

GIANT FOREST STUDIO

회사소개서 · 2026

태림 스튜디오

인터랙티브 콘텐츠 스튜디오

about

전시공간을 놀이터로 바꾸는 인터랙티브 콘텐츠 스튜디오

팝업과 전시, 캠페인에서 사람이 만지고 움직이면 반응하는 콘텐츠를 만듭니다. 체험 기획과 그래픽, 소프트웨어, 장비 구성, 현장 설치와 운영 지원까지 한 팀이 맡습니다.

공간형 인터랙티브 만지고 움직이면 반응하는 벽과 게임

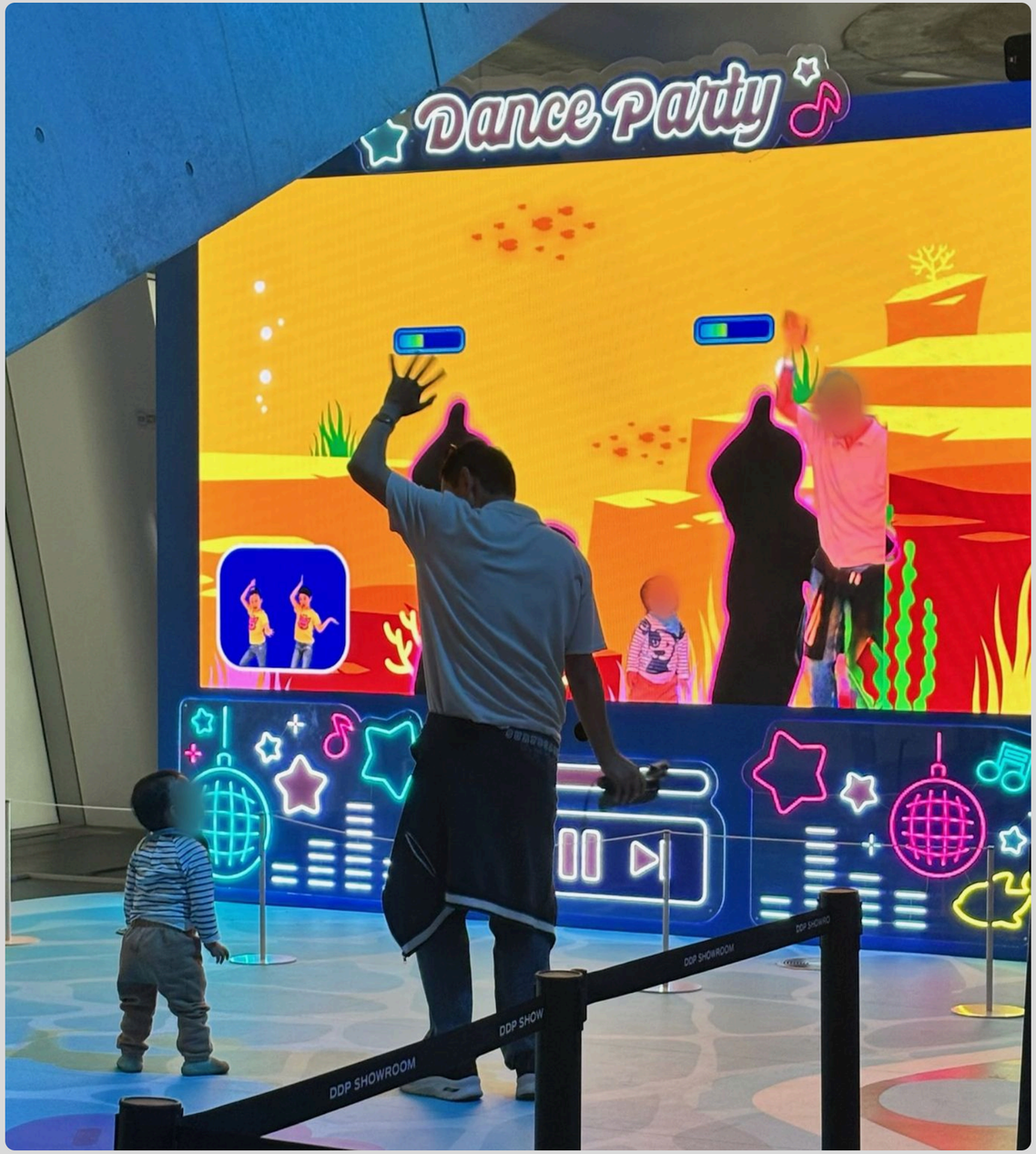
포토 키오스크 가상 배경과 AR로 남기는 사진

웹 캠페인 휴대폰으로 참여하는 게임과 퀴즈

2022
설립

50+
누적 프로젝트

4–6주
보통 제작 기간



partners

함께한 브랜드와 기관

삼성닷컴 · K리그 · 강원랜드 · 홍콩익스프레스 · 에버랜드 · 더핑크퐁컴퍼니 · 한화갤러리아 · 현대자동차 · CJ ENM · KOTRA · 한국서부발전 · 한국잠사박물관 · 대전대학교 · 인천대학교 · 유한대학교

