
CES 2024 한국관(K-STARTUP 부스) 현지 네트워킹 지원 출장 결과보고서

2024. 1.

목 차

I. 출장 개요

II. 출장 결과

III. 기업별 지원성과

[참고1] 사업 개요

[참고2] 부스 운영 · 구성

I

출장 개요

□ 목 적

- 비대면 ICT 융합미디어 분야 스타트업의 CES 2024 한국관(K-STARTUP 부스) 참가 운영 지원을 통한 글로벌 진출 기반 마련 및 경쟁력 강화

□ 개 요

- 출장국 및 기간 : 미국 / 2024. 1. 7.(일) ~ 1. 14.(일), 6박 8일
- 출장자 : AI·디지털미디어 신사업 TF* 한채연 대리
 - * 인사발령('24.1.1.)으로 인해 소속 및 직위(직급) 등 변경(디지털미디어진흥팀/주임→AI·디지털미디어 신사업 TF/대리)

□ 주요일정 및 내용

일자	출발지	도착지	업무수행내용	비고
1.7.(일)	인천	LAS	○ 출국(인천 → LAS) 및 체크인	항공
1.8.(월)	LAS	LAS	○ 비대면 스타트업 육성 창업기업 사전 간담회 ○ CES 2024 전시(유레카파크관) 구성·안내 등 전시업체 및 한국관 대표단 회의 ○ 전시관 운영 스케줄 검토	
1.9.(화)	LAS	LAS	○ 비대면 ICT 융합미디어 분야 창업기업과 해외 참여기업 간 네트워킹 지원	
1.10.(수)	LAS	LAS	○ 부스 운영 지원 및 참가기업 애로사항 청취	
1.11.(목)	LAS	LAS	○ 한국대표단 및 참관단 등 전시부스 안내 ○ 전시 Daily Report 검토 회의	
1.12.(금)	LAS	LAS	○ 전시 Closed Report 검토 회의 ○ 참가기업 차기 지원과 개선사항 발굴을 위한 전시 운영 결과 보고 회의	
1.13.(토) ~1.14.(일)	LAS	인천	○ 체크아웃 및 귀국(LAS → 인천)	항공

II

출장 결과

□ 주요 내용

① 비대면 스타트업 육성사업 참가기업 사전 간담회

- 일시/장소 : '24. 1. 8.(월) 13:00~15:00 / 베네시안 EXPO 유레카파크
- 참석자 : 총 13명*
 - * KCA 한채연 대리 / 에이스마케팅(전시회 운영 용역사) 2명 / 참가기업 대표 등 10명
- 내용 : CES 2024 한국관(K-STARTUP 부스) 운영 준비 및 전시회 기간 내 안전사고 예방 교육 등 사전 간담회 진행
 - 유레카파크관 Hall G 내 K-STARTUP 전시부스 동선 및 하드웨어 활용 개발 서비스(제품) 소개 방법 논의
 - 에이스마케팅(전시회 운영 용역사), 창업진흥원 비상연락망·소통창구 공유 및 해외 안전사고 등 전달사항 안내



동선 안내 - 1



동선 안내 - 2



전시 구성 - 1



전시 구성 - 2

② 비대면 스타트업 육성사업 참가기업 네트워킹 지원 및 부스 안내

- 일정/장소 : '24. 1. 9.(화) ~ 1. 12.(금) / 유레카파크 내 K-STARTUP 부스
- 내용 : 비대면 ICT 융합미디어 분야 창업기업(3개사)과 해외 참여기업(투자사, 바이어, 일반 참관단 등) 간 네트워킹 지원
 - 콘텐츠·ICT분야 현지 투자사 및 바이어 상담 매칭*
 - * Amazon, Alpha Theta, Vimmerse 등 28건
 - 과기정통부 대표단(KCA 기관장) 부스 방문 및 참가기업 격려(1.9.)



