홀로그램 산업동향분석 보고서

2020. 11.

KETI Korea Electronics Technology Institute

목 차

제 1 장 연구개요 ····· 1

제 1 절 연구 추진 배경 ····· 1

1. 연구 배경 및 필요성 ····· 1

제 2 절 연구목적 및 추진방법 ····· 2

1. 과업범위 ····· 2
2. 연구 추진 방법 ····· 3

제 2 장 환경분석 및 현황분석 ····· 5

제 1 절 산업환경 분석 ····· 5

1. 홀로그램 시장 현황 ····· 5
2. 기술 및 제품 현황 ····· 8
3. 정책 현황 ····· 11

제 2 절 홀로그램 관련 기업 현황 분석 ····· 13

1. 기업 현황 분석 ····· 13

제 3 절 기업 이전 및 전환 사례 분석 ····· 25

1. 제주시_VR 산업 ····· 25
2. 원주시_디지털헬스케어 산업 ····· 27

제 4 절 익산시 홀로그램 경쟁역량 분석 ····· 29

제 5 절 이해관계자 니즈 분석 ····· 31

1. 이해관계자 F.G.I 분석 ····· 31
2. 기 정착한 기업 측면 ····· 32
3. 향후 정착 가능성이 존재하는 기업 측면 ····· 36

제 6 절 환경분석 및 현황분석 종합 ····· 38

제 3 장 사업 추진 계획 ····· 40
제 1 절 비전체계 수립 ····· 40
1. 비전 및 목표 ····· 40

제 2 절 세부 실행계획 수립 ····· 41
1. 기업 유치 측면 ····· 41
2. 기업 정주 지원 측면 ····· 49

제 4 장 통합이행계획 ····· 57
제 1 절 우선순위 설정 및 로드맵 ····· 57
1. 우선순위 설정 ····· 57
2. 우선순위 평가 방안 ····· 58
3. Quadrant 분석방안 ····· 58
4. 우선순위 평가 ····· 59
5. Quadrant 분석결과 ····· 60

제 2 절 기대효과 ····· 61

부록 ····· 62
부록 1 홀로그램 관련 기업 개별 현황 ····· 62
부록 2 홀로그램 산업으로 이전 가능한 기업 ····· 1011

제1장

연구개요

제1절 연구 추진 배경
제2절 연구 목적 및 추진 방법

제 1 장 연구개요

제 1 절 연구 추진 배경

1. 연구 배경 및 필요성

❑ **홀로그램 산업의 성장세에 따른 관련 기업들의 산업 최신 동향에 대한 정보 제공 필요성 존재**

❍ 홀로그램 산업은 '24년 까지 225억 달러로 성장세를 보이고 있으나, 現 국내 홀로그램 산업은 태생기로 제품/서비스가 대국민 차원으로 확산되는데 미흡한 수준

- 국내 홀로그램 산업 관련한 기업들이 국내외 홀로그램 산업 변화 동인에 대한 지속적인 모니터링을 통한 시장 식견을 높을 수 있도록 하는 산업 동향 정보의 제공이 필요

❑ **익산시는 홀로그램 산업 육성을 위한 전라북도의 HUB로 자리매김하기 위한 다양한 정책적 투자가 진행 中이며, 산업 활성화를 위해 관련 기업들의 정착 유도가 필요한 현실**

❍ 現 홀로그램 관련 기업들과 MOU 등을 통해 기업 유치가 진행 中 이며 기업들의 자발적 정착, 이전을 위한 방안을 모색 中

❍ 향후 기업들의 안정적인 정주를 지원하고 익산시의 국가 홀로그램 산업의 중심축으로 도약하기 위한 관련 기업들의 다양한 의견 수렴이 필요한 현실임

❑ **동 연구는 홀로그램 관련 산업의 최신동향을 파악하고, 現 익산시 홀로그램 관련 정착기업 및 향후 정착 가능한 기업들 대상으로 익산시가 정주하기 위해 필요한 니즈를 확인하고, 중장기적 차원에서 이를 대응하기 위한 방안을 도출하는 것으로 목적으로 함**

❍ 홀로그램 정착기업과 정착 가능한 기업들 대상으로 F.G.I를 통한 이해관계자 니즈 및 이슈를 확인하고 이를 통한 개선방향성을 도출할 필요성이 존재

❍ 도출된 개선방향성을 기반으로 익산시 측면에서 대응할 수 있는 방안을 제시

제 2 절 연구목적 및 추진방법

1. 과업범위

❑ 연구 범위

❍ 홀로그램 관련 국내외 산업환경 분석

- 기술/산업/제품/정책 등 국내외 홀로그램 산업화 환경 분석

❍ 홀로그램 기업현황 분석

- 전국 70개 기업을 대상으로 매출, 고용, 생산품 분석
- 19년 기 수립된 기업현황 분석 보고서 대비 기업 변화 분석
- 홀로그램 관련 기업의 산업 전환 가능성 분석

❍ 홀로그램 산업 전환 및 정착 방향 제시

- 비전 및 미션, 단계별 목표 및 사업운영 방향

❍ 타지역 홀로그램 관련 기업 지역 정착 사례 분석(벤치마킹 분석)

❍ 전라북도 익산시 홀로그램 관련 기업 정착을 위한 정책적 제언

❍ 통합이행계획 수립

- 통합로드맵, 기대효과 도출



2. 연구 추진 방법

❑ 본 연구는 목표달성을 위해 전체 연구내용을 3개의 Module과 9개의 Step을 통해 과업 수행

❍ (Module1 : 대내외 환경분석 및 현황분석)

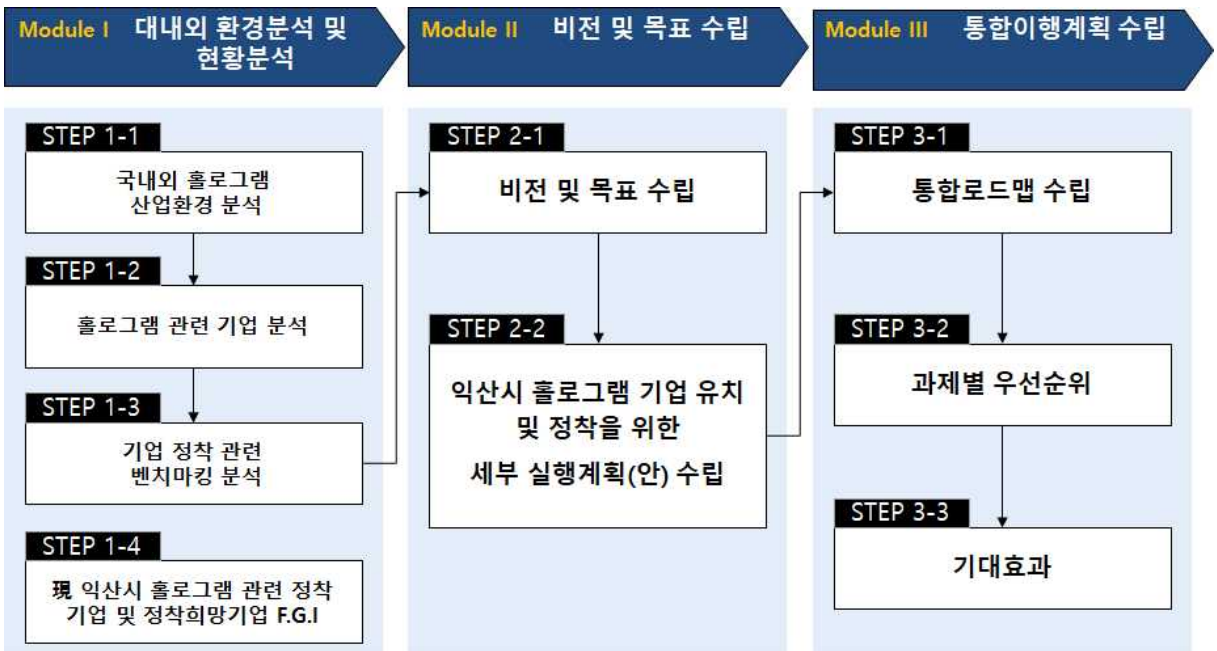
- 홀로그램 관련 최신 산업 동향을 분석하고 국내 홀로그램 관련 정책에 대한 REVIEW를 통해 산업 전반의 변화 동향을 파악
- 기 도출된 홀로그램 관련 기업 성장 변화를 분석
- 향후 홀로그램 관련 산업으로 전환 가능한 기업 LIST 조사
- 익산시 홀로그램 관련 정착기업과 향후 정착 가능성이 있는 기업대상으로 F.G.I 분석을 통한 익산시 정주여건 개선 니즈를 파악
- 국내 신산업 관련 기업들의 정착/정주 선진사례를 확인하고 향후 개선방향에 대한 시사점을 도출

❍ (Module2 : 비전 및 목표 수립)

- 도출된 환경분석 및 현황분석을 기반으로 익산시 홀로그램 기업들의 정주여건 개선을 위한 비전 및 이를 실행하기 위한 세부 과제를 도출

❍ (Module3 : 통합이행계획 수립)

- 도출된 과제에 대한 우선순위 및 과제별 통합로드맵을 작성
- 세부 과제 별 기대효과 도출



제2장

환경분석 및 현황분석

제1절 산업환경 분석
제2절 홀로그램 관련 기업 현황 분석
제3절 기업 이전 및 전환 사례 분석
제4절 익산시 홀로그램 경쟁역량 분석
제5절 이해관계자 F.G.I 분석
제6절 환경분석 및 현황분석 종합

제 2 장 환경분석 및 현황분석

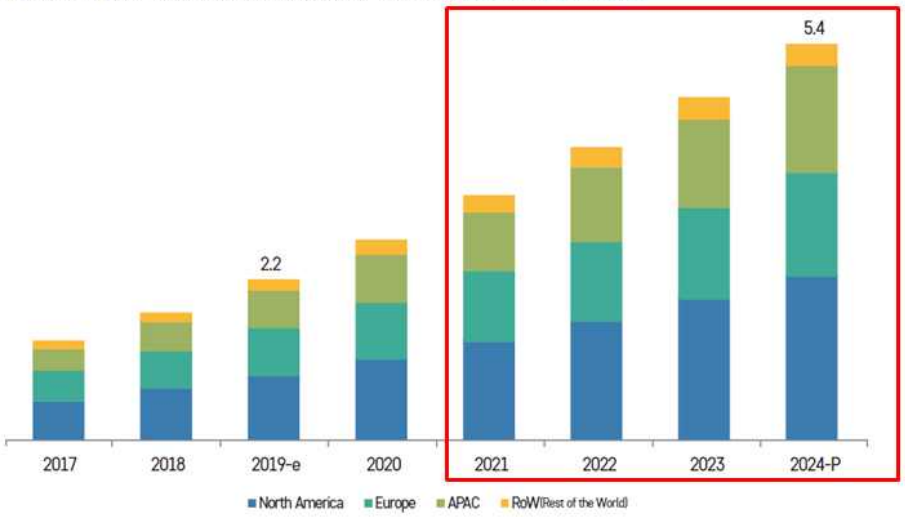
제 1 절 산업환경 분석

1. 홀로그램 시장 현황

❑ **세계 디지털 홀로그래피 시장은 2019년 22억 달러에서 2024년 54억 달러로 연평균성장률(CAGR) 19.8%로 전망[1)]**

❍ 전 세계적으로 디지털 홀로그램 시장의 성장요인은 의료 및 상업용 부문에서 디지털 홀로그래픽 디스플레이, 홀로그래픽 원격 실재(Telepresence)등 수요증가, 정밀한 측정을 위한 디지털 홀로그래피 현미경의 사용증가, 금융 보안 부문에서 성장세가 주요 원인

<DIGITAL HOLOGRAPHY MARKET, BY REGION(USD BILLION)>



❍ 최근 홀로그램 시장은 타 기술과의 접목으로 시장에서의 활용이 확대되고 있는 가운데, 음성으로만 구현되는 AI(인공지능)부터 VR(가상현실), AR(증강현실) 등의 기술과 접목한 다양한 제품 서비스가 출시되고 있는 양상

- 음성으로만 구현되는 인공지능 서비스(AI)에서 홀로그램을 접목하여 실재감과 현실감을 주려는 인간친화형 서비스로 확대
- 영상을 보여주는 정도에서 벗어나 모션센서(Motion Sensor)를 통해 터치와 움직임을 인식하고 3D홀로그램으로부터 정보를 제공받아 인간과 상호 커뮤니케이션(Communication)하는 인터랙션(Interaction) 홀로그램으로 발전 中

1) Marketsandmarket_2020

❑ **국내 역시 2019년 4월 세계 최초로 상용화(KT, SKT 등)된 5G는 아주 빠르게 실시간으로 대용량 데이터와 모든 사물을 연결시키는 4차 산업혁명의 핵심 인프라로 지금까지 불가능했던 홀로그램 구현이 가능**

❍ 고용량게임 및 다중 영상콘텐츠 등의 콘텐츠 영역과 가상현실, 홀로그램 등의 실감 영역에서 핵심적인 인프라 기능을 수행할 것으로 기대

❍ 현재 6G 핵심기술개발 사업이 진행중인 가운데 향후 초고속 대용량 처리로 VR(가상현실) 생방송, 홀로그램 통화/회의 구현 등과 같은 환경의 제약 없는 서비스가 가능

- KT는 미국 최대 이동통신사 버라이즌(Verizon)과 5세대(5G) 이동통신망을 활용해 한국과 미국 간 실시간 홀로그램 국제 영상 통화에 성공 등

❍ 최근 실물 같은 완전 입체 3D 영상인 디지털 홀로그램을 H-HMD(Holographic Head Mounted Display), H-HUD(Holographic Head Up Display) 등을 통해 홀로그램 콘텐츠 서비스 제공

❑ **홀로그램은 VR, AR, MR 등과 함께 XR(Extended Reality, 확장현실)로 그룹화 되어 비대면 시대의 혁신을 제공할 수 있는 기술로 다양한 분야에 활용 中**

❍ 비대면 상황에서는 의사소통하고, 일하고 여가를 즐기는 방식에 상당한 제약이 존재한다. 온라인 2D 서비스로도 일정부분 극복이 가능하지만, 대면 수준의 경험과 몰입감을 제공하기에는 한계

❍ 홀로그램은 기존 온라인 방식 대비 풍부한 정보제공 가능, 다양한 장소에서 현실감 높은 경험을 제공 가능



※ 자료 : SPRi, Zoom, Glue, Facebook Spaces, XRSPACE MANOVA

❍ 최근 비대면 시대로 인해 홀로그램은 문화, 관광 분야 등 다양한 미디어 경험을 제공하는데 주로 활용

- 코로나19 발생 이후 온라인 공연이 늘어나면서 차별화된 공연 콘텐츠를 만들기 위한 XR 활용이 시도
- 일본 등 주요국에서 AI 기반의 게이트 박스
- SM엔터테인먼트 등 연예기획사는 온라인 공연 무대의 연출 효과를 높이기 위해 AR로 구현된 가상의 호랑이, 비행기를 등장 및 공연 가수 특정 인물의 고화질 HR 비디오를 만들어 현실 무대 배경에서 구현
- 홀로그램키즈파크, 넥슨 등 국내 메이저/중소기업들은 홀로그램을 활용한 문화 공연을 통해 대중들에게 다양한 新미디어 경험을 제공

<가족 공연 홀로그램 신데렐라>



- 홀로그램 키즈파크
- 2020년 홀로그램 어린이극장 인터랙티브 명작동화 융합공연
- 2020년에는 홀로그램 융합공연의 업그레이드 버전으로 혼합현실 기술을 적용할 실감 콘텐츠의 융합으로 미래 공연 형태인 혼합현실융합공연 쇼케이스 시연을 선보일 예정

<게임 케릭터 "엘소드" 콘서트>



- 넥슨
- 홀로그램 콘서트'는 유저 1000여명이 참석한 가운데 '프로젝트 엘스타' 네 그룹이 무대에 등장해 홀로그램 공연 실시
- 2020년 1월 진행

2. 기술 및 제품 현황

❑ (해외) 자동차, 전자기기, 의료 분야에서 레이저, 카메라, 공간 필터, 프로젝션 등을 활용한 홀로그램 제품/서비스 고도화

❍ 특히 CCD 또는 CMOS2 카메라는 이미지 획득에 중요한 요소이며. 現 디지털 홀로그래피 기술은 의료 분야에서 현미경, 측정, 3차원 디지털 홀로그래피 디스플레이 등의 제품개발에 집중

산업	기술분야	내용	기업
자동차	AR 렌더링 HUD 시스템	• 차량용 HUD 개발을 통해 실시간 주행 정보 제공	• Continental Automotive(Leia) • WayRay • SeeReal Technology(Volkswagen)
전자기기	디지털 홀로그래픽 디스플레이	• 서브 홀로그램 기술을 통해 시청자의 위치에 따라 홀로그램 시청 가능 • Light Field 기술로 홀로그래픽 디스플레이개발	• SeeReal Technology(VISIO 20) • Looking Glass Factory(8K Immersive • Display)
의료	수술, 진단	• 의료용 현미경을 위한 디지털 홀로그래픽 디스플레이 • 홀로그램 3차원 영상을 활용한 의료진단 등에 활용	• Lyncee Tec(DHM) • RealView Imaging(HOLOSCOPE)

<표 1> 홀로그램 관련 산업 대표 기업 및 제품 개발 동향_2020

❍ Lyncee Tec

- 스위스 Lyncee Tec사는 홀로그램으로 세포의 3차원 정보를 추출하고 컴퓨터 그래픽 모델을 만들 수 있는 홀로그램 현미경을 개발

* DHM(Digital Holographic Microscopy) 기술은 CCD 카메라를 사용하여 기준 파동(Reference Wave)과 표본(Specimen)에서 나오는 파동 간의 간섭에 의해 생성된 홀로그램을 기록

* 기록된 이미지는 컴퓨터로 전송되어서 알고리즘이 적용되어 표본의 3차원 이미지를 재구성하여. 이전의 현미경에서는 볼 수 없었던 홀로그램 이미지 획득 및 실시간 3차원 홀로그램 이미지 재구성 가능

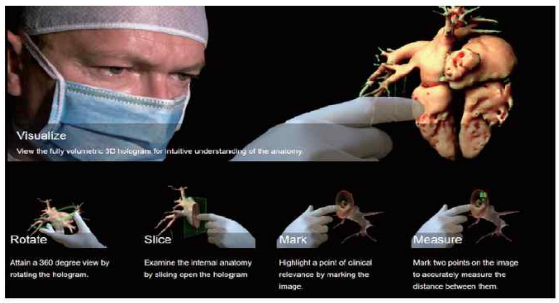
❍ RealView Imaging

- 의료 서비스를 위해 홀로그래픽 디스플레이 제품을 선보였으며, 독점적인 Digital Light Shaping기술을 사용하여 복잡한 3차원 구조의 의료 이미지를 의료인이 가상경험을 통하여 쉽게 이해하도록 제공

* 3차원 스테레오스코피(Stereoscopy) 방식이 아닌 간섭 기반(Interference-Based) 홀로그래피이며, 3차원 이미지의 수렴-초점 불일치(Vergence-Accommodation Conflict)문제를 제거하여 어지럼증을 해결

* 홀로그램 이미지는 시각화, 회전, 슬라이스, 마크 및 측정 등이 가능

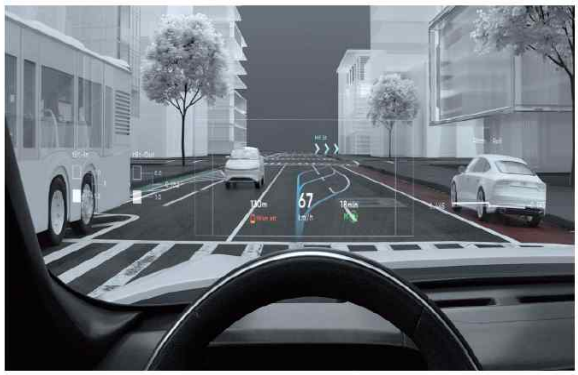




❍ Way Ray

- CES 2020에서 자율주행 자동차의 인포테인먼트 서비스 공개 가상물체를 보여주기 위해 홀로그램 광학 요소(HOE)가 설치되어 있으며, 이 HOE는 가상이미지를 생성하여 운전자의 눈과 적절한 거리에서 경로 관련 정보를 표시

- HOE를 통해 전달된 데이터는풀(Full) HD 카메라를 통해 주변 환경에 매핑(Simultaneous Localization and Mapping : SLAM)되고 이 결과물인 가상물체를 실시간 제공

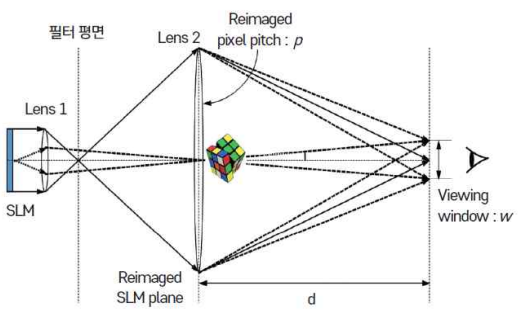


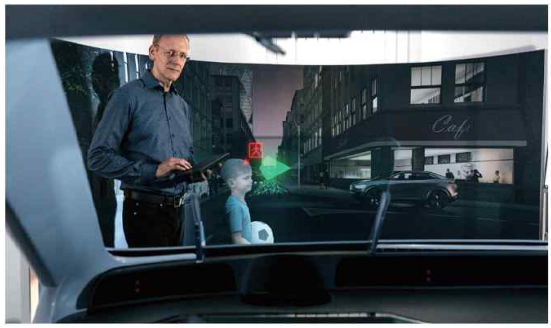


❍ SeeReal Technologies

- 시야창 방식(Viewing Window) 홀로그램 기술은 [그림 5]와 같이 시청자의 동공에 해당되는 작은 시야창을 형성하고 이 영역에 대해서만 홀로그램을 생성

- 전체 화면의 홀로그램 영역보다 처리량(Throughput)이 적어져서 처리해야 할 데이터양이 크게 줄어들기 때문에 홀로그램 영상 생성이 가능

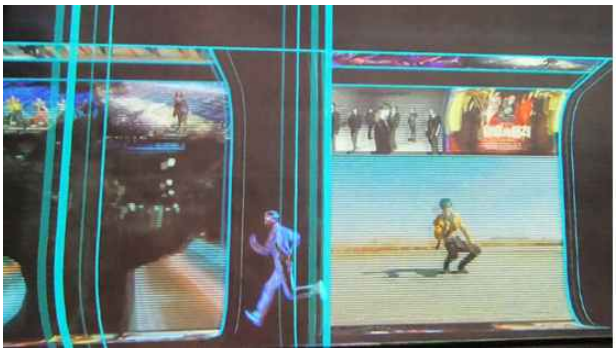




❑ (국내) SK, 하이퍼비전 등 국내 주요기업들은 CES 2020에서 홀로그램 디스플레이 시장 확산 성장가능성을 확인

❍ SK

- SKT와 SK이노베이션, SK하이닉스, SKC는 ‘미래를 향한 진화(Evolve Towards The Future)’를 주제로 함께 공동 전시관을 마련하고, 홀로그램 로봇 퍼포먼스를 통한 진화된 디스플레이 기술 공개



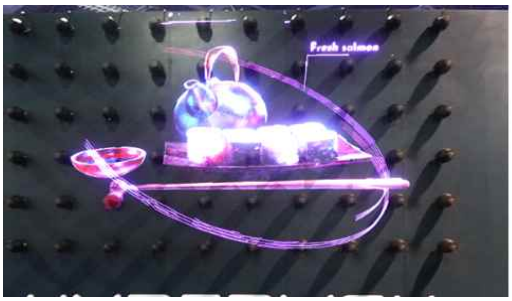

❍ (주)코스윌

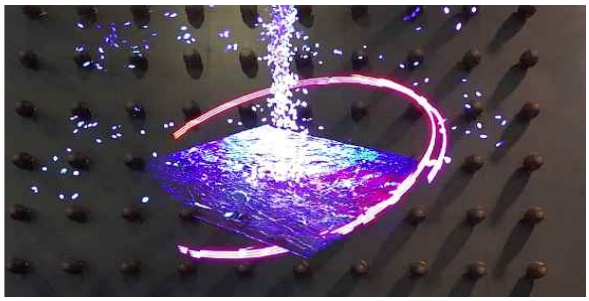
- ㈜코스윌은 한국이 위대한 유산을 바탕으로 IT 강국으로 발전하는 과정을 가로 2.7m, 세로 2.2m 크기의 대형 3D 홀로그램으로 구현




❍ 하이퍼비전

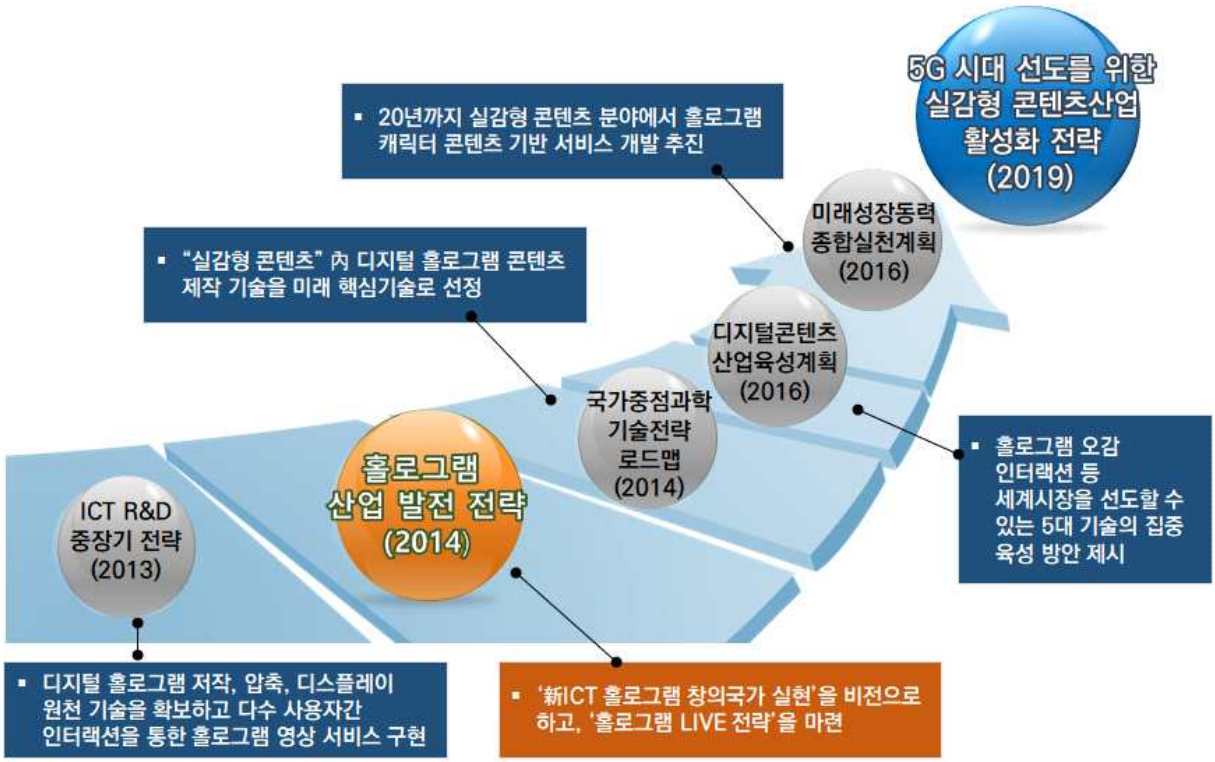
- 하이퍼비전은 2020년 3D홀로그램을 구현할 수 있는 기술과 빅데이터 기반의 솔루션을 접목하여 서비스를 제공하는 기업으로 LED의 잔상효과를 이용하여 영상을 공중에 구현하는 기술을 공개





3. 정책 현황

❑ 2014년부터 3D 등 실감형 콘텐츠 개발을 위한 정책적 투자가 본격화되었으며, "홀로그램 산업발전전략" 을 통해 기술개발 등 홀로그램 미래사회 준비 시작



❑ 5G 시대 선도를 위한 실감형콘텐츠산업 활성화 전략 (2019)

❍ **(목적)** 세계 최초 5G 상용화를 기반으로 2030년 실감형 콘텐츠 선도국가 도약을 목표로 실감형 콘텐츠 전략 추진

❍ **(추진전략)** 공공/산업/과학기술 3대분야 4대 추진전략 실감형 콘텐츠 혁신 프로젝트 추진

- [실감형 콘텐츠 신수요 창출] 공공서비스, 他 산업 및 과학기술에 실감콘텐츠 활용을 확산하고, 핵심콘텐츠 실증을 통해 실감콘텐츠 新시장 수요 창출

- [실감형콘텐츠 기술인프라 고도화] 단기·중장기 과제로 구분, 핵심원천기술 개발에 정부 R&D 투자를 집중하고, 입체 실감콘텐츠 및 홀로그램 개발 인프라 구축

- [산업성장 지원] 5G 기반 킬러콘텐츠, 지능형 실감콘텐츠 제작지원 및 분야별·성장단계별 체계적 지원을 통한 실감콘텐츠 전문기업 육성

- [산업생태계 조성] 산업 성장을 주도할 핵심인재 양성, 산업 성장을 저해하는 불합리한 규제 및 불공정 관행 해소를 위한 현장 문제 해결형 제도 개선

❑ 6G 핵심기술 개발사업 추진(2019)

❍ **(목적)** 6G 핵심기술 개발을 통한 홀로그램 등 XR 구현 가능성 제고

❍ (추진전략)

- 6G 중점 분야 최고 핵심 성능 지표(KPI) 달성을 목표로 R&D 추진으로 글로벌 경쟁력을 갖춘 핵심기술 및 핵심 부품 확보

- 국제 표준 일정과 연계한 R&D 전략을 수립하여 R&D 결과물의 국제 표준 적기 반영 및 국제 표준 기반 최초 상용화 달성

- 핵심 장비 개발 및 부품 국산화를 위한 R&D 추진 및 全주기 시험검증 지원과 성능 확보를 위한 통합 테스트베드 구축

❑ 미래성장동력 종합실천계획(2016)

❍ **(목적)** 국가 성장동력을 발굴·육성하기 위한 미래성장동력 종합실천 계획 수립

❍ **(추진전략)** 민간주도·참여 기반의 5G 이동통신, 실감형 콘텐츠 등 총 19대 분야의 주요 제품 및 서비스 제공을 위한 실천전략 수립

- **[실감형 콘텐츠]** “20년까지 10대 강소기업 육성 및 세계시장 점유율 5% 선정” 목표로 홀로그램 캐릭터 콘텐츠 기반 관리 서비스 개발 추진

- 실감형 콘텐츠 선도기술 개발 및 사업화, 실감형 콘텐츠 인증 및 각종제도/규제 정비, 국내화 표준화 추진, 실감형 융복합 콘텐츠 산업 생태계 구축 및 글로벌 지원 시설 기능 집적화 등 전략 수립

❑ 홀로그램 산업발전전략(2014)

❍ **(목적)** 정보통신(이하 ICT) 분야의 새로운 성장동력인 홀로그램 산업을 활성화

❍ **(추진전략)** ‘新ICT 산업생태계를 여는 홀로그램 창의국가 실현’을 비전으로 정하고, 5대 분야 ‘홀로그램 LIVE 전략’을 마련

- 세계 최고수준의 기술 경쟁력 확보를 위한 단계적 핵심기술의 개발과 글로벌 표준화를 추진할 계획

- 단기적으로 유사 홀로그램용 콘텐츠 제작, 영상 투영 시스템 기술 등 산업현장에서 당장 요구되는 상용 응용기술을 개발하고, 중장기적으로 초다시점 및 디지털 홀로그램 분야 4개 대표 원천기술 개발 및 단계적 상용화를 추진할 계획

