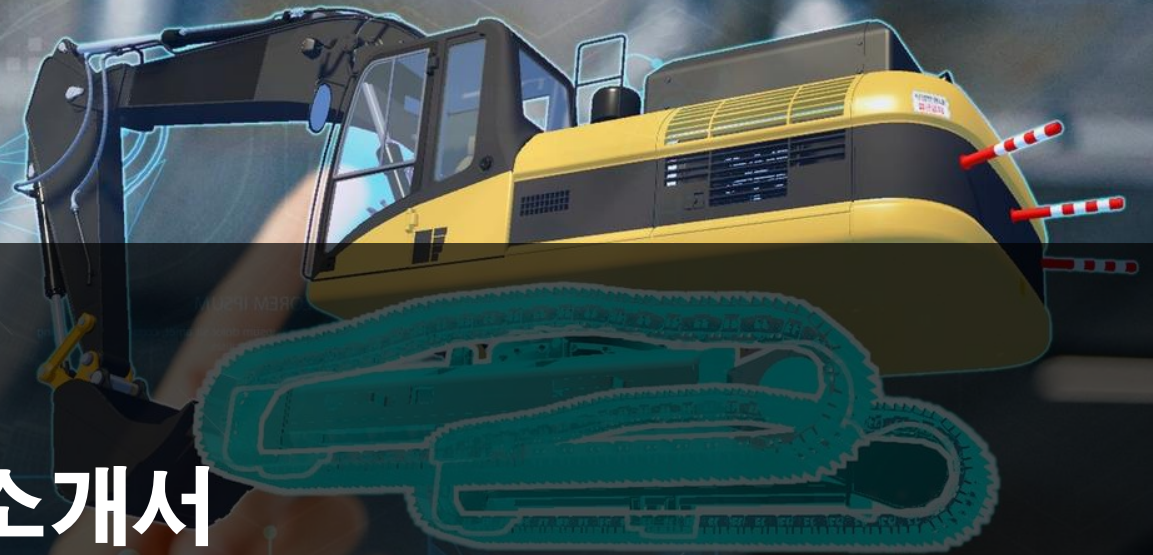


각연결부핀



폴리아트 소개서



장비점검



트랙긴장도

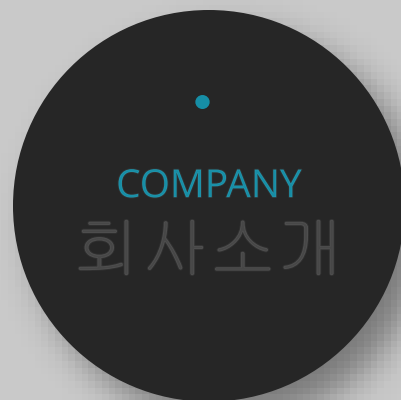
- 운행 중 트랙 이탈이 없도록 긴장도는 적당한가? (이상 있을 시에만 측정하고 평자 2개로 측정 5~7cm)

트랙 긴장도



POLYART
VR content creators

CONTENTS



1 About POLYART STUDIO



박 종 원, POLYART CEO

POLYART는 VR/AR/XR 등의 새로운 콘텐츠 개발 환경에 "도전"하고 있습니다.

2016년 이후로 VR 게임, AR 콘텐츠, 실감형 교육 미디어 등을 제작하며 의미 있는 **시행착오**들을 거치면서 소중한 경험들이 축적되어 있습니다.

가상현실 게임, 실감 콘텐츠 시장의 태동기를 거치면서 요동치는 관심들도 보아왔고, 시장의 **침체기** 또한 묵묵히 견뎌내 왔습니다. 여전히 가상현실 기기의 지속적인 발전 과정을 숨죽여 지켜보고 있으며, 시장의 한계 상황과 **미래 가치**에 대한 막연한 기대 사이에서 고민하며 **돌파구**를 찾고 있습니다.

드디어 자사의 메타버스 플랫폼 '프로젝트 ESTATE'의 개발을 진행하며 모두의 관심과 기회를 엿볼 수 있었으며, 그 무궁무진한 가능성을 확인할 수 있었습니다.

앞으로도 **지속적인** 메타버스 및 실감 교육관련 콘텐츠 개발을 통해 새로운 패러다임에 기민하게 대처하는 선도하는 개발사로 자리하고자 합니다.



2016. 9 법인 회사설립
2017.8 서울 구로디지털로 본사이전
2021. 6 대전시 서구 본사이전
2022.12 자본 증자 150,000,000원
2024. 7 서울 가산디지털단지 지사 이전
2023. 9 벤처기업 인증



1-2. 관련업종 자격 상황

사업자등록증
(법인사업자)
등록번호: 417-81-51195

법인명(단체명): (주)플리아트
대표자: 박종원

개업연월일: 2016년 09월 21일 법인등록번호: 110111-6183761
사업장소재지: 대전광역시 서구 월평북로 85, 435-1호(월평동, 학산빌딩)

본점소재지: 대전광역시 서구 월평북로 85, 435-1호(월평동, 학산빌딩)

사업의종류: **도매 서비스** (주요) 소프트웨어 개발, 운영, 교육 및 기술서비스업, 특장종교사물 정보통신업, 정보통신업, 미디어콘텐츠

발급사유: 관공서제출

사업자등록증 및 과세권행사일자 여부: 예() 아니오()
전자세금계산서 전용 전자우편주소: _____

2024년 04월 02일

서대전세무서장

발급번호: 2023120630014호

벤처기업확인서
CERTIFICATE OF VENTURE ENTERPRISE

기업명: (주)플리아트
사업자등록번호: 417-81-51195
대표자: 박종원
주소: 대전광역시 서구 월평북로 85 (월평동)
확인유형: 혁신성장유형
유효기간: 2023년 12월 06일 ~ 2026년 12월 05일

위 기업은 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제25조의 규정에 의해 벤처기업임을 확인합니다.

2024년 06월 25일

벤처기업확인서

이 확인서는 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제25조의 규정에 의해 벤처기업임을 확인합니다.
(다만, 벤처기업확인서 발급이후 1년 이내에 매출액이 10억 원 이상인 경우에는 벤처기업확인서 효력이 상실됩니다.)
벤처기업확인서 제정일자: 2023.12.11 - 26.6.30

[별지 제3호서식]
제 2020-0507-00232 호

직접생산확인증명서

○ 대분류: 공학연구기술기반서비스
○ 제품명: 소프트웨어엔지니어링업
* 동 제종의 직접생산 가능범위: 불임의 세부품명별 '별부표사상'에 따른
○ 생산업체명: (주)플리아트
○ 사업자번호: 417-81-51195
○ 대표자성명: 박종원
○ 소재지(본사): 서울특별시 구로구 디지털로30길 28 809호 (공장1) 플리아트본사 : [417-81-51195] 서울특별시 구로구 디지털로30길 28 809호

○ 유효기간: * 불임의 세부품명별 유효기간 참조
「중소기업제품 구매촉진 및 판촉지원에 관한 법률」 제9조제4항 본문 및 같은 법 시행규칙 제6조제3항에 따라 위와 같이 직접생산을 증명합니다.

