



Creative Company

ZIPSHOWKOREA

감동과 즐거움에 경험을 더하다

[집쇼코리아 Show reel >](#)

Digital Media Arts

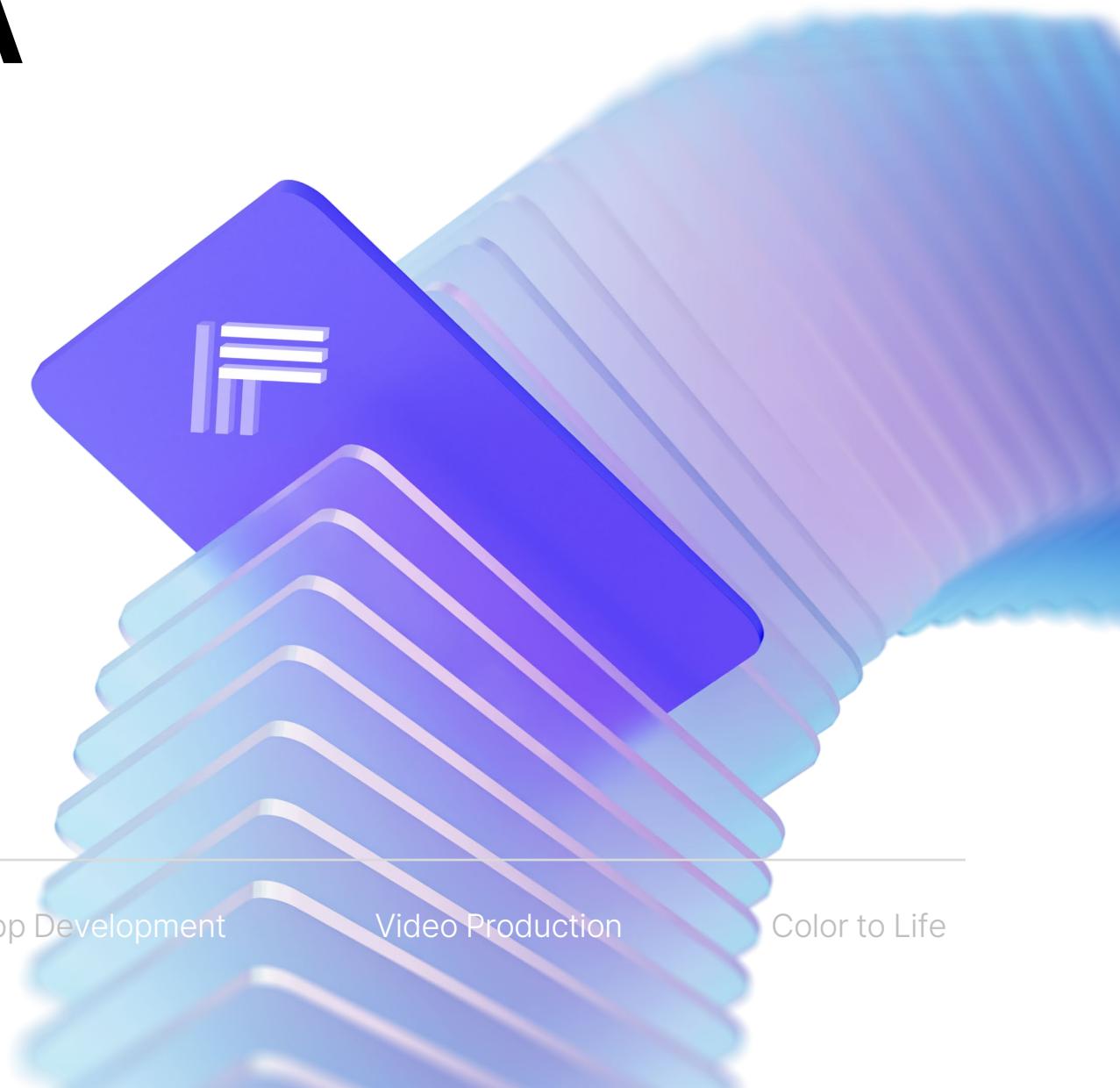
AR/VR/XR

3D Scan

Web&App Development

Video Production

Color to Life



■ **About US**

집쇼코리아는
더 나은 퍼포먼스를 위하여
영향력 있는 콘텐츠를 제작합니다.

회사명

(주)집쇼코리아

설립일

2019년 6월

CEO

홍상용

사업분야

디지털 미디어아트

AR/VR/XR

3D 스캔

웹&앱 개발

영상 제작

Color to Life

About US

뛰어난 기술력과 창의적인 감각이
결과의 차이를 만듭니다.

우리는 항상 새롭고 혁신적인 콘셉트에 생명을 불어넣기 위해 끊임없는 열정을 가지고 노력합니다.
모든 프로젝트는 최상의 결과를 도출해 내기 위해 명확하고 체계적인 퍼스널 전략을 따릅니다.

Rich Experience

풍부한 경험을 바탕으로
변화의 흐름을 읽어내며,
새로운 가치를 창조합니다.

High Quality

각 분야의 전문가들이 모여
프로젝트에 최적화된
높은 수준의 콘텐츠를 만듭니다.

Business Area

디지털 미디어아트, AR/VR/XR,
3D 스캔, 웹&앱 개발,
영상 제작, Color to Life

About US

집쇼코리아 Certificate

우리는 기술력의 차이를 통해 신뢰의 가치를 형성합니다.

우리는 뛰어난 기술력을 통해 고객과의 신뢰를 형성합니다.

기술의 흐름에 발맞춘 최상의 콘텐츠를 제공하며, 함께 쌓아가는 신뢰가 곧 우리의 가장 큰 자산입니다.



3d공간스캔 데이터를 활용한
공간대여시스템



3차원공간촬영카메라시스템



증강 현실을 포함하는
체험 시스템



관찰각도 조절이 가능한
디지털 전망경



3D공간스캔데이터 기반 가상
공간을 활용한 공간대여시스템



에이아이로 제어되는
증강현실 캐릭터를 활용한
사진 서비스 제공방법



인공지능 기반 미디어아트
콘텐츠 제작 및 전시 방법



■ **About US**

집쇼코리아 Organization

풍부한 경험과 기술력을
바탕으로 한 전문가 그룹입니다.

CEO

영업·기획전략부

부설 연구소

경영지원부

재무·회계부

기획·마케팅팀

미디어제작팀

개발팀

■ About US

집쇼코리아 History

2024~

충남도청 3D 디지털트윈 기반 공간정보 콘텐츠 구축
연세대학교 학술정보원 온라인 도서관
소래역사관 실감형 콘텐츠 체험존 구축
한국근대문학관 온라인 전시관
국가유산 미디어아트 진주성 콘텐츠 제작 및 설치

2023

함안박물관 영상 콘텐츠 제작 용역(뮤지컬 애니메이션)
세계유산 영월장릉 디지털 콘텐츠 제작
강화 DMZ 전망대 스마트 체험존 설치 용역
국립세계문화박물관 실감콘텐츠체험존 AI 미디어아트 구축
국립세계문화박물관 AR 가이드봇 개발
인천 XR·메타버스 콘텐츠 기업 사업화
국립세계문화박물관 전시 안내 환경 조성

2022

소담스퀘어 온라인 360VR 내비게이션 & 스마트 키오스크 제작
연세대학교 실감미디어 기반 360VR 온라인 도서관 가상체험 콘텐츠 구축
김해 <도시가박물관> 360VR 디지털 아카이빙 구축사업
불가리 코리아 – 서울 잠실 롯데 / 부산 롯데
고흥 드론택시 360VR
한국근대문학관 상설전 온라인 문학관(VR) 구축
유네스코 아태재단 웹사이트 개발
김해 <보고가야> 360VR 관광지 개발
강화 한겨례얼 미디어 아트
충남영상위원회 360VR 디지털 아카이빙 및 XR 프로토 타입 콘텐츠 제작
박수근미술관 개관20주년 특별전 <그림책작가 김환영 원화전> 미디어 아트
이지라이트 대구 태양광 VR콘텐츠 구축
스마트 부평역사박물관 미디어월 및 증강현실 앱 구축
스마트 송암미술관 스마트북 및 온라인 전시관 구축

About US

집쇼코리아 History

2021

고흥군 스마트 연홍도 미디어 아트 제작
양구 박수근 미술관 미디어 아트 콘텐츠 제작
유네스코 아시아태평양 글로벌 캠퍼스 온라인 360VR 가상 박물관 콘텐츠
문화재정 독도 12K파노라마 & 360VR 콘텐츠 제작
소통형 실감 VR 전시 체험존 360VR GO
영동 난계 국악 박물관 – 스마트 온라인 360VR 가상 박물관 및
관람 키오스크 구축
부평역사박물관 온라인 원격관람 및 현장 QR코드 콘텐츠 제작
해남 공룡 애니메이션 매트 페인트 및 DI

2020

중소기업벤처부 초기창업패키지
인천 시립박물관 360VR 온라인 박물관
서산문화재단 갤러리 온라인 360VR 가상 박물관 콘텐츠
영화영상위원회 '360VR 영화촬영지정보 네트워크 구축'
페어몬트 엠버서더 호텔 '온라인 호텔 및 홍보영상 제작'

2019

VR플랫폼 개발 전문 법인 설립
한국콘텐츠진흥원 '창업발전소 콘텐츠 스타트업 리그' 선정
아산시 8K 10경 촬영

집쇼코리아 서비스 영역

디지털 미디어 아트

Digital Media Arts

국공립 박물관, 미술관 실감미디어로
축적된 기술과 경험을 바탕으로
보다 몰입도 높은 경험을 전달하는
실감미디어 콘텐츠를 제작합니다.



AR/VR/XR 서비스

AR/VR/XR Services

현실 세계에서 3차원의 가상정보를
정합시켜 보여주는
AR/VR/XR 기술을 제공합니다.



3D 스캔

3D Scan



다양한 장비 및 시스템을 활용한
360VR 콘텐츠를 제작합니다.
500여 개 이상의 실감 콘텐츠 제작 경험으로
독보적 전시 환경 구축 역량을 보유하였습니다.

웹&앱 개발

Web&App Development



국공립기관 온라인 플랫폼 개발 노하우로
웹페이지 제작, 360VR 내 콘텐츠 삽입,
관리자 페이지, 키오스크 등의
홈페이지 및 시스템 구축을 진행합니다.

영상 제작

Video Production



프리-메인-포스트 프로덕션 단계를 거쳐
전문 작업자들이 2D 및 3D 영상을 제작합니다.
기획부터 마무리까지 모든 과정을
총괄하여 진행합니다.

라이브 스케치

Color to Life system



사용자가 직접 색칠한 그림을
3D 콘텐츠로 변환하여 스크린에 보여줍니다.
새로운 3D 디지털 태블릿 방식을 개발하여
다양한 각도에서 자유롭게 색칠할 수 있습니다.

■ 디지털 미디어 아트

Digital Media Arts

01

국립세계문자박물관 실감 콘텐츠 체험존 구축

현재는 불가능하지만 사람들이 간절히 바라는 것,
상상속의 미래에는 이뤄질 수 있는 것들을 AI 미디어아트로 제작합니다.
키오스크를 통해 미래의 문자에게 바라는 점을 작성하면
AI가 분석하여 상상만 했던 것을 시각적으로 감상할 수 있도록 만들어줍니다.



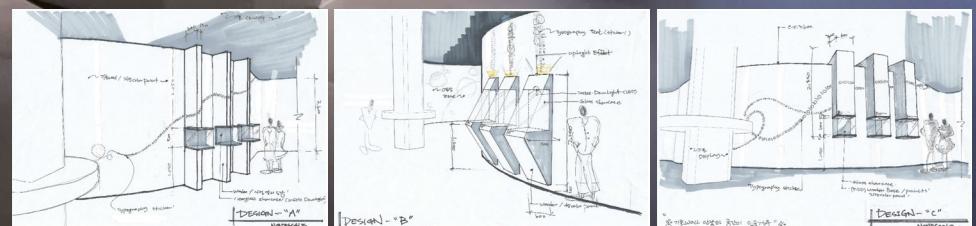
[영상 링크 바로가기](#)

Client 국립세계문자박물관

Date 2023.12



Interior Design Sketch



Digital Media Arts

국립세계문자박물관 AI 미디어아트 키오스크 디자인

Kiosk screen design

1. 대기 상태

좌측에는 콘텐츠의 간단한 설명과 사용방법을 안내하는 버튼이 있으며 우측에는 콘텐츠를 조작할 수 있는 인터페이스가 있습니다.
사용자와 상호작용할 수 있는 UI를 적용하였습니다.



3. 스타일 선택

인터페이스 중심에 있는 흰색 원을 드래그하여 사용자가 원하는 위치에 드롭하면, 제작된 AI 미디어아트 영상 스타일(만화 스타일, 명화 스타일, 랜덤 스타일) 중 3 가지 중 선택할 수 있으며 하나의 스타일을 터치하면 미디어아트 영상이 생성되고 감상하실 수 있습니다.



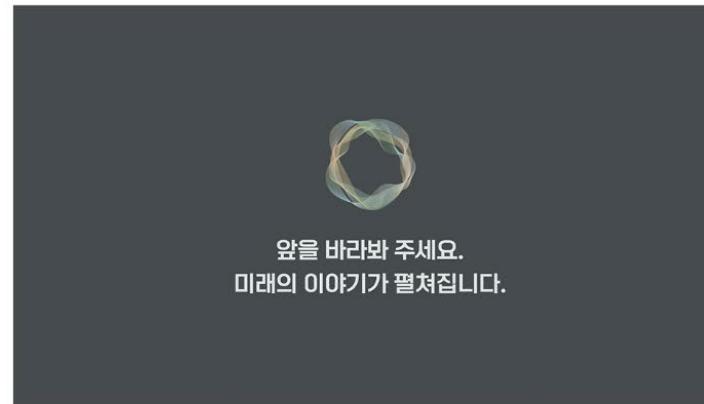
2. 사용 방법 안내

사용 방법 버튼을 터치하면 사용 방법을 안내하는 창이 위로 슬라이드되어 나옵니다.
사용 방법을 다시 터치하면 사용 방법 안내가 닫힙니다.



4. 미디어아트 재생 중 화면

스타일 터치 후 미디어 아트 영상이 재생되는 동안 키오스크 인터페이스에는 미디어아트가 재생되는 벽면을 바라볼 수 있도록 안내 화면이 나옵니다.



Typography

전체적으로 문자박물관 전용 CI 서체를 사용하였습니다.

타이틀에는 시각적인 강조를 위해 볼드한 '각 Bold' 폰트를 사용하였으며, 그외 텍스트는 '해 Regular' 폰트를 사용하였습니다.

문자박물관 각 체

가A a

문자박물관 해 체

가A a

Color

AI를 활용하여 융합되는 콘텐츠를 표현하기 위해 그레이디션 디자인을 채택하였습니다.
박물관 내부 인테리어 톤과 시각적으로 화려한 AI 미디어아트 콘텐츠 색상을 고려하여
UI는 파스텔톤으로 눈의 피로감을 줄이고 미디어가 빛을 통해 표현되는 것을 상징화하기 위해
빛의 삼원색인 레드, 블루, 그린을 기준으로 작업하였습니다.



강화 DMZ 전망대 스마트 체험존 설치 미디어아트 '인터랙티브 동물원'

DMZ의 24시간을 연출한 미디어아트로

동이 트는 새벽에서 활기가 넘치는 한낮, 붉게 물드는 서해의 노을에 이어 달이 뜨고 은하수가 청정 하늘을 수놓자 또 다른 생명들의 활동이 움릅니다.

이러한 시공에 우리가 한 가운데 놓입니다. DMZ에 서식하는 동물은 나의 행동에 반응하고 친근감을 보입니다.

내가 걷는 발걸음이 생명을 부여하는 듯, 풀이 돋고 꽃이 피며 이 곳에 온 나를 환영합니다.

어느덧 나도 이 곳에 동화되어 자연의 일부임을 깨닫게 되고 DMZ의 가치를 체험으로 소유하게 됩니다.

영상 링크 바로가기

Client 강화군청

Date 2023.12

체험시간 10분

강화 DMZ 전망대 미디어아트 '인터랙티브 동물원'

강화 평화전망대 인터렉티브 동물원에는 다양한 동물들이 살고 있습니다. 숲, 바다, 갯벌에 등장하는 동물들을 터치하고 동물들의 반응을 확인해보세요.

인터렉티브 동물원에서 만날 수 있는 동물들



고라니



멧돼지



호랑이



상괭이



수달



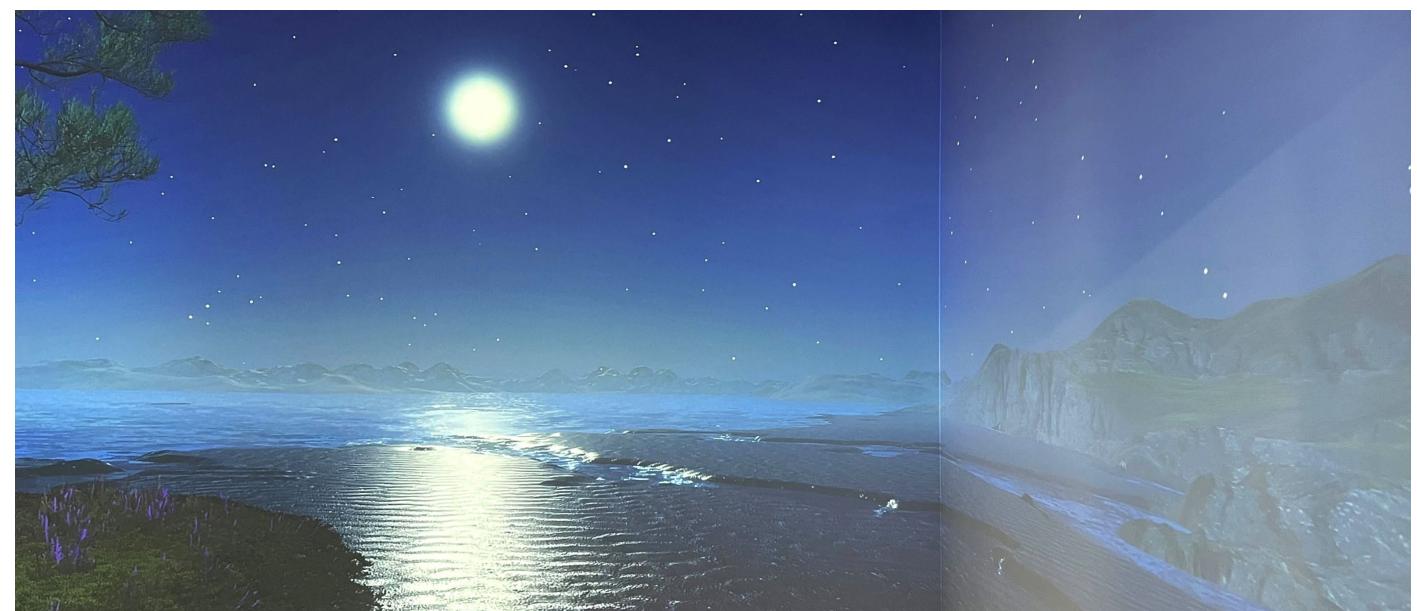
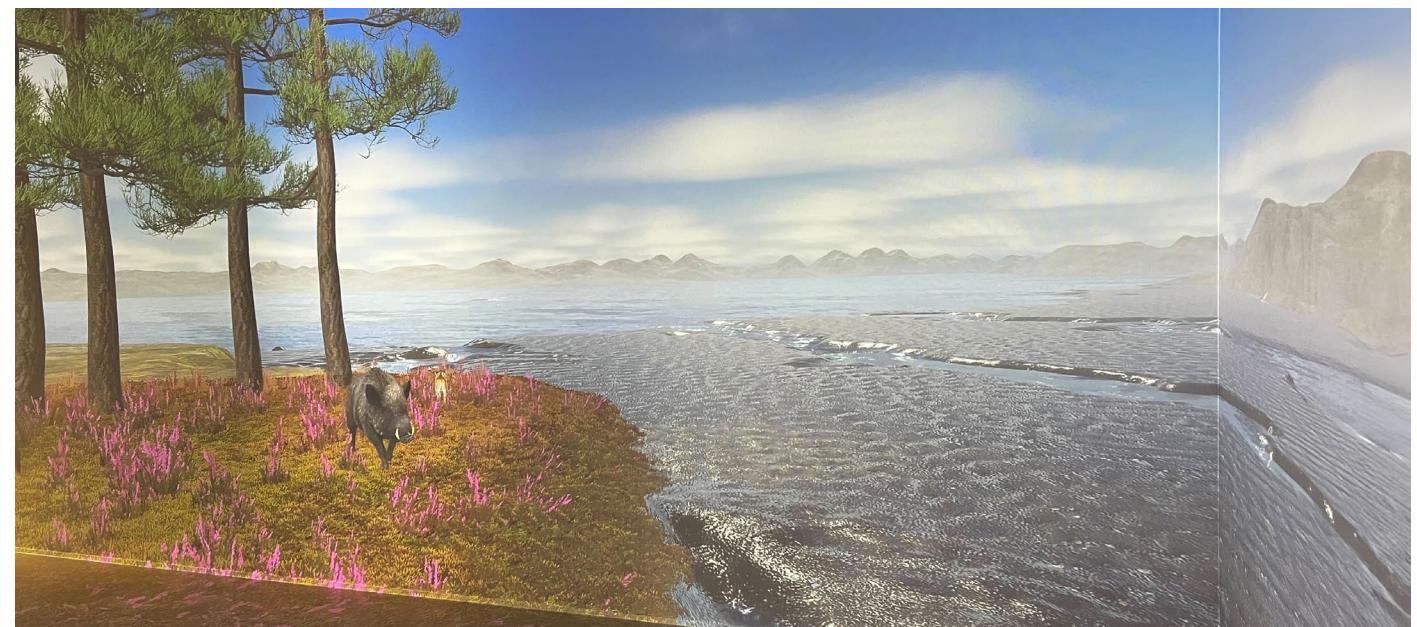
물범



저어새



망둥어



체험시간 : 총 10분 소요(10min)

낮(Day)	밤(Night)
5분(5min)	5분(5min)

박수근어린이미술관

<박수근의 그 시절, 사계> 미디어아트

<고향으로 돌아온 아기 업은 소녀> 그림의 내용은 그 당시 생활하는 사람들의 일상적 모습입니다.
빨래하는 여인들, 맷돌질하는 아낙, 나물 캐는 소녀들, 농악놀이 하는 사람들,
좌판을 깔고 장사하는 아주머니, 동생을 업고 있는 아이, 마을 어귀에 모여 대화하는 어르신들 등이 등장하며
인물들 곁에는 잎이 없는 나목(裸木)이 든든한 벼팀목처럼 위풍당당 그려져 있는 공간을
봄, 여름, 가을, 겨울의 배경으로 표현하였습니다.