부스1 - (주)어거스트랩



부스2 - (주)댄스트럭트



부스3 - (주)스위트앤데이터



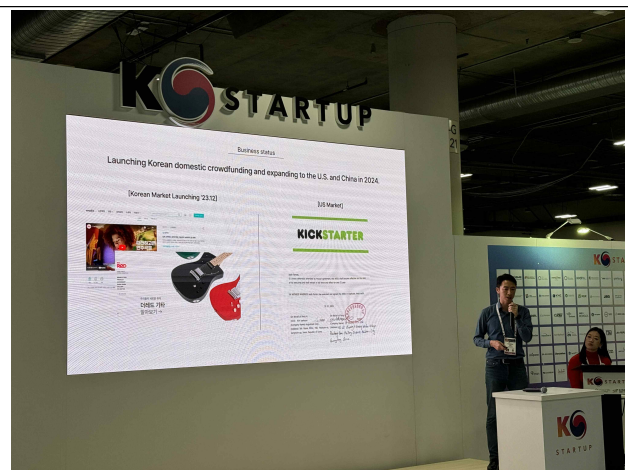
참가기업 서비스 시연

③ 글로벌 투자유치를 위한 IR 데모데이 개최

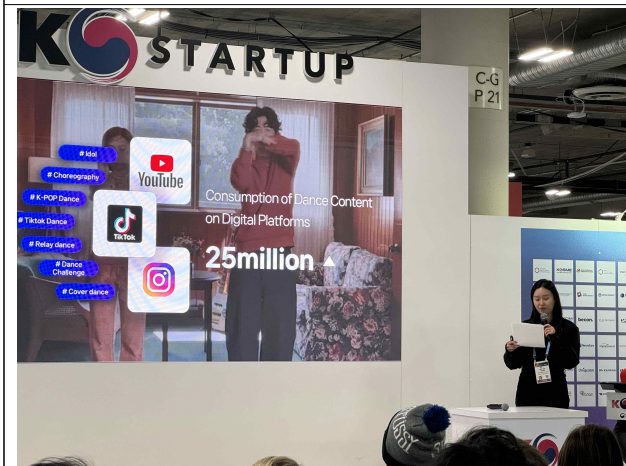
- 일정/장소 : '24. 1. 11.(목) 11:00 ~ 11:30 / 유레카파크 IR피칭 라운지
- 내용 : KCA 기관 소개 및 글로벌 투자유치 등 창업 성장 기반 마련을 위한 기업별 개발 서비스(제품) 발표(5분)
- IR 발표 이후, 해외 투자사 및 바이어 1:1 미팅 연계 지원



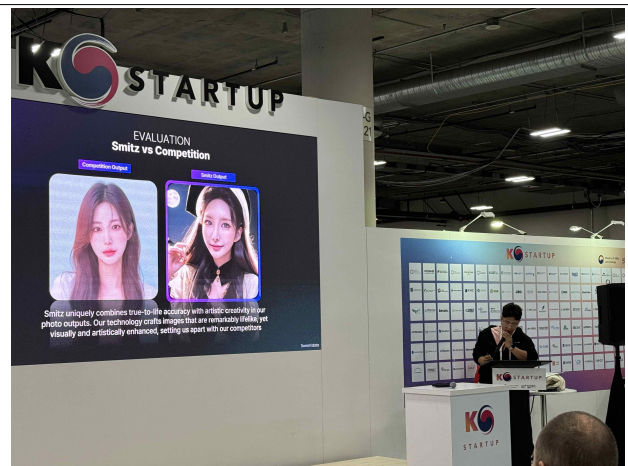
KCA 기관 소개



(주)어거스트랩



(주)댄스트릭트



(주)스위트앤데이터

④ 전시 Daily Report 및 Closed Report 검토 회의

- 일정/장소 : '24. 1. 9.(화) ~ 1. 12.(금) / 베네치안 EXPO 유레카파크
※ KCA-참가기업 네트워킹 데이(1.11.)
- 참석자 : 총 11명*
 - * KCA 한채연 대리 / 참가기업 대표 및 실무자 등 10명
- 내용 : 참가기업 해외 진출을 위한 전시부스 운영 및 비즈니스 상담 진행상황 검토, 애로·건의사항 청취
 - 비즈니스 상담 건 수, 상담액, MOU 체결 현황 공유
 - 해외 진출 촉진을 위한 정부 제도 안내 등 지원방안 논의