출력일자: 2021년 05월 05일

중소기업중앙회

* 주의사항(별첨조치)
① 화질생산 제품 또는 다른 회사 제품을 등 직접생산하지 아니한 제품, 직접생산한 판매제품에 다른 회사 상표 부착제품 납품금지
(위반시, 모든 중소기업차간거래물 직접생산확인 취소 및 6개월간 세신고 감차, 행사차별)
② 생산업체의 인력, 재고 등 직접생산확인기준 적용후 30일 이내에 중점의 변화(비납입, 해당제품 직접생산확인 취소 및 6개월간 세신고 감차)
③ 직접생산확인받은 품종의 이력 시 30일 이내 중점의 미변환 시 직접생산확인 취소
* 이 증명서는 중소기업제품 구매촉진특별법(www.kmnp.go.kr)을 통해 출력(2021-05-05 16:44)한 증명서로서 동 정보망에서 신원여부를 확인하실 수 있습니다.
1/2

제 C-2024-02338 호

저작권 등록증

1. 저작물의 종류(명칭) : 중앙철학 기반 3D 콘텐츠 전문 분야
2. 저작물의 종류 : 컴퓨터프로그램저작물>응용프로그램>교육
3. 저작자 성명(법인명) : 주식회사 플리아트
대전광역시 서구 월평북로 85 435-1호 (월평동)
4. 생산연월일(법인등록번호) : 110111-6183761
5. 창작연월일 : 2024년 06월 25일
6. 공표연월일 : 2024년 06월 25일
7. 등록연월일 : 2024년 07월 05일
8. 등록사항 : 저작자: 주식회사 플리아트, 창작: 2024.06.26, 공표: 2024.06.26

*저작권법, 제63조에 따라 위와 같이 등록되었음을 증명합니다.
2024년 07월 05일

한국저작권위원회

소프트웨어 인증 및 발행규칙 [별지 제27호서식]
신청번호: B23-272590
발급번호: B23-272590-001

소프트웨어사업자 일반 현황 관리확인서

1. 회사명: (주)플리아트 (사업자등록번호: 417-81-51195)
2. 대표자: 박종원
3. 소재지: (38213) 대전광역시 서구 월평북로 85, 435-1 (월평동, 학산빌딩)
4. 매출액: 4.95 억원 (소프트웨어분야 매출액: 4.00 억원)
5. 상시종업원수: 8 명 (소프트웨어개발자: 5 명)
6. 확인일자: 2023-10-19

7. 사업분야: 디지털콘텐츠 개발서비스사업
8. 공중 소프트웨어사업 일괄관리 제반 금액: 없음
* 2022년 12월 결산 기준

「소프트웨어 인증법」 제58조제2항 및 같은 법 시행규칙 제17조제4항에 따라 위와 같이 소프트웨어사업자 일반 현황을 관리하고 있음을 확인합니다.

2023년 10월 19일

한국소프트웨어산업협회장

유의사항
1. 최근 결산 자료로 변경 신청하지 않은 경우, 8. 공중소프트웨어사업 일괄 관리 제반 금액이 확인불가로 명시됩니다.
2. 관리확인서에 기재된 사항을 변경하려면 「소프트웨어 인증법 시행규칙」 제17조 및 관련 고시에 따라 같은 규칙 별지 제26호서식에 변경 사항을 기재하여 변경을 신청해야 합니다.
21(Gmm)297mm [세상기 80g/㎡]

도달일 및 발송일자
본 증명서를 발송할 수 있는 기간은 발급일로부터 60일입니다. 공중소프트웨어 인증 제도는 발급일자 사용가능 기일이며, (377)강령서(발행규칙)시행규칙(www.ksepa.or.kr)의 증명서회전 및 발급 사유에 관한 내용을 꼭 확인하십시오.

비디오물제작업신고증

1. 신고번호: 제24107-2019-25호
2. 성명(대표자): 박종원
3. 생년월일: 1970년 08월 21일
4. 상호(법인명): (주)플리아트 (구로동, 마리오타워)
5. 영업소소재지: 서울특별시 구로구 디지털로30길 28, 809호
6. 공장소재지: 상해
7. 제작품목: 비디오물

*영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 제57조 및 '영화 시행규칙, 제16조·제20조에 따라 위와 같이 비디오물제작업 신고를 하였음을 증명합니다.

2019년 12월 24일

구로구청장

게임제작업자등록증

1. 등록번호: 제 2024-000004 호
2. 성명(대표자): 박종원
3. 생년월일 (외국인등록번호): 1970년 8월 21일
4. 상호(법인명): (주)플리아트
5. 제작품목: 모바일게임, VR게임
6. 영업소소재지: 대전광역시 서구 월평북로 85 539호 (월평동)
7. 공장소재지: 대전광역시 서구 월평북로 85 539호 (월평동)

*게임산업진흥에 관한 법률, 제25조제1항부터 제3항까지 및 같은 법 시행규칙 제18조에 따라 위와 같이 게임제작업자 (☑등록증 ☐변경등록증)를 (☑교부 ☐재교부)합니다

2024년 3월 13일

대전광역시 서구청장

www.kmnp.go.kr/mnp/0202007.jsp?authInfo=010320265548

발급번호: 0010-2023-505548

중소기업 확인서
[소기업]

기업명: 플리아트
사업자등록번호: 417-81-51195 법인등록번호: 110111-6183761
대표자명: 박종원
주소: 대전 서구 월평북로 85 435-1
주요기간: 2023-04-01 ~ 2024-03-31
용도: 공공기관 입찰용

위 기업은 「중소기업기본법」 제2조에 의한 중소기업임을 확인합니다.

2023년 10월 16일

중소벤처기업부장관

*발급사실 및 발급요청 등 벤처사상은 중소기업진흥정보시스템(saifms.kmnp.go.kr)을 통해 확인 가능합니다.
*공공기관 입찰에도 입찰일 이후 발행, 분할 및 원재기명 벤처사 중소기업 지위를 상실할 수 있음.
*계정 자료로 통해 발급받은 경우 중소기업기본법 제28조에 따라 600만원 이하의 과태료 및 자격정지 처분등도 일차 소지가 가능할 수 있음.