[영상 링크 바로가기](#)

Client 강원 양구군립 박수근미술관

Date 2023.01

Digital Media Arts

박수근어린이미술관
<박수근의 그 시절, 사계> 미디어아트



Digital Media Arts

송암미술관 미디어아트

송암미술관에서 소장하고 있는 10점의 원화를 바탕으로
각각의 요소를 분리한 후 애니메이션으로 제작을 진행하였습니다.

영상 링크 바로가기 01

영상 링크 바로가기 02

Client 송암미술관

Date 2022.12

송암미술관 미디어아트



박수근미술관 개관20주년 특별전

<그림책작가 김환영 원화전> 미디어아트 (마당을나온암탉)

김환영 작가는 10여 년 전 판매 부수 100만 부를 훨씬 넘긴 동화책 『마당을 나온 암탉(김환영 그림, 황선미 글), 사계절, 2002』의 원화 작가이며, 20여 년의 시간이 지나는 동안 수많은 국가에 번역 출간되었고 수차례에 걸쳐 영화 애니메이션으로 만들어지는 등 덕분에 세상에서 가장 유명한 닭이 된 ‘잎싹이 신화’를 만들어낸 그림책 작가입니다.

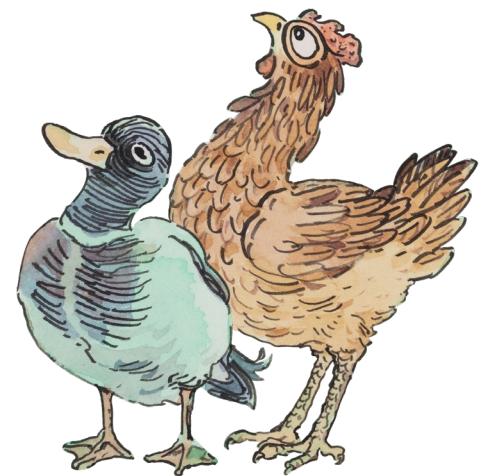
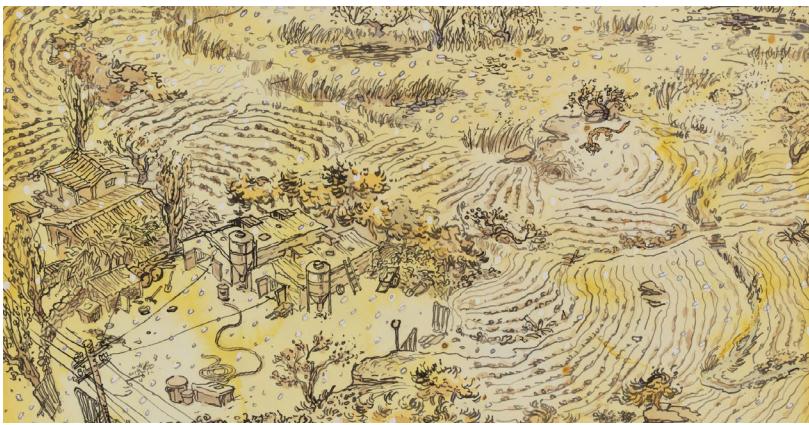
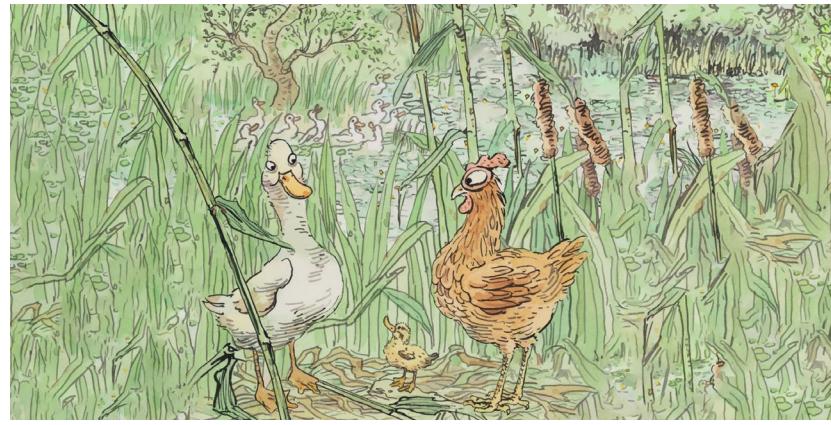
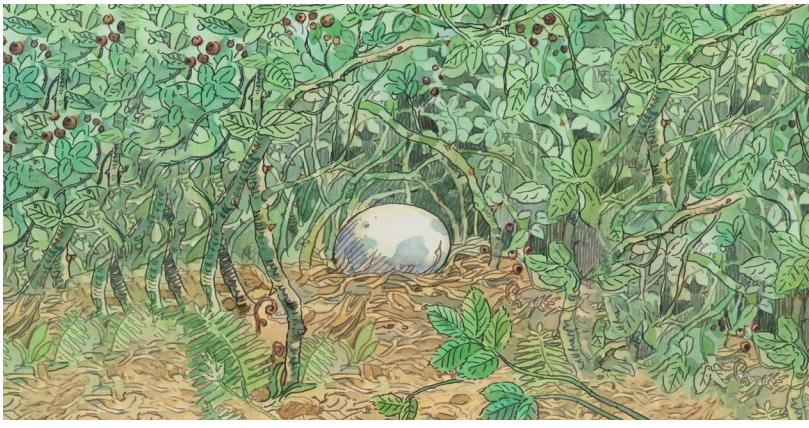
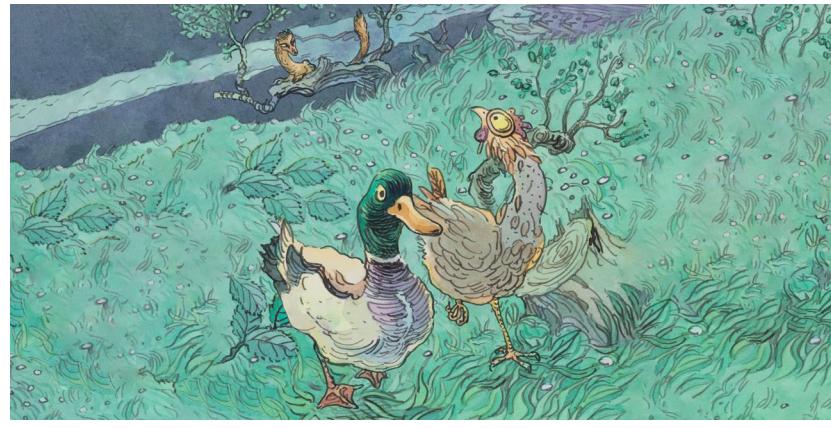
『마당을 나온 암탉』 원화 46점과 원화와 어우러진 음악과 함께 생동감 있게 재구성하여 제1 기획전시실에서 진행한 미디어아트입니다.

영상 링크 바로가기

Client 강원 양구군립 박수근미술관

Date 2022.12

박수근미술관 개관20주년 특별전
<그림책작가 김환영 원화전> 미디어아트 (마당을 나온 암탉)

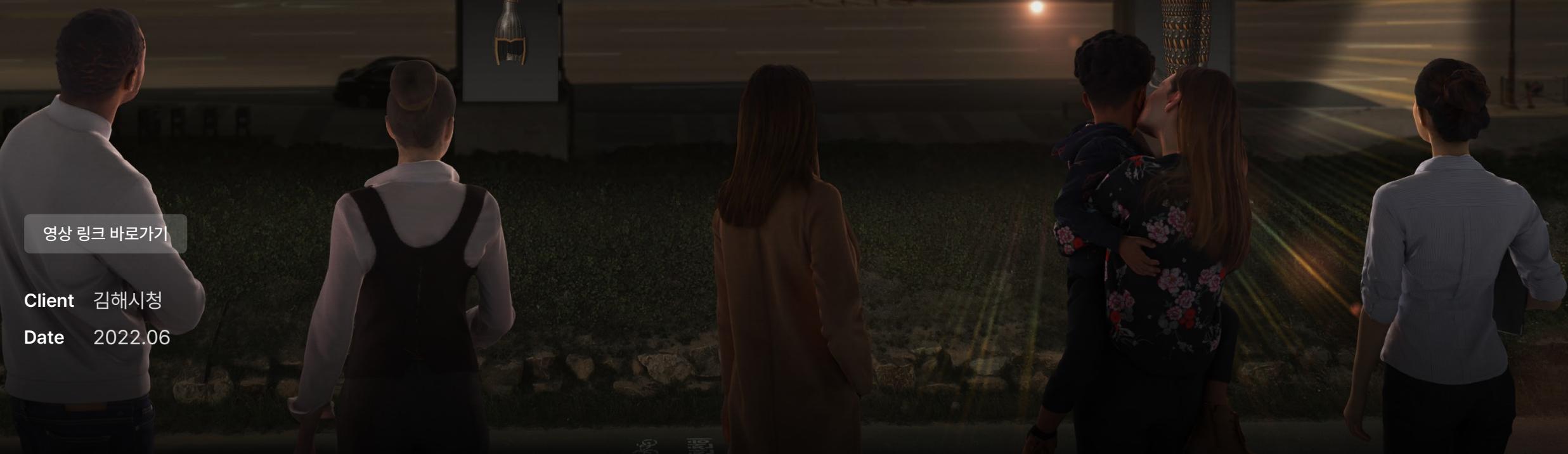


김해 박물관역

<King Kimsuro> 미디어파사드

김수로왕의 신화를 금관가야의 유물로 보여주는 미디어 아트입니다.

단순 콘텐츠 제작이 아닌 박물관역의 형태를 이용하여 입체감이 표현되도록 제작하였습니다.



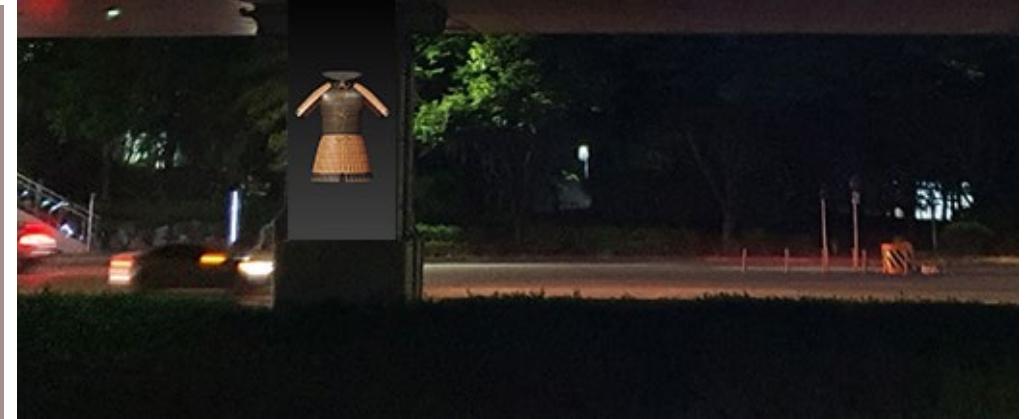
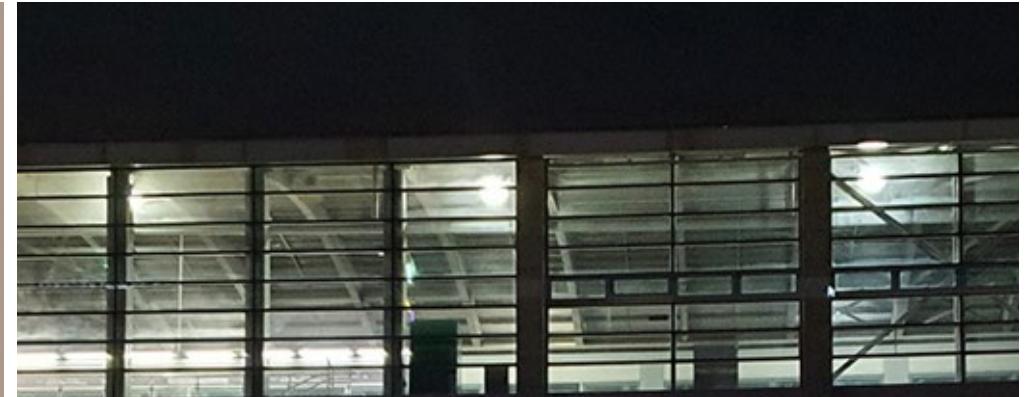
영상 링크 바로가기

Client 김해시청

Date 2022.06

Digital Media Arts

김해 박물관역
<King Kimsuro> 미디어파사드



강화 한겨례얼 미디어 아트

신화로 은둔된 우리의 역사
한겨례 얼, 고대 신화를 미디어아트로 만나다

Part 01 신화의 섬

한겨례의 뿌리 - 오래된 역사의 흔적을 간직한 마니산을 모티브로 한 아트워크입니다.
신화는 상징의 언어에 속합니다. 어떤 유형의 신화는 스스로 그 다의성을 차단합니다.
다양한 의미의 흐름을 하나의 흠으로 수렴합니다.
수렴과 차단, 권력의 담론 등 신화로 은둔 된 우리역사.
동양의 정서와 고대 신화를 모티브 한 아트워크를 미디어아트로 표현하였습니다.

Part 02 역사의 섬 - 아름다운 강화도의 명승명경 모습

침략하는 외척으로 부터 지켜낸 우리민족, 우리 문화를 모티브로한 아트워크입니다.
군사적 요충지, 왕과 왕족의 단골 유배지, 한반도
침탈의 출발점. 강화도는 아픔과 여망이 공존하는 역사의 섬.
섬의 나무는 달콤한 향기는 물밑 듯 밀어닥치는 외세 앞에서 굴복하지 않고 지키려 했던
투지와 노력의 흔적과 같이 아쉬운 역사를 환기시킵니다.

영상 링크 바로가기 01

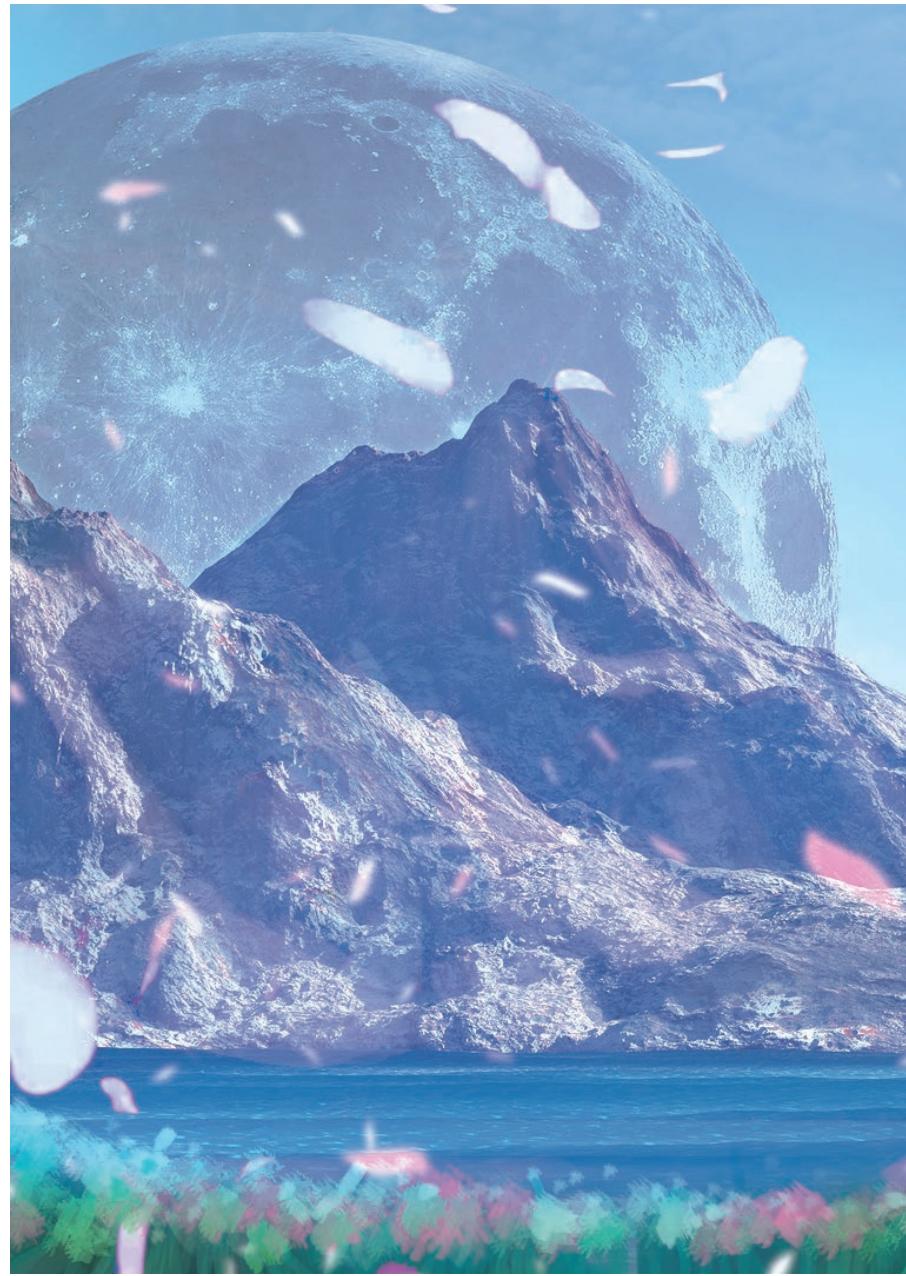
영상 링크 바로가기 02

Client 강화군청

Date 2022.05

Digital Media Arts

강화 한겨례얼
미디어 아트



고흥군 스마트 연홍도 미디어 아트 제작 ‘홍양 만경, 고흥을 비추다’

바다와 바람이 만든 땅, 고흥

고흥의 자연과 역사, 과거와 현재를 소재로 구현 한 미디어 아트 기반의 몰입형 전시입니다.

[영상 링크 바로가기](#)

Client 고흥군청

Date 2021.03

Digital Media Arts

고흥군 스마트 연홍도 미디어 아트 제작
‘홍양 만경, 고흥을 비추다’



박수근미술관 패빌리온 미디어 파사드 1관~4관

제2시관 - 희망의 시간

박수근의 주요작품들이 벽면과 바닥에 맵핑되어 보여집니다.

공간에 요철을 줘서 입체감을 더해 관람객이 기대거나 앉아서 작품을 감상하는 공간으로 구성하였습니다.

4면을 가득 채운 프로젝션 맵핑으로 박수근 작품 속으로 들어온 듯한 느낌을 받을 수 있습니다.

관람객을 인식하여 반응하는 그림을 통해 작품속에 들어와 있는 듯한 경험을 선사합니다.

제3전시관 - 사랑과 이상

다양한 높낮이와 형태로 구성된 미로형 공간으로 박수근의 영감을 엿볼 수 있는 색다른 공간입니다.

유화 뿐만 아니라 수채화 드로잉 등 다양한 기법의 박수근의 그림들은 각자의 이야기를 하듯 살아 움직이며 관람객들에게 끊임없이 말을 건넵니다.

박수근 작가의 과거 사진이 영사됩니다. 그 위에 담은 글귀들이 다양한 모션 이펙트에 의해 움직여 새겨집니다.

그의 삶을 관통하는 메시지는 그의 그림을 감상하고 예술이 주는 카타르시스를 일으키는데 촉매작용을 합니다.

제4전시관 - 무한의 인연

벽면부터 바닥까지 전체가 꽉 찬 미디어아트입니다. 벽부터 흐르는 물은 빨래터를 지나 꽃밭을 휘감는 냇가로 이어집니다.

빨래터의 아낙네 노랫소리와 방망이질은 타악기 소리처럼 찰진 소리를 만들어내고 빨래를 헹구는 소리는 현악기처럼 음율을 만들어냅니다.

