



METAZONE

감성과 기술이 공존하는 에듀테크 미래 공간

메타존 회사소개서

Contents

01

회사 소개

- 회사 소개
- 회사 연혁
- VISION
- 기술 특허
- 차별성

02

사업 현황

- 클라이언트 현황
- 고객 관리 시스템
- B2B 현황
- R&D 현황
- 대외 행사 참여

03

콘텐츠 소개

- 보유 콘텐츠
- 콘텐츠 상세 소개
- 출시 예정 콘텐츠

04

마이핑거북 소개

- 서비스 소개
- 지문 분석 시스템
- 서비스 플로우
- 서비스 특징점

05

신사업 소개 및 해외 진출 현황

- 신사업 소개 및 진행 현황(TIPS)
- 해외 진출 현황

01. 회사소개

01 | 회사 소개

K-에듀테크의 선진화를 촉진하는 기업



회사명	(주)메타존	홈페이지	www.m-zone.kr
대표자	김태환	설립일	2022년 11월 03일
사업분야	소프트웨어 개발 공급	임직원수 (2025.01월 기준)	13명
본사	강원특별자치도 춘천시 남산면 버들1길 130, 2동 더존 비아이센터 4층	경기 지사	성남시 수정구 위례광장로 300, 11층 1108호

02 | 회사 연혁

2022

- 12월. 한국전자통신연구원(ETRI) 정부 과제 참여
- 11월. 부산 동래구 법인 설립

2023 상반기

- 06월. 부산 B-Space로 본점 이전
- 01월. ETRI 정부과제 2건 참여
- 01월. 기업부설연구소 설립

2023 하반기

- 11월. 애견테마파크 「강아지숲」과 B2B 계약 체결
- 10월. 제60회 전국 도서관 대회 참여 (제주)
- 10월. TIPS 운영사 「(주)더존비즈온」 투자 유치
- 07월. 벤처기업인증 취득
- 07월. 엔젤투자협회 「Aalto23」 투자 유치
- 07월. 메타존 경기 지사 설립 (성남시 위례동)

2024

- 12월. 2024 소프트웨어브대전 참여 (코엑스)
- 11월. TIPS 해외마케팅 연계 사업 최종 선정
- 10월. 제61회 전국 도서관 대회 참여 (정선)
- 09월. 강원도 춘천으로 본사 이전
- 06월. TIPS 최종 선정
- 04월. 중국 현지 기업과의 MOU 체결
- 01월. 100개 도서관 218 UNIT 설치



03 | VISION

Our VISION



HIGH-EDUTECH 기술 보유

XR·AR·VR·AI를 활용한
에듀테크 기술력 보유



콘텐츠 자체 제작 가능

전문 기술 개발 풍부한 인프라 보유로
고유 콘텐츠 제작 가능



다양한 사업 분야

B2G부터 B2B, B2C까지 넓은 사업 확장성 보유



정부 과제 R&D 개발 참여

실사 기반의 디지털 휴먼 기술 개발 &
실감형 3D 공연장 기술 개발

04 | 메타존 기술·콘텐츠의 차별성

대한민국 특허 인증을 받은 메타존 콘텐츠 제작 기술을 통해 누구나 만들 수 있는 콘텐츠가 아닌 **메타존의 고유 콘텐츠**를 제작합니다. 각종 저작권과 지적재산권으로 관리되는 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있습니다.

특허 2건 / 저작권 30건 / 디자인등록증 1건 / 상표권 2건 보유

*** 핑거 스토리 포함 특허 출원 진행 중 2건**



02. 사업현황

01 | 클라이언트 현황

메타존은 현재 전 지역 대상 B2G와 B2B로 사업을 전개 중이며,
창사 2년 만에 **110개의 공급계약**을 체결하였습니다.



B2B 진행 사항

- 강원도 춘천에 소재한 국내 최대 규모의 반려동물 테마파크인 『강아지숲 d.forest』와의 B2B를 통해 테마파크 콘텐츠 공급 프로젝트를 진행 중입니다.

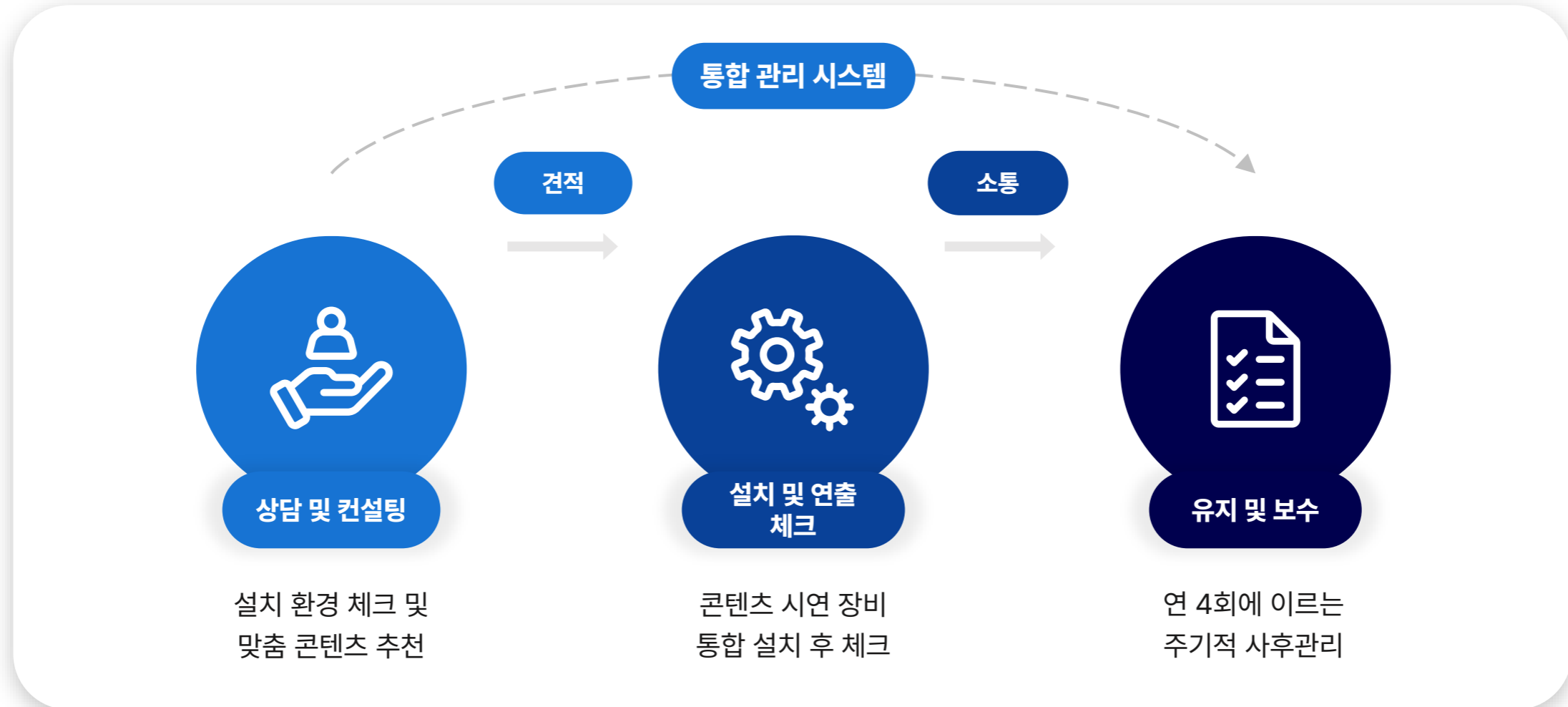
02 | 주요 클라이언트 및 협력사

- 메타존과 함께 하는 대표 기관 및 도서관, 협력업체 소개
- 2025년 200개의 고객사 확보를 목표

 강릉시 가족센터	 <small>종신대학교 산학협력단 위탁운영</small> 서울 강남구 육아종합지원센터	 부산사회복지종합센터	 대전유아교육진흥원	 강원특별자치도교육청유아교육원
 <small>가칭한마음 거창군립</small> 한마음도서관	 성남시 수정도서관 Seongnam Sujeong Library	 문화체육관광부 국립세종도서관	 pohang 포항시 시립도서관	 <small>가칭한마음 거창군립</small> 한마음도서관
 영도도서관	 동부외국문화학습관 EASTERN JEJU FOREIGN LANGUAGE EDUCATION CENTER	 충청북도유아교육진흥원 Chungcheongbuk-do Early Childhood Education Promotion Center	 성남시 위례도서관 Seongnam Wirye Library	 인천광역시교육청계양도서관 IN-HEON METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION GYEONGWANG LIBRARY
 한국엔젤투자협회 Korea Business Angels Association	 ETRI 한국전자통신연구원 Electronics and Telecommunications Research Institute	 DOUZONE	 강아지숲 d.forest	 부천북고등학교 PUCHONBUK HIGH SCHOOL