함께 일한 대행사와 제작사

포썸무브먼트 · 스위트스팟 · 슬러 · 아쿠아넛 · 스미스 · 더크리에이터스 · 리얼비 스튜디오 · 자카란다 디자인 · 에이플랜 컴퍼니 · 솔깃커뮤니케이션즈

68,655회
한 달 동안 8m 벽이 받은 터치
에버랜드 × 핑크퐁

13,510회
한 달 동안 두 체험이 돌아간 횟수
베베핀 드림랜드

2,138건
나흘 동안 키오스크 참여
홍콩익스프레스 팝업

1,745개
공 모양 LED에 올라간 팬 사인
K리그 원클럽팬 캠페인

WORKS 01 / 12

K리그 원클럽팬 캠페인

내 사인이 떠오르는 지름 1.5m의 축구공

캠페인 웹 · 키오스크 · 공 모양 LED

경기장 키오스크에 사인하면 공 모양 LED에 바로 떠오르고, 영수증의 QR을 따라 웹에서 응원 사연을 남깁니다. 평면에 쓴 사인이 공 위에서 일그러지지 않게 곡률을 보정했고, 부적절한 사인은 AI가 먼저 걸러냅니다.

태림 담당 **캠페인 웹, 키오스크·LED 연동 소프트웨어, 현장 기술지원**

1. 대전월드컵경기장에 놓인 지름 1.5m LED 공
2. 전주월드컵경기장, 사인을 기다리는 줄
3. 키오스크에 남기는 사인

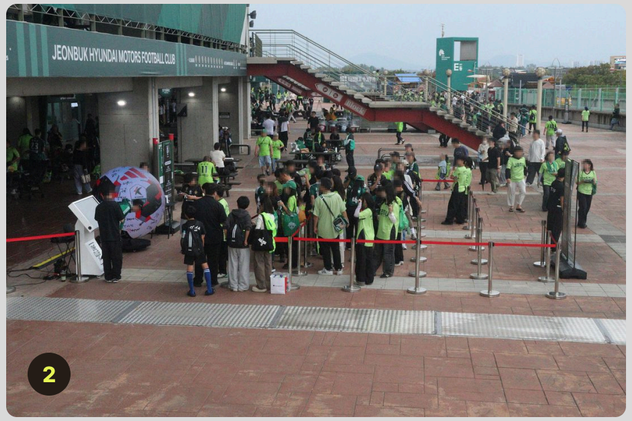
1,745개
2주 동안 공에 올라간 팬 사인

1,060편
팬이 남긴 응원 사연

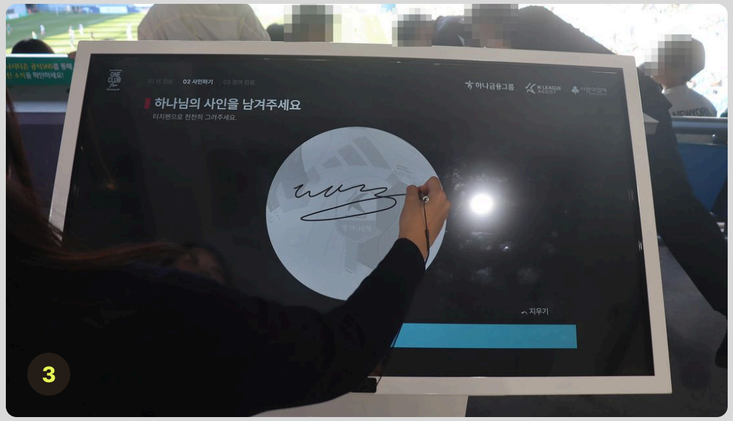
기간 2026.10 –
의뢰 아쿠아넷
장소 대전·전주 월드컵경기장
브랜드 K리그 · 케이리그어시스트



1



2



3

WORKS 02 / 12

대전대학교 인터랙티브 사이니지

앞에 서면 마스코트가 내 동작을 따라 하는 4m LED

언리얼 엔진 · 모션 인식 · 터치 키오스크

엘리베이터 홀의 가로 4m LED에 학교 마스코트가 삽니다. 바닥 표시에 3초 서면 걸어와 인사하고 내 동작을 따라 합니다. 전용 센서 없이 카메라 한 대로 네 명까지 자세를 읽는, 태림의 첫 언리얼 엔진 상설 콘텐츠입니다.