영상 링크 바로가기

Client 강원 양구군립 박수근미술관

Date 2021.02

Digital Media Arts

박수근미술관 파빌리온
미디어 파사드 1관~4관



■ 증강현실 · 가상현실 · 확장현실

AR/VR/XR Services

02

■ AR/VR/XR Services

디지털트윈 기반 충남도청 3D 공간정보 콘텐츠 구축(AR내비게이션)

충남도청 청사를 방문할 민원인들에게 담당부서 및 시설에 대한 3D 내비게이션 정보를 제공하여
목적한 지점을 쉽게 찾을 수 있도록 안내하는 서비스입니다.



Android 다운로드

IOS 다운로드

Client 충남도청

Date 2024.08

AR/VR/XR Services

디지털트윈 기반 충남도청 3D 공간정보 콘텐츠 구축(AR내비게이션)



■ AR/VR/XR Services

국립세계문자박물관 AR가이드봇 개발

AR 내비게이션 기술과 도슨트 기능을 결합한 증강현실 기반의 안내 시스템 소프트웨어입니다.
가상 정보와 시각적 신호를 실제 환경에 결합하여 사용자에게 보다 몰입감 있는 탐색 경험을 제공합니다.

국립세계문자박물관은 많은 전시물과 갤러리로 구성되어 있어
방문객이 원하는 전시물을 찾는 것이 어려울 수 있습니다.
AR 가이드봇은 사용자의 위치를 파악하고, 전시물의 위치와 경로를 시각적으로 안내하여
방문객이 목적지로 쉽게 도달할 수 있도록 도와줍니다.



Android 다운로드

Client 국립세계문자박물관

Date 2023.12

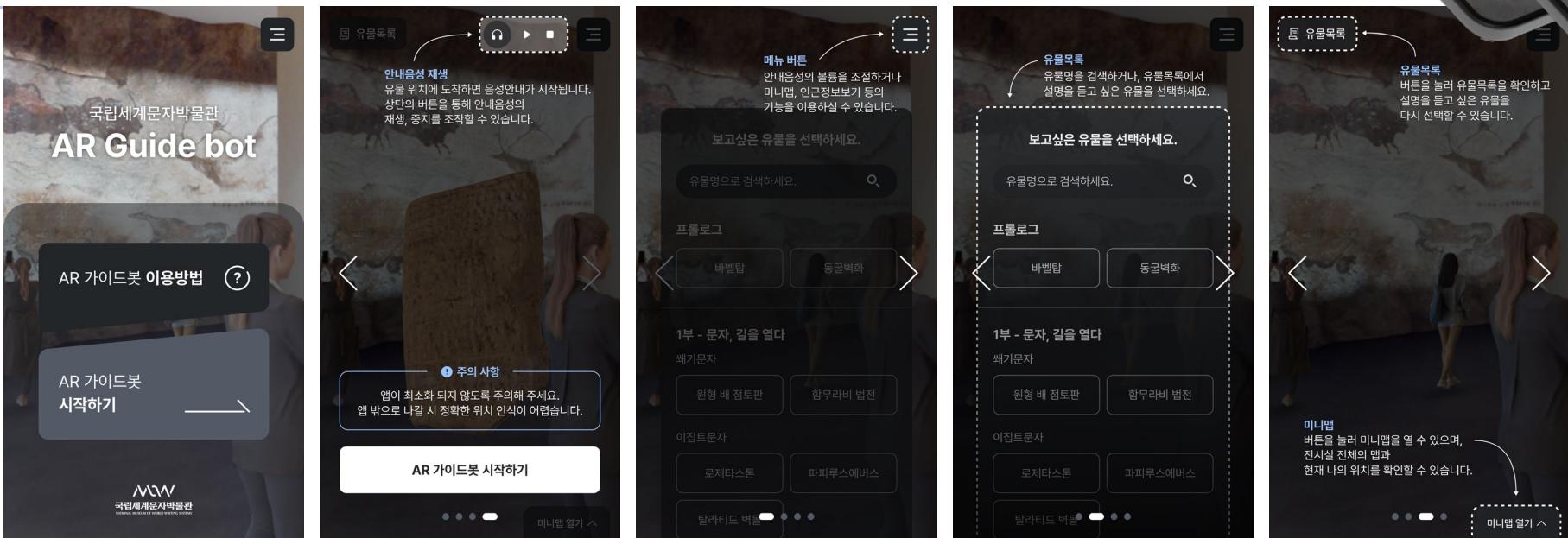
便
安
한
크
고
전
흐
드
르
미
니
라

세종 대왕이 지은『훈민정음』서문

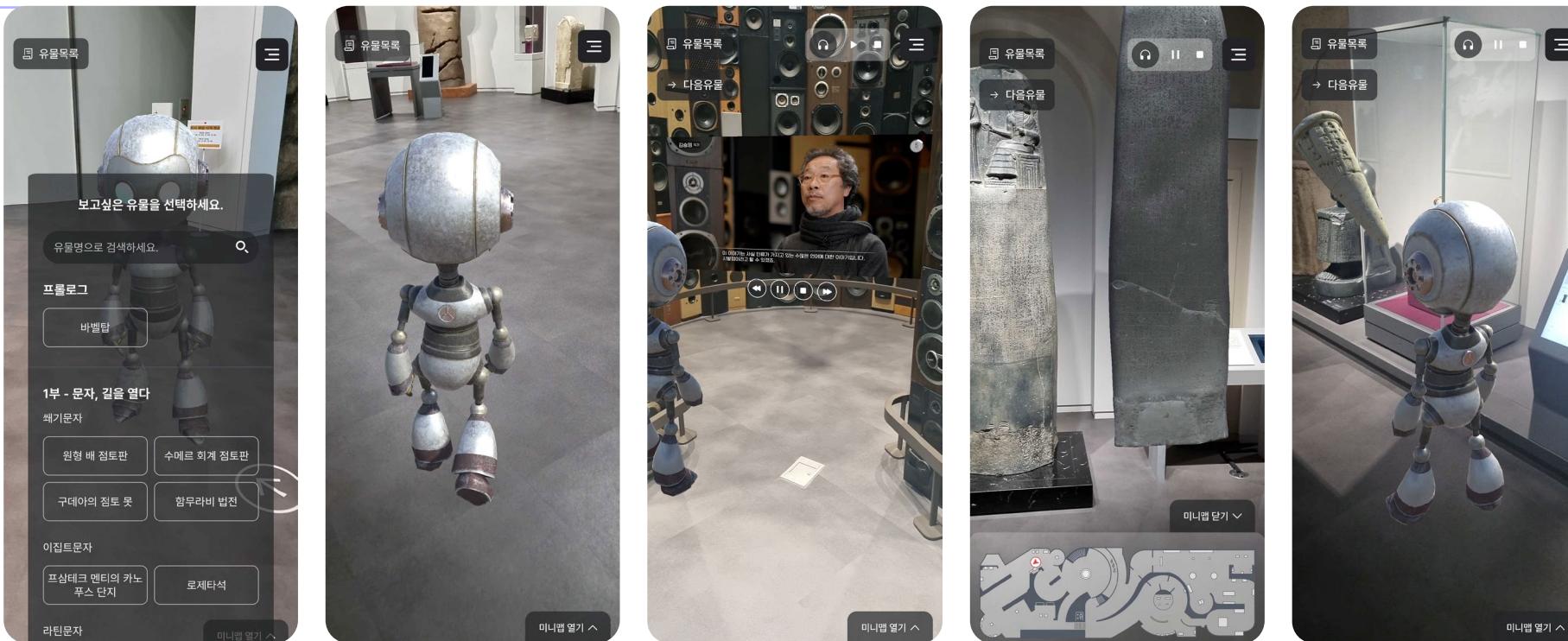
AR/VR/XR Services

국립세계문자박물관 AR가이드봇 개발

사용방법



사용화면



■ AR/VR/XR Services

강화 DMZ 전망대 스마트 체험존 설치 AR 전망경, AR 포토존

01 전망경

망원경 모드 - 가시성이 좋은 날씨 / 직접 조망 모드. 화면의 주요 지형지물의 정보가 AR로 표시됩니다.

클리어 모드 - 가시성이 나쁜 날씨 / 맑은 날에 사전 촬영된 영상에 주요 지형지물의 정보가 AR로 표시됩니다.

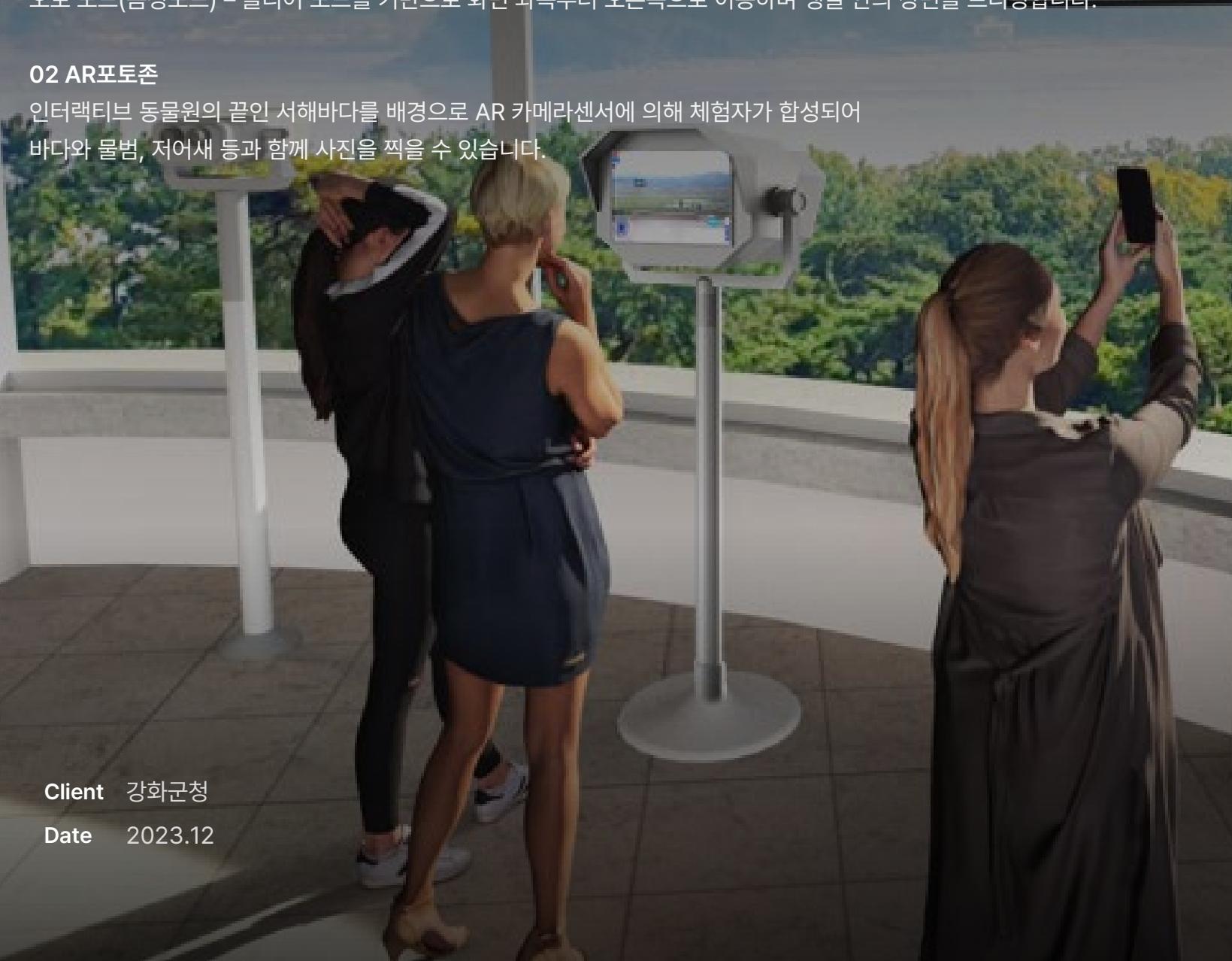
오토 모드(음성모드) - 클리어 모드를 기반으로 화면 좌측부터 오른쪽으로 이동하여 앵글 안의 장면을 브리핑합니다.



02 AR포토존

인터랙티브 동물원의 끝인 서해바다를 배경으로 AR 카메라센서에 의해 체험자가 합성되어

바다와 물범, 저어새 등과 함께 사진을 찍을 수 있습니다.



Client 강화군청

Date 2023.12

AR/VR/XR Services

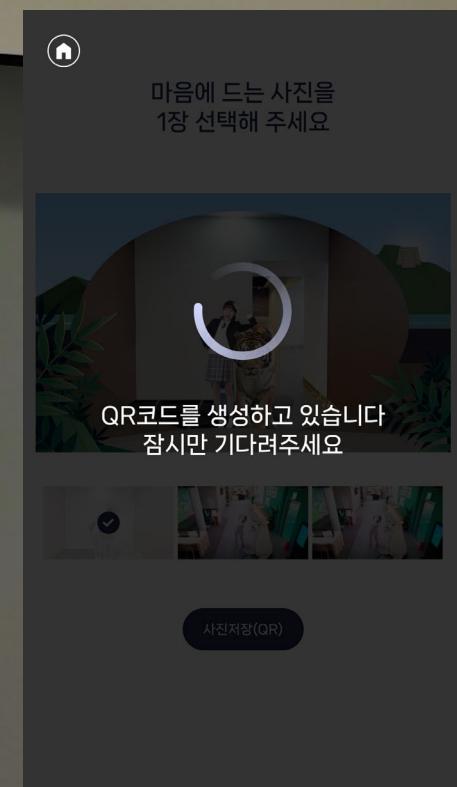
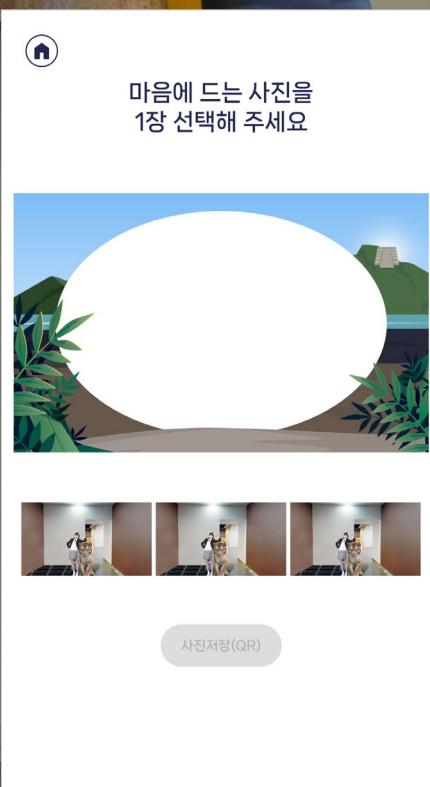
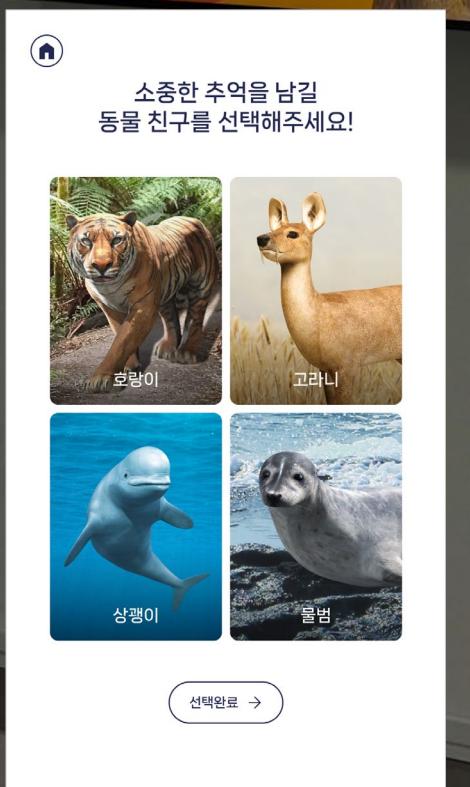
강화 DMZ 전망대 스마트 체험존 설치 AR 전망경



AR/VR/XR Services

강화 DMZ 전망대 스마트 체험존 설치

AR 포토존



■ AR/VR/XR Services

스마트 부평역사박물관 증강현실 앱

Client 부평역사박물관

Date 2022.10

관람객들이 AR을 활용해 더 재밌게 유물을 감상할 수 있도록 오디오로만 이루어진 일반적인 큐레이션이 아닌 영상 및 이미지가 추가되어 보다 생생한 유물을 만날 수 있습니다.

Android 다운로드

iOS 다운로드



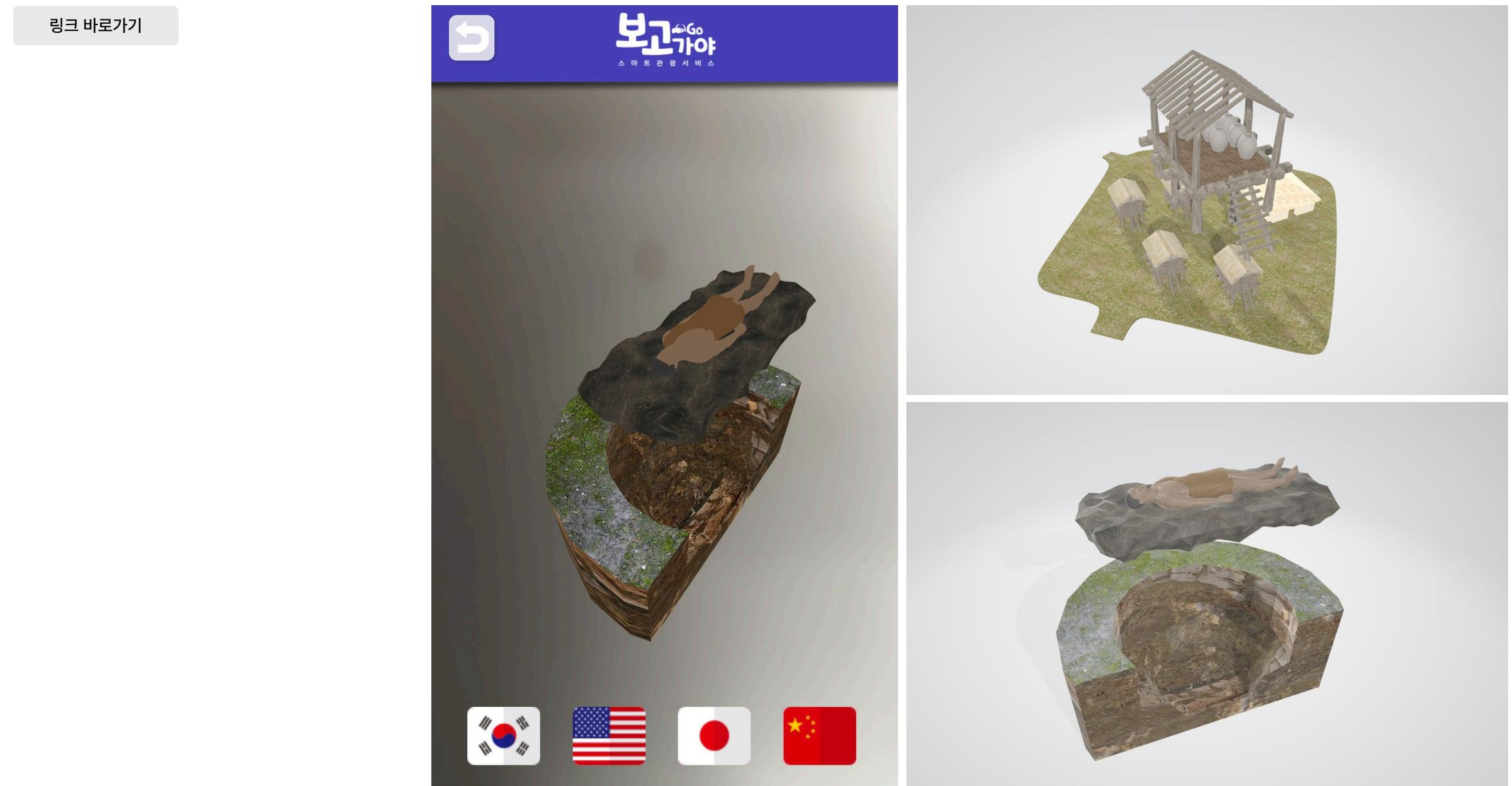
■ AR/VR/XR Services

김해 <보고가야> 360VR 관광지 개발

Client 김해시청

Date 2022.06

스마트콘텐츠로 만나는 보고 또 보는 김해 보고가야 콘텐츠입니다.