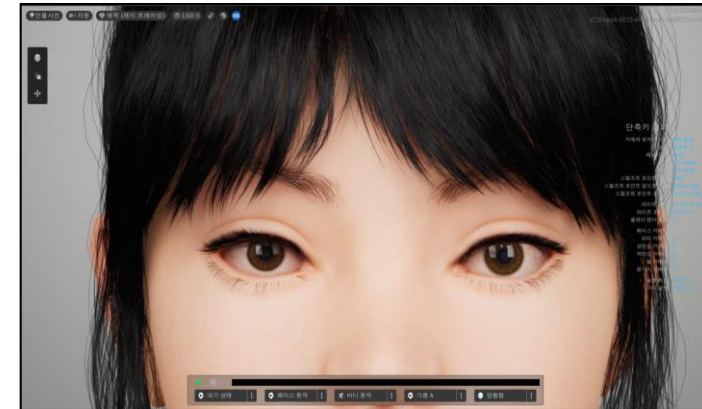
1-4. 보유기술 소개



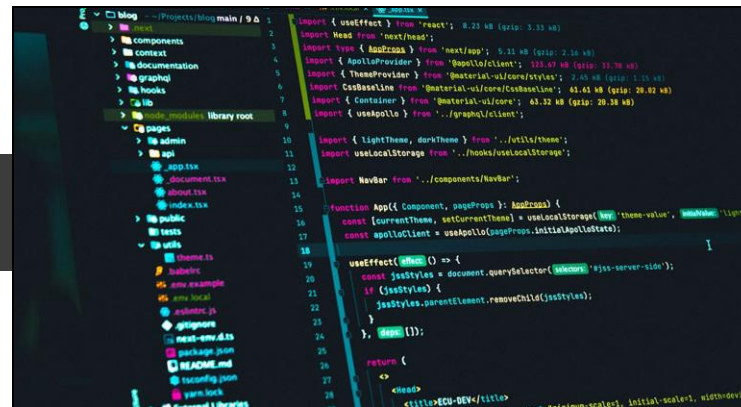
콘텐츠 기획 / UI/UX 기획 / 시나리오



Full 3D 그래픽 리소스 개발



프로그램 구현/ 콘텐츠 개발



1-3. 주요사업영역



AR, MR, XR 콘텐츠 제작 ▶



증강현실 기반 실감 교육 콘텐츠 제작
증강현실 플랫폼 기반 실감 교육 콘텐츠 기획, 설계, 제작
실감교육 콘텐츠 제작, 배포 전시회 참여



혼합현실 체험 콘텐츠 제작 및 전시참여
현실 사물과 3D 콘텐츠의 혼합현실 게임 콘텐츠 제작 및 전시참여
대기업 5G 관련 혼합현실 실감 콘텐츠의 기획 및 제작



홀로그램 기반 증강현실 실감교육 콘텐츠 제작
MS 홀로렌즈 기반 MR(혼합현실) 교육 콘텐츠 제작
MR 기반 기존 콘텐츠의 AR 변환 및 기타 기능 추가



디지털 트윈닝 현실 공간 스캐닝 및 상호작용 제작
메타포트, 360 카메라 등을 활용한 공간 스캐닝, 촬영
Full 3D 모델링 컨버팅 및 Unity 3D 엔진 기반 인터랙트 콘텐츠 제작

기업교육, 체험관 실감콘텐츠 POLYART



VR 기기 콘텐츠 제작 (PC나 앱, AR등 원하는 유형으로 개발 가능)
컨트롤러 활용 or 컨트롤러 필요없이 손으로 조작하는 핸드트래킹(메타퀘스트3) 콘텐츠 기획, 디자인, 개발



실사, 반실사 기반 캐릭터, 배경모델링, UI 제작
AI기반 캐릭터의 행동양식 및 사용자 반응 기능 구현

메타버스 자체 플랫폼 개발 ▶



3D 기반 자체 메타버스 플랫폼 에스테이트
메타버스 가상 공간 내에 자유로운 상점 운영
새로운 홈페이지 대안 서비스로 개발



가상 상점, 가상 부동산, 디지털 화폐 구현
가상 공간내에 상점의 입주, 분양, 매매, 단지 조성
가상 부동산을 통한 투자 자산으로 확대



비대면 상점을 통한 홍보, 안내, 판매 환경
비대면 상점을 통한 상품의 홍보, 내용 안내, 판매 환경 구축
화상 미팅, 아바타 활용을 통한 직관적 구매 활동 구현



Full 3D 환경을 통한 무한 확장성
도시 단위 가상 부동산 및 뉴미디어 웹사이트 조성
웹사이트 도메인 대응 공간 조성, 가상 투자자산으로 확대

•
COMPANY
회사소개

••
TECHNOLOGY
보유기술


•••
PRODUCT
개발사례



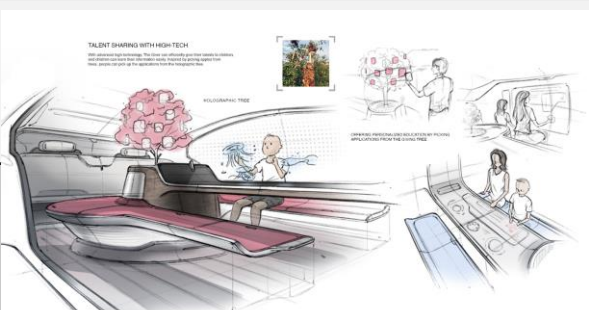
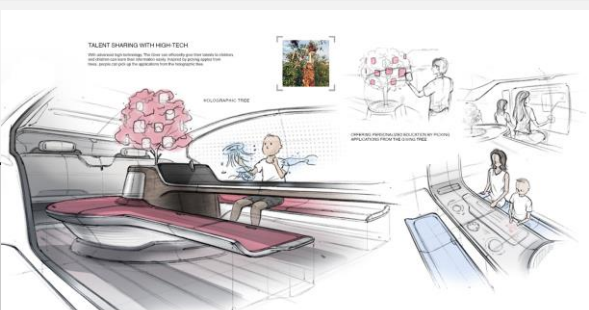
••••
VISION
미래가치

2-1. 관련기술 소개(콘텐츠 기획 및 시나리오 기획)

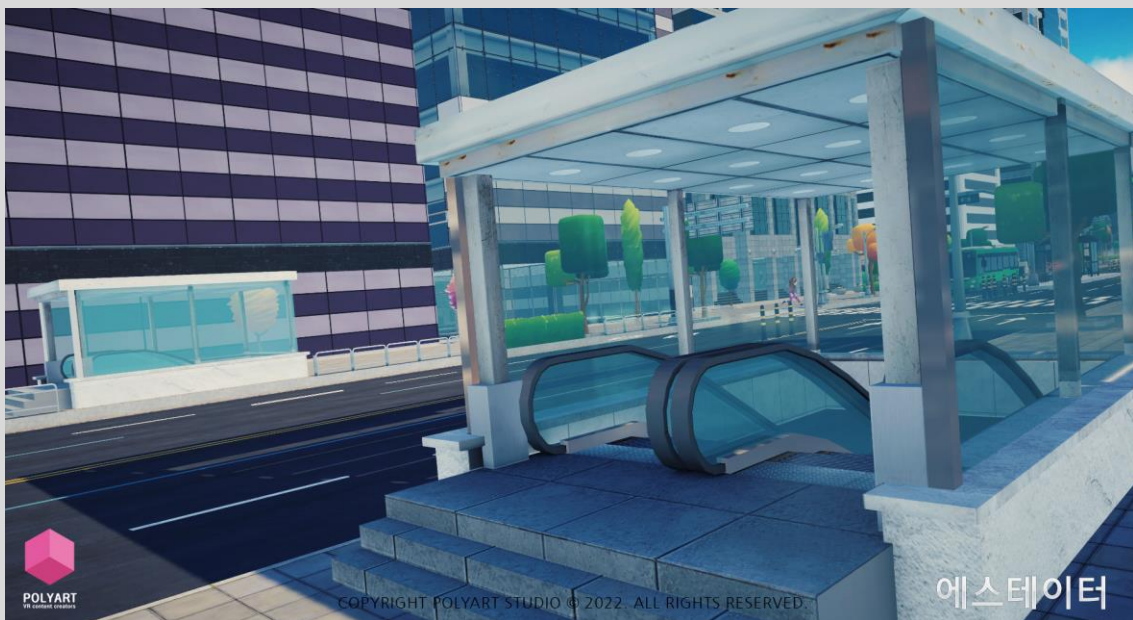


콘텐츠 구축 시나리오 및 개발 계획 수립

S #	Image	Description	Narration / Audio	비고
01			자율주행 차량 탑승 절차 시작	
02				
03				
04				

