

MEDIAARTNATION

INVESTOR RELATIONS 2026

보는 화면을, 참여하는 경험으로

Omniq · OmniPlay

실시간 인터랙티브 AI 크리에이티브 테크 스튜디오



왜 미디어아트네이션인가

다섯 줄로 보는 투자 포인트

PRODUCT

이미 완성된 기술
+ 2027 홈 콘솔

- Omniq : 모바일앱 출시 완료
- OmniPlay : 2027 출시

MARKET

증명된 수요,
비어있는 자리

- 모션 게임: 키넥트 3,500만 대
· 링피트 1,500만+
- AI 사진 · 영상 앱: 피크 시 하루
180만 달러 소비

TRACK RECORD

글로벌 기업이
검증한 기술

- 포르쉐 · 기아 · 카카오 · SKT
등 프로젝트
- 실제 구동 프로토타입 · CBT
진행 중

MODEL

가전용 콘솔
+ 모바일

- Omniq: 테마 변환 토큰
- OmniPlay: 기기 + 월 구독

TEAM

디자인 x 엔진
x 비전 AI

- CEO Art Center · CTO Epic
Games 출신
- 풀스택 · 비전 · 콘텐츠 ·
UI/UX 실행팀

미디어아트네이션은

실시간 인터랙티브 AI로 **보는 화면**을 **참여하는 경험**으로 바꾸는 크리에이티브 테크 스튜디오

SINCE

2023

설립

PRODUCTS

2개

Omniq (출시) · OmniPlay (2027)