03 | 클라이언트 관리 ONE-STEP 시스템

- 설치부터 유지보수까지 모두 가능한 **ONE-STEP 시스템** 구축



04 | B2B 현황

2023년 강원도 춘천에 위치한 대형 반려견 테마파크인 「강아지숲」과 실내 체험관 설치 및 콘텐츠 공급 내용의 **B2B 계약을 체결하여 2024년 프로젝트 완료**



국내 최대 규모의 반려견 테마파크 강아지숲 d.forest

- ✓ 약 3만 평 규모의 대지
- ✓ 대형 운동장, 수영장 등 시설 보유
- ✓ 애견 박물관 등 실내 시설 보유



실내 대형스크린을 통해 콘텐츠 연출

미디어아트

게임

영상

XR체험

포토존

인터랙션



입구·출구 XR 공간 설치

05 | 정부 R&D 과제 개발 참여 기업

- 한국 전자통신연구원(ETRI)과 함께 메타버스 관련 정부 과제에 참여하여 공동 연구 진행 중

2년 4억 지원

디지털 휴먼 생성과 실감 가시화 기술 개발



개요

- ✓ 디지털 휴먼의 비사실감 극복을 위해 고정밀 감성 3D 휴먼을 생성
- ✓ 다양한 환경에서 실제와 구별할 수 없는 수준의 실감 렌더링 기술 개발
- ✓ 디지털 휴먼의 품질평가 및 국제표준 open API 개발

글로벌 기술
경쟁력 확보

디지털 휴먼
콘텐츠 분야

실감 가시화
기술 선점

기존 기술의
난제 극복

신뢰성
확보

콘텐츠 산업에서의
서비스 효과 극대화

1년 2억 지원

실시간 가상현실 공연제작 플랫폼 개발



개요

- ✓ 대규모 관객이 아바타 형태로 참여 가능한 공연 환경 구축 기술 개발
- ✓ 실세계에서 획득한 모션 정보를 가상 공연장의 아바타와 연동 가능
- ✓ 공연자와 참여자 간 가상 현실 세계에서의 상호작용 가능

비대면
예술 지원

문화적 공백을
해소

신 수익모델
창출

디지털 결합을 통한
신 성장사업 발굴

비용 절감

공연장 구축 등의
막대한 비용을 대체

06 | 대외 행사 참여

강원도 정선에서 개최된 「제61회 전국 도서관 대회」 참여 현장과
서울 코엑스에서 열린 「2024 소프트웨어대전」 참여 현장.

2024 전국도서관대회



2024 소프트웨어대전



03. 콘텐츠 소개

00 | 메타존 콘텐츠 소개

- 감성과 기술이 공존하는 메타존 콘텐츠 소개
- XR · AR 에듀테크 콘텐츠

현실 너머의 세상을 꿈꾸고 체험하는 기회를 제공하여,
미래에 새로운 공간을 열어가는 **스마트 에듀 테크놀로지 서비스**를 소개합니다.



다면형 XR 체험

벽과 바닥 4~5면에 가상 공간 영상을 투사하여
실제 영상 속에 있는 몰입감을 선사하는
초현실 체험형 콘텐츠




단면형 구연동화

실제 동화 속에 나오는 내 모습과
다양한 상호작용을 하며
색다른 재미를 얻는 독서 콘텐츠



AR 핑거스토리

증강현실 기술로 살아 움직이는
동화 속 인물들을 터치하며
이야기를 진행해 나가는 콘텐츠



다면형 XR 체험 콘텐츠

#조달정보

-모델명: MZ-MXR-01

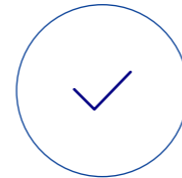
-물품식별번호: 25186567

01 | 콘텐츠 소개 Preview



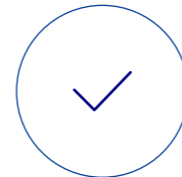
다면형 XR 체험 콘텐츠

가상현실로 여행을 온 것처럼 흥미로운 초현실 체험 공간



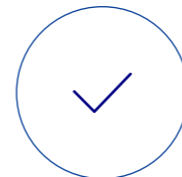
다면 영상 시스템

벽과 바닥 총 4~5면에 영상을 투사하여 실제 가상공간에 있는 듯한 몰입감을 선사하는 뉴 미디어 메타버스 체험관



체험형 콘텐츠

화면 속 모든 사용자의 모션을 인식하여 다양한 상호 작용 가능. 눈으로 보는 것을 넘어 실제로 참여하고 체험할 수 있는 콘텐츠

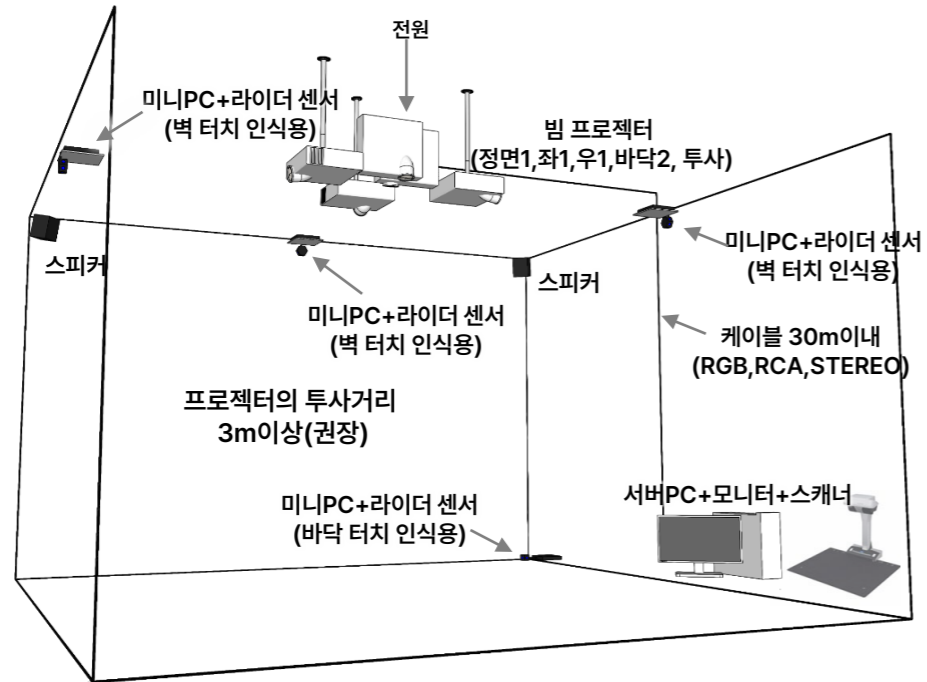


교육적 스토리

문제 인식과 해결 방안으로 구성된 스토리 콘텐츠. 이야기를 해결해 나가며 교훈을 배우는 교육적 스토리 라인

02 | XR 체험존 설치 구상도

● 설치 구상도



● 실제 설치 이미지 (성남 수정도서관/부산 영도도서관)



03 | XR 실감 체험형 콘텐츠 01_「도서관이 살아있어요!」

2025년 신작 콘텐츠



동물 도감 찾기



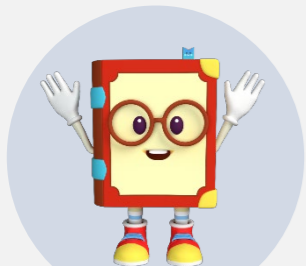
오케스트라 연주



사막 탐험



엔딩 장면



나를 클릭해보세요!

