

Idol Trainee Challenge



Episode 2. in Kazakhstan

Proposal for Partnership

2026

CONTENTS

01 Project Overview

02 Technology & AI Integration

03 Program Structure

04 Timeline & Milestones

05 Marketing & Promotion Strategy

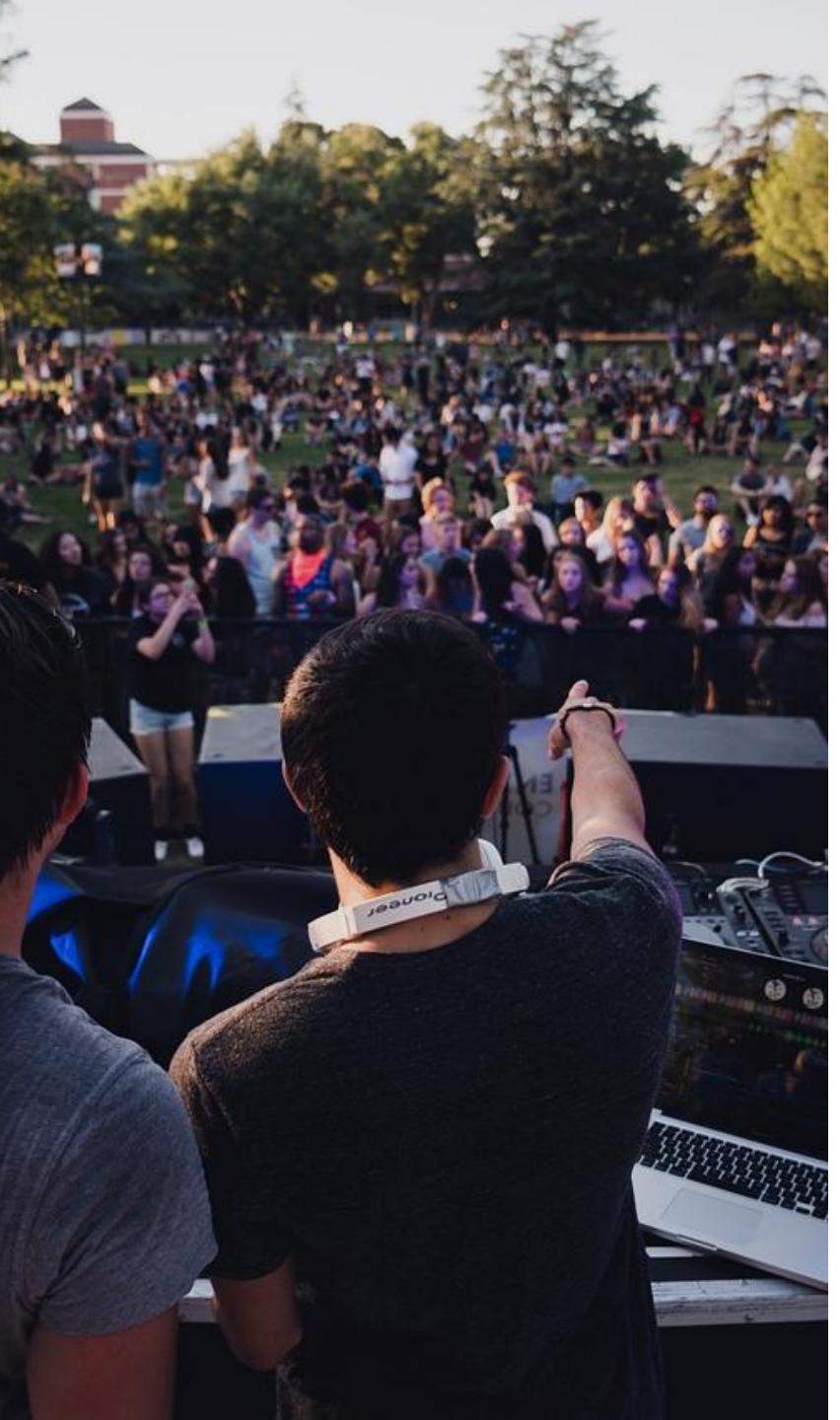
06 Follow-up Project

07 Partnership Structure

08 Revenue Model

09 Letter of Proposal

10 Appendix

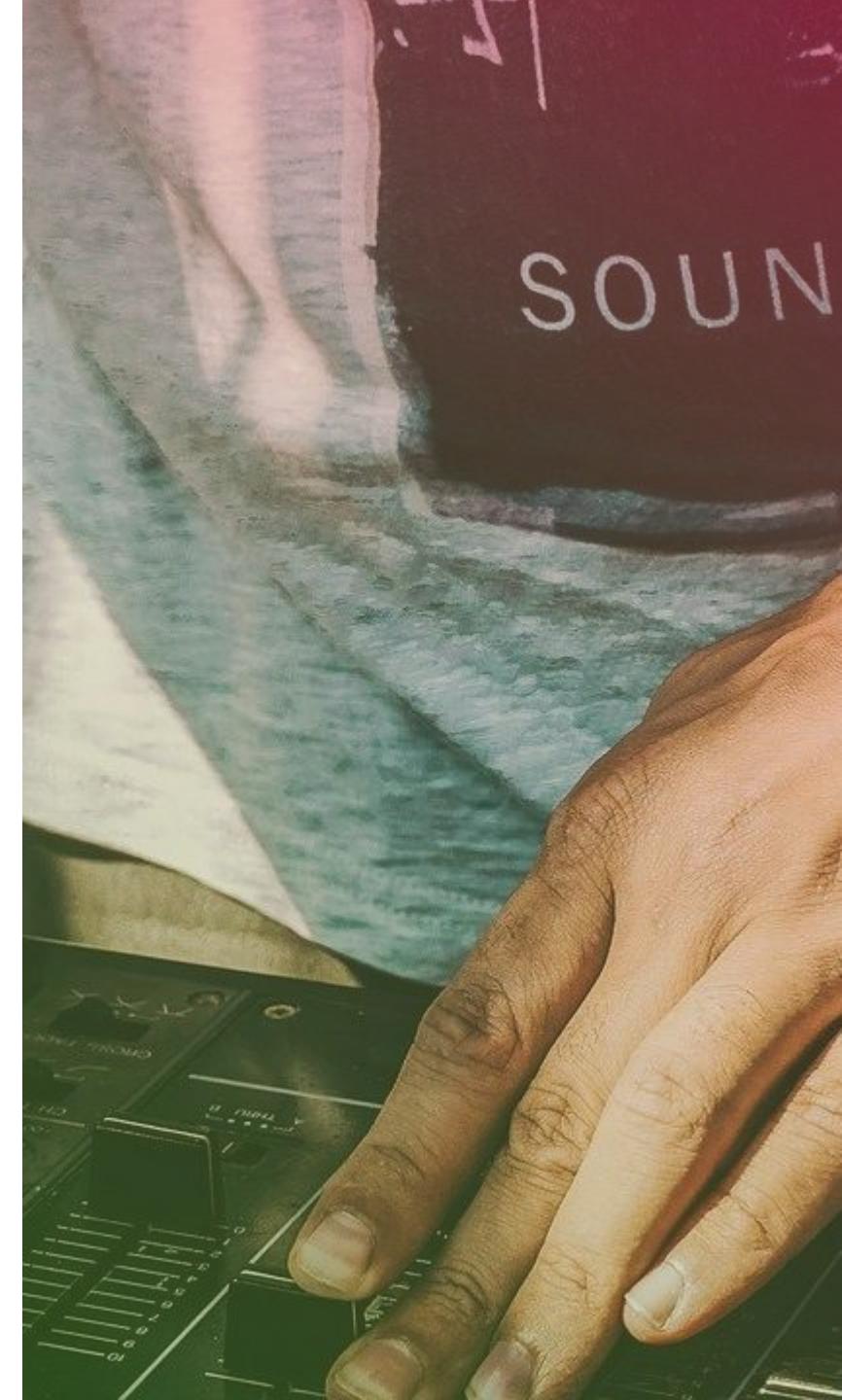


PROJECT OVERVIEW SUMMARY

AI Singing Game과 AI Dancing Game은 KAZ의 POP과 K-POP의 콜라보를 완성하는 현대문화의 소비 Tool로써 새로운 POP의 소비 문화를 확대하여 Global POP 문화를 선도하는 새로운 KAZ-POP의 완성을 목표로 합니다.

본 프로젝트는 K-POP에 AI와 디지털(모바일) 게임, 그리고 미디어가 융합된 K-POP 오디션 플랫폼이며, 새로운 서바이벌 오디션 방송 컨텐츠입니다.

우리는 성장 가능한 연습생을 확보하여, 지속 가능한 Global IDOL을 만들어 가겠습니다.



PROGRAM NAME

TARGET

FORMAT

We ...

“We would like to blend with your culture.”

PROGRAM
NAME

**Find !
The main character
Of this song.**

TARGET

**Nationwide youth
(ages 15–25)**

PROGRAM
FORMAT

**Survival audition
utilizing
AI and mobile games**

본 프로그램은 AI 기반의 서바이벌 오디션 프로그램으로써, 예선에서는 AI 모바일 게임을 통해 선별하고 본선에서는 AI 로봇과 K-POP 아이돌 선배들이 함께 심사하는 새로운 오디션 플랫폼입니다.

참가 대상자의 범위는 현지 법률에 근거하여 필요하다면 변경될 수 있습니다.

AI 모바일 게임, 그리고 K-POP이 융합된 새로운 K-POP 서바이벌 오디션 플랫폼이며, 방송 컨텐츠입니다.

EXPECTED EFFECTS



Broadcasting Stations

2nd CORE EFFECT

New platform expansion

1. TikTok, YouTube, Instagram 등 다양한 SNS를 통해 컨텐츠를 확산 할 수 있습니다.
→ 강력한 바이럴 효과 상승

2. 글로벌 K-POP 소비자를 위해 OTT 플랫폼과 협업할 수 있습니다.

1st CORE EFFECT

Increase viewership and advertising revenue

K-POP 오디션 포맷을 통하여 시청률 상승과 PPL 등 광고 수익을 극대화 할 수 있습니다.