- 정부는 홀로그램 기반 실감형 서비스 조기 발굴을 통해 새로운 형태의 고부가가치 홀로그램 산업의 활성화 및 시장 확대 촉진을 도모

제 2 절 홀로그램 관련 기업 현황 분석

1. 기업 현황 분석

가. 분석 개요

❑ **국내 홀로그램 기업을 대상으로 재무현황, 인력현황 등을 통한 기업 현황 및 역량을 도출**

❍ 국내 홀로그램 관련 기업 79개 社 중 홀로그램을 메인 사업영역으로 수행하고 있는 중/소기업(대기업 제외)을 대상으로 분석을 실시

※ 삼성, LG, KT 등 대기업의 포함 시 매출액, 조직 등 객관적인 산업평균 분석 수준을 파악하는데 제약요인으로 작용

※ 전년도 홀로그램산업발전보고서 기업 성장 변화 비교를 위해 기 분석(2018년)한 67개사 외 신규기업 12개 社 추가하여 기업 분석 POOL 구축

❍ 분석 내용

- 홀로그램 관련 기업 분포 현황, 매출액 변동 추이, 조직 구성 현황, 영업 이익 등 재무현황 분석을 중심으로 분석 수행

※ 기업 평균 중심으로 분석을 실시하며, 기업별 개별 분석은 부록에 첨부

나. 기업 분류 기준

❑ 홀로그램 사업 분야 및 역량 집중도 등을 기반으로 홀로그램 전문기업, 홀로그램 주력기업, 홀로그램 관련 기업으로 분류

❍ 홀로그램 전문기업

- 홀로그램을 주력으로 하고 기술 및 전문성을 보유한 기업으로 사업 영역이 홀로그램 분야만으로 구성된 기업

❍ 홀로그램 주력기업

- 홀로그램 제품이 주력 상품은 아니지만, 홀로그램 산업으로 기술융합이 가능하며, 홀로그램 분야로 사업 영역을 추진하고 있는 기업으로 정의

❍ 홀로그램 관련 기업

- 사업 영역 중 홀로그램 분야의 신사업 추진 및 구상중인 기업으로 향후 홀로그램 산업분야로 사업영역으로 접근 가능성이 있는 기업

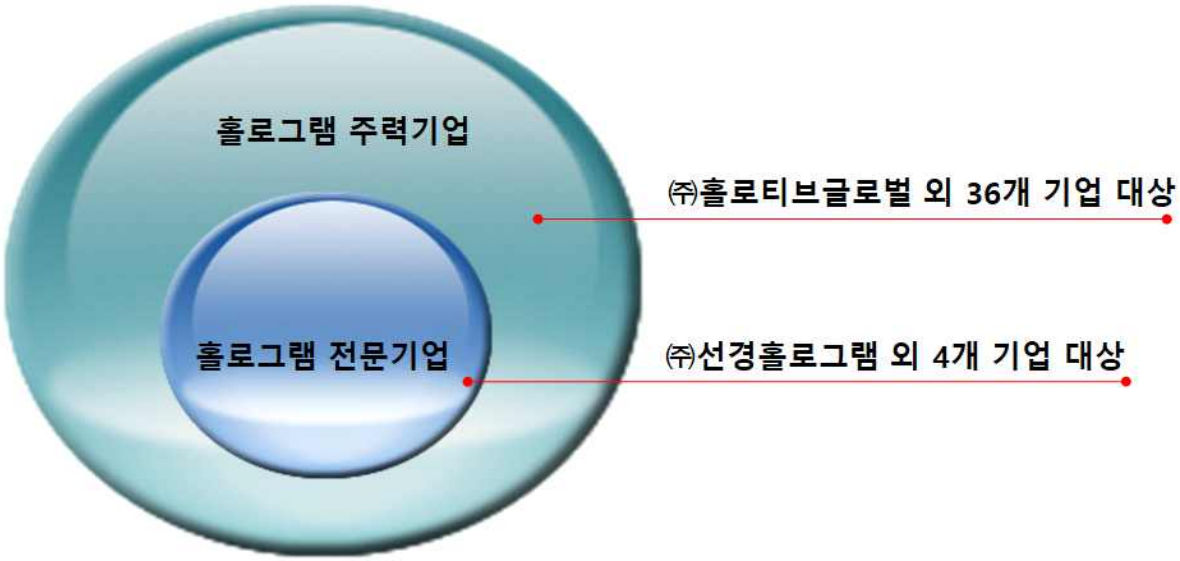
다. 분석 내용

❑ 전체 79개社 중 대기업 및 홀로그램 분야와 관련성이 매우 낮은 기업을 필터링하여 전체 42개사를 분석 Pool로 확정

❑ 홀로그램 42개 社를 종합한 홀로그램 기업 분석과 더불어 홀로그램 기업 분류별 홀로그램 전문기업, 홀로그램 주력기업 별 기업 역량 및 현황을 분석함

❍ 객관적이고 신뢰성 있는 홀로그램 산업 내 기업 재무분석을 위해 홀로그램 전문기업과 주력기업으로 분석을 실시하고 홀로그램 관련 기업을 제외

- 現 홀로그램 분야에 사업을 하고 있는 기업 대상으로 만 분석 실시



No	기업명	구분	소재지	관련 사업 내용	매출액 (백만원)	종업원 수
1	㈜홀로티브글로벌	주력기업	서울	• 유리면에 부착하여 홀로그램 광고가 가능한 투명필름 (투명 메시 스크린) • 핵심기술은홀로그램영상효과를내는필름이며이를활용하여광고,공연등에사용	7,660	42
2	㈜모터에이드	주력기업	전북	• 홀로그램 디지털 헤리티지 정보 시스템	338	3
3	㈜이텍	주력기업	전북	• 홀로그램 안전표지판 개발	3,855	11
4	101	주력기업	서울	• 홀로그램 디스플레이 및 디지털 사이니지	516	10
5	㈜CEP	주력기업	전북	• 홀로그램 도로교통 안전표지판 개발 및 제작	1,730	3

6	㈜셀코스	주력기업	경기	• 홀로그램 동영상 구현용 LCOS 디바이스개발	27,022	101
7	도가테크 (개인)	주력기업	전북	• 플로팅 홀로그램 키오스크 시스템	7,960	20
8	㈜윈미디텍	주력기업	서울	• SI 전문 업체, 홀로그램 분야는 광고 전시용 디스플레이 장치(SW+HW)	34,053	72
9	㈜큐미스	주력기업	경북	• M자형 구조의 리얼 홀로그램 영상 디스플레이 장치	644	2
10	시큐솔(개인)	주력기업	대전	• 보안용 특수잉크, 기능성 스티커 라벨, 전자감응태그 라벨 등보안용 라벨 및 잉크	380	3
11	㈜선경홀로그램	전문기업	경기	• 홀로그램 스티커, 씰(카드부착용), 신분증 위조방지용 필름	9,616	35
12	㈜나노메카	주력기업	서울	• 홀로그램을 사용한 위조방지용 필름/스티커	75	5
13	(주)한교아이씨	주력기업	서울	• 홀로그램 관련 각종 필름 및 스탬핑 호일	12,944	12
14	㈜다성테크	주력기업	경북	• 3차원 홀로그래픽 암호화 기술기반 보안강화 지문인식 시스템 개발	364	2
15	㈜올릭스	주력기업	전북	• 사인용 실감형 HOE 출력미디어 적합성 정보획득용 광원소스개발	9,851	30
16	㈜홀로랩	전문기업	전북	• 홀로그램 광학소자, (HOE)기반의 AR HUD 시스템	317	5
17	㈜숲과사람들	주력기업	서울	• SI 프로젝트 촬영, 홀로그래픽 콘텐츠 개발	124	1
18	㈜리얼로드컴퍼니	주력기업	서울	• AR-VR, MR 홀로그램 서비스, real time 콘텐츠	168	2
19	㈜더블미	주력기업	서울	• LGU+와 협업, 3D 피사체 촬영 및 홀로그램 생성 기술 (홀로포트)	2,799	21
20	㈜휴먼미디어테크	주력기업	전북	• 홀로그램 3D 콘텐츠 제작_서동요와 미륵사지 콘텐츠를 주제로 홀로그램 엑스포참가	4,039	33
21	㈜디스트릭트홀딩스	주력기업	서울	• 디지털 미디어 기술을 활용한 콘텐츠 제작 및 홀로그램 제작 (홀로그램 공연 특화)	7,135	93
22	㈜디지캡	주력기업	서울	• 대화면 디지털 홀로그래픽 콘텐츠 제작(현재 기술 개발 중) • 홀로그래픽콘텐츠제작을간소화할수있는고속화처리알고리즘및저작기술	19,282	104
23	㈜쓰리디팩토리	주력기업	경기	• 홀로그램 공연, 방송영상 홀로그램 제작	10,524	54
24	㈜로커스	주력기업	서울	• TV 광고 콘텐츠	19,831	214
25	레트로미디어㈜	주력기업	서울	• 홀로그램 콘텐츠 제작	425	3
26	㈜닷밀	주력기업	서울	• MR 콘텐츠, 홀로그램 미디어 퍼포먼스	8,394	53
27	압미디어㈜	주력기업	서울	• LED 활용 3D 디스플레이 (LED 회전 팬)	398	3

28	㈜에프에이치엘게임즈	주력기업	서울	• 플로팅 홀로그램 기반 e-sports 중계 시스템	7,123	9
29	㈜몽고나무	주력기업	서울	• 5G 통신을 사용한 실시간 홀로그램 화상 통화 서비스	899	6
30	㈜미래기술연구소	전문기업	경기	• 엠보스드 홀로그램(기록형 홀로그램) • 패턴필름, 보안씰, 패키징, 인테리어등 • 홀로그램사이니지(문화재전시등) • OGH홀로그램, 이를적용한자동차후방등 • 홀로그래픽디스플레이용HOE/DOE개발중 • 홀로그램재기록소재, 화면전환시스템개발중	2,841	12
31	p&c 솔루션	주력기업	서울	• 홀로그램 글라스, AI, 센서 분야의 솔루션 제공	6,039	12
32	아람솔루션	주력기업	전북	• 무선통신 스마트폰을 통한 IT 융합제품 개발 등	1,410	10
33	더웰솔루션	주력기업	서울	• 3D 홀로그램, 디지털광고, 마케팅 등	974	10
34	와이에이피	주력기업	전북	• 홀로그램 사이니지 일체형 제작 등	110	5
535	창의융합교육연구회	주력기업	전북	• 홀로그램, 창의 교육 복지 사업 연구개발 사업 등	194	
36	이모션	주력기업	전북	• 가상현실 관련 3D 모델링 등	1,769	16
37	비트리	주력기업	경기	• 카메라, 디스플레이 등 솔루션 개발 업체	1,934	16
38	필립	주력기업	강원	• 홀로그램 장치 개발 및 제작지원 기술 개발 사업	81	8
39	홀로스페이스	전문기업	서울	• 홀로그램 관련 연구개발업	375	2
40	㈜한교홀로그램	전문기업	서울	• 아날로그 홀로그램 - 광고, 패키징 • 디지털홀로그램-정적디스플레이 • HOE • 엠보스드홀로그램	709	12
41	(주)덱스터스튜디오	주력기업	서울	• 영상, 방송통신 / 컴퓨터그래픽영상개발,소프트웨어개발	37,073	285
42	K-HOLO	전문기업	전북	• 홀로그램 콘텐츠 개발업체 • 홀로그램 어항 등 개발	300	3

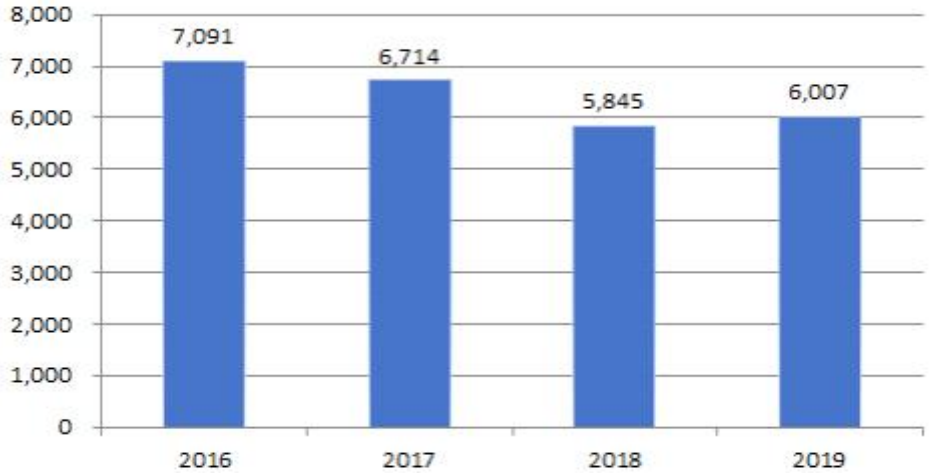
라. 분석 결과

1) 홀로그램 산업 內 42개 기업 대상 종합 분석

❑ 홀로그램 관련 기업 매출액 현황

❍ 국내 홀로그램 관련 기업의 평균 매출액은 2019년 기준 약 62억원 수준이며, 2016년 대비 연평균 약 5% 감소하고 있는 양상임

(단위: 백만원)

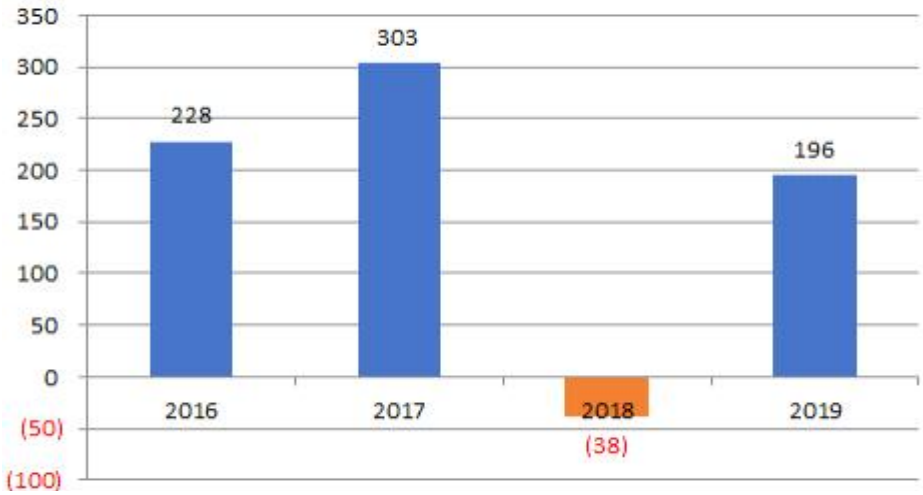


구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	7,091	6,714	5,845	6,007	-5.38%

(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)

- 영업이익은 2019년 기준 1.98억원으로 연평균 약 4.98% 감소하고 있는 추세

(단위: 백만원)



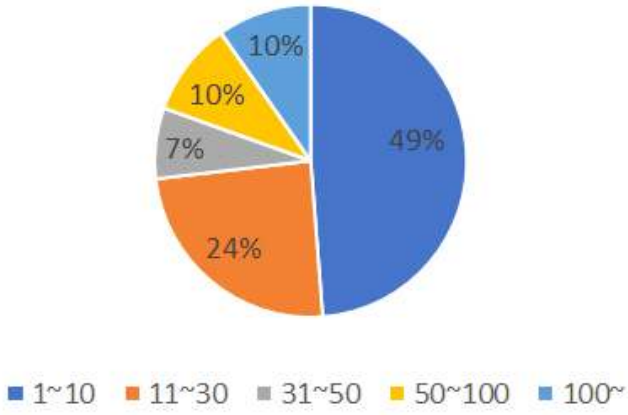
구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	228	303	(38)	196	-4.94%

(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)

❑ 홀로그램 관련 기업 인력 구조 현황

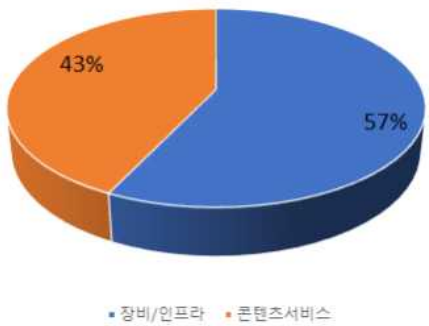
❍ 국내 홀로그램 기업의 70%가 30명 이하의 기업으로 조사

- 국내 홀로그램 기업의 10명 이하의 직원으로 구성된 기업은 전체 48.78%로 조사되고 있으며, 11~30명이하가 24.39% 순으로 홀로그램 산업 전반의 기업들은 영세한 것으로 조사



❑ 홀로그램 관련 업체 분류 별 비중

❍ 국내 홀로그램 기업의 업체 별 비중을 보면 장비/인프라 분야가 전체 57%로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 콘텐츠서비스는 43%를 차지하고 있음



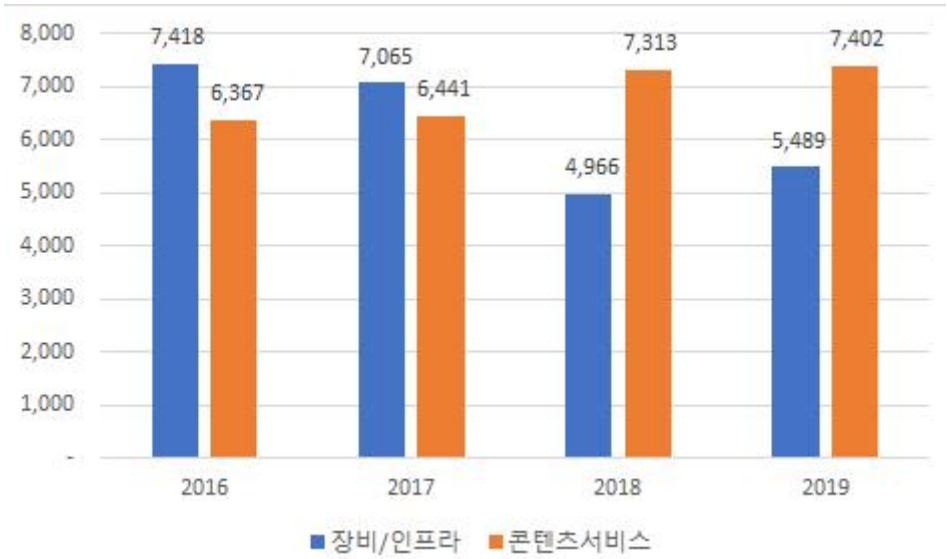
- 국내 홀로그램 산업 형성기에 따른 장비/인프라 관련 기업들이 주를 이루고 있으며, 최근 콘텐츠 서비스 기업의 증가세를 반영하여 장비/인프라 분야와 비슷한 수준으로 나타나고 있음

❑ 홀로그램 관련 업체 분류 별 평균 매출액 비중

❍ 국내 홀로그램 기업의 업체 별 평균 매출액은 장비/인프라 분야가 2019년 기준 약55억원이며, 콘텐츠서비스 기업은 약 69억 원으로 조사

- 장비/인프라 분야의 업체 평균 매출액은 연평균 9.48% 감소하고 있으며, 콘텐츠서비스 분야는 연평균 1.59% 증가하고 있는 추세

(단위: 백만원)



구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
장비/인프라	7,418	7,065	4,966	5,502	-9.48%
콘텐츠서비스	6,624	6,671	7,441	6,946	1.59%

(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)

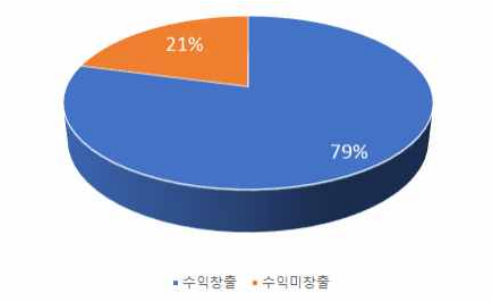
❑ 홀로그램 관련 업체 분류 별 수익 창출 비중

❍ 업체 분류별 매출액 대비 영업이익이 매우 낮은 측면이 존재하여 수익을 창출하는 기업 비중으로 분석 실시

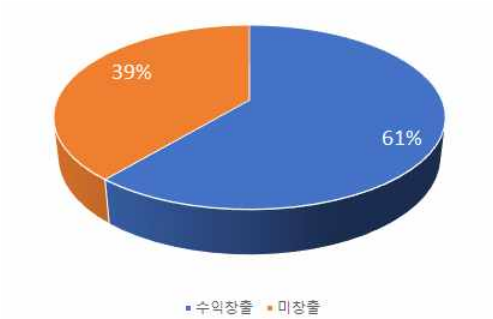
* 영업이익이 마이너스인 기업이 다수 존재하여 영업이익이 발생되는 기업 중심으로 비중을 분석

❍ 2019년 기준 장비/인프라 분야에서 전체 기업 중 영업이익이 발생되는 기업은 79%이며, 콘텐츠서비스 분야에서는 61%로 나타나고 있음

<장비/인프라 분야>



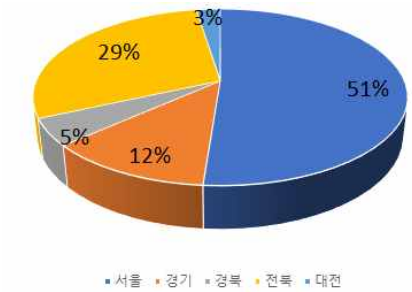
<콘텐츠 서비스 분야>



❑ 홀로그램 관련 업체 분류 별 분포 현황

❍ 지역별 홀로그램 업체를 보면 서울, 경기 등 수도권을 중심으로 기업들이 대부분 분포되어 있으며, 이는 전체 약 61% 수준인 것으로 조사

- **서울지역의 경우 콘텐츠 관련 기업이 장비/인프라 비중이 높은 반면 그 외 지역의 경**우 장비/인프라 관련 기업이 주를 이루고 있는 양상임



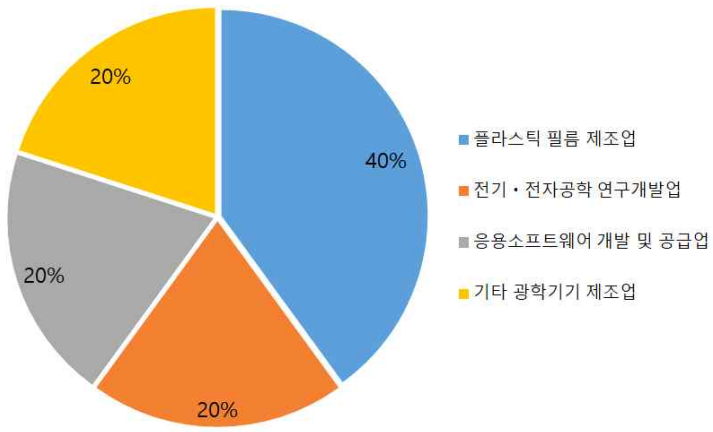
구분	서울	경기	경북	전북	대전	강원
장비/인프라	8	3	2	8	1	1
콘텐츠 서비스	13	1	0	4	0	0
총합	21	5	2	12	1	1

2) 홀로그램 기업 분류 별 분석

❑ 홀로그램 전문기업 현황

❍ 산업분류

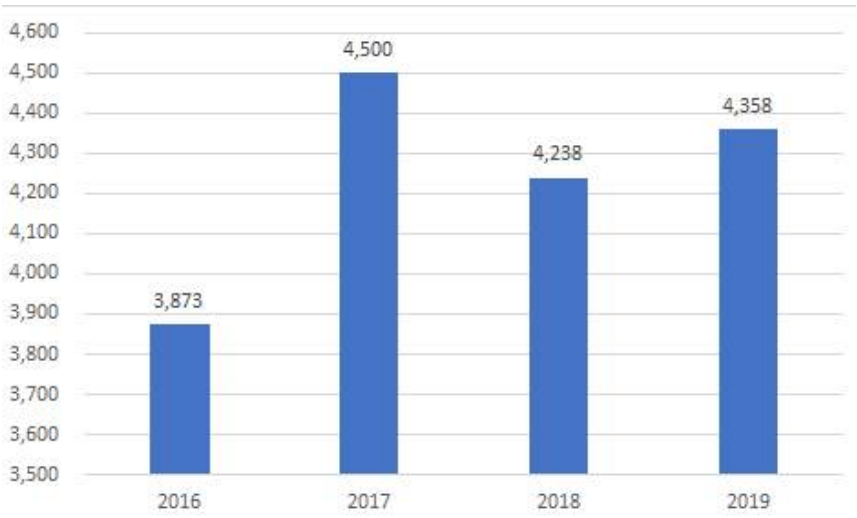
- 홀로그램 전문기업은 플라스틱 필름 제조업, 전기・전자공학연구개발업, 응용소프트웨어 개발 및 공급업, 기타 광학기기 제조업으로 구성
- 플라스틱 필름제조업이 전체 40%로 가장많은 비중을 차지하고 있으며, 그 외 전기・전자공학연구개발업, 응용소프트웨어 개발 및 공급업, 기타 광학기기 제조업이 각각 20% 비중을 차지



❍ 매출액 현황

- 홀로그램 전문기업은 2019년 평균매출액은 43.8억원으로 2016년 기준 연평균 약 4.01% 매출액이 증가하고 있는 추세

(단위: 백만원)

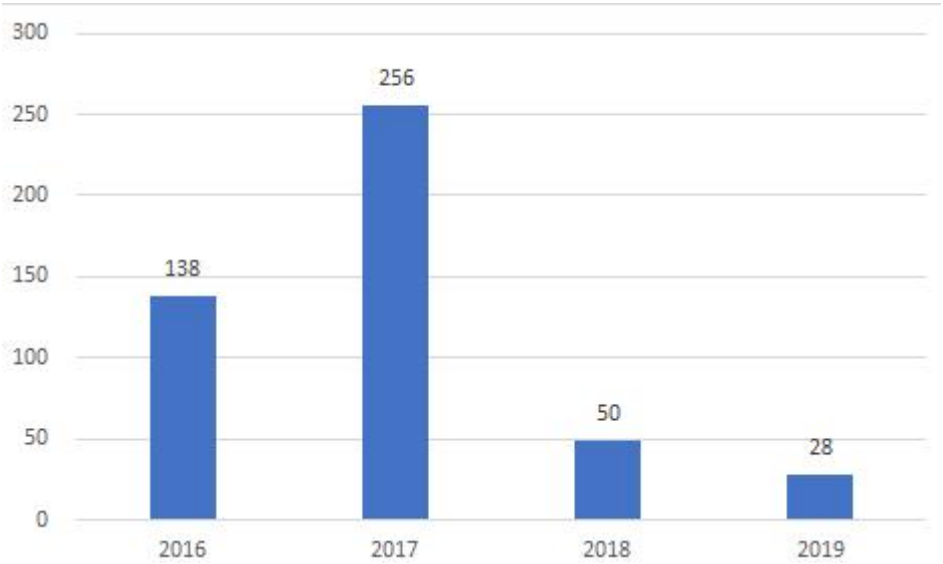


구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	3,873	4,500	4,238	4,358	4.01%
(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)					

❍ 영업이익 현황

- 홀로그램 전문기업의 영업이익은 2019년 기준 0.28억원으로 추산되고 있으며, 2016년 대비 연평균 약 41.15% 감소하고 있는 양상

(단위: 백만원)

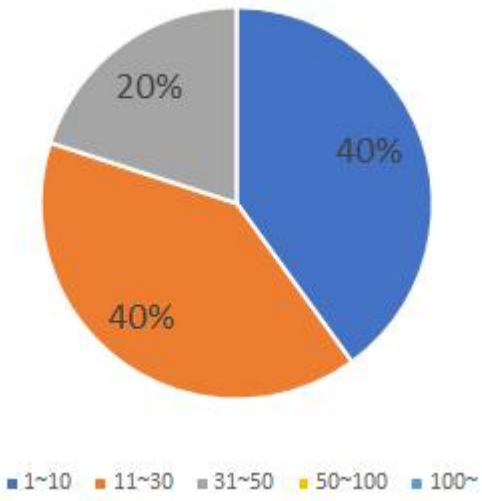


구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	138	256	50	28	-41.15%
(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)					

❍ 조직 현황

- 現 홀로그램 전문기업은 30명 이하로 구성된 기업이 전체 80%를 차지하고 있으며, 30명 이상의 기업은 20%로 조사

- 산업 형성기에 따른 산업선도기업 특성 상 전문 기술력을 보유한 창업, 스타트업 기업중심으로 형성되어 있는 것으로 분석



❑ 홀로그램 주력기업 현황

❍ 산업분류

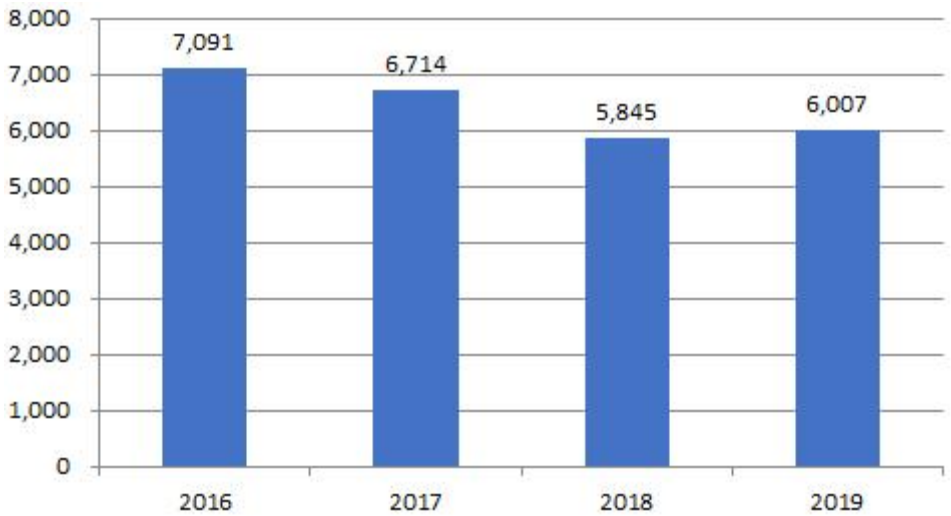
- 홀로그램 관련 기업은 커튼 및 유사제품 제조업, 전시 광고용 조명장치 제조업, 일반통신공사업 등 다양한 분야의 산업분류가 형성

- 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업이 전체 21.6%를 차지하고 있으며, 광고 영화 및 비디오물 제작업 13.5%, 응용소프트웨어 개발 및 공급업이 10.8% 순으로 조사

no	분류	개수	비중
1	일반 통신 공사업	1	2.7
2	광고 영화 및 비디오물 제작업	5	13.5
3	그 외 기타 상품 전문 도매업	2	5.4
4	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	1	2.7
5	기타 교육지원 서비스업	2	5.4
6	기타 기관 및 터빈 제조업	1	2.7
7	기타 무선통신장비 제조업	1	2.7
8	내부 통신배선 공사업	1	2.7
9	반도체 제조용 기계 제조업	1	2.7
10	발광 다이오드 제조업	2	5.4
11	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	8	21.6
12	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업	1	2.7
13	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업	1	2.7
14	유선 통신장비 제조업	1	2.7
15	응용 소프트웨어 개발 및 공급업	4	10.8
16	인쇄잉크 및 회화용 물감 제조업	1	2.7
17	일반용 전기 조명장치 제조업	1	2.7
18	전시 및 광고용 조명장치 제조업	1	2.7
19	커튼 및 유사제품 제조업	1	2.7
20	플라스틱 적층, 도포 및 기타 표면처리 제품	1	2.7
총합계		37	100%

❍ 매출액 현황

(단위: 백만원)



구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	7,091	6,714	5,845	6,007	-5.38%

(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)