CONTENTS NAME

도서관이 살아있어요!

“다양한 책 속 세계로 모험을 떠나봐요!”

도서관에 친구들이 찾아오지 않아 책장 속에 잠들어 있던 책 “부기.” 동식물 도감 속에서는 지식의 보석을, 음악책 속에서는 조화의 보석을, 역사책 속에서는 용기의 보석을 모으며 함께 여행하는 즐거움과 독서의 재미를 느낄 수 있는 도서관 진흥 XR 인터랙션 콘텐츠.

- 러닝타임 15~20분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~8명

03 | XR 실감 체험형 콘텐츠 02_「비또의 사랑빛」



빛을 잃은 세상



사랑빛의 회복



숲 속 생명 살리기



바닷속 생명 살리기



나를 클릭해보세요!

CONTENTS NAME

**비또의
사랑빛**

“비또와 함께 사랑빛으로 생명을 살려요!”

빛을 잃어버린 <비또>로 인해 어두워진 세상.

사랑의 힘으로 비또의 빛을 되살리고 세상을 사랑하는 마음과 생명의 소중함을 배울 수 있는 미디어 콘텐츠

- 러닝타임 15~20분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~8명

03 | XR 실감 체험형 콘텐츠 03_『출동! 지구지킴이』



지구가 아파요



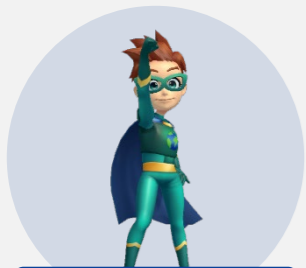
북극곰 도와주기



해양 쓰레기 치우기



산불 끄기



나를 클릭해보세요!

CONTENTS NAME

출동! 지구지킴이

“아픈 지구를 도와주세요!”

쓰레기와 지구 온난화, 산불 등의 환경 문제로 병든 지구를
히어로 캐릭터 <지구지킴이>와 함께 지켜주는 이야기.

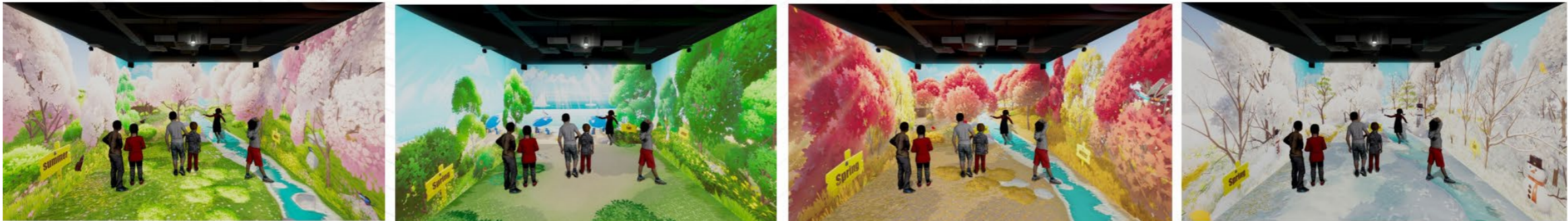
아이들이 환경 문제를 인식하게 하고 해결 방안을 찾도록 유도하는
교육 목적 가상 미디어 콘텐츠.

- 러닝타임 15~20분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~8명

03 | XR 실감 체험형 콘텐츠 04_「사계절」

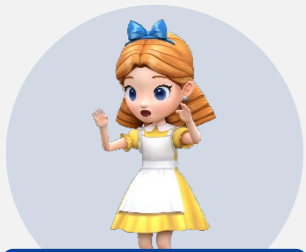


“하나의 공간 안에서 변화하는 사계절을 느끼고 동, 식물과 소통하며 힐링 되는 콘텐츠”



04 | XR 컬러링 콘텐츠 01_「도서관」

2025년 신작 콘텐츠



컬러링 콘텐츠

CONTENTS NAME

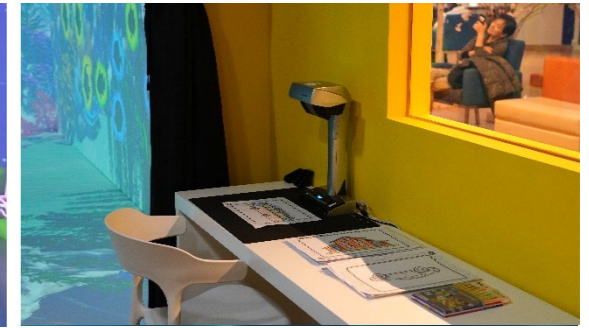
다면 컬러링 「도서관」

“내가 그린 그림이 움직여요!”

아이들이 직접 그리고 색칠한 그림을 스캔하여
다면 영상 속으로 송출하는 XR 컬러링 콘텐츠
내가 그린 동물과 캐릭터로 도서관을 채워 봐요!

- 러닝타임 10분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~4명

04 | XR 컬러링 콘텐츠 02_「수족관」



그림을 클릭해보세요!

CONTENTS NAME

다면 컬러링 「수족관」

“내가 그린 그림이 움직여요!”

아이들이 직접 그리고 색칠한 그림을 스캔하여
 다면 영상 속으로 송출하는 XR 컬러링 콘텐츠
 내가 그린 물고기와 산호초로 수족관을 채워 봐요!

- 러닝타임 10분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~4명

04 | XR 컬러링 콘텐츠 03_「도시」



그림을 클릭해보세요!

CONTENTS NAME

다면 컬러링 「도시」

“내가 그린 그림이 움직여요!”

아이들이 직접 그리고 색칠한 그림을 스캔하여
다면 영상 속으로 송출하는 XR 컬러링 콘텐츠
내가 그린 집과 자동차로 도시를 채워 봐요!