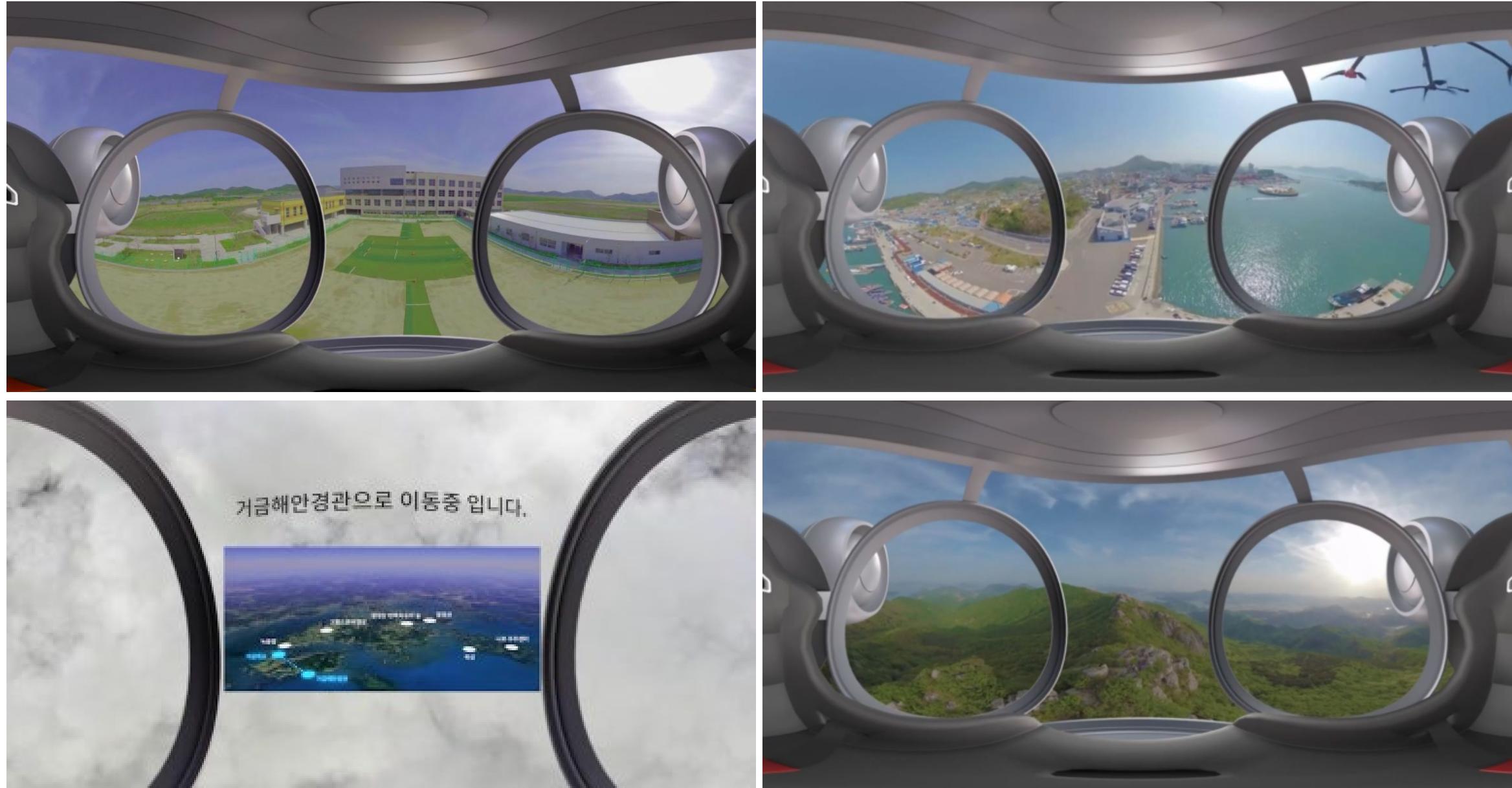
■ AR/VR/XR Services

고흥 드론택시 360VR

Client 고흥군청

Date 2022.03

고흥드론택시로 고흥드론센터 - 녹동항 - 거금대교 - 거금해안경관 - 쑥섬 - 팔영산 - 나로우주센터를 체험하는 VR 영상입니다.



■ AR/VR/XR Services

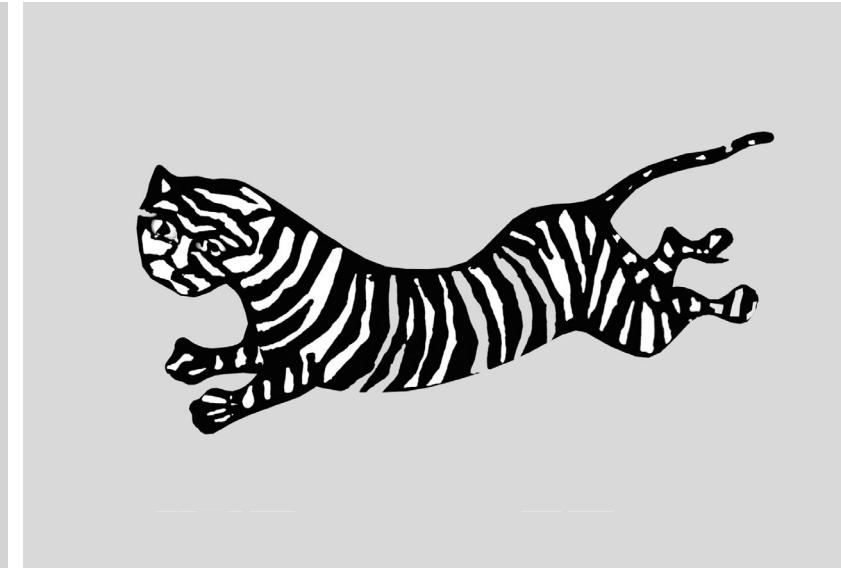
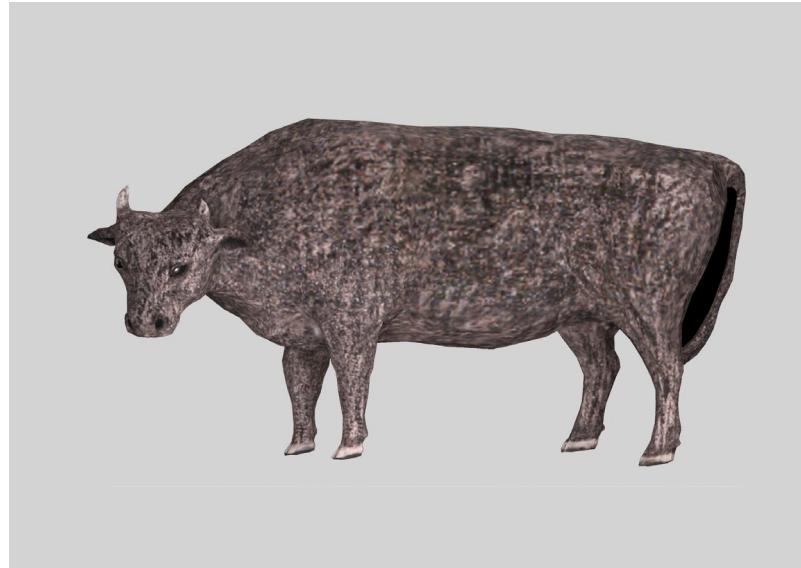
박수근 미술관 AR 체험

Client 박수근미술관

Date 2021.02

카메라와 모션 인식 센서로 사용자의 모습을 투영하여 가상공간속 실제로 존재하는 듯한 느낌을 선사합니다.

입장하는 관람객 뒤 보이는 박수근 작품 속 동물(소, 닭 등)들. AR로 구현된 박수근 그림 속 동물들이 관람객을 따라오며 그의 생애로 인도합니다.



■ 3D 스캔

3D Scan

03

3D Scan

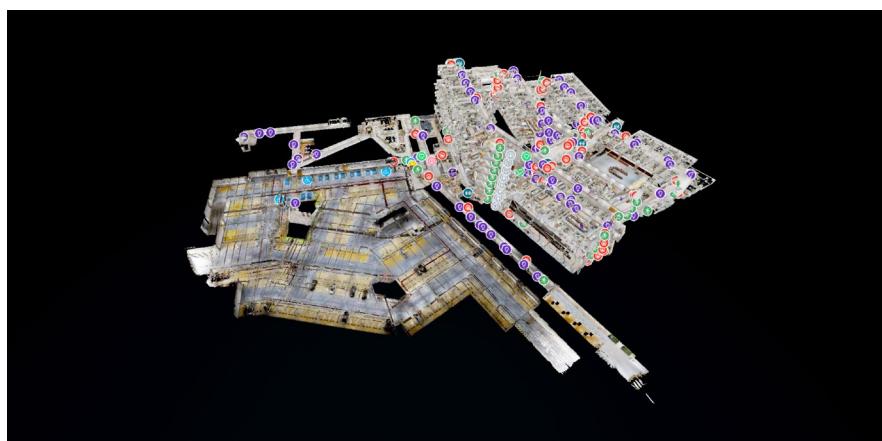
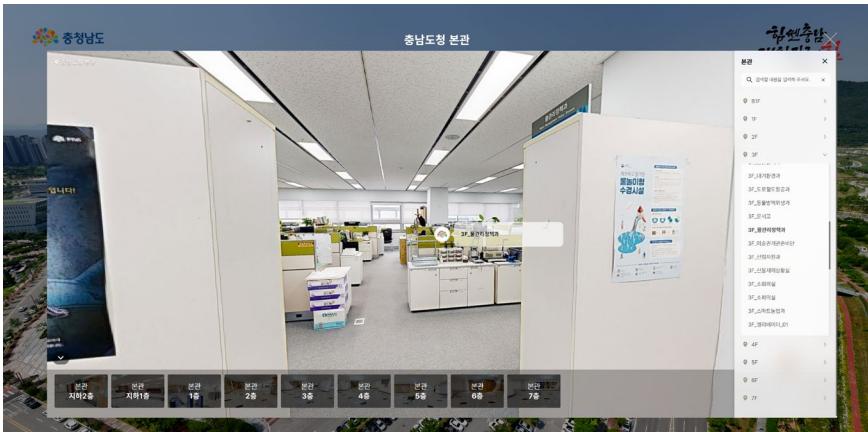
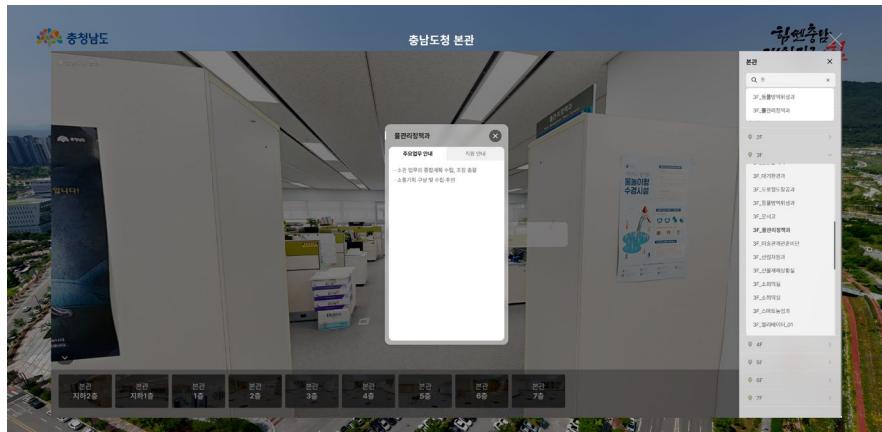
디지털트윈 기반 충남도청 3D 공간정보 콘텐츠 구축