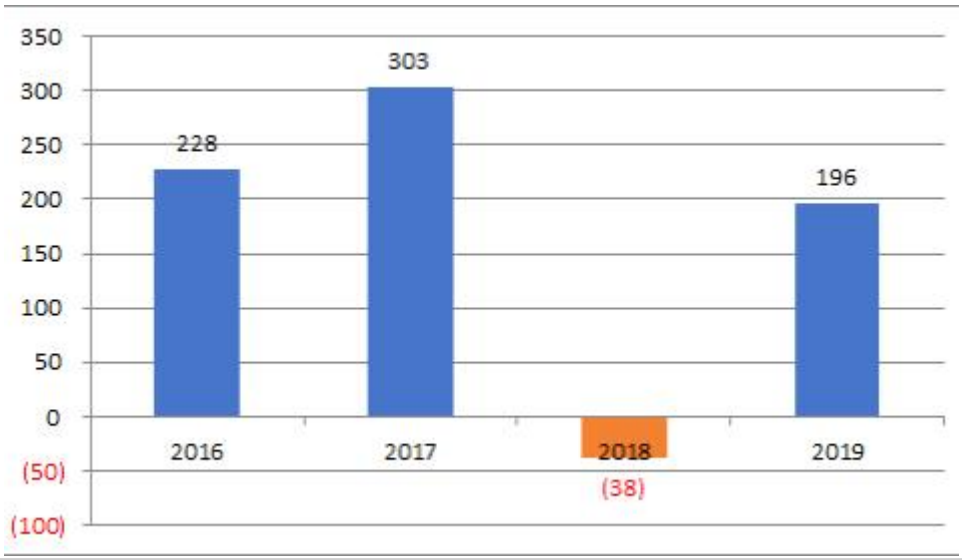
- 홀로그램 주력기업은 2019년 기준 매출액이 약60억원 수준으로 2016년 대비 연평균 5.38% 감소하고 있는 양상

- 홀로그램 주력기업의 경우 전문기업과 다른 홀로그램 외 타 산업영역이 존재함에 따라 상대적으로 매출비중이 높은 것으로 분석

❍ 영업이익 현황

- 홀로그램 주력기업의 경우 영업이익은 2019년 기준 마이너스 1.9억원 수준이며 연평균 4.94%감소하고 있는 추세

(단위: 백만원)

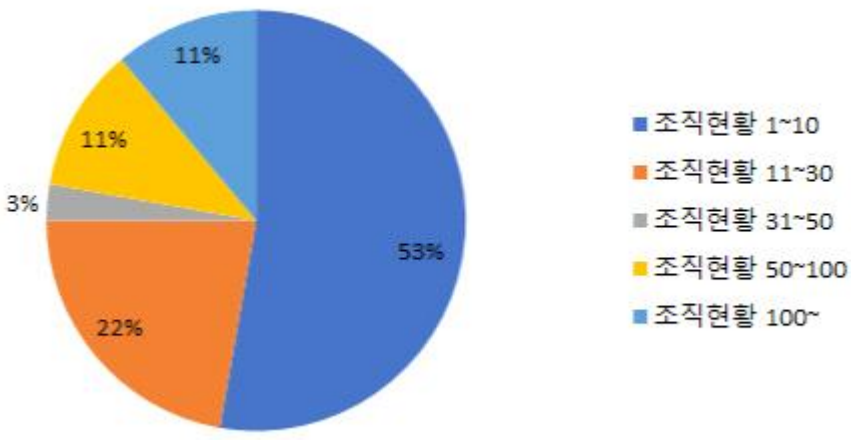


구분	2016	2017	2018	2019	연평균 증가율(CAGR)
금액(백만원)	228	303	(38)	196	-4.94%

(출처: 홀로그램콘텐츠서비스센터 보유 DB 기업 list 기준_2020)

❍ 조직 현황

- 現 홀로그램 주력기업은 30명 이하로 구성된 기업이 전체 75%를 차지하고 있으며, 30명 이상의 기업은 25%로 조사



제 3 절 기업 이전 및 전환 사례 분석

1. 제주시: VR 산업

가. 지역 일반현황

❑ 제주도는 2015년 “제주 ICT 융복합산업 기본계획” 內 VR 산업 육성을 위한 가이드라인을 마련하고 VR 산업 육성을 위한 기업 유치, 전문인력 양성, 문화관광과 연계한 콘텐츠 개발 등으로 국내 VR 산업의 중심으로 도약 中

❍ 제주도는 2017년~2019년까지 국비 287억원, 지방비 82억원, 민간자본 41억원을 투입하여 VR 기반 체험관광 디지털콘텐츠 생태계 구축사업 추진

- 가상현실(VR)타운 조성, 개방형 VR 콘텐츠 플랫폼 및 개발 인프라 구축, VR 기술 고도화를 위한 기술개발 △기업육성 및 전문인력 양성 등

나. 보유 인프라

❑ 제주테크노파크, 제주대 등을 중심으로 VR 관련 전문인력 양성, 콘텐츠개발 지원 등으로 VR 관련 기업들이 제주도로 정착하는데 역량 집중

❍ 제주특별법으로 이전 기업들 대상 각종세제 혜택을 지원하고 있으며, 제주TP에서는 지역산업에 혁신동력이 될 수 있는 프로젝트를 추진하여 신규 일자리 창출을 지원

- 니영나영가치가게(너와 내가 함께 가자라는 의미의 제주어) 프로젝트로 기업의 경제적 이익에 그치지 않고 지역 사회로 함께 이익이 창출될 수 있는 사업 추진

* ex) VR, 모바일 기업 등 기술 협력을 통한 제주 관광 서비스 앱 개발 등

❍ 제주테크노파크: 제주 향토 문화자원을 소재로 VR/AR 기술을 통한 콘텐츠 개발 지원사업, VR 콘텐츠 실무 교육 지원 사업 추진

❍ 제주영상위원회: 업체 이미지 및 브랜드를 위한 VR/AR 제작 및 활용 과정 지원

❍ 제주대: VR 게임개발 및 Unity 교육과정, ICT 페스티발 추진 등

❍ VR 체험관: 플레이박스 VR, 고스트타운 VR 체험, 플레이케이팝 VR, 카카오 스페이스닷원 VR 체험관 등 VR을 경험할 수 있는 공간 다수 분포





다. 정착 기업

❑ 카카오를 중심으로 VR 제주시 VR 산업 전초기지 조성을 통한 관련기업 유입 도모

❍ 과기정통부-카카오 주도로 제주시 카카오 본사에 “제주 VR LAB”을 개설하고 제주시 유입하는 기업대상으로 VR 콘텐츠 제작 지원 실시

- 스페이스닷원에 VR콘텐츠 제작시설을 구축하고, 카카오는 제주 현지 콘텐츠 기업 등 제주 지역 특화 콘텐츠 개발 등을 협력. 개발된 콘텐츠는 향후 국내외 VR 체험공간을 통해 서비스로 확산 지원

* 現 동국대, 중앙대, 가천대, 한국예술종합대학 등 주요 대학에서 VR-LAB에 입주하여 전문인력 양성 및 산업화 초석 강화가 이루어지고 있는 中

❑ 피엔아이시스템 등 중소기업들의 제주 정착을 통한 VR 산업 주도

❍ 피엔아이시스템





- **(일반현황)**: VR 콘텐츠 제작기업으로 제주정착 이후 KBS, MBC, EBS 등 공중파 중심의 프로그램을 제작하여 국내 대표 VR 기업으로 성장 中

- 제주기업 최초 코넥스 상장

- **[2](제주 정착 이유 및 성과)**

* 아이디어를 주는 장소로서 제주의 매력과는 별도로, 제주도·제주대학교·제주테크노파크 등 도내 기관들의 지원 정책과 관심이 큰 힘이 됐다고 강조

* 제주도·제주테크노파크·제주상공회의소의 지원, 특히 교육 후 취업과정을 개설해준 제주대와 도외 경력자를 끌어들이는 제주 한라대 프로그램이 좋은 인재를 찾는데 큰 도움 제공

* 해외 출장 시 제주 공항 이용이 용이하며, 해외 바이어들이 방문하는 데 이로운 이점 존재

2) http://www.jejusori.net/news/articleView.html?idxno=198661

2. 원주시: 디지털헬스케어 산업

가. 지역 일반현황

❑ 現 원주시는 국내 첨단의료기기 관련 산업의 메카로 국가 차원의 감염병 대응을 위한 제도, 기술, 전문인력 등 기반 역량을 보유

❍ 원주시는 의료기기 관련 산업이 주를 이루고 있으나, 최근 빅데이터, AI 기반의 디지털 헬스케어 산업육성을 목표로 다양한 정책적 사업을 진행 中

- 디지털헬스케어생태계 구축사업(19년), 강원 소규모 의료기기 엑셀러레이팅 지원사업(19년), 강원의료기기 전시회 개최 등 디지털헬스케어 사업은 약 2,000억원 진행 中

나. 보유 인프라

❑ 원주 연세의료원, 강원 디지털 헬스케어 규제자유특구 지정, 원주 국립전문과학관(생명·의료) 유치, 건보, 심평원 등 타 지자체 대비 의료분야의 전문성 및 경쟁역량을 보유

❍ 원주시는 디지털헬스케어 관련 공공기관이 10개, 연구소 4개, 기업지원기관이 3개, 메이저 대학 등 다수 보유

- 디지털헬스케어 분야의 행정-치료-기술개발-기업 지원 등이 유기적으로 이루어질 수 있는 생태계 기초 환경이 타 지자체 대비 잘 마련되어 있음

  * 의료 관련 공공기관: 건강보험심사평가원, 국민건강보험공단, 한국산업기술시험원 등
  * 병원: 연세 원주 세브란스 병원
  * 대학: 연세대학교, 강릉원주대학교, 상지대학교 등
  * 기업지원기관: 한국산업단지공단, 원주의료기기테크노밸리 등

❍ 디지털헬스케어 규제자유특구 지정으로 관련 기업들의 의료 실증 테스트를 할 수 있는 기회 제공

- 제도적 제약요소가 많은 의료관련 분야에서 원주시는 디지털 헬스케어 규제자유특구 지정으로 원격의료, 의료정보 등 관련 제품개발 및 서비스에 대한 시범서비스 적용 가능



- 강원 디지털헬스케어 규제자유특구 면적 76만 7,084.18㎡ 중 95%인 72만 6,711㎡

다. 정착 기업

❑ 원주 내 정책적 지원, 규제자유 특구 등을 통한 중소 의료 관련 기업들의 MOU 체결 등 유입 가속화

❍ 전라도 광주에 있는 저선량 포터블엑스레이 제조 의료기기 업체인 에이치디티와 디지털헬스케어 관리 솔루션업체인 휴레이포지티브는 올 5월 원주 이전(정착)을 위한 MOU를 체결

❍ 2020년 內 디지털 헬스케어 관련 기업은 30개 社로 그 수는 매년 증가할 것으로 전망

- 원주시 디지털 헬스케어 산업을 주관하는 원주의료기기테크노밸리에는 의료정보 빅데이터를 활용해 데이터를 수집, 저장, 분석 및 서비스까지 제공하는 시스템 통합 (SI) 기업이나 의료 플랫폼 개발 및 판매를 희망하는 IT 분야 기업들까지 정착 문의가 높아지고 있음

❑ 만도, 카카오 등 대기업들의 원주 이전 계획에 따른 관련 기업 집적 가속화 전망

❍ **만도, 필로시헬스케어, 씨유메디칼시스템 등 의료 관련 대기업, 중소기업들이 원주시 MOU 체결을 통한 공동 협력체계 강화**

- 원주는 의료 관련 기업들에 연구개발, 인허가, 글로벌 마케팅 지원 등으로 추진할 계획에 따라 중소기업은 물론 대기업들의 원주시 유입이 가속화되고 있는 양상

* 강원도 內 의료 관련 기업은 236개 社로 이중 원주시에 154개 기업이 존재하며, 향후 K방역 클러스터 구축 시 도는 물론 국내 관련 기업들의 유입은 크게 증가할 것으로 전망

- **원주시 세브란스 병원과 카카오인베스트먼트간의 의료 빅데이터를 활용한 의료 정보시스템 기반 조성을 위한 MOU 체결**

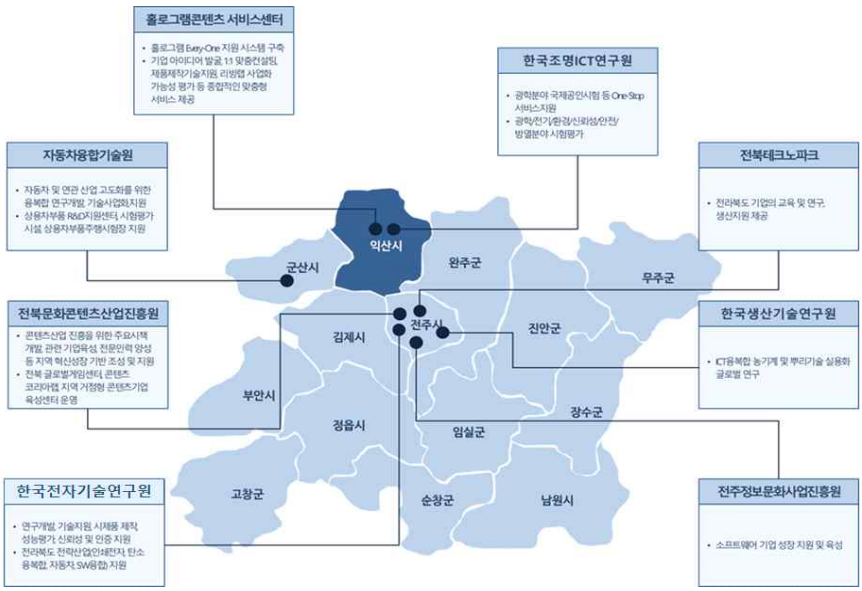
* 연세의료원은 향후 파이디지털헬스케어에 650만 질환자의 의료 데이터 사용권과 의료정보 시스템의 관리 노하우를 제공하며. 카카오인베스트먼트는 의료 빅데이터가 가지는 의미와 정보를 도출할 데이터 구조화 기술 및 플랫폼 등 기술 지원 도모





제 4 절 익산시 홀로그램 경쟁역량 분석

❑ 익산시 홀로그램콘텐츠서비스센터, 한국조명ICT연구원, 원광대 등 홀로그램 산업과 직접적인 연관성이 높은 전문기관이 존재하며, 전라북도 內 홀로그램 관련 유관기관이 다수 존재



구분	내용
전북문화콘텐츠산업진흥원 	■ 콘텐츠산업 진흥을 위한 주요시책 개발 관련 기업 육성, 전문인력 양성 등 지역 혁신성장 기반 조성 및 지원 ■ 주요사업 – 전북 글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩, 지역 거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 – 문화콘텐츠아카데미, 레트콘음악창작소, 군산홀로그램체험존 조성 및 운영
홀로그램콘텐츠 서비스센터 	■ 홀로그램 Every-One 지원 시스템 구축 – 기업들에게 아이디어 발굴, 1:1 맞춤형 컨설팅, 제품제작기술 지원, 리빙랩 상용화 가능성 평가 등 종합적인 맞춤형 서비스 제공
전북테크노파크 	■ ICT분야 기업 입주공간 50실 보유 ■ 지원시설 – 본부동(교육 및 연구시설, 4,702㎡) – 생산지원동 A동 3,789㎡, B동 4,145㎡ – 벤처지원동(6,600㎡, 생산지원시설 및 입주기업보육시설)
전주정보문화산업진흥원 	■ SW 기업 성장 지원 및 유성 ■ 지원시설 – IT벤처센터(지하 1층, 지상 4층 2,847㎡) – 멀티미디어기술지원센터(지하 1층/지상 3층, 3,028㎡) – 1인 창조기업 비즈니스센터(지상 2층, 427㎡) – 무화산업지원센터(지하 1층/지상3층, 1,462㎡)

❍ (연구기관) 2019년 홀로그램콘텐츠 서비스지원센터 구축지원사업 선정되어 관련 산업육성을 위한 연구기관의 역량 결집

- 한국전자통신연구원, 한국전자기술연구원, 한국조명연구원, 한국생산기술연구원, 구미전자정보기술원 등 참여

* (한국전자기술연구원) 홀로그래피 핵심기술의 선점을 위해 2010년 국내 산학연 전문가들로 구성된 '디지털 홀로그래피 연구회'를 조직하고 국내 홀로그램 기술개발에 핵심적인 역할 수행

❍ (인력양성) 지역 대학과 연계한 실감형 융합콘텐츠 전문인력 양성 기반 마련됨(원광대학교 디지털콘텐츠공학과 개설, '17년)

- (원광대학교) 홀로그램 산업 육성, 최신 기술 R&D, 인재 양성을 목적으로 교책연구소 인 '홀로그램 기술융복합연구소' 설립

- 그 외 지역 내 대학(전북대, 전주대 등)에서 홀로그램 관련 우수 인력의 양성·공급 담당

❍ (투자유치 기업) ㈜로커스, 홀로스페이스(주), ㈜홀로랩 등 홀로그램 관련 기업의 MOU 체결 및 익산시 기업 이전 등이 진행 中



제 5 절 이해관계자 니즈 분석

1. 이해관계자 F.G.I 분석

가. 이해관계자 분석 개요

❑ 조사 목적 및 개요

❍ (목적) 홀로그램 산업과 관련한 국내외 기업체를 대상으로 전라북도/익산시 기업 유치 및 산업 생태계 조성 관련 주요 현안, 향후 홀로그램 기업들의 익산시 정주를 위한 지원 방향성 도출

❍ (기간) 2020년 10월 5일 - 2020년 10월 22일

- 1차: 2020년 10월 5 ~ 8일 / 2차: 2020년 10월 21 ~ 22일

❍ (대상) 국내 홀로그램 관련 기업체

- 익산시 內 기업 이전 및 정착기업 5개 社
- 익산시 外 국내 홀로그램 기업체 4개 社

❑ F,G,I 분석 대상자

❍ 국내 홀로그램 기업체 중심으로 인터뷰를 통한 익산시 기업 유치/정착 및 홀로그램 생태계 조성을 위한 의견을 수렴

구분	소속	성명	직책
익산시 홀로그램 정주 기업	홀로스페이스	홍O표	부장
	데웰솔루션	최O섭	이사
	리트로미디어	이O섭	이사
	케이홀로	강O수	대표
	와이에이피	유O욱	대표
익산시 외 국내 홀로그램 관련 기업	홀로티브글로벌	강O철	대표
	한교홀로그램	김O석	소장
	GLAAM	김O룡	연구소장
	엘이디에비뉴	이O호	대표

[표 5] 기업체 인터뷰 LIST

2. 기 정착한 기업 측면

익산시 정착 목적

❑ 익산시의 “홀로그램”에 대한 전략산업 선정에 따른 산업 활성화 및 시너지 효과 기대

❍ 홀로그램 산업의 생성기에서 성장기로 진화하는 단계에서 홀로그램을 지역 핵심성장동력 산업으로 선정하고 지역적 투자가 활발히 진행되고 있어 이에 대한 높은 기대치로 익산시 정착 추진

- 5G 상용화, 차세대 실감형 콘텐츠인 홀로그램의 집중 등으로 익산시 조기 정착에 따른 기업의 성장에 시너지 효과가 발생될 것으로 기대
- 정착기업들 간 기술지원 및 R&D 공동개발로 산업 우위를 선점할 수 있을 것으로 기대하여, 익산시 정착
- 홀로그램콘텐츠서비스센터, 제작비용 지원, 원광대 전문인력 등 다수의 인프라가 존재하여, 이를 적극적으로 활용할 수 있을 것이라는 기대로 익산시 정착

* 익산시 측면에서 안정적인 정착 자금 지원, 기술제휴, 인력지원 등 홀로그램 특화도시로 많은 사업들을 수행할 수 있을 것이라는 기대

익산시 정착 後 체감하는 효과

❑ 초기 산업 기반 조성 단계에 따른 정착 기업들이 기대치 및 체감효과는 現 낮은 수준

❍ 지자체 측면에서 홀로그램 관련 기업의 정착을 위한 홍보 등으로 익산시와 MOU를 체결하였으나, 기업 지원을 위한 Process 등 완료가 되지 않은 상태에서 정착기업이 체감하는 효과는 매우 낮은 현실임

- 現 익산시 정착이후 홀로그램 관련 과제 지원 사업 외 특별히 기업 측면에서 Benefit은 체감하기 어려운 수준임
- 조기 정착 시 선점측면에서 효과를 기대하였으나, 現 익산시와 함께 산업 활성화를 이끌어가야 하는 부담감이 일부 존재

익산시 정착 기업을 위한 문제점 및 애로사항

❑ 익산시 정착 시 지속적인 수익 및 먹거리 창출을 위한 비즈니스 환경조성이 미흡

❍ 익산시를 포함한 전북도 內 기업들의 제품 개발 및 판매, 기업들 간의 협력이 이루어질 수 있는 환경 조성이 미흡

- 現 홀로그램콘텐츠서비스센터에서 제공하는 지원 예산 외 특별한 세재해택이 부족

  * 홀로그램 지원 예산의 경우 작년 대비 올해 일부 기업의 경우 감소한 곳도 발생

- 전라북도, 익산시 측면에서 초기 산업 기반 조성단계인 점을 고려할 때 기업측면에서 이해는 되지만 장기간 지속될 경우 기업에서 기피현상이 발생될 우려가 존재

- 타 지역 정착 시 기업에서 정착을 위해 투자하는 비용(주거비, 사무실, 인건비 등) 보다 높은 수익이 발생되어야 하는데 익산시에서 정착 시 투자비용보다 낮은 수익이 발생할 경우 정착 이후 회기 될 가능성이 발생

❍ 홀로그램 정착 기업들의 지속적인 수익창출, 이종산업과 융복합 등이 이루어 질 수 있는 환경 조성 마련이 시급히 이루어 질 필요성 존재

- 익산시 정착기업 및 홀로그램 관련 기업들의 다수 참여 중심의 엑스포, 전시회 등 개최를 통한 제품/서비스 홍보 및 대중들의 인지도 제고 방안 마련이 필요

❑ 익산시 홀로그램 관련 보유 인프라들의 역량 집중 부족(역할 분산 현상)

❍ 익산시청, 한국조명ICT연구원, 원광대, 홀로그램콘텐츠서비스센터 등 홀로그램 관련 기관들의 기업들의 애로사항을 해결할 수 있는 지속적인 협력 지원 체계 구축이 필요

- 現 익산시는 홀로그램 기술 중심으로 인프라가 형성되어 있으며, 콘텐츠를 위한 기관은 부족한 현실

  * 기업 측면에서 다양한 산업 지원 기관이 존재하나, 기업들을 위한 기관들의 차별화된 역량이 집중되어 있는 구조는 아니라고 판단

- 원광대 등 전문인력을 지원하는 기관에서 콘텐츠 전문인력 보다 기술 전문인력 양성에 집중되어 있는 경향이 존재

- 산·학·연·관 참여 중심의 간담회 등을 통한 기업들의 애로사항을 인지하고 이를 해결하기 위한 정기적인 방안 마련이 이루어질 수 있는 기반 조성이 선행

  * 익산시 홀로그램 관련 공무원, 연구원들과 소통할 수 있는 기회 부족 등

  * 과거 기업 간담회, 세미나 등이 개최 되었으나, 기술 소개 등 프로그램 운영으로 홀로그램 콘텐츠 기업이 체감하는 효과는 미흡

익산시 정착 기업을 위한 개선 방향 및 니즈

❑ 볼거리, 즐길거리 등 다양한 이해관계자들이 참여할 수 있는 홀로그램 랜드마크 조성 필요

❍ 산업 활성화를 위해 국민들이 홀로그램에 대한 높은 관심이 선행되어야 하며, 다양한 이해관계자들이 익산시를 자발적으로 찾아오도록 유도할 수 있는 랜드마크 조성이 필요

- 홀로그램 콘텐츠를 통해 다양한 이해관계자들이 경험하고 SNS 등을 통한 직간접 홍보로 지속적인 홀로그램의 관심과 익산시 방문 인력 증가를 유도

* 익산시를 국내 홀로그램 산업의 HUB를 조성하기 위해 다양한 이해관계자들이 홀로그램 제품/서비스/콘텐츠 등을 경험할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 통해 관련 기업들이 유입을 유도할 수 있는 선순환 체계 조성이 필요

* 삼성동 코엑스의 경우 초기 건립 이후 상권 조성 실패 등으로 인구 유입의 거의 없었으나, "별마당 도서관" 건립 등 랜드마크 조성 이후 現 지속적인 인구 유입 등으로 인한 인근 지역 상권 회복

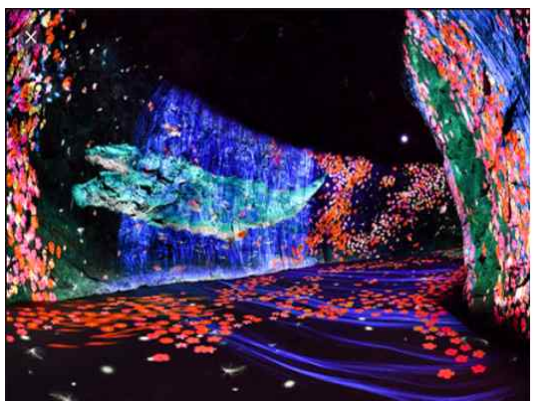




- 홀로그램 콘텐츠와 관광상품 융합을 통한 랜드마크 조성으로 관광객은 물론 홀로그램 기업들의 참여가 이루어 질 수 있는 환경 조성이 필요

* 정선시의 경우 화암동굴 내부를 전시영상 및 콘텐츠 도입으로 비대면 관광 콘텐츠를 통한 관광객 유도 및 관련 기업들의 참여 장려를 통해 기업들의 제품/서비스를 관광객들에게 선보일 수 있는 기회 제공

* 정선시는 "꿈꾸는 정원"이라는 테마로 미디어 아트 퍼포먼스 연출을 통한 관광객의 높은 호응과 참여 유도





❑ 홀로그램 서비스 센터의 전문성 향상 및 지원 프로그램 다양화

❍ 홀로그램콘텐츠서비스센터 상주 인력은 한국전자기술연구원 등 홀로그램 기술 관련 전문인력으로 구성되어 “콘텐츠” 서비스 지원을 위한 전문성은 부족

- 홀로그램 콘텐츠 관련 기업들의 애로사항 및 제품/서비스, 콘텐츠 개발 지원 시 문의사항 및 사업에 대한 가이드라인 등을 체계적으로 지원할 수 있는 전문인력 강화가 필요

* 센터 內 행정인력 부족 등으로 인한 행정 절차의 지연 및 신속성 부족

- 전라북도 홀로그램 콘텐츠 산업 역량강화 및 HUB 역할을 수행하기 위한 홀로그램 콘텐츠서비스센터 비전 및 목표, 중장기 발전 방향 수립이 선행되어야 함

- VR의 경우 뉴콘텐츠센터 등 산업 지원 기관에서 인력매칭, 멘토링, 기술지원, 엑셀러레이팅, 교육지원 등 다양한 프로그램이 운영 中. 이에 대한 벤치마킹을 통한 홀로그램의 차별적인 지원 프로그램 다양화가 필요

* 분기 별 홀로그램 관련 산업, 기술, 시장 동향 보고서 제공/ 홀로그램 제품•서비스 홍보 및 익산시 공공기관 구매 연계 등

<VR 뉴콘텐츠센터 지원 사업>



❑ 홀로그램 관련 기업들의 네트워크 강화를 위한 기반 조성 마련 필요

❍ 익산시 홀로그램 정착 기업들 간 의사소통 및 한 공간에 입주하여 협업이 이루어질 수 있는 공간 조성 필요

- 연 2회 이상 대면/비대면 기업들 간 인적 네트워크가 이루어 질 수 있는 환경 조성 필요(기업 매칭 데이 등)

3. 향후 정착 가능성이 존재하는 기업 측면

기업 유치/정착을 위한 익산시 노력

❑ 홀로그램 관련 기업 유치/정착 지원을 위한 홍보 및 마케팅 강화 필요

❍ 익산시의 홀로그램 지원 사업들이 홀로그램 관련 기업들에게 소개될 수 있는 기회 多 등 홍보 및 마케팅 강화가 필요

- 現 홀로그램 관련 기업들은 익산시가 홀로그램을 전략산업 육성을 위한 노력과 이를 위한 다양한 지원 사업을 하고 있는지에 대한 인지도가 낮은 편임

- 홀로그램 관련 사업을 진행하면서 공장설립, 기업 지사 설립을 위해 적합한 지역을 모색하고 있으며, 관련 지자체 문의 시 적극적인 지원 방안을 홍보하고 있음

  * 타 지자체에서 기업 유치를 위한 지원 사업과 現 익산시 홀로그램 기업 정착을 위한 지원사업과 차이점은 거의 없음

- 기업 측면에서 홀로그램 관련 기업의 집적화가 이루어질 경우 산업/기업 간 시너지 효과가 발생될 수 있어, 이 부분에 대한 적극적인 홍보가 이루어질 필요성이 존재

  * 기존 홀로그램 관련 기업의 홍보는 물론, 한국가상증강현실산업협회 등을 통해 향후 홀로그램 산업 전향이 가능한 기업 확인 및 방문 홍보 등 온•오프라인 홍보 및 마케팅 강화가 이루어져야 함

  * 대학 중심으로 VR, 홀로그램 등 관련 학과 학생들의 창업 유도 지원 사업 전개 등

- 익산시 주요 명소에 홀로그램과 융복합을 통한 야간관광 명소, 이벤트를 통해 전국단위에서 익산시로 관광객들이 유입될 수 있는 환경도 고려

익산시 정착 기업을 위한 기업 니즈

❑ 정착기업들이 익산시에 지속적으로 자리 잡을 수 있는 기반 조성 필요 (먹거리 창출 등)

❍ 단발성의 기업지원 측면이 아닌 지속적인 홀로그램 산업 육성을 위한 익산시의 투자 연속성 확보가 필요

- 익산시 차원에서 홀로그램 산업 육성이 “홀로그램 기술개발 예타 사업” 등 시대적, 정책적 흐름이 아닌 지속적인 투자가 이루어 질 수 있다는 희망을 기업들에게 제시되어야 함

- 이를 위해 관광, 도시재생 등 관련 부서(시청)와 협력을 통해 다양한 분야에서 홀로그램 관련 지원 사업 마련 및 투자가 이루어 질 수 있도록 변화가 필요

❍ 홀로그램 관련 기업들이 정착 이후 익산시를 통해 기업의 수익창출이 발생될 수 있는 지원 환경 필요

- 홀로그램 기업들이 개발한 제품/서비스가 대중들에게 노출될 수 있는 기회를 다수 제공될 수 있길 희망

* 익산시 전역 內 옥외 광고판, 문화관광 시설 등을 익산시 정주한 기업들의 제품으로 활용될 수 있도록 지원 등

* 익산역, 익산시청, 주요 시장 등 주변 홀로그램 관련 기업들의 제품 노출이 이루어질 수 있는 지원환경 필요

* 결과적으로 기업 측면에서 제품 소개 및 구매•매출이 지속적으로 발생할 경우 익산시로 지사/본사 이전을 하지 않을 이유는 없음





❑ 홀로그램 콘텐츠 개발(디자인 등) 분야의 위한 전문 인력 지원 필요

❍ 現 홀로그램 산업의 차별적 경쟁우위 요소는는 기술/인프라 보다 콘텐츠 분야로 콘텐츠 개발을 위한 전문 인력이 부족한 현실

- 콘텐츠 개발을 위한 디자인 등 관련 인력을 수급하기 어려워 지방에 위치한 기업의 경우 서울지역에 별도의 지사를 운영하고 있는 기업도 존재

- 인프라/기술의 경우 지자체 지원 및 기업 자체 역량으로 대응이 가능하나, 실질적인 콘텐츠 개발을 위한 전문인력 지원 부분이 있을 경우 기업들의 익산시 정착을 위한 동기부여/당위성은 매우 높아질 것으로 판단

* 기술분야의 경우 대학 등을 통한 신입 인력을 확보 할 수 있으나, 콘텐츠 분야의 경우 경력 및 전문성을 보유한 인력 지원으로 구분하여 지원하는 대안 마련이 필요

❑ 해외 진출을 위한 지원 사업 마련 필요

❍ 국내 홀로그램 시장이 협소한 측면이 있어, 해외 시장진출을 위한 방안도 기업에서 모색 중임. 이를 위해 성장가능성이 높은 기업을 대상으로 해외 진출을 위한 지원 사업이 있을 경우 기업 유치를 하는데 큰 Benefit으로 작용될 수 있음