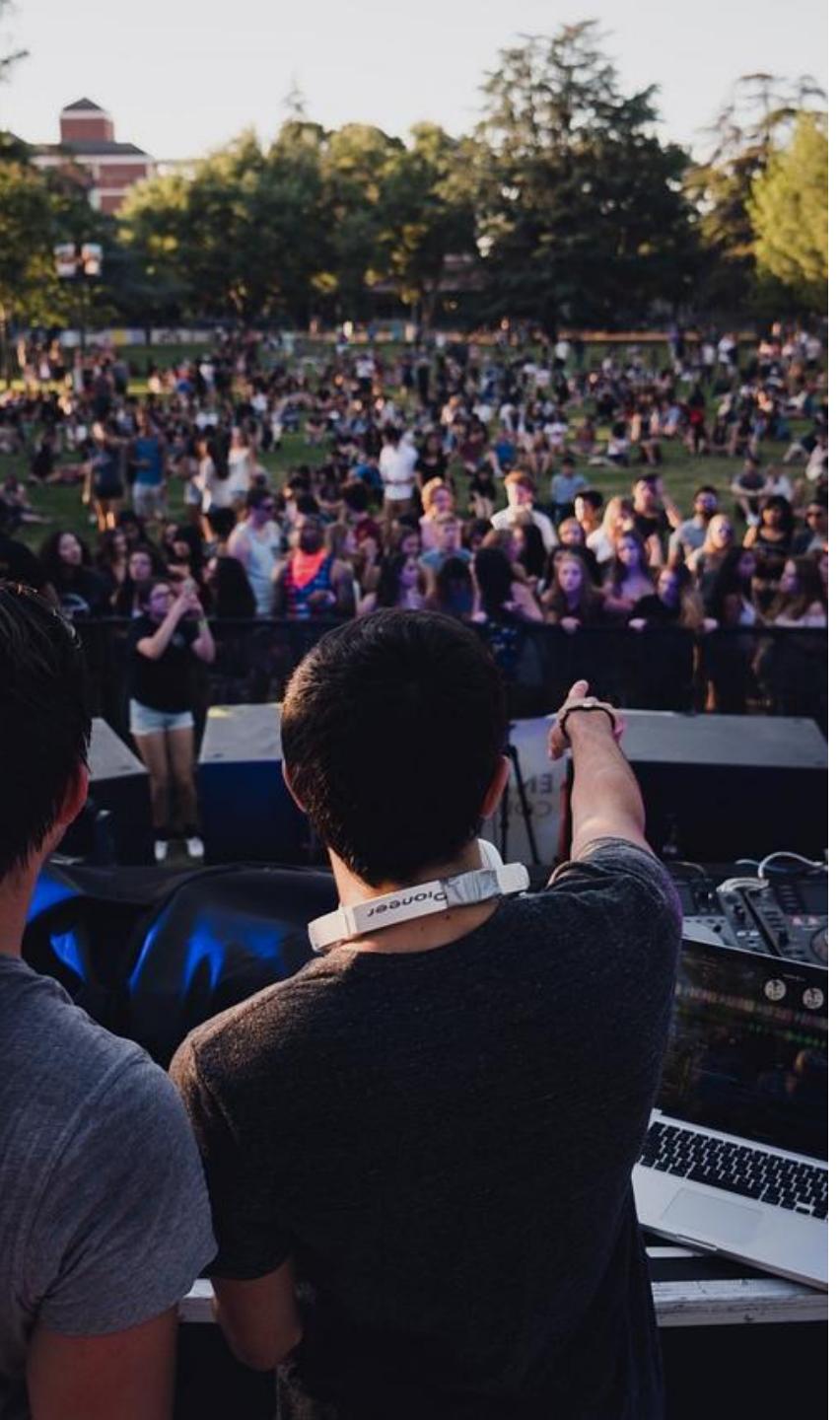
AI & Media Tech Innovation

1. AI 심사, 메타버스 무대, AR 공연을 적용하여 방송을 현대화 할 수 있습니다.
2. 이러한 혁신은 향우 교육, 의료 및 기타 엔터테인먼트 분야로 확장 될 수 있습니다.

3rd CORE EFFECT

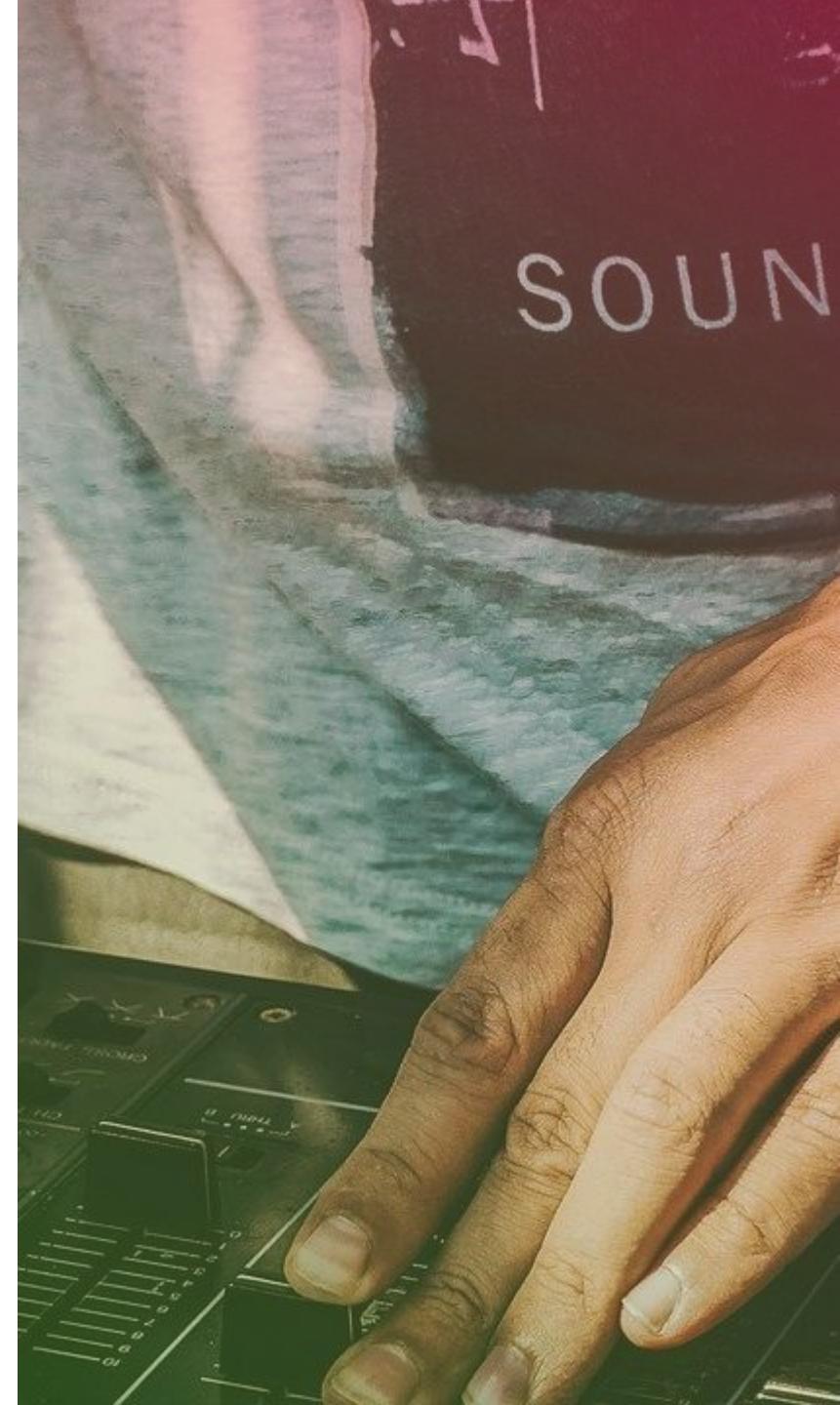
Global Collaboration Opportunities

AI 심사 시스템과 디지털 기술을 적용한 오디션 플랫폼 제작을 통해 세계 시장 진출의 문을 열 수 있습니다.



TECHNOLOGY & AI. INTEGRATION SUMMARY

1. 모바일 Dancing Game과 Singing Game을 통해 잠재적 능력의 소유자를 선별합니다.
‘Dancing Game을 잘 하는 참가자는 Dancing을 잘 하는 것으로 평가되며, Singing Game을 잘 하는 참가자는 노래를 잘 부르는 것으로 평가됩니다.
2. AI 로봇 심사 : 주로 기술 평가를 담당하는 AI Robot ‘BUSKER’는 음정, 박자, 성량 등을 평가하게 되며, 예술 평가는 K-POP 선배 IDOL 가수와 전문가가 평가합니다.
3. 미디어 융합 : 인터랙티브 영상과 AR 영상을 조합하여 본선 무대를 장식하며, 선별된 참가자들을 중심으로 K-POP 콘서트가 개최됩니다.



O

AI MOBILE GAME

Singing Game

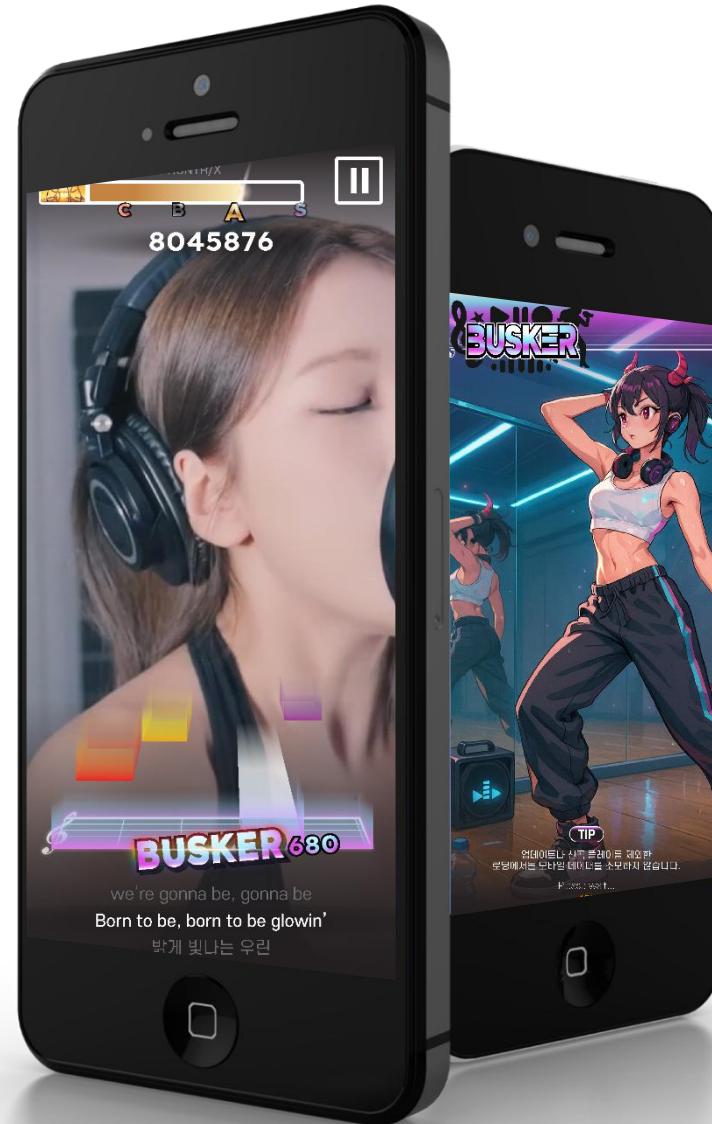
음정, 박자, 성량 등의 평가 요소들을 기술적으로 수치화하여 점수로 환산 합니다.

Dancing Game

모션, 박자, 실루엣과의 일치 정도를 기술적으로 수치화하여 점수로 환산 합니다.

예선 라운드

예선 라운드는 Singing Game과 Dancing Game의 기술 점수와 게임 영상이 SNS에 공유되는 공감도 점수를 합산하여 상위 100명을 선별하게 됩니다.