- 러닝타임 10분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~4명

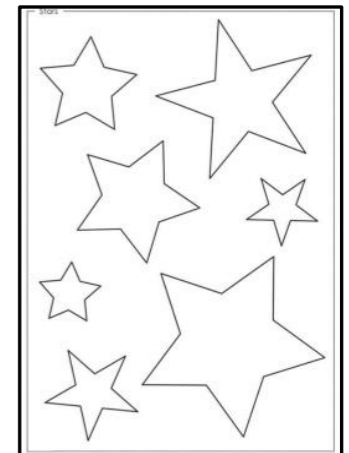
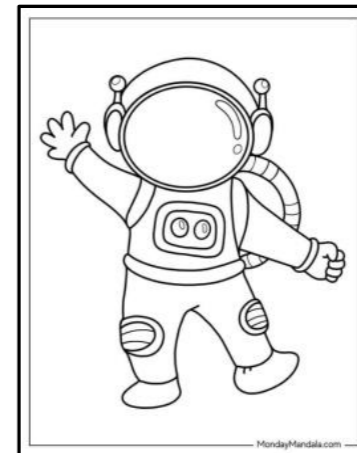
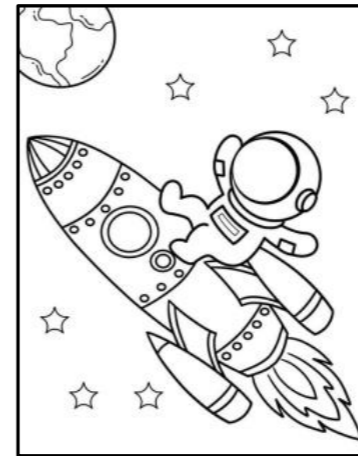
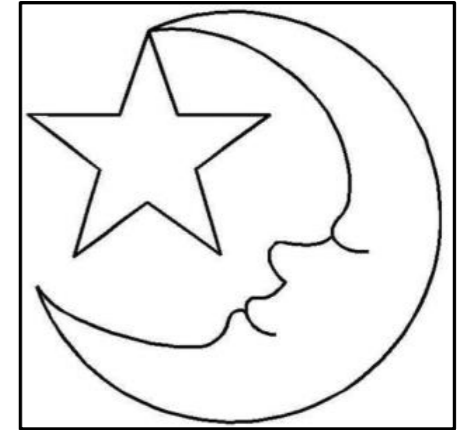
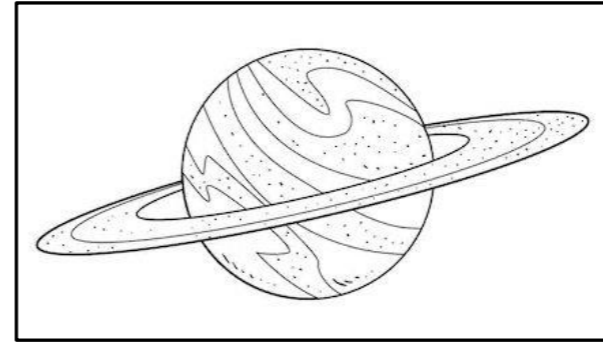
05 | 출시 예정 콘텐츠 01_「우주탐험」

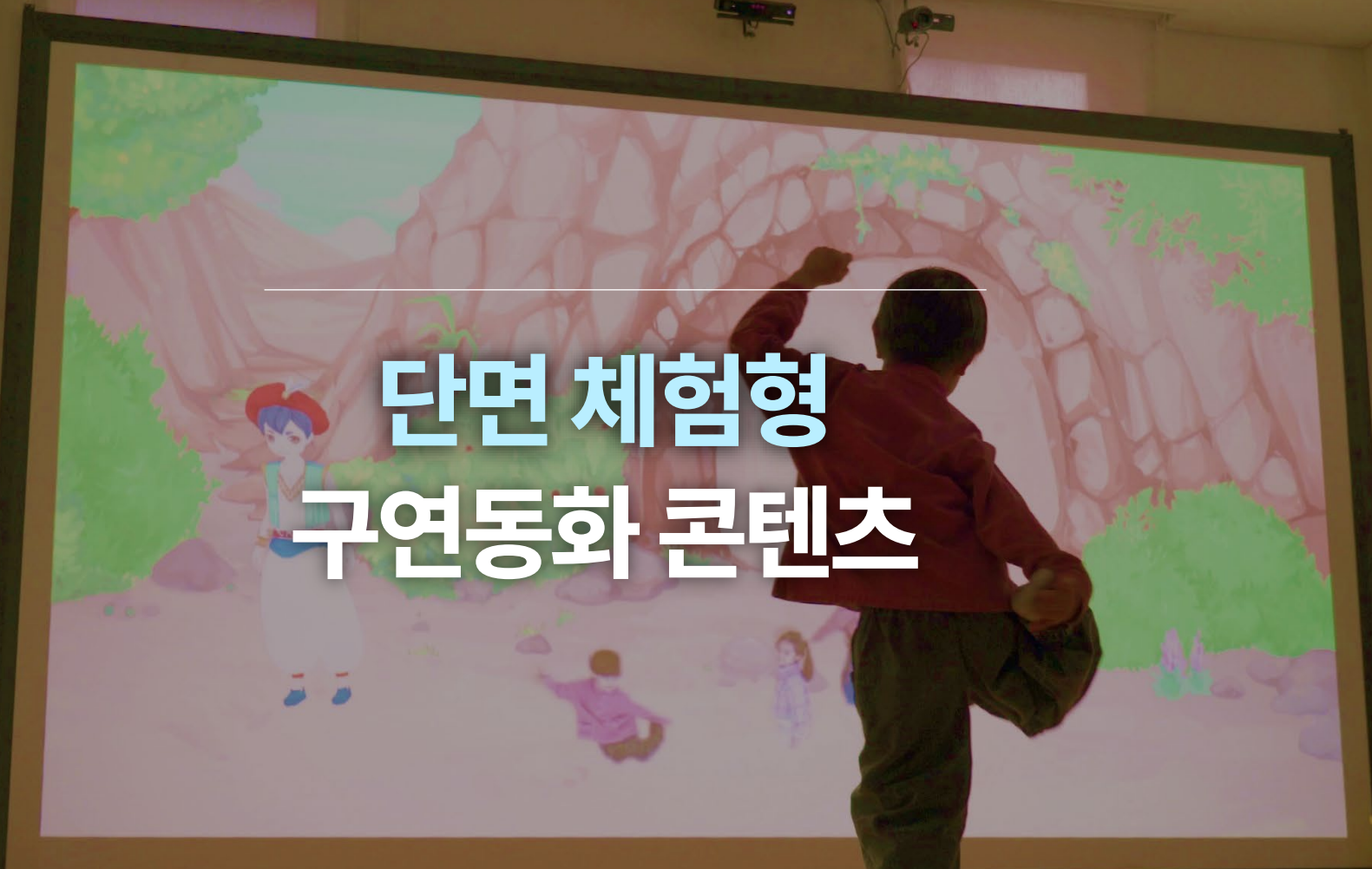
다면
컬러링



공활한 우주공간을 상상으로 채워봐요!

공활한 우주 공간을 달/행성/우주선 등의 그림으로
채워나가며 상상력을 증진하는 컬러링 프로그램





단면 체험형
구연동화 콘텐츠

#조달정보

-모델명:MZ-SAR-01

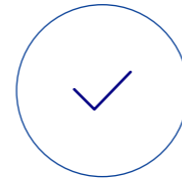
-물품식별번호:25194234

01 | 콘텐츠 소개 Preview



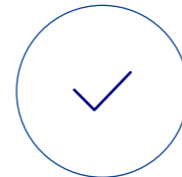
단면형 구연동화 콘텐츠

동화 속 주인공이 되어 책 속을 탐험하는 체험형 독서 콘텐츠



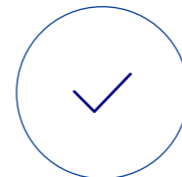
단면 공간 활용

TV/벽/키오스크 등 단면 공간만으로 송출이 가능하여
공간 제약이 있는 소규모 운영사에게도 적합한 콘텐츠



AR 증강현실 & 모션캡처

모션 감지로 자연스러운 활동을 유도하여
눈으로만 하는 독서가 아니라 신체 활동까지 가능한 콘텐츠



독서 진흥 콘텐츠

쉽게 흥미를 유도하는 다양한 스토리 요소로
어린이 독서 문화를 확산시킬 수 있는 콘텐츠

02 | 단면형 설치 유형

TV/전자칠판 타입



- ✓ 운영PC
- ✓ 재현 모니터(75인치)
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 중소 규모의 학습실 추천

빔 프로세션 타입



- ✓ 운영PC
- ✓ 빔 프로젝터, 전동 스크린
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 대형 강당 및 학습실 추천