S #	Image	Description	Narration / Audio	비고
01			미래 자율주행 차량 내부 디자인 컨셉	
02				
03			미래 자율주행 차량 내부 콘텐츠 구현 및 활용 계획	
04				

2-2. 관련기술 소개(3D 콘텐츠 제작 기술)



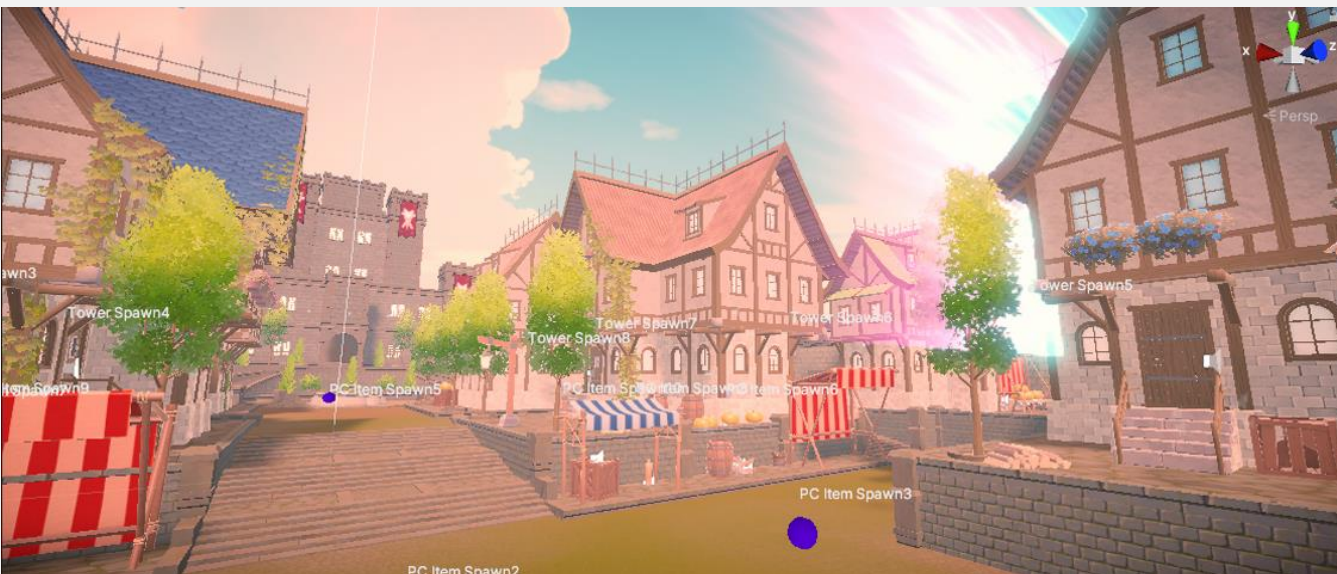
2-3. 관련기술 소개(3D 영상 제작 기술)

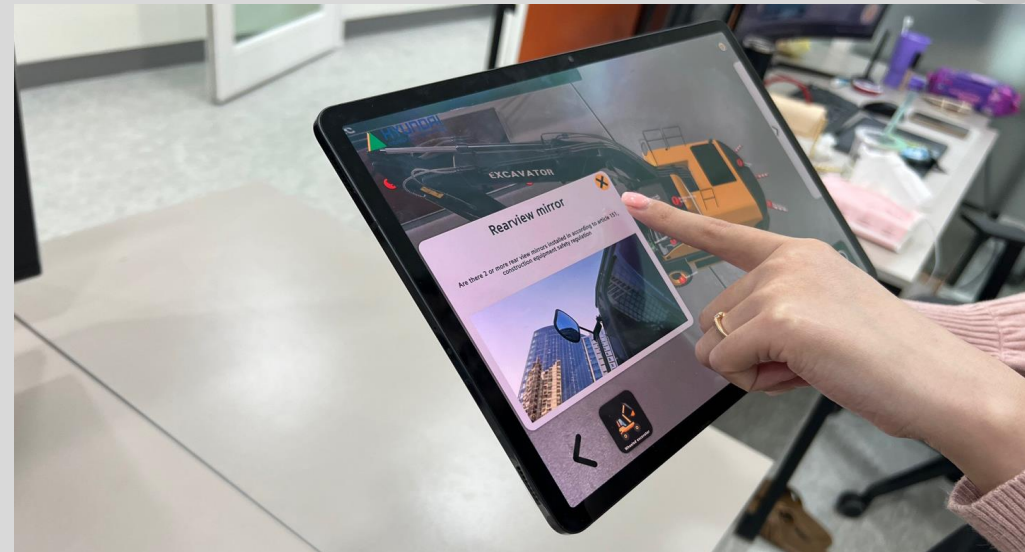
Full 3D 영상 제작 기술

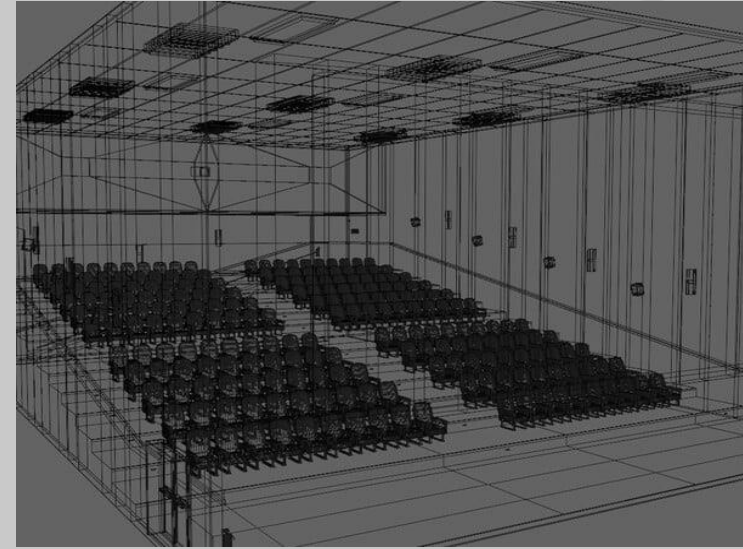


2-4. 관련기술 소개(게임 콘텐츠 제작 기술)

게임 콘텐츠 제작 및 시장 진출 경험







3D 스캐닝 기법을 사용한 3D 공간 디지털 트윈링 기술 및 관련 파생 콘텐츠 제작 기법



2-7. 관련기술 소개(메타버스 플랫폼 구축 관련 기술)



메타버스 메인 홈페이지



메타버스 이벤트 / 추첨 등록



메타버스 비대면 행사 / 실시간 중계



메타버스 영상 전시 공간구축

•
COMPANY
회사소개

••
TECHNOLOGY
보유기술

•••
PRODUCT
개발사례

••••
VISION
미래가치

3. 사업수행실적



메타버스 플랫폼 개발
(2022년 인하우스 메타버스 플랫폼 'Estate')



산업안전 교육 콘텐츠 개발
(2022년 AR 기반 산업안전 교육 콘텐츠 '현대건설 안전교육원')



