

Gwin Lim @ STUDIO AMJ

## 2nd meeting - '26 Work

### Market Research

2024 ~ 2026, 성공적으로 경제적 이득을 만든 프로덕션 수준 AI 적용 사례

# market-research Overview

- 산업 grouping
  - A: 고규제/고보안 산업, B: 운영/물리 산업, C: 디지털/크리에이티브 산업
- Group C 투아보기:
  - Commercial art production
  - Education
  - Entertainment
  - S/W IT dev
  - Case studies: [naver](#), [sony](#), [ubisoft](#), [dramatica](#), [dramatron](#)

## 중론

- 전통적 워크플로우의 괴로운-지점에 AI를 투입하면
  - 생산비용이 줄어듦
  - 생산속도가 빨라짐

## 발견된 공통 패턴

1. AI 도입 비용/저항감 낮춰주는 상용 제품
2. 장기간 축적된 domain 지식을 활용 (특히 AI 산출물에 대한 규제, 검열, QA에...)
3. 내재화된 pain killer 솔루션을 비교적 빠르고 싸게 개발

세 가지 패턴이 서로 맞물리며 시너지.

## 발견된 공통 패턴 -> AMJ?

나의 판단:

1. AI 도입 비용/저항감 낮춰주는 상용 제품
  - 3번으로부터 고도화 시켜 상용화 하는 편이 안전.
2. 장기간 축적된 domain 지식을 활용 (특히 AI 산출물에 대한 규제, 검열, QA에...)
  - domain 지식 축적을 위한 솔루션 개발/도입 부터 시작해야 하는 상태.
3. **내재화된 pain killer 솔루션을 비교적 빠르고 싸게 개발**
  - '실제 유용한' '명확한 목표'를 알 수 있고, 바로 착수 가능.

## Next step

- AMJ 사내 pain-point 조사
  - 언제?
    - 조사 기간
    - 보고 일시
  - 어떻게?
- 수집된 의견 바탕으로 경계가 분명한 **문제 정의, 목표 설정**
- 개발-사용-피드백 루프 주기 설계

**POC demo**

[POC web app](#)