태림 담당 **언리얼 콘텐츠와 캐릭터, 키오스크·관리자 웹, 장비 구성과 설치**

1. 융합과학관 로비의 가로 4.16m LED
2. LED와 키오스크가 놓인 로비
3. 체험을 시작하는 키오스크

4.16m
LED 가로 폭

4명
한 번에 동작을 따라 하는 인원

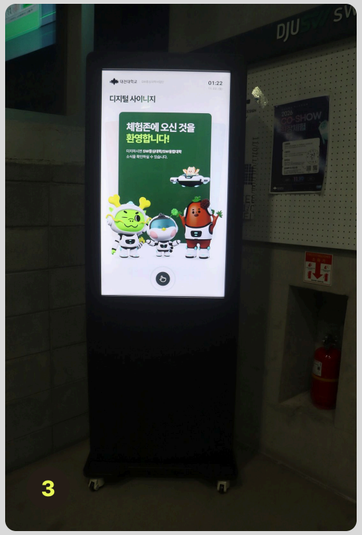
기간 **2026.11 – 상설**
장소 **대전대학교 융합과학관**
의뢰 **대전대학교 SW중심대학사업단**



1



2



3

WORKS 03 / 12

고길동의 3M 웨이브 챌린지

셋이 발판을 구르면 차오르는 3m 물기둥

체감형 게임 · 센서·장치

최대 세 명이 발판을 30초 동안 빠르게 밟으면 게이지 타워의 물이 3m까지 차오르고, 결과에 따라 정면 대형 LED의 파도가 달라집니다. 첫날 "가장 높은 단계도 쉽다"는 반응에 그날 밤 난이도를 7단계에서 10단계로 넓혔습니다.

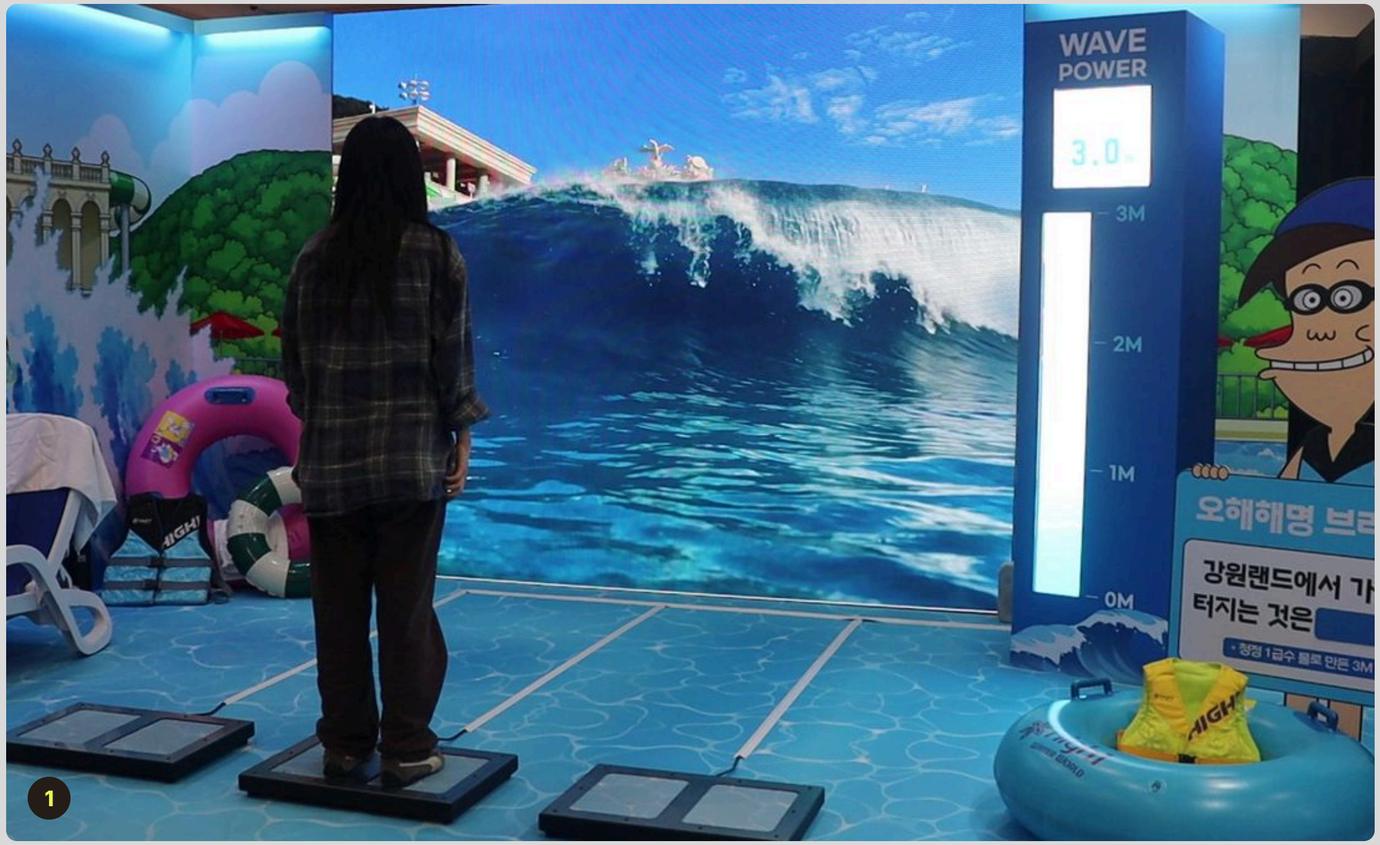
태림 담당 **게임 소프트웨어, 발판·게이지 타워·LED 연동, 현장 설치**

