CONDERI

ACTIVITY REPORT · PUBLIC EDITION

2026 Q2–Q3 활동 보고서

PACM에서 CONDERI로 이어진 6개월의 기록

보고 기간
2026. 4. 1. – 2026. 9. 30.

발행일
2026. 10. 25.

발행
CONDERI (콘데리)

ABOUT THIS REPORT

보고서 안내

이 보고서는 2026년 2분기와 3분기(4월부터 9월까지) 동안 PACM과 소속 프로젝트팀이 진행한 일을 정리한 기록입니다. 2026년 10월 PACM·SkillBridge·Ducesca를 아우르는 상위 브랜드 CONDERI가 출범하면서, 이번 보고서부터 CONDERI 이름으로 발행합니다.

2026 CONDERI 성과공유회 발표 자료를 바탕으로 작성했으며, 웹사이트 공개용으로 범위를 조정했습니다.

> **공개본 기준**
> 이 공개본에서는 금액을 포함한 재무 정보, 계약 조건, 거래 상대와 협력 기관의 이름을 제외했습니다.

작성 기준

- 날짜가 분명한 일은 해당 날짜로 적었습니다.
- 시점을 하나로 특정하기 어려운 누적 수치는 작성일(2026. 10. 25.) 기준 현황으로 적었습니다.
- 보고 기간이 끝난 뒤인 2026년 10월에 있었던 일은 06장에 따로 모았습니다.
- 프로젝트팀 화면은 개발 중인 빌드이며, 출시 버전과 다를 수 있습니다.

01	요약	3
02	조직과 브랜드 구조	4
03	연구 · 논문	5
04	사업 운영 현황 · 수상	6
05	프로젝트팀 활동	8
06	보고 기간 이후 주요 사항	10
07	과제와 다음 목표	11
EN	English Summary	12

01 SUMMARY

한눈에 보는 6개월

연구를 문서로 남기고, 프로젝트팀은 개발을 이어 갔으며, 상위 브랜드 출범을 준비했습니다.

4편

SSRN 공개 논문

교육 2편 · 경영 2편, 2026년 6–7월 작성

10,000+

Ku Studio 누적 방문자

모든 모델 합산, 작성일 기준

89명

GRID 연합 인재풀

고교–대학 비즈니스 동아리 연합, 작성일 기준

6개 영역

Ro inVader 동시 개발

맵 · 미션/UI · 전투 · 연출 · 에셋 · AI

기간 중 주요 내용

- **연구.** 청소년 인재 양성과 노동시장 문제를 다룬 논문 초안 4편을 작성해 SSRN에 공개했습니다.
- **프로젝트팀.** Studio KOYO는 Roblox 기반 전술 액션 게임 Ro inVader의 맵, 미션 UI, 총기 시스템, 캐릭터 연출을 만들고 4인 분대 전술 AI의 첫 빌드를 완성했습니다.
- **수상.** 7월 제6회 충청남도 청소년 창업경진대회 특별상, 8월 천안시 도시재생 챌린지 최우수상을 받았습니다.
- **사업 기반.** 기업 외주 용역과 플랫폼 파트너십으로 외부 거래 경험을 쌓았고, GRID 연합 인재풀을 운영하고 있습니다.
- **SkillBridge.** MVP 단계별 실증 계획(STEP 1–3)을 세우고 첫 단계인 MVP 테스트 협업을 추진하고 있습니다.
- **브랜드 정비.** 보고 기간 직후인 10월, 상위 브랜드 CONDERI를 출범하고 상호를 콘데리로 바꿨습니다.