CLIENTS

6곳+

현대 · 포르쉐 · 카카오 · 카카오톡 등

TEAM

디자인 x 엔진

Art Center · Epic Games 출신 경영진

2023

2024 ~ 2025

2026 하반기

2026 하반기

2027

설립

VFX · 인터랙티브 아트
프로젝트 시작

글로벌 프로젝트

자동차 · 플랫폼 ·
엔터 · 브랜드

Omniq 출시

앱스토어 · 구글플레이

MotionPlay CBT

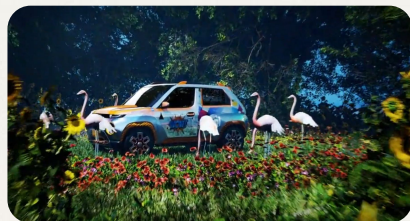
전용 기기 실사용 검증

OmniPlay 출시

가정용 모션 콘솔

글로벌 기업과 검증한 기술, 이제 거실로

실시간 인터랙티브 프로젝트로 쌓은 기술을 자체 제품에 담았습니다



HYUNDAI



PORSCHE



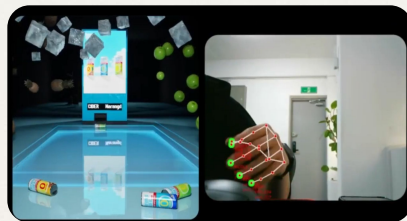
BUGATTI



KAKAO MOBILITY



KAKAO ENTERTAINMENT



DONGA-OTSUKA



MILITARY SIMULATION



FIREFIGHTING DRONE

FOUNDATION

기존 프로젝트 사업 기술 검증 · 납품 경험

고객사 프로젝트로 기술 검증 · 현금흐름



GROWTH

자체 제품 : Omniq · OmniPlay

같은 역량으로 만든 성장 사업

몸을 읽고, 세계를 바꿉니다

두개의 솔루션, 보는 시간을 참여하는 시간으로 바꿉니다



TV CONSOLE

OmniPlay

사용자의 움직임을 읽는 엔진

- 카메라 하나로 맨몸 동작 인식
- 기기 안에서 처리
- 최대 4인

2027 상반기 정식 출시



MOBILE

Omniq

화면속 세계를 바꾸는 엔진

- 카메라 앞 모습을 실시간 변환
- 의상 · 소품 · 세계관 테마

출시 완료 및 운영 중

보는 사람이, 화면 속 주인공이 됩니다

※ 두 서비스는 기술적으로 연동되지 않는 독립 서비스입니다

찍는 순간, 다른 세계로

앱스토어 · 구글플레이에 출시된 실시간 AI 영상 변환 앱

01 실시간 변환

카메라 앞 모습을 즉시 다른 스타일로

촬영 후 편집이 아니라 그 자리에서

02 의상 · 테마

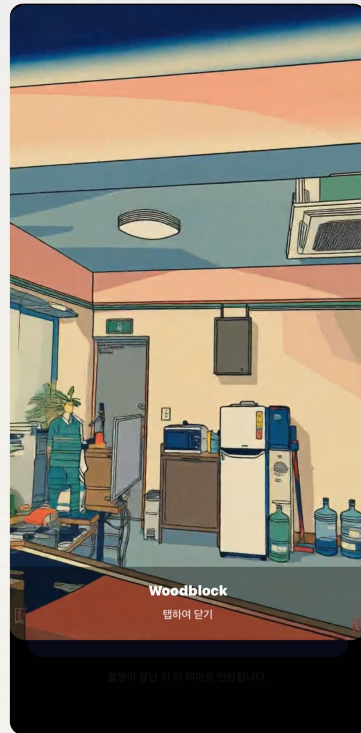
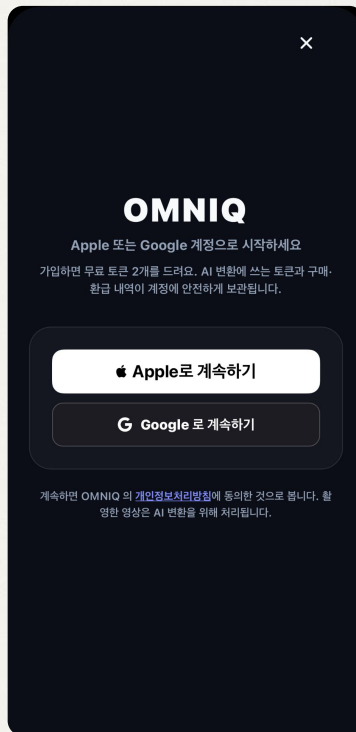
의상 · 소품 · 배경을 테마에 맞게

브랜드 · IP 세계관으로 맞춤 제작

03 나만의 세계관

내 모습을 다른 세계관 · 캐릭터로

실존 인물 얼굴을 생성하지 않습니다



※ 실제 OmniQ 앱 구동 화면

AI로 내 모습을 바꾸는 시장, 이미 돈이 되고 있습니다

글로벌과 국내 모두, 짧은 기간에 큰 매출을 만든 시장입니다

HIGGSFIELD · 글로벌

\$700M

사용자의 움직임을 읽는 엔진

- 1년 전 약 \$20M → 약 35배 성장
- 사용자 3,000만 명 이상 · 기업가치 \$5.4B
- 자체 모델 없이 외부 AI 모델 위에 프리셋 · 워크플로를 쌓는 구조

SNOW · 국내

약 150억 원

AI 프로필 출시 2개월 매출 (2023)

- 2023년 매출 685억 원, 전년 대비 255% 성장
- 건당 결제 3,300 · 6,600원 + VIP 구독
- 같은 해 영업손실 414억 원 — 서버 비용 부담

01 모델 위에 테마를 쌓는다

히스필드처럼 외부 AI 모델 + 자체 프롬프트 모델

02 건당 결제는 통한다

스노우 AI 프로필 → OmniQ 토큰

03 원가가 승부를 가른다

스노우의 적자 → 처리 원가 관리

※ 출처: Higgsfield Series B 발표(2026.8, Intel Capital · TechCrunch 등) · Sacra(2026.1) · 스노우 DART 기업정보 · 머니투데이(2023)