□ 시사점

○ 기술 기반 스타트업 육성으로 경쟁력 강화

- CES 2024에 국내 스타트업이 대규모로 참여하여 기술력을 입증하였으나, 우리 지원기업의 기술·서비스는 돋보이지 않은 수준
- AI를 접목한 미디어·콘텐츠, 네트워크 등 독보적인 기술 및 경쟁력을 보유하고 있는 혁신 스타트업 육성·지원 필요
- 대기업-중소·스타트업 간 오픈이노베이션 창출 및 빔마루방송 지원센터 인프라 활용, 고도화 등 스타트업 지원방안 지속 검토

○ 글로벌 협업으로 지속가능한 미래 대비

- 기술 분야 개발 서비스의 해외시장 진출을 위한 정책적 기반이 부족하여, 선도적으로 글로벌 제도 개선·지원 필요
- 글로벌유통(협력) 조직을 구성하여 현안사항 대응 및 해외 지원사업 등 기관 활동영역 확대를 통한 글로벌 역량 강화

III

기업별 지원성과

NO	기업명	서비스명	성과		
			상담 (건)	상담액 (USD)	MOU (건)
1	(주)어거스트랩	『K-POP 연주영상 기반 합주앱』과 연동, 합주곡을 초심자를 위해 LED로 연주를 알려주고 AI로 음색을 생성하는 The Red 『스마트 기타』	4	-	-
2	(주)댄스트렉트	“모션캡처 기술을 통한, 비대면 ‘3D 안무 IP’ 메타버스 플랫폼 유통 시스템”	16	2,032,000	1*
3	(주)스위트앤데이터	폴리오 & BODA.AI 스튜디오 - 생성 AI를 통한 나만의 AI 사진관	8	-	-
합계			28	2,032,000 (약 26.7억원)	1

* (주)댄스트렉트 - Neo Dreams와 MOU 체결(1.12.)

· 주요내용 : 요가 운동 코칭 솔루션 3D 모션 데이터 공유

※ 상담액은 USD로, '24.1.12.(금) 기준 환율 \$1당 1,315원으로 산정

참고1

사업 개요

□ 개 요

- (사업명) CES 2024 한국관(K-STARTUP 부스) 현지 네트워킹 지원
- (운영기간) 2024. 1. 9.(화) ~ 1. 12.(금)
- (지원대상) 비대면 스타트업 육성사업 선정 창업기업 중 3개사*
* (주)어거스트랩, (주)댄스트럭트, (주)스위트앤데이터
- (주요내용) 혁신상 코칭, 글로벌시장 교육 등 CES 2024 참가 지원

□ 추진경과

- ① (참가기업 모집) ICT 융합미디어 분야 서비스(제품)를 보유하고 있고, 글로벌 시장 진출 및 발전 가능성 있는 유망 스타트업 모집
- ② (사전 간담회) CES 2024 유레카파크 참가 절차, 지원 내용 등 정보 안내 후 전시 참가 신청기업 대상 지원 품목 의견수렴
- ③ (참가기업 선정) 평가위원 2인 이상으로 구성하여, 심사기준*에 따라 검토 후 고득점 순으로 추천 대상기업 3개사 선정
* 발전가능성, 서비스 차별성, 해외 진출 방안, 현지화 전략
- ④ (혁신상 코칭) 참가기업 대상 혁신상 신청서 작성방법 및 CES 2023 혁신상 수상기업 사례 등 수상 전·후 전략 컨설팅 실시
- ⑤ (글로벌시장 교육) 전시 부스 참가 전 원활한 현지 투자상담을 위한 글로벌 비즈니스 교육, 해외 타겟 마케팅 교육 등 제공
- ⑥ (전시회 지원) CES 2024 한국관(K-STARTUP 부스) 내 전시 지원(부스, 운송, 통역 등)을 통한 비즈니스 매칭 및 현지 네트워킹 지원