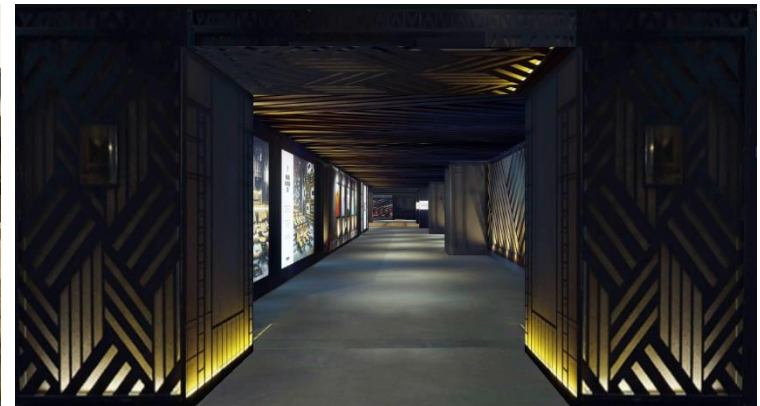
IoT 기반 서비스 콘텐츠 개발
(2023년 IoT 기반 스마트 피트니스 서비스 콘텐츠 'HuringFit')



VR, AR 게임 콘텐츠 개발
(2021년 인하우스 게임 콘텐츠 출시 '하이퍼랜드')



실감교육 콘텐츠 개발
(2020년 칼라 테라피 실감교육 콘텐츠 '모멘트팩토리')

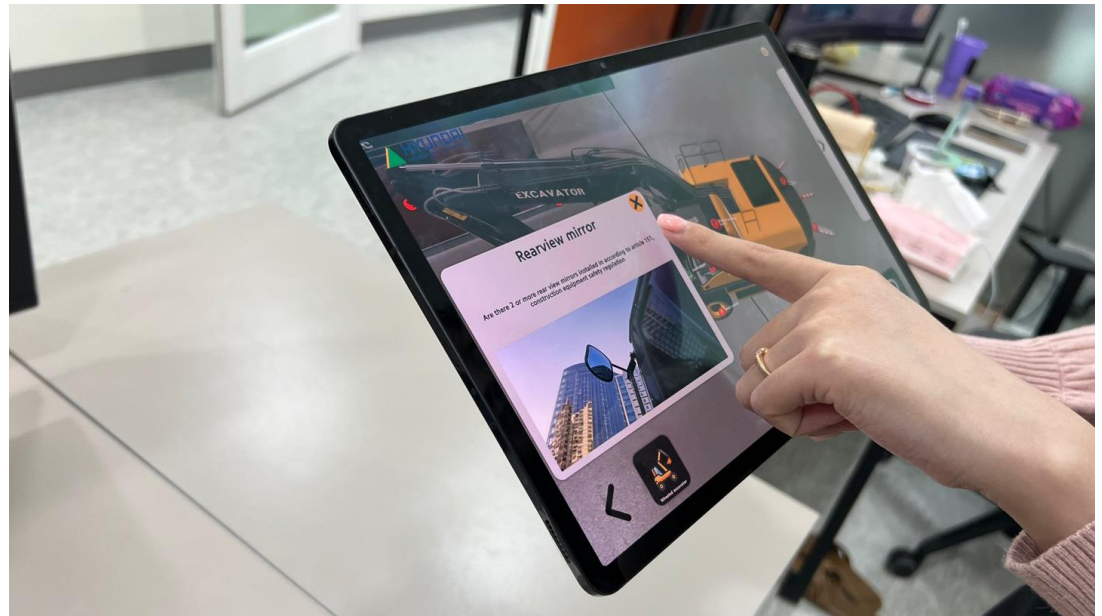


실감 영상 기반 콘텐츠 개발
(2021년 디지털 트윈 실감 콘텐츠 개발 '코엑스 메가박스')

3-1. 개발 사례(XR 기반 산업안전 실감교육 콘텐츠 개발)

XR 기반 산업안전 실감교육 콘텐츠 개발

개발 내용	증강현실 기반 실감교육 콘텐츠
개발 시기	2022.10 ~ 2023. 04
최종 발주자	현대건설안전교육원
관련 기술	AR(증강현실) 콘텐츠 구현
개발 결과	안전교육원 내 전시장 및 교육장 활용





4. 유사한 증강현실 기반 체험 콘텐츠 개발 경험

- 콘텐츠의 시나리오 개발 및 지속적인 운영 서포트 경험 축적

안전보건 세미나

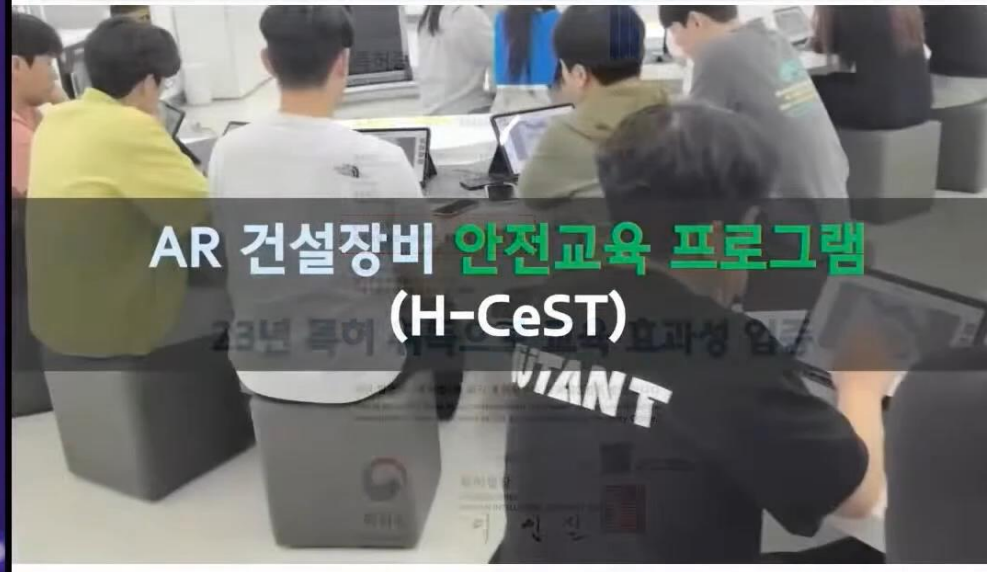
I 현대건설 안전문화체험관

4. 안전문화체험관의 차별화 전략

2) AR 장비안전 프로그램

차별화 전략

AR(증강현실) 기반 체험형 건설장비 안전교육 플랫폼 (H-CeST) 동영상



AR 건설장비 안전교육 프로그램
(H-CeST)

"안전하고 건강한 일터, 행복한 대한민국"
2024 산업안전보건의 달

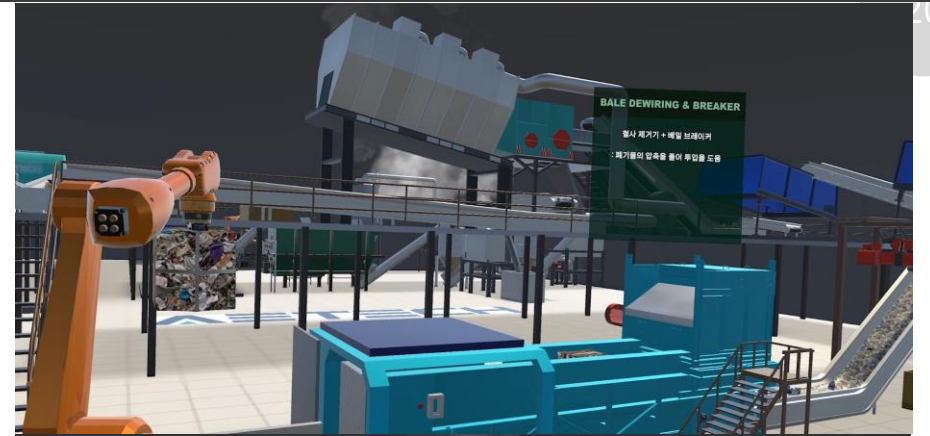


3-2. 개발 사례(AR 기반 산업 장비 홍보 마케팅 콘텐츠 제작)

