

XR Culture Creation Group

ARTISTIC DESIGN GROUP
MULTI CONTENT INNOVATION **ADMI**

ADMI

Company Introduction

v. 2025.01. (주)에이디엠아이

회사개요

ADMI는 차세대 콘텐츠 기술 개발 전문회사로 2011년 설립되어 다양한 교육/훈련 콘텐츠와 체험 솔루션을 제공하고 있습니다.

회 사 명	(주)에이디엠아이 (ADMI Inc.)
대 표	김 문 식
설 립 일	2011년 1월 28일
주요제품	인터랙션 기반 VR/AR 및 시뮬레이션 콘텐츠 제작
주 소	대전시유성구수통골로55번길93-40
홈페이지	www.admi.co.kr



연혁

체험 콘텐츠를 통한 문화확산을 목표로 XR(VR·AR·MR), 시뮬레이션, AI 기술개발과 콘텐츠 제작으로 산업을 선도하며 시장 트렌드를 앞서기 위한 지속적인 R&D와 신뢰로운 파트너십으로 안정적인 확장현실 서비스와 솔루션을 제공합니다.

2011~

- 멀티미디어 콘텐츠 개발 목적으로 설립
- 콘텐츠 개발 비즈니스 (교육콘텐츠, 영상콘텐츠, 캐릭터 외)
- 콘텐츠 그래픽, SW개발 업무 추진
- 특허청, 중기청, 지자체, 기업 등 콘텐츠 서비스 공급

창업기

2017~2020

- 모션시뮬레이터 및 VR 엔터테인먼트 콘텐츠 '리얼웨이브' 출시
- 스포츠 시뮬레이터 & 콘텐츠 '리얼힐' 출시
- 모션 시뮬레이션 게임 이글레이스/GTT개발
- 교육콘텐츠 리얼에듀 'VR 과학탐험대' 출시
- 리얼힐 Bike - 미 CatchAir社 수출

도약기

- 경영혁신중소기업 (Main-biz)
- 모션시뮬레이터 제어/설계 기술 확보(특허)
- 모션시뮬레이터 '리얼웨이브' 시제품 개발
- 벤처기업 인증 - 기술보증기금

2014~2016

2024~

- 한국전자통신연구원 인공지능 기술 협업
- 다수 VR 체험 및 시뮬레이션 시스템 개발
- 인공지능 기반 메타버스 솔루션 개발
- XR 콘텐츠 전문기업 선도 브랜드 확보
- XR 콘텐츠 사업 해외 진출 강화

2차 도약기

- AR 체험콘텐츠 개발 (백제문화제)
- VR 교육콘텐츠 '공룡' 출시
- VR 과학탐험대, VR공룡 상용화
- 인공지능 기반 헬스케어 시스템 R&D 개발
- VR 산업안전훈련 콘텐츠 개발 (삼성전자, 철도공단, 수자원공사 등 납품)

2021~2023

성장기

사업영역

확장현실(XR) 요소기술과 콘텐츠 기술을 결합한
교육/훈련, 엔터테인먼트, 헬스테인먼트 사업을 중심으로 핵심사업을 추진하고 있습니다.

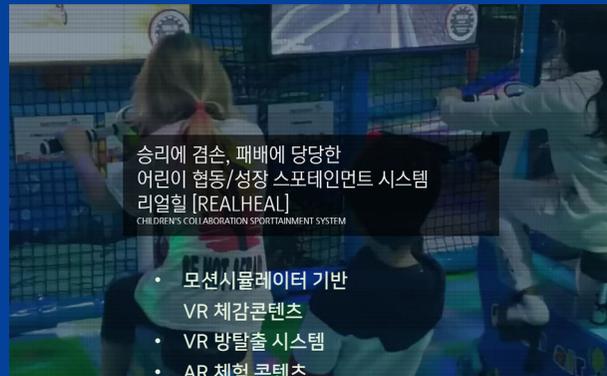
Extended Reality (XR)

(VR·AR·MR)

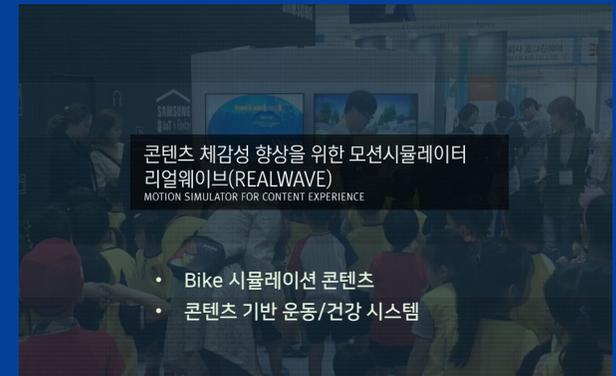
I. Training & Edutainment



II. Entertainment



III. Healtainment



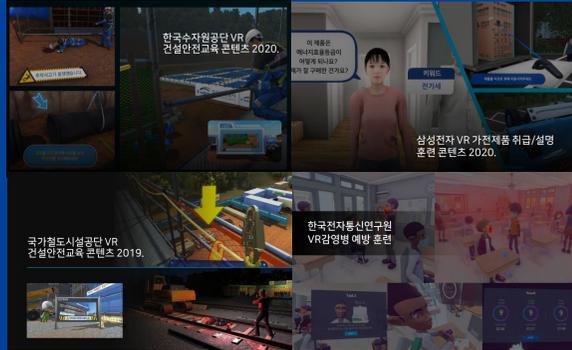
핵심사업: XR 기반교육/훈련 콘텐츠

확장현실(XR)에 기반한 교육, 훈련 콘텐츠는 경험을 통한 학습을 강조하는 교육기관, 산업현장, 공공기관 등에서 활용되고 있습니다.

산업훈련 및 안전교육



삼성전자 가전제품 훈련, 국가철도공단, 수자원공사 건설안전교육 및 훈련, 전자통신연구원 감염병 체험 프로그램.



VR 교육 시스템



지루하고 어려운 지필식 적성검사를 VR과 web으로 더욱 흥미롭고 쉽게 접하는 디지털 적성검사 프로그램.