Ai 로봇(진행자) 인터넷티브 미디어

AI ROBOT # BUSKER

본선 라운드 사회자 : BUSKER

본선 라운드 기술평가 위원 : BUSKER

INTERACTIVE MEDIA

라이브 방송과 콘서트는 Interactive Media와 AR 영상을 적용할 예정입니다.

본선 라운드

기술평가 : AI Robot [BUSKER]

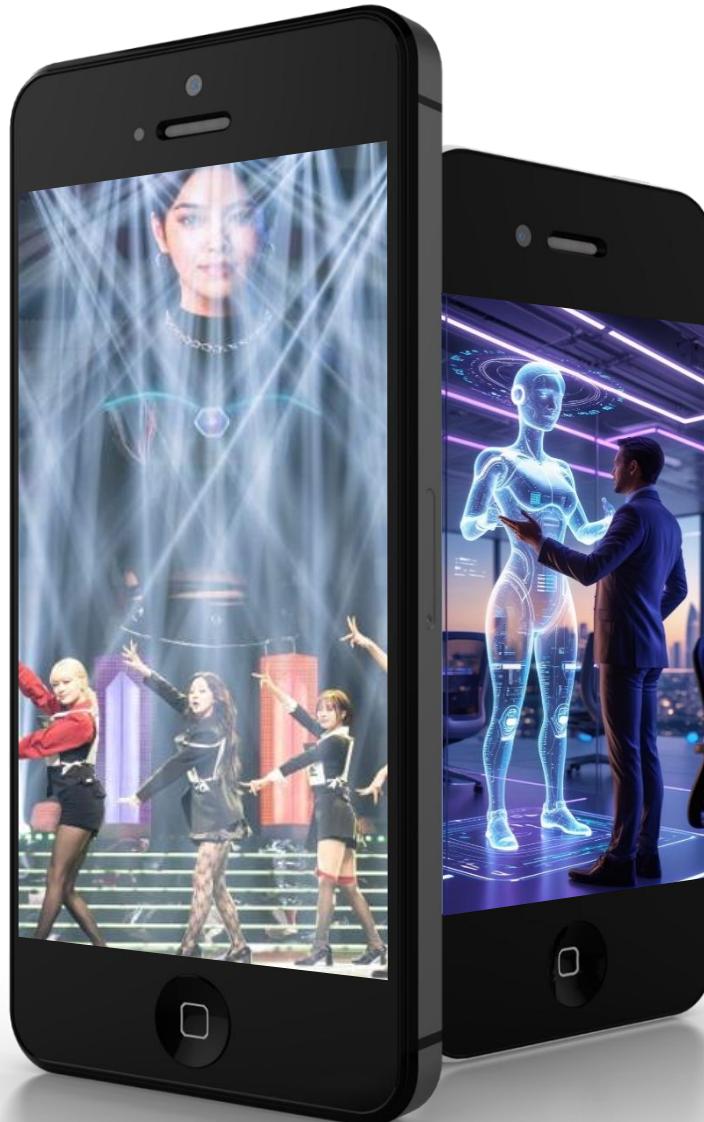
예술평가 : K-POP IDOL STAR와 K-POP 전문가로 구성

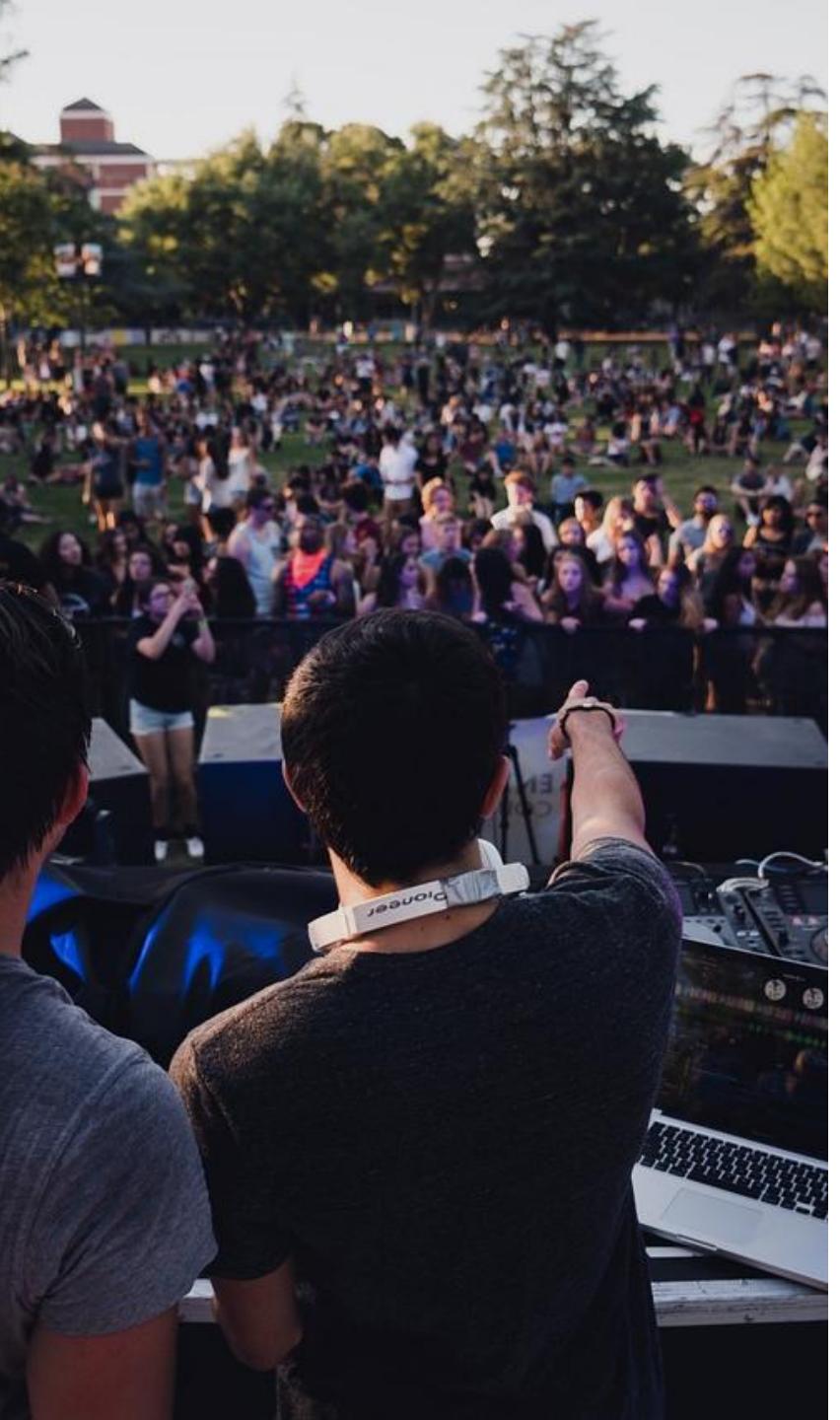
최종 선발 인원 (30명)

챔피언 : 2명 (Singing 1명, Dancing 1명)

연습생 : 18명

탈락자 추가 선발 : 10명





PROGRAM STRUCTURE SUMMARY

예선

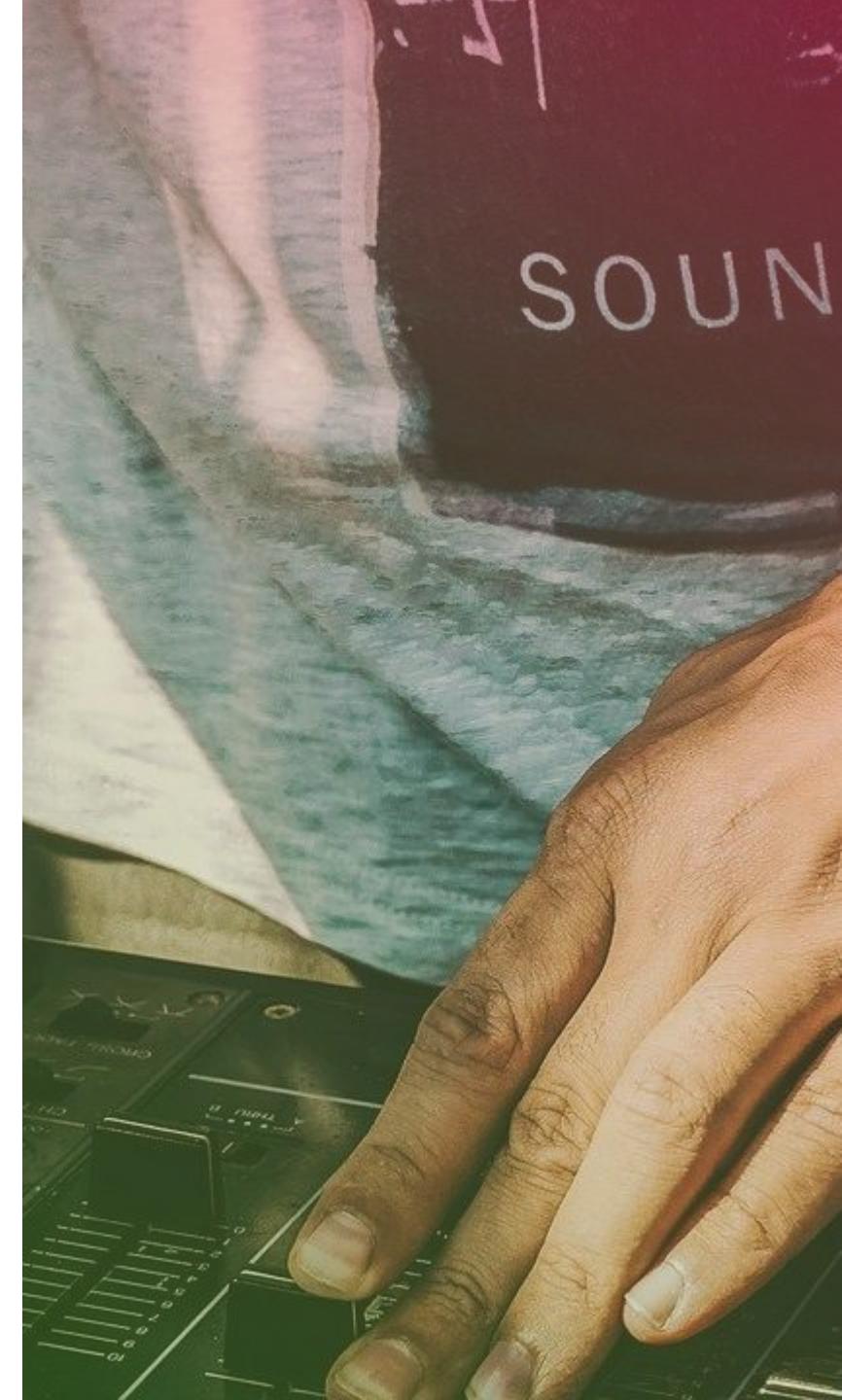
1. 참가 자격 : 15세 이상 25세 미만의 청년 누구나
2. 게임 룰
 - a. 1인 게임을 원칙으로 한다.
 - b. 게임 점수가 높은 참가자를 선별한다.
 - c. 게임 점수는 기술점수와 팬덤 점수(SNS 공감 점수)를 합산 한다.
 - d. 팬덤 점수는 본인의 게임 영상을 본인의 SNS에 공유하고, 공유된 영상의 공감 정도를 수치로 환산한다.
 - e. 예술 점수는 본선에서만 적용한다.
3. 선별 인원 : 100명

본선

1. 예선을 통과한 100명이 경쟁하는 본선은 개인별 또는 그룹별로 경쟁을 펼치게 된다.
2. 게임 룰
 - a. 팀 구성은 랜덤하게 구성한다.
 - b. 패자 부활전은 2회 적용한다.
 - c. 평가 점수는 기술점수와 예술점수 그리고 팬덤 점수의 합산으로 평가한다.
(기술점수 40% + 예술점수 40% + 팬덤점수 20%)
 - d. 최종 선별 인원 30명 (챔피언 2인 포함)

Benefit (최종선발팀)

1. 상금 + 한국 K-POP 아카데미 연수(3개월) + IDOL Debut



예선 라운드

게임 룰

- a. 1인 게임을 원칙으로 한다.
- b. 게임 점수가 높은 참가자를 선발한다.
- c. 게임 점수는 기술점수와 팬덤 점수 (SNS 공감 점수)를 합산한다.
- d. SNS 공감 점수는 본인의 게임 영상을 본인의 SNS에 공유하고, 공유된 영상의 공감 정도를 수치로 환산한 점수다.
- e. 예술 점수는 본선에서만 적용한다.

