


ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

COMPANY INTRODUCTION


본 자료는 기관투자자들을 대상으로 실시되는 Presentation에서의 정보 제공을 목적으로 주식회사 바우어랩 (이하 "회사")에 의해 작성되었습니다. 본 자료에 포함된 "예측 정보"는 개별확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대', '(e)' 등과 같은 단어를 포함합니다. 위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며, 현재시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로, 향후시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다. 본자료의 활용과 관련하여 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우를 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. 본 문서는 주식의 모집 또는 매출, 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련계약 및 약정 또는 투자결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다. 본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하고(단, 출처표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

DISCLAIMER

01. COMPANY OVERVIEW
02. BUSINESS ROADMAP
03. INVESTMENT HIGHLIGHTS
04. MARKET ANALYSIS
05. APPENDIX

TABLE OF CONTENTS



ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

Corporate Information

BauerLab References

Organization Chart & Key Members

N° 01

COMPANY OVERVIEW



기업 정보

회사명	주식회사 바우어랩 (BauerLab, Inc)
대표이사	조수현
설립일	2020년 02월
임직원	33명 (26년 03월 기준)
홈페이지	http://www.bauer-lab.com
본점 소재지	서울시 마포구 동교로17길 41, B1-F5
자본금	280,815,000원
매출액	24억원 (2025년)



CORPORATE INFORMATION

소비자들에게 깊은 인상을 주는 브랜드 경험(BX)을 기술과 예술을 결합한 유니크한 콘텐츠로 제공



Disney+ 코리아 런칭쇼

시기	2021년
바우어랩 역할	총괄 연출 / 기획 / 제작 운영 (스토리, 영상, 아티스트 선정 등 전체 프로젝트 리딩)
매출액	약 12억원

글로벌 IP 통합 브랜드인 디즈니의 OTT 플랫폼인 디즈니 플러스 코리아 런칭쇼를 Turn-key로 수주.

디즈니 6개 스튜디오의 IP (디즈니, 픽사, 스타워즈, 마블, 스타채널, 내셔널지오그래픽)를 활용하여 국내 유명 아티스트(옥주현, 에일리, 신동엽, 앰비규어스 댄스컴퍼니 등)들의 다양한 무대를 연출 하였으며, 서울을 시작으로 수원, 전주, 부산, 제주의 랜드마크에 펼쳐지는 드론쇼와 미디어 파사드 매핑쇼를 선보임.

화려한 쇼로 업계 주목.



현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드관

시기	2023-2024년
바우어랩 역할	총괄 연출 / 제작 운영 (기획, 디자인-공간/영상/라이드, 4Dfx 시스템 전반)
매출액	약 180억원

스토리텔링 및 기획 단계부터 Full 4D Ride Film, 6DOF 모션 시뮬레이터, 동형 LED 미디어월의 설계 및 제작까지 총괄 디렉팅을 수행함. (Turn-key 수주)

프리쇼와 메인 시어터로 구성된 전체 공간의 디자인 설계, 제작 감리, 조명·특수효과·입체음향 등 연출 요소 전반과 QC.

The Mill (할리우드 VFX 스튜디오), Brogent(시뮬레이터 개발사)와 협업하고, 동형 LED 미디어월 구현, 라스베이거스 Sphere에 적용된 'Holoplot' 음향 시스템 도입 등 최신 기술을 활용하여, 현대자동차그룹의 미래 모빌리티 BX 완성.



CES 2025 세라젬 브랜드 관

시기	2025년
바우어랩 역할	총괄 연출 / 영상 제작 (3D 영상, 시나리오, 사운드-테마음악)
매출액	약 7억원

홈 헬스케어 의료가전 브랜드 세라젬의 CES 2025 브랜드관 미디어 연출 및 제작을 진행한 프로젝트임.

스웨덴 아티스트 그룹 Humans since 1982와 협업하여, 그들의 대표 키네틱 아트를 미디어 아트로 재해석하고 디지털화하였음.

김성수 음악감독(넷플릭스 <오징어 게임> OST)의 사운드 작업이 더해져, 커스터마이징된 브랜드 익스피리언스를 완성함.

영상 및 익스피리언스 연출, 사운드, 음악 제작 전반을 총괄함.

REFERENCES • BX

실제와 가상현실이 결합된 디즈니+의 코리아 런칭쇼 총괄 디렉팅



REFERENCES • DISNEY+

미래 모빌리티의 방향성을 흥미진진한 스토리와 몰입감 있는 LED돔+4D Ride로 구현하여 현장 운영 중



REFERENCES • HYUNDAI MOTORS

기존의 무대를 벗어나 신기술과의 융합을 통해 관객의 몰입을 극대화하고 창의적 연출기법을 도입한 공연



뮤지컬 - 부치하난



시기	2024년
바우어랩 역할	시나리오(대본), 아트디렉션 (대본, 무대 디자인, 영상 디자인 및 연출, 제작 전반)
매출액	약 20억원

뮤지컬 <부치하난>은 바우어랩이 공동 제작한 대형 멀티미디어 쇼 기반의 뮤지컬 작품이었음.

거대한 고래를 구현한 애니메트로닉스, 특수 소재인 페더 실크, 초대형 LED 미디어월과 고해상도 멀티 프로젝터 등 현존 최고 수준의 기술이 집약된 작품으로, 무대 예술과 기술의 경계를 확장한 새로운 형식의 공연을 선보임.

바우어랩은 본 프로젝트에서 대본(시나리오) 개발과 무대 및 영상 연출의 아트디렉션을 총괄하였으며, 기술과 예술이 융합된 혁신적인 퍼포먼스를 구현. 그 결과, '테마파크 및 엔터테인먼트 산업계의 오스카'로 불리는 IAAPA Brass Ring Awards에서 Most Creative Theatrical Production 부문을 수상.



뮤지컬 - 이프덴

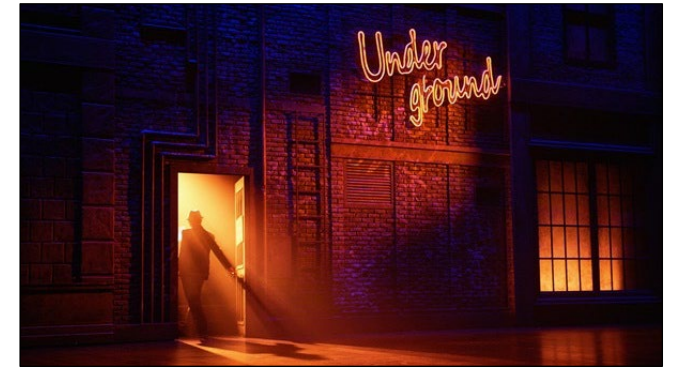


시기	2023
바우어랩 역할	아트디렉션 (무대 디자인, 영상 디자인)
매출액	약 2억원

뮤지컬 <이프덴>은 평행세계를 배경으로, 무대 전체를 아우르는 LED 미디어월과 LED가 탑재된 전환 세트를 통해 다양한 시간과 공간을 넘나드는 극의 콘셉트를 효과적으로 구현.

특히, 언리얼 엔진을 활용해 뉴욕 전경을 실사 수준으로 재현하며 현실감 있는 배경 연출과 함께 화려한 미디어 퍼포먼스를 선보임.

이러한 창의적 무대 연출과 기술적 완성도를 인정받아 2024 한국뮤지컬 어워즈에서 무대예술상을 수상함.



뮤지컬 - 멤피스



시기	2023년
바우어랩 역할	아트디렉션 (무대 디자인, 영상 디자인)
매출액	약 6억원

뮤지컬 <멤피스>는 1960년대 미국 남부 도시 멤피스를 배경으로, 흑인 음악을 주류 방송에 소개한 백인 DJ와 흑인 여가수 펠리샤의 이야기를 다룬 작품.

2009년 브로드웨이에서 초연된 이 작품은, 이번 한국 프로덕션을 통해 무대와 기술의 결합이라는 새로운 시도로 확장됨.

바우어랩은 게임엔진 기반의 실시간 렌더링 기술을 도입하여, 1960년대 멤피스의 거리, 라디오 방송국, 지하 클럽 등 주요 공간을 당시 실제 자료를 바탕으로 고해상도 영상으로 재현하였으며 무대 위에는 단순한 배경을 넘어, 도시의 질감과 조명까지 정밀하게 구현되어 감정적 몰입과 서사의 확장을 이끌어냈다는 평을 받음.

이러한 예술적·기술적 성과는 관객과 평단의 호평을 받으며 그 해의 작품상 수상으로 이어졌고, 전통 무대미술의 새로운 가능성을 제시한 사례로 주목받고 있음.

REFERENCES • PERFORMANCE

1 - 관중을 압도하는 Stage Spectacle로 세계로 부터 찬사를 받은 Musical 부치하난



REFERENCES • PERFORMANCE

2 - NewYork 맨하튼을 실제로 체험하는 듯한 몰입감으로 평단의 극찬을 이끌어낸 이프덴



REFERENCES • PERFORMANCE

3 - 1960년대 정서를 고해상도 영상과 세트로 입체화한 몰입형 무대연출로 주목받은 멤피스



REFERENCES • PERFORMANCE

기존의 무대를 벗어나 신기술과의 융합을 통해 관객의 몰입을 극대화하고 창의적 연출기법을 도입한 공연



방송 - JTBC 역사 이야기꾼들

시기 2025년
 바우어랩 역할 총괄 연출/ 영상제작 (무대 디자인, 3D 영상 및 연출)

강연 배틀 쇼 '역사 이야기꾼들'은 강연계 최정상에 오른 이들이 명예와 계급장을 내려놓고, 화려한 언변과 시대를 꿰뚫는 이야기만으로 정면 승부를 펼치는 프로그램.

바우어랩은 몰입감 있는 XR 연출을 통해 역사 이야기꾼들의 열정과 설득력을 시청자가 더욱 생생하게 경험할 수 있도록 구현함.