1. 발판 위 참가자와 차오른 3m 파도
2. 운영 중인 게임 화면과 게이지 타워
3. 3m를 채우면 뜨는 성공 화면

2,144명
9일 동안 참여

12만번
발판을 밟은 횟수(약)

기간 2026.10
의뢰 슬러
장소 홍대 스타스퀘어
브랜드 강원랜드



1



2



3

WORKS 04 / 12

홍콩익스프레스 팝업

내가 쓴 한 줄이 넘어가는 공항 출발 안내판

키오스크 · 플립 안내판 · 언리얼 엔진

키오스크에서 일곱 문항에 답하면 스물네 가지 여행 스타일 결과지 가운데 하나가 영수증으로 나옵니다. 출발 안내판은 글자판이 한 칸씩 넘어가고, QR로 탑승권을 쓰면 내 메시지가 판에 뜹니다.

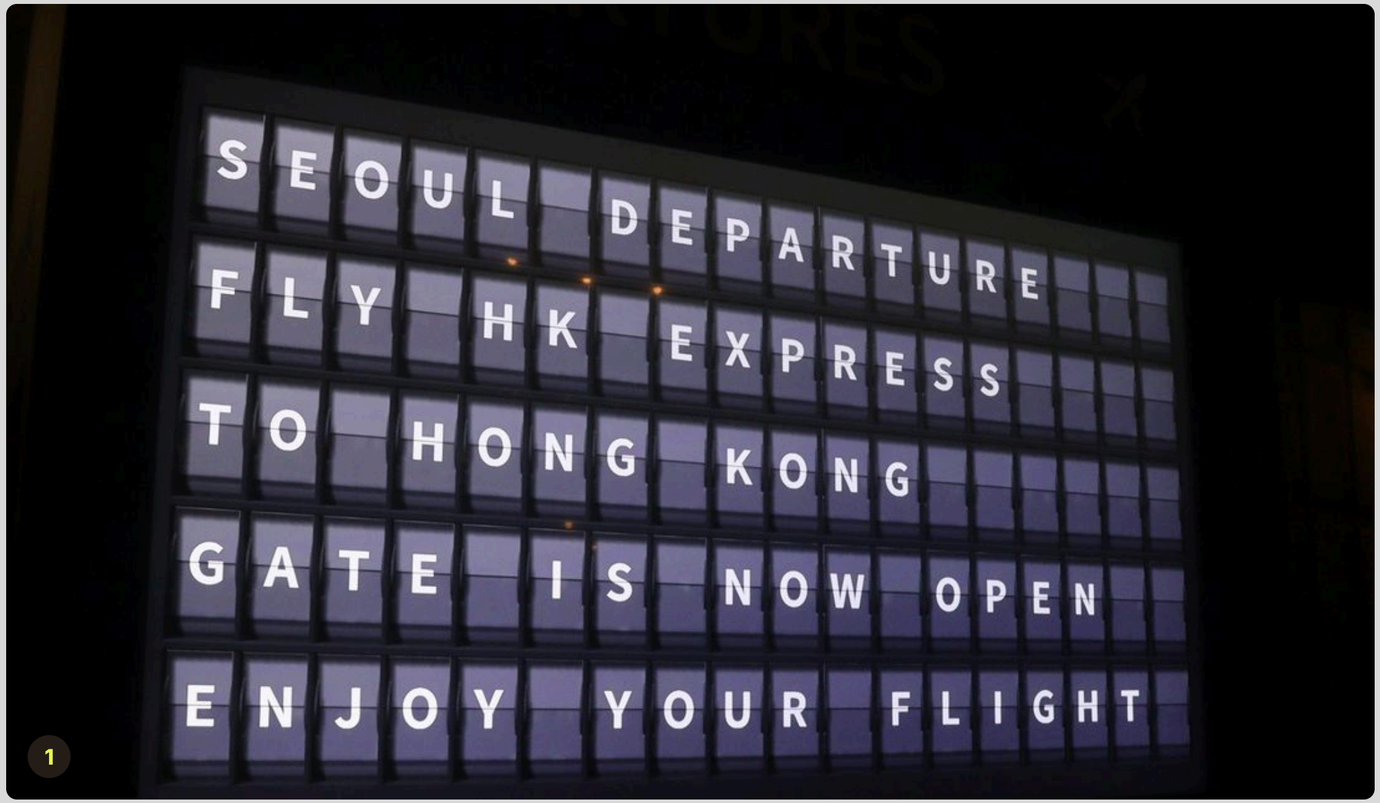
태림 담당 **키오스크 콘텐츠, 플립 안내판과 입력 웹, 장비 구성과 설치**