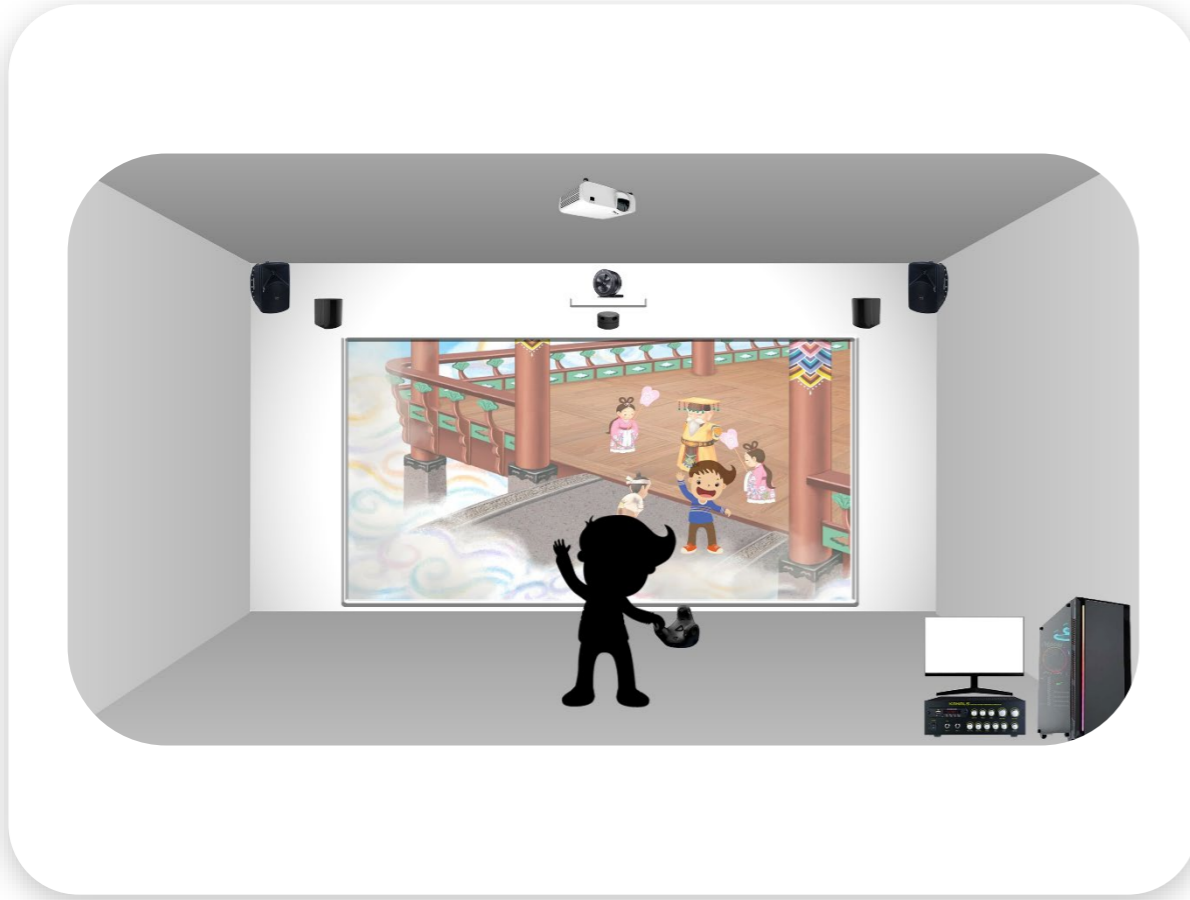
키오스크 타입



- ✓ 운영PC, 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 재현 모니터 (75인치)
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 이동형 키오스크(맞춤 제작)
- ✓ 소규모 학습실 추천

03 | 단면형 체험존 설치 구상도

● 설치 구상도



● 실제 설치 이미지 (통영 꿈이랑/부산 영도/포항 포은/김해 율하 도서관)



04 | 구연 동화 콘텐츠

- 전래 동화나 외국 동화 등 이미 친숙한 이야기들을 구연 동화 콘텐츠로 체험 가능
- 국립어린이청소년도서관 주관으로 개발한 공신력 있는 콘텐츠

- ✓ 키넥트버전 : 국/영 24종
- ✓ 웹캠버전 : 국/영 15종 (계속 추가 중)