팝업 - 승리호

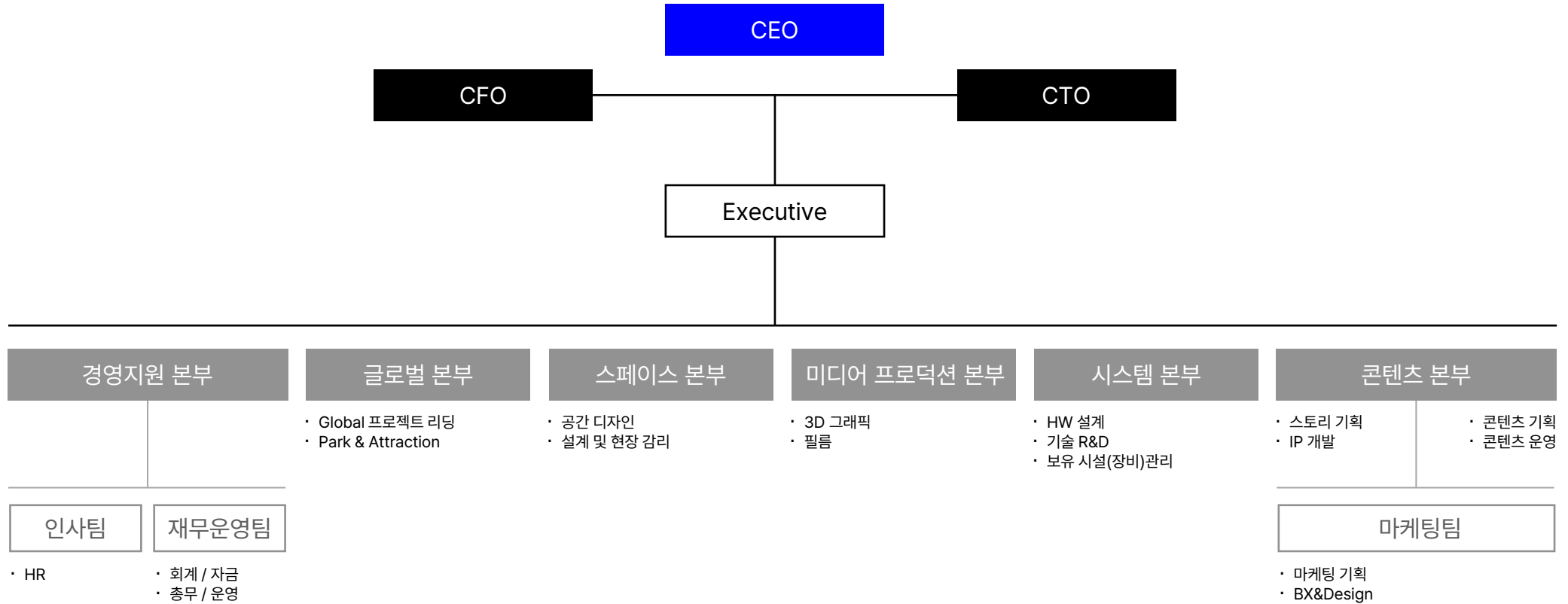
시기 2021년
 바우어랩 역할 아트디렉션 (영화 '승리호' 우주정거장 체험 존 개발)

넷플릭스의 영화 <승리호>(21년 2월 개봉)가 공개를 앞두고, 용산 아이파크몰 주차장에서 '승리호 우주정거장 체험 존' 오픈.

체험객이 자동차 안에서 이동하며, 주요 캐릭터와 사진 찍는 포토존과, 우주 추격전을 간접적으로 체험하는 미디어 아트, FM 라디오/스마트폰 블루투스 기능을 활용한 사운드 등 경험 'Drive-In'이라는 새로운 체험 방식의 도입으로 코로나 19 방역 규칙을 준수하며, 안전하게 영화 콘텐츠를 생동감 있게 경험하게 하였다는 평.

REFERENCES • PERFORMANCE

각 분야의 전문가들로 구성된 최고의 Team 멤버 구성



ORGANIZATION CHART



조수현
대표 | CEO

주요 이력

BauerLab · CEO, Executive Art Director
Studio External · Executive Art Director
Walt Disney Imagineering
Paramount Resort Seasonal Attraction R&D
Ontrack Theme Disney Concert Hall Project
Thinkwell AVCI Department

- 2025 **2025 Brassing Awards Winner** - Most Creative Theatrical Production: Limited Operation
- 2024 **2024 대중문화예술 제작스태프 대상** - 콘텐츠 연출 부문 수상
- 2024 **현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터** 총연출
- 2021 **디즈니+코리아 런칭 빅스텐트** 총연출
- 2021 **National Center for Korean Performing Arts** 70주년 기념공연 <야진연> 총연출
- 2021 **Netflix "승리호" 우주정거장 실감존** 영상감독



윤호성
상무 | CFO

주요 이력

BauerLab · CFO
CMES · CFO
삼성증권 · Investment Banking

- 2024 (주)씨메스 Kosdaq 기술특례 상장(780억 공모)
- 2023 (주)씨메스 (주)제론테크 합병
- 2021-2022 (주)씨메스 300억(Series B, SKT 외 8개사) 투자 유치
- 2020 (주)씨메스 50억(Series A, 에이티넷 외 1개사) 투자유치
- 2016-2019 삼성증권 ECM본부 (IPO 및 CB, EB, RCPS 다수 발행)
- 2013-2016 삼성증권 구조화금융팀(항공기, 선박 등 구조화 금융)
- 2013-2013 삼성증권 경영혁신팀
- 2012-2012 삼성증권 온라인 사업부
- 2008-2012 삼성증권 청담지점, Retail 영업(주식, 채권, 펀드, ELS 등)



강윤극
이사 | CTO

주요 이력

BauerLab · CTO
위지웍스튜디오 · CTO
텍스터디지털 · Pipeline Supervisor
Sony Pictures · Senior Lead
Walt Disney Animation Studios · Senior

- 2019 영화 <1947 보스톤>
- 2018 영화 <신과함께>, <마녀>
- 2017 영화 <신과함께>, <리얼>
- 2014 영화 <해적 : 바다로 간 산적>
- 2013 영화 <미스터 고>
- 2013 애니메이션 <뽀로로 : 수퍼셀매 대모험>
- 2011 <그린랜턴 : 반지의 선택>
- 2010 애니메이션 <라퐁젤>
- 2007-2009 영화 <지포스>, <이글아이>, <베오울프>

KEY MEMBERS



박해림
이사 | 작가

주요 이력

평창동계올림픽 개폐막식 작가
차범석 희곡상 뮤지컬상 수상
한국뮤지컬어워즈 극본상 · 연출상 · 작품상

- 2025 뮤지컬 <미생>
- 2024 뮤지컬 <부처하난>
- 2022 뮤지컬 <사랑의 불시착>
뮤지컬 <모래시계>
- 2021 디즈니+ 코리아 런칭 빅스텐트
영화 <스프링송>
- 2019 뮤지컬 <이토록 보통의>
뮤지컬 <전설의 리틀농구단>
- 2018 뮤지컬 <금란방>
뮤지컬 <앵무베리스트로베리>



김경현
이사 | PD

주요 이력

디즈니+ 코리아 런칭 빅스텐트 총괄 기획
현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터 PD
웨이브(wave)에능 [싹캐치] 버추얼 프로덕션 PD

- 2025 서울모빌리티쇼 HD현대 4D 라이드
CES 2025 세라젼 브랜드관 미디어 아트
- 2024 현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터
- 2022 뮤지컬 [태양의 노래] 메타버스 테마랜드
Mixed Reality 실감영상 뮤지컬 [인간의 법정]
지역형 실감 메타노믹스 플랫폼 [로컬로]
- 2021 한국문화예술교육진흥원 꿈의 오케스트라
10주년 기념 공연 [i.Contact]
- 2020 한국문화예술위원회 ATF 2020
- 2019 용인 글로벌파크(약 6,000평 규모) 공간 컨설팅



한상진
본부장 | PM

주요 이력

CJ Live City · Lead Manager
롯데월드 어드벤처 · Lead Manager
현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터 PM

- 2025 서울모빌리티쇼 HD현대 4D 라이드
CES 2025 세라젼 브랜드관 미디어 아트
- 2024 현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터
- 2021 K-드라마 | 영화 | Pop 테마파크 어트랙션 기획
- 2018 복합 엔터테인먼트 상업 단지 내
스릴형 Stand Alone 어트랙션 기획
- 2016 K-Culture 테마파크 어트랙션 기획
- 2015 플라이 벤처(플라잉시어터) 도입 개발
- 2013 자이로 스피ن(회전/스릴형 어트랙션) 도입 개발
4D 슈팅 시어터 도입 개발



김창현
본부장 | CD

주요 이력

자이언트스텝 ·
Virtual Production Contents Supervisor
Unreal Engine Contents Team Lead

- 2025 서울모빌리티쇼 HD현대 4D 라이드
CES 2025 세라젼 브랜드관 미디어 아트
- 2024 현대 모터스튜디오 고양 4D 라이드 시어터
- 2023 Masquerade (하이브MV)
- 2022 D'festa 디페스타
JTBC 뉴페스타, 네이버 버추얼휴먼 이슬
SM버추얼휴먼 Naevis
위메이드 MirM 쇼케이스, GalaxyUnpacked
- 2021 언리얼 서밋, OUTNOW 선미 MV
SM BeyondLive, Naver Party B



서승혁
본부장 | 시스템 슈퍼바이저

주요 이력

모카스튜디오
Performance Media Systems Supervisor
Live Visual Systems Design Lead

- 2025 서울모빌리티쇼 HD현대 4D 라이드
CES 2025 세라젼 브랜드관 미디어 아트
- 2024 kt wiz 미디어파사드 / AR Experience
Dinos Alive (Exhibition Hub Asia Inc.)
- 2023 국립민속박물관 [가면의 일상]
대한민국 역사박물관
[우리가 사랑했던 [], 그리고 한류]
- 2022 경기 '스노우볼 미디어아트'
- 2021 뮤지컬 비틀쥬스

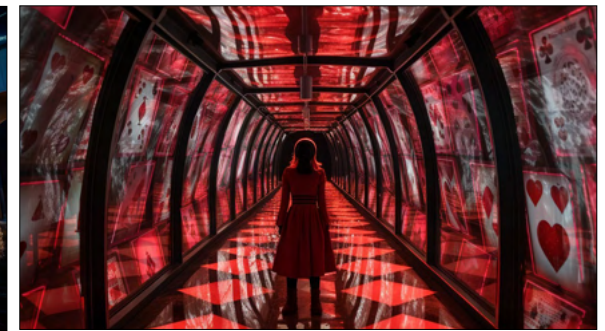
KEY MEMBERS

Disney 및 Paramount 테마파크 어트랙션 개발에 대한 풍부한 경험 보유



KEY MEMBERS • PORTFOLIO

테마파크, LED 돔, 몰입형 어트랙션 기획 및 프로젝트 주도 역량 보유



KEY MEMBERS • PORTFOLIO

ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

Business Roadmap
Brand Experience
New Media Arena
Immersive Attraction

N° 02

BUSINESS ROADMAP

BX를 위한 몰입형 콘텐츠 제작을 넘어 New Media Arena, Immersive Attraction으로 사업 영역 확장

Brand Experience



브랜드가 전하고자 하는 메시지를 공간 안에 서사적으로 구현하는 Brand Experience 콘텐츠.