개발 완료 및 출시까지 완료

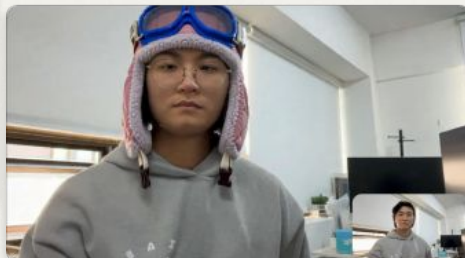
실제 구동 장면



ORIGINAL



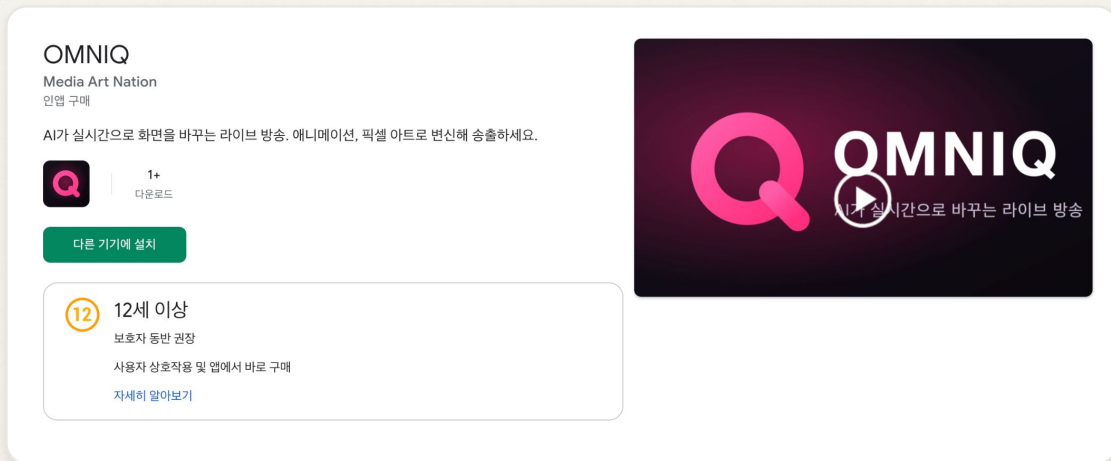
OMNIQ



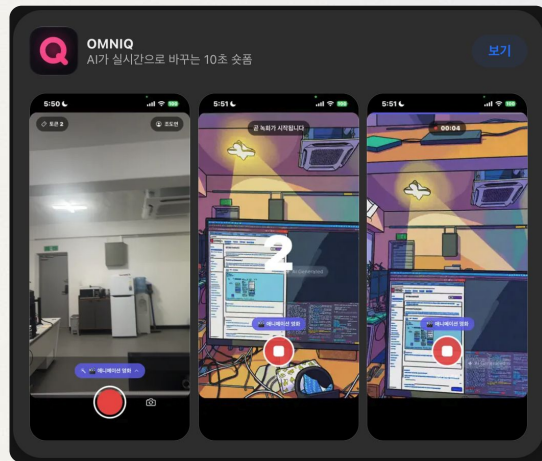
※ 실제 OmniQ 구동 화면 · 우측 하단은 원본 카메라 · MotionPlay와 독립된 별도 서비스