참가자격

15세 ~ 25세 청년 누구나

01

선발 인원

100명 (댄싱 50명 + 보컬 50명)

게임 방식

1인 게임, 댄싱게임과 보컬게임 구분

03

선발 방식

게임 점수 상위 선발 방식
기술점수 + SNS 공감점수



예선 라운드는 본선 라운드 전 충분한 연습을 통해 효과를 만들어 낼 수 있는 재능을 평가하는 것으로 누구나 열심히 도전했을 경우 선발될 가능성이 아주 높습니다.
예선 라운드에서는 기술점수(50%) + SNS 공감 점수(50%)의 비율로 평가합니다.

본선 라운드



A. 녹화방송 + 생방송

- # 팀별 합숙 및 교육 영상, 배틀 영상 녹화
- # 주 1회 * 5주 : 총 5회 방송
- # 5회 방송 중 마지막 방송은 생방송으로 진행
- # 특집 방송 : 선발 이후 데뷔까지 다큐멘터리 제작

C. 심사위원 구성

- 기술평가 : 'BUSKER' AI 로봇
- 예술평가 : K-POP 전문가 3인 + 현지 전문가 2인
- 팬 투표 : SNS 공감 점수 + 생방송 온라인 팬 투표

B. 점수 배분

- # 기술점수(40%) + 예술점수(40%) + 팬 투표(20%)

D. 심사위원 LINE-UP

- # 예상 LINE-UP
- K-POP IDOL 출신 가수 1명
- K-POP 싱어송라이터 1명
- K-POP 평론가 1명
- KAZ 출신 가수 1명
- KAZ 출신 POP 전문가 1명
- AI 로봇 : BUSKER

CHAMPION BENEFIT



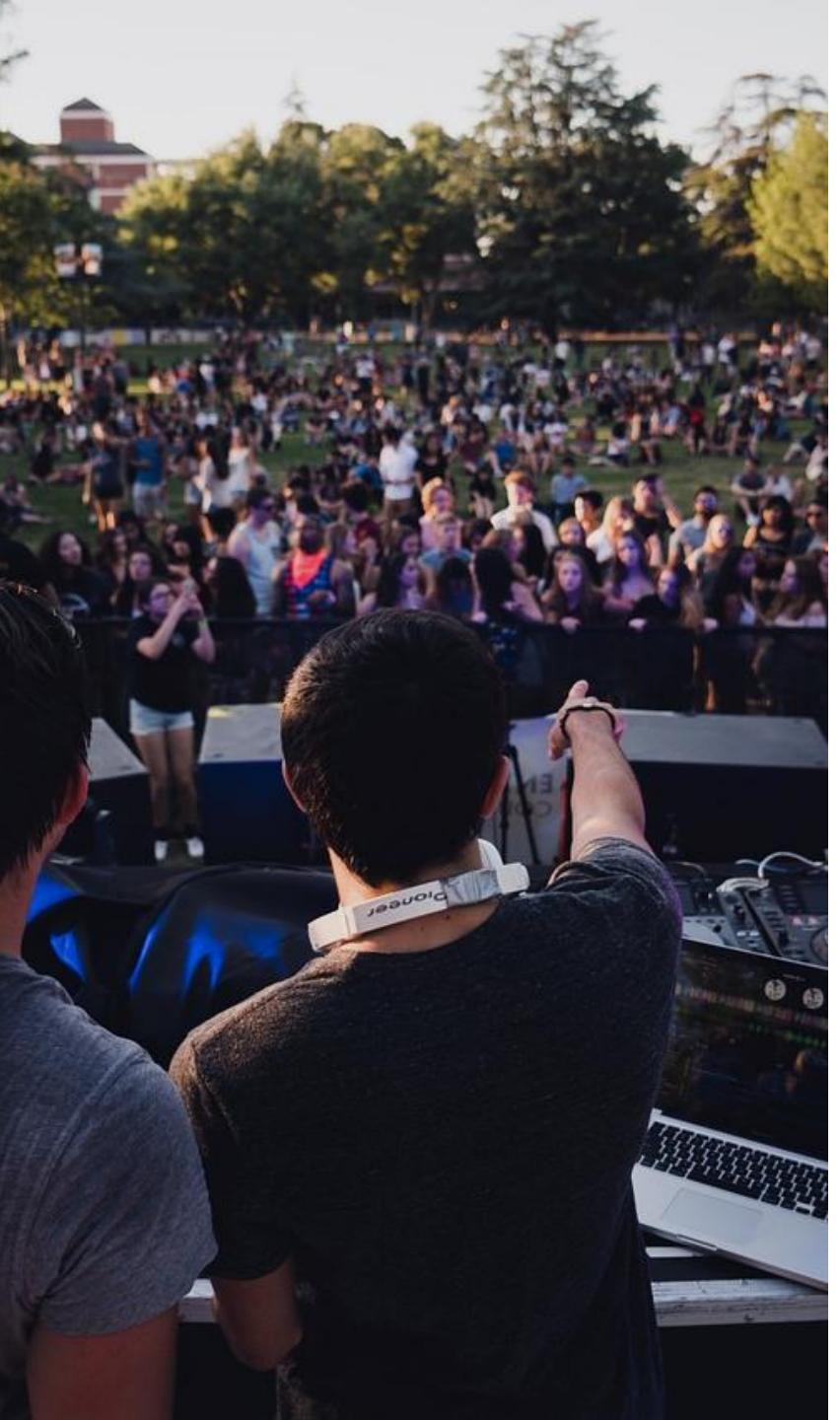
우승 상금 + K-POP 아카데미 연수 + K-POP Debut (공연)

우승상금 (2인) : [(전체 참가비 * 20%) / 2인(댄서+싱어)]

K-POP 아카데미 연수 (20명) : 3개월간 한국 방문, K-POP 교육 이수 (무료)

틸락자 중 (10명) 추가 선별 : 3개월간 한국 방문, K-POP 교육 이수 (무료)

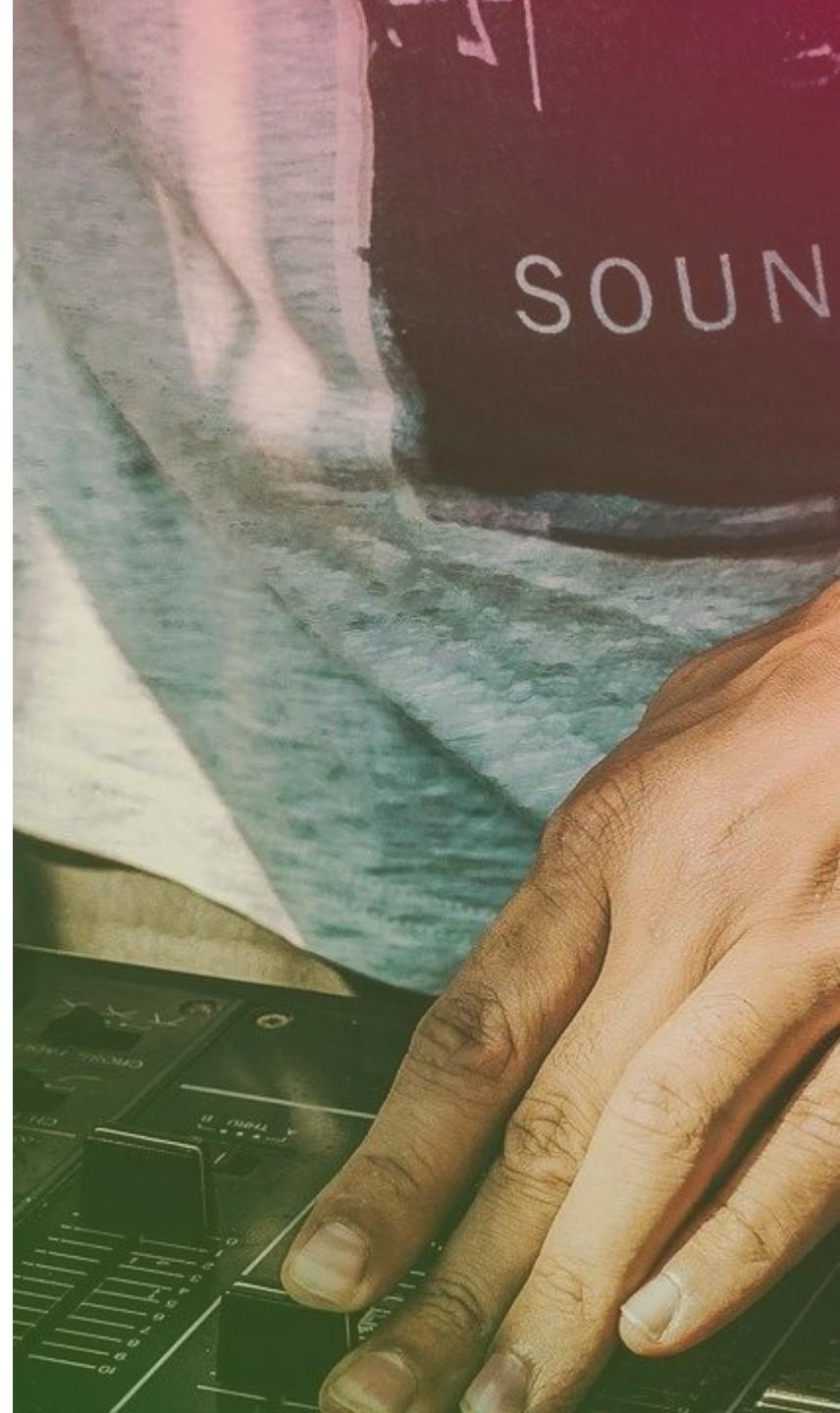
K-POP Debut : 현지 엔터테인먼트사와 전속 계약 후 콘서트로 데뷔