다양한 산업군의 브랜드와 협업하여, 브랜드의 정체성과 세계관을 스토리텔링, 공간 디자인, 테크 기반 인터랙션을 통해 감각적으로 전달하는 사업 모델.

단순한 전시 연출을 넘어 브랜드와 예술, 테크놀로지가 교차하는 감각적 체험의 장을 구현하는 방향으로 브랜드 경험 중심의 몰입형 콘텐츠 제작 사업 확대.

#커스텀 익스피리언스

New Media Arena



돔 시어터 기반의 몰입형 플랫폼 구축 사업 모델.

미국에서 시작한 사업 모델로 바우어랩은 한국 자체 기술력으로 돔 시어터 구축을 기획 중.

인터랙티브 기술과 몰입형 영상, 그리고 실감형 사운드를 통합한 차세대 복합문화공간으로의 확장 가능.

교육, 예술, 과학, 라이브 퍼포먼스 등 다양한 콘텐츠가 융복합되는 장소로 물리적 공간 구축뿐만 아니라 자체 기술을 활용한 콘텐츠 제작, 라이브 상영, 브랜드 협업까지 가능한 풀 스택 돔 엔터테인먼트 사업 모델.

#Dome Theater

#몰입형 위치 기반 패밀리 엔터테인먼트 공간

Immersive Attractions



바우어랩의 Immersive Attractions 사업은 B2C 기반의 체험형 엔터테인먼트 모델.

미지현은 피지컬하게 구축된 세트공간 안에 펼쳐지는 서사를 관객이 직접 체험하는 몰입형 관광 콘텐츠로 굿즈와 F&B 사업을 결합한 독립형 어트랙션.

Flying Theater와 같은 4D Ride와 돔 스크린이 결합된 형태의 독립형 어트랙션의 기획-설계-제작-운영하는 사업 모델도 보유

향후 테마파크 및 문화 클러스터 내에 융합하는 형태로 국내 뿐만 아니라 글로벌 수익 모델로 확대할 예정.

#티켓 판매형 어트랙션

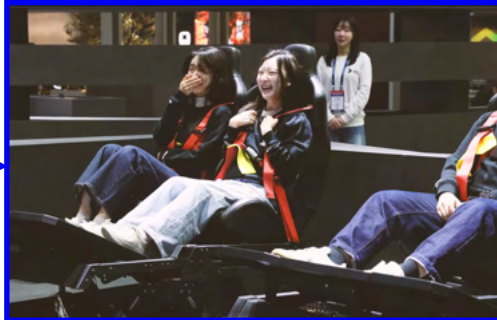
BUSINESS ROADMAP

국내 주요 기업들의 브랜드 경험을 몰입형 콘텐츠로 전달하는 비즈니스로 지속 성장 전망

바우어랩 협력 사례



일반 전시 형태에서 → 미디어 아트를 활용한 몰입형 전시 형태로 변화



중장비 최초 모빌리티쇼 진출 → 4D 라이드를 활용한 체험 위주의 몰입형 콘텐츠 채택

주요 사례

브랜드 전략에서 체험 콘텐츠 설계의 변화



NH투자증권의 팝업스토어



새로 소주 1주년 팝업스토어



KIA 브랜드 체험공간 <Kia 360>



의정부시 직업체험 테마파크 <퓨처플라넷>

주요 협력사

Immersive eXperience 위주의 전담팀 셋업 및 바우어랩 주역사 등극



BUSINESS • BRAND EXPERIENCE

미국에서 공격적으로 확대되고 있는 LED 돔시어터를 국내 기술과 K콘텐츠를 융합하여 플랫폼으로 구축



개요

최첨단 Dome LED 스크린과 사운드 시스템, 가변형 Seating 시스템을 융합한 신개념 Family Entertainment Center로 K-pop공연, 교육, 스포츠 중계, 플라네타리움, 연회장 등의 콘텐츠를 몰입감 있게 체험할 수 있는 공간

적용 기술

LED 돔 스크린 설계, 사운드 시스템, Full-Dome 영상 촬영 및 제작 기술

콘텐츠 공급 계획

국내 엔터사 연계 K-pop 콘서트 Live 송출 및 하이라이트 편집, 방송사 및 엔터사 보유 콘텐츠의 Dome 콘텐츠 변환 재송출
스포츠 실시간 중계(KBL, 국가대표 축구경기, K-리그, 프리미어리그 등), 기타 플라네타리움, BBC 다큐멘터리, 미디어아트, 유명 공연 등의 콘텐츠 공급

확장성

미국에서 시작한 사업 모델로 미국 이외에 지역에서는 유사 비즈니스가 전무한 상황
동북아시아, 중동, 유럽 등의 지역에서 Dome LED에 대한 수요가 증가하고 있으며, 미국 업체 대비 경쟁력 있고 업그레이드 된 Dome LED Theater에 패키지를 글로벌 시장에 공급 가능

BUSINESS • NEW MEDIA ARENA (ORBYT)

스포츠 및 K-pop콘서트의 실황/녹화중계 비롯 다양한 콘텐츠 상영



BUSINESS • NEW MEDIA ARENA (ORBYT)



콘셉트 설명

관객은 조선시대 '의관'이 되어, 격리된 별채(사궁)에 머무는 공주를 치료하며 그녀를 둘러싼 숨겨진 비밀을 추리해 나간다. 이번 프로젝트는 다채로운 조선시대 중기의 미술품과 의학, 생활문화 전반에 대한 고증을 기반으로 이야기 속에 등장하는 다양한 사물과 공간들을 실제 궁궐처럼 복원할 예정이며, 헤드셋 기반의 스토리텔링과 영어, 중국어, 일본어, 한국어 4개국어 서비스를 통해 체험 전체를 '살아있는 아카이브'로 구현, 역사와 예술이 입체적으로 살아 숨쉬고 몰입감 있는 체험 공간으로 구성하여 한국 전통문화 기반의 국내 최초의 어트랙션으로 포지셔닝

차별성

- * 배우가 없는 관객 주도형 구조
- * F&B와 함께 다양한 체험형 부대 콘텐츠 가능
- * 글로벌 관객을 타깃으로 한 지역문화관광 콘텐츠
- * 역사 기반 실감형 교육 콘텐츠로 연계 가능
- * 이머시브 전시 및 테마파크형 모듈화 콘텐츠

BUSINESS • IMMERSIVE ATTRACTIONS ^{미지현}

초감각 몰입 경험을 제공할 수 있는 K-Culture 기반의 Immersive Attraction으로 B2C 사업 확대



개요

한국 사극 스토리 바탕에 헤드폰과 조명 제어를 통해 시각과 청각을 집중적으로 자극할 수 있는 환경을 조성, 이야기와 공간에 몰입하고 체험하도록 설계된 콘텐츠.

적용 기술

4Dfx, AI 기반의 Show Automation 및 Story Variation

주요 스토리

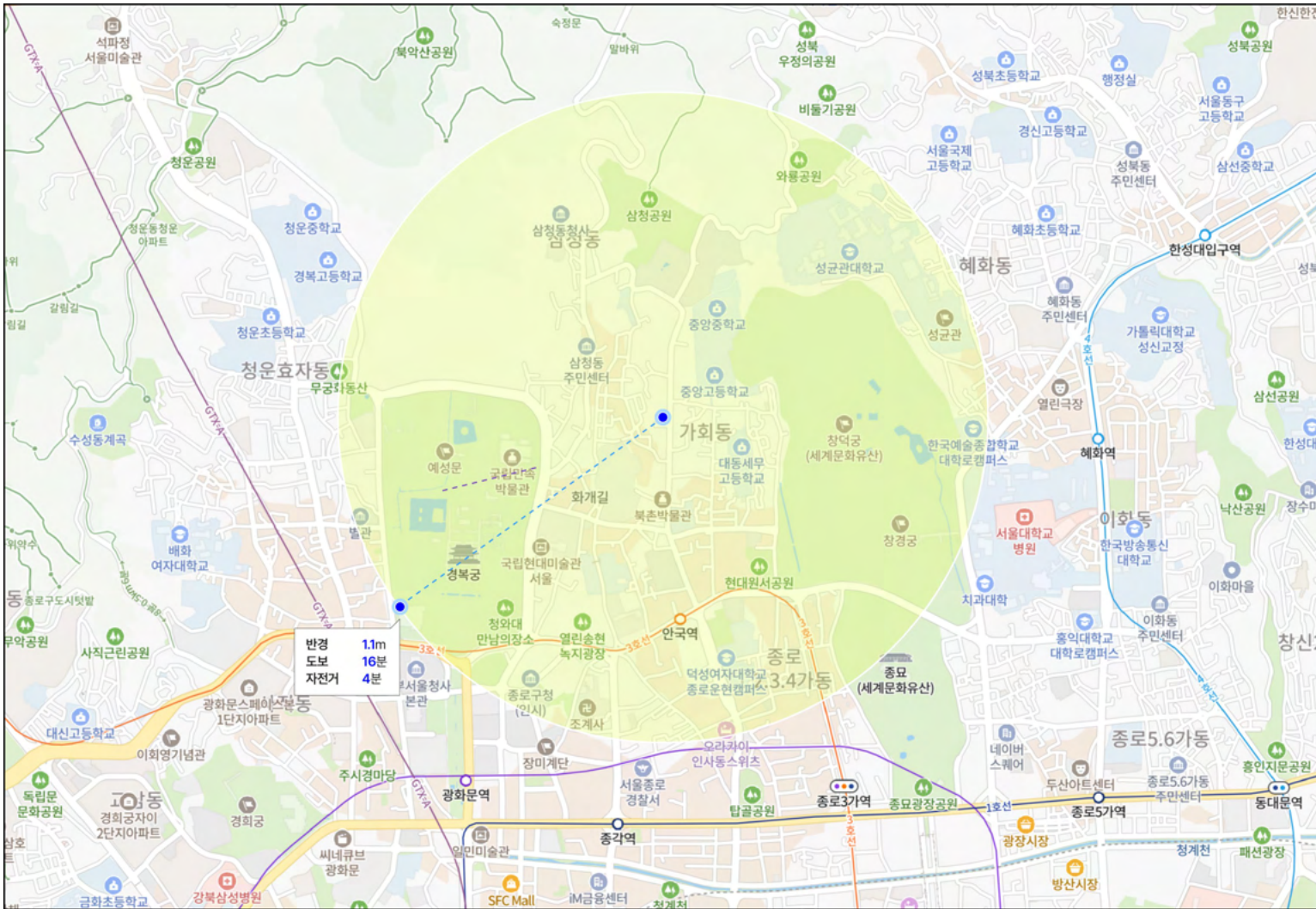
조선시대 중기의 시대적 배경과 역사적 사실을 서사적으로 재구성한 이머시브 콘텐츠로 관객들은 조선시대 궁궐의 내의관이 되어 궁중에서 펼쳐지는 숨막히는 미스터리를 직접 경험. 곳곳에 영화나 드라마에서 봤을 법한 궁궐 내부 공간들 및 유명한 문화재들을 직접 마주하고, 숨겨진 이야기들을 발견하며 미스터리를 밝혀낸다.

