

회사 소개서

2022. 3. 10.

주식회사 스파티필름

1. 기업 개요

사업분야	주력제품
콘텐츠 제작. 판매, 중계, 유통, 무역업 영화 제작 및 공급업 방송 프로그램 제작 및 공급업 기업 및 공공기관 홍보영화, 방송물, 교육 영상물 제작업	방송 프로그램 제작 영상 콘텐츠 XR 솔루션 제공 메타버스 XR 콘텐츠 제작 XR 교육 훈련 사업 XR 미래 사업
기업 핵심 가치관	
<p>(미션) 모두를 하나로 잇는 서비스 (주)스파티필름이 만듭니다.</p> <p>(비전) 새로운 교육, 방송, 공연 서비스의 필요가 빠르게 커지고 있는 비대면의 시기, 주식회사 스파티필름은 5G, VR, XR 등 4차 산업의 핵심 기술을 활용하여 언제 어디서든지 누구나 함께 즐기고, 배우고, 체험할 수 있는 새로운 영상 서비스들을 개발하고 있습니다.</p>	

2. 사업 모델

사업 분야	<ul style="list-style-type: none"> ○기업의 기술 <ul style="list-style-type: none"> - 방송 프로그램 콘텐츠 제작 기술 <p>예능은 물론 시사, 교양 콘텐츠 제작 관련 촬영, 편집 및 포스트 프로덕션 작업 기술을 보유하고 있습니다. 다양한 콘텐츠 기획력을 바탕으로 프리프로덕션의 새로운 업무 프로세스를 개발, 전통 방식의 제작환경을 벗어나 OTT 플랫폼 제작 환경에 맞는 영상 제작 기술을 보유하고 있습니다.</p> - 메타버스 XR 콘텐츠 제작 기술 <p>20년간의 방송 프로그램 제작 노하우를 기반으로 극사실적인 그래픽 퀄리티와 다인 플레이가 가능한 네트워크 기능이 적용된 다양한 장르의 영상 콘텐츠를 개발하고 있습니다.</p> ○ 서비스 <ul style="list-style-type: none"> - 융합기술 기반의 산업용 콘텐츠 개발 <p>화학, 소방, 국방, 치안 등 실제와 동일한 수준의 Training이 필요한 산업 분야에 활용할 수 있는 공간 기반 가상 현실 시스템과 콘텐츠를 개발합니다. 각 분야에 적합한 기획, 디자인으로 실감 콘</p>
--------------	---

	<p>텐츠 분야를 선도합니다.</p> <p>실시간 가상 캐릭터 방송 (Virtual Utuber)를 활용한 비대면 물 입 교육 서비스 등 뉴노멀의 시대에 필요한 새롭고 다양한 비대면 서비스를 개발하고 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 가치를 만들고 있습니다 <p>스파티필름은 글로벌 최고의 가상현실 및 실감 콘텐츠 개발 기 술력과 경쟁력을 바탕으로 5G, VR, AR 등의 4차 산업 요소기술을 활용한 다양한 콘텐츠와 서비스를 만들고 있습니다. 4차 산업의 First Mover로서 컨슈머 온라인 VR 사업, 융복합 XR사업을 지속하 고 있으며, 비대면 실감 커뮤니케이션 사업 추진을 통해 새로운 가 치를 만들고 있습니다.</p>
<p>대상고객</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 국내 및 해외 방송사 2. 방송 프로그램 제작사 3. XR 컨슈머
<p>마케팅 전략</p>	<p>주식회사 스파티필름은 비대면 가상화 기술을 커뮤니케이션, 쇼핑 등 다양한 분야로 확산하여 미래 먹거리 발굴을 지속적으로 준비하 고 있습니다.</p> <p>특히 코로나 팬데믹 사태로, 다양한 비대면 온라인 커뮤니케이션 및 협력 수단에 대한 시장 수요가 높아짐에 따라, 가상현실 기술을 활용한 다양한 신규 서비스를 도입하고 있습니다. 현재 양방향 인 터랙티브 비대면 교육 솔루션과 버추얼 컨퍼런스 및 가상전시 사업 으로 발전시켜 나아가고 있습니다.</p>