제 6 절 환경분석 및 현황분석 종합

구분		주요 이슈 및 시사점
환경분석 및 현황분석	산업 환경	• 미국, 유럽, 중국 등 홀로그램 기술확보와 산업 육성을 위한 다양한 정책 추진 중이며 국내 역시 5G시대 선도를 위한 실감형 콘텐츠 활성화 전략으로 홀로그램 산업 견인
		• XR 등 실감형콘텐츠 관련 산업의 확장과 글로벌 메이저 기업 중심으로 시장 선도 中
		• 국내 중소기업 중심으로 홀로그램 제품/서비스 관련 제품의 보급이 가속화 中
	기업 현황	• 홀로그램 인프라 기업 대비 콘텐츠 관련 기업의 성장세가 두드러지고 있는 양상
		• 現 홀로그램 관련 기업은 30명 이하의 기업이 대부분을 차지하고 있는 영세화 구조
		• 시장 태동기에 따른 영업이익은 2019년 이후 상승세로 전환 中
		• 홀로그램 인프라, 콘텐츠 관련 기업은 수도권 중심으로 분포되어 있으며, 그 외 지역은 장비/인프라 중심으로 형성
	벤치마킹	• 시/도 차원에서 지속적인 투자를 통한 기업들의 안정적인 정주 가능하도록 지원
		• 대기업 참여 중심으로 투자 확산을 통해 관련 중소 기업들이 유입되는 전략 추진
		• 기업지원센터의 지속적인 지원사업 고도화 및 이해관계자 주기적 미팅을 통한 개선
		• 지역 관련 산업 인프라의 역량 집중화 등 체계적인 거버넌스를 구축
		• 국내는 물론 해외 바이어들의 유입이 이루어질 수 있는 기회를 제공
	이해관계자 니즈	• 익산시의 “홀로그램”에 대한 전략산업 선정에 따른 산업 활성화 및 시너지 효과 기대
		• 초기 산업 기반 조성 단계에 따른 정착 기업들이 기대치 및 체감효과는 現 낮은 수준
		• 익산시 정착 시 지속적인 수익 및 먹거리 창출을 위한 비즈니스 환경조성이 미흡
		• 익산시 홀로그램 관련 보유 인프라들의 역량 집중 부족(역할 분산 현상)
		• 볼거리, 즐길거리 등 다양한 이해관계자들이 참여할 수 있는 홀로그램 랜드마크 조성 필요
		• 홀로그램 서비스 센터의 전문성 향상 및 지원 프로그램 다양화
		• 홀로그램 관련 기업들의 네트워크 강화를 위한 기반 조성 마련 필요

[표 6] 환경 및 현황 분석 결과

제3장

사업 추진 계획

제1절 비전체계 수립

제2절 세부실행계획 수립

제 3 장 사업 추진 계획

제 1 절 비전체계 수립

1. 비전 및 목표

가. 비전(안) 설정



나. 비전 설정



제 2 절 세부 실행계획 수립

1. 기업 유치 측면

가. 익산시 홀로그램 랜드마크 조성

❑ 과제 개요

❍ 익산시 홀로그램 관련 기업들의 제품/서비스를 관광객, 익산시 시민들에게 홍보하고 이를 통해 직간접적 매출 발생이 이루어질 수 있는 기반 구축

- 익산시 홀로그램 랜드마크 조성으로 국내외적으로 익산시 홀로그램 산업 우수성을 알리고, 이를 통해 관련 기업들이 익산시로 유입되고 지속적인 먹거리를 창출할 수 있는 환경 조성

- 익산시 홀로그램 랜드마크 조성을 통해 다양한 볼거리 제공으로 관광객을 유치하고 이를 통한 지역 경제 활성화를 도모

❑ 과제 필요성

❍ 기 정주한 익산시 기업들의 지속적인 먹거리 창출의 한계성이 존재하며, 홀로그램을 통해 국민 등 다양한 이해관계자들의 볼거리 창출이 제한적

- 최근 지자체에서 비대면 관광 산업 개발과 야간 관광을 위한 방안 모색이 중요시 되고 있는 현실에, 익산시 홀로그램 산업 경쟁력을 제고하고, 정주한 기업들의 제품/서비스를 홍보할 수 있는 채널 마련 필요

❑ 세부 추진 내용

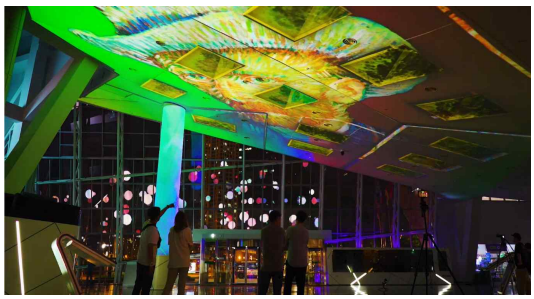
❍ 익산시 홀로그램 제품/서비스 중심의 관광 인프라 환경 구축

- 익산시 유동인구를 측면을 고려한 랜드마크 입지 선정(입지 타당성 분석)으로 光 특성을 반영한 “돔” 형태 관광 랜드마크 구축

- 주간, 야간에도 홀로그램의 특성과 관광객들의 체감도를 제고할 수 있는 볼거리 기반 인프라 구축

* 現 정선시의 경우 동굴을 활용한 비대면 콘텐츠 개발로 지속적인 관광객을 유도하고, 이를 통해 관련 기업들이 자발적으로 정선시로 이전하는 시너지를 창출

* 익산시 홀로그램 산업 육성을 위해 대국민 차원의 홀로그램 관심도 제고가 선행되어야 하며, 이를 위한 지속적인 볼거리 마련이 구축되어야 함



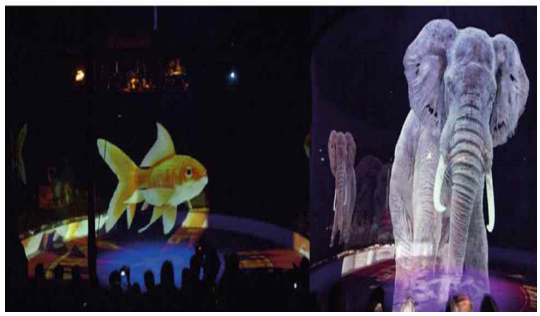

❍ 스토리 기반의 가상현실 볼거리 개발 및 비대면형 관광 상품 개발

- (운영측면) 홀로그램 기반의 지역 문화재 등 다양한 테마/주제를 선정하여 인스타그램, 유튜브 등 사회관계망(SNS) 송출로 국내외 주요 이해관계자들이 공유하고 직접 방문할 수 있는 환경 조성

- 월 단위 홀로그램을 활용한 테마를 선정하고 국내외 홀로그램 관련 기업(미디어아트, 디지털사이니지, 미디어파사드 등) 중심으로 랜드마크 홀로그램 프로그램을 운영

- 중장기적으로 홀로그램 기업 제품/서비스 중심으로 홀로그램 랜드마크를 운영하는 방식으로 변화

- (테마설정) 익산시민, 대국민 대상 수요조사 실시를 통해 관심도가 높은 테마(주제)를 선정하고, 참여 기업 참여공모를 통한 테마를 선정

- (주요사례 1) : 일본 도쿄 디즈니랜드 헌티드맨션

* 도쿄 디즈니랜드의 대표 놀이기구인 '헌티드맨션(Haunted Mansion)'의 컨셉은 999명의 유령이 살고 있는 대저택이며, 유령의집 같은 건물로 들어선 방문객은 '돔부기(Doom Buggies)'라고 불리는 '옴니무버(Omnimover)' 차량에 탑승하여 약 6~8분 정도 대저택 안을 구경

* 전체 투어 코스는 총 5 개 의 테 마 로 구성 되어 있으며, 옴니쿠버 차량을 타고 공간을 이동할 때마다 홀로그램으로 재현되는 유령들이 마치 살아있는 것처럼 입체적이고 역동적으로 등장



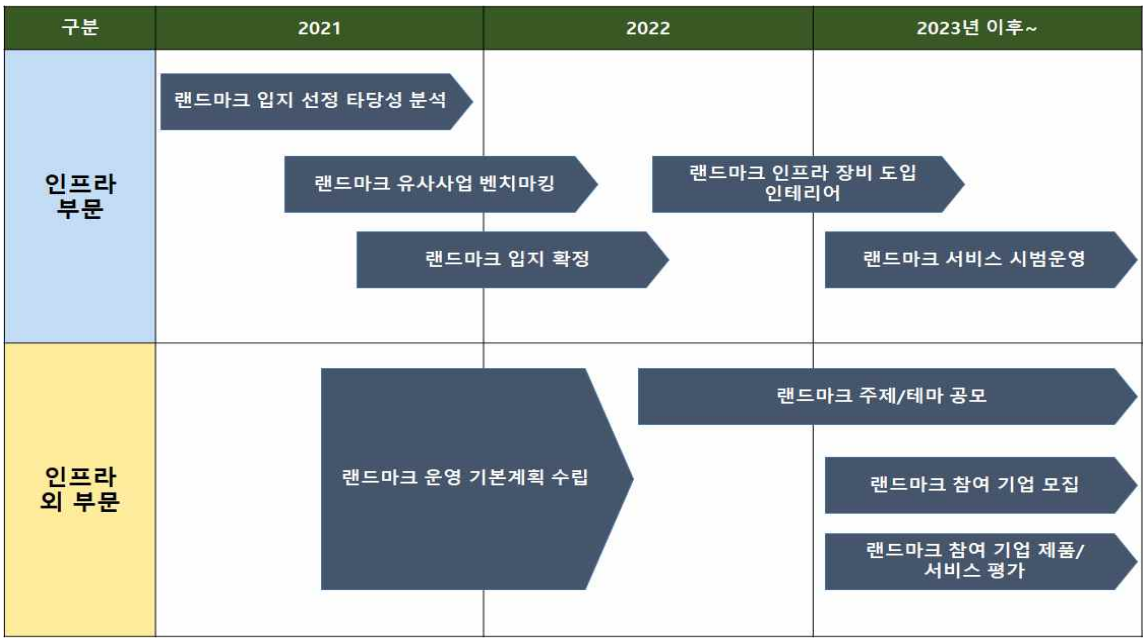

- (주요사례 2) : 영국 런던 타워브릿지 헐크 홀로그램

* 2014년 9월 세계 최대의 애니매이션 회사 Disney Interactive Studios는 'Disney Infinity 2.0' 런칭을 기념하기 위해 영국 한복판에서 아이언맨, 스파이더맨, 캡틴아메리카 등 어벤져스 영웅들의 모습을 홀로그램으로 재현하는 이벤트 진행

* 헐크 홀로그램은 성공적인 임무 수행을 위해 런던의 '타워브리지'를 들어 올리는 퍼포먼스를 선보였으며, 이외에도, 홀로그램 아이언맨, 스파이더맨 등 어벤져스 영웅들이 런던 저녁 이곳저곳을 누벼 런던을 찾은 관광객의 눈길을 사로잡음



❑ 추진 로드맵



❑ 기대효과

❍ 익산시 홀로그램 관련 산업에 대한 범국민 차원의 볼거리 제공으로 익산시 홀로그램 산업 인지도 제고 및 홍보 효과 발생

❍ 익산시 정주기업들의 홀로그램 제품/서비스를 지속적으로 홍보하고 이를 통해 2차 판매로 이어질 수 있는 먹거리 기반 조성 기여

❍ 관광객 등 다양한 이해관계자 방문을 통한 지역 경제 발전 등 시너지 효과 창출 기대

나. 홀로그램 정착 기업 협력 Network 기반 조성

❑ 과제 개요

❍ **익산시 정착한 홀로그램 관련 기업들 간 인프라/콘텐츠 서비스 분야별 기술개발 동향 및 협업, 컨소시엄, 유기적 산업 협력 지원관계가 형성될 수 있는 인적 Network 기반 구축**

- 홀로그램콘텐츠서비스센터를 중심으로 기업 이전 및 정착 기업들 대상으로 한 협력 네트워크 프로그램 및 이벤트 진행
- 기업 중심의 협력 거버넌스 체계 구축

❑ 과제 필요성

❍ **現 5개 기업 이전 한 기업들의 경우 상호간 협력 및 익산시 홀로그램 산업 발전을 위한 논의가 이루어질 수 있는 기회가 거의 없음**

- 홀로그램 산업 육성을 위한 정주한 기업들의 지속적인 의견수렴이 필요하며, 홀로그램콘텐츠서비스센터 등 지역 인프라의 의견 수렴을 바탕으로 산업 성장을 위한 개선 방안이 마련됨

❑ 세부 추진 내용

❍ **입주기업 거버넌스 체계 구축**

- 익산시 홀로그램 관련 기업들의 지속적인 미팅 및 모임을 갖을 수 있는 이벤트 데이 및 정모 개최
- 향후 입주/정주 기업은 참여가 가능하며, 홀로그램콘텐츠서비스센터, 익산시청 참여를 통한 기업들의 향후 산업발전을 위한 의견 및 피드백이 반영될 수 있는 환경 조성
- (운영방향 측면) 월단위 기업들간 자유롭게 협력 네트워크가 이루어질 수 있는 미팅 기회, 장소를 제공

* 분기별 시청, 홀로그램콘텐츠서비스센터 등 다수 참여 중심의 의견을 수렴하고 연도별 주요 주제에 대한 토의가 이루어질 수 있는 기회를 마련





❍ **온라인 기반의 협력 네트워크 기반 구축**

- 익산시홀로그램콘텐츠서비스센터 홈페이지를 활용한 인적 네트워크 강화 기반 구축
- 정주기업의 커뮤니티 공간 기능 구현을 통해 정주 기업 제품 서비스에 대한 정보를 공유할 수 있도록 함
- 단기적으로 정주 했었던 기업들의 제품/서비스, 기술정보를 홈페이지 內 축적하고 향후 정주기업들이 과거 입주기업과 협력을 통한 신규 프로젝트가 구현되도록 유도

* 정주 기업들의 대표전화 등 기재를 통해 홀로그램콘텐츠서비스센터 홈페이지를 통해 직접 연락을 진행할 수 있도록 서비스 환경 구현

- 홈페이지 內 입주기업 대상 로그인을 통해 홀로그램 정주기업을 위한 주요 이벤트, 공지사항 및 오프라인 커뮤니티 관련 정보를 제공할 수 있도록 구현
- 공지사항 시스템 업로드 시 모바일 SMS 연동을 통해 관련 담당자들에게 알림 서비스가 이루어질 수 있도록 서비스 제공

❑ 추진 로드맵



❑ 기대효과

❍ **정주기업들의 의견을 지속적으로 수렴할 수 있는 채널 확보로 정주기업들의 지원 사업과 연계 등을 통한 정주여건 개선 기여**

❍ **다양한 네트워크 확보를 통한 신규 사업 추진 가능하며, 입주 졸업社들과 지속적이고 유기적인 관계쉽을 유지할 수 있도록 지원 가능**

❍ **궁극적으로 익산시 정주 이후 안정적인 정착을 유도함으로써 익산시 홀로그램 기업 유치 및 클러스터 환경 구축에 기여**

다. 익산시 홀로그램 산업 육성 홍보 및 마케팅 강화

❑ 과제 개요

❍ 익산시 홀로그램 산업 육성 및 기업 유치를 위한 홍보 및 마케팅 방안

- 홀로그램 관련 사업을 진행하고 있는 기업 대상으로 온오프라인 홍보활동을 통한 기업 유치 유도
- 향후 홀로그램 관련 대학생 중심의 창업기업으로 범위를 확대하고 스타트업이 참여할 수 있는 프로그램 지원을 통한 기업 유치

❑ 과제 필요성

❍ 익산시 홀로그램 관련 사업 육성 및 기업 유치를 위한 다양한 사업을 추진하고 있음에도 불구하고 대부분 기업들은 알지 못하고 있는 현실

- 익산시 홀로그램 기업 유치를 위해 관련 기업 방문 홍보 시 홀로그램 관련 기업 지원 사업에 대한 인지도는 매우 낮음

❑ 세부 추진 내용

❍ VR 등 실감형 콘텐츠 관련 기업들 대상 오프라인 홍보 활동 진행 강화

- 홀로그램과 관련성이 있는 기업을 대상으로 방문 인터뷰 및 익산시 홀로그램 정책 지원사업, 홀로그램콘텐츠서비스센터에서 진행하고 있는 사업에 대해 홍보 활동 추진
- 익산시청, 홀로그램콘텐츠서비스센터 중심으로 분기, 반기 단위 관련 기업체 대표, 사업 핵심 담당자와 미팅을 통한 익산시 정주 및 기업 유치 활동 전개
- 익산시 홀로그램 지원사업에 대한 브로셔 제작 및 미팅 이후 사업담당자/대표 연락처를 중심으로 기업 관리(CRM)체계를 구축하고 향후 온라인 채널을 통한 지원 사업 정보를 주기적으로 제공함







❍ **대학 중심의 온오프라인 익산시 홀로그램콘텐츠서비스센터 사업 홍보/마케팅 활동 전개**

- (대학 동아리, 창업보육센터 활용) 대학 별 실감형 콘텐츠 학과 졸업생, 창업 동아리를 대상으로 오프라인(방문 활동), 온라인(학교 관련 학과 홈페이지)를 통한 홍보 활동 전개

* 現 강원대, 한성대학교, 영산대학교, 백석대학교, 신구대학, 수성대학교 국내 다수 학과에서 가상현실 관련 커리큘럼을 운영 中

* 관련 학과 홈페이지 등 온오프라인 홍보를 통한 창업학생들의 센터 홍보를 통한 입주 유도





❍ 정주기업-홀로그램콘텐츠서비스센터 양방향 홍보 채널 마련

- 정주기업의 제품, 명함, 카탈로그 등에 디자인 QR코드를 통해 홀로그램콘텐츠서비스센터 등 관련 사업 및 주요 프로그램 등을 조회 할 수 있는 채널 마련

- 정주기업에게는 국가 공공기관이 지원하고 있다는 측면을 제공함으써. 디자인 QR코드를 삽입하도록 유도하고, 센터측면에서는 자체 홍보 외 정주기업들 대상으로 2차 홍보활동이 이루어 질 수 있는 기회를 창출

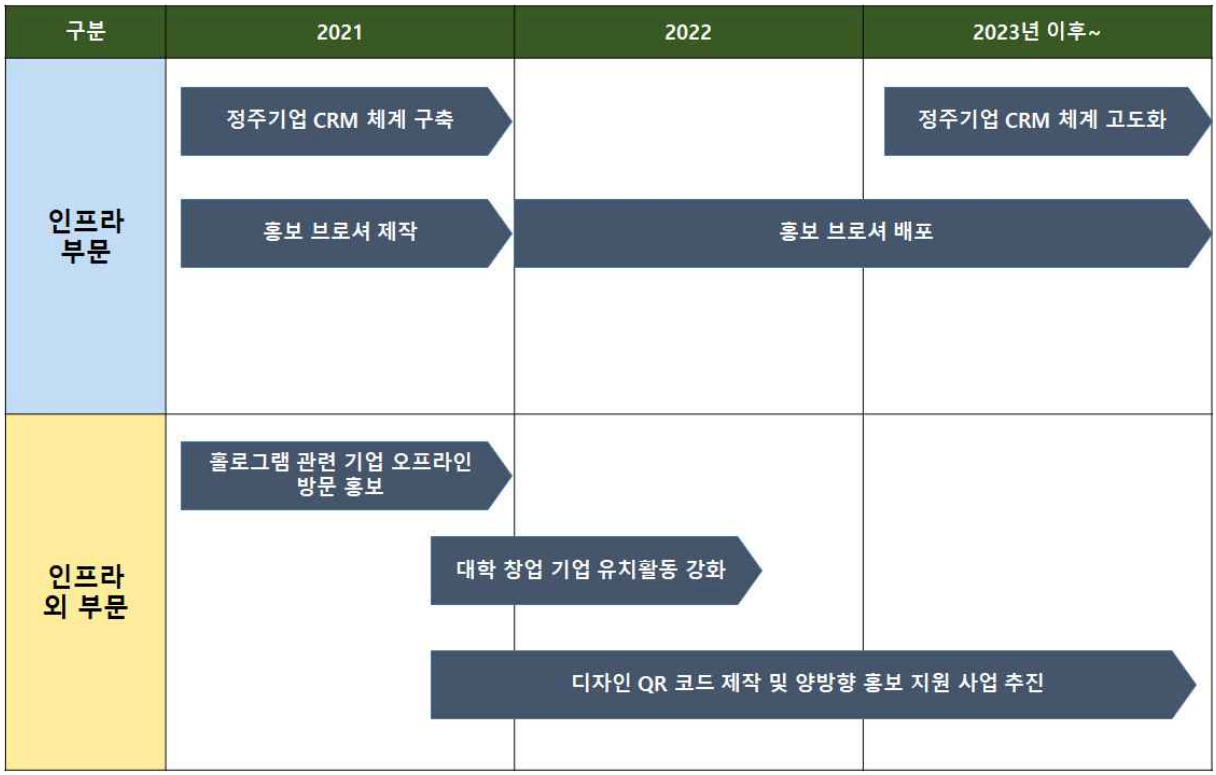
- 정주기업을 대상으로 명함, 박스 등 제작비를 일부 홀로그램콘텐츠서비스센터에서 지원함

* 기업들의 명함, 제품 박스 등에 삽입되어 한번쯤 검색해보기 위한 관심제고 측면에서 익산시 또는 홀로그램콘텐츠서비스센터 디자인 QR코드를 제작



[그림 36] 디자인 QR 코드 주요 사례

❑ 추진 로드맵



❑ 기대효과

❍ 익산시 홀로그램 산업 육성을 위한 관련 기업들의 인지도 제고 및 기업 유치 및 정주를 위한 기회 창출 확대

❍ 홀로그램 관련 기업의 창업, 스타트업 대상으로 센터에 대한 사업 및 프로그램 인지도 제고를 통한 향후 미래 정주기업 확보가 용이

2. 기업 정주 지원 측면

가. 홀로그램콘텐츠서비스센터 기업 지원 환경 개선

❑ 과제 개요

❍ 홀로그램콘텐츠서비스센터의 기업지원 사업에 대한 체계화

- 센터를 중심으로 기업들의 익산시로 정주 및 기업 유치가 이루어질 수 있는 프로그램 개발 및 안정적인 정주가 이루어 질 수 있는 사업 추진
- 홀로그램 콘텐츠서비스센터와 유사한 실감형 콘텐츠 지원 기관 벤치마킹을 기반으로 센터 지원 프로그램 개선 방향 제시

❑ 과제 필요성

❍ 現 홀로그램콘텐츠서비스센터에서 기업 지원을 위한 프로그램을 운영하고 있으나, 센터 건립이 2년인 점을 고려할 때 체계적인 지원 방안 마련 수립이 필요

- 홀로그램콘텐츠서비스센터는 저작기술지원, 라벨제품화기술지원, HUD제품화기술지원, HOE 스크린 콘텐츠 기술지원 중심으로 사업 추진
- 센터 內 기업들이 정주하고 이전 기업이 사업추진을 위한 활동을 하는데 제한적인 공간 존재

❑ 세부 추진 내용

❍ 지속적인 먹거리 창출 지원 사업 추진

- 익산시 內 유동인구가 많은 지역을 중심(시장, 역 주변 등)으로 정주기업의 주요 제품 및 서비스를 활용하여 다양한 이벤트, 정보 등을 제공할 수 있는 기획 사업 추진
- 초기 정주기업들의 지속적인 사업화 또는 먹거리를 창출 할 수 있도록 공공중심으로 먹거리 창출을 지원

* 익산시 시장 홀로그램 간판 사업化, 익산역 주변 안내판, 키오스크의 홀로그램 제품/서비스 적용 등

* 익산시청과 협력을 통한 정주기업 제품/서비스 활용 기회를 제고하고 향후 민간으로 확산할 수 있는 방향으로 사업 기획 추진





❍ 홀로그램 기업 정주를 위한 기반 환경 조성

- 홀로그램 관련 정주기업들이 자유롭게 활용하고 기업들간 자발적 커뮤니티가 이루어질 수 있는 입주 공간 개선

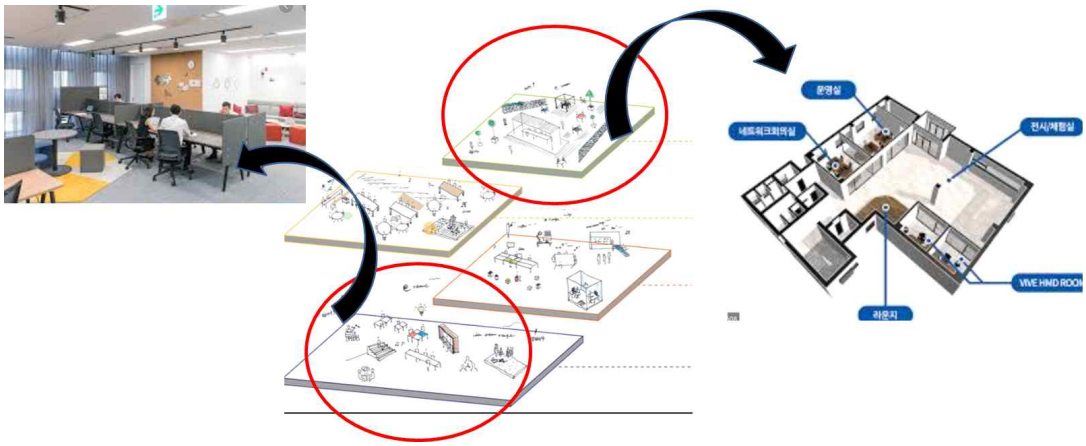
- 1인실 중심이 아닌 다인실이 있는 공간으로 확장하고, 그 외 1인 기업들을 위해 공유오피스 형태로 공간 활용 지원




- 現 홀로그램콘텐츠서비스센터의 경우 다인실의 확대가 불가한 현실인 점을 고려하여 중장기적 측면에서 기업지원을 위한 오피스 공간을 마련해야 함

- 홀로그램 관련 기업 규모 및 관련 산업 분야별로 구분하고 층별 입주하고 있는 기업 간 협력 및 정보 공유를 통한 시너지가 창출할 수 있도록 공간 조성

* (예시) 1층 홀로그램 장비/인프라 관련 기업으로 중견 기업 중심으로 입주
* (예시) 2층 홀로그램 콘텐츠 서비스 기업 및 스타트업, 창업 기업 중심으로 입주 등



❍ 홀로그램 기업 정주를 위한 지원 프로그램 개발

- 익산시 정주기업을 위한 전문인력 매칭 등 기존 추진하고 있는 사업에 대한 강화 및 홀로그램 콘텐츠 분야 지원 사업 개설

* 익산시 정주기업 대상 입주공간 마련 시 입주비 지원
* 콘텐츠 제작 멘토링 서비스 및 정주기업 대상 전문성 향상 교육 프로그램 지원 사업
* 초기 스타트업 직간접적 투자 지원 사업(VC 연계 등)
* 해외진출 지원 사업 및 교류 협력 지원 사업 등

- [벤치마킹] 광교 VR・AR 센터 실감형 콘텐츠 관련 기관 주요 프로그램

* **(설립목적)** 수원 광교에 VR/AR(가상/증강현실) 콘텐츠 제작부터 상용화까지 원스톱으로 지원하는 '경기 VR/AR제작거점센터'를 구축

* **(운영프로그램)** VR·AR 테스트베드는 VR 생중계 스튜디오, VR 창작실, VR 영상 장비실 및 편집실, 실습형 교육장 등으로 구성되며, 'VR 생중계 스튜디오' 내에는 크로마키 스크린이 설치돼 있어 제작한 VR 콘텐츠를 테스트 가능

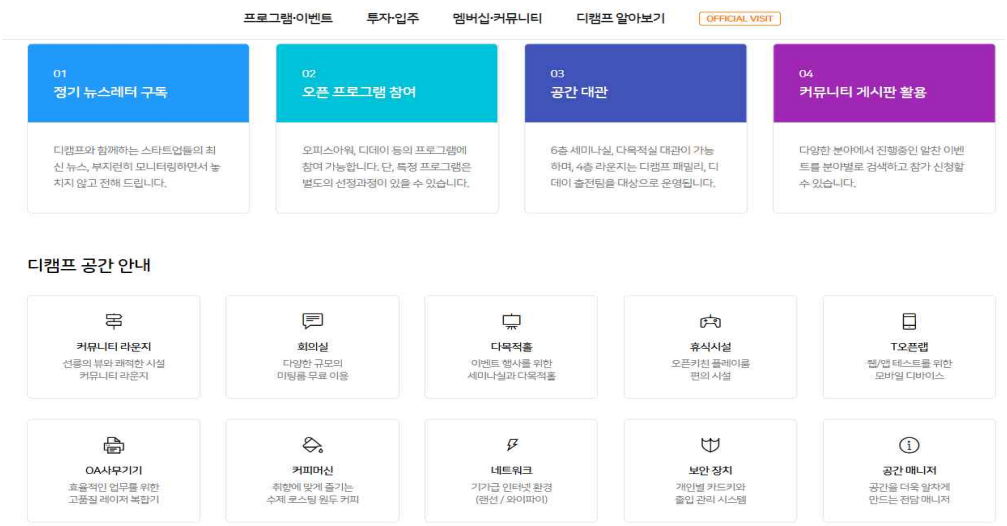
- **[경기VR/AR 아카데미(일반과정/해커톤)]:** 경기도 VR/AR 전문 인력 양성 교육을 통한 일자리 창출 및 창업 지원
- **[기업육성]** 경기 VR/AR 오디션, NRP 엑셀러레이팅 프로그램(경기도 VR/AR 스타트업 초기기업 육성 및 국내외 상용화 진출 지원)
- **[공간운영]** 경기 VR/AR 제작거점센터: 경기도 VR/AR 스타트업 개발 공간 지원 및 체험/시연공간 운영
- **[글로벌 개발자 포럼]** VR/AR 국제 포럼 개최 등
- **[글로벌 개발자 포럼]** 기본장비교육, 해외진출지원사업, 가상오피스, 영상편집, 상시멘토링, 온라인 1:1 컨설팅, 디자인 교육 등 지원 등



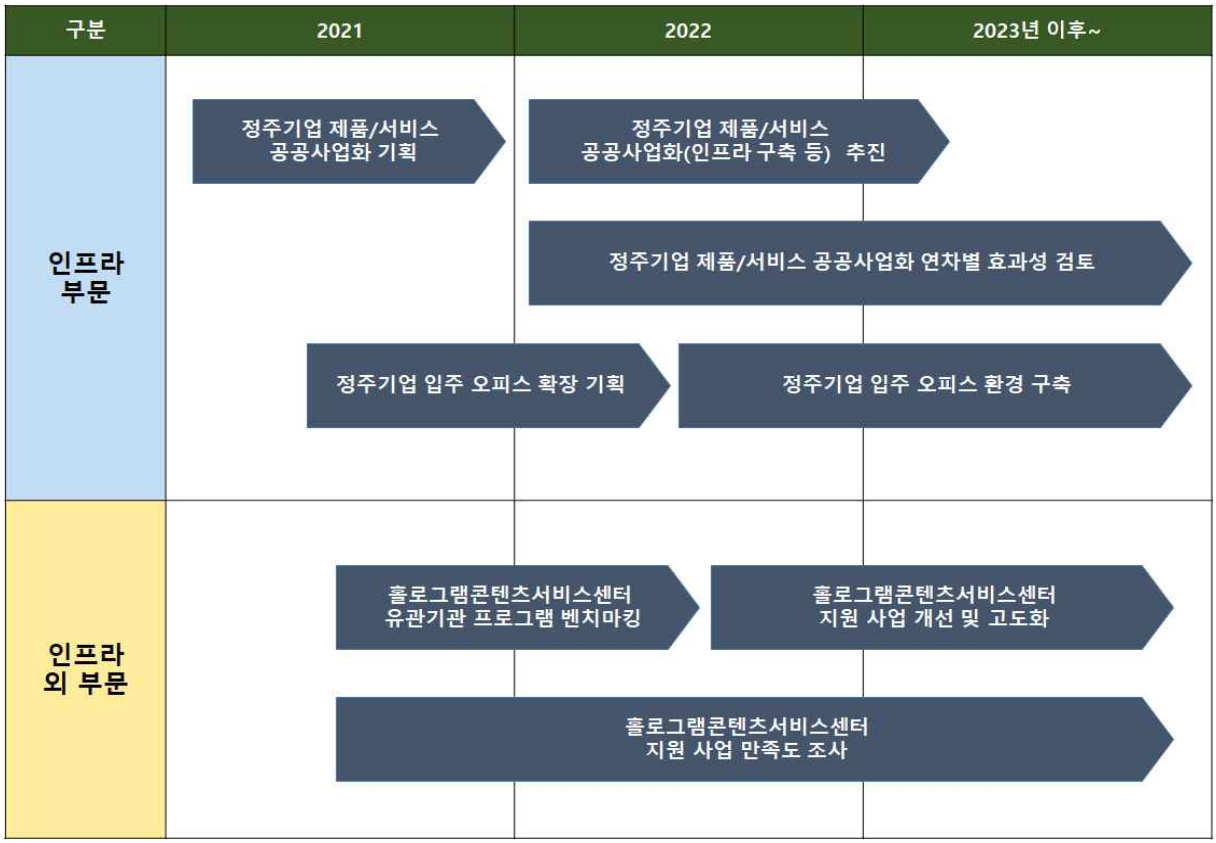
- [벤치마킹] 디캠프(D.CAMP)_실감형 콘텐츠 관련 기관 주요 프로그램