개와 고양이



토끼의 재판



아기 돼지 삼형제



빨간 부채 파란 부채



장화 신은 고양이



요술 향아리



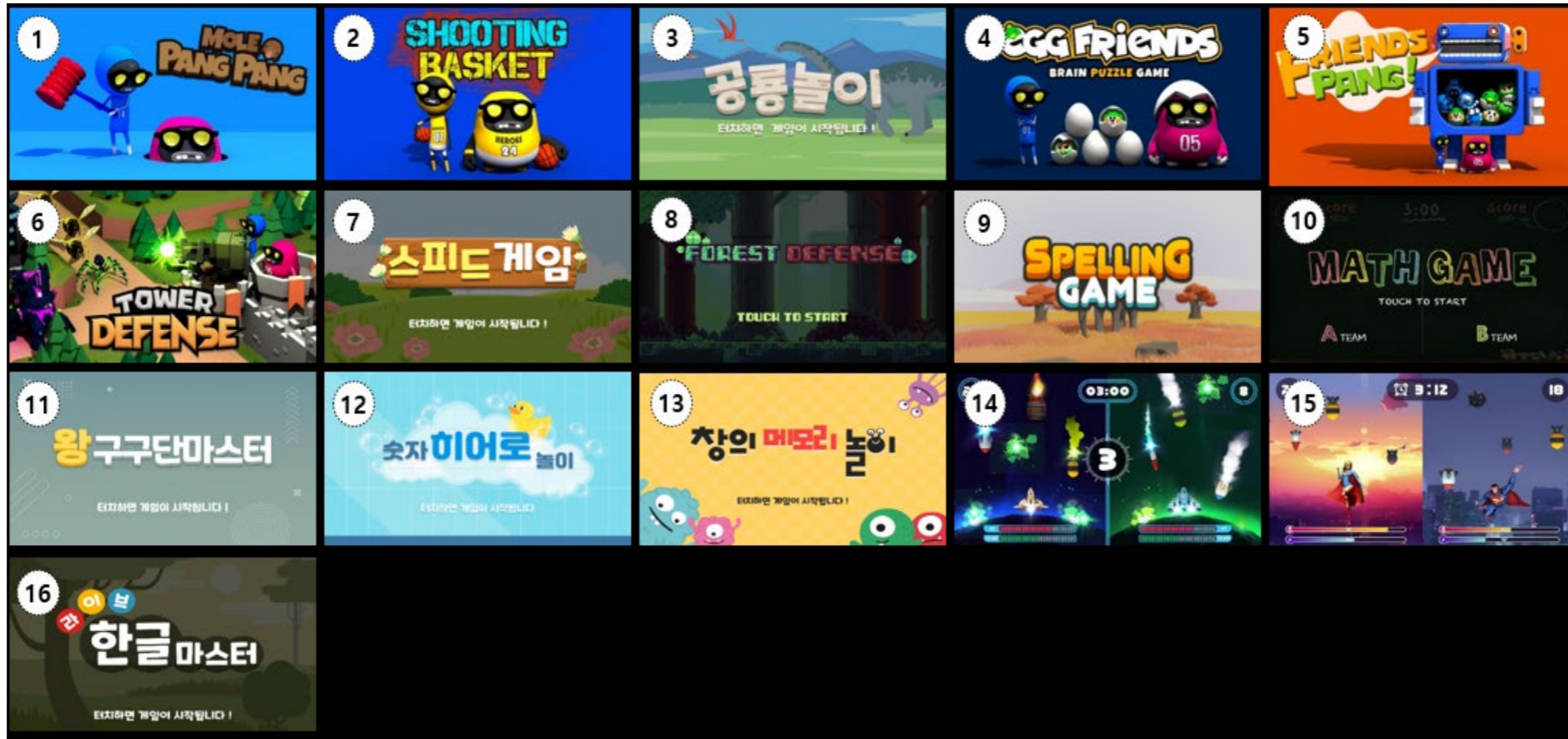
꿀벌 마야의 모험



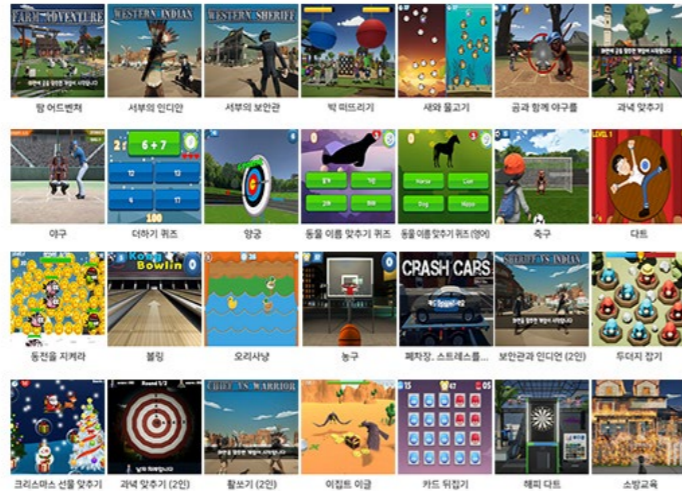
이상한 나라의 앨리스

05 | 에듀 플레이 콘텐츠

- 배움과 재미를 동시에 즐길 수 있는 메타존 에듀 플레이 콘텐츠
- 16종 이상의 콘텐츠와 저작권 보유 중



06 | 디지털 가상 체육 콘텐츠



설치 구상도 및 현장 사진



- ※ 조달 등록 정보
- 모델명: MZ-SAR-02
- 물품식별번호 : 25656769



구분	내용	
모델명	디지털 가상 체육 콘텐츠 (MZ-SAR-02)	
규격	지원	16:10 와이드
	콘텐츠	기본 30종 / 전체 100종
	카테고리	게임, 스포츠, 경쟁, 학습
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠/학습/교육 등 다양한 종류의 액티비티 VR 콘텐츠 체험 가능 • 신체 활동 유도 및 체력 발달 • 순발력, 집중력, 민첩성 등 신체 능력 향상 • 뽕망치, 스펀지공 등의 도구를 활용한 플레이 가능 	
비고	※ 구매 시 콘텐츠 기본 30종 제공 -> 추가 20종 단위 별도비용 부과	

07 | 실제 설치 및 운영 현장



AR 핑거스토리 콘텐츠

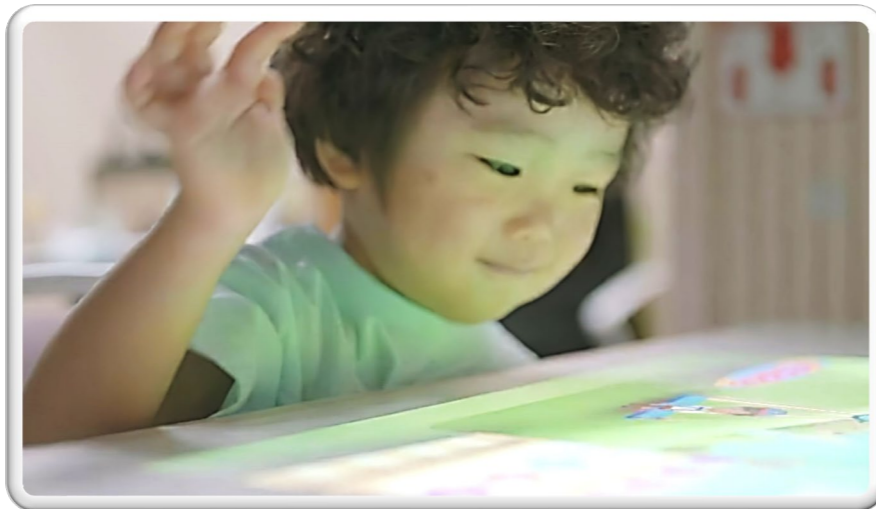
#나라장터 조달 정보

- 모델명: MZ-FSTORY-01
- 조달식별번호: 25196825

#학교장터 조달 정보

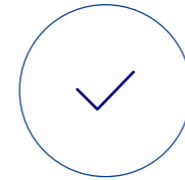
- 모델명: MZ-FSTORY-01
- 물품식별번호:
202307256847180 (콘텐츠 2종)
202402168133948 (콘텐츠 5종)

01 | 콘텐츠 소개 Preview



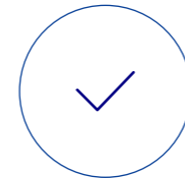
AR 핑거스토리 콘텐츠

증강현실(AR) 동화 속 다양한 상호 작용을 통한 독서 진흥 콘텐츠



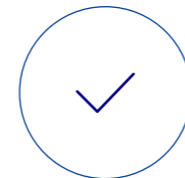
AR 증강현실

메타존 프로젝터를 활용하여 증강 현실 동화 구현



인터랙션 상호작용

터치/드래그/스위핑 등 다양한 인터랙션 작용을 통해 흥미를 끌 수 있는 요소가 많은 콘텐츠



영문 번역 완료

한글 뿐만 아니라 영어를 배우는 아이들을 위해 모든 콘텐츠의 영문 번역은 물론, 영어 녹음까지 완료

02 | AR 핑거 스토리 설치 구상도

- 설치 구상도



- 실제 설치 이미지 (성남 수정/고촌 어울림/통영 꿈이랑/망미 작은 도서관)



03 | AR 핑거 스토리 콘텐츠

- 신나는 모험부터 농장체험까지! 다양한 스토리의 AR 콘텐츠를 보유

※ AR 핑거스토리(MZ-FSTORY-01) 전자조달 정보 안내

- 나라장터 G2B 식별 번호 : 25196825

- 학교장터 S2B 물품번호1: 202307256847180(콘텐츠 2종)

- 학교장터 S2B 물품번호2 : 202402168133948(콘텐츠 5종)



우리는 모두 꽃이야

여러 꽃들의 이야기로 배우는 다문화 체험



강아지의 꿈

누리와 함께 하는 반려견 키우기 콘텐츠



애니팜

여러 동물들과 함께하는 일일 농장 체험



피노키오

사람이 되고 싶은 나무 인형 피노키오의 모험



황제의 새 옷

보이지 않는 옷을 사게 된 황제이야기



숫자들의 모험

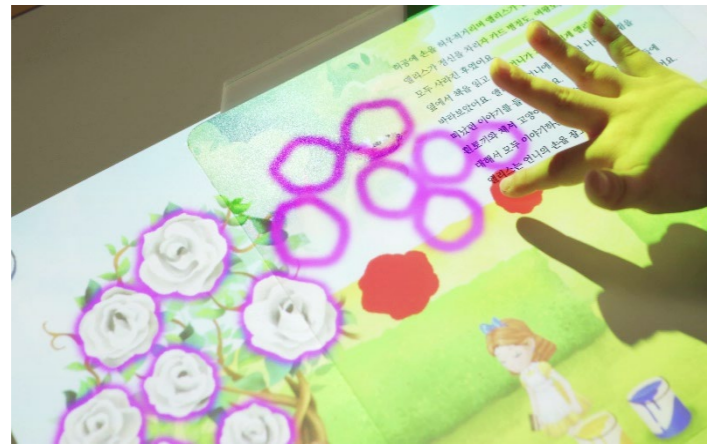
숫자 친구들과 수수께끼를 풀며 나아가는 모험



이상한 나라의 앨리스

앨리스와 함께 떠나는 이색 모험 체험

04 | 실제 설치 및 운영 현장



04. 마이핑거북 소개

01 | 마이핑거북 소개

마이핑거북_AI 지문 분석 기반 도서 추천 키오스크

마이핑거북은 고도화된 AI 알고리즘을 통해 단순한 데이터 기반 추천을 넘어, 지문 분석으로 사용자의 성향과 특성을 정밀하게 파악하여 더욱 정확한 맞춤형 도서 추천을 제공합니다.