체험교육 프로그램



한강의 지도와 자연생태를 체험할 수 있는 멀티미디어 Book으로 생태동식물 이해와 환경 보존을 학습.



모바일/웹 콘텐츠



알레르기 일으키는 생활 속 주요인자를 살펴보고 알레르기 예방 방법을 게임형태로 모바일과 웹에서 체험



보유기술

사용자 흥미를 자극하는 XR 콘텐츠 설계능력과 다양한 동작 및 공간 감지 기술을 적용한 시뮬레이션 응용기술, 멀티모달을 기반으로 하는 인터랙션으로 체험자의 경험가치를 높이며 최신 AI 기술(ML-Agent등) 접목으로 콘텐츠 미래가치 향상을 위해 노력합니다.

I. XR(VR/AR/MR) 콘텐츠 제작

콘텐츠 시나리오 및
스토리보드 기획

UI.UX/ 캐릭터, 3D
그래픽 제작 기술

VR/AR/Mobile
콘텐츠 제작 기술

II. XR기반 교육훈련 시스템 구현

인터랙션 기반 교육.훈련
콘텐츠 구현 기술

XR 멀티플레이
시스템 구현 기술

가상스포츠 시뮬레이션
콘텐츠 구현 기술

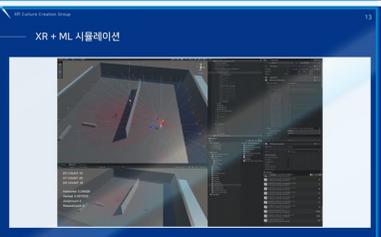
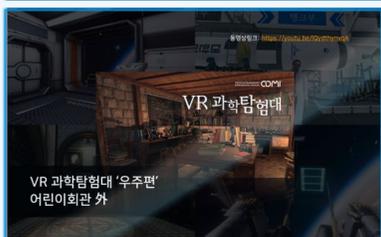
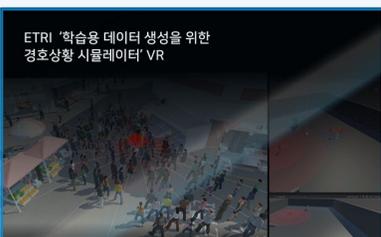
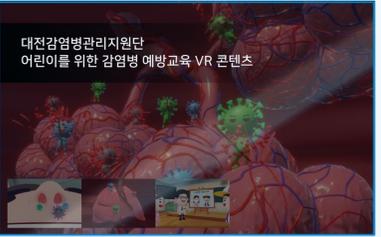
III. 멀티모달 및 인공지능

동작 및 공간 감지 응용기술
(Kinect, LeapMotion, VIVE)

4DOF 시뮬레이터
모션제어 기술

ML-Agent기반
강화학습 훈련 기술

ADMI - XR 교육·훈련콘텐츠



안전 VR 체험존



I. Training

VR 산업훈련, 안전교육

국가철도공단 VR 건설안전교육 콘텐츠 2019.



이 제품은
에너지효율등급이
어떻게 되나요?
제가 잘 구매한 건가요?

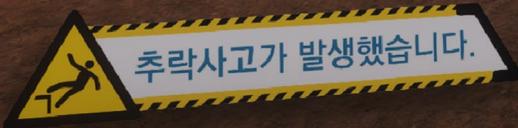
키워드
전기세

제품을 리프트 위에 이동시켜주세요.

삼성전자 VR 가전제품 취급/설명 훈련 콘텐츠

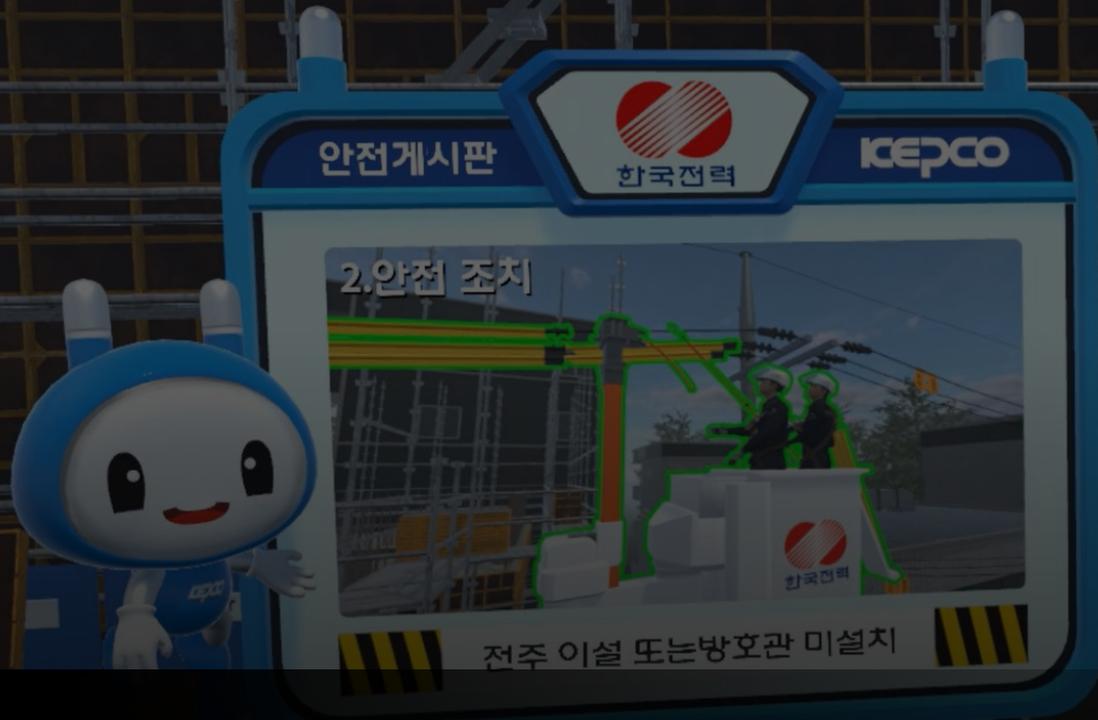
국 뒤로 이동해
호구를 설치해주세요.

