

2nd Meeting - '26 Work

g-2: Market Research

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

Gwin Lim @ STUDIO AMJ

market-research Overview

- 산업 grouping
 - A: 고규제/고보안 산업, B: 운영/물리 산업, C: 디지털/크리에이티브 산업
- Group C 훑아보기:
 - 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.

개발을 위한 다음 목표

- g-5: 5번째 미팅 까지...
 - g-5-1: AMJ 내재화 pain killer 개발 1 cycle 완주
- g-4: 4번째 미팅 까지...
 - g-4-1: 개발 주기 v1 설계
 - AMJ 업무 pain-point 파악 -> 문제 정의 -> 목표 설정 -> 개발 -> 피드백
 - g-4-2: 새로운 POC 또는 g-3-2 POC 개선하여 prototype 개발
- g-3: 3번째 미팅 까지...
 - g-3-1: 의견 수집/파악/공유 솔루션 구축
 - g-4-1의 선행 과제
 - 핵심가치: seamless, auto push/pull, dev-cycle opt.
 - g-3-2: 새로운 POC 또는 g-2 POC 개선하여 prototype 개발
 - g-2 POC