<추진 일정>

① 참가기업 모집	8월 초	② 사전 간담회(OT)	8.23.(수)	③ 참가기업 선정	9.1.(금)
	ICT 융합미디어 분야 해외 진출 유망기업 모집		CES 2024 유레카파크 참가 절차 등 정보 안내		서류평가 결과 3개사 선정
⑥ 전시회 지원	1.9.(화) ~ 1.12.(금)	⑤ 글로벌시장 교육	9.1.(금) ~ 12. 27.(수)	④ 혁신상 코칭	8.24. ~ 9.5.(화)
	CES 2024 참가 지원		원활한 현지 투자상담을 위한 글로벌 시장 교육		혁신상 준비사항 코칭

※ 비대면 스타트업 육성사업 특화프로그램 연계 운영

<참가기업 현황(3개사)>

1	기업개요	기업명	(국문) ㈜어거스트랩	(영문) AugustLab
		과제명	『K-POP 연주영상 기반 합주앱』과 이에 연동, 합주곡을 초심자를 위해 LED로 연주를 알려주고 AI로 음색을 생성하는 『스마트 기타』	
	전시개요	전시 아이템명	The Red 스마트 기타 (The Red Smart Guitar)	
		전시 아이템 개요	초보자도 쉽게 연주할 수 있는 연주자 맞춤형 모바일 어플리케이션 및 스마트 기타로 이루어진 기타 연주 솔루션 더 레드(THE RED)	
2	기업개요	기업명	(국문) ㈜댄스트럭트	(영문) Danstruct
		과제명	"모션캡처 기술을 통한, 비대면 '3D 안무 IP' 메타버스 플랫폼 유통 시스템"	
	전시개요	전시 아이템명	K-POP 안무 콘텐츠 거래가 가능한 SaaS 솔루션 (SaaS for adopting 3D K-POP dance contents)	
		전시 아이템 개요	안무 콘텐츠를 온라인상에서 거래 가능하도록 디지털 자산화하여 3D 서비스 플랫폼들이 쉽게 활용 가능한 SaaS 솔루션 제작	
3	기업개요	기업명	(국문) (주)스위트앤데이터	(영문) Sweetndata Inc.
		과제명	폴리오 & BODA.AI 스튜디오	
	전시개요	전시 아이템명	생성 AI를 통한 나만의 AI사진관 (AI Photo Studio via Gen AI. Photo booth)	
		전시 아이템 개요	헤어, 메이크업, 의상, 배경까지 변경 가능한 생성 AI를 통해 본인의 새로운 자아를 찾는 나만의 AI사진관	