확장성

글로벌 시청자들이 한국의 전통문화와 역사적 서사에 높은 관심을 가지고 있어, 전통문화와 역사적 요소가 들어간 콘텐츠는 새로운 문화 소비층을 끌어들이는 강력한 마케팅 자산이며, 전통문화와 결합된 몰입형 콘텐츠는 글로벌 팬덤이 K-드라마에서 느꼈던 감동을 실질적 체험으로 연결시킬 수 있는 강점을 가짐.

BUSINESS • IMMERSIVE ATTRACTIONS ^{미지현}

조선시대 궁궐을 배경으로 한 스토리가 가장 잘 어울리는 경복궁 인근을 Venue로 선정




반경 1km 이내에 경복궁, 종묘, 창덕궁, 청와대, 북촌한옥마을 등 내국인과 외국인이 가장 많이 찾는 관광지.

경복궁 관광과 연계하여 조선시대를 직접 체험할 수 있는 초감각몰입형 어트랙션.

우리나라의 전통문화를 알리고 MD와 F&B를 통해 수익 극대화 가능.

BUSINESS • IMMERSIVE ATTRACTIONS ^{미지현}

ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

Investment Highlights
 BauerLab S.W.O.T
 Core Competitiveness

N° 03

INVESTMENT HIGHLIGHTS

bauerlab은 테마파크의 본고장인 미국에서의 풍부한 경험을 바탕으로 글로벌 엔터테인먼트 시장의 흐름을 빠르게 읽고 최신 트렌드에 맞는 콘텐츠를 공급할 수 있는 기업

2020년 설립 후, 몰입형 공연 및 페스티벌을 선도하며 미디어 콘텐츠 분야에서 빠르게 입지를 확보

기술과 콘텐츠의 결합을 통해 지금의 엔터테인먼트 시장 트렌드에 부합하는 콘텐츠를 생산할 수 있는 역량을 바탕으로 B2B에서 B2C까지 영역을 확장하고 국내에서 뿐만 아니라 글로벌 시장에서의 성공을 목표

#1.
내부 작가진을 통해 자체 Story IP 생성이 가능
고객의 니즈에 따른 최적화된 스토리 구성과 영상 및 체험 콘텐츠 제작 가능
자체 생성한 K콘텐츠 기반 IP와 어트랙션으로 글로벌 시장 공략 가능

#2.
시뮬레이터 기반의 독립형 어트랙션과 자체 Story IP 기반의 몰입형 체험 어트랙션 콘텐츠 등 Stand-alone Attraction을 기획-설계-제작-운영 전 과정을 수행할 수 있는 유니크한 기업

#3.
LED 돔 스크린 설계 및 공급, Dome 콘텐츠의 제작 및 상영이 가능한 기술력을 확보
이를 통해 북미에서 폭발적으로 성장하고 있는 Dome LED 사업을 국내에 가장 먼저 정착시키고 아시아 및 중동 등 글로벌 시장으로 공급 확대 계획

#4.
할리우드 수준의 세계적인 스튜디오들과 협업을 통해 글로벌 스탠다드 미디어 품질을 확보
하이브리드 프로덕션 체계를 통해 Art Direction과 Quality Control은 직접 주도하고 내부 고정비를 늘리지 않고 Mass Production은 해외 인프라를 활용하는 방식으로 고품질 영상 콘텐츠 공급

INVESTMENT HIGHLIGHTS

기술력, 기획력, 스토리 창작 능력 기반의 다양한 실적을 바탕으로 국내 이머시브 콘텐츠 시장의 선도기업



BAUER LAB • S.W.O.T

① 내부 작가진을 통한 자체 스토리 생성 및 IP 보유

원천 IP와 세계관을 직접 창작할 수 있는 창작진 보유



10 Benefits

1. 독점성
2. 시장경쟁 우위
3. 브랜드가치
4. 다양한 수익경로
5. 법적보호
6. 자금조달 용이
7. 글로벌확장
8. 지속가능한 수익모델
9. 협력 및 파트너십
10. 확장성 및 파생수익

다수의 뮤지컬, 드라마 등 장르를 불문한 다양한 프로젝트에서 독보적인 창작력을 증명한 **박해림** 작가와 그가 이끄는 Story&IP 조직을 통해 원천 IP와 무한한 가능성을 보유한 세계관을 확립 디즈니+ 코리아 런칭쇼, 현대 고양모터 스튜디오 4D Ride, 미지현("마마") 등의 스토리와 세계관을 부여함으로써 관객의 몰입감을 극대화

단순한 스토리 개발에 그치지 않고 독립된 IP 혹은 세계관을 창작하여 자체 지적 재산을 확립 B2C 비즈니스 모델의 일환으로 자체 개발 중인 이머시브 어트랙션 "미지현"에 필요한 스토리와 뮤지컬, 드라마, 연극, 영화 등의 대본을 내부에서 만들어 냄으로써 IP 기업으로써의 가능성을 선보일 예정.

주요 작품



드라마 "지금 죽이러 갑니다." 원고 작성 완료
- 제작사인 [영화사 우상]과 공동소유

뮤지컬 대본 다수 작성
- 모리스, 부치하난, 보이A, 모래시계, 이토록 보통의, 미생, 사랑의 불시착, 나빌레라

CORE COMPETITIVENESS

② 국내 유일 시뮬레이터 기반의 스탠드 얼론 어트랙션 구축 역량 보유

시뮬레이터 기반 스탠드얼론 어트랙션

국내에서 시뮬레이터 기반의 독립형 어트랙션 콘텐츠에 대해 **기획-설계-제작-운영**의 전 과정을 자체 수행할 수 있는 유니크한 기업

End-to-End 솔루션 체계를 통해 기획 일관성, 제작 품질, 실행 속도를 동시에 확보하며, 완성도 높은 몰입형 콘텐츠를 신속하게 구현할 수 있는 실행력을 보유



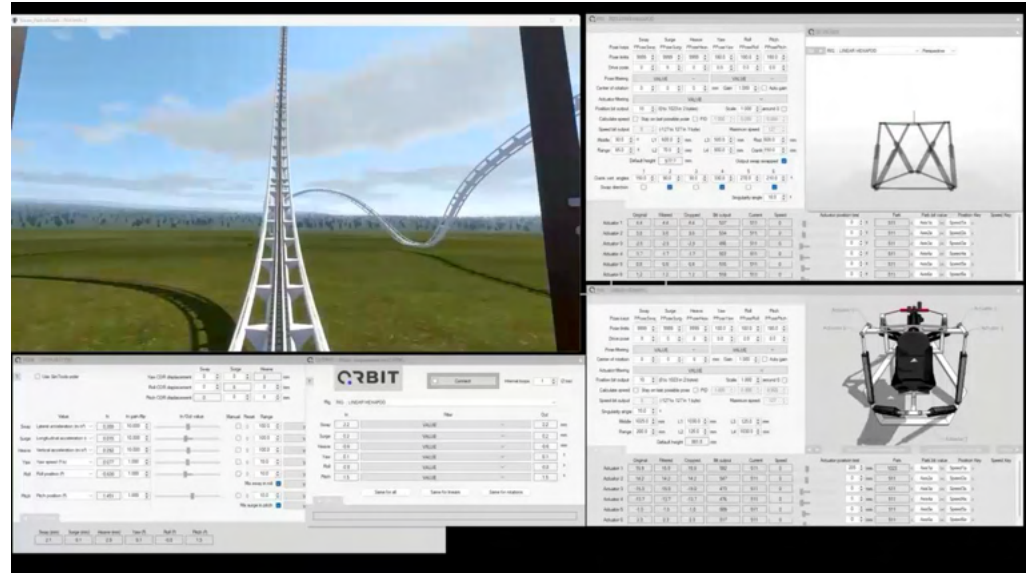
차별화 포인트 1

국내에서는 스탠드얼론 어트랙션(Stand-alone Attraction)의 기획, 설계, 제작, 운영 전 과정을 자체적으로 수행할 수 있는 기업이 전무.

당사는 글로벌 벤더사의 인프라를 확보하고 있으며, 이를 통해 최신 기술 동향을 신속하게 파악하고 시장에 선제적으로 도입할 수 있는 기술 실행력을 보유.

Ride 시뮬레이션 및 모션 생성 역량

- 몰입형 영상과 싱크로 되어 몰입을 극대화 할 수 있는 Ride 모션 시뮬레이션 생성
- 실제 현대자동차 고양모터스튜디오, HD현대 서울모빌리티쇼에서 영상 콘텐츠 제작과 Ride 시뮬레이션 및 모션 생성을 직접 제작 및 적용 하였으며, 많은 소비자들로부터 좋은 평가를 만들어 냄



차별화 포인트 2

이러한 기반 위에서 국내 최초 기술 적용 및 콘텐츠 구현 등 혁신적인 성과를 지속적으로 창출.