1. 참여자의 한 줄이 넘어가는 출발 안내판
2. 해 질 녘의 여행 스타일 키오스크
3. 팝업 입구의 출발 안내판

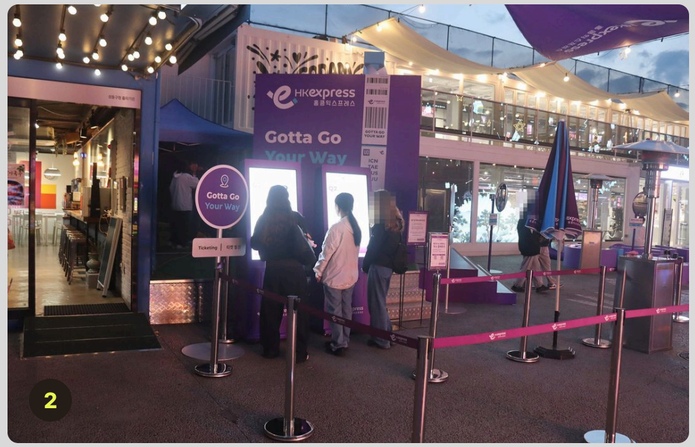
2,138건
나흘 동안 키오스크 참여

1,016건
가장 붐빈 하루의 참여

기간 **2026.11**
의뢰 **슬러**
장소 **성수 언더스탠드에비뉴**
브랜드 **홍콩익스프레스**



1



2



3

WORKS 05 / 12

삼성닷컴 Live × 무비랜드 팝업

보낸 사진이 모여 글자가 되는 콜라주 보드

콜라주 보드 · 포토 키오스크

관람객이 퀵 셰어로 보낸 사진이 화면에 모여 글자를 이루고, 손을 들면 조명이 따라와 한 장면을 크게 펼칩니다. 1층에서는 갤럭시 Z 폴드로 찍는 필름 포토 키오스크를 운영했습니다.