TIMELINE & MILESTONE SUMMARY

프로젝트 개발 일정

1. 컨소시엄 구성
2. 프로젝트 및 방송 컨텐츠 기획 확정
3. 파일럿 테스트
4. 홍보 / 마케팅
5. 게임 런칭 (참가자 모집)
6. 방송 프로그램 제작 인프라 구축
7. 본 촬영 시작 (편집 등)
8. 본선 라운드 (주 1회 5주 방송)
9. 후속 관리



EXPECTED TIMELINE

프로젝트 개발 일정	2026									런칭
	JAN	FEB	MAR	APR	MAY	JUN	JUL	AUG	SEPT	
컨소시엄 구성	MOU 및 역할 배분, 조직 구성 SPC 설립									
기획 확정		컨셉 회의 및 포맷 확정 예산 및 스폰서 확정								
파일럿 테스트				게임 및 기술 테스트, 기술 오디션 진행						
홍보 / 마케팅			SNS 홍보, 방송프로그램 공고				지속적인 홍보 진행			
게임 론칭 (참가자 모집)						참가자 모집 (90일) 예선 라운드 (60일)				
제작 인프라 구축						스튜디오, 공연장, 합숙소 등				
본 촬영 시작 (편집)	최소 월 2회 미팅					예선 라운드 인터뷰 및 촬영				
본선 라운드 생방송		모든 계약 완료				주 1회 5주 방송				
후속 관리			현지, 기술 및 시스템 적용 테스트 완료							콘서트 준비

본 일정은 예상 일정이므로 추후 변경될 수 있습니다.

MILESTONES

방송사 + 엔터테인먼트사 + 기획사

이렇게 3개사 컨소시엄 구성이 먼저입니다.
현지 상황을 정확히 분석하고 확인한 후
정확한 기획이 만들어 집니다.

또한 기술적인 부분에 대한 테스트가 완료되
어야 정확한 컨텐츠가 완성이 됩니다.

스폰서를 확정하기 위하여 참가 인원 및 TV
시청 인원에 대한 정확한 예측이 필요합니다.

끝으로, 콘서트 준비를 위한 현지 엔터테인먼
트사의 역할이 매우 중요합니다.

Key Milestones

컨소시엄 구성

MOU, MOA 체결
기획 확정
스폰서 확정
SPC 설립

01

모의 오디션

기술 및 시스템 테스트 완료
기술(모의) 오디션 개최

02

참가자 모집

예선 라운드 개최
게임 런칭

03

본선 라운드

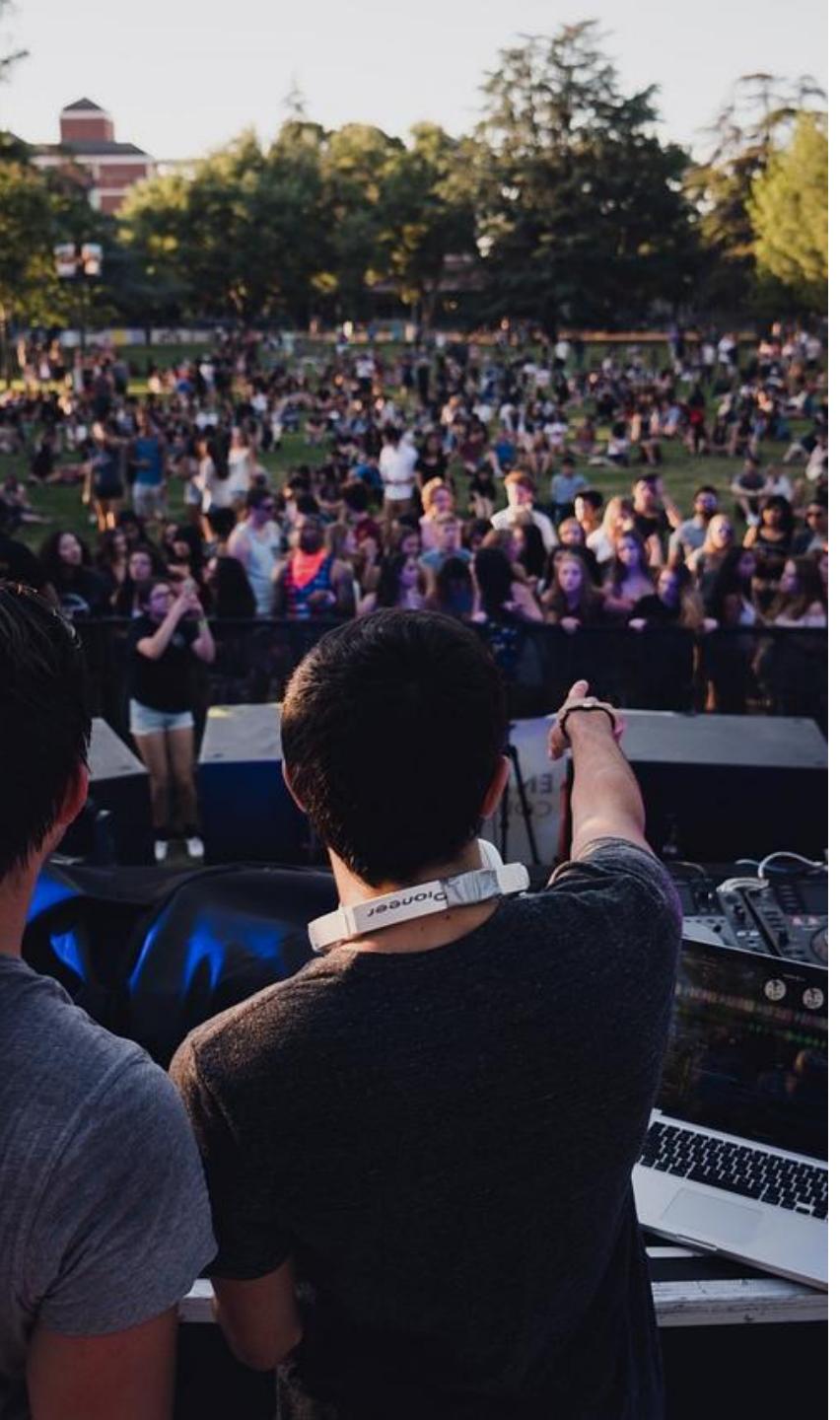
녹화방송 4회 / 생방송 1회
(주1회 * 5주)

04

콘서트 개최

K-POP 아카데미 교육 수료
K-POP Debut
현지 K-POP 콘서트 개최

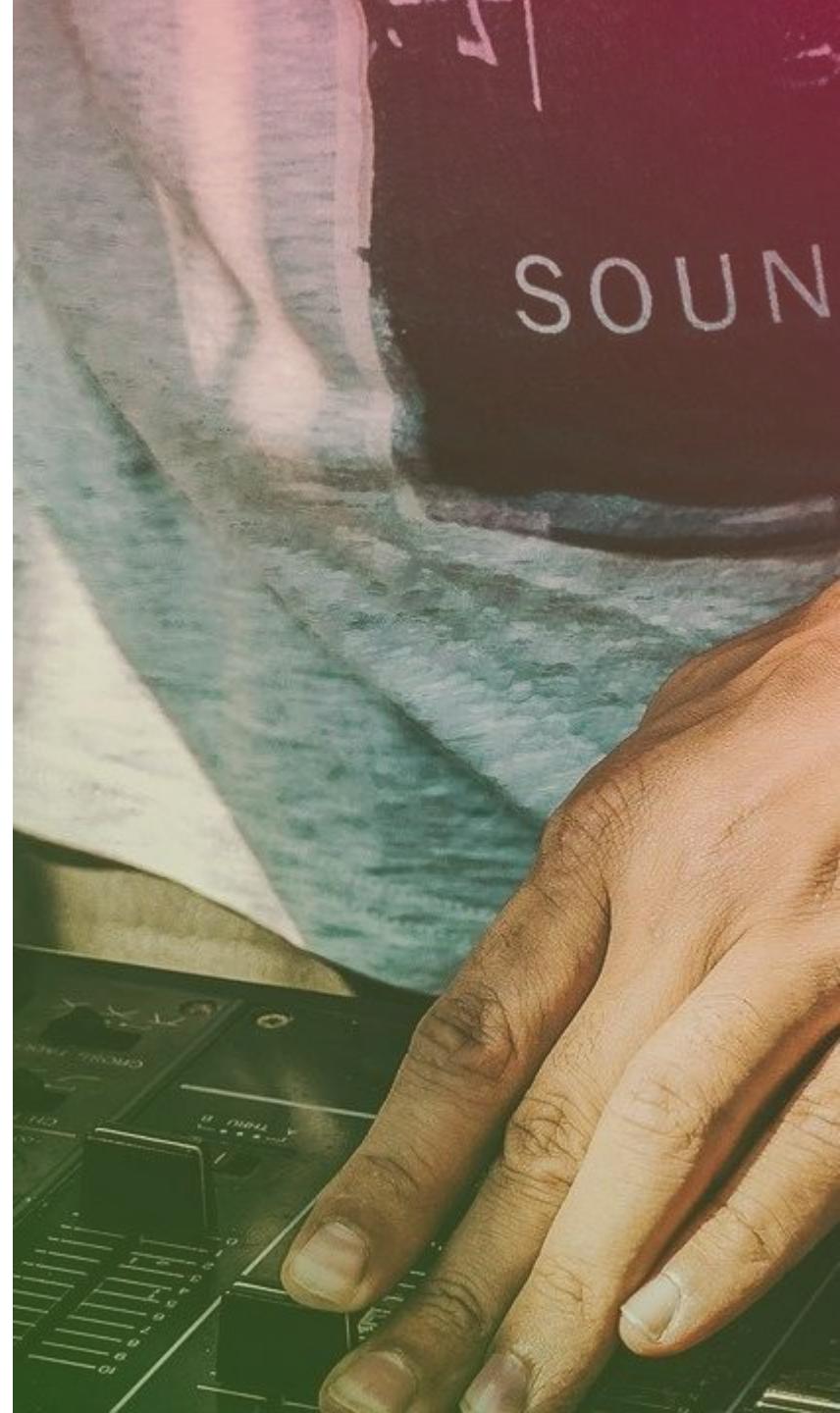
05



MARKETING & PROMOTION STRATEGY SUMMARY

마케팅은 참가자 모집 광고 위주로 방송사와 현지 SNS를 중심으로 폭 넓게 해야 합니다.