국내외 몰입형 콘텐츠 시장에서 기술 차별성과 리딩 포지션을 확보하는 주요한 경쟁력으로 작용하고 있음.

CORE COMPETITIVENESS

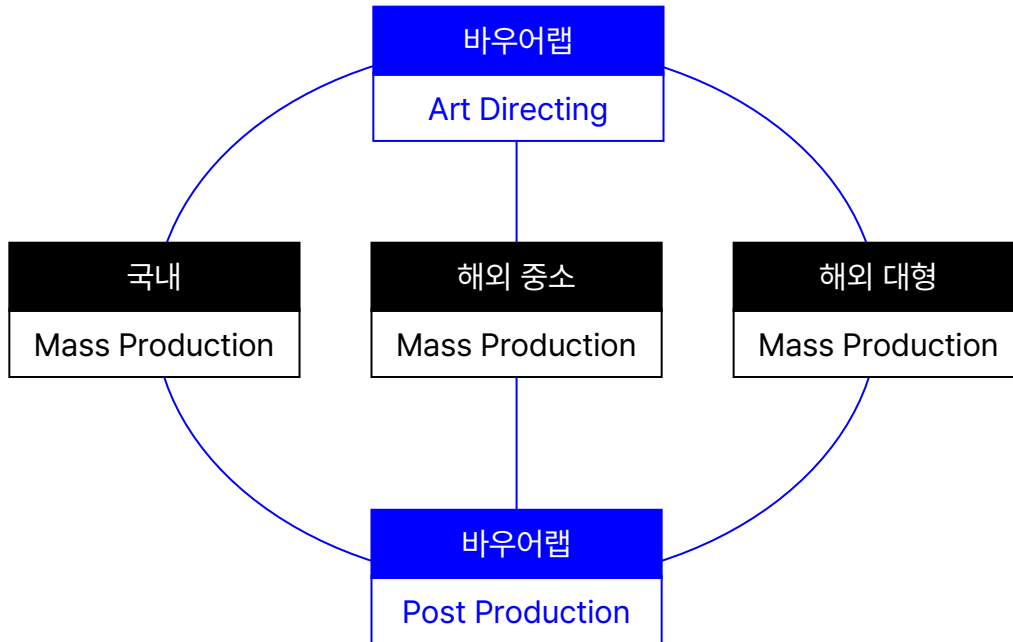
③ 하이브리드 프로덕션 방식+글로벌 스튜디오 연계 Mass Production

하이브리드 프로덕션 체계

하이브리드 프로덕션 체계 브랜드 융합형 콘텐츠 전문성

핵심인력이 Art Direction과 Quality Control을 주도하고, Mass Production은 국내 및 해외 인프라를 활용하여 아웃소싱하는 하이브리드 파이프라인을 운영 중.

이와 같은 구조는 콘텐츠 품질과 생산 효율을 동시에 달성할 수 있는 통합 운용 경쟁력의 기반이 됨. 특히, 해외 벤더사와의 정교한 협업을 통해 현지화와 고품질 콘텐츠를 동시에 달성할 수 있는 역량은 자사만의 차별화된 강점임.



국내외 VFX 파트너사와의 협력을 통한 기간단축, 비용절약 및 퀄리티 확보



CORE COMPETITIVENESS

③ 하이브리드 프로덕션 방식+글로벌 스튜디오 연계 Mass Production

WORLDWIDE VENDOR

FRAMESTORE

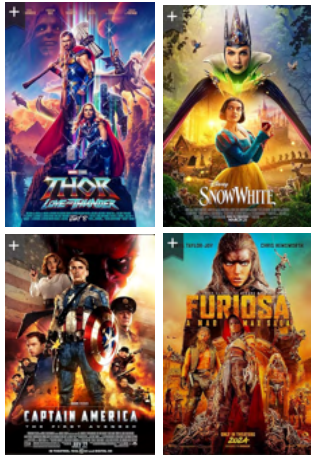
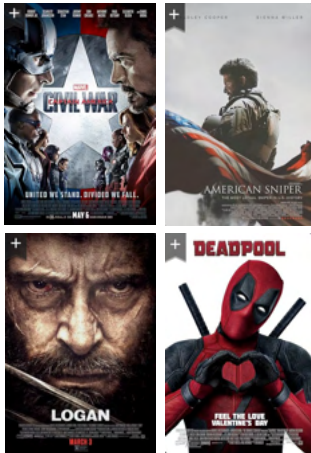
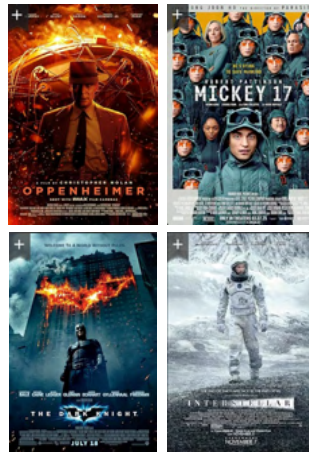


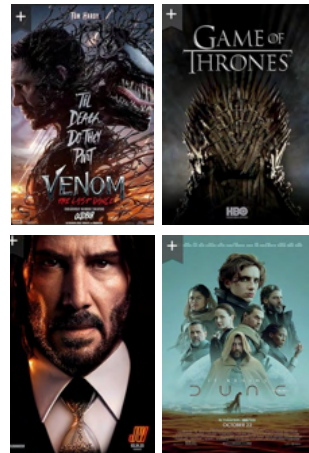
image engine



ONEG



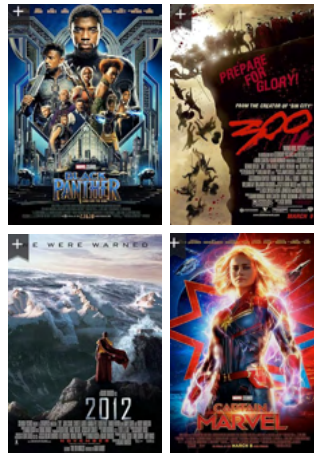
RODEO



Industrial Light & Magic



SCANLINE VFX



TAX CREDITS

VFX (Visual Effects) 산업을 유치하거나 자국 내에서 활성화하기 위해 여러 해외 국가들이 Tax credit (세금 공제) 혹은 Rebate (환급) 제도를 운영중.



25.5%~



30%



25%



35%



35% ~



20~25%



30%



25~35%



30% ~



30%



40%

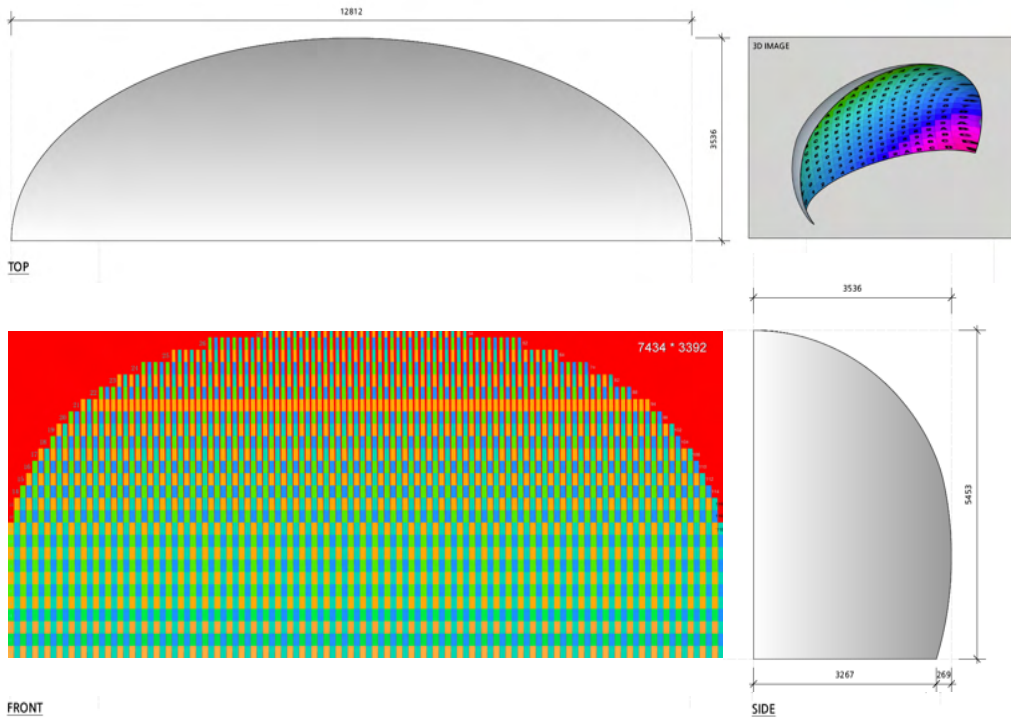


CORE COMPETITIVENESS

④ 국내 최초 LED Dome 구축과 콘텐츠 제작 경험을 바탕으로 관련 역량 내재화

LED Dome Theater 설계

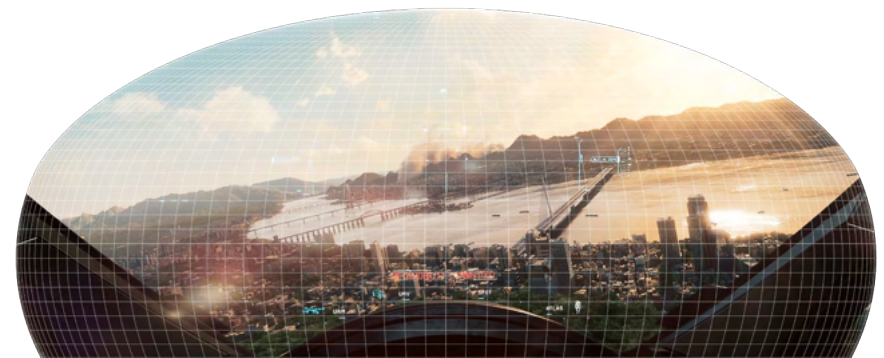
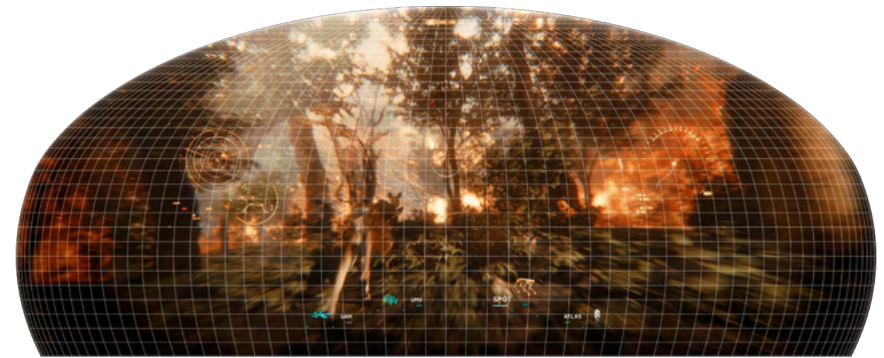
현대자동차 고양모터스튜디오 프로젝트 수행하면서 LED Dome Theater 구축.
가로 13미터, 세로 6미터 수준의 Dome Led 구현.



