

Ambition for Korea 해커톤 · AttentionX 미션

YUIYUMI

화면 옆에 사는 Live2D 캐릭터 비서
귀엽지만, 일은 똑 부러지게

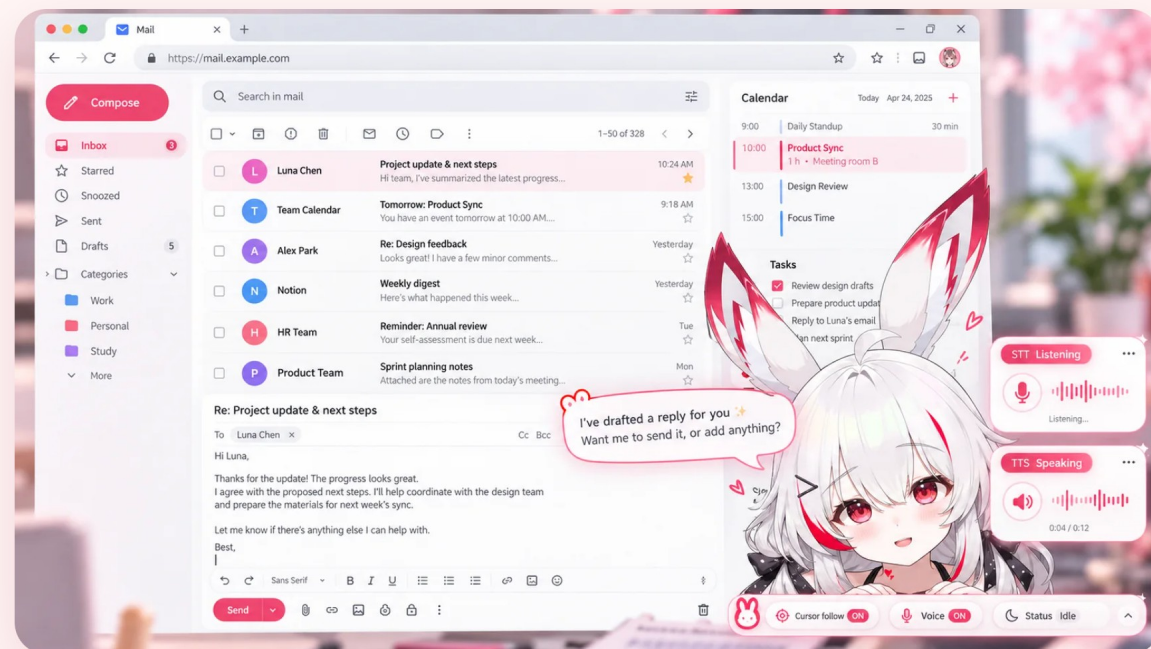
문제 · 업무형 에이전트는 곁에 두고 싶지 않고, 캐릭터 컴패니언
은 일을 못 한다.

메일 요약·답장 초안

Slack·Discord·Drive

일정 조회·충돌 검사·알림

음성 대화 · VAD · 5개 언어



말을 걸면 수다인지 일인지 알아채고, 업무는 초안까지 해 둔 뒤 확인을 받는다. 두 캐릭터(유미·유이), 설치 없이 브라우저에서.

눈치 있게 먼저 말 걸고, 믿고 맡길 수 있게

3회

하루 먼저 말 거는 최대 횟수

10분

말 건 뒤 쉬는 시간

20초

같은 화면을 볼 때만 참견, 타이핑
중엔 조용히

확인

발송·게시는 항상 확인 카드, 메
일 속 지시문은 실행 안 함

차별점

화면 상주 + 먼저 말 걸기 + 실제 업무 + 캐
릭터 애착을 한 번에. 도구와 친구 사이의
자리.

시장

AI 컴패니언 2025년 \$36.8B, 연 31% 성장
전망. 상위 10% 앱이 매출 89% — 승부는
캐릭터 IP와 체류 시간.

진출

웹 데모 → 데스크톱 상주 앱 → 일본·중국
·대만 서브컬처 시장. 수익 모델 [팀 확정
필요]

기술 · 오픈소스 Project AIRI 포크 위에 업무 도구·라우팅·눈치 규칙·권한 단계 구현 (Vue · TypeScript · Live2D · 다중 LLM/TTS)

체험 yuiyumi-seven.vercel.app · 소개 yuiyumi.vercel.app · 코드 github.com/yoobinkim541/airi · 시장 출처: Grand View Research, Ken Research