* **(설립목적)** 청년세대 창업지원을 통한 일자리 창출에 기여하고자 전국은행연합회 사원기관 18개 금융기관(출연 당시 20개)이 총 5,000억원을 출연하여 2012년 5월 30일에 설립

* **(운영프로그램) 창업 입주기업의 성장 프로그램 운영:** 디캠프 입주-투자-졸업으로 연계되는 프로그램 운영을 통해 6개월 동안 단기간 성장프로그램을 제시하고 다양한 창업기업들에게 디캠프 프로그램을 경험하고 접할 수 있도록 기회를 제공



❑ 추진 로드맵



❑ 기대효과

❍ 정주 기업들의 체계적인 홀로그램 사업 지원을 통한 안정적이고 지속적인 정주를 유도

❍ 향후 익산시로 유입될 수 있는 잠재 기업들의 확산을 단축하는데 기여

❍ 정주 기업과 익산시 양방향 홍보를 통한 국내는 물론 해외까지 익산시 홀로그램 관련 산업과 경쟁력, 인지도 제고에 기여

나. 홀로그램콘텐츠서비스센터 전문성 강화를 위한 경영 혁신

❑ 과제 개요

❍ 향후 홀로그램콘텐츠서비스센터의 안정적인 사업운용과 정주 기업들의 체계적인 지원, 사업 확장성을 고려한 전문인력 충원으로 센터 경쟁역량 강화

❑ 과제 필요성

❍ **홀로그램콘텐츠센터는 기술 중심 인력으로 센터 內 4~5명이 상주하고 있는 형태**

- 홀로그램콘텐츠서비스센터 설립 목적 측면에서 “콘텐츠” 관련 전문인력이 부재한 현실
- 익산시 內 홀로그램 관련 대학 등 인프라가 존재하나 기관별 설립 목적 및 역량이 분산되어 있어 인프라 역량 집중 어려움이 존재

❑ 세부 추진 내용

❍ **실감형콘텐츠 관련 지원사업을 수행하는 기관 벤치마킹을 통한 인력 보완 방향성 제시**

- 실감형 콘텐츠 관련 지원 기관은 사업지원, 유지보수, 행정, 홍보 활동 등을 수행하며, 평균 7명 이상의 인원으로 구성

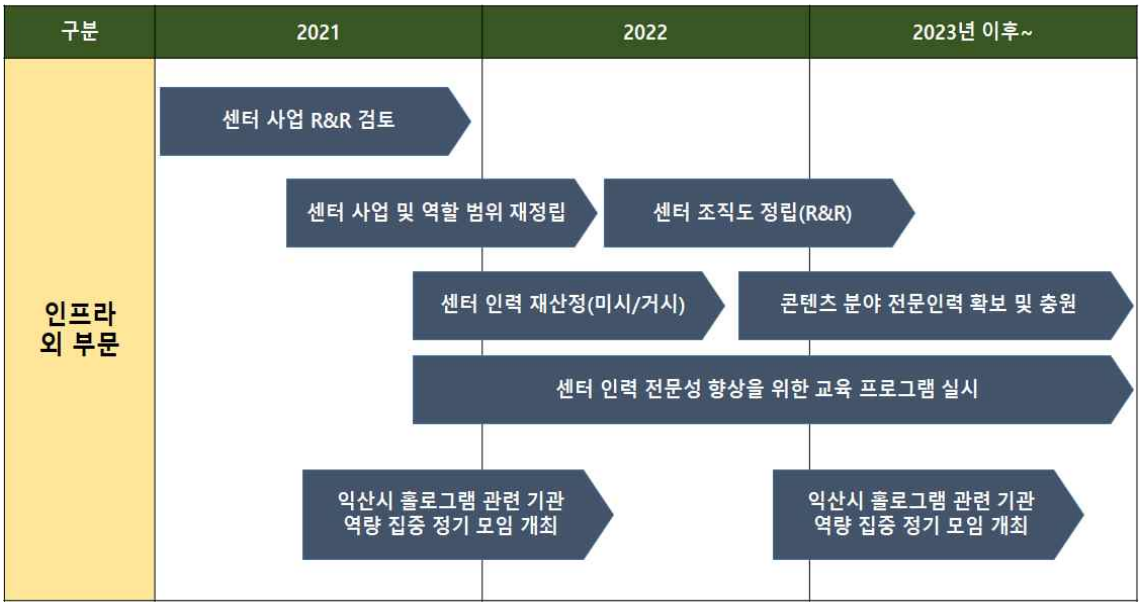
기관	주요 업무	업무 영역	인력	총원
VRAR기업 성장 지원센터	• KoVAC 시설물 유지 보수(1층) 및 SharedInfra 지원사업 운영지원, VR·AR 기업성장지원센터 운영지원 • VR·AR기업 성장지원 사업 관리, 지역VR제작거점센터 지원 • KoVAC 시설물 유지 보수(2층) 및 체험 프로그램 운영 지원, 진로체험 ‘꿈길’ 기획 및 운영 • KoVAC (전문)체험단 기획 및 운영, 전시체험 프로그램 운영지원	• 사업지원	1	10
		• 유지보수	2	
		• 행정지원	3	
		• 홍보 활동	3	
DMC VR·AR 센터	• XR코워킹 오피스, AR/VR 기기 및 서비스 실증기반 구축 • 서울VR/AR 제작거점센터 운영사업 • AR/VR 기기 및 서비스 실증기반 구축 • 서울VR/AR제작거점센터 운영사업 및 건전한 게임문화 조성	• 사업지원	2	4
		• 유지보수	2	
VR·AR 센터 경기 콘텐츠 진흥원	• 광교클러스터센터 총괄 • 문화기술 공공콘텐츠 제작지원 기획운영, 광교허브 홍보마케팅 • 가상오피스, 입주공간 구축 및 입주사 모집 및 관리 • 국제문화기술 전람회, 문화기술포럼, 공연프로젝트 제작지원 운영 지원 • 문화기술 아이디어 개발지원 운영, 찾아가는 체험교실 운영 등	• 사업지원	3	8
		• 홍보활동	2	
		• 유지보수	2	
		• 행정지원	1	

- 現 홀로그램콘텐츠서비스센터의 경우 사업지원, 행정업무 중심으로 약 4명 수준으로 인력이 구성되어 있어 향후 이해관계자 니즈를 반영한 전문인력 충원 및 보완이 필요

구분	주요 업무	소요인력
사업지원	• 센터 사업 기획 및 기존 사업 운영 관리 • 센터 관련 행정 서비스 전반 업무 수행 • 사업지원 등 주요 사업 추진 및 기획 등	**2명**
시설관리	• 센터 시설 및 안전, 입주공간 및 입주기업 편의시설 관리 • 센터 內 장비 등 인프라 관리 등	**1명**
홍보	• 센터 사업 홍보 및 마케팅 총괄 • 홍보채널 관리 및 신규 홍보/마케팅 기획	**1명**
콘텐츠 지원	• 홀로그램 콘텐츠 관련 자문 및 지원 사업 기획 • 홀로그램 콘텐츠 개발 관련 유관기관 연계 등	**2명**
합계		**6명 이상**



❑ 추진 로드맵



❑ 기대효과

- ❍ 홀로그램콘텐츠서비스센터의 체계적인 사업 관리 및 지원을 통한 정주 기업들의 만족도 제고
- ❍ 홀로그램콘텐츠서비스센터의 전문성 강화를 통한 “콘텐츠” 분야의 기업들의 니즈를 충족 및 대응이 용이
- ❍ 분산된 익산시 홀로그램 관련 인프라에 대해 홀로그램콘텐츠서비스센터를 중심으로 역량 집중이 용이

제4장

통합이행계획

제1절 우선순위 설정 및 로드맵

제2절 기대효과

제 4 장 통합이행계획

제 1 절 우선순위 설정 및 로드맵

1. 우선순위 설정

❑ 세부과제 추진 우선순위를 정의하기 위해 우선순위 평가항목에 따라 점수를 산출하고 Quadrant 분석과 개선과제간 선후관계 분석을 통해 단계별 추진 전략을 수립함

❍ 1단계(Scoring 점수를 통한 우선순위 도출)

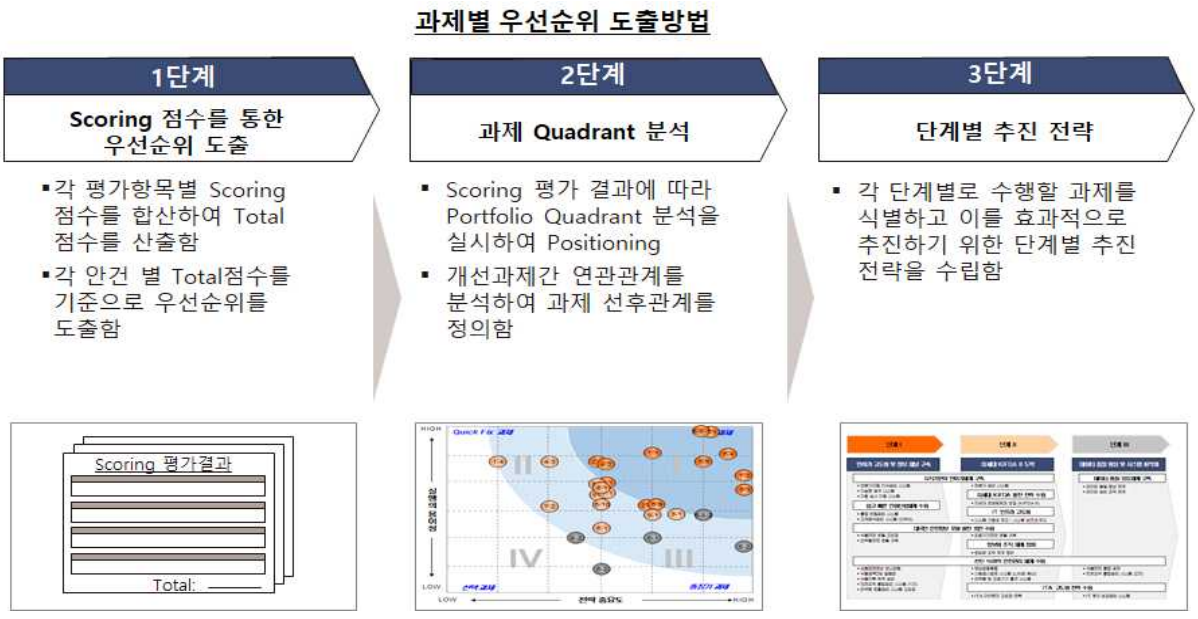
- 각 평가항목별 Scoring 점수를 합산하여 Total 점수를 산출함
- 각 안건 별 Total점수를 기준으로 우선순위를 도출함

❍ 2단계(과제 Quadrant 분석)

- Scoring 평가 결과에 따라 Portfolio Quadrant 분석을 실시하여 Positioning
- 개선과제간 연관관계를 분석하여 과제 선후관계를 정의함

❍ 3단계(단계별 추진 전략)

- 각 단계별로 수행할 과제를 식별하고 이를 효과적으로 추진하기 위한 단계별 추진 전략을 수립함



2. 우선순위 평가 방안

❑ 개선과제 우선순위 평가항목은 전략적 중요도와 실행용이성 관점으로 구성하고 각 관점별로 세부 평가항목의 가중치를 두어 우선순위를 평가함

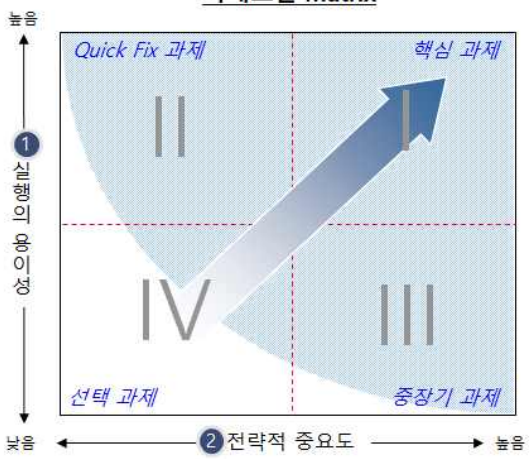
과제별 우선순위 평가

항목		측정 지표	평가기준 1 ⟷ 5
전략적 중요도	경쟁적 리스크 (Competitive Risk)	• 이슈의 미 해결 시 발생 하게 될 위험 및 손실에 대한 정도를 평가 • 현재의 경쟁우위를 유지하기 위해 시급히 해결해야 할 이슈	낮다 ----- 높다
	경쟁적 효과 (Competitive Impact)	• 이슈 해결에 의해 달성되는 비즈니스 효과 정도를 평가 • 미래의 경쟁우위 (competitive advantage) 를 확보하기 위해 대응해야 할 이슈	낮다 ----- 높다
실행용이성	투자의 용이성	• 비용 및 예산 확보 가능 정도 • 기간 및 투입 인력	낮다 ----- 높다
	기술적 용이성	• Skill, Technology 등의 검증 여부 • H/W, S/W, 패키지/자체개발 여부 • Application, H/W 유지보수	낮다 ----- 높다
	효과 발생의 용이성	• 과제 실행 후 가시적인 효과 발생 시점	낮다 ----- 높다

3. Quadrant 분석방안

❑ 개선과제 우선순위 평가결과에 따라 핵심과제, 신속히 추진해야 할 과제(Quick Fix), 중장기 과제 및 선택과제로 분류함

과제도출 Matrix



1 **실행의 용이성** : 문제 해결이 상대적으로 빠르게 되어야 하고, 타 과제들을 해결하기 위해 선행되는 과제
2 **전략적 중요도** : 중장기 전략과제를 달성하기 위해 필요한 중요한 과제

과제 분류 및 정의

Ⅰ. 핵심과제
- 전략적 중요도가 높고 실행의 용이성도 높은 과제임
- 비즈니스에 영향을 많이 미치므로 개선활동을 통해 가시적 효과를 볼 수 있으며, 타과제보다 선행되어야 하는 과제임

Ⅱ. Quick Fix 과제
- 전략적 중요도는 낮으나 개선이 시급히 필요한 과제로 대부분 Quick Fix 및 단기 과제로 해결이 가능함

Ⅲ. 중장기 과제
- 전략적 중요도는 높으나 비즈니스 연속성 측면에서 시급하지 않은 과제로 중장기적인 측면에서 해결해야 하는 과제임

Ⅵ. 선택 과제
- 전략적 중요도와 실행의 용이성이 모두 낮아 추진여부에 대해 선택을 요하는 과제임
- 제한된 투입자원 하에서는 필요에 따라 우선순위가 낮거나 제외될 수 있는 과제임

4. 우선순위 평가

❑ 도출된 세부 과제에 대한 전략적 중요도, 실행 용이성 측면에서 다음과 같이 평가함

❍ 산학연 홀로그램 관련 외부 전문가 5명을 대상으로 동 사업 전략중요도, 실행용이성에 대한 평가를 실시하여 평균값을 도출

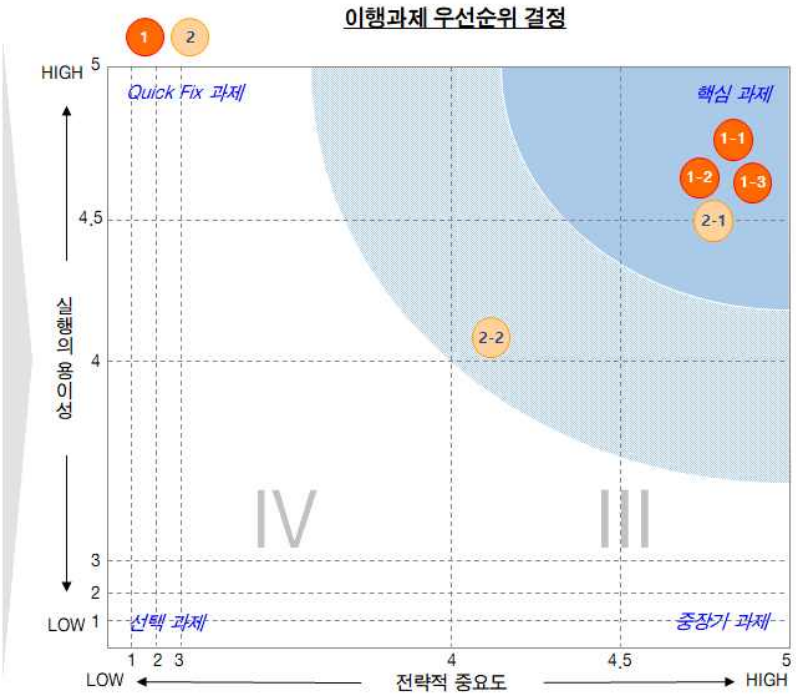
중요도 척도 1---------5

이행과제		전략적 중요도			실행의 용이성				총점
		경쟁적 리스크	경쟁적 효과	평점	투자 용이성	기술 용이성	효과 발생 용이성	평점	
1. 기업 유치 측면									
1-1	익산시 홀로그램 랜드마크 조성	5	5	5	5	4.5	4.5	4.67	9.67
1-2	홀로그램 정착 기업 협력 Network 기반 조성	5	4	4.5	5	5	5	5	9.5
1-3	익산시 홀로그램 산업 육성 홍보 및 마케팅 강화	5	5	5	5	4.5	4.5	4.67	9.67
2. 기업 정주 지원 측면									
2-1	홀로그램콘텐츠서비스센터 기업 지원 환경 개선	5	4	4.5	5	5	5	5	9.5
2-2	홀로그램콘텐츠서비스센터 전문성 강화를 위한 경영혁신	5	4.5	4.75	4	4	4	4	8.75

5. Quadrant 분석결과

❑ 8개 세부 과제에 대해 우선순위 평가를 통해 다음과 같은 3단계 과제 우선순위를 도출함

1. . 소통 · 협력형 선진경영체계 마련	
1-1	익산시 홀로그램 랜드마크 조성
1-2	홀로그램 정착 기업 협력 Network 기반 조성
1-3	익산시 홀로그램 산업 육성 홍보 및 마케팅 강화
2. 수요자 중심의 환경산업 정보서비스 기반 선진화	
2-1	홀로그램콘텐츠서비스센터 기업 지원 환경 개선
2-2	홀로그램콘텐츠서비스센터 전문성 강화를 위한 경영혁신



❍ 1단계

- 익산시 홀로그램 랜드마크 조성
- 홀로그램 정착 기업 협력 Network 기반 조성
- 익산시 홀로그램 산업 육성 홍보 및 마케팅 강화
- 홀로그램콘텐츠서비스센터 기업 지원 환경 개선

❍ 2단계

- 홀로그램콘텐츠서비스센터 전문성 강화를 위한 경영 혁신

제 2 절 기대효과

구분	세부과제	주요 기대효과
기업 유치 측면	익산시 홀로그램 랜드마크 조성	• 익산시 홀로그램 관련 산업에 대한 범국민 차원의 볼거리 제공으로 익산시 홀로그램 산업 인지도 제고 및 홍보 효과 발생 • 익산시 정주기업들의 홀로그램 제품/서비스를 지속적으로 홍보하고 이를 통해 2차 판매로 이어질 수 있는 먹거리 기반 조성 기여 • 관광객 등 다양한 이해관계자 방문을 통한 지역 경제 발전 등 시너지 효과 창출 기대
	홀로그램 정착 기업 협력 Network 기반 조성	• 정주기업들의 의견을 지속적으로 수렴할 수 있는 채널 확보로 정주기업들의 지원 사업과 연계 등을 통한 정주여건 개선 기여 • 다양한 네트워크 확보를 통한 신규 사업 추진 가능하며, 입주 졸업社들과 지속적이고 유기적인 관계쉽을 유지할 수 있도록 지원 가능 • 궁극적으로 익산시 정주 이후 안정적인 정착을 유도함으로써 익산시 홀로그램 기업 유치 및 클러스터 환경 구축에 기여
	익산시 홀로그램 산업 육성 홍보 및 마케팅 강화	• 익산시 홀로그램 산업 육성을 위한 관련 기업들의 인지도 제고 및 기업 유치 및 정주를 위한 기회 창출 확대 • 홀로그램 관련 기업의 창업, 스타트업 대상으로 센터에 대한 사업 및 프로그램 인지도 제고를 통한 향후 미래 정주기업 확보가 용이
기업 정주 지원 측면	홀로그램콘텐츠서비스센터 기업 지원 환경 개선	• 정주 기업들의 체계적인 홀로그램 사업 지원을 통한 안정적이고 지속적인 정주를 유도 • 향후 익산시로 유입될 수 있는 잠재 기업들의 확산을 단축하는데 기여 • 정주 기업과 익산시 양방향 홍보를 통한 국내는 물론 해외까지 익산시 홀로그램 관련 산업과 경쟁력, 인지도 제고에 기여
	홀로그램콘텐츠서비스센터 전문성 강화를 위한 경영혁신	• 홀로그램콘텐츠서비스센터의 체계적인 사업 관리 및 지원을 통한 정주 기업들의 만족도 제고 • 홀로그램콘텐츠서비스센터의 전문성 강화를 통한 “콘텐츠” 분야의 기업들의 니즈를 충족 및 대응이 용이 • 분산된 익산시 홀로그램 관련 인프라에 대해 홀로그램콘텐츠서비스센터를 중심으로 역량 집중이 용이



부록 1 홀로그램 관련 기업 개별 현황

1. ㈜홀로티브글로벌

기업 일반 현황

HOLOTIVE

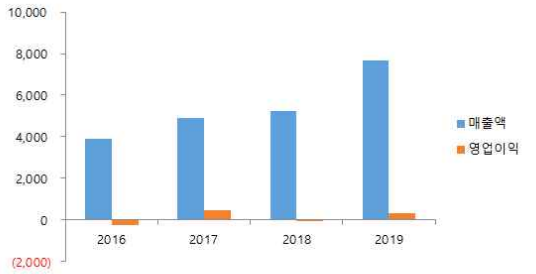
- 설립일: 2012. 03
- 사업장: 서울 마포구 포은로 2가길 42
- 대표자: 강인철
- 종업원수: 42명
- 매출액(2019): 7,660백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 전용 하드웨어 및 솔루션, 콘텐츠를 제공하는 토탈 플랫폼 기업
- 유리면에 부착하여 홀로그램 광고가 가능한 투명 필름 기술 보유
- 핵심기술은 홀로그램 영상 효과를 나타내는 필름이며, 이를 다양한 공간에 부착하여 광공, 공연 등에 활용

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3,895	4,894	5,234	7,660
영업이익	(275)	454	(35)	294

(출처: nice신용평가정보_2020)

2. 오디텍

기업 일반 현황

ODTECH

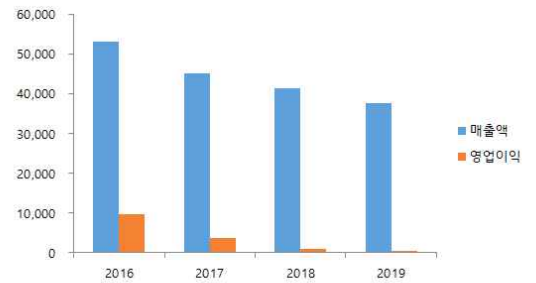
- 설립일: 1999. 12
- 사업장: 전북 완주군 봉동읍 완주산단5로87
- 대표자: 박병근
- 종업원수(2020): 232명
- 매출액(2019): 37,731백만원

주요 사업 현황



- 현재는 반도체와 광소자, 광센서모듈,LED칩을 주력제품으로 하는 기업
- Optical 분야 사업 기반을 바탕으로 차량용 HUD(Head-Up Display)개발 추진 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	52,998	44,974	41,467	37,731
영업이익	9,684	3,806	1,010	585

(출처: nice신용평가정보_2020)

3. 퓨처월드

기업 일반 현황

퓨처월드

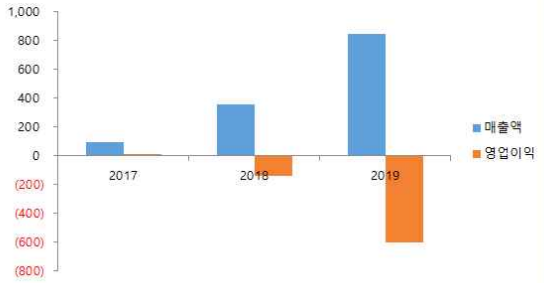
- 설립일: 2017. 11
- 사업장: 인천 미추홀구 경인로 229 인천IT타워 907,908호
- 대표자: 이춘정
- 종업원수(2020): 5명
- 매출액(2019): 840백만원

주요 사업 현황



- 3D홀로그램 LED디스플레이 개발 및 제조
  (LED 회전 팬을 통한 3D 콘텐츠 디스플레이 장치)
- 3D 컨텐츠 제작 및 공급
  (주력제품인 크레뷰는 광고,전시,홍보,공연을 위한 통신형 3D 디스플레이 장비

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2017	2018	2019
매출액	90	355	840
영업이익	6	(145)	(605)

(출처: nice신용평가정보_2020)

4. ㈜이노벡스

기업 일반 현황

INNOVEX

- 설립일: 2013. 11
- 사업장: 경기 수원시 영통구 청명남로 3, 3층
- 대표자 : 채균
- 종업원수: 30명
- 매출액(2019): 6,649백만원

주요 사업 현황

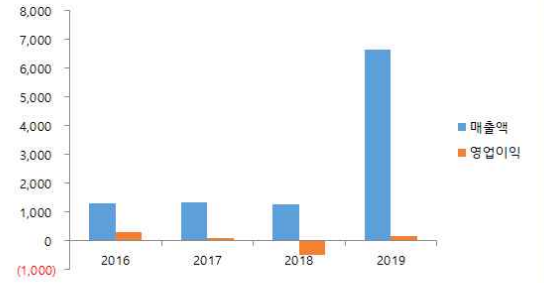






- LED를 활용한 다양한 디스플레이를 개발 중인 기업으로 TAS(Tunnel Advertising System)에 특화
- TAS : 터널 광고 기술로, 터널에 LED바를 일정 간격으로 설치하여 개별 프레임을 고속으로 표출하는 방식(잔상원리에 의한 명상 표현 기술)
- 이 외에도 원통 매체 내에 360도 영상을 표현하는 디스플레이 장치, 회전형 LED팬 등 디스플레이 제품 보유

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,297	1,346	1,271	6,649
영업이익	306	79	(493)	143

(출처: nice신용평가정보_2020)

5. 모터에이드

기업 일반 현황

㈜모터에이드

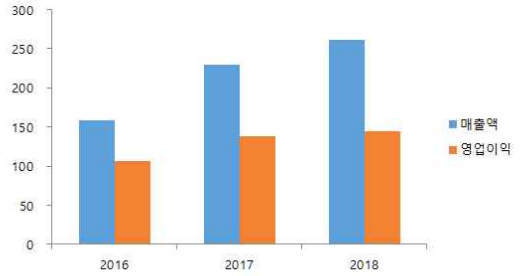
- 설립일: 2011.08
- 사업장: 전북 완주군 삼례읍 삼례로 443 정공관 503호
- 대표자: 한경민
- 종업원수: 3명
- 매출액(2018): 262백만원

주요 사업 현황



- VR/AR 분야 HMD 및 콘텐츠 개발이 주 사업 영역
- 디지털 헤리티지와 결합한 홀로그램 문화 콘텐츠 개발 추진 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	158	230	262
영업이익	107	138	145

(출처: nice신용평가정보_2020)

6. ㈜이텍

기업 일반 현황

E•TECH®

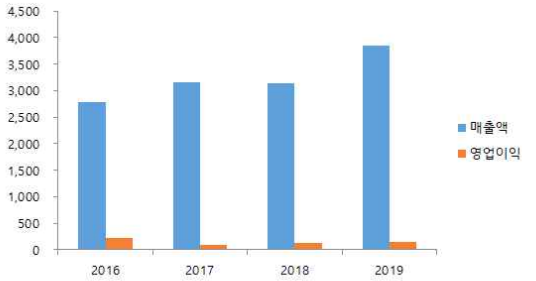
- 설립일: 2001. 12
- 사업장: 전북 정읍시 2산단1길 16(하북동)
- 대표자 : 정영일
- 종업원수: 11명
- 매출액(2019): 3,855백만원

주요 사업 현황



- LED, 무전극램프가 주 생산품
- 터널등기구 납품 실적을 다수 보유
- 한국도로공사 LED조명등기구 적격등록 업체로서 도로용 조명기구 사업 추진에 유리
- 홀로그램 안전표지판 개발 추진 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	2,776	3,158	3,143	3,855
영업이익	219	95	132	138

(출처: nice신용평가정보_2020)

7. ㈜엘이디에비뉴

기업 일반 현황

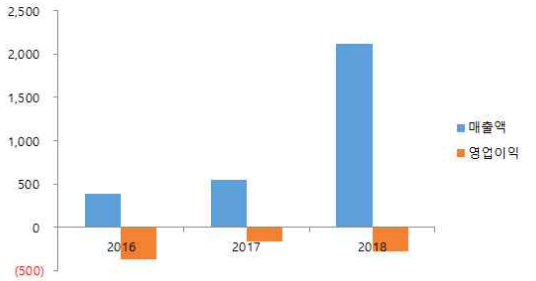
- 설립일: 2008. 01
- 사업장: 경기 성남시 중원구 갈마치로203번길12
- 대표자 : 이명호
- 종업원수(2019): 8명
- 매출액(2018): 2,119백만원

주요 사업 현황



- LED활용 광고용 업체 디스플레이가 주력 제품
- 자체 개발 LED 광고용 스크린 라이트 캔버스 보유
- 보유기술을 활용하여 홀로그램 광고 장치 개발 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	384	553	2,119
영업이익	(368)	(159)	(282)

(출처: nice신용평가정보_2020)

8. 더웰

기업 일반 현황

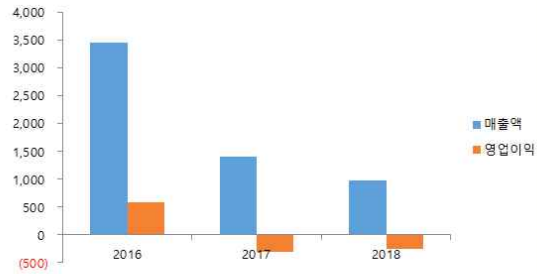
- 설립일: 2013. 07
- 사업장: 서울 강남구 영동대로 511, 1702-1호
- 대표자 : 손원상
- 종업원수(2019): 10명
- 매출액(2018): 973백만원

주요 사업 현황



- 홀로그래픽 디스플레이 개발 및 제조 사업을 주 사업분야로 시작하여 현재는 인터렉티브 멀티미디어 솔루션의 기획/제조 사업 분야로 확장
- 디시플레이 분야는 홀로그램 키오스크,LED/LCD디스플레이, 미디어파사드,VR/AR분야의 홀로그래픽 디스플레이를 개발 및 공급 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	3,461	1,395	973
영업이익	572	(311)	(260)

(출처: nice신용평가정보_2020)