AR 기반 산업안전 실감교육 콘텐츠 개발

개발 내용	증강현실 기반 산업 장비 홍보 콘텐츠
개발 시기	2024.04 ~ 2024. 05
최종 발주자	A TECH(에이트테크)
관련 기술	AR(증강현실) 콘텐츠 구현
개발 결과	2024 글로벌 ICT 미래 유니콘 기업 선정

글로벌 ICT
미래 유니콘 육성사업





2. 유사한 증강현실 기반 체험 콘텐츠 개발 경험

- 스마트팩토리 디지털트윈링 프로젝트 개발 및 전시관 운영(2023년)



in the Tangjeong Techno General Industrial Complex in Asan, Korea to build a new factory.



in the Tangjeong Techno General Industrial Complex in Asan, Korea to build a new factory.



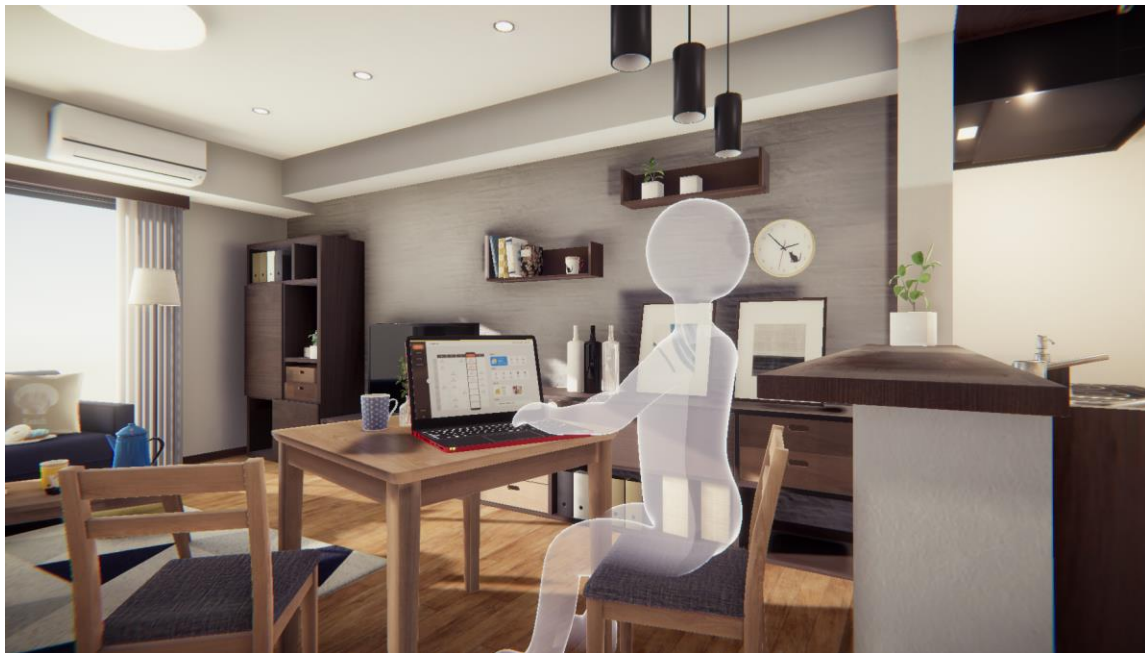
by reducing logistics transportation costs and securing price competitiveness.



3-3. 개발 사례(AR 기반 산업 장비 홍보 마케팅 콘텐츠 제작)

기업 IR 3D 동영상 제작

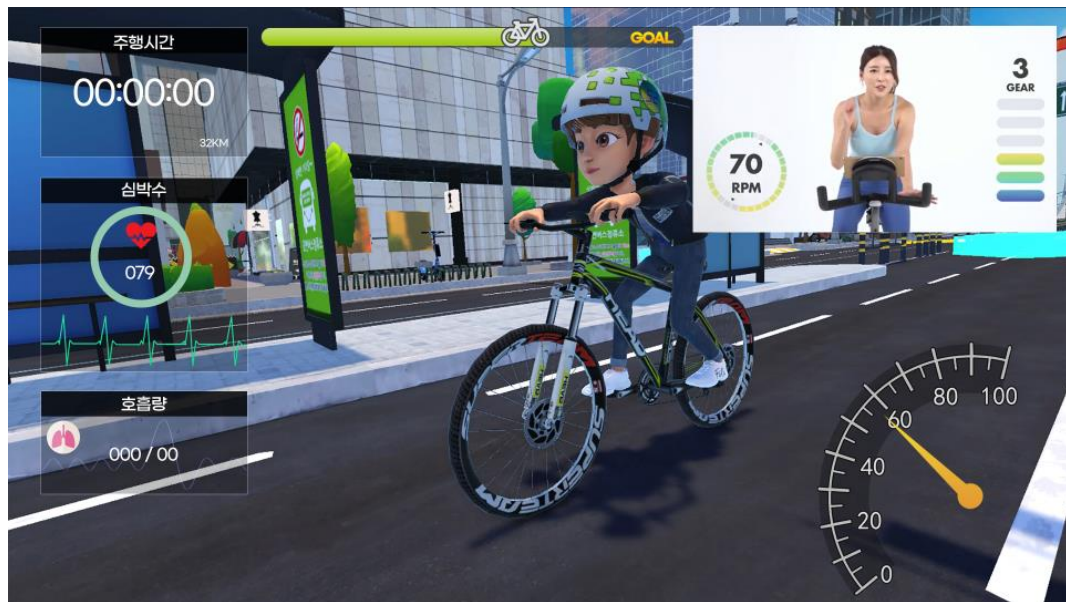
개발 내용	Full 3D 기반 기업 IR 영상 제작
개발 시기	2023.10 ~ 2023. 11
최종 발주자	LG 헬로비전
관련 기술	Full 3D 모델링 및 유니티 엔진 기반
개발 결과	스마트 교수 콘텐츠 앱 개발 선정