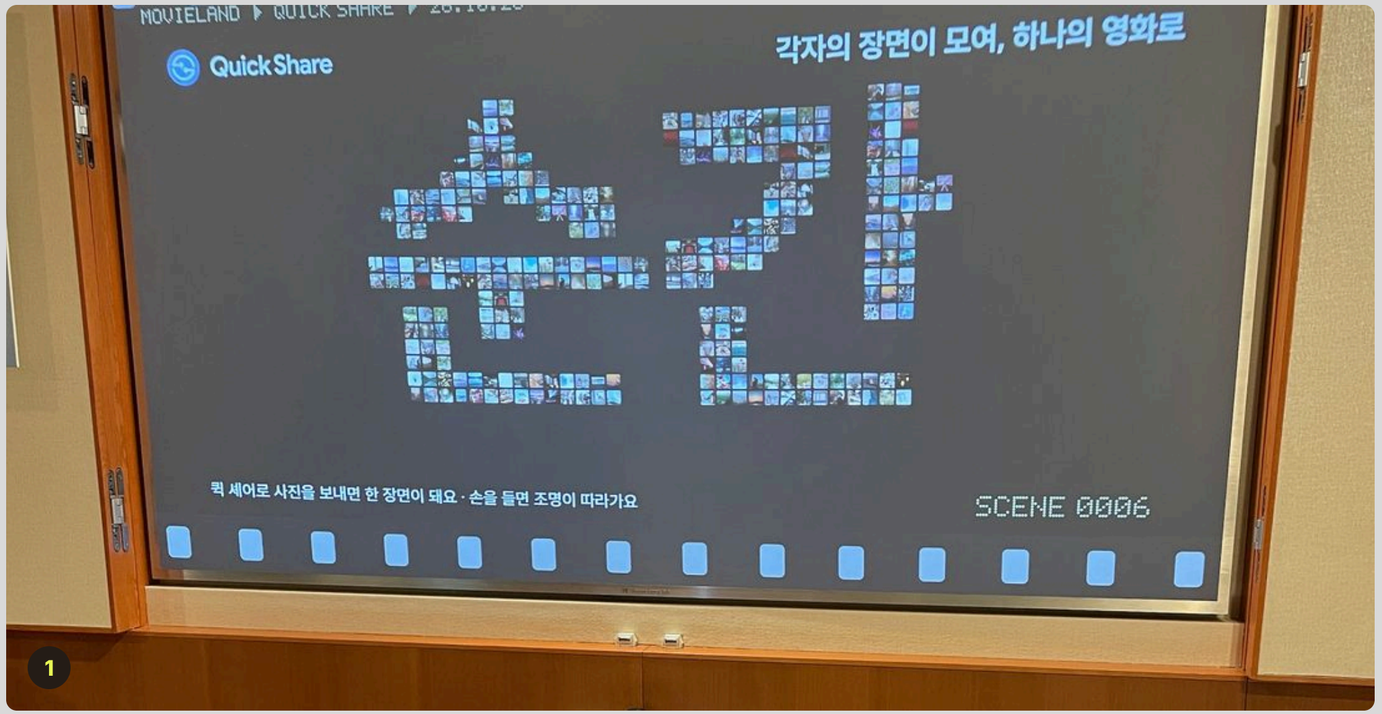
태림 담당 **콜라주 보드·포토 키오스크 소프트웨어, 장비 구성과 설치**

1. 보낸 사진이 모여 글자가 되는 콜라주 보드
2. 포토 키오스크
3. 손짓으로 넘기는 콜라주 보드

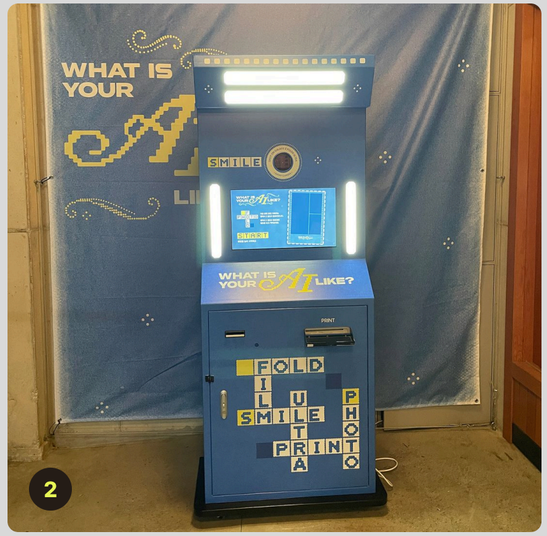
826장
일주일 동안 보드에 모인 사진

1,551컷
포토 키오스크에서 찍힌 사진

기간 2026.10 – 11
장소 성수 무비랜드
브랜드 삼성닷컴



1



2



3

WORKS 06 / 12

베베핀 드림랜드

노래가 멈추면 온 가족이 멈추는 무대

모션 게임 · AR 거울

동요 '그대로 멈춰라'에 맞춰 춤추다 멈추는 무대 게임과, 네 명까지 유니콘 머리띠와 날개를 입히는 AR 거울입니다. 발의 위치로 플레이어를 구분해 무대 밖 관중의 움직임이 판정에 끼지 않습니다.