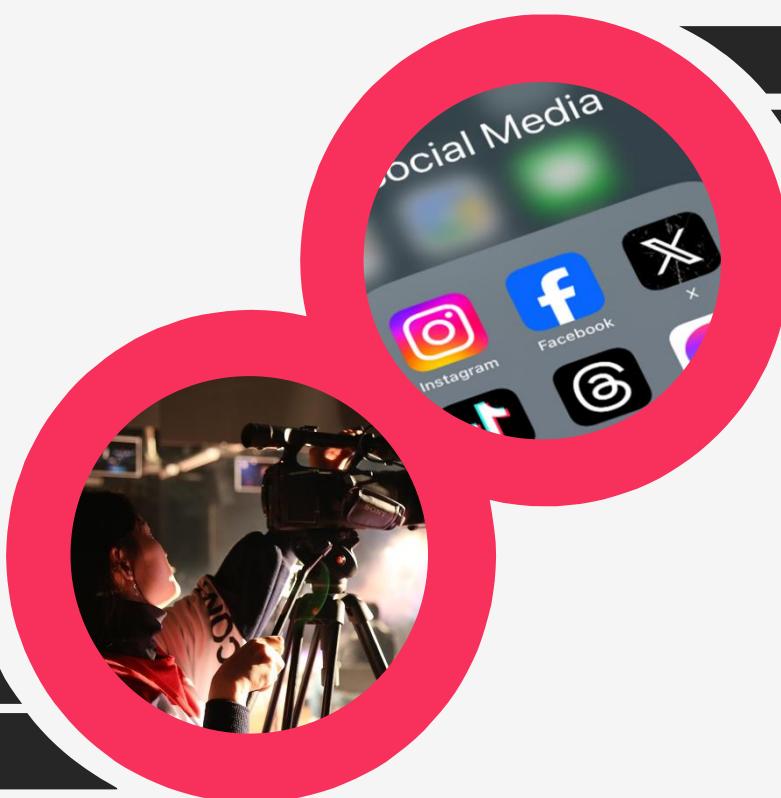
스폰서 상품 광고에 오디션 참가모집 내용 포함해서 홍보해야 합니다.



MARKETING & PROMOTION



4	공익 채널 광고
5	스폰서 상품 광고 + 오디션 참가 홍보
6	현지 언론 인터뷰



SNS 컨텐츠 홍보 전략

1

스폰서 상품 광고
+ 오디션 참가 홍보

2

SNS 인플루언서 활용

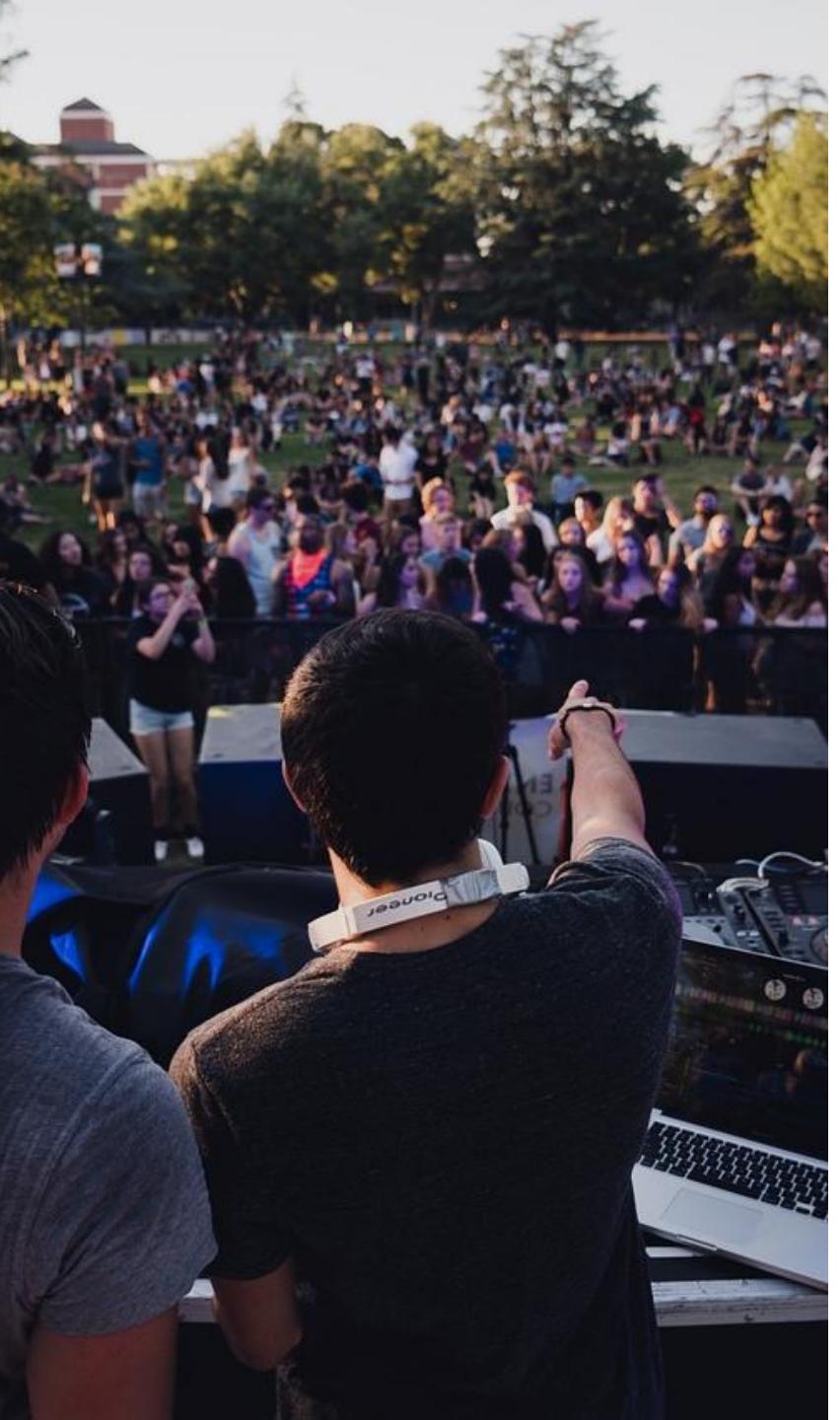
3

SPONSOR

스폰서의 상품 광고 영상을 제작하여 오디션 방송 프로그램 홍보영상으로 활용

INFLUENCER

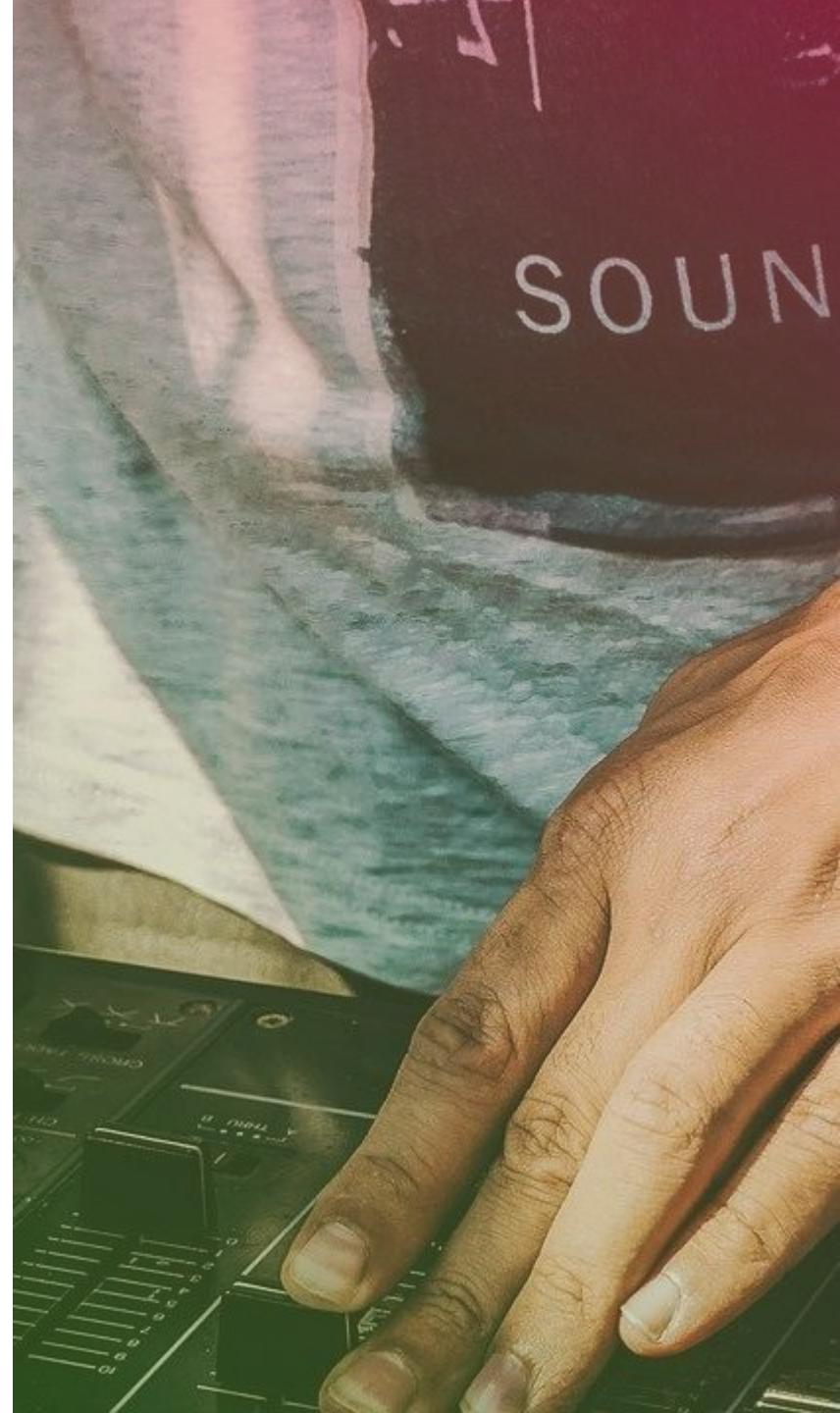
글로벌 K-POP 인플루언서 참여



FOLLOW-UP PROJECTS SUMMARY

시즌 1 이후 ...