참고2 부스 운영 · 구성

□ 운영 준비



부스 운영 준비 - 1



부스 운영 준비 - 2



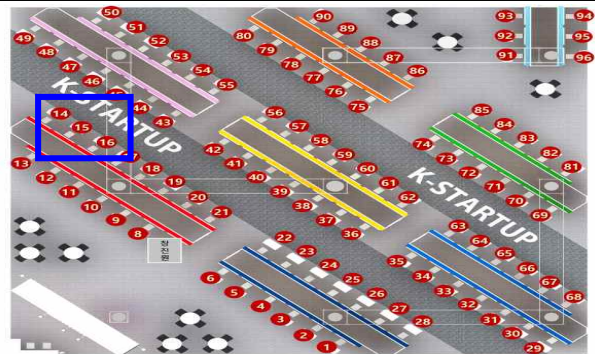
부스 운영 준비 - 3



부스 운영 준비 - 4

□ 기업 배치도

NO	기업명
14	(주)어거스트랩
15	(주)댄스트릭트
46	(주)스위트앤데이터





부스 조감도



부스 도면



전경



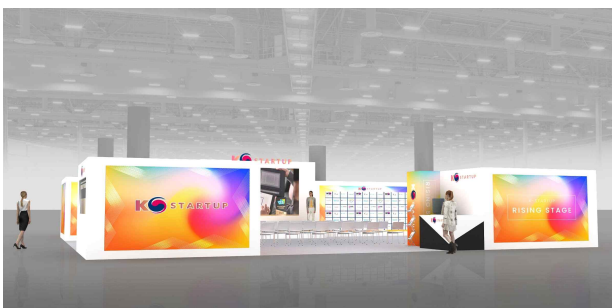
측면



내부



개별 부스



IR피칭 라운지 - 전면



IR피칭 라운지 - 무대

① (주)어거스트랩

the ReD
Smart Guitar and App for Beginners

1/ Integration of Audio Equipment into the Guitar for Instant Play Without the Need for Configuration
Integration of 20 types of sound effects, USB audio interface, practice speaker, tuner, and headphone amp allows you to enjoy playing immediately without complex equipment setup.

2/ Change guitar sounds with a single tap
Over 20 effects are already installed on The ReD Guitar, saving you time and money. By selecting from a list of presets tailored to various tunes, you can instantly alter your guitar's tone in a single touch.

3/ Practice and record seamlessly with The ReD app
In practice mode, a backing track is generated mechanically, and the player is given a variety of helpful tools for practicing, such as repeating sections, adjusting the speed, and automatically setting the guitar sound to match the song. The internal audio interface allows you to record a clean take of your practiced piece.

② (주)댄스트릭트

About ACHID

ACHID Store
The ACHID Store is an online marketplace where you can purchase 3D motion data. When you visit the ACHID Store, you can directly check and purchase the latest motion contents including various POP and Challenge dances.

Why does your game need dancing?

Creating a powerful user experience
Chatting between users? Sounds obvious. But when dancing is incorporated into your game, you'll be able to engage in Tea Bagging with dance on the opponent's avatar after killing them. Of course you can bond with allies dancing same dance, and much more.

How to use the service

Application process
Explore the data you need → Pay and get data → Apply data to your service

Frequently Asked Questions

Q. How do I use the Archived Store?
Once you've selected and paid for the motion data you want from the store, you can download an FBX file or have it delivered to your email. This file will enable you to apply the motion data to your character or service.

Q. How is this different from the Unreal/Unity Store?
While the Unreal/Unity Store provides motion data for direct game movement, such as walking, shooting, and sword swinging, we offer a wide range of content for enhanced user experiences, including the latest pop dances, martial arts, emotional expressions, and more. This allows you to make your game more realistic.

Q. I'm curious about the price of motion data.
You can see it right away when you visit the store, and it's typically between \$5 and \$40. There may be additional charges for the latest POP dances or for secondary uses of the data.

Q. How can I use the data I purchase?
Purchased data can be used to create character movement in games and creative content. For secondary interpretation of the purchased data, such as in-game resale, performance, and exhibition, a separate distribution contract is required based on copyright and tax laws.

Q. Are there any legal issues?
Most of the data sold by ACHID has resolved license and copyright issues, and there are some data that are only licensed or copyrighted depending on the purpose of use. If the data you requested falls under this case, we will provide separate guidance.

③ (주)스위트앤데이터

"When trying to take professional photos?"

What is the value of photos?
Photos with a clear meaning and significant moments in life, creating beautiful and lasting memories.

BUT!

Requires to make shooting schedule
Difficult to control facial angle
Requires a lot of time and effort with professional photo studio
Challenging to edit photos with minimal effort

Sweetdata's Extraordinary Technology
Facial Feature Extraction in AI Photos, protected by a Registered AI Algorithm Patent. Introducing 'Hyper Photo Realism with Remarkable Facial Similarity'.

Sweetdata's Team is advancing by leaps and bounds!

Cumulative KPIs

- 3,000 Total registered users
- 384,000 Number of images created by users
- 128 Average number of images created per user

Future Plans

Target KPIs

AI Photo Card for Fans (Coming soon)
AI Digital Collectible Sold By Digital Creator

Four key differentiators setting Sweetdata apart from other Generation AI image firms:

- 1. Personalize Your Favorite Digital Creator with Gen AI
- 2. Hidden Super-rare card! Get the rare version in 1/10 chance!
- 3. Transform your Fan Card into NFTs in our official version

Hyper-realistic AI photos with minimal effort