02 ORGANIZATION

조직과 브랜드 구조

연혁

시점	내용
2025. 6. 16.	PACM 개업. 청소년 창업 동아리에서 출발해 개인사업자로 등록
2025. 10. 28.	SkillBridge 핵심 기술 특허 문서(발명의 설명) 작성. 맞춤형 학습과 기업 협업을 통한 직무 역량 강화 방법 및 시스템. 특허 출원 완료
2026. 6. – 7.	청소년 인재 양성 · 노동시장 연구 논문 초안 4편 작성, SSRN 공개
2026. 10.	상위 브랜드 CONDERI 출범, 상호를 콘데리(Conderi)로 변경 (06장)

브랜드 구조

CONDERI는 상위 브랜드이자 사업 운영 주체입니다. 2025년 6월 PACM으로 개업한 충청남도 소재 개인사업자이며, 별도 법인은 아닙니다.

CONDERI 직접 운영

CONDERI

방향 설정, 브랜드 간 역할 조율, 공통 운영 기반, 파트너 연결을 맡습니다. 메타버스 진입 컨설팅·외주와 커뮤니티·행사 기획 및 운영 대행은 하위 브랜드를 거치지 않고 CONDERI가 직접 수행합니다.

실행

PACM

청소년 프로젝트의 기획, 실행, 검증, 성장 지원. 소속 프로젝트팀 Studio KOYO와 Ku Studio가 활동합니다.

검증

SkillBridge

프로젝트 경험을 검증 가능한 실무 역량과 커리어 기록으로 바꾸는 플랫폼. MVP 테스트 단계입니다.

연결

Ducesca

예비·초기 창업가와 실무형 인재를 잇는 커뮤니티이자 인스타그램 매거진.

디자인

studiO

브랜드 방향 설정, 로고·상표, 브랜드 가이드, 웹사이트·인쇄물을 맡는 브랜딩 브랜드.

일하는 방식

발굴
Ducesca에서 예비 창업가와 빌더를 만납니다

실행
PACM에서 문제를 정의하고 결과물을 만듭니다

검증
리뷰와 품질 점검, 외부 협업으로 확인합니다

연결
SkillBridge 기록으로 다음 기회에 잇습니다

03 RESEARCH

연구 · 논문

PACM에서 청소년 프로젝트를 운영하며 본 문제를 연구 문서로 정리했습니다. 네 편 모두 SSRN에 공개된 초안(working paper)이며, 학술지 심사를 거친 논문은 아닙니다.

Structural Pathologies in Korean Secondary Education: Metric Dominance, Experiential Exclusion, and Consequences for Talent Development

한국 중등교육의 구조적 병리: 지표 지배, 경험 배제, 그리고 인재 양성에 미치는 영향

교육 · 2026년 6월 · SSRN 7012419

The Dual-Track for Multipotential Youth Talent (DTMYT) Framework: Conceptual Foundations for Developing Talent Managers and Entrepreneurs

다재능 청소년을 위한 이중 트랙(DTMYT) 프레임워크: 인재 관리자와 창업가 양성의 개념적 기초

경영 · 2026년 6월 · SSRN 7012458

Implementing Dual-Track Talent Development in Korean Secondary Education: Curriculum, Assessment, and Partnership Guidelines

한국 중등교육에서의 이중 트랙 인재 양성 실행: 교육과정, 평가, 파트너십 지침

교육 · 2026년 6월 · SSRN 7012499

Beyond Credentials: Qualitative Skills Mismatch in Korea's Youth Labor Market. A Theoretical Framework and Research Agenda

자격을 넘어서: 한국 청년 노동시장의 질적 역량 불일치, 이론적 틀과 연구 의제

경영 · 2026년 7월 · SSRN 7116158

연구와 사업의 연결

앞의 세 편은 교육 현장의 구조 문제와 그 대안인 이중 트랙 인재 양성 모델을 다루고, 마지막 편은 졸업 이후 노동시장에서 나타나는 역량 불일치를 다룹니다. SkillBridge가 풀려는 문제, 곧 실제 수행 경험이 기록되지 않아 기회로 이어지지 않는 구조를 연구 쪽에서 정리한 작업입니다.