개발 완료 및 출시까지 완료

App Store · Google Play 양대 스토어 출시, 10개 언어로 서비스 중



GOOGLE PLAY



APP STORE

LAUNCH

2026. 09 양대 스토어 출시

LANGUAGE

10개 언어 동남아 · 남미 포함

PRICING

3,900원 ~ 15초권 3 · 9 · 27개

FREE TRIAL

3회 무료 기기 1 + 가입 2회

※ 실제 스토어 등록 화면 (2026.10 기준) · MotionPlay와 독립된 별도 서비스

변환 한 번이 토큰 하나

무료로 써 보고, 토큰을 사서 변환하고, 공유가 다음 구매를 부릅니다

01

무료 체험 3회

기기 1회 + 가입 보너스 2회 · 로그인 전에 핵심 기능 체험

02

토큰 구매

15초권 3 · 9 · 27개 패키지 · 앱 내 결제 + 웹 결제

03

변환 · 공유

토큰 1개 = 영상 1편 · 인스타그램 릴스로 바로 공유

04

재구매 · 추천

신규 테마 업데이트 · 추천 코드 보상으로 재방문

STARTER

3개 15초권

3,900원

정가 4,900원

개당 1,300원 · 20% 할인

STANDARD

9개 15초권

9,900원

정가 12,900원

개당 1,100원 · 23% 할인

VALUE

27개 15초권

27,900원

정가 34,900원

개당 1,033원 · 20% 할인

토큰 1개 = 변환 1회 · 15초 녹화 · 결과물이 없으면 전액 환불

결제 경로 · App Store · Google Play 인앱결제 + 웹 결제(토스)로 수수료 절감

※ 가격은 국내 카탈로그 기준 · 스토어 결제는 현지 가격 적용 · 무료 체험분은 10초권, 구매분은 15초권

테마로 넓히고, IP로 키웁니다

출시한 앱을 사용자 기반과 매출로 키우는 세 가지 축

01

THEME

테마 확장

- 앱 업데이트 없이 테마 즉시 출시
- 시즌 · 브랜드 · 세계관 테마 정기 추가
- 참조 이미지 + 프롬프트로 제작비 최소화

2026 하반기 · 진행 중

02

IP PARTNERSHIP

IP 제휴

- 엔터 · 캐릭터 IP 세계관 테마로 팬 UGC 확보
- 공연 대기 시간 · 팝업 · 네컷 부스 현장 연계
- 테마별 변환 로그 기준으로 IP사와 수익 배분

2027 상반기 · 제휴 1건 목표

03

GLOBAL

해외 확장

- 10개 언어 동시 출시 · 동남아 · 남미 우선
- 릴스 공유 + 추천 코드로 획득 비용 최소화
- 웹 결제 비중 확대로 스토어 수수료 절감

2027 하반기 · 해외 마케팅

목표 2030년 연간 결제자 14만 명 · 토큰 매출 44.8억 원 (5개년 매출 추정 기준)

※ 계획 수치이며 실적이 아님 · 결제 전환율 3% → 5% · 1인당 연 결제액 2.4만 → 3.2만 원 가정 · IP 제휴는 협의 전 단계

카메라 하나, 그게 전부입니다

컨트롤러 없이, 몸이 곧 컨트롤러가 됩니다

01 맨몸으로

설명 필요 없이, 서는 순간 바로 시작

컨트롤러 · 웨어러블 없이 카메라로 동작 인식

02 기기 안에서

집 안 영상은 밖으로 나가지 않습니다

전용 AI칩이 기기 안에서 처리 · 통신 부하 없음

03 함께

가족이 나란히 서서 함께 즐깁니다

최대 4인 동시 인식



※ 컨셉 이미지

0 필요한 컨트롤러

4인 동시 인식

모션 게임: 수요는 증명됐고, 자리는 비어 있다

문제는 수요가 아니라 가격 · 장비 · 콘텐츠였습니다

KINECT

3,500만 대

누적 판매 (2010~2017) · 출시 60일 만에 800만 대

RING FIT ADVENTURE

1,500만 장+

누적 판매 (2025.3) · 한국 등 아시아에서도 인기

멈춘 이유

비싼 가격

콘솔 번들 \$499

전용 장비

센서 · 링 컨트롤러

게임 부족

개발사 관심 저조

OMNIPLAY



단독 기기 299,000원 · 렌탈 월 11,900원



카메라 하나 · 맨몸



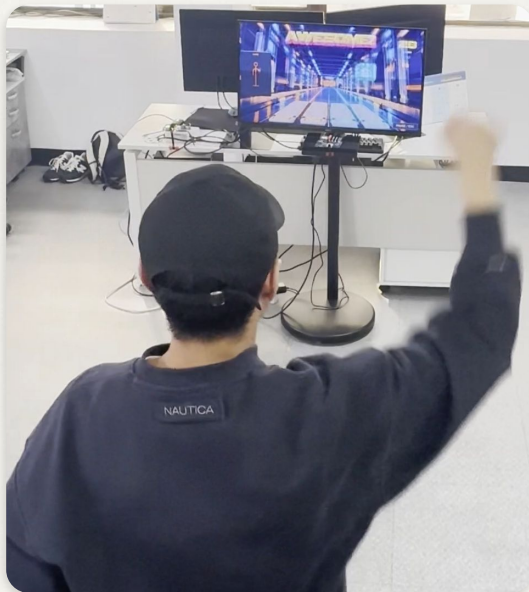
자체 타이틀 + 구독 + SDK

키넥트가 떠난 저가 · 맨몸 · 가족용 모션 게임기 자리는 지금 비어 있습니다

※ 출처 : Microsoft(2017.10, Fortune 인용) · Nintendo 실적 자료(2025.3) · Nintendo 사장 Q&A(2021) · Kinect 번들 가격(eWeek · Fortune, 2017)