3-4. 개발 사례(iOT 기반 스마트 피트니스 운영 콘텐츠 제작)

iOT 기반 스마트 피트니스 게임 콘텐츠 제작

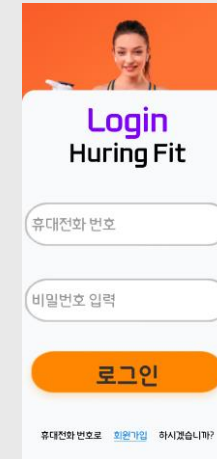
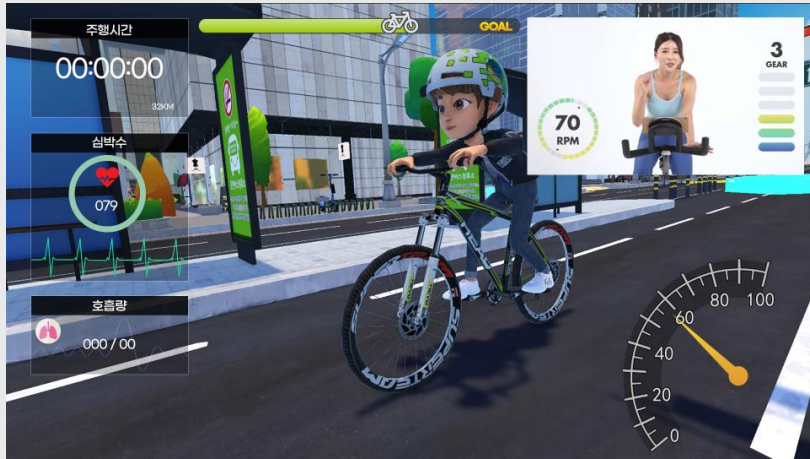
개발 내용	스마트 피트니스 운영 콘텐츠 개발
개발 시기	2023.05 ~ 2023. 09
최종 발주자	(주)그립
관련 기술	iOT 기반 콘텐츠 제작
개발 결과	스마트 피트니스 앱 및 게임 콘텐츠 개발

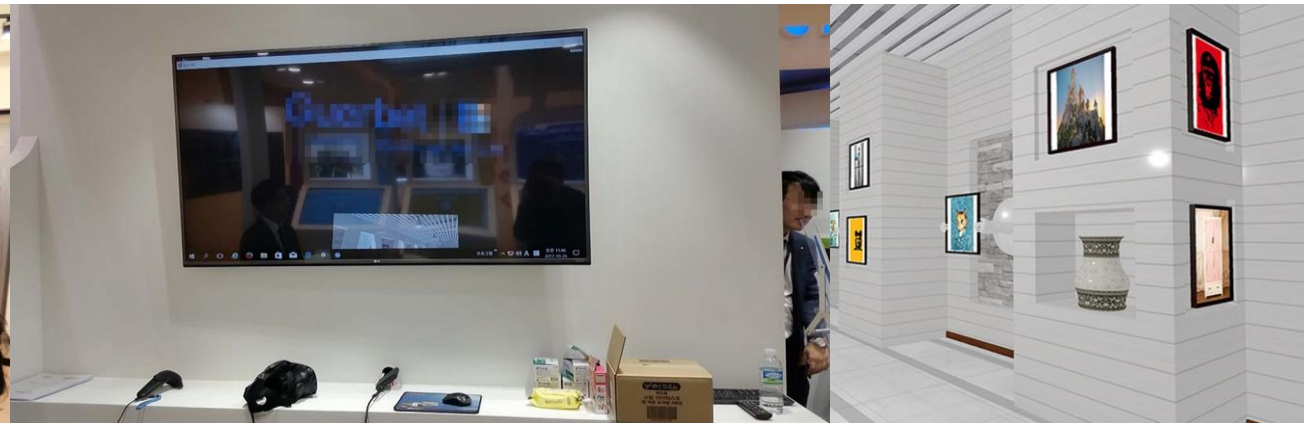




3. 유사한 증강현실 기반 체험 콘텐츠 개발 경험

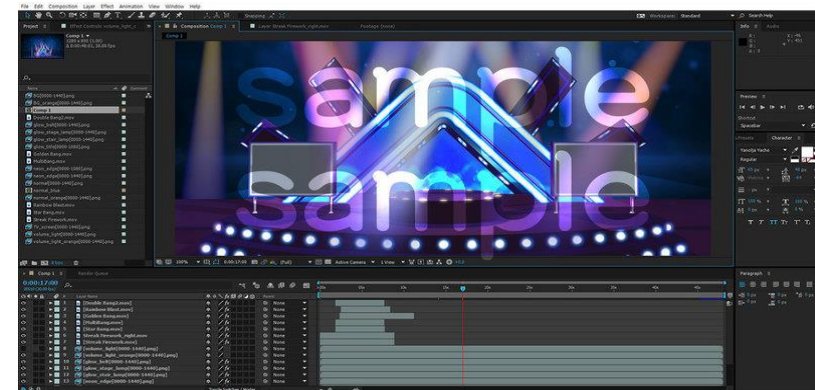
- 스마트 피트니스 IoT 기반 게임 콘텐츠 개발 및 전시관 운영(2023년)





(2017년 “모두의 5G” - MR 게임 콘텐츠<LG 유플러스 용산 사옥 전시>)

(2018년 전시회 제품 홍보용 실감 콘텐츠(게르베 코리아))



(2018년 R&D 번들 소프트웨어 및 3D Mesh Camera 시연용 소프트웨어 개발)

3-6. 관련 과제수행 경험



시기	내용	총사업비	지원기관	결과
2016.10	KVRF VR 스타트업 컴피티션 게임 제작 지원/ Tower VR 게임	200,000,000	정보통신산업진흥원	성공, 게임 출시
2017.06	제3회 경기도 VR,AR 공모전 아이디어 부문 선정 "캐논 볼 VR"	20,000,000	경기도콘텐츠진흥원	성공, 시제품 제작
2018.06	2018 첨단융복합게임제작 지원 "큐브랜드 VR"	315,000,000	한국콘텐츠진흥원	성공, 게임 출시
2019.06	2019 스마트미디어 확장형 "TODI AR"	84,000,000	한국방송통신전파진흥원	성공, 앱 출시
2019.06	2019 글로벌게임제작지원 VR/AR 부문 "명량운동회 "	70,000,000	경기도콘텐츠진흥원	성공, 게임 출시
2019. 10	2019 중학생진로체험 실감콘텐츠 교육과정	325,000,000	정보통신산업진흥원	성공, 교육 실시
2020. 07	2020 전남 지역활용형 실감 콘텐츠 과제	142,900,000	전남정보문화산업진흥원	성공, 시장진출
2021.06	2021 대전 2차 시뮬레이션 게임제작 지원과제	120,000,000	대전정보문화산업진흥원	성공, 시장진출

•
COMPANY
회사소개

••
TECHNOLOGY
보유기술

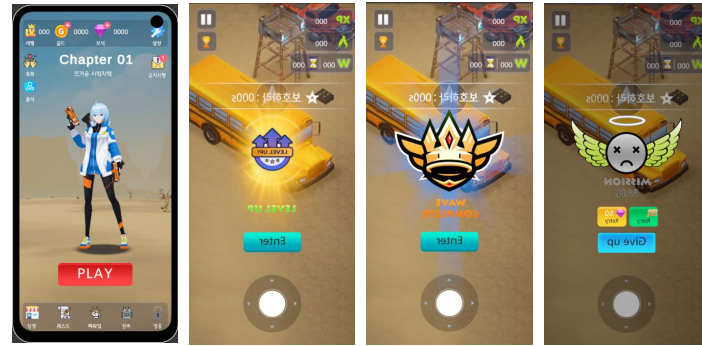
•••
PRODUCT
개발사례

••••
VISION
미래가치

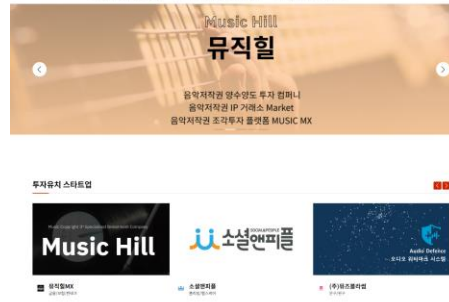
4-1. 향후 기업의 미래가치를 위한 도전

❖ 자체 콘텐츠 개발 + 투자연계 + 정부과제 및 R&D 트랙 참여를 통한 가치 확대

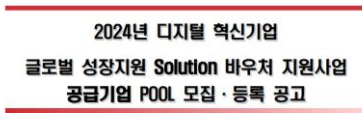
1. 자체 콘텐츠(게임) 개발을 통한 기업가치 확대



2. 각종 투자연계 프로그램을 통한 네트워크 참여



3. 정부과제 및 R&D(bauer 사업) 트랙 참여



2024. 04.