논문 원문은 CONDERI 웹사이트 연구 메뉴(www.conderi.com/research/)와 SSRN에서 볼 수 있습니다.

04 OPERATIONS

사업 운영 현황

아래 항목은 PACM 운영 기간 전체에 걸친 누적 현황이며, 작성일(2026. 10. 25.) 기준입니다.

외부 협업

B2B

기업 외주 용역

기업과 외주 용역 계약을 맺고 수행을 마쳤습니다.

파트너십

플랫폼 파트너십

플랫폼 기업들과 파트너십을 맺고 협업 프로젝트를 이어 가고 있습니다.

거래 상대와 계약 조건은 공개본에서 제외했습니다.

GRID 연합 인재풀

고교와 대학 비즈니스 동아리가 모인 GRID 연합을 자체 운영하고 있으며, 인재풀은 89명입니다. 기획·개발·디자인·운영 같은 역할 단위로 참여하고, 외부 과제와 프로젝트팀 수요에 맞춰 PACM 프로젝트에 투입됩니다. 참여 과정은 SkillBridge 역량 데이터로 기록할 계획입니다.

수익원

수익원	내용	상태
기업 외주 · 협업 용역	기업 대상 B2B 용역	발생
프로젝트팀 파트너십	프로젝트팀이 플랫폼과 맺은 파트너십	발생
SkillBridge 기업 프로젝트	기업의 실무 과제 발주와 인재 매칭 구조	준비 중
교육 · 프로그램 운영	학교 · 기관 대상 프로젝트형 프로그램	계획

운영 원칙

- 프로젝트에서 생긴 수익은 다음 프로젝트의 제작·개발 환경에 먼저 다시 씁니다.
- 정부 지원사업과 외부 투자는 파일럿 같은 검증 지표를 확보한 뒤 추진합니다.
- 고정비를 낮게 유지하기 위해 무료·저비용 도구를 우선 사용합니다.

04 AWARDS

수상

대표 조경용이 팀을 이끌어 받은 상입니다. 보고 기간 안의 수상과 그 이전의 수상을 나눠 적었습니다.

보고 기간 중

2026. 8. — **천안시 도시재생 챌린지 최우수상**

한국기술교육대학교 수여 · 팀 빈(BIN)칸 총괄 리드

- 아두이노 기반 스마트 쓰레기통 시제품을 아이디어 단계부터 최종 구현까지 이끌었습니다.
- 기술 구현 가능성 검토, 하드웨어와 소프트웨어 통합 설계, 제품 디자인을 맡고 최종 발표를 했습니다.

2026. 7. — **제6회 충청남도 청소년 창업경진대회 특별상**

SkillBridge · 대표 IR 피칭

- 전년 대회 이후 고도화한 SkillBridge 업그레이드 버전으로 대표 IR 피칭을 했습니다.
- 기능 완성도와 시스템 구조 개선, 시장 확장을 위한 비즈니스 모델을 제시했습니다.

보고 기간 이전

2025. 9. — **제5회 충청남도 청소년 창업경진대회 단국대학교 총장상**

SkillBridge · 총괄 개발자 및 브랜드 전략가

- 청소년 교육과 기업의 실무 인재 수요 사이의 질적 미스매치를 줄이기 위한 인재 매칭 · 역량 개발 플랫폼 SkillBridge의 브랜딩과 풀스택 개발을 맡았습니다.
- 노동시장 정보, 역량 프레임워크, 교육과정과 산업의 연계를 분석해 경험 학습, 산업 검증형 스킬 트랙, 수요 기반 인재 연결 경로를 설계했습니다.
- 매칭 알고리즘, 역량 평가 엔진, 데이터 기반 추천 시스템 등 플랫폼 핵심 기술의 특허를 출원했습니다.