System summary

- 지문스캔기능 탑재 ***개인정보보호법에의거하여분석이끝난사용자의지문 이미지는바로 삭제처리**
- 지문 분석 결과를 통해 사용자의 고유 지문 패턴과 패턴에 따른 분석 결과 요약안내
- 사용자의 지문 패턴과 성향에 적합한 독서 방법과 도서 추천 제안
- 도서관에서 보유 중인 도서 목록에서만 추천이 이뤄지며, 현재 대출 가능여부도 확인 가능
- [장애인차별 금지 및 권리구제 등에 관한 법률 시행령]에 의거하여, 키오스크 접근성 검증 기준 준수



고유의 지문 패턴 분석



정밀한 개인화 추천



사용자 경험 최적화



02 | 지문 분석 시스템

메타존 지문 분석 시스템

메타존은 피문학에 기반한 지문 분석 시스템을 통해 사용자의 지문 패턴을 분석하고, 그에 맞는 성향 분석과 도서 추천 서비스를 제공합니다.

피문학은 지문과 같은 피부무늬 배열을 연구하는 학문으로, 고대 인도와 중국에서 시작되어 개인의 선천적 성격과 특성을 분석하는 검사로 발전해 왔습니다.

특히 미국과 인도에서는 전문성과 신뢰성을 인정받아, **DMIT(Dermatoglyphics Test)**라는 명칭으로 매년 수십만명의 지문 분석 검사가 진행되고 있으며, 해당 테스트의 데이터를 바탕으로 메타존만의 지문 분석 시스템을 개발했습니다.

지문 분석 개요

지문 분석을 통해 확인 가능한 유전정보

- ✓ 인격 성향 : 내면/표면/사고
- ✓ 성향의 강점 및 약점
- ✓ 스트레스의 원인
- ✓ 직무 역량 및 적합도
- ✓ 학습 습관
- ✓ 성향별 대인관계



지문은 개인의 DNA 정보에 따라 생성되며, 평생 변하지 않는 유일한 인간의 신체 부위로 개인의 고유한 유전적 특징을 반영

A1 (Simple Arch) 호형	A2 (Tented Arch) 텐트형	L (Ulnar Loop) 정기문	R (Radial loop) 반기문
W2 (Concentric Whorl) 환형	D1 (Press Whorl) 나선쌍기문	D3 (Imploding Whorl) 내파쌍두	D2 (Composite Whorl) 쌍기문
W3 (Peacock's eye) 공작문	W1 (Variant) 나선형		

지문의 모양과 패턴에 따라 총 10가지의 지문 패턴으로 구분

각각의 지문 패턴별 성향과 특성이 다르며 사용자의 지문 패턴에 따라 분석 결과 매칭

* 개인정보보호법에 의거하여 사용자의 지문 데이터는 저장하지 않습니다.

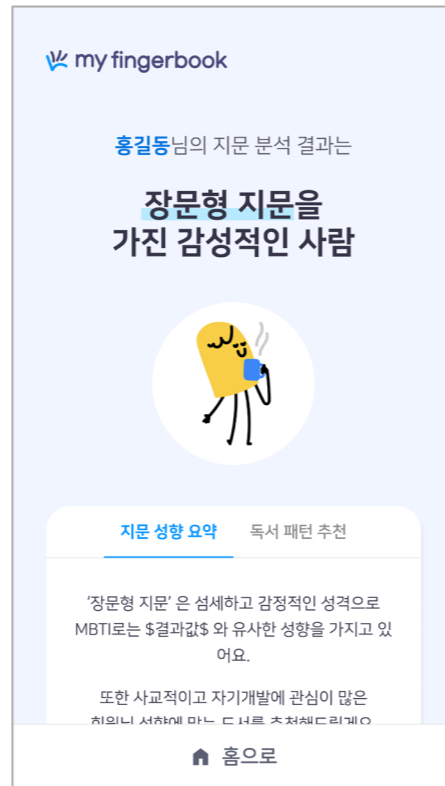
03 | 서비스 플로우

마이핑거북 사업부 : 서비스 플로우(1)

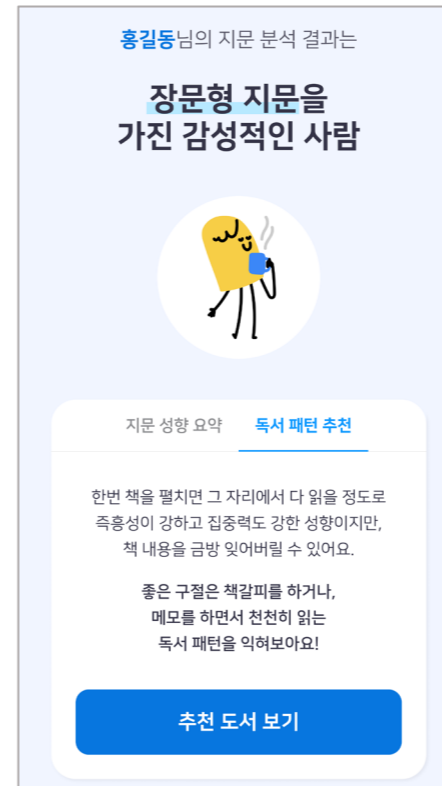
KIOSK 지문 분석으로 나의 성향을 파악하고 성향에 맞는 도서추천까지



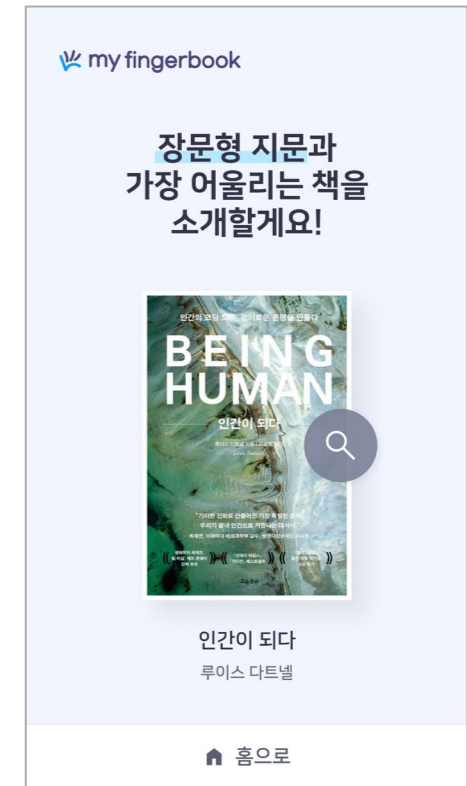
1. 키오스크를 통해 지문 스캔 및 분석



2. 지문 패턴 성향 안내와 독서 방법 추천



3. AI를 통해 지문 성향과 적합한 도서 추천



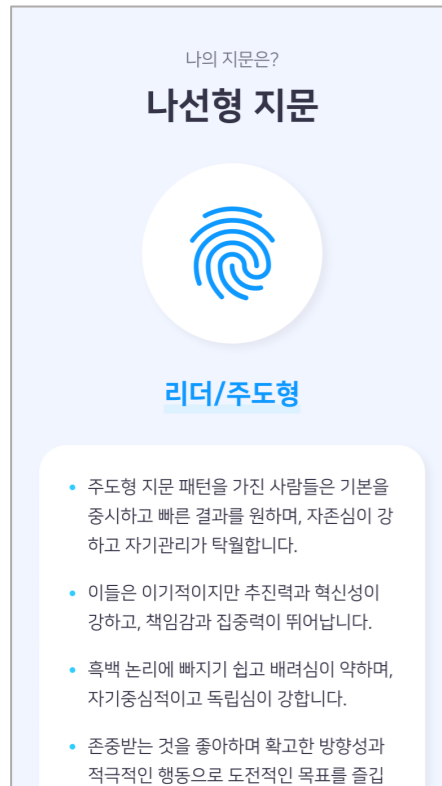
4. 추천 도서의 상세 안내와 도서 대출 가능 여부 확인

03 | 서비스 플로우

마이핑거북 사업부 : 서비스 플로우(2)

Mobile/APP 지문 분석 결과 상세 보고서와 나의 지문 성향에 맞는 다양한 콘텐츠!