시즌 2 준비를 위한 협의체 재구성
IDOL 데뷔를 위한 교육 및 콘서트 준비
현지 엔터테인먼트 사업 확장



FOLLOW-UP PROJECTS



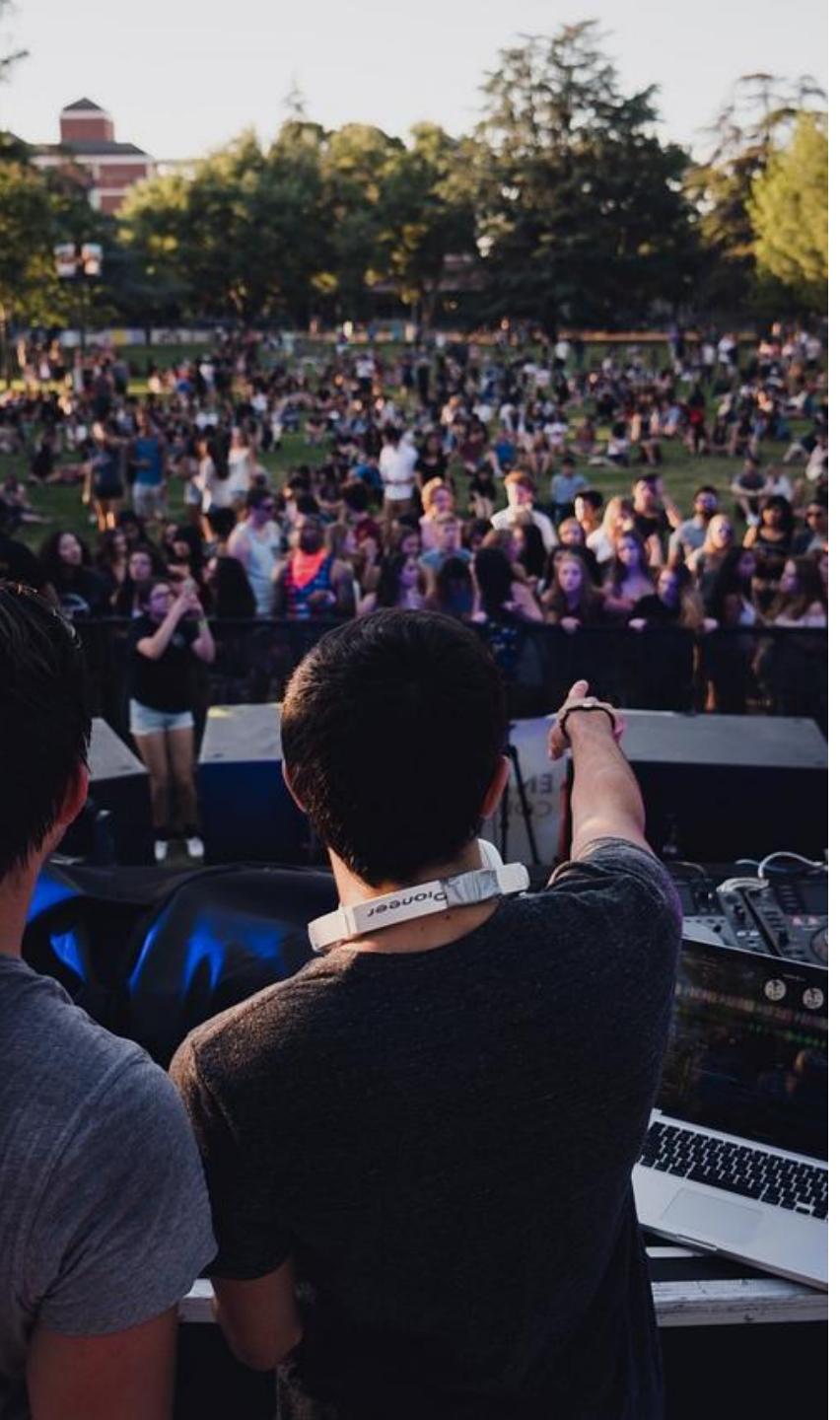
Entertainment
In KAZAKHSTAN

Debut Concert
In KAZAKHSTAN

시즌 2

선발된 연습생들은 현지 소속사와의 계약을 통해
한국에서 K-POP 아카데미 연수를 마치고, 본국에
서의 Debut Concert를 통해 Global IDOL로
데뷔하게 됩니다.

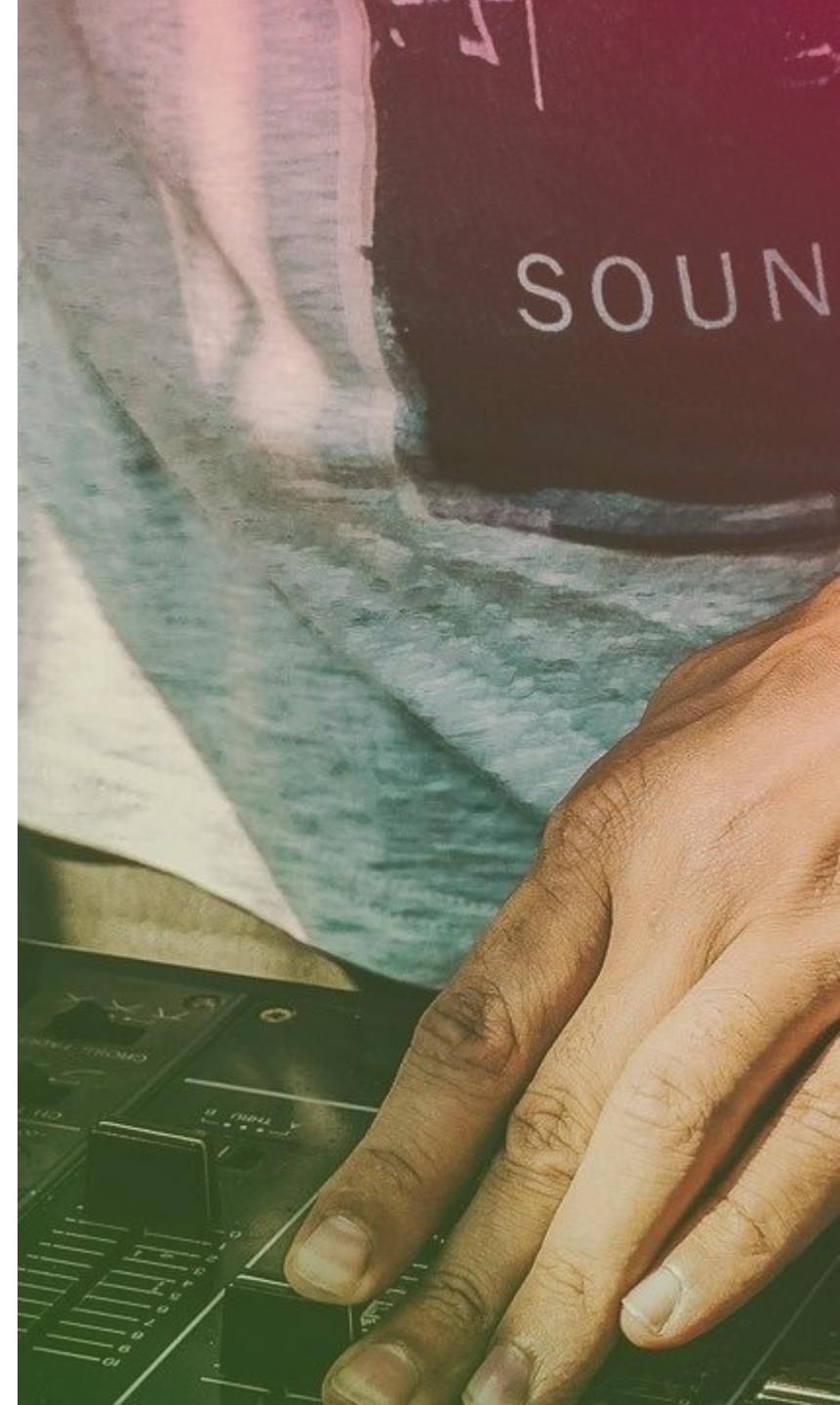
새로운 IDOL 탄생을 위해 우리는 시즌 2를 준비
하고자 합니다.



PARTNERSHIP STRUCTURE SUMMARY

[방송사 + 엔터테인먼트사 + 프로그램 기획사]

1. 3개사 컨소시엄 구성 (ROLE & BENEFIT)
2. 현지, SPC 법인 구성



ROLE & BENEFIT

Broadcasting
co.

ROLE

방송 송출
생방송 공동 제작
방송 PPL
OTT 확장

Entertainment
co.

ROLE

프로젝트 진행
프로젝트 관리
프로젝트 지원

Agency kor.

ROLE

프로젝트 주최
프로그램 기획 및 운영
녹화 방송 제작 및 생방송 지원
기타 기술 지원 (AI, 미디어 등)

BENEFIT

방송 컨텐츠 사용권 확보 (OTT 확장)
방송 광고 수익

BENEFIT

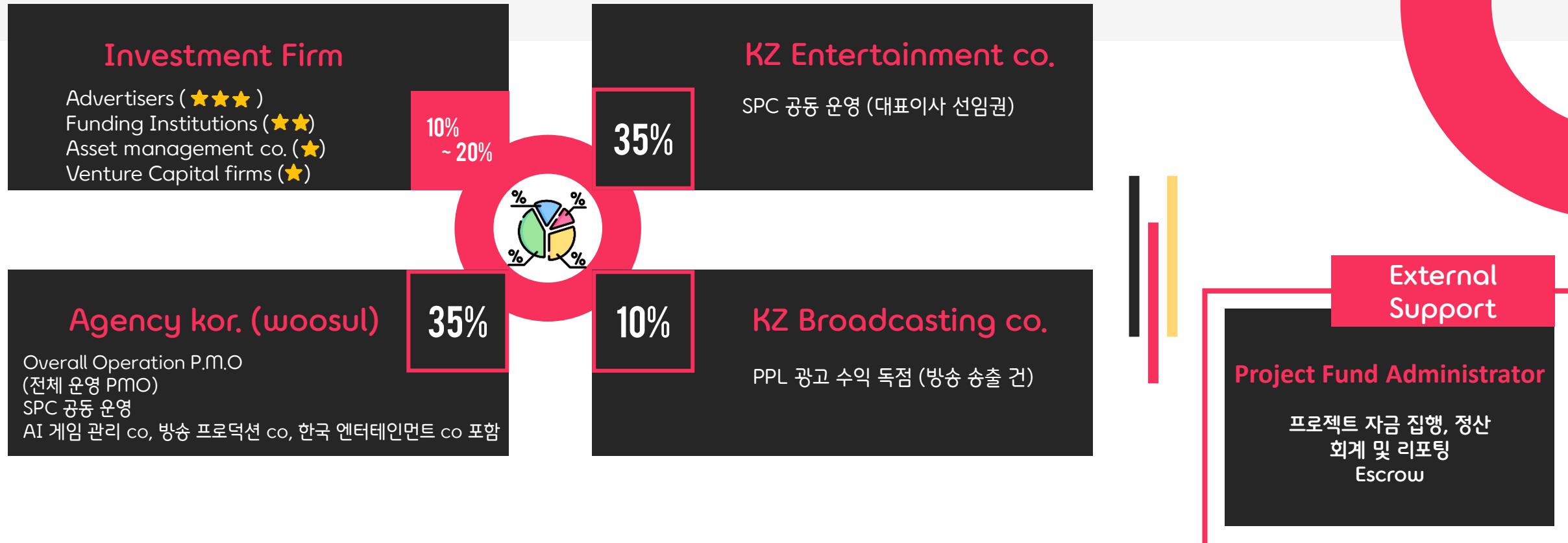
선별인 전원 소속 계약 체결
K-POP 아카데미 코칭 연수 (무료)