2025. 5. — **충남 · 충북 비즈쿨 연합 캠프 모의 투자 유치 대회 최종 우승**

친환경 브랜드 새론지(Saeronji) · 팀장

- 유통 · 결제 분야의 지속가능한 소비를 목표로 한 친환경 브랜드 새론지의 브랜딩, 시장 포지셔닝, 전략을 총괄했습니다.
- 석유계 잉크와 감열지를 사탕수수 부산물 섬유지, 콩기름 잉크, 천연 색소로 바꾼 친환경 POS 영수증 솔루션 에코빌(Ecobill)을 기획했습니다.

05 PROJECT TEAMS · STUDIO KOYO

Ro inVader 개발 현황

Studio KOYO는 PACM 소속 프로젝트팀으로, Roblox 기반 전술 액션 게임 Ro inVader를 만들고 있습니다. 여섯 개 개발 영역을 동시에 진행합니다.

Ro inVader 메인 로비 화면 (개발 빌드)

01 맵 제작 · 환경 구축

- ● Sector 0 · 1 · 5 빌드
- ○ 프롤로그 내부 공간 · 층별 구조
- ○ 프롤로그 맵 전체 빌드 · 인테리어
- ○ Sector 2 맵 빌드

02 미션 · UI 시스템

- ● 미션 목표에 따라 단계가 진행되는 UI
- ● 문서 열람 기능
- ○ 프롤로그 미션 진행 구조 구축 · 개선

Sector 맵 빌드

좌측 상단 미션 UI · 하단 NPC 대사 자막

● 완료 ○ 진행 중 · 작성일 기준

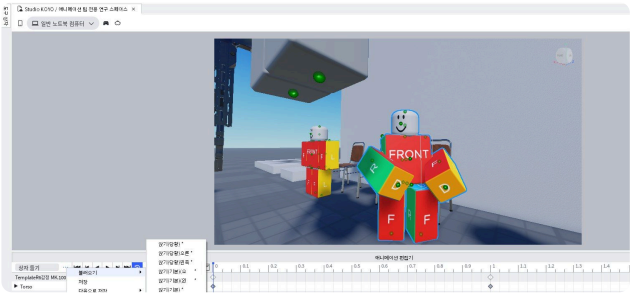
03 총기 · 전투 시스템

- HK416 기반 총기 모델 · 일부 파츠
- HK416 총기 시스템, 발사 · 재장전 · 조준
- 조작 · 조준 안정화, 재장전 애니메이션
- 파츠 모델링 보완, K5 권총 엔진 교체