자체 주력 상품일 될 수 있는 게임 콘텐츠로의 확대

국,내외 투자 연계 프로그램을 통한 개발비 확보

실감 콘텐츠, 메타버스 등의 최신 기술 R&D 트랙에 적극적으로 참여, 대기업 등과 협업(오픈이노베이션 프로그램) 추진

4-2. 자체 상품화 노력(게임 출시 및 비즈니스 모델 개척)

- PC 온라인(콘솔) 게임 1종
- 모바일 싱글 플레이 게임 1종



- 신규 게임 개발을 통한 투자유치 및 게임시장 참여 계획

4-3. 정부과제 및 R&D 참여(투자연계 프로그램)

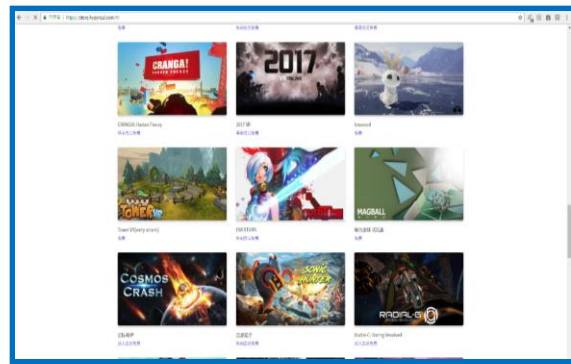
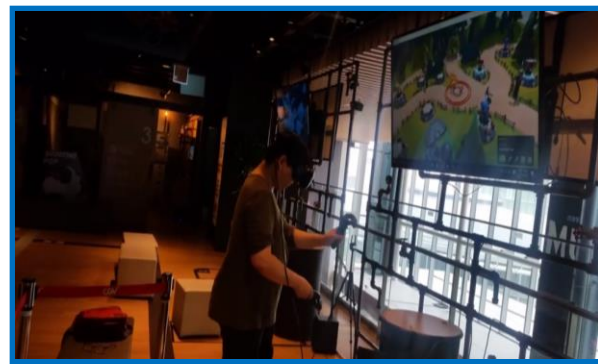
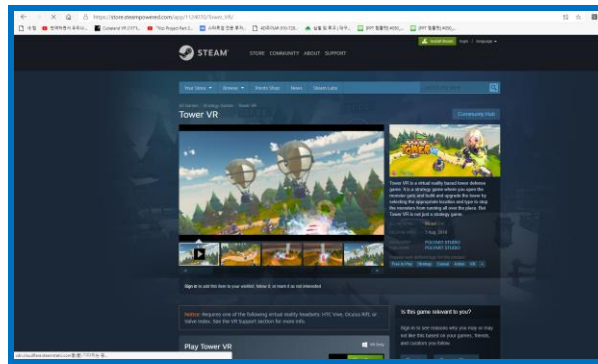
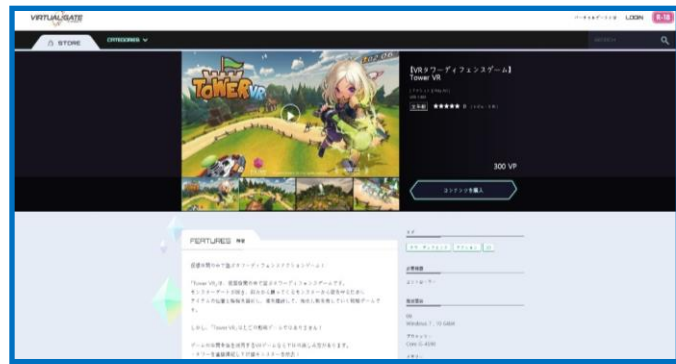
정부 과제 및 R&D 프로그램 참여를 통한 게임 콘텐츠 개발비 획득

각종 실감 콘텐츠 및 메타버스 관련 과제 및 프로그램 연계를 통한 개발



4-4. 게임시장 도전의 확대

- 게임 시장 참여 경험 - 한국, 중국, 일본 온-오프라인 VR 마켓 플랫폼, 시장참여(VIVE, Oculus, FOVE, Hypereal Pano) 경험
- VR 테마파크의 성장과 확대의 기대에는 못 미치는 상황 - 스트리트 마켓 이외의 B2C 시장 개척의 필요
- 국내 게임시장참여 - 스마일게이트 스토브 VR 플랫폼, 몬스터 VR 플랫폼(VR 테마파크) 시장참여
- 스트리트 마켓의 개수 부족, 게임 콘텐츠의 완성도 향상 필요, 싱글 플레이 위주의 게임 장르적 한계
- 스팀 플랫폼 등 글로벌 마켓을 활용한 게임 출시 시도의 필요

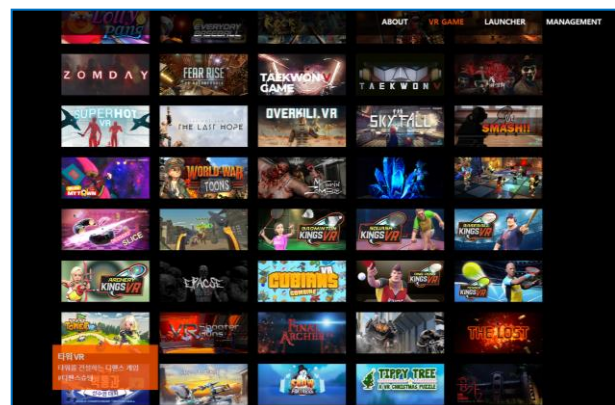
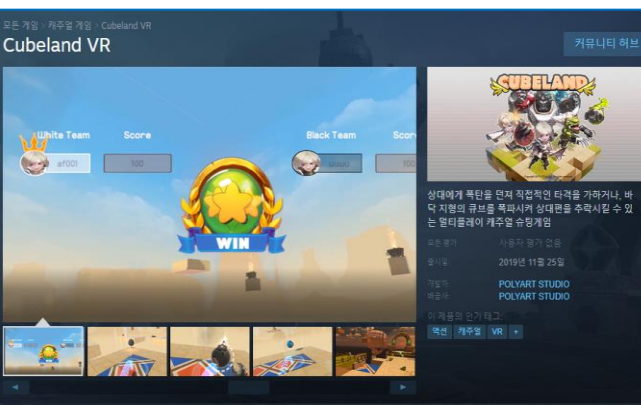


Virtual gate 일본출시 "Tower VR"(2018. 3)

Steam VR 마켓 출시 "Tower VR(2019.8)

VR 테마파크 입점 VR Gate 영등포점(2018.5)

Hypereal Pano 중국 출시(2017. 6)



POLYART
VR content creators



새로운 VR 시대의 개척자.

POLYART / VR CONTENTS CREATORS

M: 010-3346-1557
E: won@polyart.co.kr