태림 담당 **두 체험의 디자인·개발·설치, 운영 기간 대응**

1. Beat, Move, Freeze! 무대
2. 보라의 AR 거울
3. 실제 관람객 결과물(얼굴 가림)

13,510회
한 달 동안 두 체험이 돌아간 횟수

8,491회
고성 엑스포 재전시 41일

기간 **2026.05**
장소 **DDP 쇼룸**
의뢰 **포썸무브먼트**
브랜드 **더핑크퐁컴퍼니**



1


2


3





WORKS 07 / 12

에버랜드 × 핑크퐁

손끝에 반응하는 8m의 바다

인터랙티브 월 · AR 포토부스

아이가 벽을 만지면 복어는 몸을 부풀리고 문어는 먹물을 쏩니다. 물방울을 이어 그리면 상어가족이 나타납니다. 라이다 센서 한 대와 프로젝터 네 대로 너비 8m 벽 전체를 터치 화면으로 만들었습니다.

태림 담당 **모션그래픽, 인터랙티브 월 개발·설치, AR 포토부스**

1. 벽이 대답하는 순간
2. 너비 8m 벽 전체가 터치 화면
3. 상어가족 AR 포토부스

68,655회
한 달 동안 벽이 받은 터치

11,004회
한 달 동안 완성된 상어가족

기간 **2025.07–08**
의뢰 **스위트스팟**
장소 **에버랜드 축제 콘텐츠존**
브랜드 **더핑크퐁컴퍼니 × 에버랜드**







WORKS 08 / 12

아기상어 10주년 팝업

가이드 댄서를 따라 두 사람이 겨루는 댄스 배틀

댄스 게임 · AR 포토부스 · WebAR

화면 속 가이드 댄서를 따라 두 사람이 나란히 춤추면 동작을 인식해 점수를 매깁니다. 배경 천 없이 배경을 바꾸는 AR 포토부스와, 팸플릿을 비추면 캐릭터가 나오는 WebAR도 함께 만들었습니다.

태림 담당 **세 콘텐츠의 기획·개발, 운영 지원**

1. JAWSOME 판정을 받는 아이들
2. 배경 천 없는 AR 포토부스 결과물
3. 아기상어 캐릭터형 AR 포토부스

7,391회
4주 동안 포토부스 촬영

약 7,000회
4주 동안 댄스 배틀

기간 **2025.04–05**
의뢰 **포썸무브먼트**
장소 **DDP 쇼룸**
브랜드 **더핑크퐁컴퍼니**



1



2


3

WORKS 09 / 12

갤러리아 명품관 RUNWAY RUSH

명품관을 달리며 완성하는 런웨이 룩

모바일 웹 게임

장애물을 피해 명품관을 달리며 아이템을 모으고, 80여 가지 패션 아이템으로 런웨이 룩을 완성하는 모바일 웹 게임입니다. 명품관 앞 이벤트존의 QR로 바로 참여합니다.

태림 담당 **게임 기획, 픽셀 그래픽, 개발**

1. 이벤트 참여부터 옷 입히기까지
2. 명품관 EVENT ZONE 현장 부스
3. 명품관 WEST 앞 꽃밭의 픽셀 아바타

4,372명
6일 동안 게임에 접속

80+
입혀 볼 수 있는 패션 아이템

기간 **2025.08**
의뢰 **한화갤러리아**
장소 **갤러리아 명품관 WEST**
이어진 일 **석 달 뒤 VIP 초청행사 웹**







WORKS 10 / 12

갤러리아 명품관 TIME CAPSULE DROP!

한 해의 추억을 넣어 두는 어드벤트 캘린더

웹 메시지월

명품관 VIP 초청행사용 모바일 웹입니다. 오너먼트를 꾸며 올해의 메시지를 담으면, 모두가 보는 어드벤트 캘린더에 타임 캡슐로 걸립니다.

태림 담당 **키 비주얼·UI 디자인, 웹 개발, 운영 성과 보고**

1. 시작·타임 캡슐·어드벤트 캘린더 화면
2. 메시지 담기
3. 다른 고객의 캡슐 열어 보기
4. 인스타그램 공유 이벤트

1,704명
4일 동안 접속한 고객

557개
캘린더에 걸린 메시지

기간 2025.11
의뢰 한화갤러리아
행사 갤러리아 명품관 P-Day
재의뢰 RUNWAY RUSH에 이은 두 번째



WORKS 11 / 12

강릉 메타큐브

짝을 맞출 때마다 깨지는 3m 큐브의 얼음

키오스크 게임

키오스크에서 짝을 맞추면 3m 큐브 디스플레이 세 면에 이어진 입체 화면에서 얼음이 깨지고, 갇혀 있던 큐브가 풀려납니다.