개발 완료 후 출시 준비

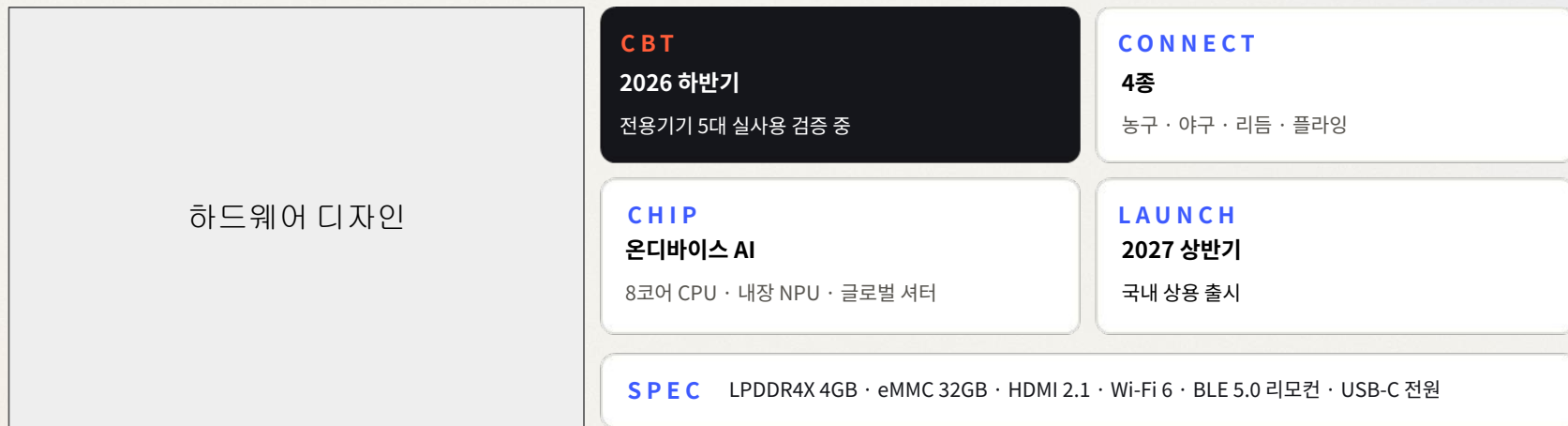
개발 환경에서의 실제 OmniPlay 구동 장면



※ 실제 OmniPlay 구동 화면 (프로토타입) · 동작 인식부터 게임 반응까지 기기 안에서 처리

하드웨어 완성, CBT(비공개 베타 테스트) 진행 중

전용 기기로 실사용 검증 중 · 2027 상반기 국내 출시



이미지 : 하드웨어 디자인

CBT 측정 지표 3개월 유지율 · 주간 이용 횟수 · 가족 동시 플레이 비율

※ CBT 기준 목표 사양이며 양산 시 변경될 수 있음

기기 한 대가, 매달 구독이 됩니다

기기를 사거나 빌리고, 게임은 구독으로 즐기고, 새 콘텐츠가 다음 달을 부릅니다

01 기기 구매 · 렌탈

일시불 · 렌탈 36 / 48개월 · 업그레이드형

02 Pass 구독

전체 게임 · 가구당 1개 · 최대 4인

03 콘텐츠 업데이트

분기별 신규 게임 · 외부 개발사 · IP 팩

04 재구독 · 업그레이드

신형 출시 시 렌탈 재계약 · 가족 단위 체류

DEVICE

기기 일시불

299,000원

본체 + 리모컨

RENTAL

기기 렌탈

월 11,900원

36개월 · 설치 · AS 포함

PASS

OmniPlay Pass

월 9,900원

전체 게임 + 신규 콘텐츠

렌탈 + Pass 결합 월 19,900원 · 판매 파트너에 구독 배분 30%

매출의 중심은 구독 펠로톤 매출총이익률: 기기 12.9% vs 구독 67.9%

※ 국내 소비자가 · 부가세 포함 · IP · 외부 개발사 콘텐츠 정산은 Pass 매출의 최대 20% · Peloton FY2026 2분기

이전 모션 게임이 멈춘 이유, 우리가 푼 방식

출시한 기기를 설치 기반과 반복 매출로 키우는 세 가지 축

01

DISTRIBUTION

국내 보급

- 렌탈 36 · 48개월 · 업그레이드형으로 진입 장벽 낮춤
- 가전 양판점 시연대 · 이커머스 · 선물 수요
- 판매 파트너에 구독 배분 30%로 장기 고객 확보

2027 상반기 · 출시

02

PLATFORM

콘텐츠 플랫폼

- 분기별 신규 게임으로 구독 가치 유지
- SDK 공개 → 외부 개발사 게임 매출 70~85% 배분
- IP 탑재 · 플레이 사용료로 IP사와 수익 배분

2028 · SDK 공개

03

GLOBAL

해외 확장

- 싱가포르 거점 → 동아시아 · 동남아시아 순