LED Dome 콘텐츠 맵핑 기술

현대자동차 고양모터스튜디오 프로젝트 수행하면서 LED Dome에 공급하는 콘텐츠를 맵핑하고 제작하는 기술을 내재화.

Dome에 콘텐츠 맵핑하기 위해서는 스크린 형태에 맞는 맵핑 포물러의 이해 및 구현기술이 필수.

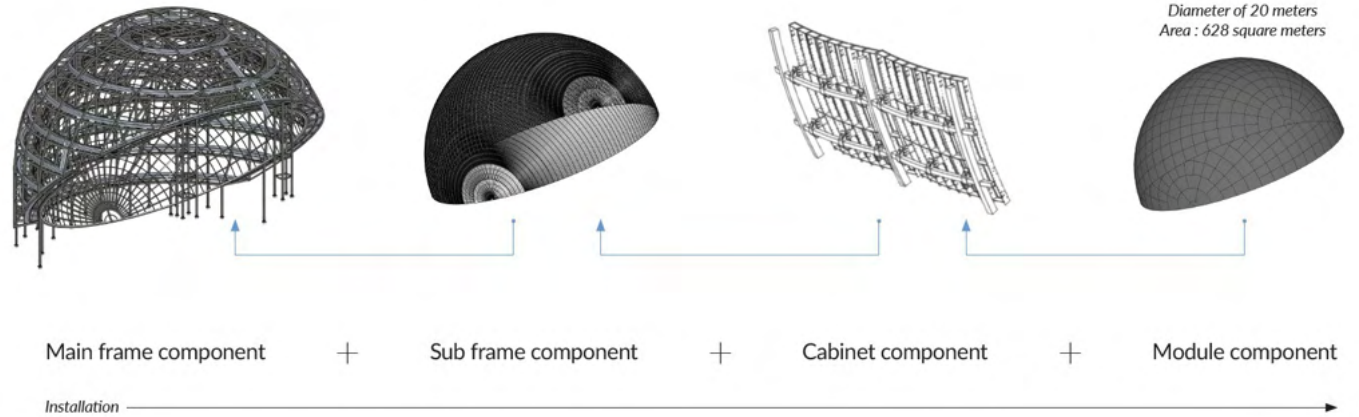


CORE COMPETITIVENESS

④ 국내 최초 LED Dome 구축과 콘텐츠 제작 경험을 바탕으로 관련 역량 내재화

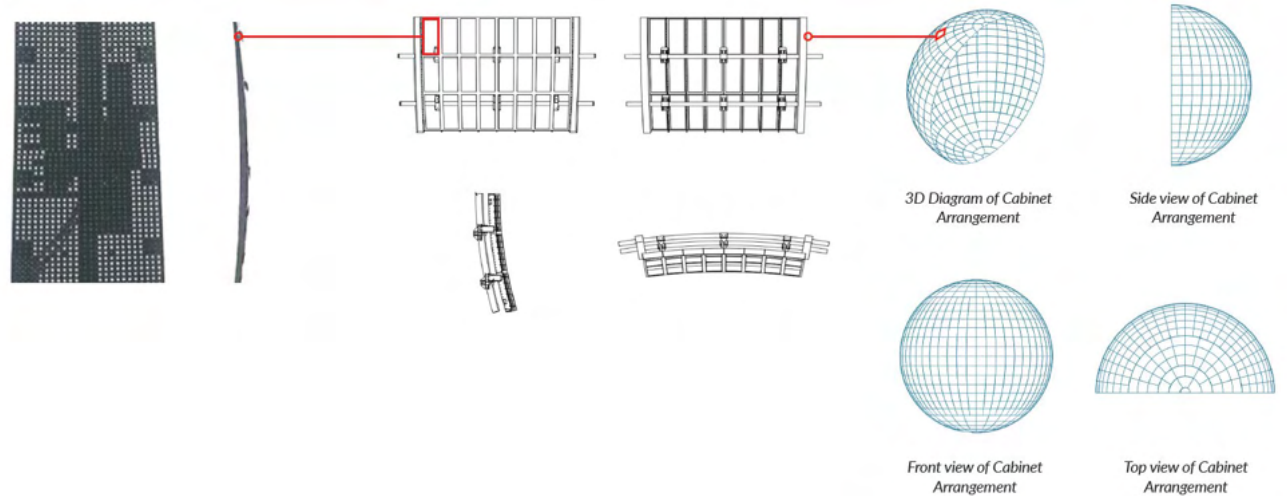
모듈 Installation 프로세스

1. 전체 구조 하중을 지지하는 Self-Standing 메인 프레임 설치
2. 미세 곡률 데이터로 보정된 서브프레임 결합
3. Customized Curved 캐비닛을 서브프레임과 정밀하게 부착
4. Modular LED Assembly 기법을 통한 유지보수 효율성, 구조 안정성, 시공 정밀도 확보



Boarderless LED 결합 Arrangement

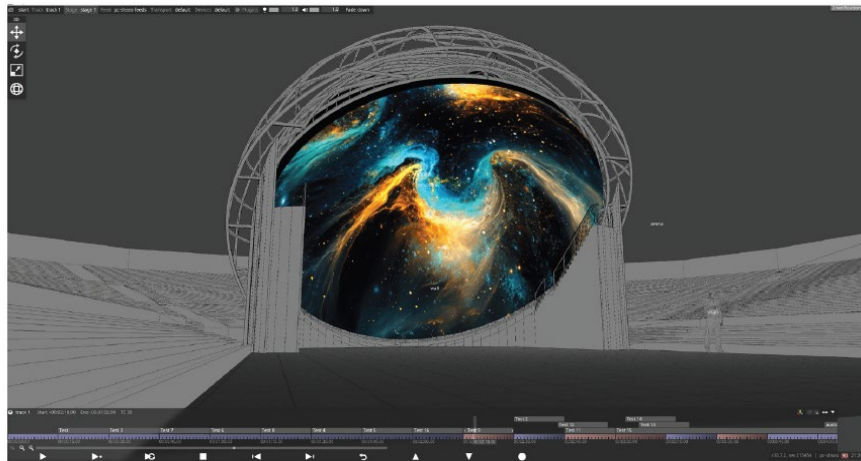
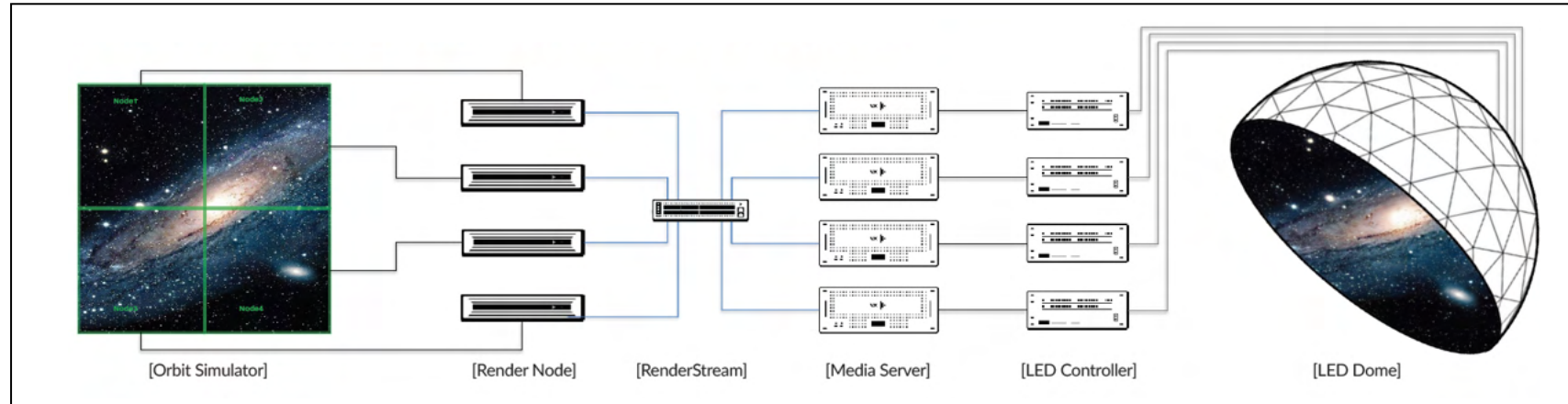
1. Seamless LED Dome 구현과 무결점 시야확보를 위한 3D 곡면 최적화 모듈 설계
2. 위치별 곡률 대응형 설계로 제작된 LED 모듈을 설치하여 전 영역 픽셀 균일도 확보
3. 캐비닛과 자력 탈부착 방식으로 결합되어 설치 프로세스 중 미세 조정 가능
4. LED 모듈간 경계를 최소화하여 몰입감 극대화, 광학 균일성, 영상 왜곡 최소화