한국수자원공사 VR 건설안전교육 콘텐츠 2020.



검지로 컨트롤러의 버튼을 눌러
주철관을 체결해주세요.

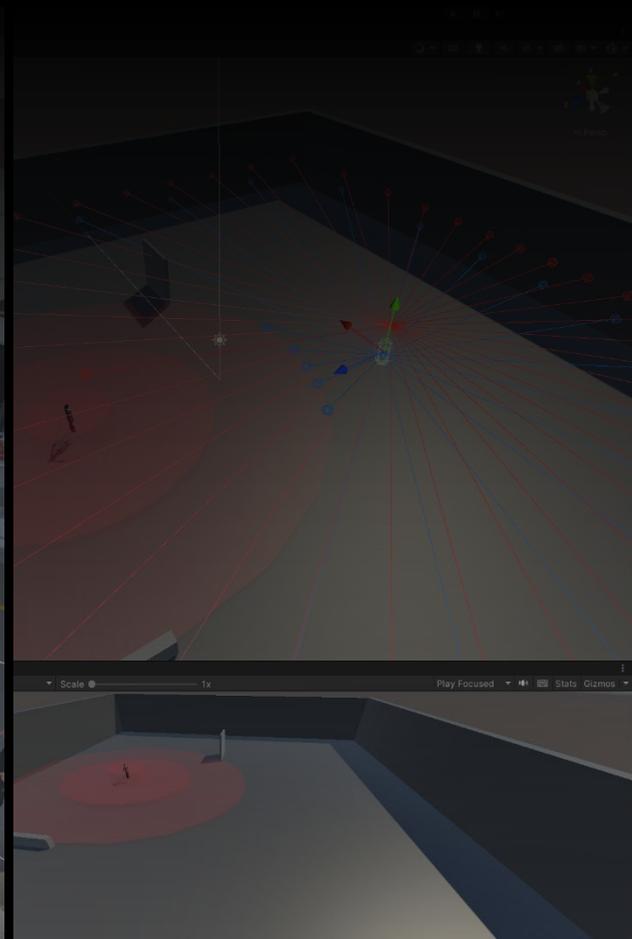




한국전력공사 전기재해 체험형 VR 교육 콘텐츠



ETRI '학습용 데이터 생성을 위한 경호상황 시뮬레이터' VR



II. Edutainment

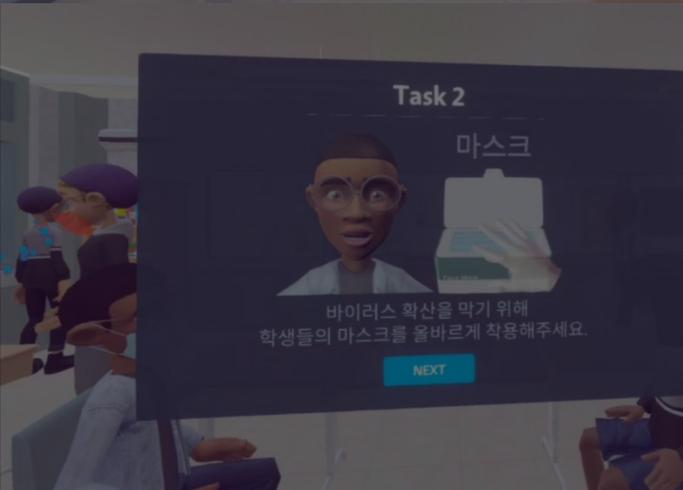
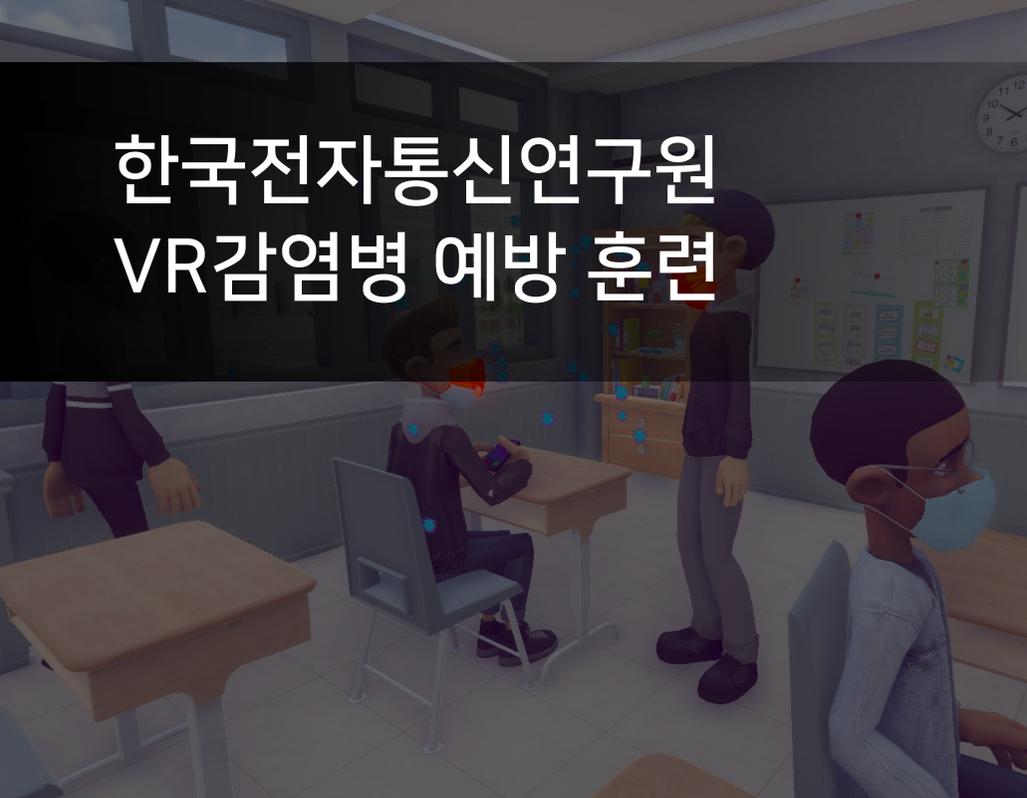
신체활동 중심 어린이 경험교육
리얼에듀 [REAL EDU]
PHYSICAL ORIENTED CHILDREN'S EXPERIENCE EDUCATION