Client 충남도청

Date 2024.08



360VR 링크 바로가기



3D Scan

가락몰 수산시장 360VR 콘텐츠 제작

Client 트라이텍

Date 2023.12

360VR 링크 바로가기

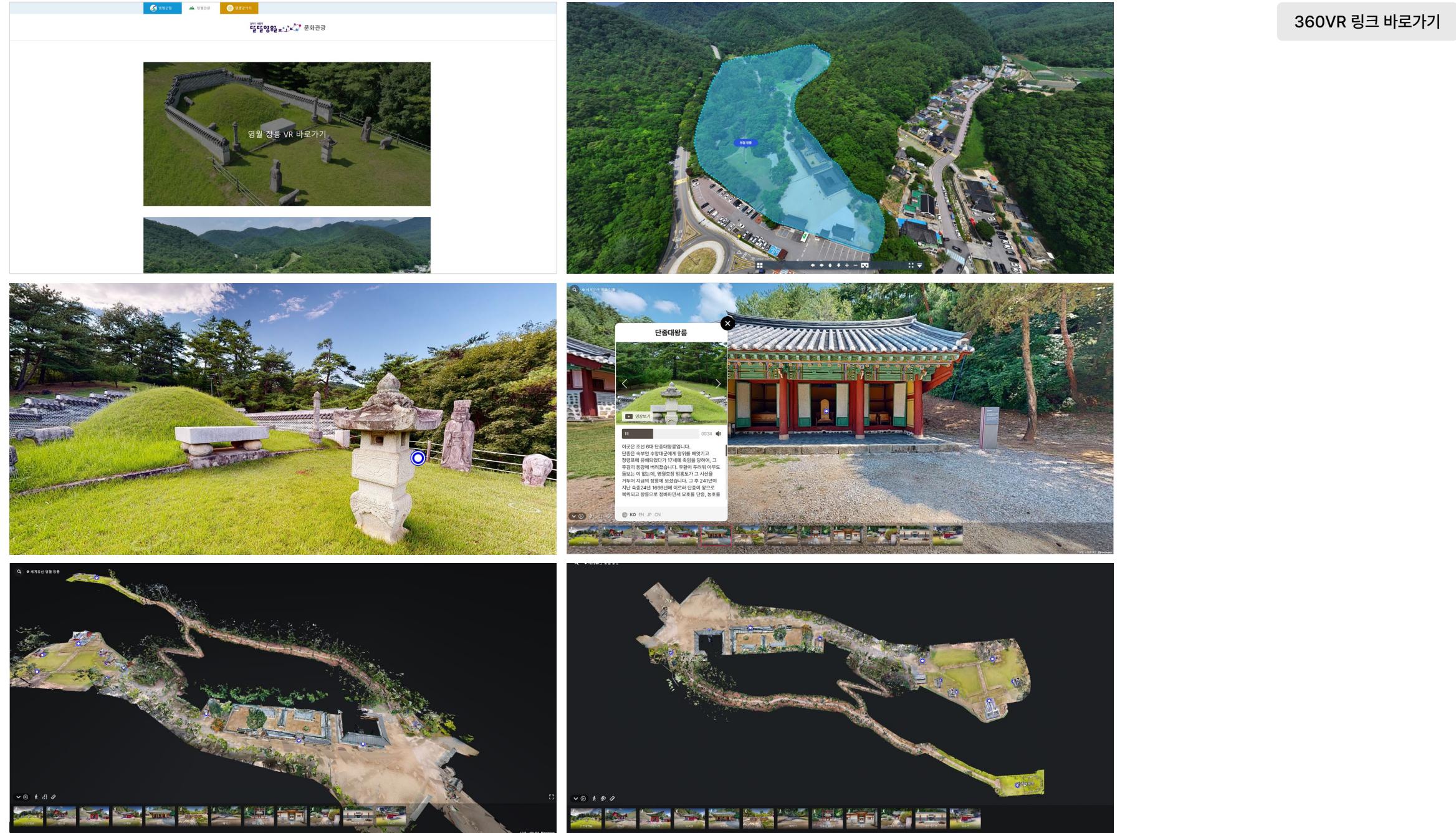


3D Scan

세계유산 영월장릉 디지털 콘텐츠 제작

Client 영월군청

Date 2023.10

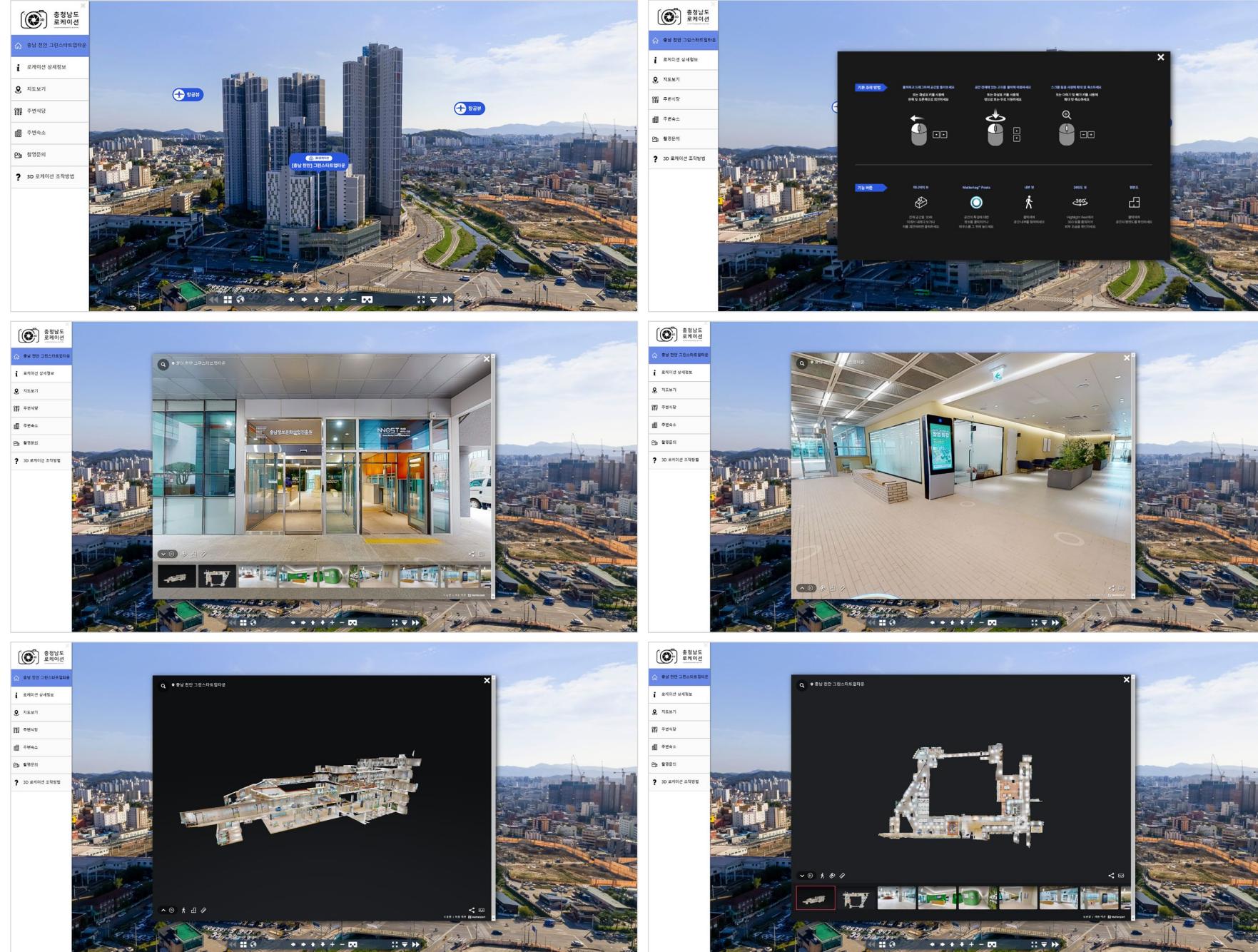


3D Scan

충남영상위원회 360VR 디지털 아카이빙 및 XR 프로토 탑업 콘텐츠 제작

Client 충남영상위원회

Date 2022.08



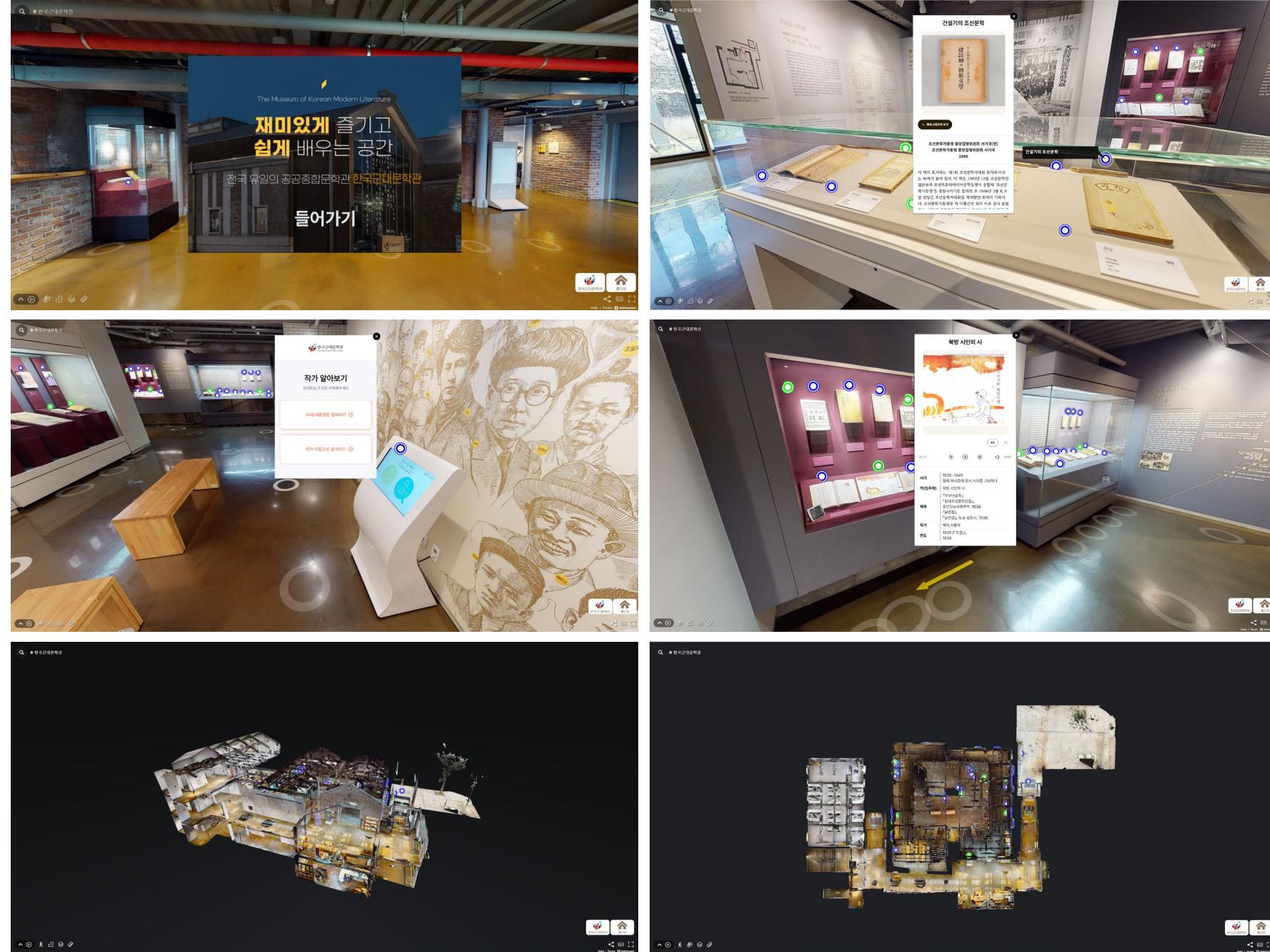
360VR 링크 바로가기

3D Scan

한국근대문학관 상설전 온라인 문학관(VR) 구축

Client 한국근대문학관

Date 2022.05

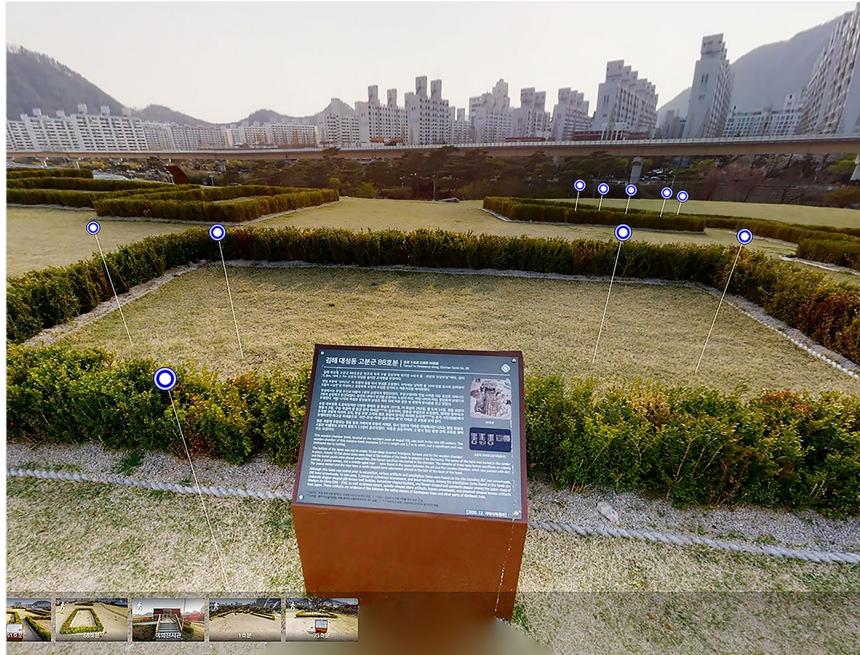


360VR 링크 바로가기

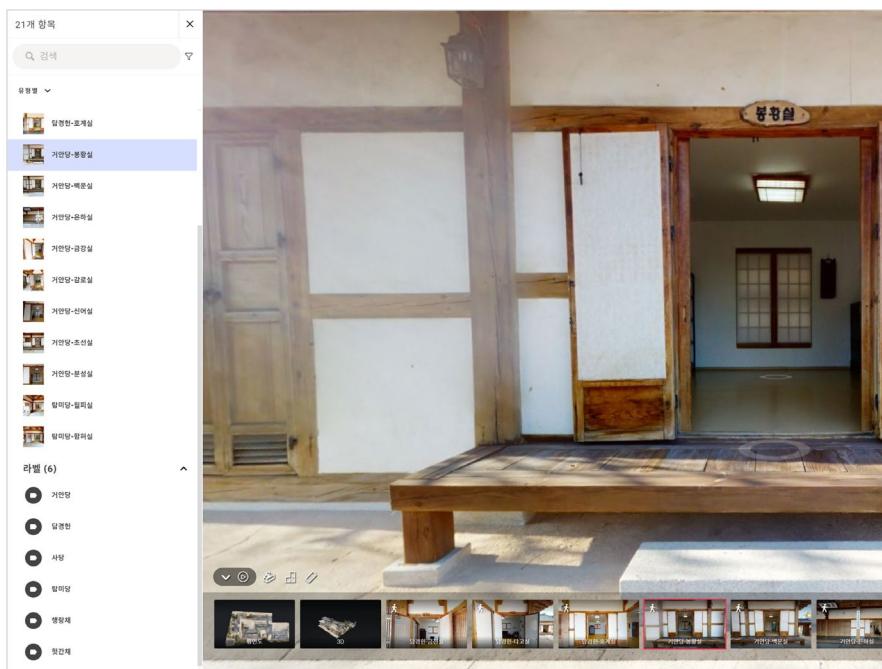
3D Scan

김해 <도시가박물관> 360VR 디지털 아카이빙 구축사업

Client 김해문화재단
Date 2022.02



[360VR 링크 바로가기](#)

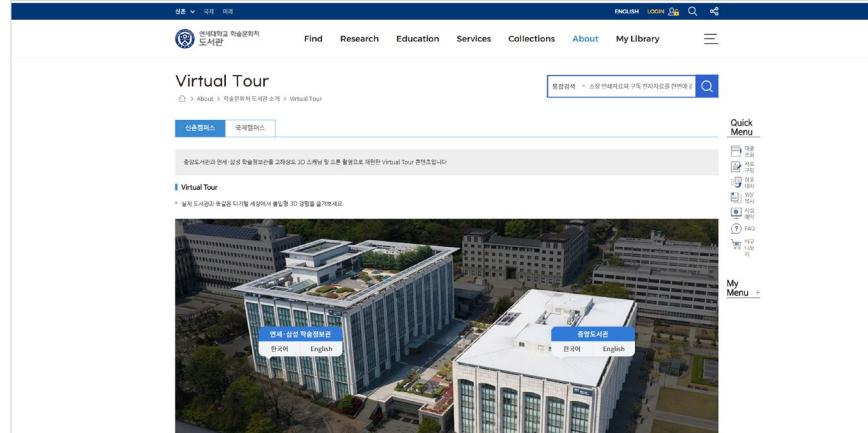


3D Scan

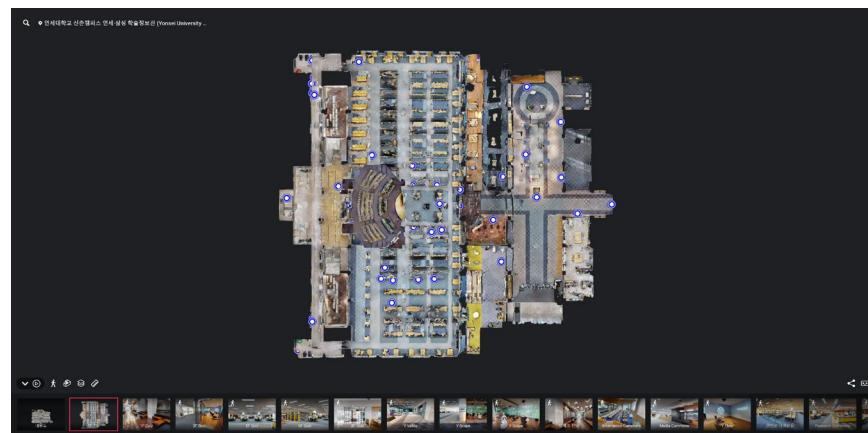
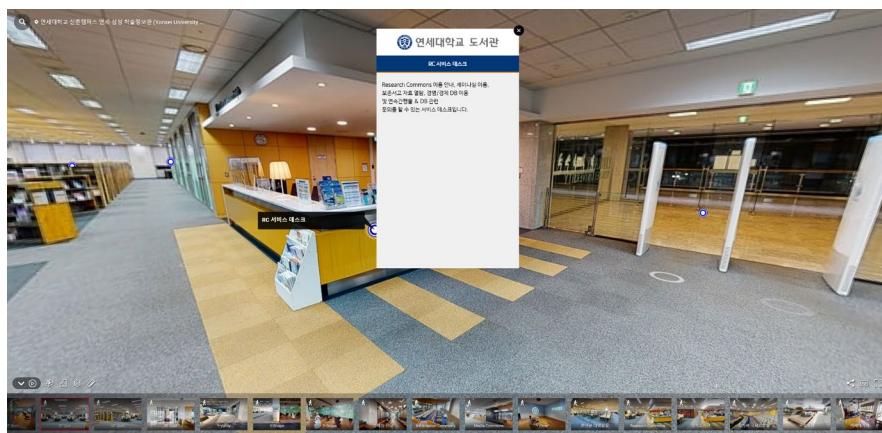
연세대학교 실감미디어 기반 360VR온라인 도서관 가상체험 콘텐츠 구축

Client 연세대학교 홍대

Date 2022.02



360VR 링크 바로가기



3D Scan

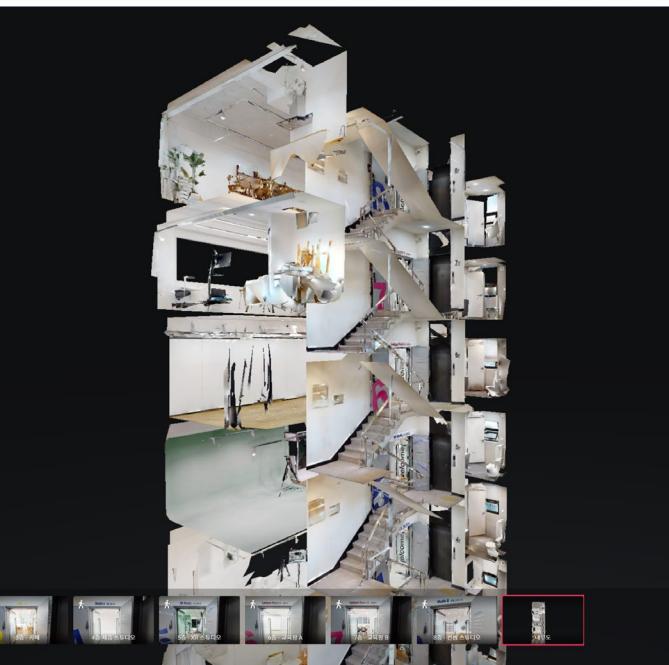
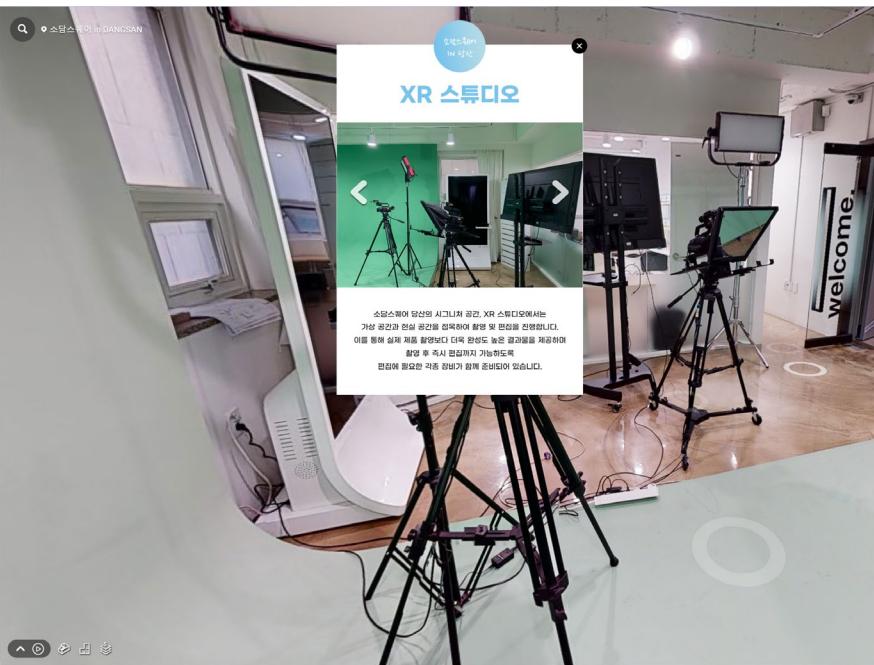
소담스퀘어 온라인 360VR내비게이션

Client 소담스퀘어 당산

Date 2022.01



360VR 링크 바로가기

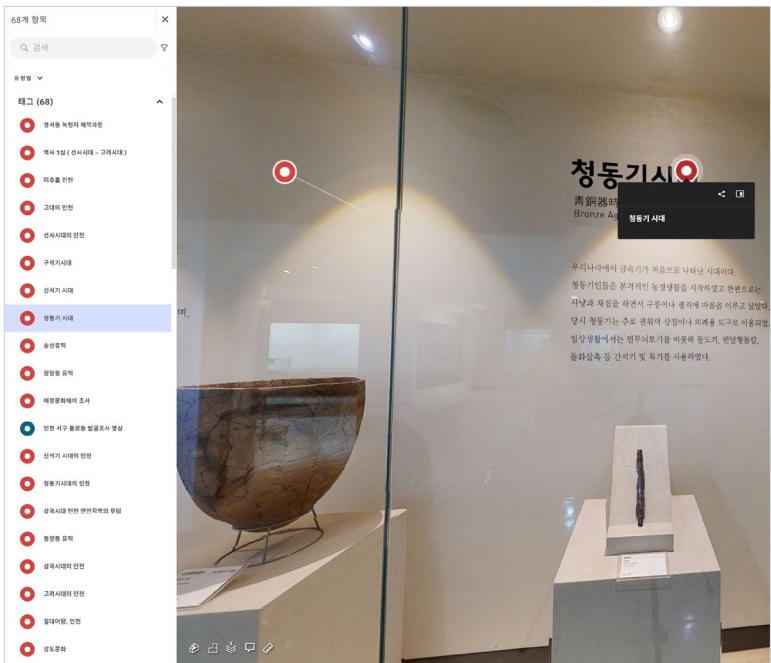


3D Scan

인천 시립박물관 360VR 온라인 박물관

Client 인천 시립 박물관

Date 2020.10





Web&App Development

웹&앱 개발



04

연세대학교 학술정보원 온라인 도서관 퀴즈 이벤트

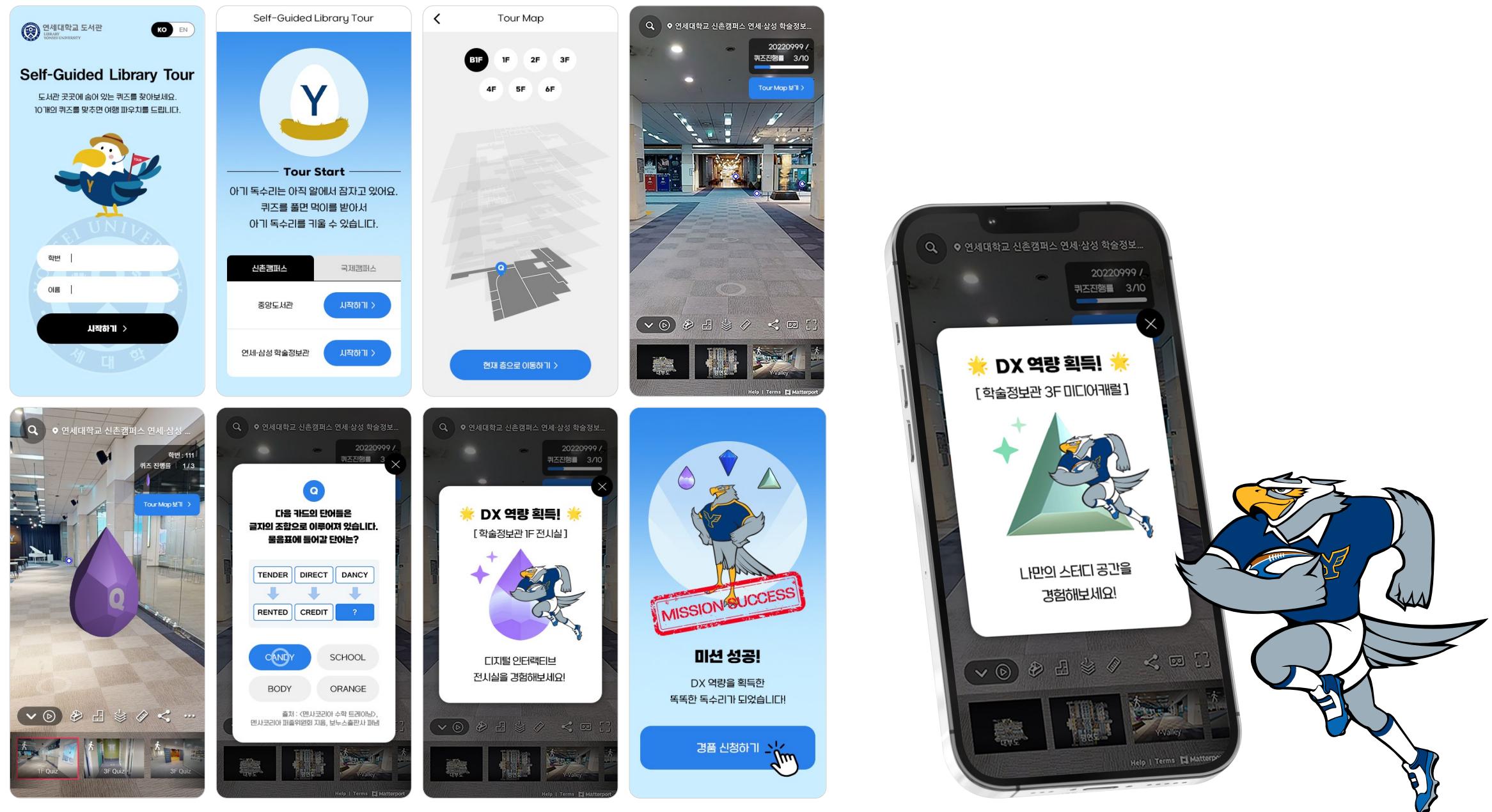


Client 연세대학교 신촌캠퍼스

Date 2024.09

AR/VR/XR Services

연세대학교 학술정보원 온라인 도서관 퀴즈 이벤트



충남도청 3D 디지털트윈 CMS 및 키오스크 페이지 제작

충남도청 3D 디지털트윈 공간을 구축하고 트원공간 내 콘텐츠를 관리하는 시스템을 구축하여, 관리자가 쉽게 콘텐츠를 추가, 수정, 삭제할 수 있으며, 콘텐츠 업데이트 및 관리가 효율적입니다.

01 CMS

손쉬운 콘텐츠 관리를 위해 직관적이고 사용하기 쉬운 인터페이스로 설계하였습니다.
중요 콘텐츠에 대한 접근 권한을 설정할 수 있어 정보의 손실 및 보안에 초점을 두었습니다.

02 키오스크

충남도청 안내 키오스크는 청사 정보를 제공이 목적으로 직관적이고 쉬운 UX/UI로 사용자가 쉽게 정보를 습득할 수 있습니다.
도민 모두에게 언제나 열려있는 투명한 청사를 표현하기 위해 글래스 디자인을 적용하였으며,
인텔리전트한 신청사 컨셉에 맞도록 설계하였습니다.

Client 충남도청

Date 2024.08

Web&App Development

충남도청 3D 디지털트윈 기반 CMS 구축

The image displays a collection of screenshots from a custom CMS developed for the Chungnam Provincial Government. The interface is designed for managing digital twins and various facilities. Key features shown include:

- Staff Management:** A list of staff members with columns for Name, ID, Department, and Location.
- Floor Plan Configuration:** An editor for creating and modifying floor plans, showing a building layout with rooms and specific equipment like elevators and air conditioning units.
- Floor Plan Configuration (Multi-Floor):** A view showing how floor plans are configured across different levels (B2F, B1F, 1F, etc.) of a building.
- Kiosk Usage Statistics:** A table showing daily and monthly kiosk usage statistics.
- Screen Saver Settings:** A configuration screen for setting up screen savers on various displays.