- 현지 Pass 배분 30% · 최소 구매 물량 조건
- 국가별 인증 · 현지화 지원

2028~ · 해외 출시

목표 2030년 구독 12만 가구 · 구독 매출 91.8억 원 + 기기 매출 154억 원 (5개년 추정)

※ 계획 수치이며 실적이 아님 · Pass 공급가 9,000원 · 기기 공급가 22만 원 · 다음 단계 기준: 3개월 유지율 60% 이상 · 주 3회 이상 이용

쉽게 따라 할 수 없는 이유

두 제품 모두, 핵심 기술을 직접 만들고 직접 운영합니다

OmniPlay TV CONSOLE

콘텐츠	언리얼 엔진 게임 · 자체 제작	직접 개발
플랫폼	스토어 · 구독 · SDK	직접 개발
포즈 엔진	칩셋에 맞춰 최적화된 동작 인식	직접 개발
OS	기기 전용 운영체제	직접 개발
하드웨어	전용 기기 설계	직접 개발

OMNIQ MOBILE

테마 운영	업데이트 없이 즉시 출시 · 10개 언어	직접 개발
앱 · 결제	양대 스토어 · 토큰 · 웹 결제	직접 개발
실시간 변환	촬영 즉시 15초 영상 변환	직접 개발
테마 모델	AI 프롬프트 모델 직접 제작 · 관리	직접 개발

공동 기반 실시간 인터랙티브 기술 · 글로벌 기업 협업 노하우 (현대 · 포르쉐 · 부가티 · 카카오 등) · 디자인 × 엔진 팀

기술을 사서 붙인 회사가 아니라, **두 제품의 핵심을 한 팀이 직접 만드는 회사**

두 제품의 로드맵

지금 운영 중인 Omniq의 사용자와 매출을, 2027년 OmniPlay로 큰 성장을



※ OmniPlay 국내 → 해외 확장 기준: 3개월 유지율 최소 60% · 목표 80% · 주 3회 이상 · 설치 기반 1만 대 · 플랫폼 본격 전환은 설치 기반 5만 대(2029)

경영진 : 디자인과 엔진의 결합



서희원 (Heewon Seo) CEO

- Art Center College of Design 졸업
- Volkswagen Design Center 디자이너
- 영화 'Tron' 디자인 참여 (Daniel Simon LLC)



Paul Martin Eliaz CTO

- 前 Epic Games (EMEA) 테크니컬 아티스트
- RCA (영국왕립예술학교) VR Specialist
- AI-Unreal 실시간 연동 기술 총괄



Tamir Sammy Diab CDO

- 前 Wētā FX / PIXOMONDO 기술 디렉터
- 아바타 · 반지의 제왕 · 왕좌의 게임 제작 참여
- 글로벌 버추얼 프로덕션 파이프라인 자문