대전감염병관리지원단 어린이를 위한 감염병 예방교육 VR 콘텐츠



한국전자통신연구원 VR감염병 예방 훈련



VR적성검사

프레디저 VR적성검사



[국립환경과학원]

한강물환경연구소 한강생태 VR



동영상링크: <https://youtu.be/IQydthynvqA>

Advanced Development & Mechatronics Institute CDMI

VR 과학탐험대

VR 과학탐험대 '우주편'
어린이회관 外

동영상링크: <https://youtu.be/F0vvlEy6OGs>

그로몬VR 공룡

VR 과학탐험대 '공룡편'
대덕도서관 외

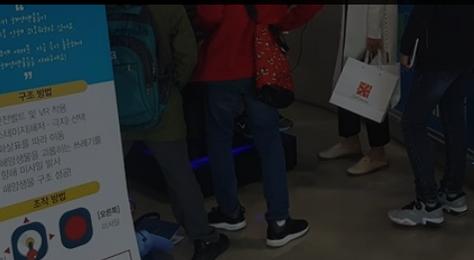
MISSION

먹이를 찾아라!

타임슬립 제한시간안에
3개의 돌탑을 부수고
탑 위의 먹이를 채취해라.



환경부 해양환경공단 해양교육원/이동교육교실



KOEM 해양환경공단

III. Entertainment

콘텐츠 체감성 향상을 위한 모션시뮬레이터
리얼웨이브(REALWAVE)
MOTION SIMULATOR FOR CONTENT EXPERIENCE



대전도시철도공사 ICT 무한상상체험존

Link: <https://youtu.be/dJVxLaIQcEI>



대전어린이회관 '그로몬' 체험존



Rolling Bean
종류명: 2015(Rolling)
ARCADE / MOTION

PLAY

바다친구 구슬작전
바다친구구슬작전_양수(8세이상)
ARCADE / MOTION

PLAY

구적년

SAFARI
사파리_사파리투어[체험]
MOTION

PLAY

Link: <https://youtu.be/Axx9dDQMYxl>



VR 방탈출 '헨젤과 그레텔' 실내 테마파크

IV. Healtainment

승리에 겸손, 패배에 당당한
어린이 협동/성장 스포테인먼트 시스템
리얼힐 [REALHEAL]

CHILDREN'S COLLABORATION SPORTTAINMENT SYSTEM



[리얼힐] 시뮬레이션 바이크 체험콘텐츠

[스포테인]

VR Bike 시뮬레이션

운동과 콘텐츠를 결합한
바이크 시뮬레이션 시스템



중국, 미국
실내체험관 및 스포츠관
해외수요창출

현장활용 사례





영동와인터널
실감체험 콘텐츠

VR Bike 시뮬레이션

Link: <https://youtu.be/7JQossDgEHg>



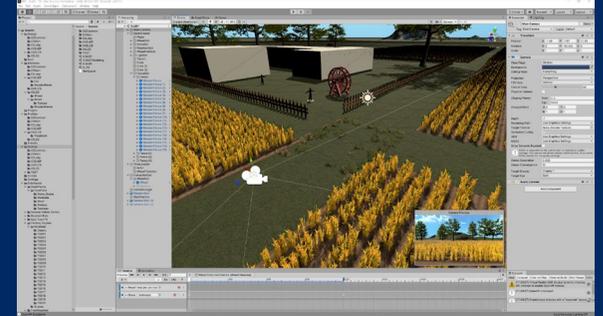
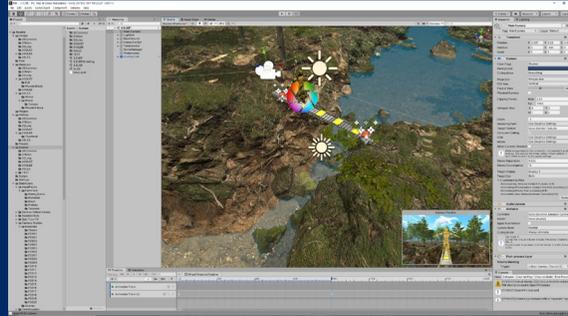
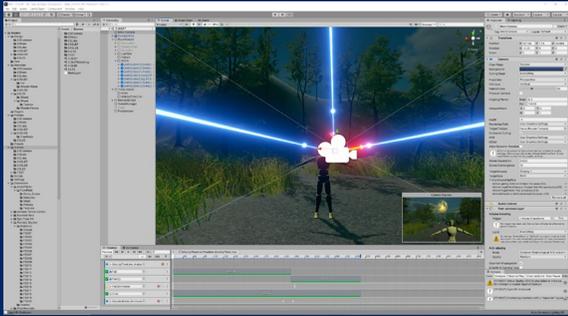
<https://youtu.be/9-ucbAv44so>