3. 주요 사업계획

- 메타버스 XR 콘텐츠 제작
 - 디지털 트윈 메타버스를 기반으로 극사실적인 다양한 장르의 영상 콘텐츠 개발
- 융합기술 기반의 산업용 콘텐츠 개발
 - 화학, 소방, 국방, 치안 등 실제와 동일한 수준의 Training이 필요한 산업 분야에 활용할 수 있는 공간 기반 가상 현실 시스템과 콘텐츠를 개발
- DAO (Decentralized Autonomous Organization) 연구소 설립
 - 블록체인을 기반으로 하는 콘텐츠 제작 협업 체계를 개발, 메타버스 XR 콘텐츠 제작 및 협업 체계구축 연구소 설립 예정입니다.
 - 4차 산업의 First Mover로서 방송 제작 환경의 편향적인 저작권, 지적재산권 분배의 틀을 획기적으로 보강할 기술을 연구 개발합니다.
- 컨슈머 온라인 VR 사업, 융복합 XR사업
 - 비대면 실감 커뮤니케이션 사업 추진을 통한 메타버스 시대 선도형 XR 제작
- 방송 프로그램 제작
 - KOCCA (한국콘텐츠진흥원) 방송 기획안 지원사업 신청중 (3/16 완료)
 - KOCCA (한국콘텐츠진흥원) 신기술 기반 제작지원 사업 신청중 (3/16 완료)
 - 기획개발 사업 및 지원사업 과 연계하여 제작지원 사업으로 이어지는 기업 성장 모멘텀 확립
 - 방송사를 대상으로 하는 기획안 개발이 아닌 방송 포맷 제작으로 판로 개척
 - 포맷 콘텐츠의 FRAPA 등록 및 mipcom(MIPCOM), 아시아포럼(ATF) 등 참여 예정
 - OSMU 기반 콘텐츠 개발로 다양한 상품 개발



4. 기업 비전

□ 기업 연혁

- 2021년 12월 29일 창업
 - 다수 방송 프로그램 제작 경험을 바탕으로 웹3.0¹⁾시대에 맞는 신개념 외주 제작사 창업
- 2022년 3월 2일 홍익대학교 MR미디어아트텍센터 MOU
 - 홍익대학교 MR미디어아트텍 센터와 MR, XR, AI 산업의 융합 예술 플랫폼 개발을 위해 전략적 MOU를 맺고 인적 자원, 기술 협약 체결

□ 경영 현황

- 콘텐츠 중심 경영
 - 콘텐츠를 기반으로 하는 문화사업은 국내판매, 해외수출 등을 통해 새로운 부가 가치를 창출할 수 있습니다. 이에 스파티필름은 보다 높은 수준의 XR 콘텐츠 제작을 위해 공격적인 투자로 본원적 경쟁력을 높이기 위한 지속적인 노력을 하고 있습니다.
 - 기존의 방송제작사에서 보기 힘들었던 프로그램 포맷과 신규 콘텐츠 제작으로 기존의 방송 프로그램과 다른 차별화되고 색다른 방송을 통해 시청자들의 다양한 needs를 만족시키기 위해 한발 더 노력하고 있습니다. '기존보다 더 좋은 콘텐츠', '없었던 새로운 콘텐츠'의 제작을 통해 차별성을 강화합니다.
- XR 신기술 기반 경영
 - 현실과 구분이 어려운 수준의 가상 공간 구현이 메타버스 핵심 경쟁력으로 부상하고 있습니다. 스파티필름은 3D 시각화 역량을 보유하고, 디지털 트윈 메타버스 시대에 맞는 XR 신기술을 전략적으로 흡수하여 소셜 인터랙션이 강화된 메타버스에 컨슈머와의 교감을 통한 단순 콘텐츠 프로바이더가 아닌 기술과 서비스의 결합을 블록체인 기반 협약을 중심으로 실현할 것입니다. 이는 DAO(Decentralized Autonomous Organization)연구소 설립으로 메타버스를 선도하는 XR콘텐츠 제작 시스템 구축을 현실화 합니다.

□ 주요 실적, 비전, 목표

- 주요 실적
 - 연세대학교 상경·경영대학 동창회 [온라인 연세상경인의 밤 2021] 영상 등
- 비전과 목표
 - 가상증강현실 기술이 핵심인 메타버스(Metaverse)시대를 맞이하여, **'스파티필름 = No.1 World-leading XR메타버스 Company'**로 목표를 정립하였습니다.
 - 스파티필름은 가상증강현실 사업을 "또 하나의 현실"의 서비스라고 말합니다. 즉, "Another Reality Service = Metaverse(메타버스)" 로 사람들에게 '현실2.0'의 생활을 제공하는 **'스파티필름2.0'**이 당사의 핵심가치이자 목표입니다.