실행팀 : 기기부터 게임까지 직접 만듭니다



FULL - STACK

풀스택 개발자

조도연

플랫폼 · 구독 · 스토어 · 서버



VISION · CONTENT

비전 · 콘텐츠 개발자

이서용

온디바이스 동작 인식 · AI 칩 최적화
언리얼 엔진 게임 · 콘텐츠 제작



VISION · CONTENT

비전 · 콘텐츠 개발자

백선우

온디바이스 동작 인식 · AI 칩 최적화
언리얼 엔진 게임 · 콘텐츠 제작



사진

DESIGN

UI/UX 디자이너

전윤수

기기 · 게임 · 서비스 화면 설계

2027년 6억에서, 2030년 290억으로

두 제품의 매출과 영업이익 전망 (공급가 기준)

FIRST YEAR · 2027

첫해 예상 매출

6.3억 원

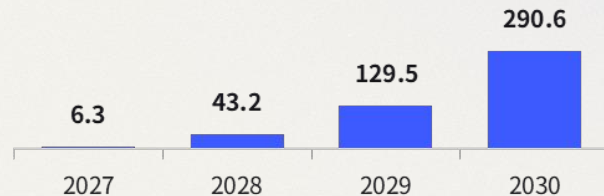


TARGET · 2030

첫해 예상 매출

290.6억 원

연도별 매출 (억 원)



REVENUE GROWTH

연평균 약 259%

2027(출시 9개월) → 2030

BREAK-EVEN

2029년 흑자 전환

영업이익 약 10억 원

OPERATING PROFIT

1년 새 약 4.6배

2030 영업이익 약 46억 · 이익률 약 16%

※ 가정 : 매출 = OmniPlay 기기(공급가 22만 원) + Pass 구독(공급가 9,000원 · 기기 구매 가구 전원 구독 · 이탈 미반영) + OmniQ 토큰 · 기존 프로젝트 매출 제외 · 영업이익 = 매출총이익률(기기 18% · 구독 50%: 채널 배분 · 콘텐츠 정산 · 서버 반영 · 토큰 50%) - 판관비(2027 10억 → 2030 50억) · 계획 수치

다음 스텝으로 도약

정부 지원으로 기술과 제품을 만들었고, 이제 시장에서 키울 차례입니다

STEP 1

초기창업패키지 딥테크

창업진흥원 · 2025

- 비전센싱 연동 실시간 콘텐츠 웹 서비스
- 커넥티드 플레이그라운드 개발



STEP 2

마중(MS 글로벌 협업)