<https://youtu.be/McYONpbsYEC>

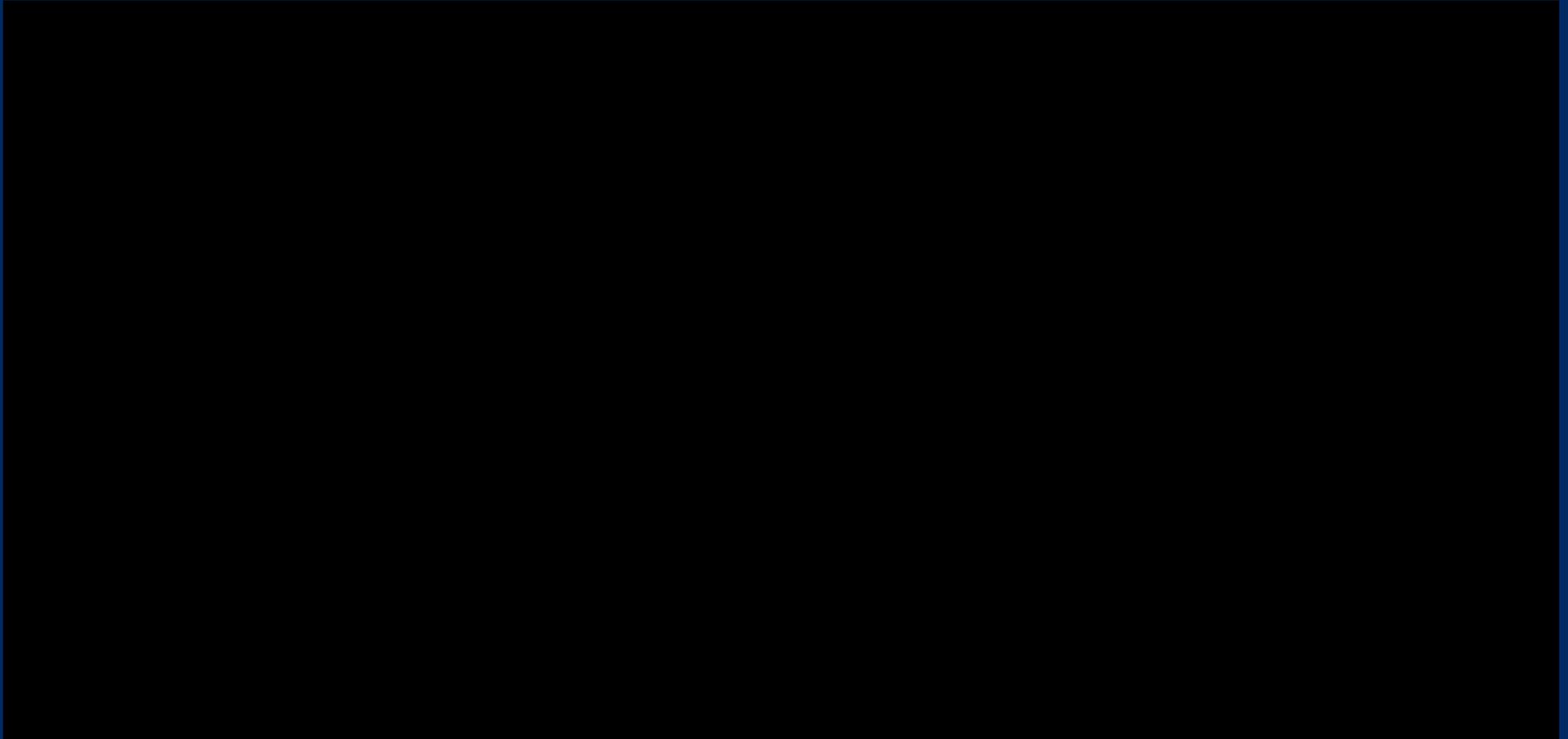
A person wearing a VR headset is in a laboratory setting. In the foreground, a robotic arm is visible. In the background, there are computer monitors displaying data and a whiteboard with technical diagrams. The scene is dimly lit with a blue tint.

V. Research & Development

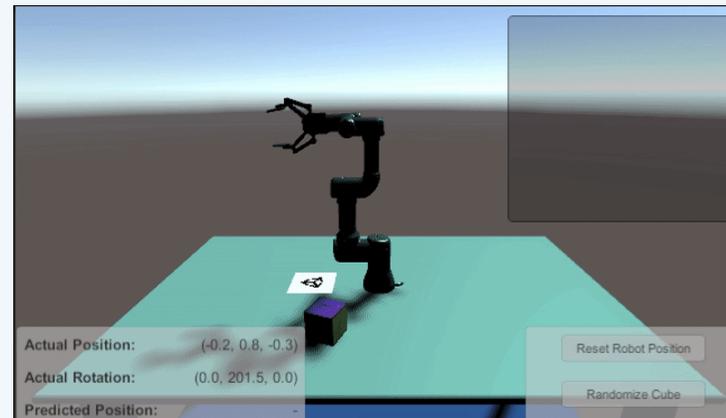
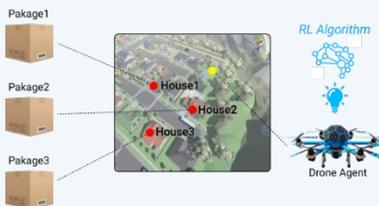
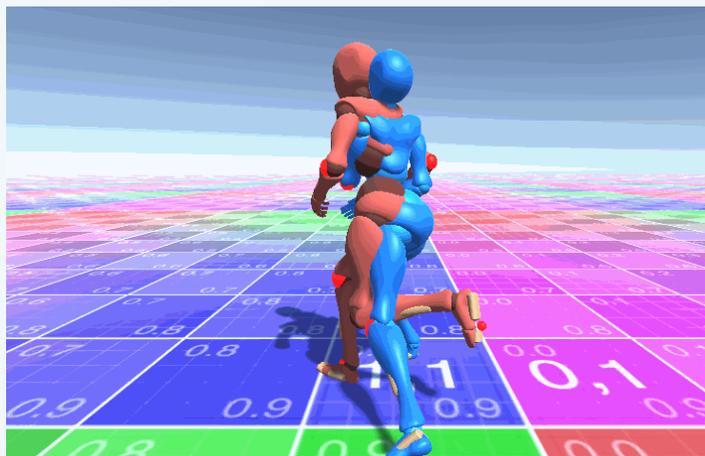
강동경희대병원 - 가상현실 재활치료 프로그램(`19~20)



강동경희대병원 - 가상현실 재활치료 프로그램('19~20)



인공지능: ML-Agents 기반 머신러닝 강화학습(`23~24)