Web&App Development

충남도청 3D 디지털트윈 기반 키오스크 구축



■ Web&App Development

국립세계문자박물관 전시 안내 환경 조성 CMS 및 디지털 패널, 스마트 전시안내 구축



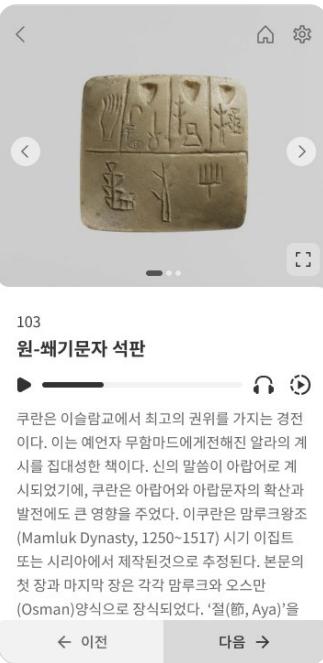
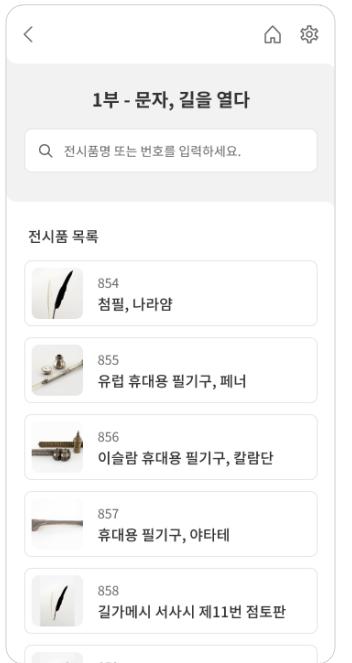
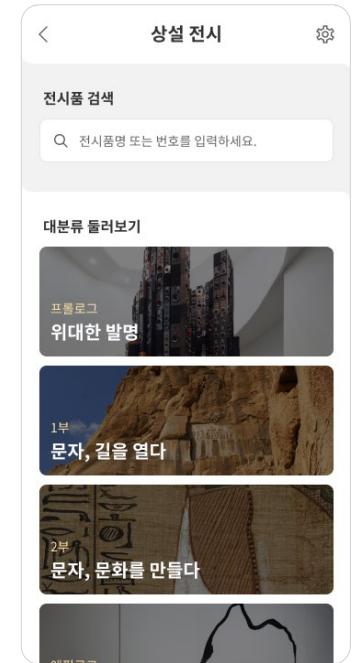
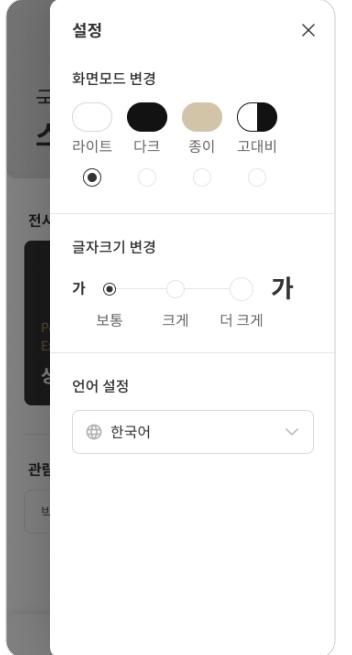
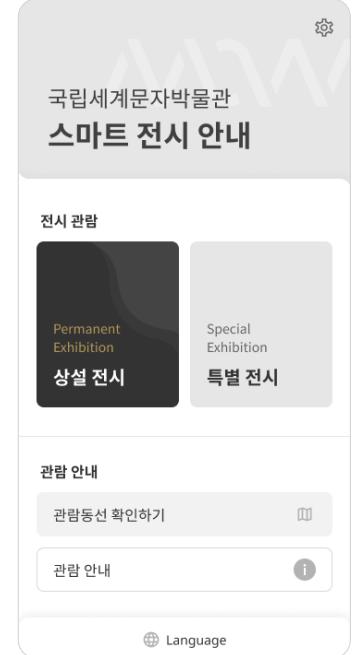
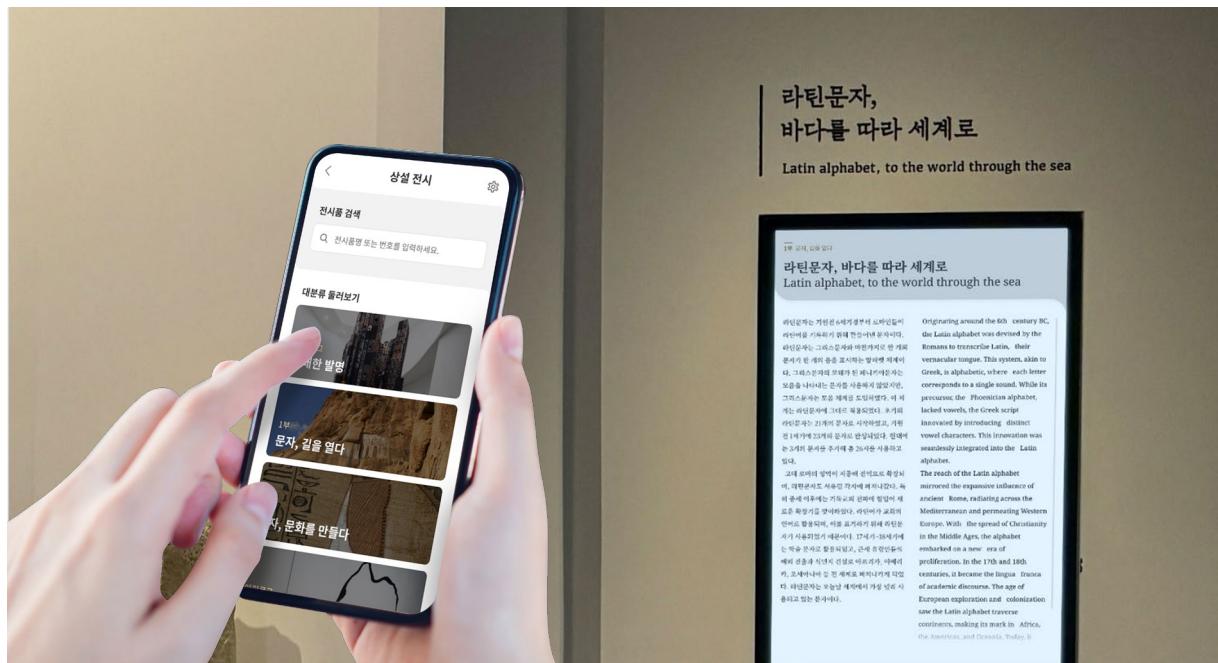
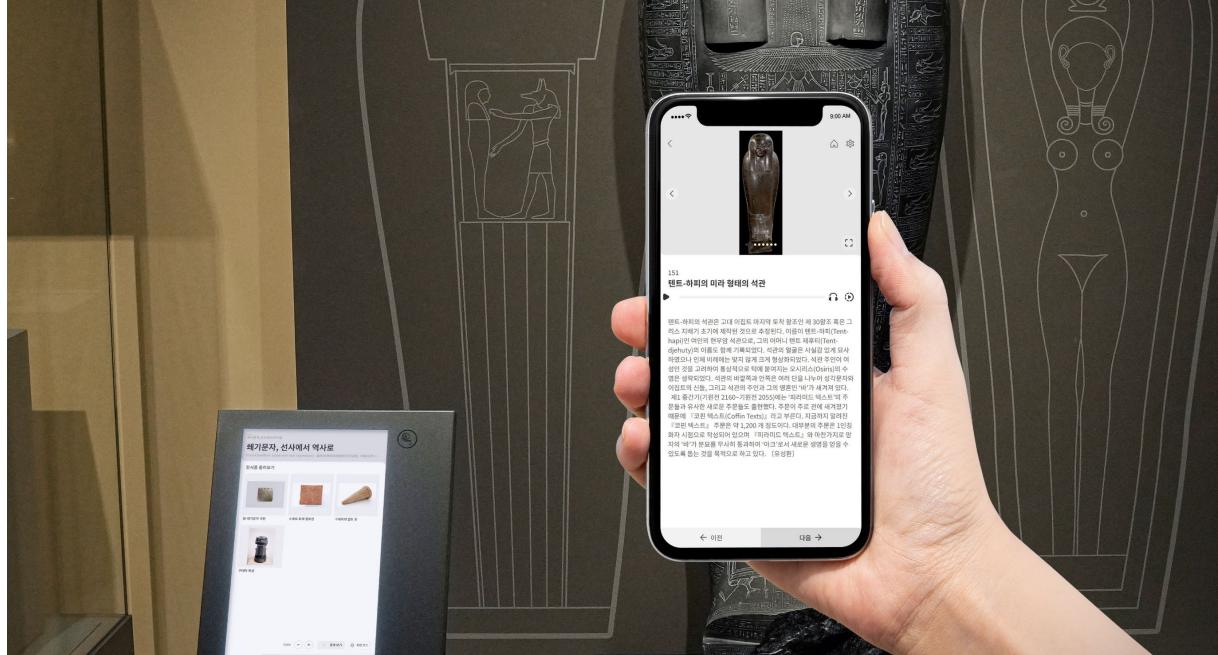
사이트 바로가기

Client 국립세계문자박물관

Date 2024.06

Web&App Development

국립세계문자박물관 전시 안내 환경 스마트 전시안내 구축



국립세계문자박물관 전시 안내 환경 디지털패널 구축



국립세계문자박물관을 하나의 도서관으로 생각하여 그 안의 디지털 패널은 세계의 문자가 담긴 책이 되고, 언어 별 인덱스가 있는 형태로 전반적인 컨셉을 잡았습니다. 국립세계문자박물관 '페이지(Page)'의 곡선 라인을 모티브로 상설전시 디지털패널에도 부드러운 곡선형 디자인을 적용하여 통일감을 주었습니다.

국립세계문자박물관 전시 안내 환경 디지털패널 구축

국립세계문자박물관의 책이라는 컨셉에 맞게 기본적인 라이트/다크 모드 외에 종이 모드를 추가하여, 패널의 주요 요소 컬러는 웹 접근성 기준에 적합하도록 설계하였습니다.

1부 문자, 길을 열다

문자는 인류의 가장 위대한 발명품이다.
놀랍게도 세계 곳곳에 흩어져 사는 인류는 자신들이 처한 환경에 맞게 그들만의 문자를 만들거나 받아들였다.
시간의 차이만 있을 뿐이었다.
위대한 발명품을 기반으로 인류는 찬란한 문화와 문명의 길을 열었다.
문화의 흥망성쇠와 함께 문자는 끊임없이 생성과 소멸을 반복하였다.
바쁜 환경에 적응하지 못한 문자는 바로 사라졌고,
그 자리를 새로운 문자가 차지했다.
그 중엔 유난히 전파력이 강한 문자들이 있었다.
문화적 역량이 뛰어나거나 생명력이 강한 몇몇 문자는 주변으로 퍼져나갔다.
때로는 지배와 피지배의 정치적 관계가, 때로는 종교적 신념이 전파력을 높였다.
그런가 하면 상인들의 교류도 문자의 확산을 부추겼다.
그 결과, 유럽은 라틴문자, 서아시아는 아랍문자,
인도는 데바나가리 계열의 문자, 동아시아는 한자가 자리 잡았다.

역사적으로 인류가 사용한 문자는 사백여 종,
하지만 현재까지 인류가 사용하는 문자는 삼십여 종에 불과하다.
유구한 문자의 역사에서 비교적 최근에 만들어졌지만, 생명력을 잃지 않은 한글!
대단히 독창적인 문자이며, 우리 문화를 끽내준 밀거름이다.

스마트 도슨트

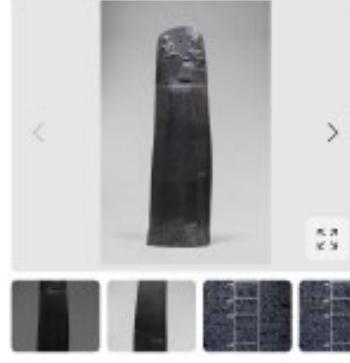
화면 설정

한국어	English	中文	日本語
Tire	Tiếng Việt	Español	Français
العربية			

1부 문자, 길을 열다

함무라비 법전

Code of Hammurabi 汉漠拉比法典 ハムラビ法典 "Usûl al-Hâdîth" Bô lùt Hammurabi



함무라비 법전
바빌로니아(Babylonia), 기원전 1755~기원전 1700년
높이 225.0cm
루브르박물관 소장 / 복제
유네스코 세계유산(2006)

함께 보기
시대와 배경 미아기
번역문

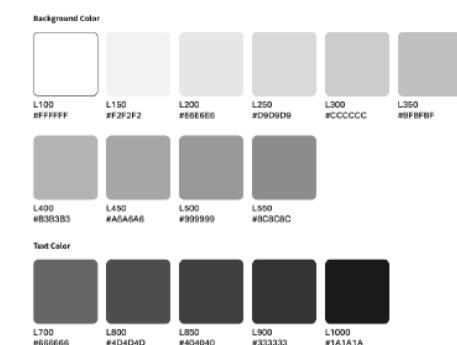
이 석비는 바빌로니아(바빌리)의 여섯 번째 군주인 함무라비(재위, 기원전 1792~기원전 1750 추정)가 반포한 법률 문서이다. 검은 설크암 상부에 함무라비가 태양신 샤마쉬(Shamash)로부터 왕권을 상징하는 '제는 줄'과 '제는 막대기'를 받는 모습이 조각되어 있다. 석비 앞·뒤로 새겨진 채기문자 명문은 함무라비의 업적을 치하하는 서문과 282개 법조문 그리고 왕의 복을 빌면서 후대인들을 훈계하며 경고하는 내용으로 구성된다. 함무라비가 왕위에 올랐을 때 바빌로니아는 소국에 불과했으나, 북동부 변방 지역부터 점차 세력을 넓혀나가 최종적으로 북부 앗슈르(Ashur)와 서부의 마리(Mari)를 치우는 왕국을 세우게 된다. 함무라비는 지지 세력에게 보상하기 위해 '그 땅 위에 정의를 확립하였다'는 명문으로, 백성들의 빚을 탕감하는 정책을 시행하였다. 이런 관습은 그의 후계자들에게도 이어졌고, 고대 서아시아 문화 속에 정의롭고 관대한 지배자를 상징하는 정표로 자리매김을 하였다.

함무라비 법전은 백성을 다스리는 방법을 법률로 규정하는 자가 정의로운 지도자라는 서아시아의 전통을 계승한 유물이라 평가할 수 있으며, 현존하는 고대 법률 문서들中最 대표적인 내용의 규정을 보존하여 고바빌로니아 사회의 현실을 잘 보여주는 유물이라고 할 수 있다. [유석덕]

화면 설정

한국어	English	中文	日本語
Tire	Tiếng Việt	Español	Français
العربية			

라이트 모드(밝은 화면)



다크 모드(어두운 화면)

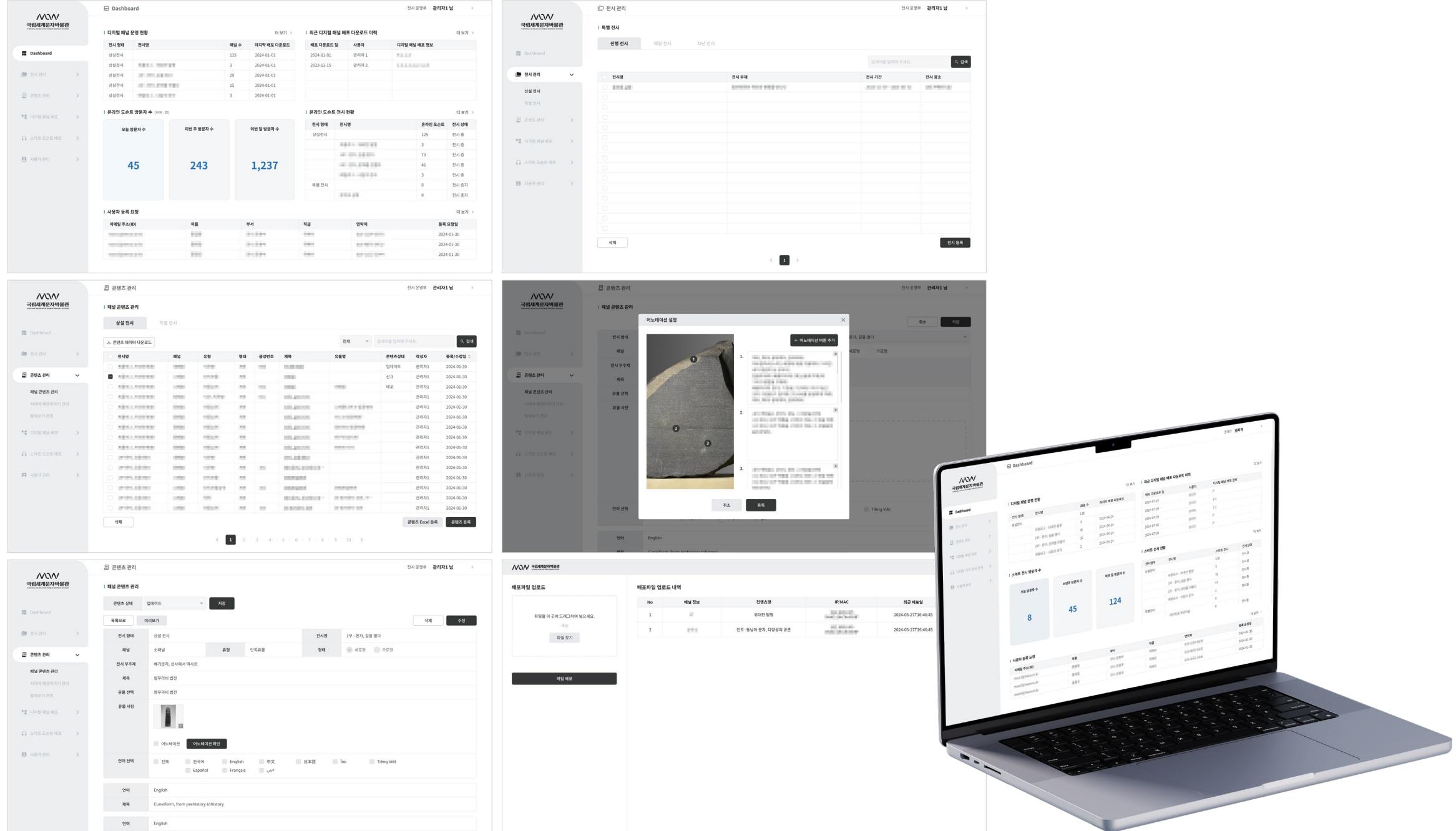


종이 모드



Web&App Development

국립세계문자박물관 전시 안내 환경 CMS 구축



Web&App Development

스마트 송암미술관 스마트북 및 온라인 전시관

Client 송암미술관

Date 2023.06

The collage illustrates the various features of the Smart Songam Art Museum application and website:

- Stylized Logo:** The main logo for "SONGAM ART MUSEUM" is displayed in a large, colorful, floral font.
- Exhibition Details:** A slide showing "만나는 찬란한 하루를" (Meeting a Glorious Day) with a list of 7 items, each with a small image and title:
 - 01 고대 마을의 하루
 - 02 고려, 백제의 하루
 - 03 조선, 도금의 하루
 - 04 조선, 선비가 꿈꾸는 하루
 - 05 전한의 나날들
 - 06 민화와 진경산수화의 시절
 - 07 송암의 어제와 내일
- Story-based Tour:** An illustration titled "이야기를 따라 만나는 송암미술관" (Meet the Songam Art Museum following the story) featuring a cartoon character walking through a park-like setting.
- Matching Game:** A game titled "나는 어떤 유물일까요?" (What kind of artifact am I?) where users move blocks to reveal artifacts.
- Artifact Catalog:** Two screenshots of the "Smart Songam Art Museum Catalog" showing detailed information for specific artifacts, including their names, dimensions, and historical context.
- Laptop View:** A laptop screen displaying the mobile application's user interface, showing a list of artifacts and search filters.

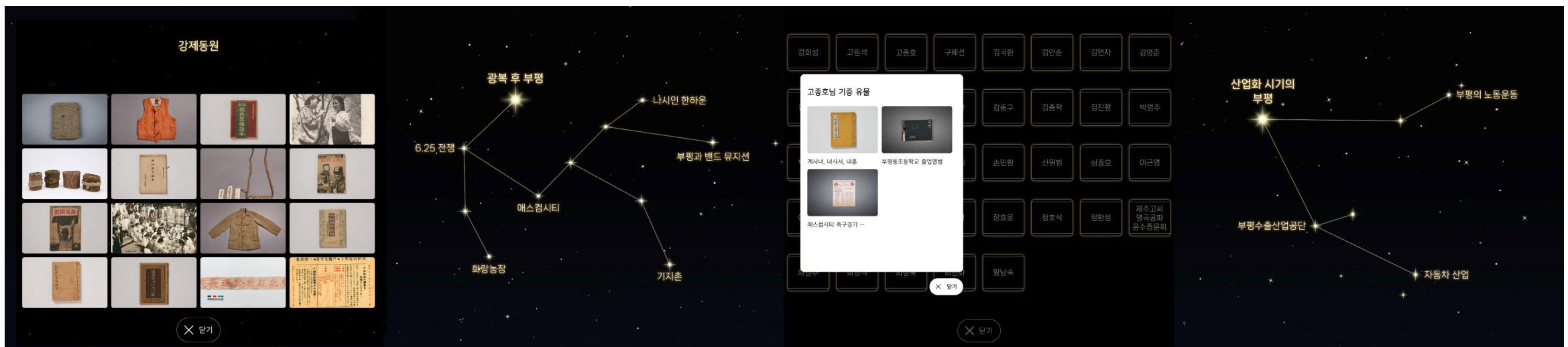
사이트 바로가기 (Site Direct Link)

Web&App Development

스마트 부평역사박물관 미디어월

Client 부평역사박물관

Date 2023.02



강제동원

광복 후 부평

고종호님 기증 유물

6.25 전쟁

나시인 한하운

부평과 밴드 뮤지션

애스컴시티

화랑농장

기지촌

고종호성

고원석

고종호

구혜선

김국환

김안순

김연자

김영준

김종구

김종혁

김진형

박영주

소미한

신원범

심종모

이근영

장효운

정호석

정현성

제주고씨 영국공파 운수종문회

차경우

최은숙

최금숙

최근화

황남숙

산업화 시기의 부평

부평의 노동운동

부평수출산업공단

자동차 산업

닫기

Web&App Development

유네스코 아태재단 웹사이트 개발

Client 유네스코 아태재단

Date 2022.05

The screenshot shows the homepage of the APCEIU website. It features a large group photo of diverse young people. Text overlays include "우리의 세계시민" (Our Global Citizen) and "세계시민 - 국제기구 체험관" (Global Citizen - International Organization Experience). A blue button labeled "신청하기" (Apply) is visible. Below the photo, there are three circular icons representing "대상" (Target), "일자" (Date), and "장소" (Location), each with descriptive text. A "Programme" tab is selected at the top.