9. ㈜구쎈일렉트릭

기업 일반 현황

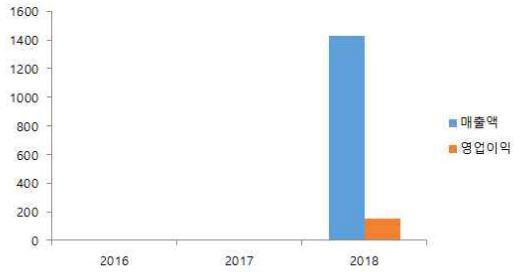
- 설립일: 2018.01
- 사업장: 경기 김포시 양촌읍 삼도로48번길 92
- 대표자 : 김진완
- 종업원수: 12명
- 매출액(2018): 1,429백만원

주요 사업 현황



- LED조명 및 무전극램프, 태양광 가로등 등 조명 전문 기업 (현 법인은 2018년 설립 되었으나 2003년부터 모태 기업이 조명분야 사업 영위)
- 홀로그램 어항 출시(2019.09)자체 개발한 고투과 미러와 실사를 기반으로 스마트기기를 장착하면 3D영상이 재생되어 어항으로 사용할 수 있는 기기 개발

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	-	-	1,429
영업이익	-	-	150

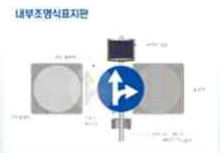
(출처: nice신용평가정보_2020)

10. ㈜CEP

기업 일반 현황

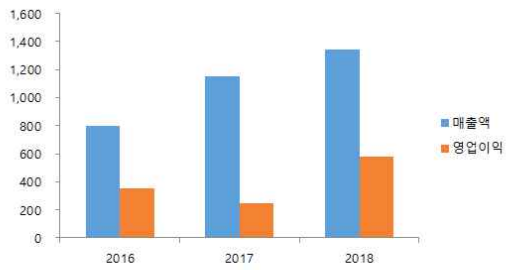
- 설립일: 2012.09
- 사업장: 전북 전주시 완산구 천장로 303 전주대학교 벤처창업관 102호
- 대표자 : 김성두
- 종업원수: 3명
- 매출액(2018): 1,341백만원

주요 사업 현황



- 내부발광형 LED를 사용한 도로표지 제조로 시작한 벤처기업
- 홀로그램 기술 접목을 통해 홀로그램 도로교통 안전표지판 개발 및 제작 추진 준비중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	**801**	**1,152**	**1,341**
영업이익	**354**	**245**	**578**

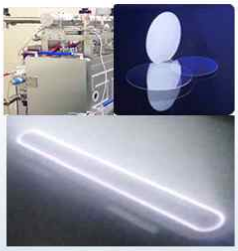
(출처: nice신용평가정보_2020)

11. ㈜셀코스

기업 일반 현황

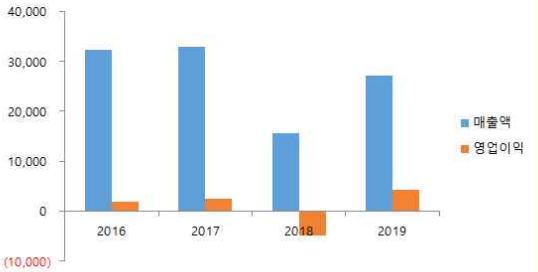
- 설립일: 2007. 01
- 사업장: 경기 화성시 동탄면 동탄산단10길 42
- 대표자 : 백우성
- 종업원수: 101명
- 매출액(2019): 27,022백만원

주요 사업 현황



- 고진공 기술과 나노 박막 공정기술을 기반으로 Sputter/OLED 증착 장비 및 나노 박막 코팅 분야 사업 중
- 홀로그램 영상 구현을 위한 LCoS(Liquid Crystal on Silicon) 개발중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	32,248	32,929	15,657	27,022
영업이익	1,791	2,352	(4,877)	4,244

(출처: nice신용평가정보_2020)

12. ㈜바로텍시너지

기업 일반 현황

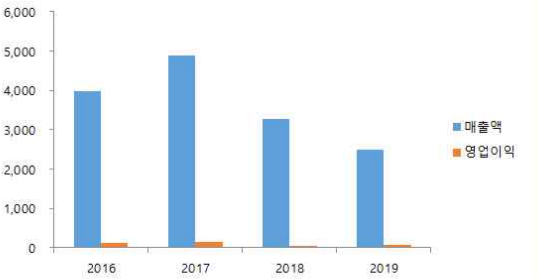
- 설립일: 2008. 11
- 사업장: 전북 전주시 덕진구 유상로67, 첨단펜처단지4동
- 대표자 : 구칠효
- 종업원수(2020): 37명
- 매출액(2019): 2,482백만원

주요 사업 현황



- Mechatronics를 기반으로 한 항공/지상/해상 시뮬레이터,위성발살체 제어계측시스템,지능형로봇,탄소성형장비,VR영상장치와 소프트웨어 개발 전문기업
- VR영상과 운동감 재현 Simulation기술의 전문성을 보유하여 이를 바탕으로 의료용 시뮬레이터 상용화 기술 개발 추진중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3,970	4,897	3,272	2,482
영업이익	129	143	51	73

(출처: nice신용평가정보_2020)

13. 도가테크

기업 일반 현황

도가테크

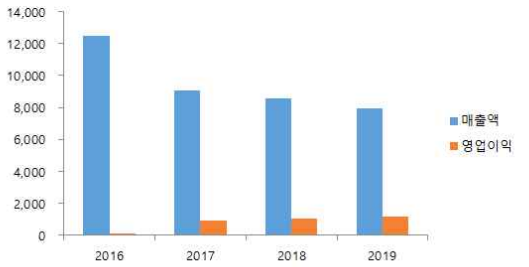
- 설립일: 2001. 04
- 사업장: 전북 익산시 무왕로 1248(부송동)
- 대표자: 백선영
- 종업원수: 20명
- 매출액(2019): 7,960백만원

주요 사업 현황



- 옥외용 및 실내용 LED디스플레이 모듈 LED조명,Display control system관련 기술을 바탕으로 옥외용/실내용 전광판 및 LED 조명장치 및 디스플레이에 전문성 보유
- 플로팅 홀로그램 키오스크 시스템을 신규 아이템으로 개발 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	12,486	9,072	8,561	7,960
영업이익	126	915	1,060	1,183

(출처: nice신용평가정보_2020)

14. ㈜윈미디텍

기업 일반 현황

WINMEDITECH

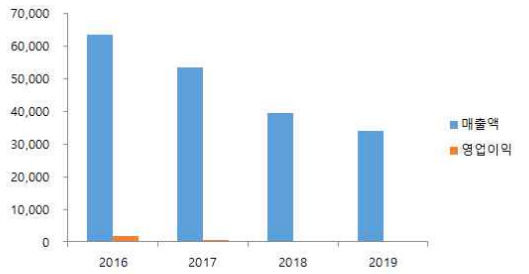
- 설립일: 2001. 05
- 사업장: 서울 영등포구 경인로 775 에이스하이테크시티 2동 1202호
- 대표자: 강명환
- 종업원수(2020): 72명
- 매출액(2019): 34,053백만원

주요 사업 현황



- Audio/visual 시스템, 네트워크 시스템을 주력으로 하는 SI전문 업체로 시작하여 홀로그램 사업 진출
- 3D홀로그램 Visual과 음향 연출이 혼합된 시스템으로 생동감 있는 시각효과를 연출하여 광고 및 전시 효과 극대화
- 하드웨어 뿐 아니라 영상 콘텐츠도 함께 제작

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	63,340	53,421	39,516	34,053
영업이익	1,952	562	420	432

(출처: nice신용평가정보_2020)

15. 비트커피,㈜달콤

기업 일반 현황

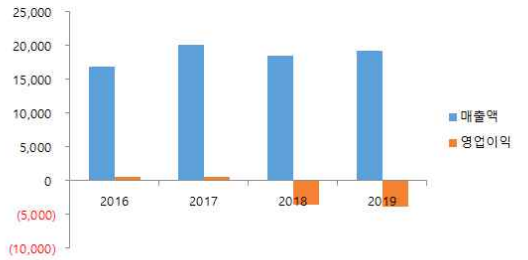
- 설립일: 2013. 02
- 사업장: 경기 성남시 분당구 분당로 55, 9층
- 대표자: 지성원
- 종업원수: 93명
- 매출액(2019): 19,187백만원

주요 사업 현황



- 프랜차이즈 커피전문점으로 2018년 로봇카페'비트'런칭
- 2019년 KT와 협업하여 5G 네트워크를 적용한 버전2를 출시하였으며 로봇에 빅데이터와 홀로그램 영상 기술이 적용됨

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	16,916	20,048	18,541	19,187
영업이익	539	574	(3,539)	(3,854)

(출처: nice신용평가정보_2020)

16. 지스마트글로벌㈜

기업 일반 현황

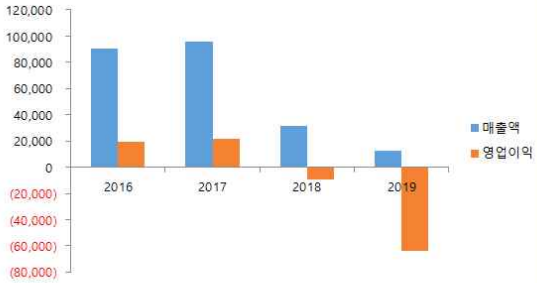
- 설립일: 2001. 05
- 사업장: 서울 강남구 역삼로 556, 4층 5층
- 대표자: 이주석
- 종업원수: 23명
- 매출액(2019): 12,350백만원

주요 사업 현황



- G-Glass(투명전광유리) 개발 및 생산 중
- 투명한 유리의 기본적 특성을 가지는 동시에 미디어 영상 표현이 가능한 IT건출 자재(가운데 LED가 내장되어 멀티 미디어 콘텐츠 구현이 가능한 유리로 건물 외벽에 부탁되는 건축자재가 바로 전광판이 됨

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	90,160	96,155	31,560	12,350
영업이익	19,214	21,348	(9,055)	(63,613)

(출처: nice신용평가정보_2020)

17. ㈜큐미스

기업 일반 현황

주식회사 큐미스

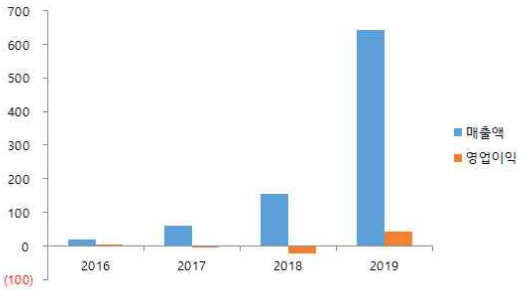
- 설립일: 2016. 10
- 사업장: 경북 구미시 송원서로4길17,2층 201호
- 대표자: 한재승
- 종업원수: 2명
- 매출액(2019): 644백만원

주요 사업 현황



- 직시형/투과형 홀로그램 디스플레이 시스템 제작
- 직시형의 경우 M자형 구조로 제작되어 3차원 영상이 다른 배경과 함께 앞에 표시 될 수 있는 구조
- 투과형의 경우 하프미러 방식을 사용한 키오스크 형태

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	19	61	155	644
영업이익	6	(5)	(21)	44

(출처: nice신용평가정보_2020)

18. ㈜지에프티

기업 일반 현황

GFT

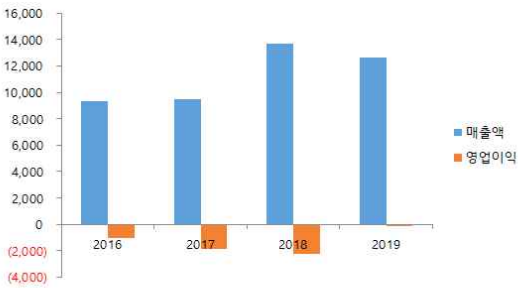
- 설립일: 2004. 12
- 사업장: 광주 북구 연양로105번길 23 101호
- 대표자 : 이명숙
- 종업원수: 41명
- 매출액(2019): 12,655백만원

주요 사업 현황



- SI,SM,보안솔루션 등의 주 사업 영역으로 성장한 업체
- 현재는 무안경 3D 디스플레이를 개발하여 3D콘텐츠를 재생시킬 수 있는 원격 관리 시스템과 연동, 광고 매체로서의 활용을 위한 제품 출시
- 자사 디스플레이와 연동될 수 있는 콘텐츠 제작

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	9,332	9,512	13,688	12,655
영업이익	(1,056)	(1,887)	(2,224)	(165)

(출처: nice신용평가정보_2020)

19. (주)포윰

기업 일반 현황

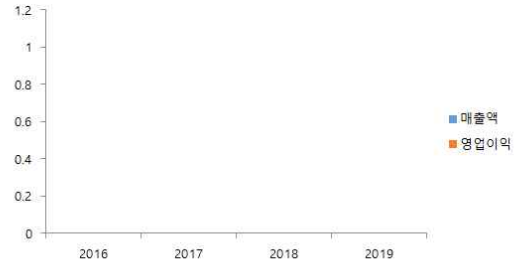
(주)포윰

- 설립일: 2018.02
- 사업장: 경북 구미시 산호대로 142-19 2동 2층
- 대표자 : 김애리
- 종업원수: -명
- 매출액: -백만원

주요 사업 현황

- 플로팅 홀로그램 기술을 활용하여 테이블탑 형태로 구현하고 상품 등을 입체로 디스플레이하여 상업적 광고 산업에 적용

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	-	-	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

20. 시큐솔(개인)

기업 일반 현황

SECUSOL

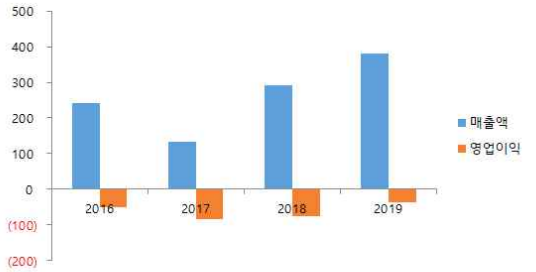
- 설립일: 2014. 10
- 사업장: 대전광역시 동구 대전천동로 574 1층
- 대표자 : 류일영
- 종업원수(2020): 3명
- 매출액(2019): 380백만원

주요 사업 현황



- 보안 전문 벤처기업으로 보안제품에 적용할 수 있는 기술 개발 및 생산
- 주요 제품은 보안용 특수잉크, 기능성 스티커 라벨, 전자감응태그 라벨등 보안을 위한 라벨 및 잉크
- 기존 제품인 보안용 라벨이 홀로그램 기술 접목 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	242	132	292	380
영업이익	(52)	(84)	(77)	(36)

(출처: nice신용평가정보_2020)

21. ㈜선경홀로그램

기업 일반 현황

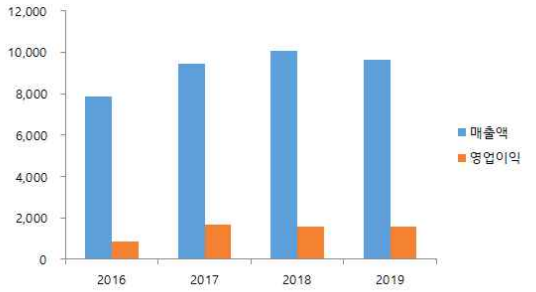
- 설립일: 1997. 02
- 사업장: 경기 화성시 봉담읍 동산재길2
- 대표자 : 정창기
- 종업원수: 35명
- 매출액(2019): 9,616백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 스티커, 씰(카드부착용)신분증 위조방지용 필름 등 기록형 홀로그램을 활용한 제품을 전문적으로 생산

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	7,838	9,454	10,058	9,616
영업이익	859	1,695	1,562	1,568

(출처: nice신용평가정보_2020)

22. ㈜나노메카

기업 일반 현황

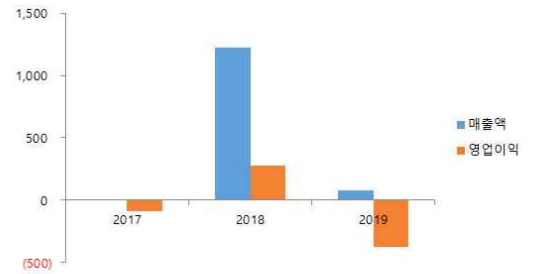
- 설립일: 2016. 12
- 사업장: 서울 강남구 논현로80길33, 104호
- 대표자 : 박범규
- 종업원수(2020): 5명
- 매출액(2019): 75백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램을 사용한 위조방지용 필름/스티커 개발 및 제작
- 반사방식(불투명한 제품), 투과방식(투명한제품)을 사용하여 제품의 진위 여부를 확인할 수 있는 필름 생산

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2017	2018	2019
매출액		1,221	75
영업이익	(86)	274	(378)

(출처: nice신용평가정보_2020)

23. (주)엠씨에스로직

기업 일반 현황

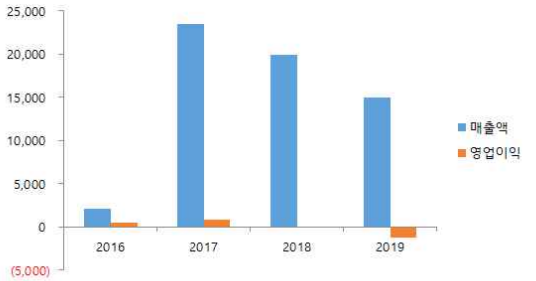
- 설립일: 2008. 06
- 사업장: 서울 송파구 법원로 128 SK V1 GL 메트로시티 A동 1701호
- 대표자 : 남상윤
- 종업원수(2020): 38명
- 매출액(2019): 14,981백만원

주요 사업 현황



- 주 사업 영역은 비메모리 반도체 칩이 가능한 제품 및 부품 설계(멀티미디어와 통신기능 특화된 반도체 칩 개발 및 공급)
- 디지털 컨버전스 및 네트워크 칩 솔루션이 디지털 홀로그래피 분야에 적용 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	2,047	23,448	19,853	14,981
영업이익	512	837	(1)	(1,278)

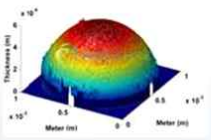
(출처: nice신용평가정보_2020)

24. ㈜내일해

기업 일반 현황

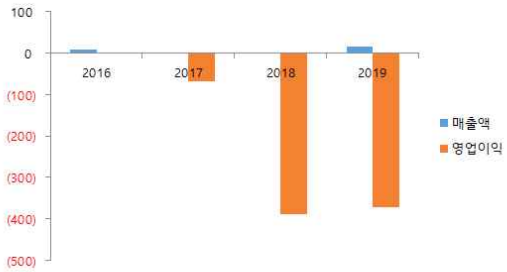
- 설립일: 2016.02
- 사업장: 경기 성남시 수정구 성남대로 1342, B동 105호
- 대표자 : 이상진/김병목
- 종업원수(2020): -명
- 매출액(2019): 16백만원

주요 사업 현황



- 초정밀산업(디스플레이 패널, 반도체, 마이크로 렌즈 등)에서의 종방향 결함 검출 문제 해결을 위한 장비를 개발 및 생산
- 홀로그래피 기술과 디지털 영상처리 기술을 융합한 3차원 측정 장비인 'Inspecscopy'가 주력 제품

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	8	-	2	16
영업이익	-	(69)	(389)	(372)

(출처: nice신용평가정보_2020)

25. ㈜힉스컴퍼니

기업 일반 현황

HICS COMPANY
Make the invisible VISIBLE

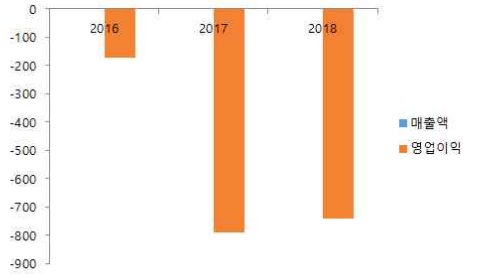
- 설립일: 2014.06
- 사업장: 서울 구로구 디지털로 285 901호
- 대표자 : 이선오
- 종업원수: 8명
- 매출액(2019): -백만원

주요 사업 현황



- 산업용 홀로그램 검사 솔루션
- 홀로그래픽 데이터의 적용을 통해 Display, 반도체 등의 제조 공정에서 결함 검출을 위해 사용할 수 있는 검사 장비

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	172	789	741	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

26. ㈜나노포커스레이

기업 일반 현황

NFR
NanoFocusRay Co.,Ltd.

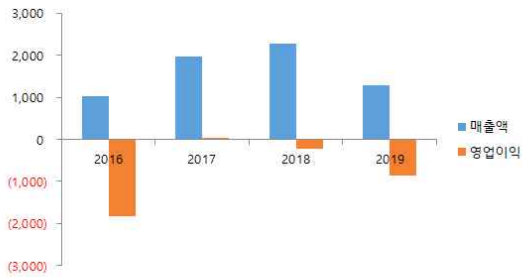
- 설립일: 2007.03
- 사업장: 전북 익산시 약촌로 133, 2층 (신흥동, 광전자㈜)
- 대표자 : 윤권하
- 종업원수: 8명
- 매출액(2019): 1,294백만원

주요 사업 현황



- CT,X-Ray등 현재는 의료영상기기가 주 사업
- 의료기기 제작 및 의료 이미지 processing 기술을 바탕으로 홀로그램 의료용 시뮬레이터 개발 추진 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,029	1,959	2,284	1,294
영업이익	(1,839)	43	(214)	(853)

(출처: nice신용평가정보_2020)

27. ㈜큐빅셀

기업 일반 현황

㈜ 큐빅셀

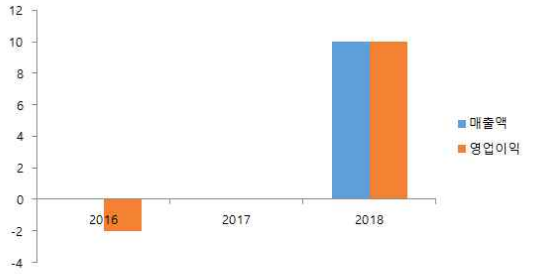
- 설립일: 2016.08
- 사업장: 서울 광진구 능동로 209 충무관802호
- 대표자 : 김태근
- 종업원수: -명
- 매출액(2018): 10백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 영상 정보 추출 기술,복원기술, 초정밀 광스캐닝 기술을 보유
- 주력 제품은 홀로그램 광학검출기

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액			10
영업이익	2		10

(출처: nice신용평가정보_2020)

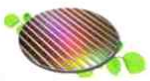
28. 아이원스㈜

기업 일반 현황

ONES 아이원스(주)

- 설립일: 2005.07
- 사업장: 경기 안성시 고삼면 안성대로 2061
- 대표자 : 이문기
- 종업원수(2020): 536명
- 매출액(2019): 125,540백만원

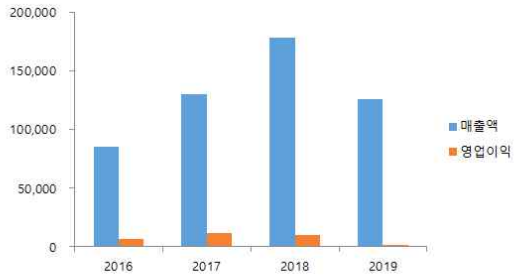
주요 사업 현황





- 전체 사업 영역은 반도체 / 디스플레이 / 반도체 검사장비 / 특수코팅 사업부로 구성
- 반도체 정밀 가공, 검사 장비 등 기존 사업분야에 홀로그래피 기술 적용

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	84,991	129,568	178,221	125,540
영업이익	6,137	11,112	10,023	957

(출처: nice신용평가정보_2020)

29. ㈜데브

기업 일반 현황

㈜ 데브

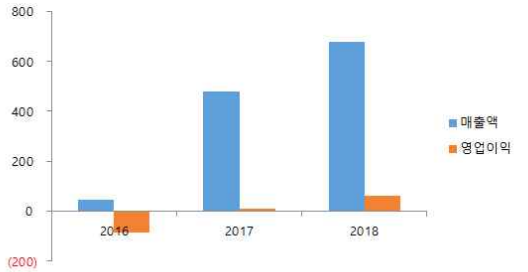
- 설립일: 2016.01
- 사업장: 경기 안산시 단원구 동산로27번길 112
- 대표자 : 윤정원
- 종업원수: -명
- 매출액(2018): 679백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 필름의 인서트 사출을 통한 3차원 정보보호형 필름 사업화

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	43	480	679
영업이익	(88)	11	61

(출처: nice신용평가정보_2020)

30. (주)한교아이씨

기업 일반 현황

주식회사 한교아이씨
HANGYO INTERNATIONAL CORP.

- 설립일: 2000. 12
- 사업장: 서울 강남구 자곡로 174-10 강남S타워 5층505호
- 대표자 : 박성철
- 종업원수(2020): 12명
- 매출액(2018): 13,770백만원

주요 사업 현황

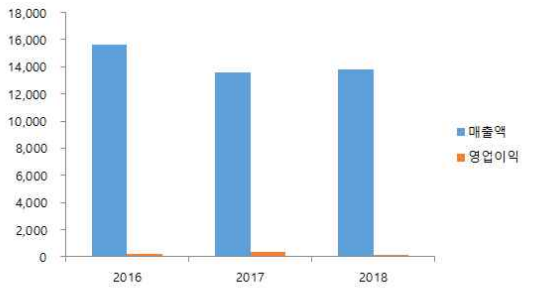


- 한교홀로그램의 모태 기업으로 각종 필름 및 스탬핑 호일을 전문으로 생산하는 업체
- 홀로그래피 R&D도 진행중

(제품 생산은 한교홀로그램이 담당

- HOE 및 디스플레이 분야
- CGH 알고리즘
- 제작된 홀로그램을 대량 생산할 수 있는 Replicator 개발

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	15,616	13,575	13,770
영업이익	217	334	144

(출처: nice신용평가정보_2020)

31. ㈜다성테크

기업 일반 현황

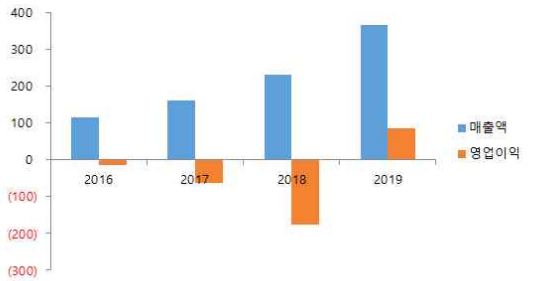
- 설립일: 2017.12
- 사업장: 경북 구미시 1공단로 144 창업보육센터 308-1호
- 대표자 : 조태원
- 종업원수: 2명
- 매출액(2019): 364백만원

주요 사업 현황



- 전체 사업 분야는 스마트 도어락, 지문인식 금고, 보안 솔루션, 스마트 팜으로 구성 (AI 및 보안, 영상처리SW 분야를 다루고 있음)
- 보안 분야에 홀로그램을 적용, 3차원 홀로그래픽 암호화 기술기반 보안강화 지문인식 시스템 개발

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	114	161	229	364
영업이익	(15)	(63)	(177)	84

(출처: nice신용평가정보_2020)

32. 광전자㈜

기업 일반 현황

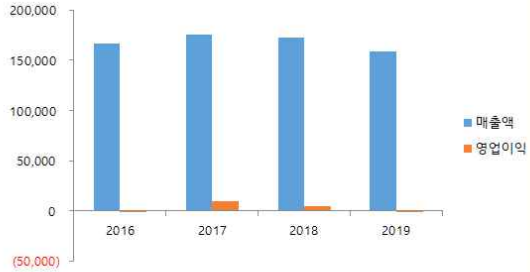
- 설립일: 1984.07
- 사업장: 전북 익산시 약촌로8길 62-8
- 대표자 : 이석렬
- 종업원수: 849명
- 매출액(2019): 159,105백만원

주요 사업 현황



- 광센서, 반도체, LED를 생산하는 업체로, 대형 생산 설비 및 신사업 추진 기반을 보유
- 현재 홀로그램 관련 아이템 미정이나 광 소자 기반의 홀로그램 분야 신규 사업 추진 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	167,088	175,514	172,092	159,105
영업이익	(1,284)	9,282	4,993	(601)

(출처: nice신용평가정보_2020)

33. ㈜올릭스

기업 일반 현황

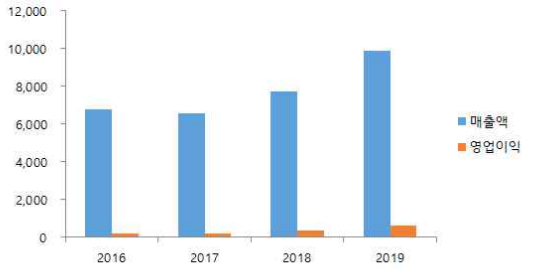
- 설립일: 2003.06
- 사업장: 전북 전주시 덕진구 반룡로 69
- 대표자 : 안종욱
- 종업원수: 30명
- 매출액(2019): 9,851백만원

주요 사업 현황



- LED 소자 전문 제조기업으로 다양한 LED 원천기술에 대한 기술 보유
- 사인용 실감형 HOE 출력미디어 적합성 정보획득용 광원소스개발 추진 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	6,766	6,560	7,745	9,851
영업이익	216	198	367	641

(출처: nice신용평가정보_2020)

34. LG디스플레이㈜

기업 일반 현황

- 설립일: 1985.02
- 사업장: 서울 영등포구 여의대로 128
- 대표자 : 정호영
- 종업원수: 26,214명
- 매출액(2019): 21,658,329백만원

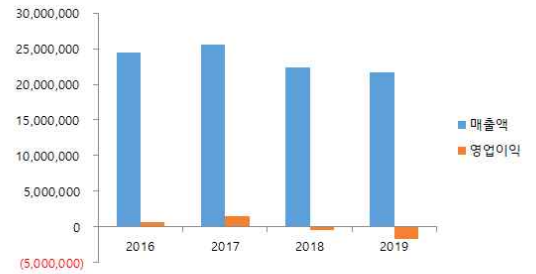
주요 사업 현황



- 높은 기술력과 생산력을 보유한 디스플레이 전문 대기업으로서 현재 상용화된 방식인 유사 홀로그램이 아닌 실제 홀로그램 구현을 위한 디스플레이 기술을 연구 중

- 나노급 픽셀 구현을 위하여 광메타 소재를 통한 홀로그램 디스플레이 기술 연구 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	24,419,295	25,591,082	22,371,687	21,658,329
영업이익	709,138	1,536,730	(472,995)	(1,784,245)

(출처: nice신용평가정보_2020)

35. 삼성전자㈜

기업 일반 현황

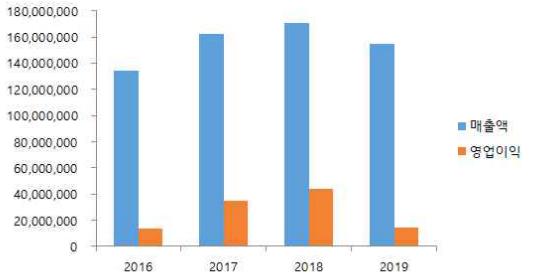
- 설립일: 1969.01.13
- 사업장: 경기 수원시 영통구 삼성로 129
- 대표자 : 김기남/김현석/고동진
- 종업원수: 106,236명
- 매출액(2019): 154,772,859백만원

주요 사업 현황



- 모바일 홀로그램 디스플레이를 집중 연구 중(스마트폰)
- 공중에서 3D홀로그램 디스플레이를 제공하고 버튼 터치가 아닌 가상의 홀로그램 화면을 터치하여 조작하는 기술 개발 중
- 도킹 스테이션을 적용하여 공중에 홀로그램 영상을 투영하는 방식이 차기 갤럭시 시리즈에 적용 예정

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	133,947,204	161,915,007	170,381,870	154,772,859
영업이익	13,647,436	34,857,091	43,699,451	14,115,067

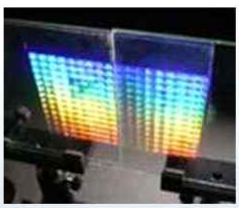
(출처: nice신용평가정보_2020)

36. ㈜홀로랩

기업 일반 현황

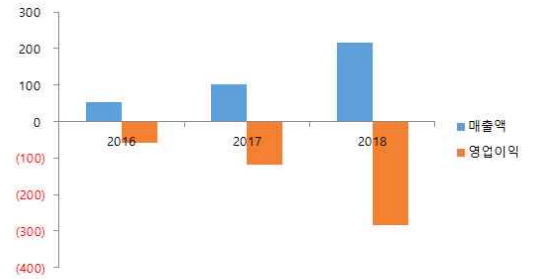
- 설립일: 2016.02
- 사업장: 전북 익산시 선화로63길30-1
- 대표자 : 신동학
- 종업원수: 5명
- 매출액(2018): 217백만원