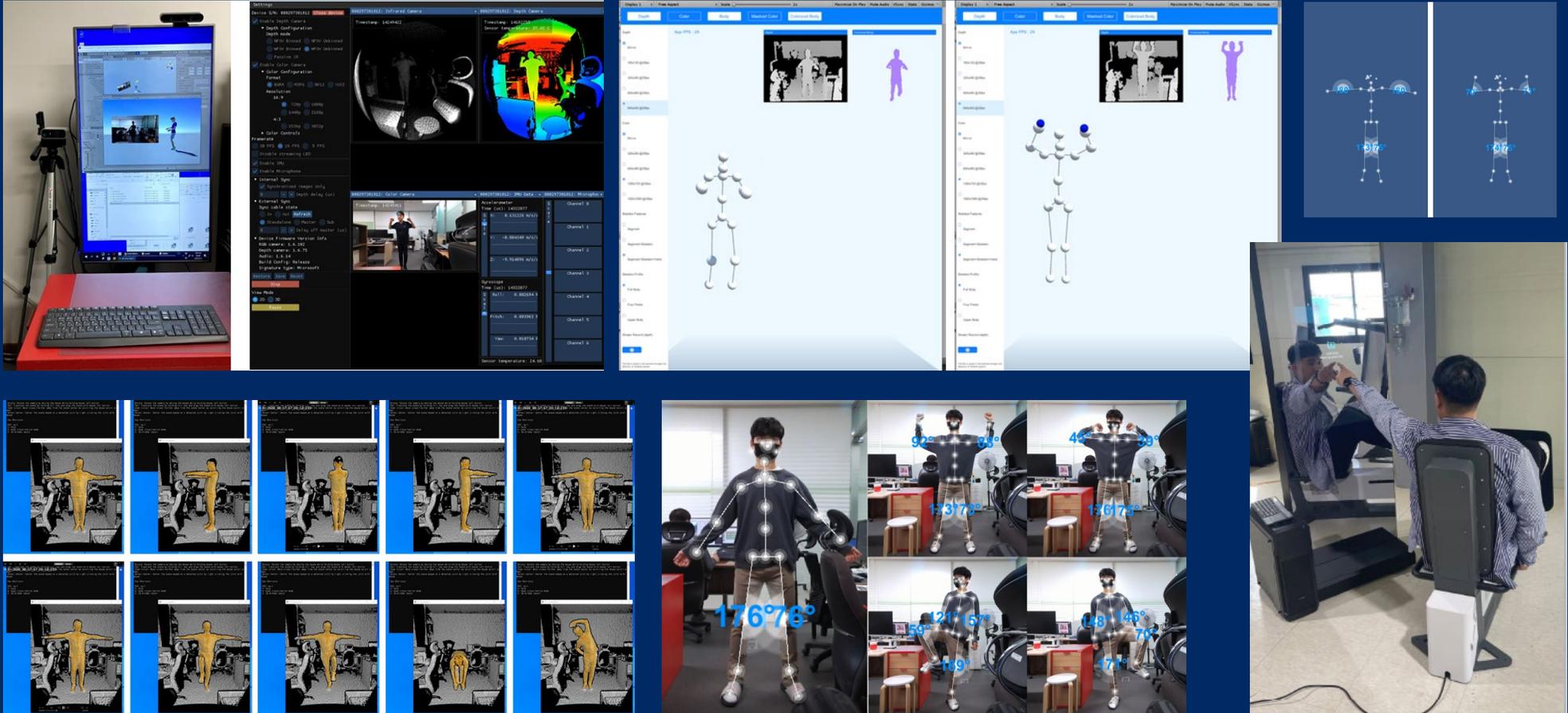


인공지능: ML-Agents 기반 머신러닝 강화학습(`23~24)

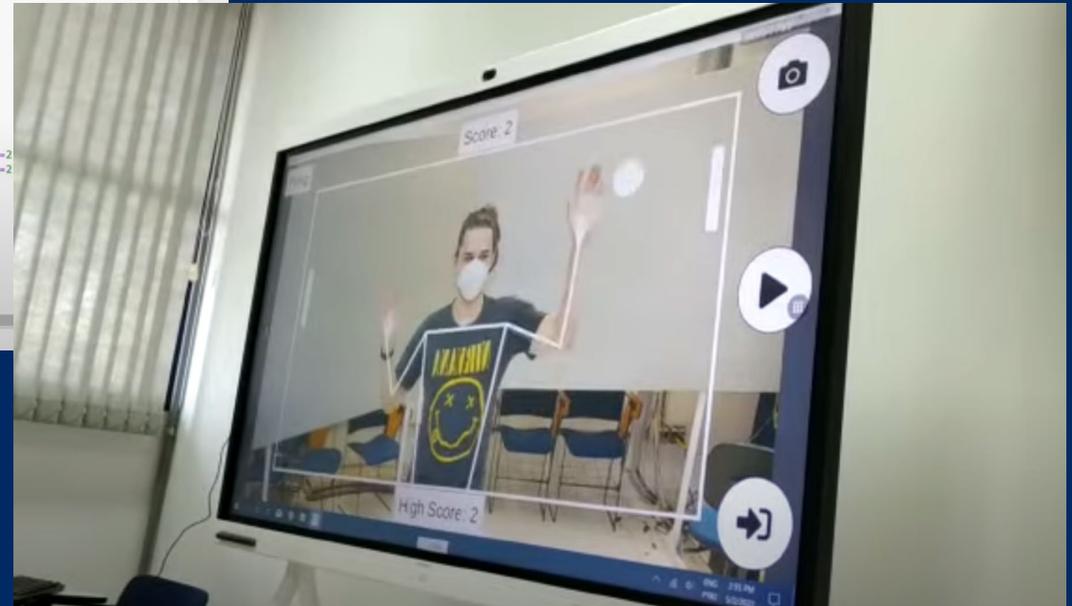
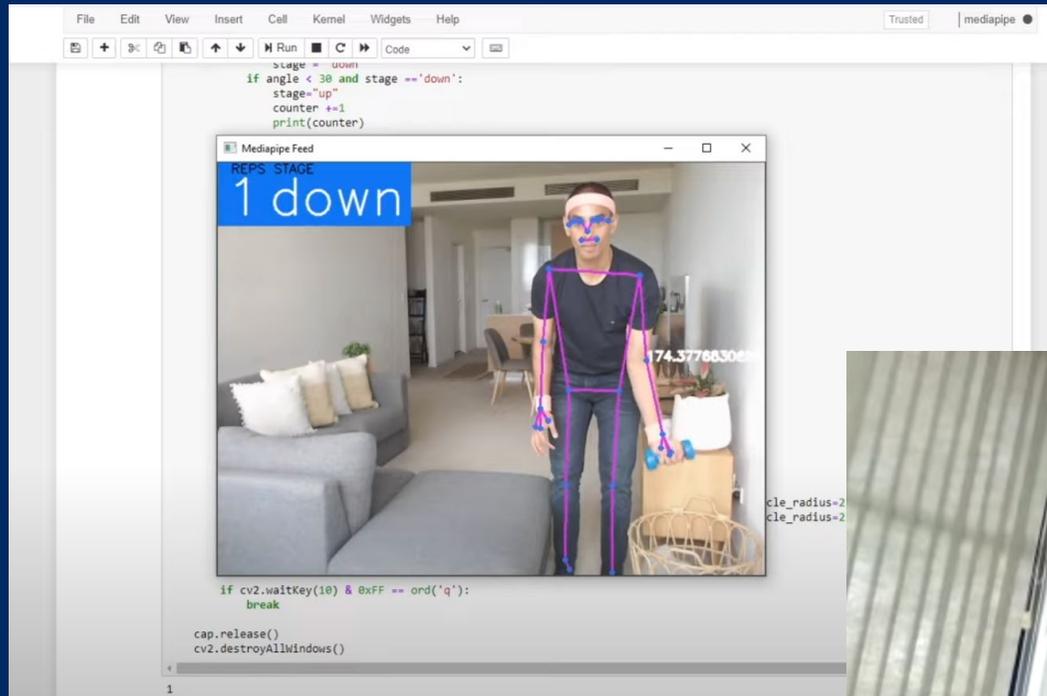
The screenshot displays the ML-Agents Unity interface. The main view shows a 3D environment with several agents (represented by small colored spheres) and their perception fields (red and blue lines radiating from the agents). The interface is divided into several panels:

- Top Left:** A 3D view of the environment with agents and their perception fields.
- Top Right:** A panel for the selected agent, showing its name, position, rotation, and scale. It also includes a "Behavior Parameters" section with a "My Behavior" dropdown and a "Model" dropdown.
- Bottom Left:** A panel displaying training statistics:
 - EP COUNT: 70
 - AT COUNT: 28
 - DE COUNT: 18
 - Horizontal: 0.246926
 - Vertical: 0.0670229
 - JumpCount: 0
 - RewardCount: 0
- Bottom Right:** A console log showing a list of training events, including "Character moved" and "Agent Engage" messages, with timestamps and scores.

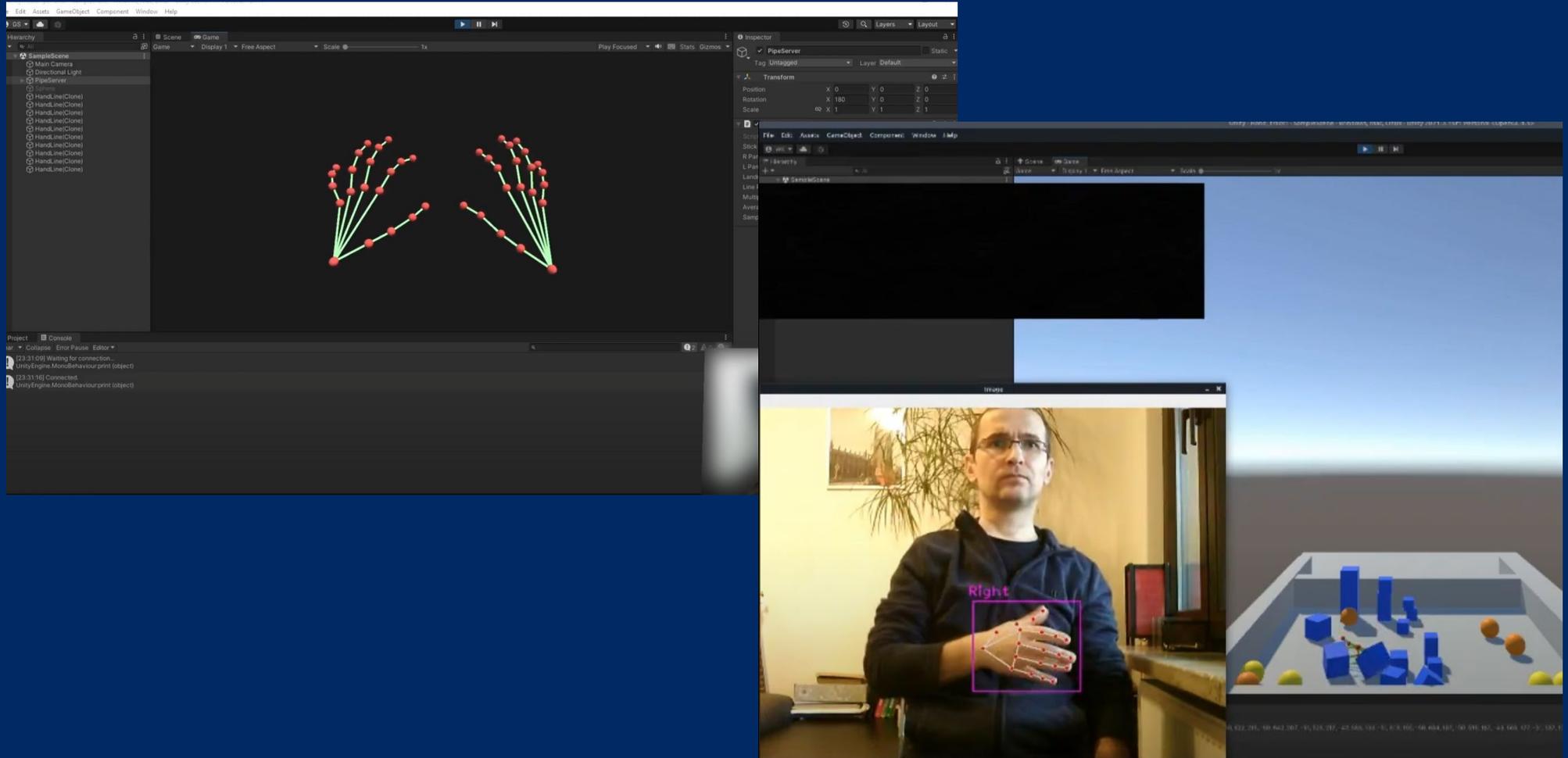
동작인식 기반 스마트 피트니스(`20~21)



인공지능 기반 Body-Tracking & Pose 인식



인공지능 기반 핸드트래킹



인공지능 기반 정서(표정)인식

The image displays a Python IDE environment for emotion detection. The Explorer pane on the left shows a project structure for 'EMOTION DETECTION' with files like 'data.csv', 'datagen.py', 'facemesh.jpg', 'happy.mp4', 'model.pkl', 'requirements.txt', 'sad.mp4', 'test.py', and 'training.py'. The main editor shows a Python script with the following code:

```
5 import numpy as np
```

Below the code, two video frames are shown side-by-side. The left frame shows a man with a neutral expression, and the right frame shows the same man with a facial mesh overlay and a pink label 'Mood happy'. A second window shows another man with a facial mesh overlay and a green label 'SAD'.