태림 담당 **그래픽, 3D 연출, 키오스크 연동 개발**

1. 키오스크와 큐브에 같은 큐브가 뜬 순간
2. 키오스크 게임 화면(영문판)

3m
큐브 디스플레이 한 변

3면
이어지는 입체 연출

기간 **제작 2024.11–2025.01**

장소 **강릉 · 상설**

의뢰 **리얼비 스튜디오**





WORKS 12 / 12

콩콩팡팡 팝업 포토부스

세 가지 가상 배경으로 남기는 여행 사진

포토 키오스크

tvN ‘콩콩팡팡’의 팝업 「KKPP푸드 해외탐방 보고회」에 놓인 포토부스입니다. 시장, 열기구, 해변 가운데 테마를 고르면 배경 천 없이 가상 배경에서 촬영하고, 사진은 QR로 받아 갑니다.

태림 담당 **포토부스 맞춤 제작, 장비 납품과 운영**

1. 여행지 테마를 고르는 체험자
2. 팝업 입구, 스페이스비 연남
3. QR로 받아 가는 결과 사진

5,443회
2주 동안 포토부스 이용

389회
하루 평균

기간 **2025.12**
장소 **스페이스비 연남**
의뢰 **포썸무브먼트**
브랜드 **tvN ‘콩콩팡팡’**







process

기획부터 현장까지

나흘짜리 야외 팝업부터 박물관 상설 전시, 재촬영이 어려운 방송 촬영까지 일정과 조건이 다른 현장에 납품했습니다.

01

경험 기획

일정과 예산, 공간에 맞는
체험 흐름을 제안합니다.

02

그래픽

캐릭터와 화면, 모션을
브랜드 가이드에 맞춰 만듭니다.

03

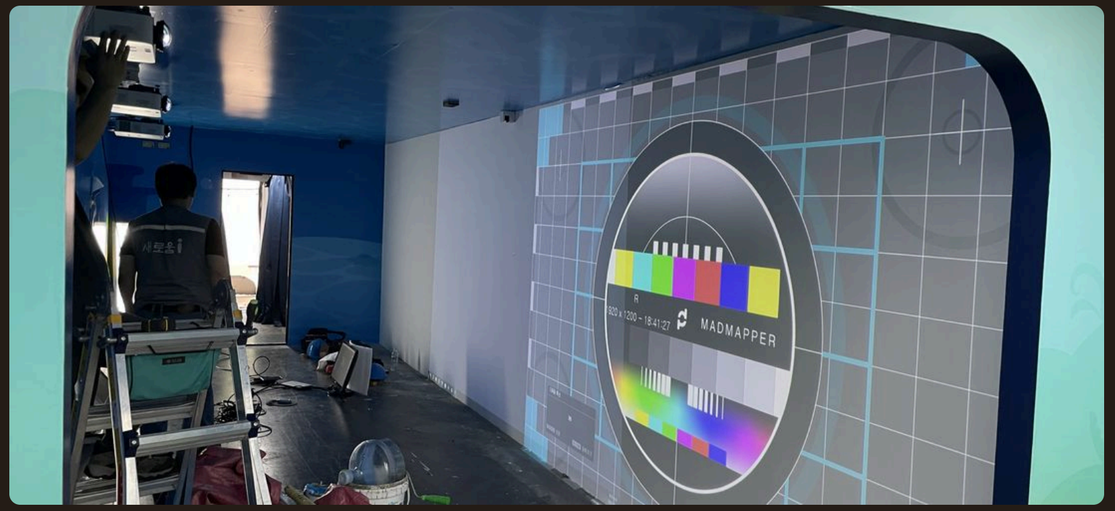
개발

반응하는 소프트웨어를 만들고
중간 시연으로 함께 확인합니다.

04

설치와 운영 지원

현장 테스트를 마치고 매뉴얼과 함께
넘기며, 운영 기간의 문제에 대응합니다.





CONTACT

프로젝트 문의

TEL	010-7140-4957 (이상규 대표) →
MAIL	contact@giantforeststudio.com →
WEB	giantforeststudio.com →
INSTAGRAM	@giantforest.studio →

태림 스튜디오 · 대표 이상규, 하지영
사업자등록번호 243-13-02319 · 서울특별시 동대문구 안암로 86-1 3층

GIANT FOREST STUDIO