04 스토리 연출 · 05 전용 에셋

- NPC 대사에 맞춰 말하는 기능
- 감정별 애니메이션, 전용 복장
- 대화 · 스토리 연출 시스템
- 문서 · 대사로 세계관 전달 보강

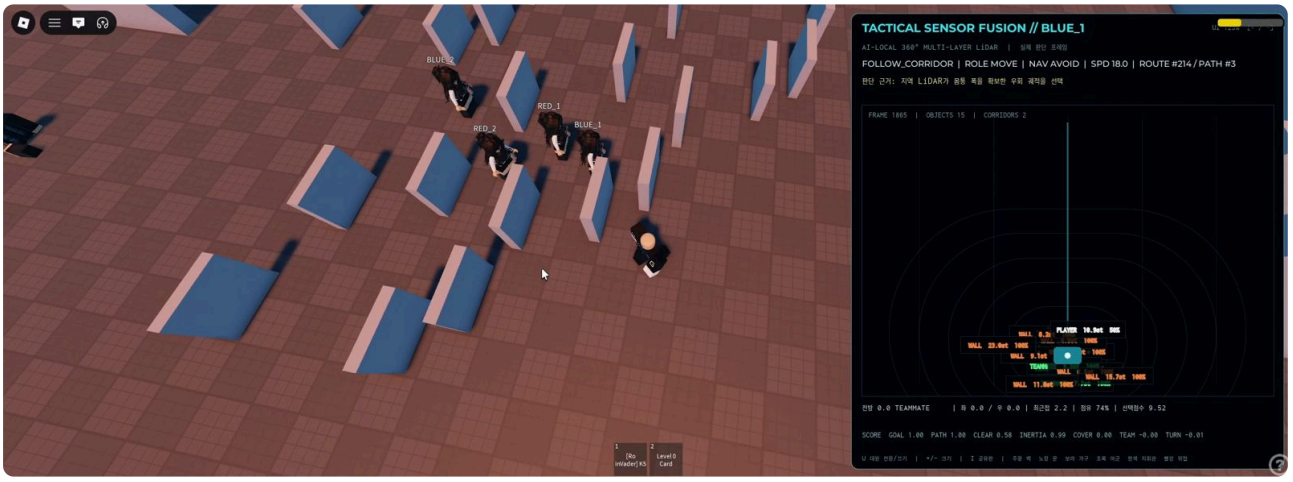
HK416 기반 총기 시스템



감정별 애니메이션 제작 화면

06 AI 시스템 · Tactical AI Build 1

4인 전술 분대 AI의 첫 빌드를 완성했습니다. 분대는 플레이어의 이동 경로를 따르면서 LiDAR 방식으로 주변을 실시간 분석해 경로와 대형을 바꿉니다.



훈련장 테스트 화면 · 우측 360° 센서 실시간 분석 패널

인지

0.1초 단위 환경 분석. 벽 · 가구 · 문틀을 감지해 우회합니다.

이동 · 대형

좁은 통로 1열, 일반 실내 2열, 개방 지역 확장. 경로 탐색과 근거리 회피를 결합했습니다.

분대 판단

충돌 방지와 통행 우선권, 엄폐 위치 탐색, 측면기동 · 후퇴 · 재집결 판단.

Ku Studio

PACM 소속 프로젝트팀 Ku Studio가 만든 모든 모델의 누적 방문자 수는 10,000명을 넘었습니다(작성일 기준). 팀은 플랫폼 파트너십 수익도 만들었습니다.

06 AFTER THE PERIOD · 2026. 10.

보고 기간 이후 주요 사항

보고 기간 밖이지만 다음 분기 활동의 출발점이 되는 일이라 함께 적습니다.

항목	내용
CONDERI 출범	PACM · SkillBridge · Ducesca를 아우르는 상위 브랜드 CONDERI를 출범하고, 사업자 상호를 콘데리(Conderi)로 바꿨습니다. PACM이라는 이름과 프로젝트 활동, 소속 프로젝트팀은 그대로 유지합니다.
모두의 창업 선발	중소벤처기업부가 추진하는 2026 모두의 창업 프로젝트에 선발되었습니다.
지역 교육기관 협업 제안	SkillBridge 실증을 위해 충청남도 지역 교육 · 청소년 기관 5곳에 협업을 제안했습니다. 제안 단계이며 확정된 협약이 아닙니다. 회신을 기다리고 있습니다.
공식 웹사이트 공개	www.conderi.com을 열고 서비스 소개, 인사이트, 보고서, 연구 메뉴를 공개했습니다.
성과공유회 자료	지난 활동과 다음 계획을 담은 2026 CONDERI 성과공유회 발표 자료를 정리했습니다. 이 보고서는 그 자료의 공개본입니다.

SkillBridge 단계별 실증 계획

STEP 1 · 현재
MVP 테스트 협업 추진
대안학교 1곳

STEP 2
MVP Alpha
협업 학교 재학생 대상

STEP 3
MVP Beta
특성화고 재학생 대상

기업은 실무 과제를 내고, 청소년은 프로젝트를 수행하며, SkillBridge는 그 과정을 분석해 검증 가능한 역량 기록으로 남깁니다. 기업은 검증된 인재를 일찍 만나고, 청소년은 실무 경력을 쌓는 구조입니다.