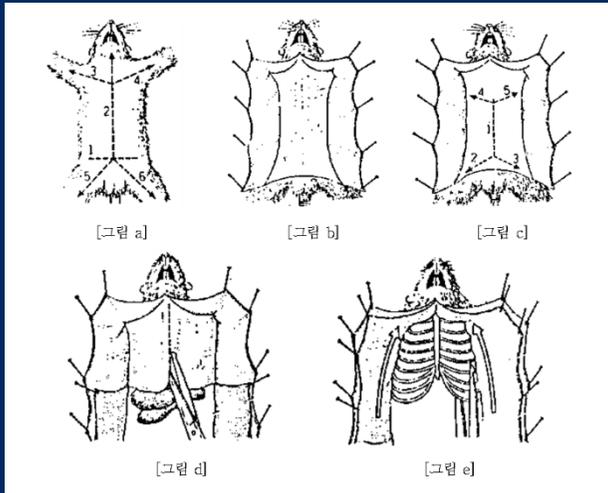
The code in the IDE includes the following lines:

```
15 ret, frame = cap.read()
16
17 while ret:
18     ret, frame = cap.read()
19     face_landmarks = get...
20     output = model.predict...
```

The Run console at the bottom shows the following output:

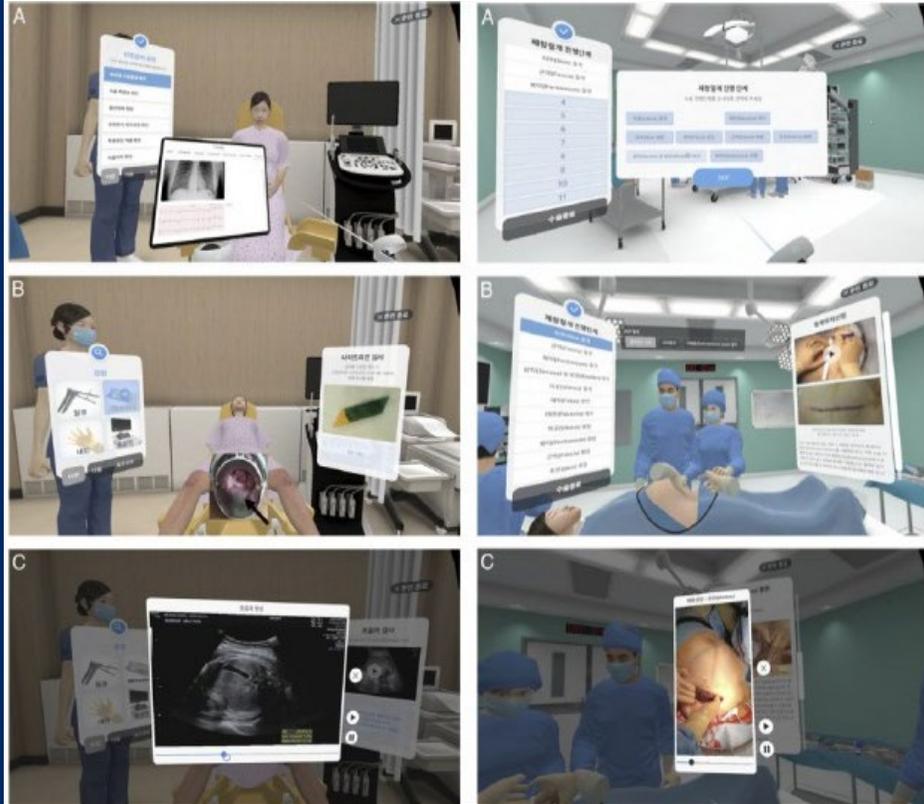
```
I0000 00:00:1706621622.953870 125965 gl_context_egl.cc:85] Successfully initialize
I0000 00:00:1706621622.955248 127203 gl_context.cc:344] GL version: 3.2 (OpenGL ES
I0000 00:00:1706621623.047258 125965 gl_context_egl.cc:85] Successfully initialize
I0000 00:00:1706621623.049473 127213 gl_context.cc:344] GL version: 3.2 (OpenGL ES
```

VR 수술, 해부 교육



XR로 살생 없이 부검을... 라온메타의 '메타버스 해부실'
<https://it.chosun.com/news/articleView.html?idxno=2023092125899>

VR 수술, 해부 교육



VR 시뮬레이션으로 제왕절개 수술기법 익힌다
<https://www.k-health.com/news/articleView.html?idxno=69587>

의료 영역서 발휘되는 'VR'효과... 삼성등이 분리 수술 성공률 높이기도
https://www.chosun.com/economy/tech_it/2022/08/18/RPH3ZGY74RBO7I6HS2H5BM5AXU/
https://www.chosun.com/international/international_general/2022/08/02/TKZT3RUGZZDXHCCKZ5M4Q5ATE/

감사합니다.

ARTISTIC DESIGN GROUP
MULTI-CONTENT INNOVATION 

admi@admi.co.kr / T. +82-42-824-0128 / F. +82-42-824-0154

(우)34154 대전광역시 유성구 수통골로55번길 93-40

93-40, Sutonggol-ro 55beon-gil, Yuseong-gu, Daejeon, Republic of Korea (34154)

www.admi.co.kr