경기혁신센터 + MS · 2026

- Azure 인프라 기반 모션 인식 콘텐츠 플랫폼 개발
- OmniPlay 베타테스트 진행 중



STEP 3 · NOW

투자

Pre-A · 20억 원

- OmniPlay 양산 · 국내 출시
- OmniQ 사용자 · 매출 확대

지금까지 만든 것

✓ 글로벌 고객사 프로젝트

✓ 자체 기기 · OS · 포즈 엔진

✓ OmniPlay CBT 진행

✓ OmniQ 앱 출시 · 운영

기술은 준비했습니다. 이번 투자는 만드는 단계에서 파는 단계로 넘어가기 위한 자금입니다

투자 요청

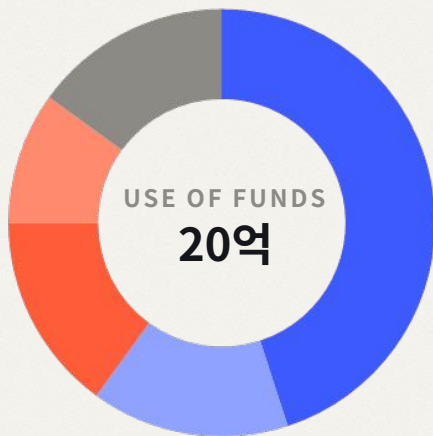
FUNDING

20억 원

Pre-A · 18개월 운영 자금

MILESTONES

- Omniq 월 결제자 4,000명
- OmniPlay 2027 상반기 출시
- 2028 구독 1.5만 가구
- 2028 해외 2개국 진출



OmniPlay 양산 준비 9억

초도 5,000대 · 보드 · 금형 · 인증

45%

OmniPlay 콘텐츠 3억

신규 게임 · SDK

15%

Omniq 성장 3억

AI 테마 모델 · 서버 · 사용자 확보

15%

채널 · 마케팅 2억

국내 출시 · 해외 바이어

10%

인력 3억

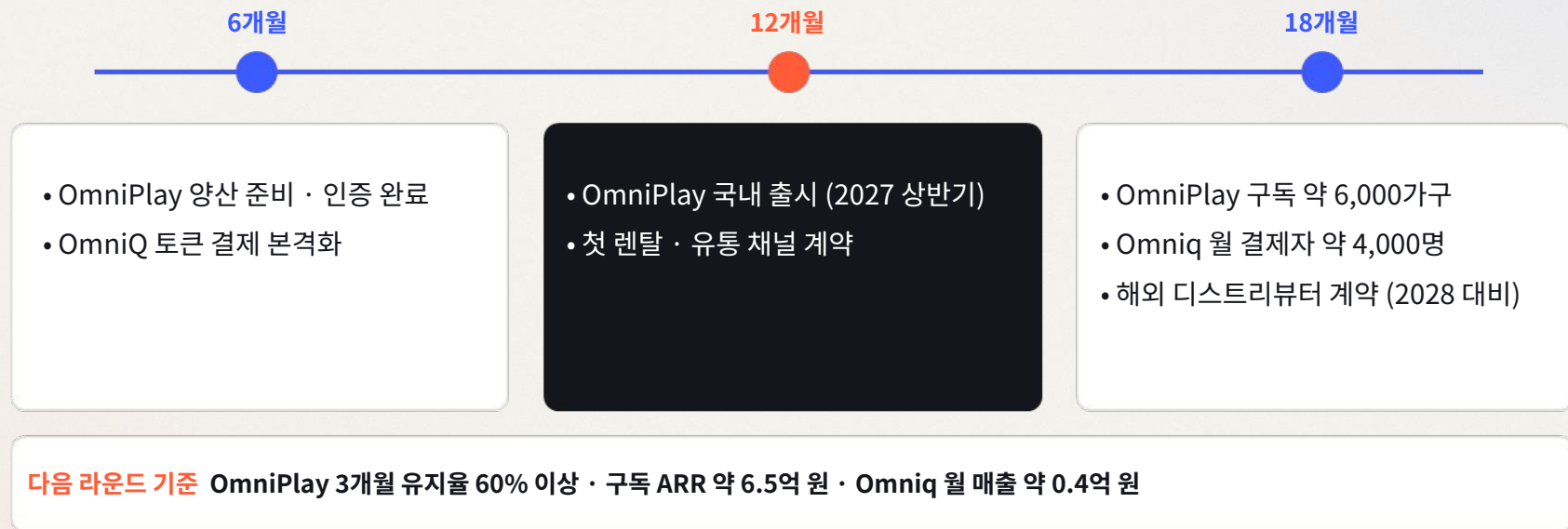
개발 · 디자인 인력

15%

※ 투자 금액 · 배분은 예시안 (팀 협의 후 확정)

투자 후 18개월, 이렇게 증명합니다

다음 라운드(Series A)로 가기 위한 숫자



※ OmniPlay : 2027.4 출시 · 2027년 2,000대 + 2028 상반기 4,500대 · 첫째 Pass 포함 번들로 구독 100%, 이후 재구독 70% · ARR = 구독 가구 × 9,000원 × 12

※ Omniq : 2028 매출 계획 5.4억 기준 6월 월 매출 0.4억 ÷ 평균 결제 9,900원 = 월 결제자 약 4,000명 (MAU 약 12만 × 전환 3.5%)

MEDIAARTNATION

THANK YOU

보는 화면을, 참여하는 경험으로

함께 갈 파트너를 찾습니다

NAME

서희원

EAMIL

kseo@mediaartnation.studio

PHONE

010 9062 1104

WEB

mediaartnation.com