07 NEXT

과제와 다음 목표

잘한 점

- 비용을 낮게 유지하면서 외부 거래 실적을 만들었습니다.
- 프로젝트팀이 플랫폼 기반 성과(누적 방문자, 파트너십)를 직접 만들었습니다.
- 현장에서 본 문제를 논문 네 편으로 정리해 공개했습니다.
- SkillBridge로 충청남도 청소년 창업경진대회에서 두 해 연속 수상했습니다(2025년 단국대학교 총장상, 2026년 특별상).

남은 과제

- **반복 가능한 수익원 부족.** 지금까지의 수익은 일회성 비중이 높습니다. SkillBridge 기업 프로젝트와 교육 프로그램을 반복 수익원으로 만들어야 합니다.
- **대표 1인 의존.** 실행, 영업, 행정이 대표 한 사람에게 몰려 있습니다. 셀 단위 역할 분담과 운영 기준 문서화가 필요합니다.
- **지출 증빙.** 투입 규모가 커질수록 지출 증빙과 관리가 중요해집니다.

다음 목표

CONDERI

상위 브랜드 · 웹사이트 정식 운영
사업별 운영 기준 정리

SkillBridge

MVP 테스트 협업 진행
실무 과제 · 매칭 흐름 검증
정부 · 공공 지원사업 신청

Studio KOYO

프롤로그 · Sector 2 맵 완성
프롤로그 미션 구조 완성
Tactical AI 문 진입 · 방 클리어링 · 무기 연동

ENGLISH SUMMARY

2026 Q2–Q3 at a glance

This public edition covers April 1 to September 30, 2026. It excludes financial figures, contract terms, and the names of counterparties and partner institutions.

Highlights

- **Research.** Four working papers on youth talent development and Korea's youth labor market were written in June and July 2026 and posted on SSRN (IDs 7012419, 7012458, 7012499, 7116158). They are working papers, not peer-reviewed articles.
- **Studio KOYO.** Development of Ro inVader, a tactical action game on Roblox, continued across six areas: maps, missions and UI, weapons, story and characters, dedicated assets, and AI. Tactical AI Build 1, a four-member squad AI that reads its surroundings in real time and switches formation by space, was completed.
- **Ku Studio.** Cumulative visits across all models passed 10,000 (as of October 25, 2026), and the team earned partnership revenue from a platform.
- **Operations.** A B2B outsourcing contract was completed, platform partnerships continue, and the GRID alliance of high school and university business clubs holds a talent pool of 89 people.
- **Awards.** During the period: Special Prize at the 6th Chungcheongnam-do Youth Startup Competition (July 2026) and the Grand Prize at the Cheonan Urban Regeneration Challenge, presented by Korea University of Technology and Education (August 2026). Earlier: overall winner of the Chungnam–Chungbuk BizCool Joint Camp Mock Investment Competition (May 2025) and the Dankook University President's Award at the 5th Chungcheongnam-do Youth Startup Competition (September 2025).
- **SkillBridge.** Patent applications for the platform's core technologies have been filed. A three-step pilot plan is in place: an MVP test with one alternative school, an Alpha with its students, and a Beta with vocational high school students. The project is at step 1.

After the period (October 2026)

- CONDERI launched as the parent brand of PACM, SkillBridge, and Ducesca, and the business name changed to Conderi.
- Selected for the Ministry of SMEs and Startups' 2026 Startup for All (모두의 창업) project.
- Collaboration proposals were sent to five education and youth institutions in Chungcheongnam-do. These are proposals, not agreements.
- The official website www.conderi.com went live.

Challenges

Few recurring revenue sources, and execution, sales, and administration concentrated on a single founder.

CONDERI

질문을 사업으로, 가능성을 실행으로.

www.conderi.com · contact@conderi.com · Instagram @conderi.co

CONDERI 2026 Q2–Q3 활동 보고서 공개본 · 2026. 10. 25. 발행

이 문서의 내용은 발행일 기준이며, 계획은 검토 결과와 외부 여건에 따라 바뀔 수 있습니다.