주요 사업 현황



- 홀로그래피 기술 기반의 영상 디스플레이 및 응용 시스템을 개발하는 기업
- LCD,OLED등의 상용 평면 패널에서 최적화된 특수 광학 홀로그램 필름 제작 기술 / 공간 플로팅 영상 생성용 광학 소자 제작 및 콘텐츠 제작 기술 / (HOE)기반의 AR HUD시스템 기술

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	54	101	217
영업이익	(59)	(118)	(283)

(출처: nice신용평가정보_2020)

37. ㈜에픽옵틱스

기업 일반 현황

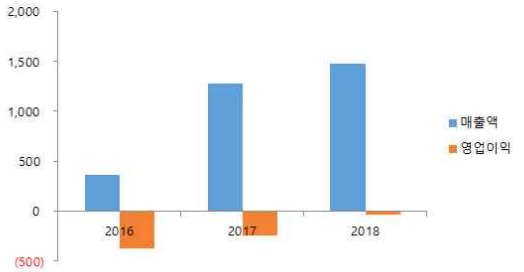
- 설립일: 2004.12
- 사업장: 경기 성남시 분당구 성남대로 69 로드랜드이지타워 413호
- 대표자 : 김영일
- 종업원수: 4명
- 매출액(2018): 1,472백만원

주요 사업 현황



- Projection Display, Laser Optics,Machine vision용 고해상도 Lens 등 다양한 광학제품 기술 연구 및 개발
- 차량용 HUD(Head-Up Display)가 대표 제품이며 차세대 디스플레이를 위한 광학소자 개발 중
- KIST의 4K급 고해상도 투시형 AR HMD 개발에 참여

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	360	1,272	1,472
영업이익	(379)	(245)	(40)

(출처: nice신용평가정보_2020)

38. ㈜한국에스알테크

기업 일반 현황

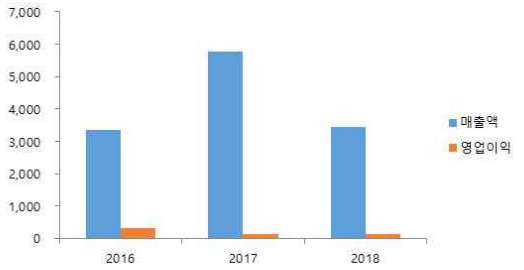
- 설립일: 2003.01
- 사업장: 서울 구로구 디지털로 306,대륭포스트타워2차 1206호
- 대표자 : 이재호
- 종업원수: 4명
- 매출액(2018): 3,451백만원

주요 사업 현황



- 사업 영역은 방송 설비, CCTV, 영상설비, 무대조명설비,홀로그램 콘텐츠 제작이며 주 사업은 무대 음향,강의실, 강당 등 중대형 공간의 음향 및 영상 설비 구축
- 2017년부터 VR캐릭터 구현,홀로그램 융합기술 연구개발 등 홀로그램 관련 과제 참여 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	3,359	5,783	3,451
영업이익	320	128	123

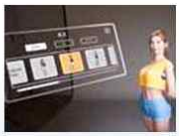
(출처: nice신용평가정보_2020)

39. (주)이브이알스튜디오

기업 일반 현황

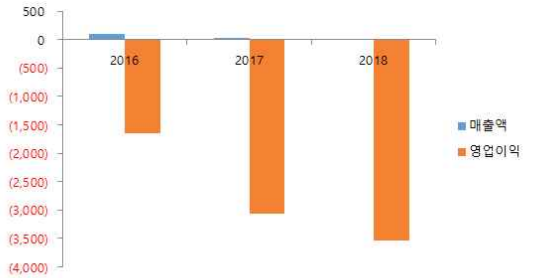
- 설립일: 2016.01
- 사업장: 서울 서초구 강남대로 349,우남빌딩 14층
- 대표자 : 김재환
- 종업원수: 48명
- 매출액(2018): 6백만원

주요 사업 현황



- ㈜바른손이앤에이(게임 및 영화제작 전문사) 게임 전문 컨텐츠 개발을 목표로 2016년에 설립한 회사
- 현재는 4D영화 및 VR 등 입체 컨텐츠 제작 및 상영에 주력

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	110	30	6
영업이익	(1,648)	(3,063)	(3,529)

(출처: nice신용평가정보_2020)

40. ㈜숲과사람들

기업 일반 현황

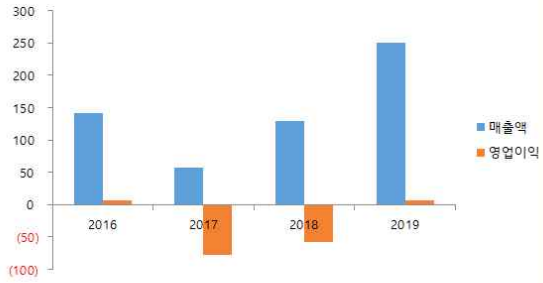
- 설립일: 2013.07
- 사업장: 서울 성북구 안암로 145 고려대학교 자연캠퍼스 산학관 5층 503호
- 대표자 : 홍성대
- 종업원수(2020): 1명
- 매출액(2019): 251백만원

주요 사업 현황



- 자연 체험 프로그램 및 평생교육원 운영을 주 사업으로 하는 사회적 기업
- 기업부설연구소에서 생태 관련 실감형 체험 콘텐츠를 개발 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	141	57	129	251
영업이익	6	(77)	(58)	7

(출처: nice신용평가정보_2020)

41. ㈜리얼로드컴퍼니

기업 일반 현황

- 설립일: 2016.12
- 사업장: 서울 서초구 서초대로78길 22,927호
- 대표자 : 길병태
- 종업원수: 2명
- 매출액(2018): 168백만원

주요 사업 현황



- 자체 게임 개발 / 게임 개발 외주
- AR,VR,MR 콘텐츠의 기획 및 제작
- 게임 엔진을 이용하여 real time콘텐츠 제작(건축,전시,자동차,교육,영상 등)
- AR/VR/MR 및 실시간 콘텐츠에 홀로그램 접목 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018
매출액	-	96	168
영업이익	-	(32)	(86)

(출처: nice신용평가정보_2020)

42. ㈜나인이즈

기업 일반 현황

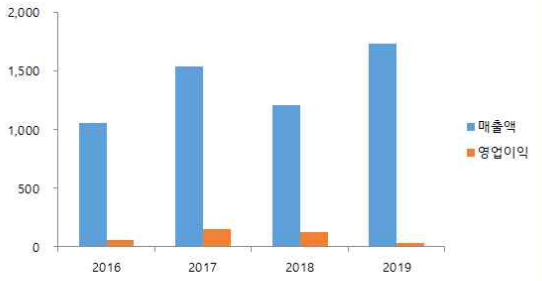
- 설립일: 2016.12
- 사업장: 전북 전주시 완산구 여울로 35, 5층
- 대표자 : 조용로
- 종업원수: 16명
- 매출액(2019): 1,728백만원

주요 사업 현황



- 웹사이트 제작 및 관리 솔루션 제공
- 3D 그래픽 디자인
- VR/AR/MR 콘텐츠 제작
- 현재 홀로그램이 전문적으로 적용 되어 있지는 않으나 visual contents 부문 사업에 적용 가능

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,058	1,537	1,211	1,728
영업이익	61	152	130	30

(출처: nice신용평가정보_2020)

43. ㈜더블미

기업 일반 현황

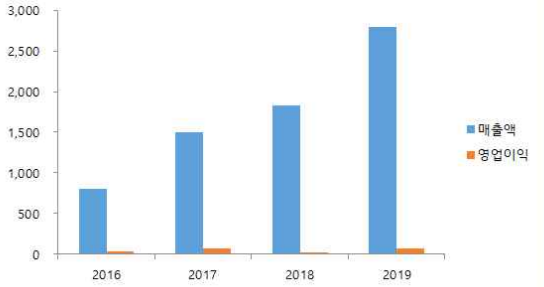
- 설립일: 2015.03
- 사업장: 서울 중구 청계천로 40,한국관광공사 13층 1316호
- 대표자 : 김영식
- 종업원수: 21명
- 매출액(2019): 2,799백만원

주요 사업 현황



- 홀로그래픽 혼합현실 기술 전문 기업으로 LGU+와 함께 홀로그램 통화 기술을 개발 중
- 3D 피사체 촬영 및 홀로그램 생성 기술 (홀로포트) 보유
- 3D 카메라 1대로 움직이는 피사체의 전체 형태를 실시간으로 촬영하여 홀로그램을 생성

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	803	1,497	1,827	2,799
영업이익	32	69	24	76

(출처: nice신용평가정보_2020)

44. ㈜휴먼미디어테크

기업 일반 현황

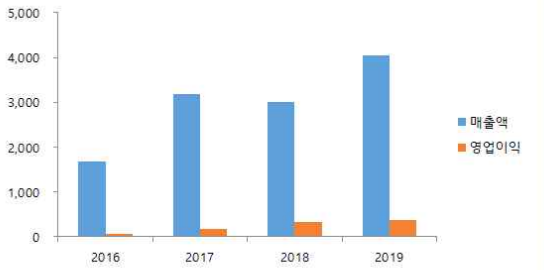
- 설립일: 1999.05
- 사업장: 전북 전주시 완산구 아중로33,중노송동,전주정보영상진흥원IT벤처센터)302호
- 대표자 : 김영일
- 종업원수(2020): 33명
- 매출액(2019): 4,039백만원

주요 사업 현황



- 사업분야는 웹사이트 구축, 콘텐츠 제작 분야로 구성
- 홀로그램 3D 콘텐츠 제작을 추진중 : 서동요와 미륵사지 콘텐츠를 주제로 홀로그램 엑스포 참가

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,678	3,189	3,013	4,039
영업이익	57	169	327	373

(출처: nice신용평가정보_2020)

45. ㈜디스트릭트홀딩스

기업 일반 현황

- 설립일: 2004.06
- 사업장: 서울 강남구 테헤란로87길 29,904호(삼성동,엠타워)
- 대표자 : 이성호
- 종업원수: 93명
- 매출액(2019): 7,135백만원

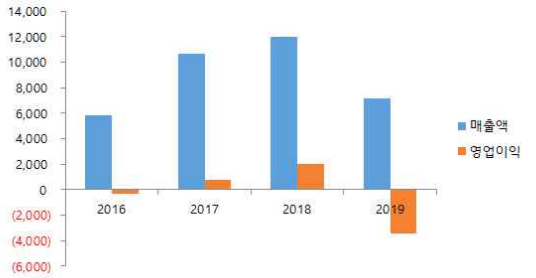
주요 사업 현황





- 디지털 미디어 기술을 활용한 콘텐츠 제작 및 홀로그램 제작
- 다양한 미디어 기술과 콘텐츠를 융합하는 역량을 기반으로 마스터플래닝/콘텐츠기획 및 제작/시스템 설계 및 구축/공간설계 및 구축 / 운영 연출을 아우르는 토탈 서비스 제공

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	5,819	10,634	11,972	7,135
영업이익	(342)	788	2,009	(3,445)

(출처: nice신용평가정보_2020)

46. ㈜디지캡

기업 일반 현황

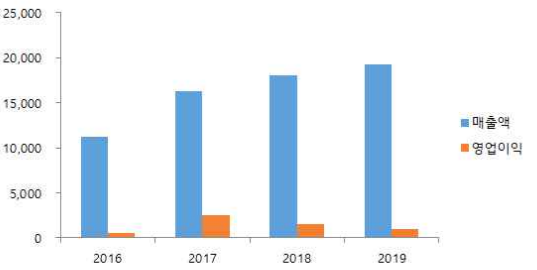
- 설립일: 2000.04
- 사업장: 서울 강서구 마곡중앙8로7길 11
- 대표자 : 한승우
- 종업원수: 104명
- 매출액(2019): 19,282백만원

주요 사업 현황



- 디지털콘텐츠 보안 및 저작권 관리 솔루션 사업을 시작으로 미디어 서비스 인프라,빅데이터,클라우드 등의 신규사업을 확장
- 대화면 디지털 홀로그래픽 콘텐츠 제작 (현재 기술 개발 중)
- 홀로그래픽 콘텐츠 제작을 간소화 할 수 잇는 고속화 처리 알고리즘 및 저작 기술

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	11,207	16,311	18,023	19,282
영업이익	600	2,477	1,533	1,005

(출처: nice신용평가정보_2020)

47. ㈜아테크넷-헬로그램

기업 일반 현황

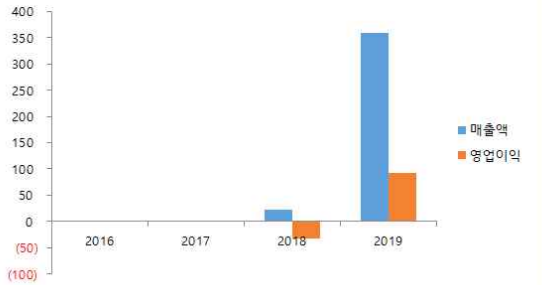
- 설립일: 2018.06
- 사업장: 서울 마포구 월드컵로10길 5-5,3층 301호
- 대표자 : 권정열
- 종업원수: -명
- 매출액(2019): 359백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 콘텐츠의 활용을 위한 디스플레이 제조 및 미디어 콘텐츠 제작(홀로그램에 대한 원스톱 솔루션 제공)

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	23	359
영업이익	-	-	(32)	92

(출처: nice신용평가정보_2020)

48. 데이터킹㈜

기업 일반 현황

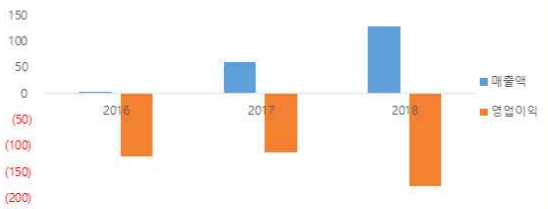
- 설립일: 2015.04
- 사업장: 경기 안양시 동안구 시민대로327번길 11-41,606호
- 대표자 : 박선규
- 종업원수: 8명
- 매출액(2018): 128백만원

주요 사업 현황



- 5G네트워크 기반의 올인원 VR 장비 개발
- 360도 가상현실 콘텐츠 제작
- 360° VR 3D 편집기
- '360Hexagon' 개발

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3	60	128	-
영업이익	(120)	(113)	(178)	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

49. ㈜쓰리디팩토리

기업 일반 현황

- 설립일: 2008.10
- 사업장: 경기 고양시 일산동구 정발산로23,4층 401호
- 대표자 : 안상현/오병기
- 종업원수: 54명
- 매출액(2019): 10,524백만원

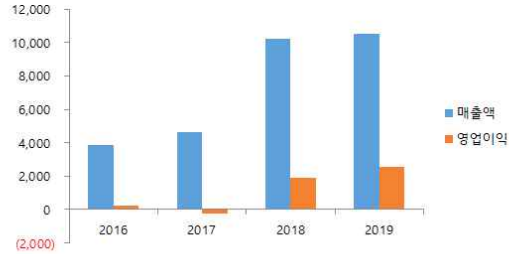
주요 사업 현황





- 전체 사업 분야가 VR게임, 홀로그램, 무안경 3D 콘텐츠 분야로 구성된 3D콘텐츠 전문 기업
- 홀로그램 분야의 경우 홀로그램 공연,방송영상 홀로그램 제작, 3D콘텐츠 변환 기술 분야에 특화(CG를 통한 인물 복원 기술 보유)
- 쓰리디팩토리

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3,851	4,630	10,229	10,524
영업이익	258	(268)	1,872	2,563

(출처: nice신용평가정보_2020)

50. 영성미디어㈜

기업 일반 현황

영성미디어㈜

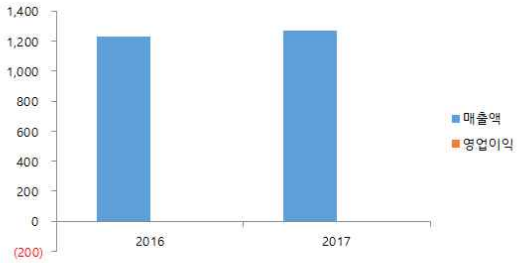
- 설립일 : 1999.10
- 사업장: 서울 송파구 새말로 125(문정동)
- 대표자 : 정제민
- 종업원수: 43명
- 매출액(2017): 1,272백만원 (2018,2019 매출정보 없음)

주요 사업 현황



- 영화, 영상물 제작, 도소매 등 비디오물 제작
- 어린이 대상 교육용 영상 컨텐츠 제작 기업으로 보이나 정확한 사업 현황 파악되지 않음

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,229	1,272	-	-
영업이익	(8)	(8)	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

51. 미디어선셋

기업 일반 현황

미디어선셋

- 설립일 : 2008.03
- 사업장: 부산 연제구 쌍미천로29, 3층(연산동)
- 대표자 : 이훈희
- 종업원수: 1명
- 매출액(2019): -- 백만원

주요 사업 현황



- 입체영상, 방송 프로그램 제작
- 웹사이트 및 홀로그램 관련 사업 확인 불가
- 메이크업, 스튜디오 업무관리 관련 채용공고로 보아 제품촬영 및 광고 대행 전문 업체로 보임

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	-	-	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

52. ㈜제이엠애니메이션

기업 일반 현황

JM ANIMATION

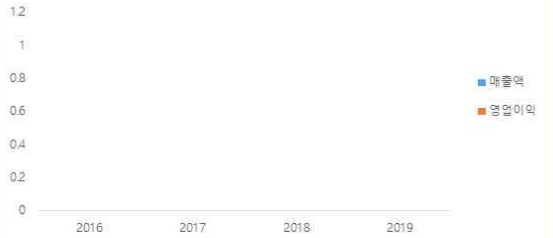
- 설립일 : 2003.12
- 사업장: 서울 구로구 디지털로33길48 대륭포스트타워7차 6층 601호
- 대표자 : 정미
- 종업원수: 7명
- 매출액(2013): 3,505 백만원

주요 사업 현황



- 아동용 콘텐츠 제작 전문 기업
- 우수 콘텐츠의 국내외 판매 및 배급
- 아동용 영상 콘텐츠 3D제작

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	-	-	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

53. ㈜로커스

기업 일반 현황

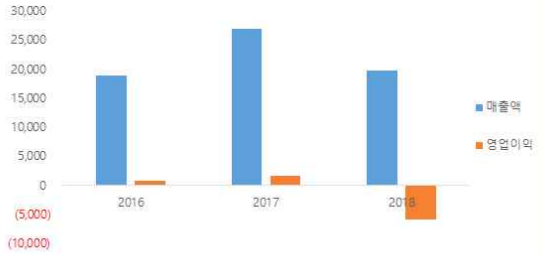
- 설립일 : 2009.05
- 사업장: 서울 강남구 도산대로 128(논현동, 국민연금강남회관)
- 대표자 : 김형순
- 종업원수: 214명
- 매출액(2018): 19,829 백만원

주요 사업 현황



- 연간 350편 이상의 광고 영상을 제작하는 TV광고 producer임
- Visual effect,게임, 3D애니메이션등 CG로 구현할 수 있는 다양한 영상의 제작이 가능한 전문적 기술력 보유
- 최근 3D 콘텐츠 제작 수요가 증가함에 따라 홀로그램과 같은 차세대 실감영상 기술에 관한 연구를 진행 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	18,920	26,925	19,829	-
영업이익	828	1,626	(5,969)	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

54. 레트로미디어㈜

기업 일반 현황

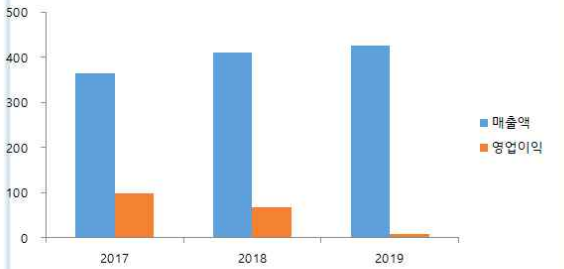
- 설립일 : 2017.03
- 사업장: 서울 강남구 학동로 135,501A호
- 대표자 : 옥광명
- 종업원수: 3명
- 매출액(2018): 425 백만원

주요 사업 현황



- 디지털 콘텐츠 제작을 주력 사업으로 하는 업체
- 영화,광고영상 등 다양한 분야에서 최적의 콘텐츠 형태를 기획하고 영상 및 재생 시스템을 제작
- 반응형 / 몰입형 콘텐츠 제작을 위해 관련 기술 확보 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2017	2018	2019
매출액	365	410	425
영업이익	99	68	8

(출처: nice신용평가정보_2020)

55. ㈜닷밀

기업 일반 현황

.mill

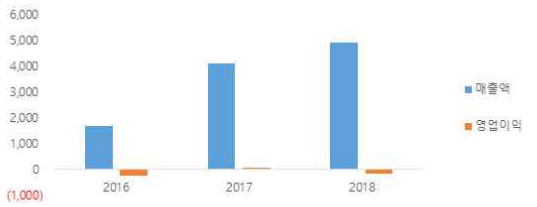
- 설립일 : 2015.12
- 사업장: 서울 마포구 동교로41
- 대표자 : 정해운
- 종업원수: 53명
- 매출액(2018): 4,909 백만원

주요 사업 현황



- MR콘텐츠 전문 기업으로 다양한 미디어 퍼포먼스 기획 및 제작
- 평창올림픽 개회식/폐회식, 판문점 남북 회담 미디어 파사드 연출 등 사례보유
- 홀로그램, 프로젝션 매핑, 미디어 파사드 등의 기술 보유
- 홀로그램 퍼포먼스 기획 및 연출

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	
매출액	1,674	4,113	4,909	
영업이익	(216)	67	(155)	

(출처: nice신용평가정보_2020)

56. 콘텐츠스퀘어㈜

기업 일반 현황

Contents SQUARE

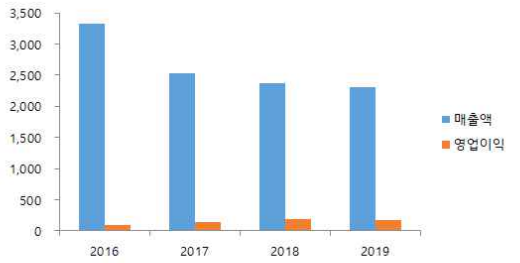
- 설립일 : 2007.02
- 사업장: 서울 영등포구 여의대로14,11층
- 대표자 : 함규식
- 종업원수: 22명
- 매출액(2019): 2,306 백만원

주요 사업 현황



- IPTV용 콘텐츠, UHD 방송프로그램 제작 및 공급
  UHD프로그램의 온라인 유통을 위해 방송영상 콘텐츠 유통 채널인 UHD 마켓을 운영하고 있으며 K-POP,다큐멘터리, 스포츠 등 다양한 종류의 UHD프로그램에 대한 정보를 검색하고 구매할 수 있음
- 2015년 국내 최초 8K초고화질 영상다큐멘터리 제작

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3,326	2,534	2,371	2,306
영업이익	103	137	183	169

(출처: nice신용평가정보_2020)

57. ㈜세방SDL

기업 일반 현황

- 설립일 : 2005.12
- 사업장: 서울 중구 만리재로37길8 세방빌딩
- 대표자 : 김아란
- 종업원수: 35명
- 매출액(2014): 1,173 백만원
  (2019 매출 정보 없음)

주요 사업 현황



- 영화 및 영상 제작 전문 기업(과거 영화 필름 현상 업체에서 디지털 영상작업 업체로 변화 중)
- 기존 HD급 파일에 대한 디지털 후반작업(DI)를 주력 사업으로 전환 – DI와 VFX(시각효과),사운드 믹싱, UHD 변화작업 등에 특화

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	-	-	-	-

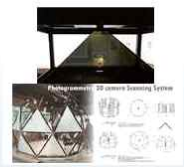
(출처: nice신용평가정보_2020)

58. ㈜딜레토

기업 일반 현황

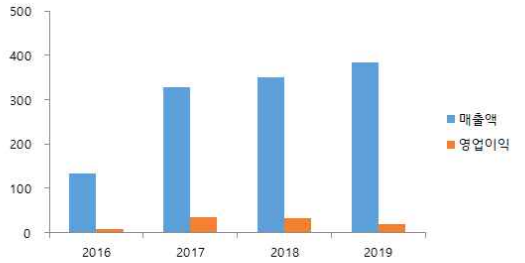
- 설립일 : 2015.05
- 사업장: 서울 강남구 도산대로 56길 15-3, 3층
- 대표자 : 전형준
- 종업원수: 2명
- 매출액(2019): 383 백만원

주요 사업 현황



- 고객 중심의 맞춤형 실감 전시, 영상 콘텐츠 서비스 제공
- 콘텐츠 제작과 동시에 홀로팅 홀로그램 디스플레이 장치, 대형 3D 스캐너 및 3D 프린터 등 하드웨어도 개발 및 영상 콘텐츠 개발 및 판매

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	134	329	351	383
영업이익	8	35	32	20

(출처: nice신용평가정보_2020)

59. 얍미디어㈜

60. ㈜에프에이치엘게임즈





(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	4,736	6,372	6,337	7,123
영업이익	184	298	297	(71)

(출처: nice신용평가정보_2020)

61. ㈜몽고나무

기업 일반 현황

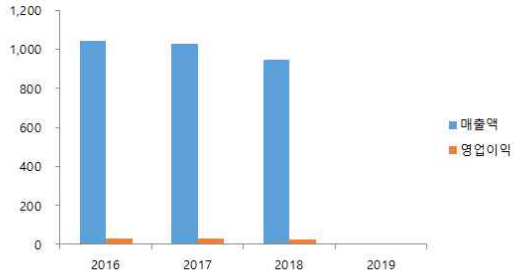
- 설립일 : 2008.04
- 사업장: 서울 금천구 가산디지털1로 705 (호서대벤처타워) 5층
- 대표자 : 정인호
- 종업원수: 6명
- 매출액(2018): 946백만원

주요 사업 현황



- 홍보영상 전문 업체
  -전시홍보관 설계,디지털 스포츠테마파크, UHD4K,HD 스튜디오 렌탈 등 사업 진행
- 5G 통신을 사용한 실시간 홀로그램 화상 통화 서비스 개발 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,044	1,026	946	-
영업이익	31	30	24	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

62. ㈜케이티

기업 일반 현황

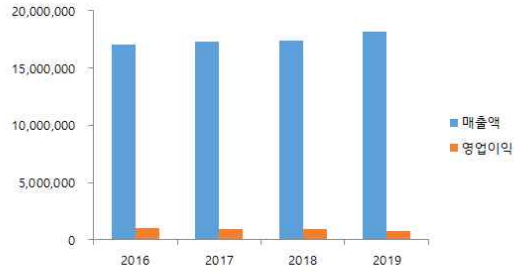
- 설립일 : 1981.12
- 사업장: 경기 성남시 분당구 불정로 90
- 대표자 : 황창규
- 종업원수: 23,015명
- 매출액(2019): 18,204,751백만원

주요 사업 현황



- 5G 네트워크를 기반으로 한 홀로그램 영상통화 기술 (2019.03.시연)
- 화상회의 및 공연 등에 접목하기 위한 홀로그램 텔레프레즌스(실무 크기의 화면으로 상대방의 모습을 볼 수 있는 기술)기술 개발 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	17,028,868	17,341,316	17,356,537	18,204,751
영업이익	1,059,591	952,161	951,624	739,222

(출처: nice신용평가정보_2020)

63. SK텔레콤㈜

기업 일반 현황

- 설립일 : 1984.04
- 사업장: 서울 중구 을지로65
- 대표자 : 박정호
- 종업원수: 5,523명
- 매출액(2019): 18,204,751백만원

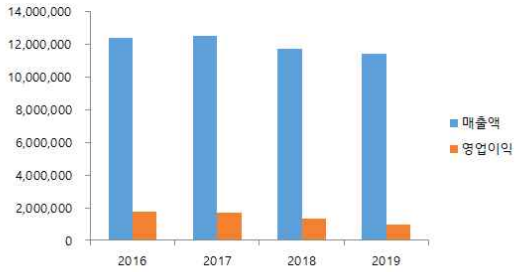
주요 사업 현황





- 홀로박스 (홀로그램 AI스피커)출시
- 홀로그래픽 통화 기술 개발(텔레프레즌스)

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	12,350,479	12,468,035	11,705,639	11,416,215
영업이익	1,782,172	1,697,709	1,307,494	950,109

(출처: nice신용평가정보_2020)

64. ㈜LG유플러스

기업 일반 현황

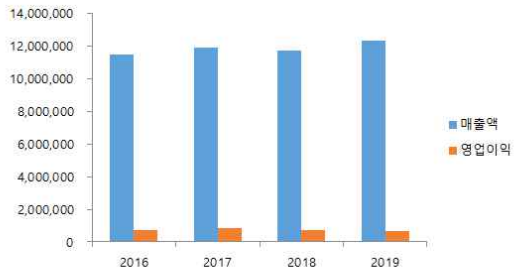
- 설립일 : 1996.07
- 사업장: 서울 용산구 한강대로 32
- 대표자 : 하현회
- 종업원수: 10,832명
- 매출액(2019): 12,337,746백만원

주요 사업 현황



- 5G 기반 3D홀로그램 실시간 전송 기술(텔레프레즌스)
- 더블미와의 협업을 통해 스마트폰용 3D카메라를 사용하여 텔레프레즌스를 더욱 쉽게 구현할 수 있는 기술을 개발 중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	11,434,770	11,867,452	11,697,377	12,337,746
영업이익	755,777	864,561	744,496	691,767

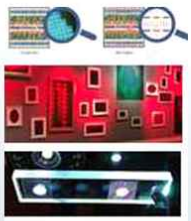
(출처: nice신용평가정보_2020)

65. ㈜미래기술연구소

기업 일반 현황

- 설립일 : 2015.05
- 사업장: 경기 용인시 기흥구 고매로 43번길 47-1 2동
- 대표자 : 김대현
- 종업원수: 12명
- 매출액(2019): 2,841백만원

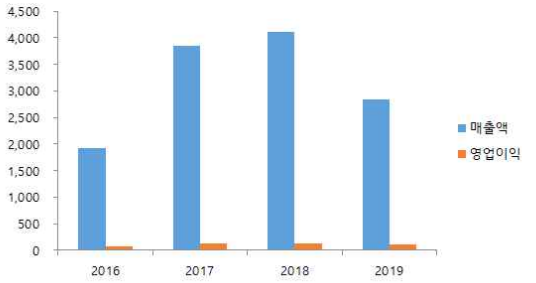
주요 사업 현황



- 홀로그래픽 기술을 기반으로 홀로그램과 관련된 다양한 사업 영역 보유한 업체

엠보스드 홀로그램(기록형 홀로그램)
- 패턴필름,보안씰,패키징,인테리어 등
홀로그램 사이니지(문화재 전시등)
CGH홀로그램,이를 적용한 자동차 후방등
홀로그래픽 디스플레이용 HOE/DOE개발 중
홀로그램 재기록 소재, 화면전환시스템 개발중

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,918	3,857	4,119	2,841
영업이익	80	121	136	111

(출처: nice신용평가정보_2020)

66. ㈜한교홀로그램

기업 일반 현황

- 설립일 : 2017.05
- 사업장: 서울 강남구 자곡로 174-10 5층 501호
- 대표자 : 박성철
- 종업원수: 12명
- 매출액(2019): 709백만원

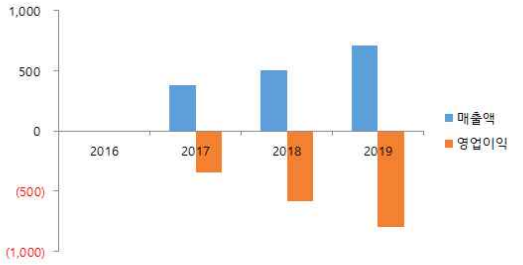
주요 사업 현황



- 홀로그래픽 기술을 기반으로 홀로그램과 관련된 다양한 사업 영역을 보유한 업체

- 아날로그 홀로그램-광고,패키징
- 디지털홀로그램 – 정적 디스플레이
- HOE
-엠보스드 홀로그램

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	378	505	709
영업이익	-	(342)	(587)	(802)

(출처: nice신용평가정보_2020)

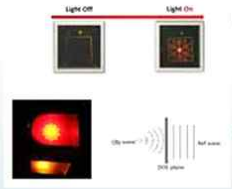
67. 제이랩컴퍼니

기업 일반 현황

제이랩 JLab

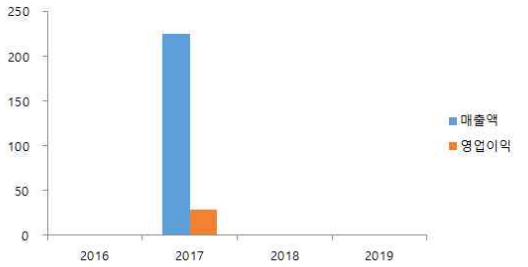
- 설립일 : 2016.06
- 사업장: 경기 용인시 기흥구 용구대로 2311,2층 10호
- 대표자 : 박지선
- 종업원수: 2명
- 매출액: - 백만원

주요 사업 현황



- 디지털 홀로그램 기술의 구현을 위해 설립된 기업으로, 유사홀로그램 재생이 아닌 real 디지털 홀로그램 기술을 바탕으로 한 제품 및 서비스를 개발
- 디지털홀로그램, DOE, 홀로그램이 도입된 자동차 후방등 등 제품 보유

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	225	-	-
영업이익	-	29	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

68. (주)덱스터스튜디오

기업 일반 현황

DEXTER STUDIOS

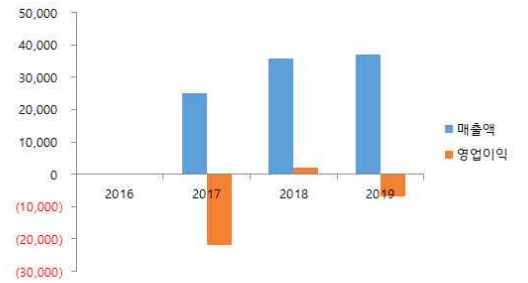
- 설립일 : 2011.11
- 사업장: 서울 마포구 매봉산로75 1801호,1901호
- 대표자 : 김욱/강종익
- 종업원수: 285명
- 매출액: 37,073 백만원

주요 사업 현황



- 영화 컨텐츠 제작을 담당하는 (주)덱스터필름, Pre-Production 및 3D Stereoscopic 등 컨텐츠 제작의 기술을 연구, 개발 하는 (주)덱스터워크샵과 함께 컨텐츠를 기반으로 한 R&D와 VFX 기술의 유기적인 결합을 통한 글로벌 경쟁력 확보를 목표로 시각효과 스튜디오의 새로운 모델을 완성하기 위해 설립된 회사입니다.