1) 웹3.0이라는 용어는 웹 창시자인 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee)가 처음으로 사용한 용어로 앞으로 다가올 새로운 웹 생태계를 일컫는 의미로 사용되고 있다. 『메타버스 플랫폼의 체험형태에 따른 유형 분류 및 특성 연구』 - 이하은 제1저자, 한정엽 교신저자

5. 기타 사항

□ 홍익 대학교 MR미디어아트텍센터 산학협력 협약서

산학협력 협약서

㈜스파티필름과 홍익MR미디어아트텍센터(이하 "양 기관" 이라한다.) 양 기관의 공동발전을 위해 협력 관계를 구축하고 유대를 강화하여 상호간 이익 증진에 공헌할 목적으로 아래와 같이 협약을 체결한다.

제 1조 (목적)

본 협약은 양 기관간 산학협력체제를 구성함으로써 우수한 전문 인력 양성과 학술정보, 산인정보 및 기술의 개발·공유를 통하여 양 기관의 상호 발전에 기여함을 목적으로 한다.

제 2조 (협약내용)

양 기관의 협력사업의 내용은 다음 각 호와 같으며 구체적인 사항은 상호 협의에 의하여 정한다.

1. 산학협력 인력 양성을 위한 현장실습 및 취업, 공동 교육 프로그램 개발, 취업에 정자 및 제직자 직무능력 향상 (제)교육 등에 관한 사항
2. 공동관심사에 대한 연구 및 사업 추진 활동 등에 관한 사항
3. 학술정보의 교류 등에 관한 사항
4. 연구 및 교육시설의 공동 사용에 관한 사항
5. 기타 양 기관의 관심사 및 산학협력에 관한 사항

제 3조 (기본운영원칙)

양 기관의 원활한 상호협력 교류를 위해 필요한 특정 규정은 별도의 협의에 의해 제정하고, 기타사항은 해당기관의 제 규정을 준용하도록 한다.

제 4조 (협동연구수행)

본 협약에 의한 연구는 양 기관의 교수 및 연구원, 제학생, 기타 관련 임·직원간의 상호 협력을 통하여 관련 분야에 대한 공동연구과제의 발굴 및 수행과 기술자문 등의 협동연구를 활성화하여 산업과 과제에 목적을 실현하도록 한다.

수행 인원 및 수행기간은 상호 협의 하에 결정한다.

제 5조 (인적자원교류)

양 기관의 연구원 및 임직원과 교수·연구원, 제학생을 협동연구과제 수행을 위해 필요시 양 기관에 파견, 기술 및 학술자문, 교육, 연구임무를 할 수 있도록 한다.

제 6조 (시설장비활용 및 활동지원)

양 기관은 연구 활동 및 학술활동에 필요한 시설, 장비를 상호 이용할 수 있으며 본 협약의 원활한 수행을 위해 양 기관 내에 기원별 별도의 특정 지원기관을 둘 수 있다.

제 7조 (학술정보교류)

양 기관은 협동연구 수행 시 필요한 학술 및 기술정보와 공동연구 활동에 필요한 정보를 충실히 상호 교류한다.

제 8조 (비밀유지)

양 기관은 본 산학협동 연구업무 수행과정에서 취득한 일체의 상호간 비밀사항을 제 3자 또는 타 기관에 제공하거나 공개하지 않도록 한다.

제 9조 (비용부담)

본 협약의 원활한 이행을 위해 필요한 비용은 연구과제별 사안에 따라 상호 협의하여 결정한다.

제 10조 (협약의 변경 및 해지)

1. 본 협약기간은 2년으로 하며 상호 이의가 없는 한 자동 지속되는 것을 원칙으로 한다.
2. 본 협약의 내용을 변경하고자 할 경우 상대방에게 1개월 전에 서면으로 그 의사를 통하여 협의하여야 한다.
3. 양 기관은 특별한 사유가 있을 경우 본 협약을 해지할 수 있으며, 이 경우 상대방에게 이 사실을 2개월 전에 서면으로 통보하여야 한다.

제 11조 (권리, 의무의 승계)

본 협약 당사자의 명칭, 대표자 등 단순사항의 변동 발생 시에도 본 협약에 따른 권리의무는 포괄 승계된다.

제 12조 (기타)

1. 본 협약에 명기되지 아니한 사항이나 기타의 사항에 대하여는 양 기관의 협의에 의하여 결정한다.
2. 본 협약서는 2부를 작성, 날인하여 양 기관이 각각 1부를 보관하도록 하며 상기 협약내용의 효력은 양 기관의 대표자가 서명 날인한 날로부터 시작한다.

2022년 03월 02일

㈜스파티필름

대표 이한성



MR Media Arttech Center

센터장 한정엽



감사합니다.