This screenshot shows the "Board Game" section of the website. It features a poster for the 2019 edition of the game "체인저스". The poster includes the text "2019 '체인저스' 협력 보드게임(개정판)" and "세계시민교육 협력 보드게임 '체인저스' 2019 개정판 구매 안내". Below the poster, there is a "신청하기" (Apply) button and some contact information: "전화번호: 02-6467-2500" and "보드게임 구매 일정: 보드게임 구매 가능". A "보드게임 소개 (개정판)" section is also present.

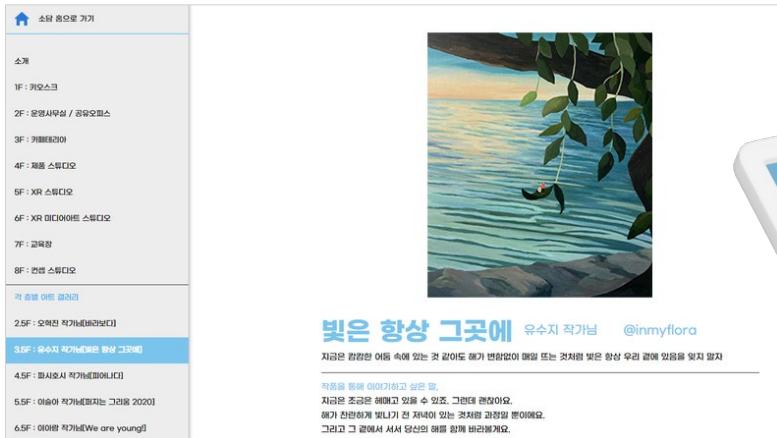
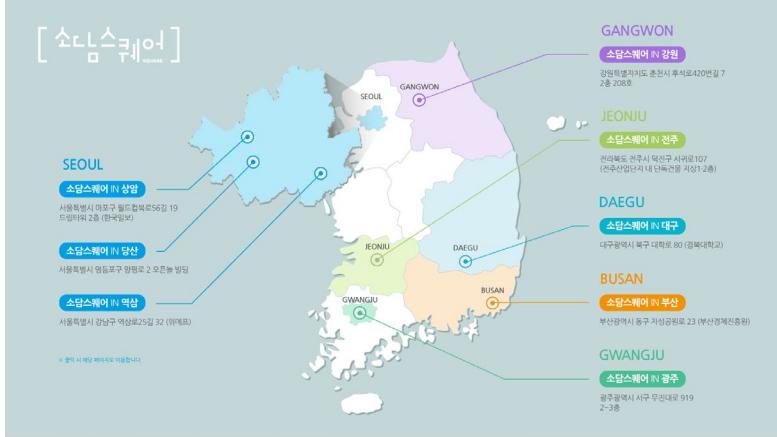
This screenshot shows the application form for the "Board Game". It includes fields for "근무형태" (Work Type), "선발인원" (Number of Selected Candidates), "활동내용" (Activities), "대상" (Target Audience), and "문의" (Enquiry). Below the form is a table titled "신청현황" (Application Status) listing 12 applicants with columns for "번호" (No.), "제출일" (Submission Date), "송신자이름" (Recipient Name), "송신자이메일" (Recipient Email), "송신자전화" (Recipient Phone), "첨부파일" (Attached File), and "첨부파일크기" (Attached File Size).

Web&App Development

소담스퀘어 스마트 키오스크 제작

Client 소담스퀘어

Date 2022.01

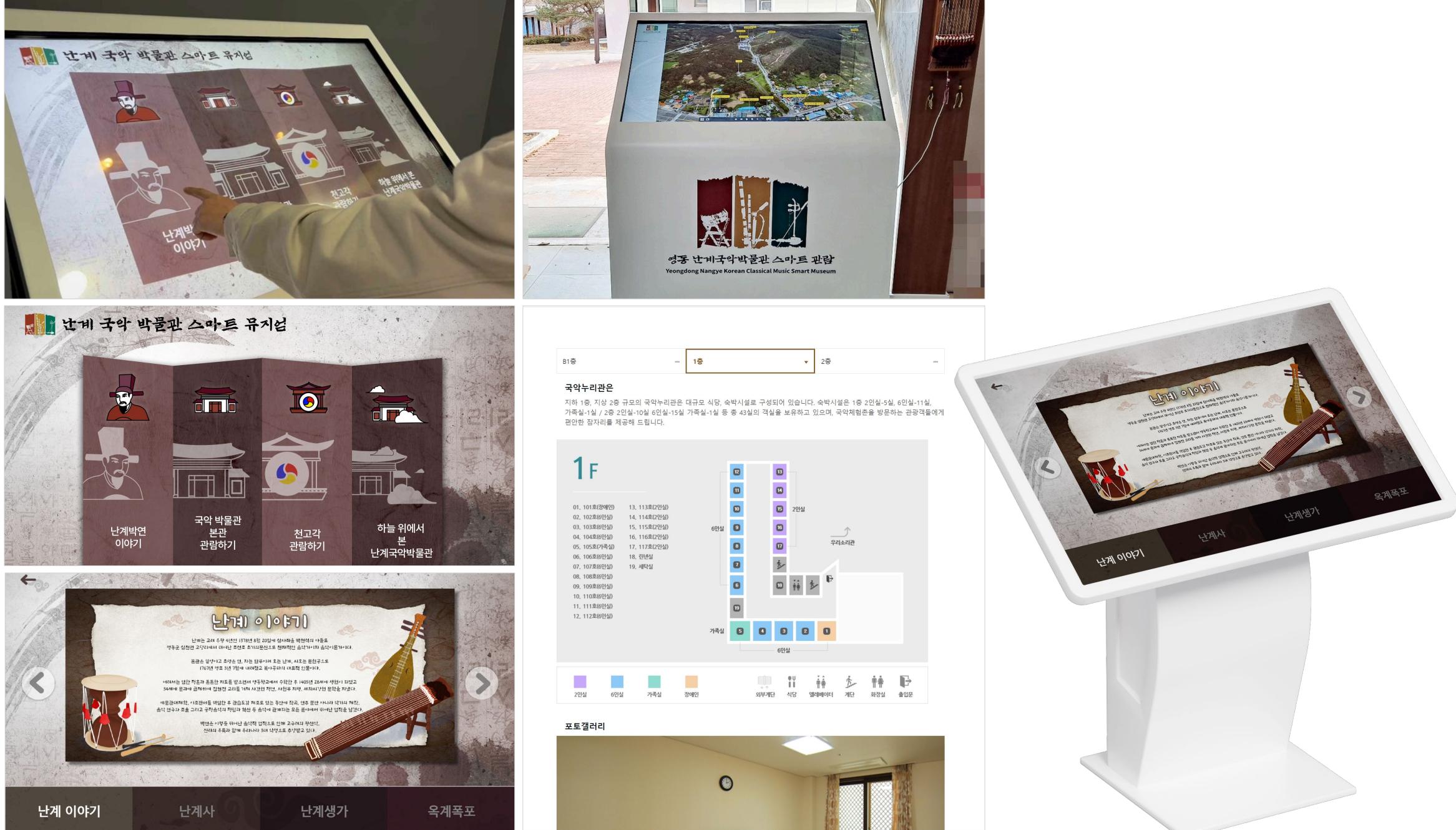


Web&App Development

영동 난계 국악 박물관 - 관람 키오스크 구축

Client 난계국악박물관

Date 2021.12



Web&App Development

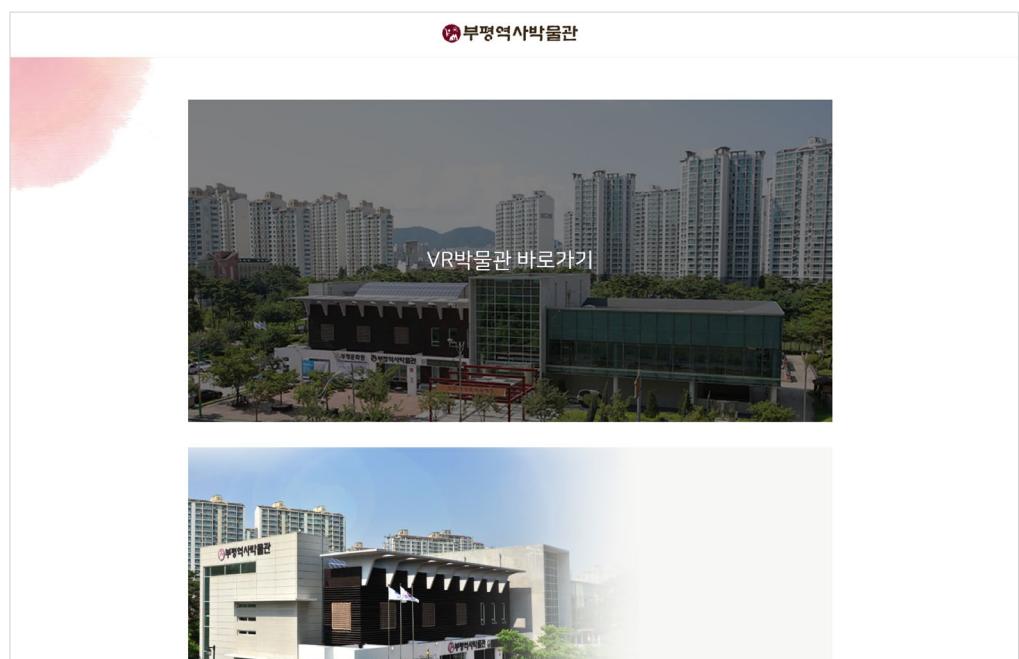
부평역사박물관 온라인 원격관람 및 현장 QR코드 콘텐츠 제작

Client 부평역사박물관

Date 2021.10



Four screenshots of a mobile application interface. 1. "부평역사박물관 오디오 가이드" (Audio Guide): A list of five items with thumbnail images: 인사말(환영의 말) Greetings, 농경문화실 Agricultural Culture Room, 부평역사실 Bupyeong History Room, 기증전시실 donation showroom, and 나가는 말 Closing speech. 2. "부평역사실 소개" (Introduction of Bupyeong History Room): A video player showing a video of the room. 3. "농촌의 사계절" (Seasons of the Countryside): A video player showing a landscape. 4. "Gungmin chongnyeok": A video player showing a magazine cover.



Three photographs of museum exhibits. 1. A display case containing several traditional Korean swords (Jangdok). 2. A mobile phone screen showing a video titled "인천육군조병창 제조 총검" (Manufacture of Incheon Cavalry Barracks Jangdok) with a caption in Korean. 3. A display case containing historical military uniforms and documents.

■ 영상 제작

Video Production

05

■ Video Production

함안박물관 영상 콘텐츠 제작 뮤지컬 애니메이션

태초에 하늘신은 분노를 통제하지 못하는 구름의 신, 비올신의 정수를 빼내어 아라가야의 제단(결계)에 봉인하였습니다.
아라가야인은 비올신의 정수에 기우제를 지내며 극진히 모십니다.
비를 원하는 기도에도 불구하고 가뭄이 극심하던 어느 날,
제단에서 비올신의 정수가 사라지는 사건이 발생하고 비올신의 분노가 깨어나게 됩니다.

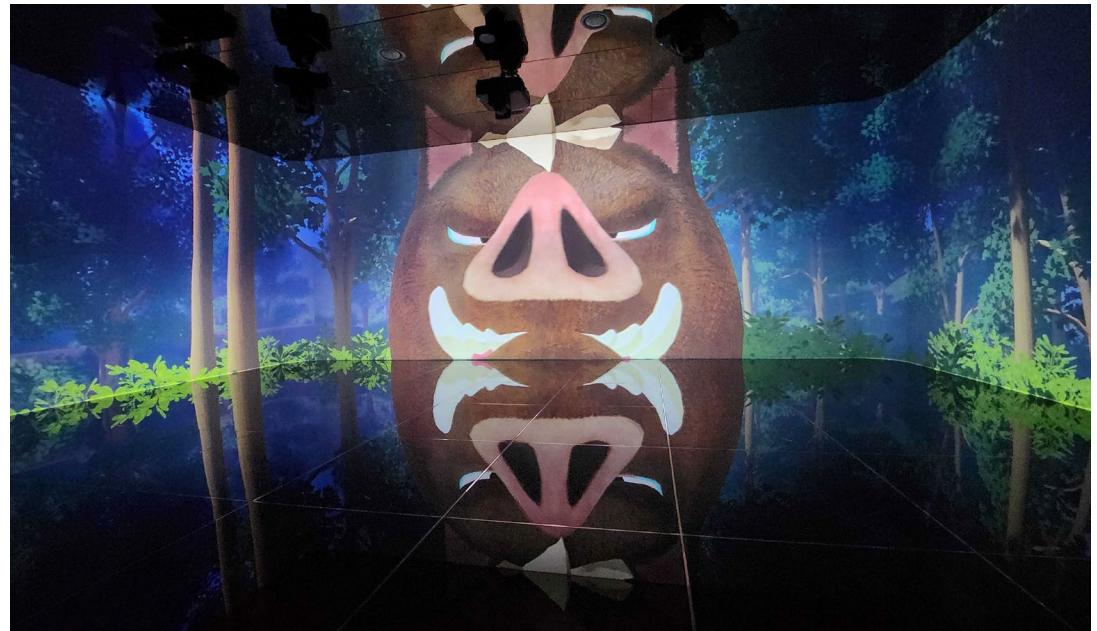
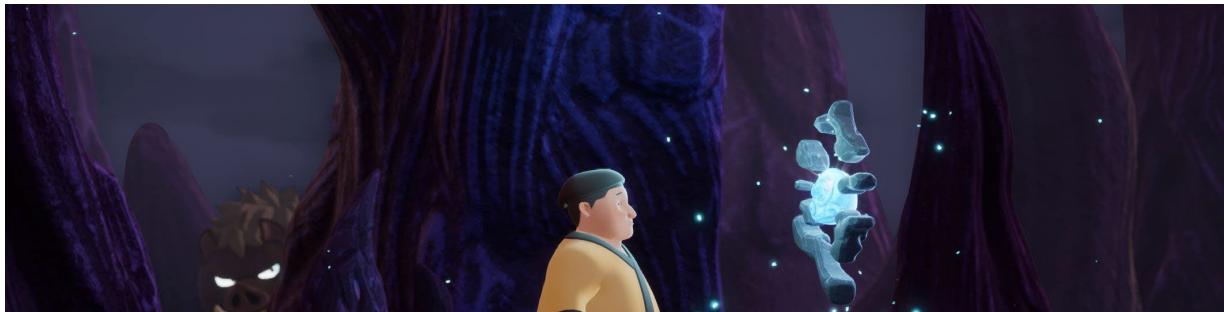
[영상 링크 바로가기](#)

Client 함안박물관

Date 2024.03

■ Video Production

함안박물관 영상 콘텐츠 제작 뮤지컬 애니메이션



■ Video Production

해상가야 봉황동

봉황동을 위시한 각 유적지를 옛 금관가야의 모습으로 구현하였습니다.

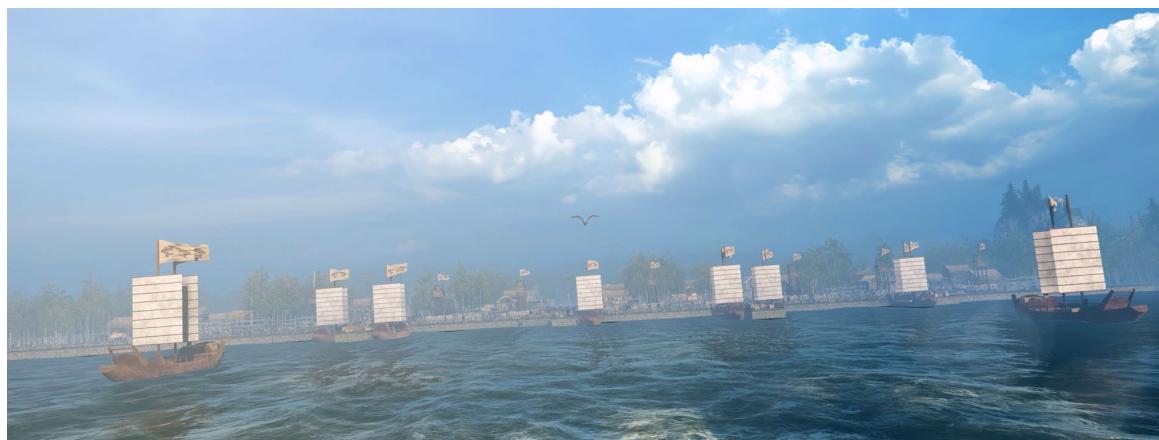
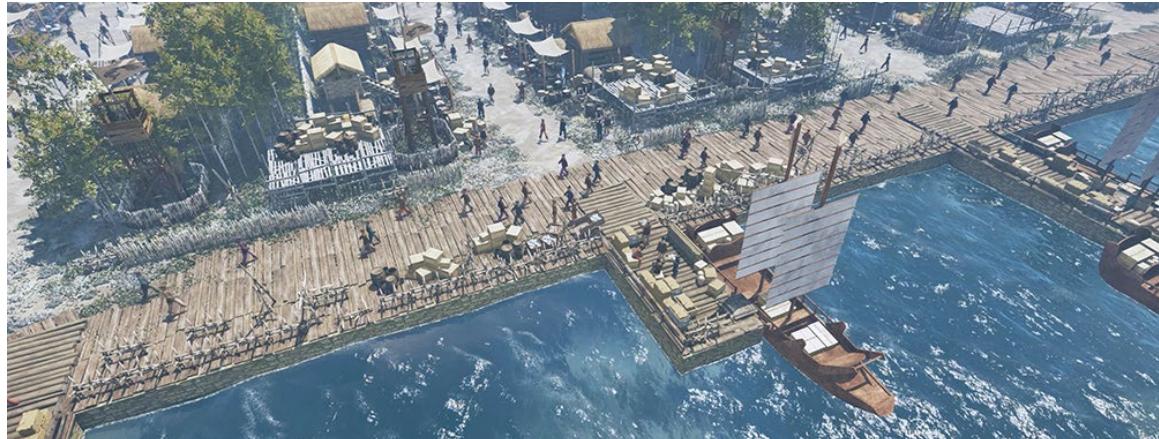
[영상 링크 바로가기](#)

Client 김해문화재단

Date 2022.02

■ Video Production

해상가야 봉황동



■ Video Production

자연과 전통건축

한국 전통 건축의 특징에 대해 과거의 전통을 존중하되,
미래로 이어 나갈, 우아하고 격조 있는 영상으로 표현합니다.

한국의 전통 건축이란, 스며드는 것입니다.
자연의 허락을 받아 그 안에 잠시 스며드는 것입니다.
건축물의 위치를 정하고 그 방향을 정할 때에도,
자연을 깍고 밀어내서 인간의 터를 잡는 것이 아니라,
원래 있는 그대로의 지형을 따라,
터를 잡고, 길을 내고, 그 높이와 넓이를 정합니다.

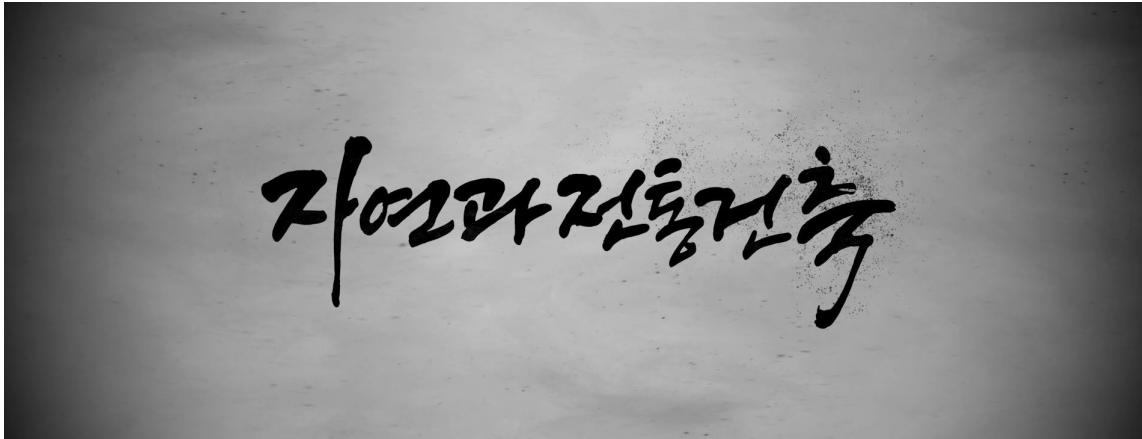
[영상 링크 바로가기](#)

Client 문화재청

Date 2021.10

■ Video Production

자연과 전통건축



■ Video Production

문화재청 독도 12K파노라마 & 360VR 콘텐츠 제작

반갑다 독도야

독도를 가지 않아도 관람현장에서 독도를 와 있는 듯한 현장감과 몰입감에 포커스를 둔 영상입니다.

영상 링크 바로가기

Client 문화재청

Date 2021.11

■ Video Production

문화재청 독도 12K파노라마 & 360VR 콘텐츠 제작



■ Video Production

페어몬트 앤버서더 호텔 온라인 호텔 및 홍보영상 제작

여의도에 오픈한 페어몬트 앤버서더 호텔의 체크인부터 나이트라이프까지 호텔 게스트의 하루를 그려보는 홍보영상을 제작하였습니다.