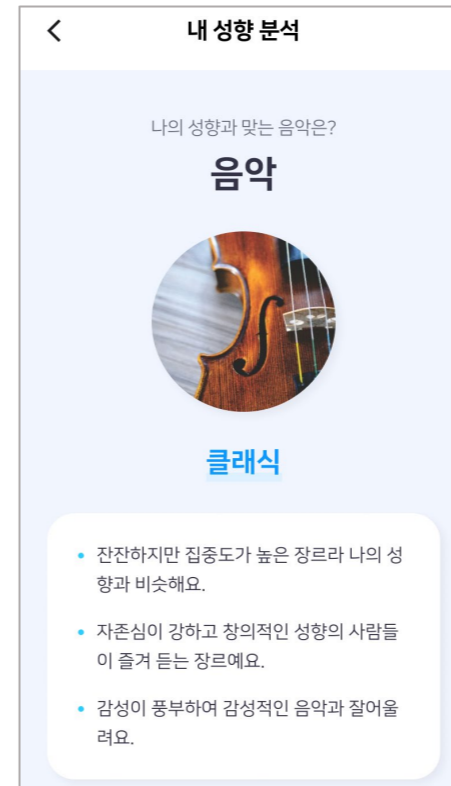
2025년 01월
APP 개발 완료 예정



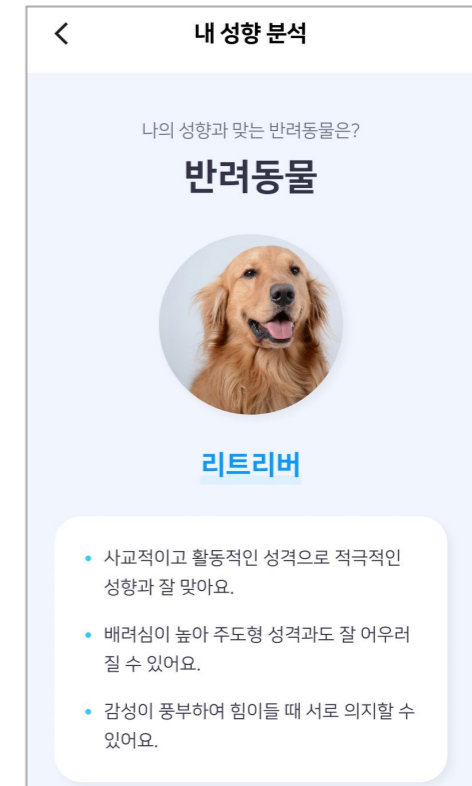
1. 지문 분석
상세 보고서



2. 나의 지문 성향에 맞는
「퍼스널 컬러」



3. 나의 지문 성향에 맞는
「음악」



4. 나의 지문 성향에 맞는
「반려동물」

04 | 서비스 특징점

지문 분석 기반의 사용자 맞춤형 도서 추천 서비스
 더욱 정확하고 정밀한 개인화 추천으로 신뢰감을 높일 수 있는 경쟁 우위 POINT



사용자 고유의 지문 패턴 분석



사용자의 취향을 데이터가 아닌 생체 특성을 통해 분석합니다. 이는 도서 추천 시스템에서 매우 새로운 접근법이며, **사용자의 재미와 신뢰감 제고** 효과를 기대합니다.



정밀한 개인화 추천



주로 독서 이력이나 API 데이터를 사용하여 추천을 제공하는 경쟁 제품 대비, 지문 분석을 통해 사용자의 성향과 특성을 더욱 정밀하게 파악하여, **더 정확한 개인 맞춤형 도서 추천**이 가능합니다.



사용자 경험 최적화



복잡한 설정이나 선호도 입력과 같은 어려운 절차 없이 **지문 스캔만으로 즉각적인 도서 추천**이 이루어 지며, 모든 과정은 5분 내외로 진행되므로 빠르고 편리한 사용자 경험 제공합니다.



장애인 접근성 편의 기능 탑재



키오스크 내 접근성 편의 기능으로 장애인 및 사회적 약자들도 쉽게 사용 가능하며, 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률 시행령」에 따른 접근성 검증 기준을 준수합니다.

05. 신사업 소개 및 해외 진출 현황

01 | 신사업 진행 현황

TIPS_민간투자주도형 기술창업지원

메타존, 2024 TIPS 최종 선정

생성형 AI를 활용한 학습 데이터 구축 플랫폼 개발

26년까지 최대 7억원의 연구개발 지원금 및 네트워킹 지원



TIPS 선정 기술 개발 요약

생성형 AI를 활용한 학습 데이터 구축 플랫폼 개발

- ✓ 학습 취약 분야 파악
- ✓ AI가 생성한 학습 데이터 검증
- ✓ 학습 데이터 및 과제 제공
- ✓ 개인별 맞춤형 학습 보조



부천북고등학교
PUCHONBUK HIGH SCHOOL

현업 교사와의 피드백을 통한
생성형 AI 데이터 교육적 활용가치 검증

> 업무협약 및 R&D 진행 중

학생에게는 개별 맞춤형 보조교사의 역할
교사에게는 업무를 간소화 할 수 있는 조교 역할

에듀테크 분야의 새로운 플랫폼 제공 및 신사업 진출

02 | 해외 진출 현황

TIPS 해외마케팅 선정

메타존, 2024 TIPS 해외마케팅 사업 선정

중국 시장 진출을 위한 해외 마케팅 및 법인 설립 지원

25년까지 최대 1억원의 연구개발 지원금 및 해외 진출 지원



해외 진출 관련 목표 및 전략


구분	내용
회사명	허베이 송안 에코 파워 테크놀로지 (河北雄安艾珂帕沃科技有限公司)
위치	중국 허베이성 송안신구
업종	상품 수·출입 관련 무역 대행, 소프트웨어 기술 개발
업무협약사항	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 시장에 맞춘 상품 브랜딩 공동 기획 • AI 관련 기술적 개발 협약 • 현지 영업 및 유통 총괄



2024년 4월 4일 중국 내방 후,
전략적 업무 협약(MOU) 체결 완료

에듀테크시장규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 기준 9,359억 위안으로 한화 약 143조 원 규모 (전세계 4위 규모)
특이사항	<ul style="list-style-type: none"> • 약 400조 원의 규모로 AI, IT, 환경공학 등의 첨단 기술의 중심지로 키우는 신도시 - 송안신구 • 코딩 관련 에듀테크 성장세 온라인 코딩 에듀테크 시장은 353억 위안으로 한화 9조 원의 규모
목표시장및계획	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 업체와의 전략적 업무 제휴를 통한 2025년 상반기 진출 목표 • 현지 온라인 코딩 에듀테크 시장을 목표로 생성형 AI 기반 코딩 교육 서비스로 시장 진출 전망 • 협약 업체를 통해 코딩 지식(데이터) 수집으로 AI 학습 데이터 구축 • 현지 시장 경험과 성과 분석을 통해 추가 과목 서비스 출시로 전체 에듀테크 시장 침투



 성남시 수정구 위례광장로 300 1108호

 metazone@m-zone.biz

 031-757-1103

 www.m-zone.kr