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	24,984	35,739	37,073
영업이익	-	(21,977)	1,948	(6,929)

(출처: nice신용평가정보_2020)

69. (주)P&C솔루션

기업 일반 현황

P&C 솔루션

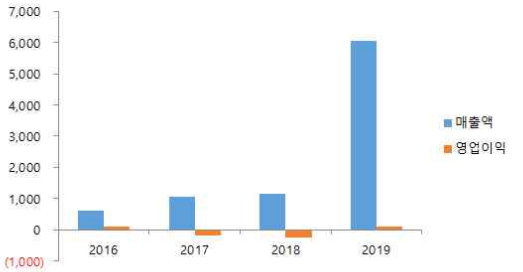
- 설립일 : 2011.11
- 사업장: 서울 마포구 매봉산로75 1801호,1901호
- 대표자 :
- 종업원수: -명
- 매출액: 6,039 백만원

주요 사업 현황



- 피앤씨솔루션은 AR·VR 전문회사로서 AR Glass, VR Simulator, AI, Sensor 분야에서 고객 여러분께 최상의 기술과 서비스가 집약된 솔루션을 제공

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	593	1,040	1,136	6,039
영업이익	85	(193)	(236)	99

(출처: nice신용평가정보_2020)

70. 홀로스페이스(주)

기업 일반 현황

홀로스페이스㈜

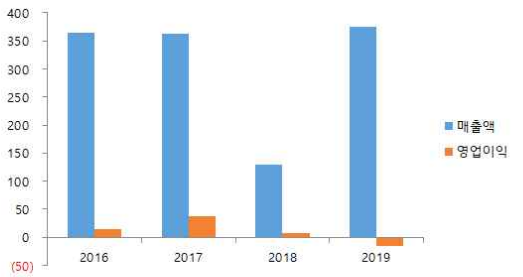
- 설립일 : 2014.01
- 사업장: 서울 성동구 성수이로66
- 대표자 : 홍석표
- 종업원수: 2명
- 매출액(2019): 375 백만원

주요 사업 현황



- 연구개발업/전자부품/컴퓨터/ 영상/ 음향 및 통신장비/기타 광학기기/컴퓨터 및 주변장치/ 소프트웨어/컴퓨터 프로그래밍/ 시스템 통합 및 관리/광고 등 응용소프트웨어 개발 및 공급업체

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	364	362	130	375
영업이익	15	37	8	(16)

(출처: nice신용평가정보_2020)

71. (주)YAP

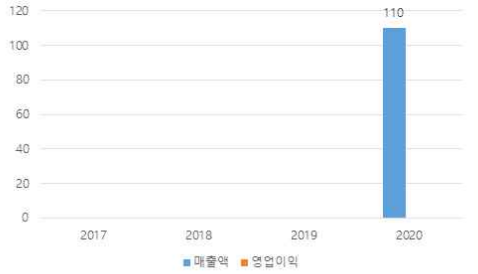
기업 일반 현황

- 설립일 : 2020
- 사업장: 전라북도 익산시 익산대로 4길 31
- 대표자 : 유재욱
- 종업원수: 5명
- 매출액(2019): 110백만원

주요 사업 현황

- 홀로그램 사이니지 일체형 제작 및 홀로그램 영상 콘텐츠 제작

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	-	-
영업이익	-	-	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

72. 창의융합교육연구원

기업 일반 현황

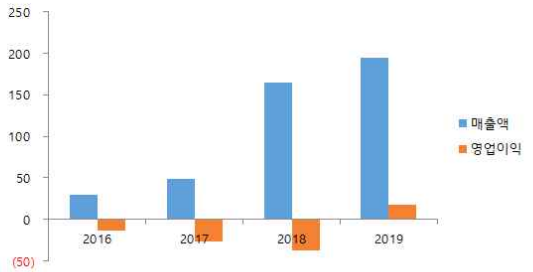
- 설립일 : 2013.02
- 사업장: 전북 익산시 동서로 49길 24-1
- 대표자 : 조진욱
- 종업원수: -명
- 매출액(2019): 194 백만원

주요 사업 현황



- 창의융합교육 및 교육복지사업 지원을 위한 프로그램 연구,개발 ,보급
- 정부,지자체 등 창업지원사업 및 예비창업자에 대한 멘토,멘티 역할
- 방과 후 학교 창의 과학교육 운영지원
- 전문 강사 발굴을 위한 교육 및 자격증 발급사업

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	30	49	165	194
영업이익	(14)	(27)	(37)	17

(출처: nice신용평가정보_2020)

73. ㈜비트리

기업 일반 현황

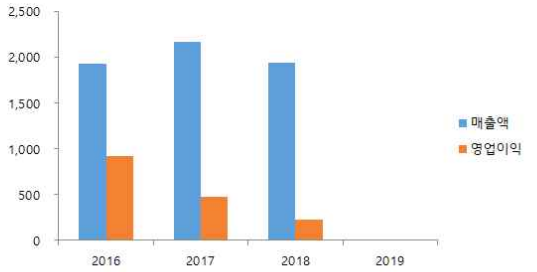
- 설립일 : 2014.04
- 사업장: 경기 성남시 분당구 성남대로 925번길41 5층
- 대표자 : 김종필
- 종업원수: 16명
- 매출액(2018): 1,934 백만원

주요 사업 현황



- 카메라, 디스플레이 및 비전 솔루션 등 다양한 영상분야에 가장 적합한 영상신호처리 알고리즘을 개발, 고객에게 최적의 솔루션을 제공하는 기업
- 고성능, 저전력 IP 및 영상처리 관련 R&D 서비스를 제공
- SK텔레콤과 협업하여 모바일용 QRNG 칩셋(2.5x2.5mm)을 세계 최초 상용화

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,931	2,168	1,934	-
영업이익	920	479	229	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

74. (주)아람솔루션

기업 일반 현황

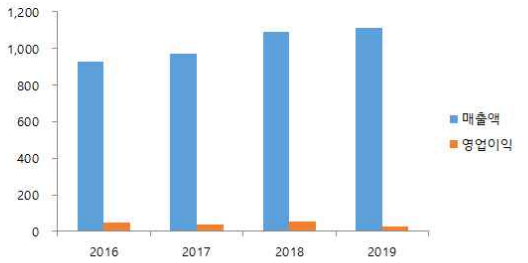
- 설립일 : 2010.02
- 사업장: 전라북도 전주시 완산구 홍산북로 60-10 2층
- 대표자 : 이준
- 종업원수: 10명
- 매출액(2019): 1,410 백만원

주요 사업 현황



- 무선통신과 스마트폰을 접목한 IT융합 제품을 개발하는 업체
- 농생명IoT분야, 유아/실버분야 중심으로 일상생활에 필요한 인간중심의 제품을 연구개발

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	929	969	1,092	1,410
영업이익	48	39	55	28

(출처: nice신용평가정보_2020)

75. (주)이모션

기업 일반 현황

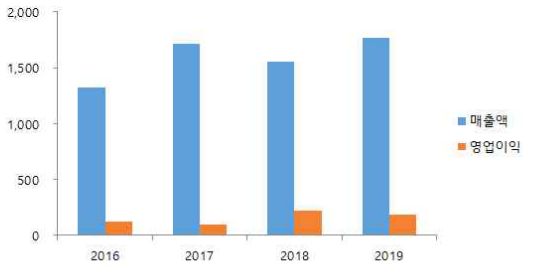
- 설립일 : 2006.06
- 사업장: 전북 전주시 완산구 아중로33,301호
- 대표자 : 김호철
- 종업원수: 16명
- 매출액(2019): 1,769 백만원

주요 사업 현황



- HD방송장비, 영상편집시스템, 인터넷방송시스템, 스튜디오 구축등 영상장비 분야의 전문 미디어 기업
- VR기술 기반의 3D모델링 저작도구를 이용한 3D프린팅 시스템 특허출원

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	1,325	1,713	1,559	1,769
영업이익	124	99	218	189

(출처: nice신용평가정보_2020)

76. 더웰솔루션랩

기업 일반 현황

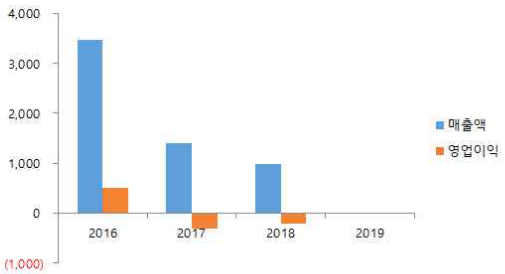
- 설립일 : 2010.02
- 사업장: 서울시 강남구 영동대로 511 트레이드타워 1903호
- 대표자 : 손원상
- 종업원수: 10명
- 매출액(2018): 974 백만원

주요 사업 현황



- 3D 홀로그램, 디지털광고 및 마케팅,모바일 시건장치 전문기업

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	3,461	1,396	974	-
영업이익	507	(312)	(206)	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

77. 신신화학공업

기업 일반 현황

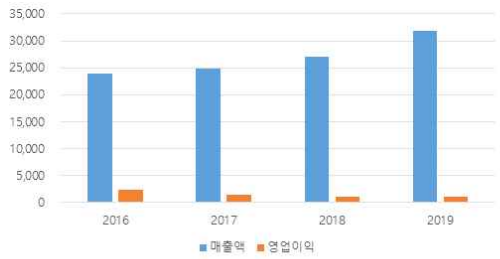
- 설립일 : 1989.02
- 사업장: 경기도 안산시 단원구 동안로 27번길 112
- 대표자 : 김건웅
- 종업원수: 86명
- 매출액(2019): 318 백만원

주요 사업 현황



- 홀로그램 필름 적용 입체성 부각 로고 삽입 화장품 용기 제조
- 자동차 부품류, 화장품 케이스류를 중점 생산

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	23,871	24,887	27,099	31,899
영업이익	2,460	1,422	1,112	1,157

(출처: nice신용평가정보_2020)

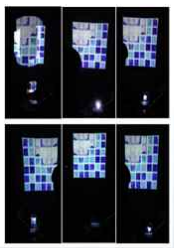
78. 주식회사 필립

기업 일반 현황

- 설립일 : 2017.12
- 사업장: 강원 추천시 공지로 305
- 대표자 : 이미숙
- 종업원수: 8명
- 매출액(2019): 81백만원

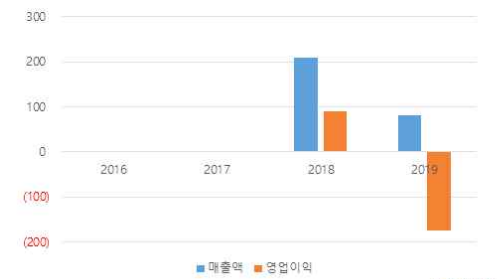
주요 사업 현황





- 익산시 문화관광 홀로그램 콘테츠 개발 사업 참여
- 홀로그램 장치 개발 및 제작기술 개발 사업

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2016	2017	2018	2019
매출액	-	-	210	81
영업이익	-	-	90	(174)

(출처: nice신용평가정보_2020)

79. 케이홀로

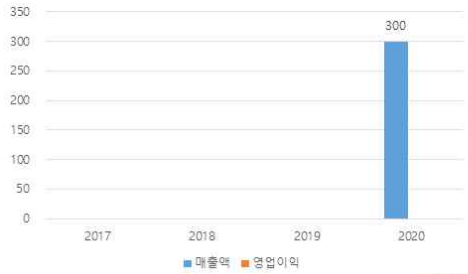
기업 일반 현황

- 설립일 : 2020
- 사업장: 전라북도 익산시 익산대로 460
- 대표자 : 강병수
- 종업원수: 3명
- 매출액(2020): 300백만원

주요 사업 현황

- 홀로그램 콘텐츠 제작
- 홀로그램 어항 제작을 통한 신산업 창출 기반 조성
- 現 익산시 내 K-HOLO 전시관 운영 中

매출액 및 영업이익 추이



(단위: 백만원)

구분	2017	2018	2019	2020
매출액	-	-	-	**300**
영업이익	-	-	-	-

(출처: nice신용평가정보_2020)

부록 2 홀로그램 산업으로 이전 가능한 기업

❑ 실감형 콘텐츠 관련 기업으로 現 홀로그램 산업 확장성을 고려하여 VR·AR관련 기업 일반현황을 기업 홈페이지 등 온라인 웹서치를 통해 정리함

no	법인명	대표자	주요사업	대표연락처	지역	홈페이지 주소
1	쿼크미디어	박성철	VR 투자, 매입 중개	02-2028-1888	서울	www.naviworks.com
2	㈜네비웍스	원준희	VR 콘텐츠 (국방, 제조)	031-687-2100	경기	http://www.naviworks.com/
3	이노시뮬레이션	조준희	VR 기반 시뮬레이터, 가상훈련시스템, 모션플랫폼	02-304-9500	서울	www.innosim.com
4	펀플웍스(舊미크룹)	김현	게임 마케팅 사업	02-3454-0608	서울	www.funplecorp.com
5	피앤씨솔루션	최치원	VR 시뮬레이터 (방산제품)	070-8806-0316	서울	www.pncsolution.co.kr
6	잉카엔트웍스	안성민	모바일 게임 보안솔루션/ ERM 솔루션	02-538-9058	서울	www.inka.co.kr
7	블루리서치	최종문	수중 VR 제작	010-2022-3638	경기	www.blue-research.net
8	삼우이머션(舊삼우소프트)	김대희	해양안전 대응훈련 VR 플랫폼, 교육 훈련 시뮬레이터, 체험용 VR 어트랙션, GIS 기반 상황관제 플랫폼 등	051-610-0301	부산	www.samwooim.com
9	(주)맥스온소프트	신인경	VR 소방훈련 프로그램 제작	070-7308-0300	서울	www.maxonsoft.com
10	㈜내꺼	박성준	체감형 액션게임 개발	02-6082-0708	서울	-
11	중원게임즈	윤선학	모바일/온라인 게임 개발 및 VR/AR 콘텐츠 개발	02-322-1890	서울	www.joongwongames.com
12	㈜다울디엔에스	장용석	VR/AR 콘텐츠, 플레이어, 미들웨어 개발	053-952-4992	대구	-
13	(주)에이투텍	김증섭	실감미디어 콘텐츠 및 저작도구	053-384-3010	대구	http://www.a2tec.co.kr

14	The VR	이길재	360 콘텐츠 제작	070-8256-5678	서울	http://thevr.co.kr
15	볼레크리에이티브	서동일	VR 소프트웨어 개발	info@volercreative.com	서울	http://volercreative.com
16	유조이월드	양재호	VR 테마파크 사업	031-8016-8874	경기	http://ujoyworld.com
17	기가찬 주식회사	황산	VR 콘텐츠 제작 및 솔루션 구축	070-8692-9468	서울	http://gigachances.co.kr
18	포켓메모리	조용석	VR 콘텐츠, 테마파크, VR 영상, VR 게임, VR 광고 플랫폼	02-2088-1855	서울	www.pocketmemory.co.kr
19	레드로버	장경리	VR/AR 활용한 콘텐츠, 하드웨어, 플랫폼 결합 사업	031-5171-3941	경기	www.redrover.co.kr
20	큐플랜	서국한	360 VR 플랫폼	02-325-3926	서울	www.qplan.co.kr
21	아이트리웍스	천주홍	콘텐츠 플랫폼 홀더	070-4617-4600	서울	www.itreeworks.com
22	상록영상주식회사	정진홍	교육용 멀티미디어 콘텐츠, 이러닝 콘텐츠 제작	02-422-6039	서울	www.srmm.kr
23	베레스트	권기호	VR 콘텐츠, VR 라이브	010-3119-6195	서울	http://verest.co.kr/
24	그루크리에이티브랩	정준교	VR 어지럼증 솔루션	070-7847-5908	전북	http://www.gamecrewlab.com/
25	엠게임	권이형	VR/AR 게임 개발	1644-0900	서울	http://www.mgame.com/
26	자이네스	고범석	콘솔용 게임 & 교육용 VR/AR	02-6330-8270	서울	www.xiness.com
27	EBS	우종범	AR/VR 방과후 학교 콘텐츠 추진 중	02-526-2000	서울	www.ebs.co.kr
28	픽스게임즈	최인호	VR. AR S/W 개발	02-6094-3088	경기	www.fixgames.co.kr
29	(주) 틸론	최백준	가상화, 클라우드, 블록체인 기반 전자문서, O2O 사업	02-2627-9000	서울	www.tilon.com
30	에코마이스	홍희진	VR 전시회, 컨퍼런스, 연수, 벤처마킹 로드쇼 기획	02-400-1202	서울	www.ecomice.com
31	㈜ 고든미디어	미해왕	콘텐츠 소싱, 콘텐츠 개발	02-6441-4411	서울	-
32	주식회사 필링크	조정영	모바일메시지, E-BOOK 솔루션, 스마트 ICT, SI 운영	02-2102-7428	서울	www.feelingk.com
33	주식회사 표미디어	표문영	영상 콘텐츠 기획 및 제작	02-769-1235	서울	http://pyomedia.kr/

34	(주)넥스트인터랙티브케이코리아	이성호	방송프로그램제작,공급	02-515-5256	서울	-
35	큐텔소프트	현상무	VR 서비스 통합 솔루션, AR 콘텐츠 제작 및 서비스	064-723-4401	제주	www.Qtel.co.kr
36	㈜드림브이알	서영수	PHOTO VR, 고공 VR, 항공 VR 영상 제작	041-578-3096	충남	http://dreamvr.co.kr/
37	쓰리디퓨쳐㈜	정동근	VR 콘텐츠, VR 액세서리, VR 하드웨어	031-701-8813	경기	www.3d-future.co.kr
38	토마토프로덕션	김홍주	VR 콘텐츠 기획제작 및 수출	02-2062-5166	서울	http://vrcom.co.kr
39	주식회사 듀코젠	박정호	VR 교육 콘텐츠, VR B2B; Off-Line Service Platform	070-5096-5150	서울	www.facebook.com/ducowise
40	주식회사 리포나	이재욱	VR 디바이스 개발 및 제조	031-790-1356	경기	www.topsvc.com
41	㈜오브로	정영선	VR 명작동화 제작	02-738-4800	서울	www.vr-ovro.com
42	㈜포럼디앤피 (VR유닛)	이인기	건축, 부동산 VR 시뮬레이션 및 중개 서비스	02-578-2212	서울	www.forumdnp.com
43	㈜소프트젠	김연표	VR 교육 콘텐츠 제작 및 서비스	02-6462-0420	경기	www.softzen.co.kr
44	㈜앱노리	이현욱	VR 게임 콘텐츠 제작	051-731-0950	부산	www.appnori.com
45	주식회사 플레인	장원석	VR 기기 유통	02-6959-5000	서울	www.yogimall.co.kr
46	데이터킹㈜	박선규	360 VR 솔루션	010-9515-5186	경기	www.dataking.co.kr
47	(주)미라클미디어시스템	소달영	VR 특수효과 및 무대장치	02-836-0111	서울	www.miraclesys.com
48	케이에스비퓨처	박대건	사물인터넷 기반의 증강현실 서비스 개발	010-5112-7419	서울	-
49	(주)리티스글로벌	윤강원	게임콘텐츠 현지화, 마케팅 및 운영서비스	070-8270-8502	서울	http://game.latisglobal.com/
50	(주)조이펀	정상권	VR 콘텐츠 서비스 플랫폼 개발	02-6124-6031	서울	www.joyfun.kr
51	주식회사 아우러	정종률	모바일 게임	010-6332-1557	경기	www.aurastudio.co.kr
52	비주얼캠프	석윤찬	VR 아이트래킹 하드웨어 및 소프트웨어 개발	010-3665-8155	대전	http://visual.camp
53	케루빔	김홍준	홍보영상 제작, 음악콘텐츠	010-6892-9191	서울	http://cherubimmedia.com

54	(주)코아텍	김성모	VR 게임 콘텐츠, 홍보용 VR 시뮬레이션 영상	031-461-0111	경기	www.coretec.co.kr
55	VEE KOREA	조정식	VR/AR 콘텐츠 제작	02-761-4546	서울	http://www.veecompany.com
56	(주)리얼디스퀘어	박영환	VR/AR 기술 확보	070-5038-5889	경기	www.rd2.co.kr
57	(주)렛츠브이알	김흥성	VR/AR 체험관 운영	02-2153-0738	서울	-
58	스튜디오 오딘 / 대표	김정권	VR/AR 콘텐츠 사업	010-9717-1735	광주	-
59	AIXLAB	이상수	VR 콘텐츠 제작	010-2239-9887	서울	www.aixlab.com
60	민코넷	김태우	SNS상 모바일 게임 영상 제작, NATIVE 광고 구현 서비스 개발	070-4823-2011	서울	www.minkonet.com
61	(주)넓은벌동쪽	조현환	광고 영상 편집/합성, VR 영상 제작 편집 외	02-548-2552	서울	http://www.wideeast.com
62	MGSKOREA	민성준	VR 콘텐츠, 소프트웨어 공급	02-3141-1956	서울	www.mgskorea.com
63	써드도어(3rDoor)	이철중	VR 게임 콘텐츠 제작	010-4857-1318	서울	www.3rdoor.net
64	주식회사 줄리아몬스터	김대성	스마트폰 카메라 기반 AR 어플리케이션 개발	010-8939-2954	서울	www.julymonster.com
65	주식회사 에이오랩	최은석	어린이 대상 에듀테인먼트 상품 및 관련기술 개발	02-6205-5125	서울	-
66	(주)이모션허브	박대웅	교육용 AR/VR, 테마파크용 AR/VR	010-5023-6307	부산	www.emotionhub.co.kr
67	(주)쿵게임즈	전민상	VR 게임 콘텐츠	02-587-6889	서울	www.kuunggames.com
68	한국가상현실(주)	장호현	인테리어 설계솔루션, 공간관리시스템, 보안관제시스템, 가구설계시스템, 동작인식, HMD 콘텐츠, AR	02-3433-5430	서울	corp.kovi.com www.kovi.com
69	(주)지피엠	박성준	VR 체험 공간	02-2051-6960	서울	www.gpm.net
70	혜성산업(주)	김진철	연결식 객석의자	032-815-1114	인천	http://www.soleno.co.kr
71	(주)모션디바이스	이종찬	아케이드 VR 콘텐츠 및 시뮬레이터 제작	031-424-1517	서울	www.motion-device.com
72	(주)엠스퀘어게임즈	신민식	VR 게임 개발 중	02-719-7677	서울	www.mmgames.co.kr

73	(주)이누크리에이티브앤미디어	신후랑	스트리밍 솔루션	02-868-4952	서울	www.inucreative.com
74	(주)엘케이컨버전스	강준석	VR 콘텐츠 개발, VR 트래밀 장비(버츄얼리이저) 총판 등	070-7872-1000	서울	www.lkconvergence.com
75	(주)해든브릿지	남궁환식	VR 기반 양방향 영상 커뮤니케이션 솔루션	02-2291-5438~9	서울	http://www.tomms.com
76	(주)살린	김재현	양방향 VR 실시간 방송 솔루션	010-9596-8139	경기	www.salin.co.kr
77	(주)씨엑스케이코포레이션	장명순	VR 장비 판매/렌탈, VR 실사 촬영/편집, 장비 수출	070-7114-1596	서울	www.vrpro.co.kr
78	세종전기공업㈜	이영태/김세은	전시/체험관/박물관용 콘텐츠 제작 및 장비 제작	031-949-9992	경기	www.sjec.co.kr
79	(주)트럼프미디어	이동기	실사기반 VR 콘텐츠 기획 및 제작	02-761-1429	서울	www.tmtv.co.kr
80	(주)칵테일미디어	정현	VR 게임	070-7500-0397	서울	www.cocktailmedia.co.kr
81	스마일게이트홀딩스	권혁빈	FPS 게임 제작	031-600-8200	경기	www.smilegate.com
82	심포디	이의복	VR 시뮬레이터 제작	02-6013-2118	서울	www.sym4d.com
83	CJ E&M	김성수	방송콘텐츠, 영화, 음악, 공연사업	02-371-8094	서울	www.cjenm.com
84	이상엠앤씨㈜	조원표	박람회 주최, 온라인 광고	02)3288-3712~4	서울	www.esangmnc.com
85	푸토엔터테인먼트	홍계운	한류 IP를 이용한 VR/AR 게임 개발	02-422-2176	경기	puttoent.blogspot.com
86	유니티테크놀로지스코리아 유한회사	김인숙	게임 및 VR/AR 콘텐츠	010-6349-9979	서울	unity3d.com/kr/
87	(주)알웨이브	강상욱, 선진규	콘텐츠, 어트랙션, 프랜차이즈	010-5213-4279	경기	www.vr-star.co.kr
88	팝스라인	김영덕	MR Platform 서비스 사업(체험형 콘텐츠, 전자상거래)	02-573-3307	서울	www.popsline.co.kr

89	픽스잇미디어	서경현	VR콘텐츠 제작	010-7777-3373	경기	www.pixitmedia.co.kr
90	디자인정글	황문상	VR플랫폼	010-9371-3397	서울	www.jungle.co.kr
91	루시드스톤	고경훈	실감형 콘텐츠 체험 공간 서비스 기획 및 비즈니스 모델링	010-7484-6083	서울	www.lucidstone.net
92	(주)엔알스튜디오	김종연	VR/AR 오프라인 체험형 콘텐츠와 온라인 콘솔 패키지 콘텐츠 두 Track 사업	010-4154-0858	서울	www.nrstudio.co.kr
93	ONBOX	유미란	VR 안전교육 및 교육 콘텐츠 기획/제작	010-5448-5759	서울	www.onboxvr.com
94	주식회사 루씨드드림	김창동	Live 솔루션 및 VR Player S/W 개발, VR 콘텐츠 제작	010-4705-7156	서울	HTTP://www.Ldfactory.com
95	티팟스튜디오	박민지	VR 게임제작	010-5033-5044	서울	www.tpotstudio.net
96	주식회사 토마토브이알하우스	김한성	VR 게임 프로그램 개발	010-4767-2642	서울	www.tomatovrhouse.com
97	(주)글로브포인트	조상용	멀티미디어 온라인 교육용 저작도구 개발 / VR 콘텐츠 제작	031-911-0601	경기	www.globepoint.co.kr
98	주식회사 두리번	서국한	360 VR 전용 플랫폼 '두리번'	010-9394-5929	서울	http://dooribun.com/
99	아이지에스㈜	양유진	콘텐츠, 플랫폼, 운영, QA, 컨설팅, 모바일콘텐츠업 등	010-6437-1735	서울	http://www.igsinc.co.kr
100	브이알커버	강두환	VR 시뮬레이터 제작	010-5576-9774	서울	www.vrcarver.com
101	주식회사 뮤즈웍스	정영훈	콘텐츠	010-3653-1975	경기	http://muse-wk.com
102	(주)미디어프론트	박홍규	4D VR 어트랙션, AR 콘텐츠, 디지털테마파크 등 기획/제작/설치	010-3151-0580	서울	www.mediafront.kr
103	주식회사 봄	이화춘	하드웨어(HMD 제작)	010-8534-4860	경기	www.bom-vr.com
104	(주)아이에스티픽쳐스	오승록	콘텐츠	010-8779-5835	서울	www.istpictures.co.kr
105	피지맨 게임즈	김영호	플랫폼	070-4012-6634	서울	http://pgmangames.co.kr

106	주식회사 모션하우스	안준혁	디바이스	010-4196-1156	경기	www.motionhouse.co,kr
107	(주)자브라	진종호	서비스/소프트웨어 개발(콘텐츠, 디바이스)	010-9737-4633		www.zavr.co.kr
108	오썸피아	민문호	VR, AR 콘텐츠 제작 및 대행	070-8893-5833	서울	www.awesomepia.com
109	위글앤트	김재헌	VR 영상 콘텐츠 제작	02-552-1208	서울	www.wiggleant.com
110	(주)호텔롯데 롯데월드	박동기	후렌치 레볼루션 2 VR	02-411-2083	서울	http://www.lotteworld.com/gate.html
111	다이나믹소프트	성광현	AR을 통한 디지털 목업	010-9532-3119	서울	www.dynamic.co.kr
112	지스톰	박경제	콘텐츠, 플랫폼	010-9748-7482	경기	http://www.z-storm.co.kr
113	㈜ 보라브이알	주연수	VR 콘텐츠 제작툴	010-2874-3185	경기	http://vrvora.com
114	엔트릭스 주식회사	이재환	콘텐츠, 디바이스, 플랫폼	02-6031-0010	서울	www.entrixco.com
115	웰시스템	양승호	AR 및 영상처리 솔루션	070-8288-5741	서울	http://www.wellsystem.co.jp
116	컴퍼니 숨	정준모	콘텐츠	070-7878-5240	서울	www.cpsoom.com
117	주식회사 엔아이케이 제주	이성호	K-POP 아티스트 활용한 홀로그래픽 디스플레이, VR. AR. 3DVFX 등	064-780-9006	제주	www.playkpop.co.kr
118	(주)디스트릭트홀딩스	이동훈, 이성호	VR/AR 개발 및 실감형 콘텐츠 제작	02-515-5456		http://www.district.com/
119	㈜골프존	박기원	골프시뮬레이터, 골프 관련 콘텐츠 제공	1577-4333	대전	http://company.golfzon.com
120	인스페이스	최명진	위성영상처리/활용	042-862-2735	대전	www.inspace.re.rk

홀로그램산업발전보고서

발 행 처 : 한국전자기술연구원
발 행 일 : 2020년 11월