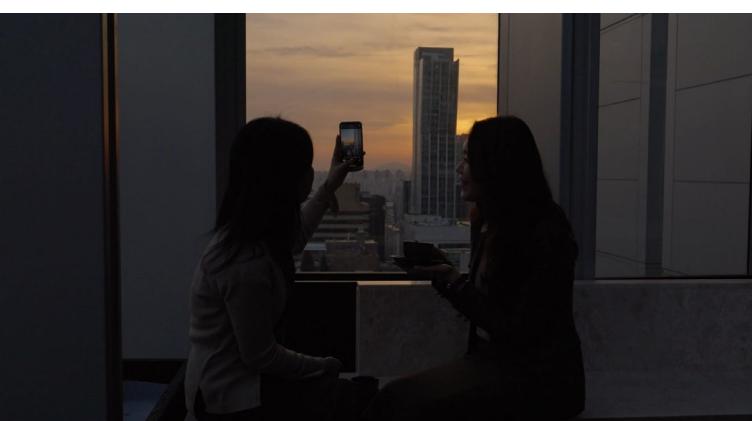
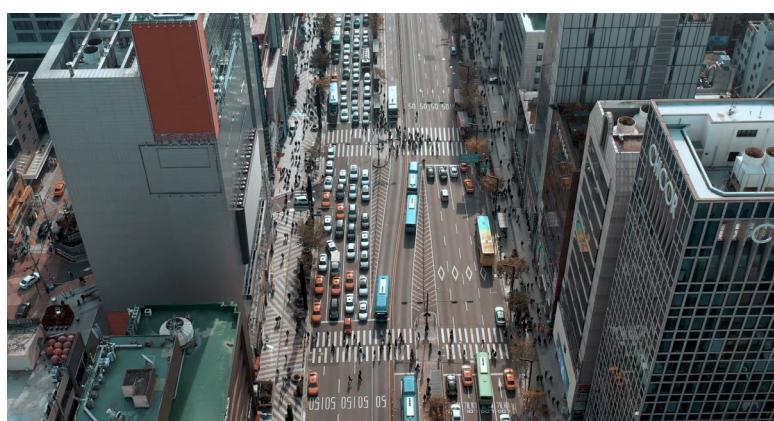
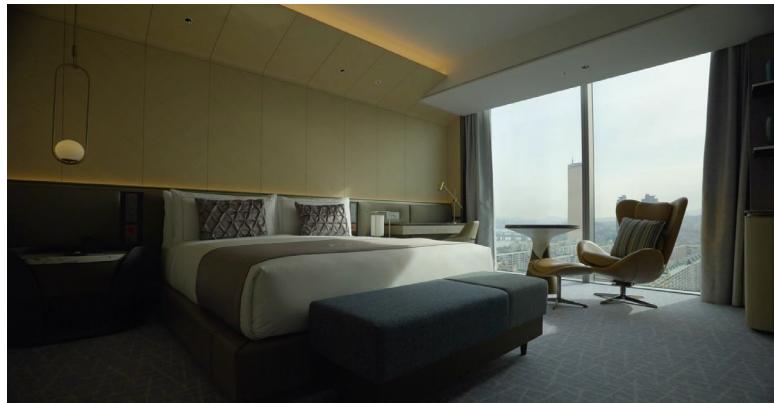
[영상 링크 바로가기](#)

Client 페어몬트 앤버서더 서울

Date 2020.12

■ Video Production

페어몬트 엠버서더 호텔 온라인 호텔 및 홍보영상 제작



■ Video Production

아산시 8K 10경 촬영

기분좋은 소름

주로 두피에서 시작하여 척추를 타고 내려가는 느낌의 소름으로, 소름은 소름인데 기분이 좋은 소름을 뜻합니다.

아산의 아름다운 관광지 10선을 하이퍼랩스로 기분좋은 소름을 비주얼로 전달합니다.

영상 링크 바로가기

Client 충남영상위원회

Date 2019.11

■ Video Production

아산시 8K 10경 촬영





Color to Life System

라이브 스케치



06

■ Color to Life System

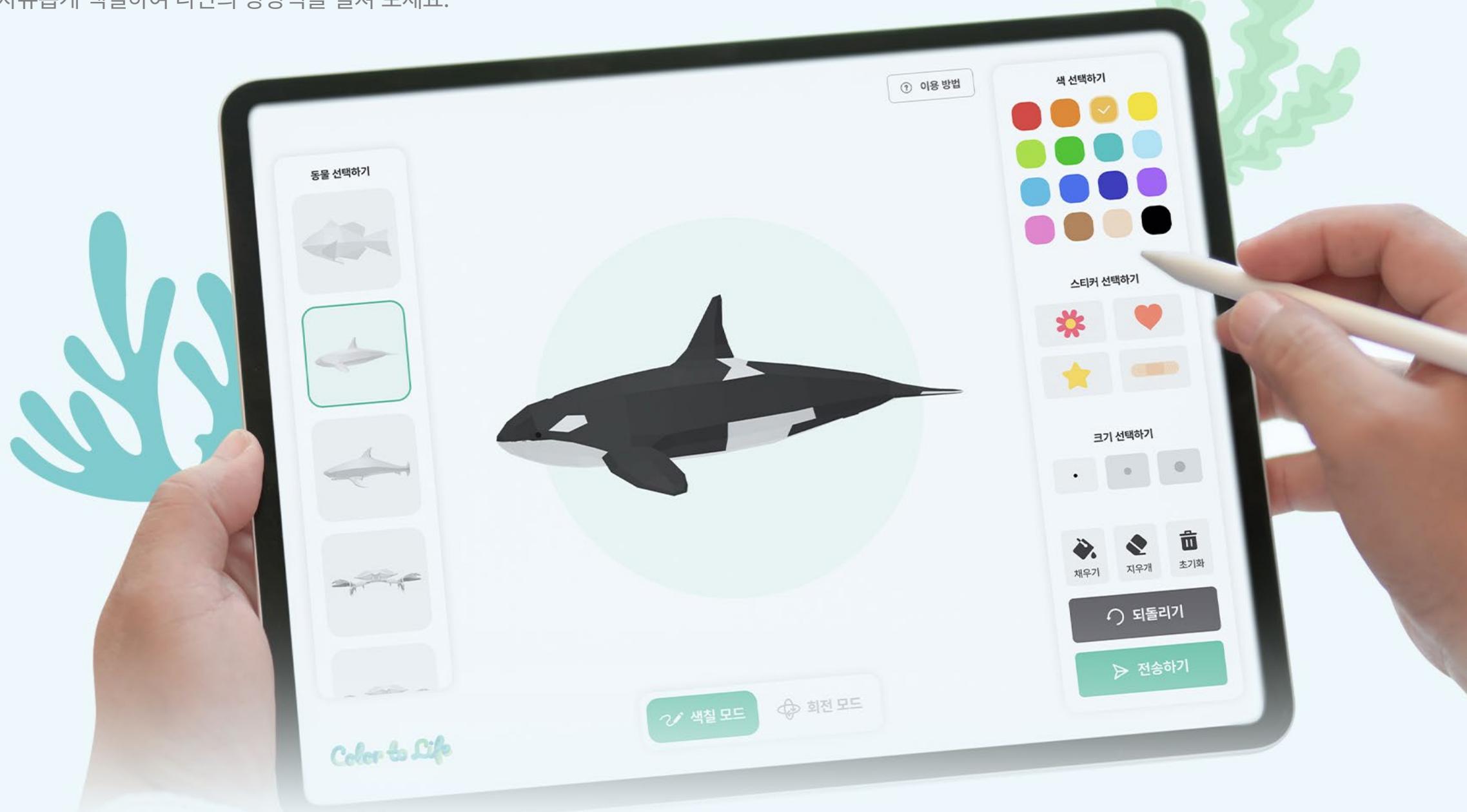
3D 디지털 태블릿 라이브 스케치

Color to Life는 사용자가 직접 색칠한 그림을
3D 콘텐츠로 변환하여 스크린에 보여주는 서비스입니다.
자신만의 상상력을 발휘한 생동감 넘치는 상호작용을 경험해 보세요.



디지털 태블릿으로 더 스마트한 라이브 스케치

3D 도안을 360°로 회전할 수 있어 입체적으로 색칠하고 꾸미는 새로운 디지털 방식의 컬러링 콘텐츠입니다.
다양한 각도에 자유롭게 색칠하여 나만의 상상력을 펼쳐 보세요.



Color to Life System

3D 디지털 태블릿 라이브 스케치

환경보호를 위한 페이퍼 리스 실천

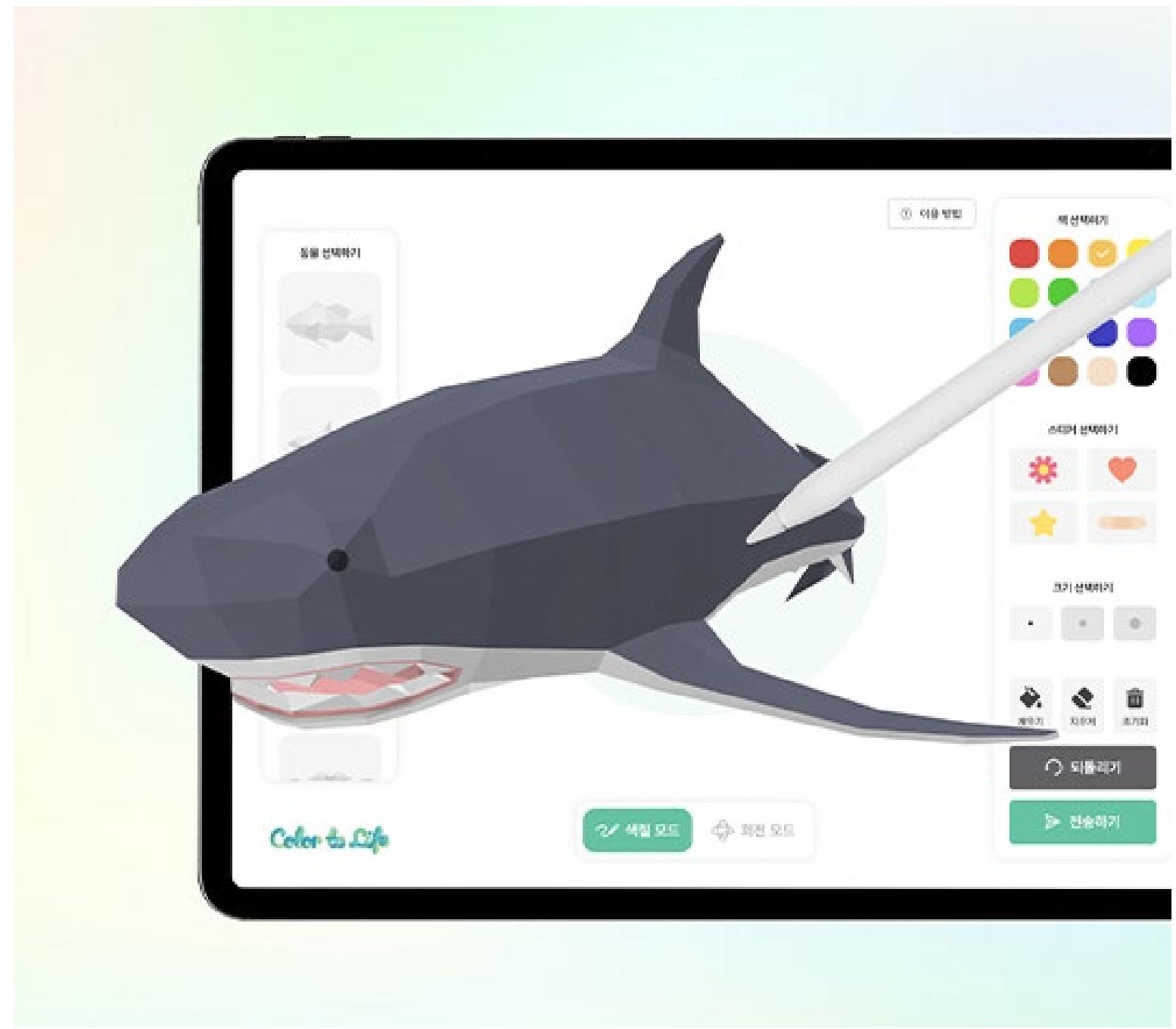
종이가 아닌 디지털 방식으로
종이 절감 및 환경 보호 기여

UI는 단순하게, 기능은 다양하게

누구나 쉽게 사용할 수 있는
사용자 친화적인 UI

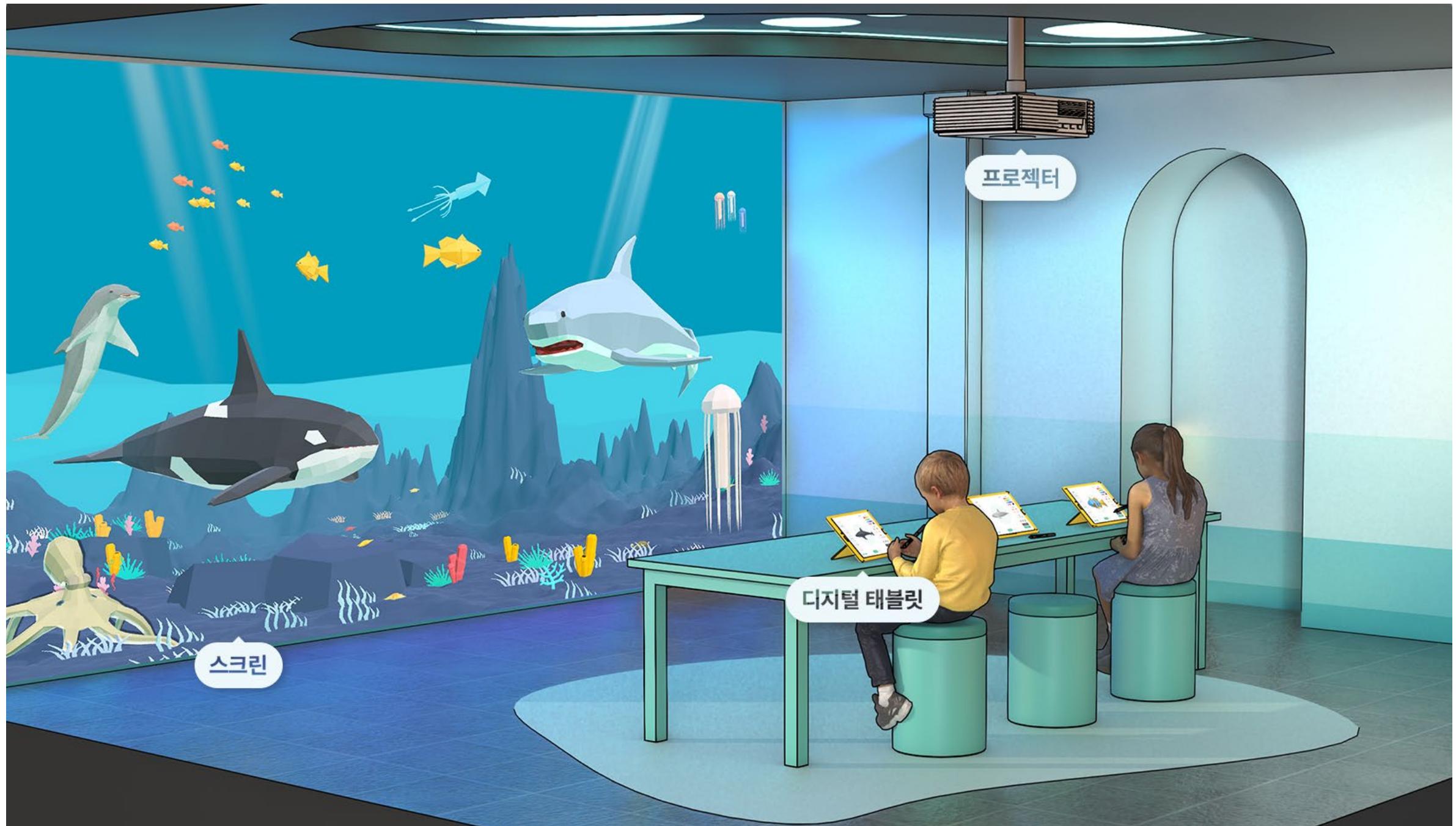
360° 회전, 모든 각도 색칠

360°로 회전하며
색칠하고 꾸미는 3D 방식



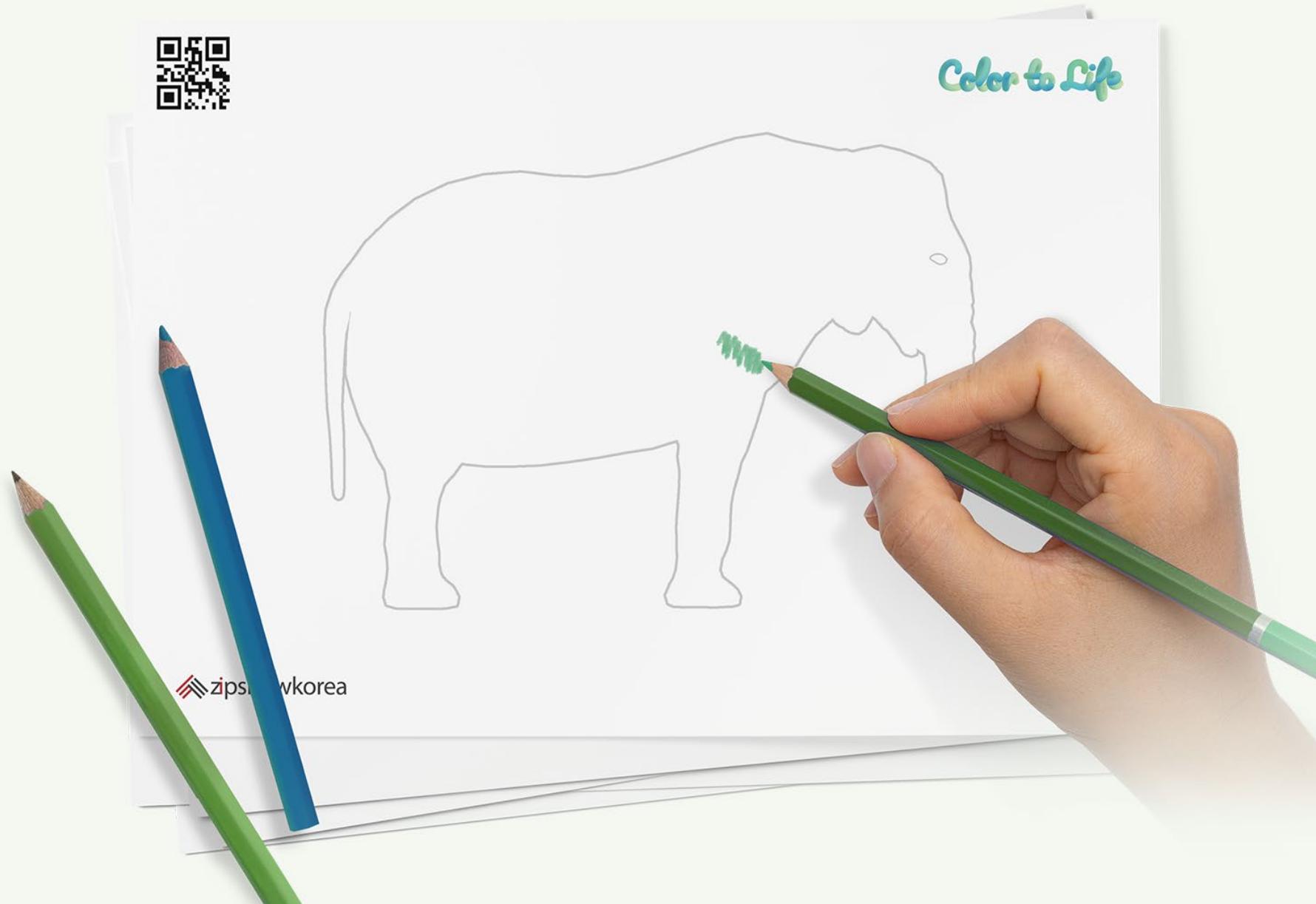
Color to Life System

3D 디지털 태블릿 라이브 스케치



종이에 색칠 후 스캔하는 남녀노소 친근한 방식

누구나 한 번쯤 경험해 본 종이에 색칠하는 친근한 방식으로
원하는대로 색칠하고 스캔하면 세상에 하나뿐인 나만의 콘텐츠가 완성됩니다.



■ Color to Life System

스캐너 방식 라이브 스케치

설명이 필요 없는 간단한 색칠

종이에 직접 색칠하여
누구나 쉽게 사용

스캐너 버튼만 누르면 전송 완료

스캐너에 올리고
버튼 한 번이면 전송 완료



Color to Life System

두 가지 방식의 Color to Life 서비스
디지털 태블릿 / 스캐너 방식으로 다양하게 즐겨 보세요!



Color to Life System

Basic Theme

레이싱 / 바다 / 사파리

Theme 01

레이싱 경기장



Theme 02

바닷 속 세상



Theme 03

사파리 동물원



* 이 외의 테마 배경 및 3D 콘텐츠는 맞춤 커스텀 제작이 가능합니다.



Creative Company

ZIPSHOWKOREA

감동과 즐거움에 경험을 더하다

(주)집쇼코리아
인천광역시 부평구 부평대로 293, 905호

T 070.5180.0011

F 050.4399.1226

E admin@zipshowkorea.com

www.zipshowkorea.com