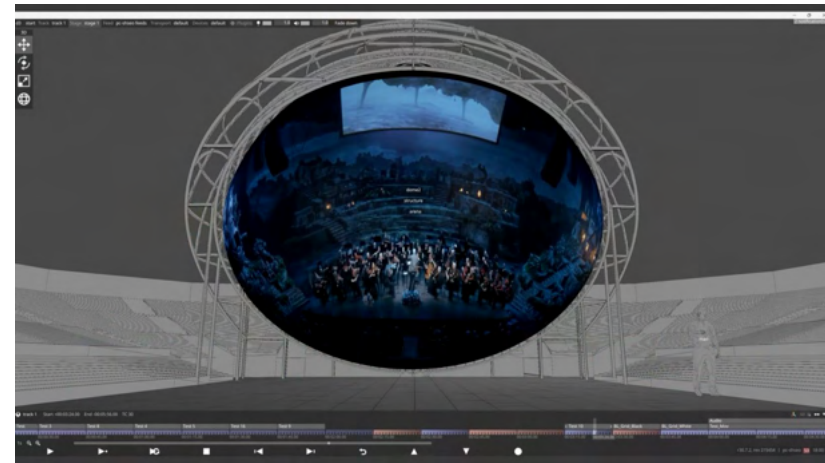
CORE COMPETITIVENESS

④ 국내 최초 LED Dome 구축과 콘텐츠 제작 경험을 바탕으로 관련 역량 내재화

콘텐츠 공급 프로세스 (바우어랩 ORBYT 시뮬레이터 활용)



[Dome Modeling in VX4+ Media Server Visualizer]



[Dome Modeling in VX4+ Media Server Visualizer]

CORE COMPETITIVENESS

ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

International Case Studies

Market Trends

N° 04

MARKET ANALYSIS

전세계적으로 다양한 형태의 몰입형 엔터테인먼트 콘텐츠 공급 사례가 늘고 있음

Immersive Entertainment Dome Theater



COSM 코즘

설립	2020년
위치	미국
매출 규모	약 8,350만 달러 추정
직원수	약 326(명)

COSM은 미국 LA를 기반으로 한 몰입형 엔터테인먼트 시설을 개발하는 기업으로, FEC(Family Entertainment Center) 사업을 적극적으로 전개하며 실내형 소규모 테마파크전략을 추진하고 있다. 12K이상의 초 고해상도의 LED 돔 스크린을 활용한 최첨단 몰입형 공간을 통해 스포츠, 콘서트, 아트전시 등 다양한 콘텐츠를 제공하며 혁신적이고 차별화된 엔터테인먼트 경험을 선사한다. 최근에는 NFL, NBA등의 라이브 스포츠 생 중계는 물론, 팝아트를 주제로 한 몰입형 콘텐츠도 선보이며, 다양한 연령층의 관객의 참여를 유도하는 복합 문화 플랫폼으로 자리매김하고 있다.

Immersive Theater



FEVER 피버

설립	2014년
위치	미국
매출 규모	약4억,9640만 달러 추정
직원수	약 2,264(명)

Fever는 전 세계 여러 도시에서 다양한 몰입형 경험과 이벤트를 기획하고 제공하는 미국의 Immersive 엔터테인먼트 업계의 리더로서 한화 5조원의 기업가치를 평가 받고 있는 대표적인 유니콘 기업이다. Fever는 글로벌 라이브 엔터테인먼트 디스커버리 플랫폼 서비스도 시작하였는데, 이 플랫폼은 독자적인 데이터 기반 기술을 통해 사용자들에게 맞춤형 엔터테인먼트 정보를 제공하고 있다. 현재 전 세계 100여 개 도시에서 서비스를 운영하고 있으며, 최근에는 피버 코리아를 설립하여 아시아 시장 진출을 공식화 하기도 하였다.

Immersive Live Shows Experience



MOMENT FACTORY 모먼트 팩토리

설립	2001년
위치	캐나다
매출 규모	약 1억2,970만 달러 추정
직원수	약 500(명)

Moment Factory는 캐나다 몬트리올을 기반으로 활동하는 멀티미디어 제작 스튜디오로, 라이브 쇼, 전시, 브랜드 익스피어리언스 등 다양한 분야의 몰입형 콘텐츠를 디자인한다. 마돈나, 콜드플레이, 빌리 아일리시 등 세계적인 아티스트들의 콘서트 무대 연출을 비롯해, 공항·성당·도심 등 공공 공간을 대상으로한 대형 미디어 파사드 콘텐츠로 잘 알려져 있다. 기술이 전면에 나서기보다는 스토리와 공간의 맥락에 맞는 감성적 경험을 설계하는 것이 특징이며, 이는 브랜드와 관객이 감각적으로 연결되는 순간을 창조하는 핵심 전략이 된다.

INTERNATIONAL CASE STUDIES

Sphere는 LED 돔 스크린 시장을 세상에 처음 선보였으며, 실적 성장 및 수익성 증가

Sphere Entertainment : SPHR



미국 라스베이거스에 위치한 구(球) 형태의 엔터테인먼트 아레나로 360도 LED 스크린을 통해 콘서트, 영화상영 등 다양한 시각적 스펙터클을 선보이며, 실감나는 음향 시스템으로 관객들에게 강렬한 경험을 선사



Financials

구분(\$ mn)	2025.12	2024.12	Change
Revenue	1,220.0	1,026.7	193.1(18.8%)
Operating Income	-229.6	-341.2	111.6(32.7%)
Adjusted OP Income	261.8	80.7	181.1(224.4%)
Market cap	3,950백만불(26.3월 기준, SPHR:NYSE)		

Contents

음악 공연	영화 및 특별상영
U2 : UV Achtung Baby Live, 40회 공연 티켓 663,130장, 평균 티켓 가격 \$369	Formula1 라스베이거스 그랑프리
Dead&Company® Dead Forever 30 = '24. 5월~8월(477,000명 관객)	Darren Aronofsky® Postcard from Earth (4D 영화)
Eagles 32회 공연 진행 중, 높은 수요로 수차례 공연 연장	오즈의 마법사, 25. 8월 예정 (원작 영화를 Sphere 첨단 기술로 구현)
<ul style="list-style-type: none"> • Kenny Chesney, '25.5~12회 예정 • Backstreet Boys 25년 여름부터 예정 	CES 대관

INTERNATIONAL CASE STUDIES

COSM은 소형 LED 돔 스크린으로 여러 사이트 확장 중이나 미국 內로 한정됨

Cosm



미국 로스앤젤레스와 달라스에 위치한 몰입형 엔터테인먼트 공간으로 스포츠 중계, 예술, 교육 등 다양한 분야의 고품질 몰입형 콘텐츠를 제작하고 배포하여 관객들에게 실제 현장에 있는 듯한 생동감 있는 경험을 제공(애틀란타(26.06), 디트로이트(26년중), 클리브랜드(27년) 오픈 예정)



Valuation&Funding

시기	2024.07
Funding	\$250M
Valuation	\$1B
Round	Series B

Contents

스포츠 이벤트	교육 및 과학 다큐	예술 및 음악
Fox Sports, ESPM, NBA, NFL, EPL, UFC 등 다양한 라이브 스포츠 이벤트를 실시간 중계	포트워스 과학 역사 박물관과 협력하여 다양한 교육적 다큐멘터리 상영 (Jane Goodall Reason for Hope, Sea Lions : Life by a Whisker 5)	<ul style="list-style-type: none"> Ricardo romaneiro와 몰입형 AV 심포니 Moonraker VFX & Inside Pop Art 태양의 서커스(Cirque de Soleil) 공연 예정 보 브리지스(Bo Bridges)와 해양 체험 콘텐츠 (서퍼들의 시선으로 바라본 바다)

INTERNATIONAL CASE STUDIES

ID	DESCRIPTION	→		
	<p>COPYRIGHT © ALL RIGHTS RESERVED.</p> <p>PLEASE NOTE THAT UNAUTHORIZED DISTRIBUTION OR REPRODUCTION OF THIS DOCUMENT WITHOUT THE COMPANY'S PRIOR APPROVAL MAY BE SUBJECT TO LEGAL ACTION.</p>	<p>(1) CO. PROFILE TYPE</p>	<p>(2) 03. 2026 DATE</p>	<p>(3) SEOUL LOCATION</p>

N° 05

APPENDIX

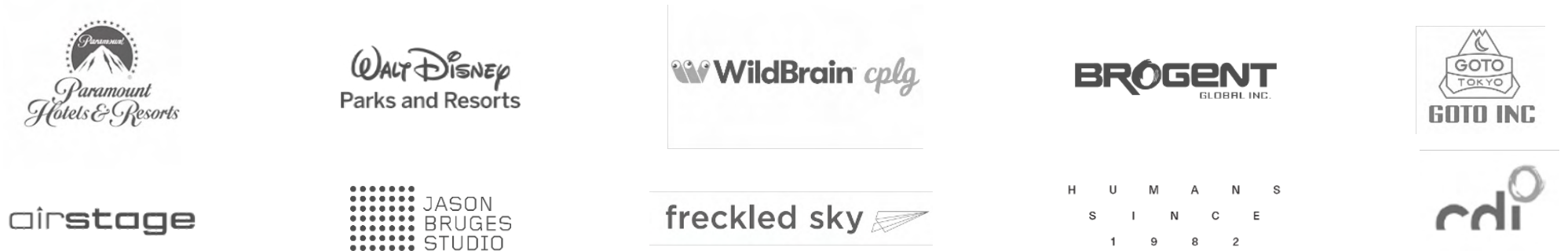
회사 설립 후 빠르게 공연과 BX 부문에서 실력을 인정받아 왔으며, 23, 24년 2년 연속 매출 100억 이상을 달성



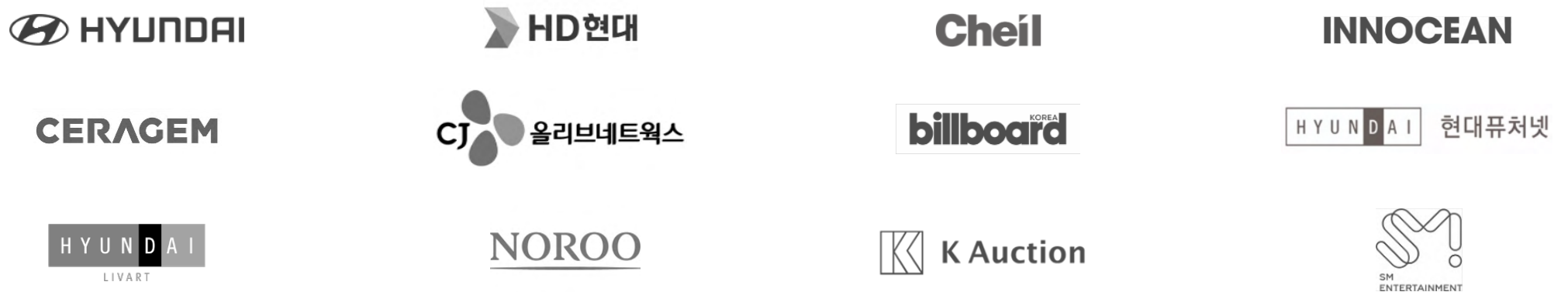
BAUER LAB HISTORY

글로벌 비즈니스 네트워크를 기반으로 다양한 콘텐츠 및 Theme Park 관련 비즈니스를 전문적으로 수행 가능

해외

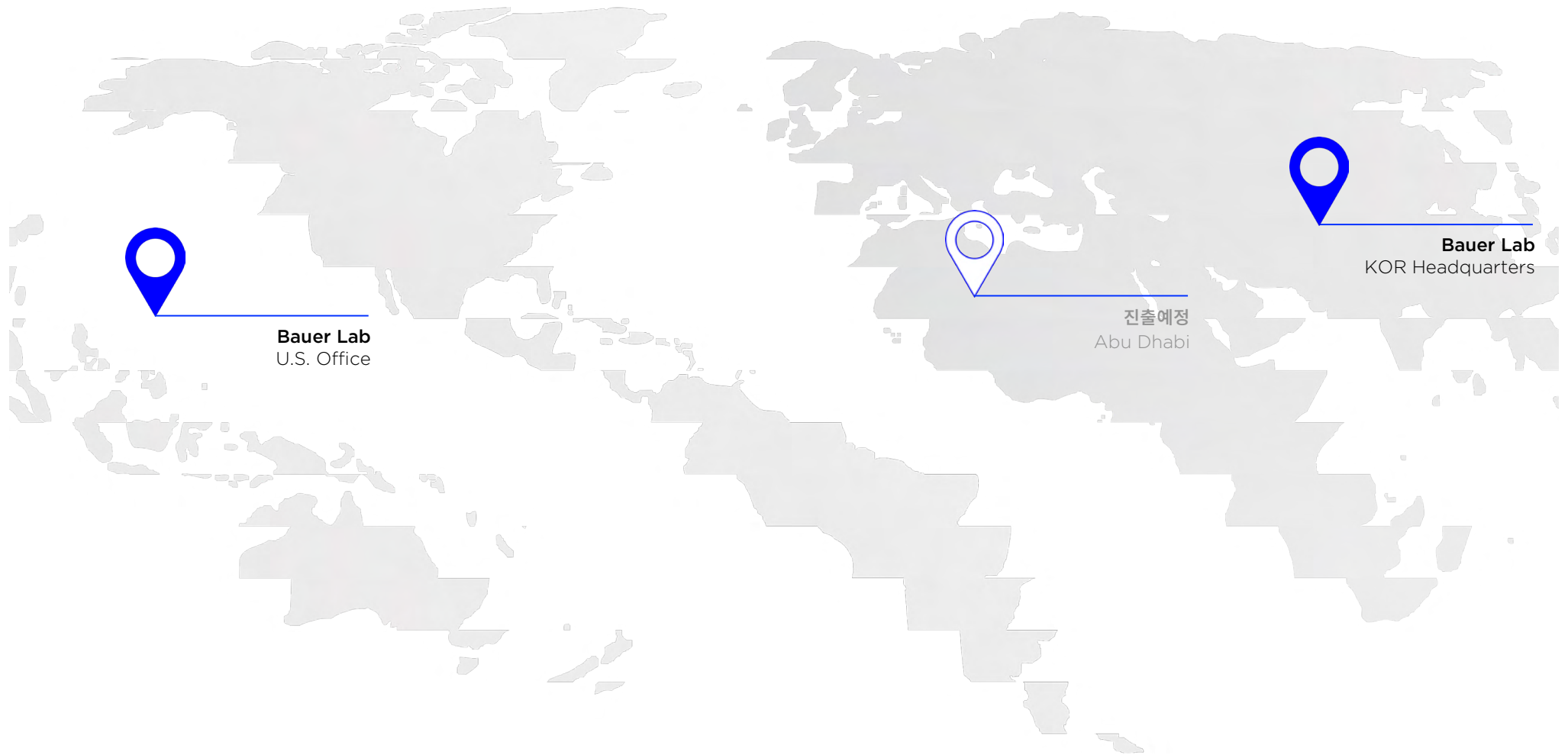


국내



BAUER LAB GLOBAL PARTNERSHIP

한국과 미국에서 검증된 K-Culture 기반의 BM을 두바이 등 중동 시장 공급으로 확대할 예정



BAUER LAB GLOBAL EXPANSION

바우어랩은 약 70여편의 뮤지컬, 콘서트, 방송 등 다양한 콘텐츠에 참여하여 그 실력을 인정받고 있음

뮤지컬

항목	작품명	비고
뮤지컬 대본	모리스	
뮤지컬 대본, 무대 및 영상 디자인 / 제작물	부치하난	IAAPA 2025 Brass Ring Awards 수상
뮤지컬 대본	보이A	9,166,080,000
뮤지컬 대본	모래시계	
뮤지컬 대본, 무대 및 영상 디자인 / 제작물	이토록 보통의	
뮤지컬 대본	미생	일본
뮤지컬 대본	사랑의 불시착	일본
뮤지컬 대본	나빌레라	일본
무대 및 영상 디자인 / 제작물	엠피스	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	이프덴	2024 한국뮤지컬어워즈 수상
무대 및 영상 디자인 / 제작물	인간의 법정	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	스페셜 5	
영상 디자인 / 제작물	출항	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	리지	
영상 디자인 / 제작물	젠틀맨스가이드 : 사랑과 살인편	
무대 디자인	디어마들렌	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	어쩌면 해피엔딩	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	땡큐베리스트로베리_2021 / 2018	
영상 디자인 / 제작물	태양의 노래	
영상 디자인 / 제작물	개와고양이의 시간	
영상 디자인 / 제작물	Everybody's talking about jamie	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	새벽세시	
영상 디자인 / 제작물	빅피쉬	
영상 디자인 / 제작물	그림자를 판 사나이	
영상 디자인 / 제작물	헤드윅	
영상 디자인 / 제작물	시라노	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	그리스	
영상 디자인 / 제작물	킹아더	
영상 디자인 / 제작물	신홍무관학교	
영상 디자인 / 제작물	닥터지바고	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	칠서	
무대 디자인	빠리빵집	
영상 디자인 / 제작물	ROCKY	
무대 디자인	천사에 관하여	
영상 디자인 / 제작물	매디슨카운티의 다리	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	곤투모로우	
영상 디자인 / 제작물	ALTAR BOYZ	
무대 및 영상 디자인 / 제작물	라이어타임	

드라마, 연극, 콘서트 등

항목	작품명	비고
드라마	드라마 대본(원고)	지금 죽이러 갑니다 제작사 공동소유 (영화사 우상/작가)
예능	예능 프로그램	씬캐처(OTT-Wavve)
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	JTBC 힙합의 민족 시즌 1,2
	영상 디자인 / 제작물	JTBC 걸스피릿
오페라	영상 디자인 / 제작물	JTBC 뜨거운 생어즈
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	The Magic Flute
무용극	영상 디자인 / 제작물	패왕별희
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	1828 연경당: 정재의 그릇에 철학을 담다
연극	영상 디자인 / 제작물	리진
	무대 디자인	뽕야
	영상 디자인 / 제작물	리차드3세
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	연체인
	영상 디자인 / 제작물	14인의 체홉
	영상 디자인 / 제작물	한밤중에 개에게 일어난 의문의 사건
	무대 디자인	조지아 맥브라이드의 전설
	영상 디자인 / 제작물	클로저
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	인형들의 집
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	엔젤스아메리카 : 페레스트로이카
무대 및 영상 디자인 / 제작물	엔젤스인아메리카 : 밀레니엄이 다가온다	
전시	무대 디자인	생쥐와 인간
	영상 디자인 / 제작물	가야본성 칼과 현
	영상 디자인 / 제작물	에피톤프로젝트 콘서트
	영상 디자인 / 제작물	브라운아이드소울 : 소울워크
	영상 디자인 / 제작물	꿈의 오케스트라 10th 기념공연
콘서트	영상 디자인 / 제작물	이문세콘서트
	무대 디자인	2023 LOVESOME
	무대 디자인	2024 LOVESOME
	무대 디자인	2024 이적 콘서트
	무대 디자인	2024 김연우 크리스마스 콘서트
	무대 디자인	2023 김동률 콘서트
쇼	영상 디자인 / 제작물	2019 영광 e모빌리티 엑스포
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	국립국악원 70주년 기념공연 "아진연"
	무대 및 영상 디자인 / 제작물	Strange L
메타휴먼	배우 심수영에 대한 버추얼 초상 및 활용권	메타휴먼 'SIMS'
캐릭터	아바타 캐릭터 디자인	메타버스 플랫폼 LOCALO

BAUER LAB KEY ACHIEVEMENTS

bauerlab은 기업부설연구소와 특허를 통해 예술과 기술의 결합에 대한 연구를 지속

특허 현황

2025.05. 기준

No.	명칭	출원일자	등록번호
1	적외선 영상 측정 및 처리 시스템	2016-05-23	10-1795728-00-00
2	3차원 입체 영상의 왜곡 현상을 조정하기 위한 3차원 입체영상 보정 방법	2016-03-30	10-1783384-00-00
3	입체 영상 표시 장치 및 입체 영상 표시 장치의 설계 방법	2015-06-04	10-1688400-00-00

기업부설연구소

2026.03. 기준

구분	내용
연구소명	(주)bauerlab 기업부설연구소
소재지	서울특별시 마포구 동교로17길 41 bauerlab 2층
신고연월일	2024년 7월 19일
최초인정일	2023년 5월 11일
연구원	서승혁, 감창현 외 6명
인증기관	과학기술정보통신부 한국산업기술진흥협회



벤처기업인증

유효기간 : ~ 2027년 9월 14일

특허증

제 10-1688400 호

특허증

제 10-1795728 호

특허증

제 10-1783384 호



BAUER LAB KEY ACHIEVEMENTS

EOD