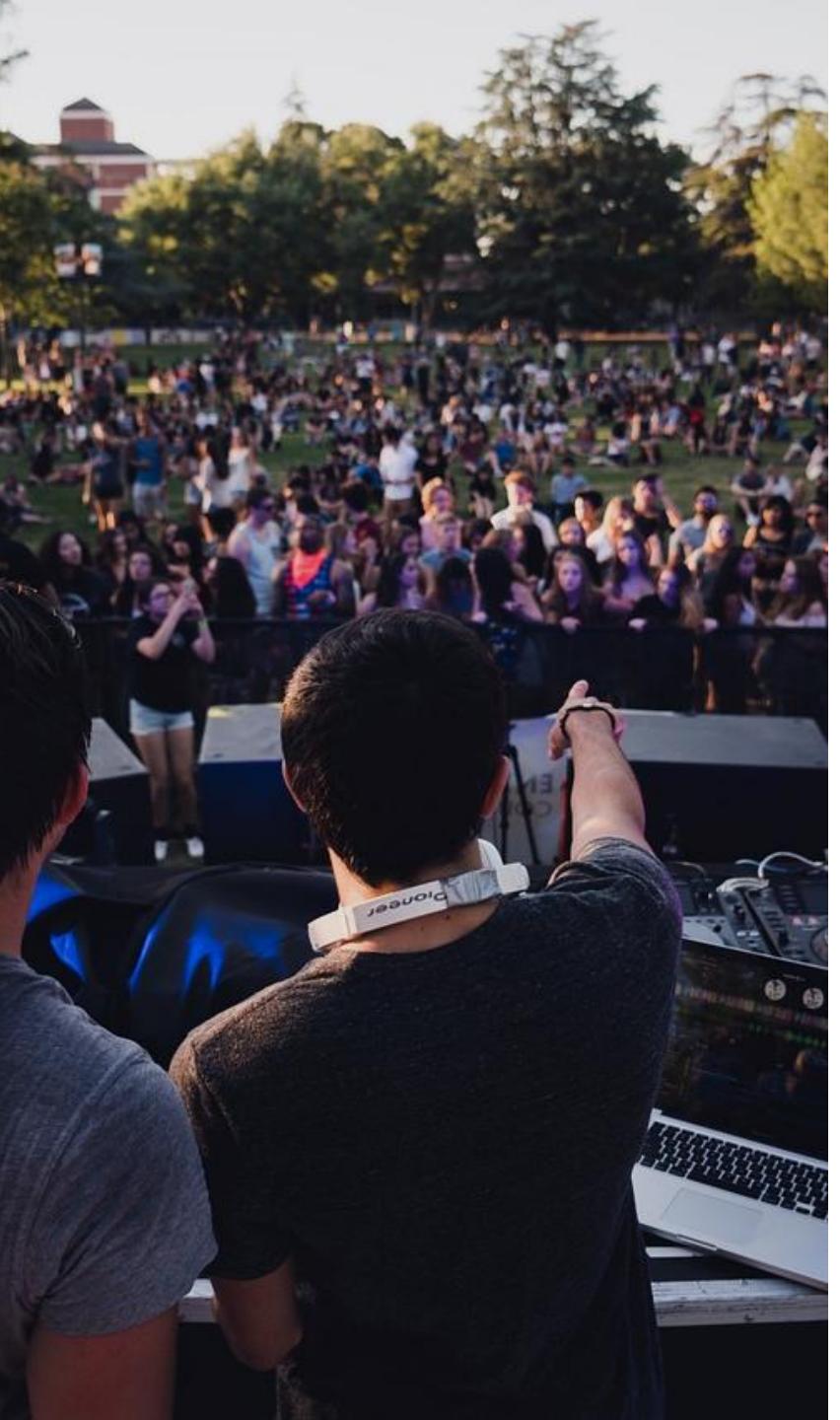
BENEFIT

방송 컨텐츠 저작권 확보
IP 라이선스 확보

“3개사 컨소시엄 구성이 반드시 필요합니다.”

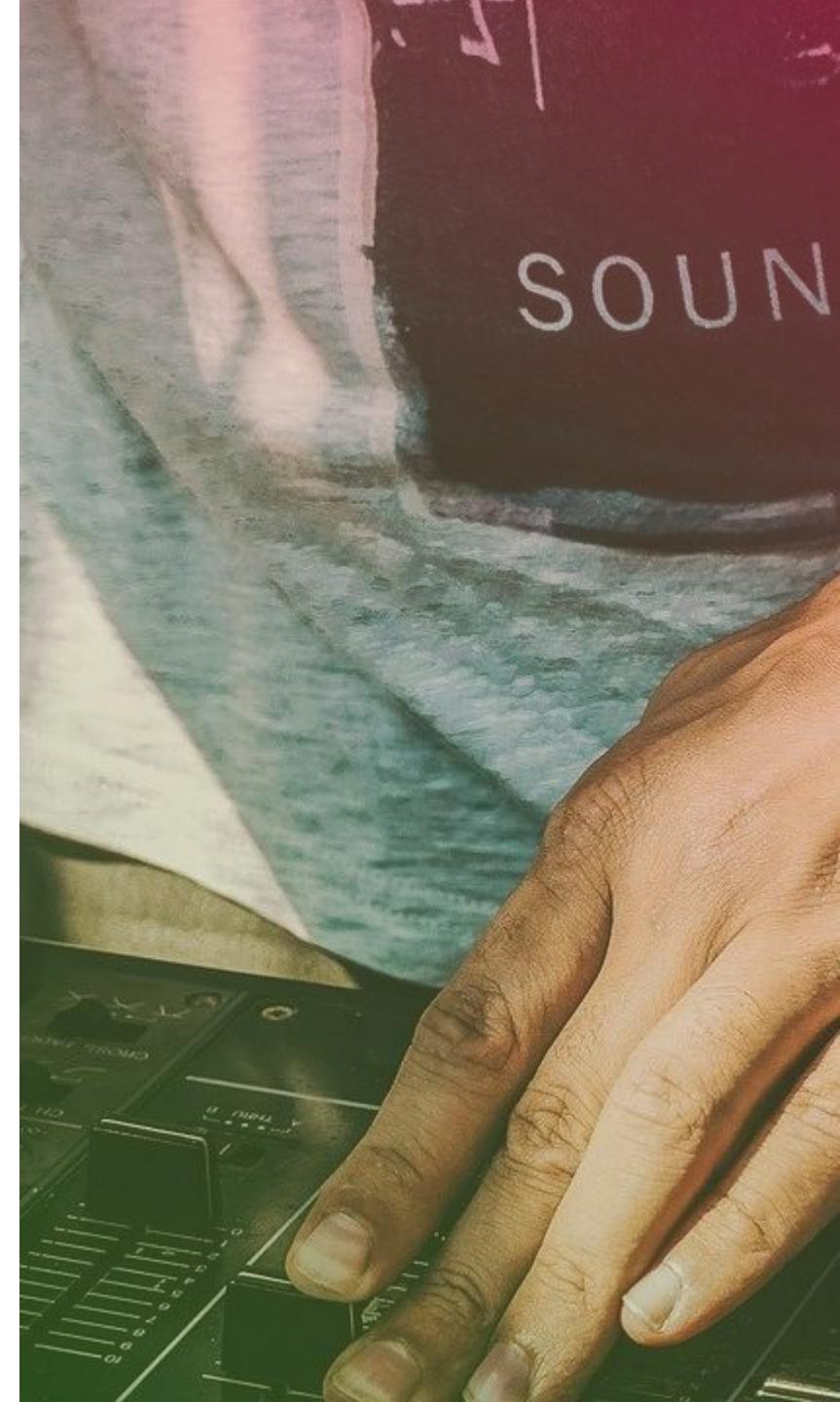
SPC Entity Structure





REVENUE MODEL SUMMARY

- A. 음원 다운로드 수익 (= 참가비)
- B. 방송 광고 수익
- C. SNS 컨텐츠 자동 삽입 광고 수익
- D. 방송 컨텐츠 판매 수익 (OTT 확장)
- E. 공연(Debut 콘서트) 수익



REVENUE MODEL

음원 다운로드 수익

예선전을 위한 AI 게임 음원 다운로드 비용

- 참가 조건 : 총 10곡 중 5곡 이상 다운로드
- 다운로드 비용 (참가비) : 평균 7.5만원
- 예상 참가자 수 : 30만명

예상 매출 : 225억원

광고 수익

TV 방송 광고 수익

SNS 영상광고 수익

- 예선전 컨텐츠 공유 (자동 광고 삽입)
- 예상 공유량 : 30만명 * 100 * 30 = 9억 뷔
- 예상 매출 : 9억뷰 * 30원(CPV) = 270억원

예상 매출 : 270억원

컨텐츠 판매 수익

OTT 1차 수익 : 50억원

OTT 2차 수익 : 30억원

부가 사업 : 20억원

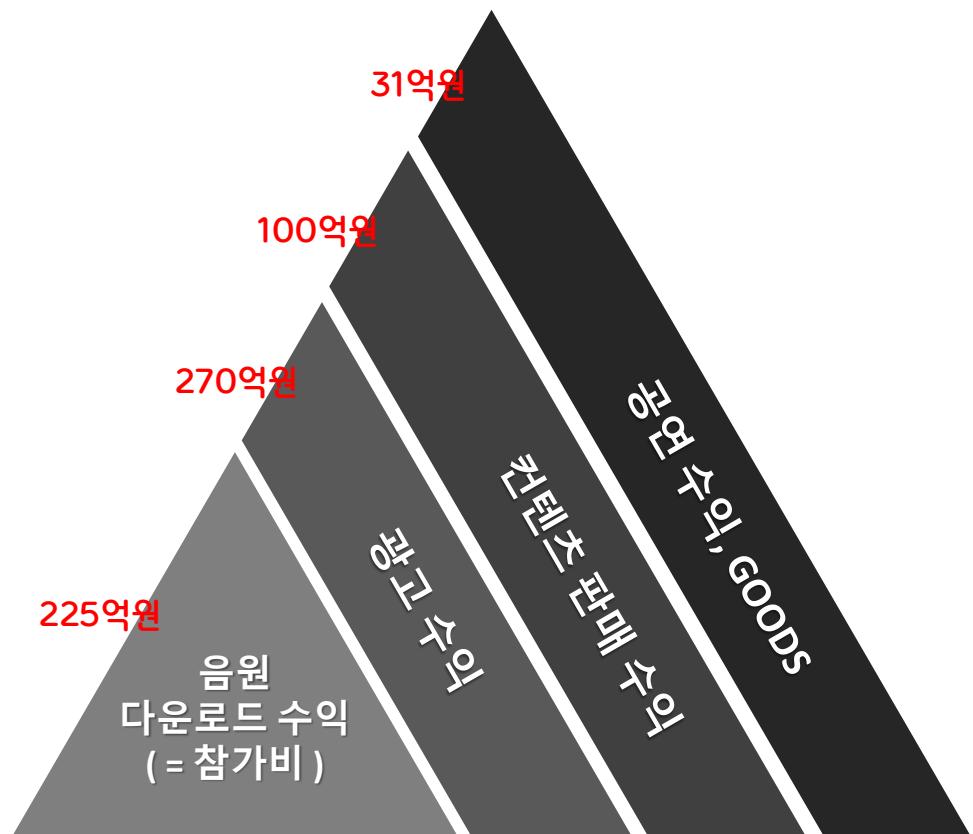
예상 매출 : 100억원

공연 및 goods 수익

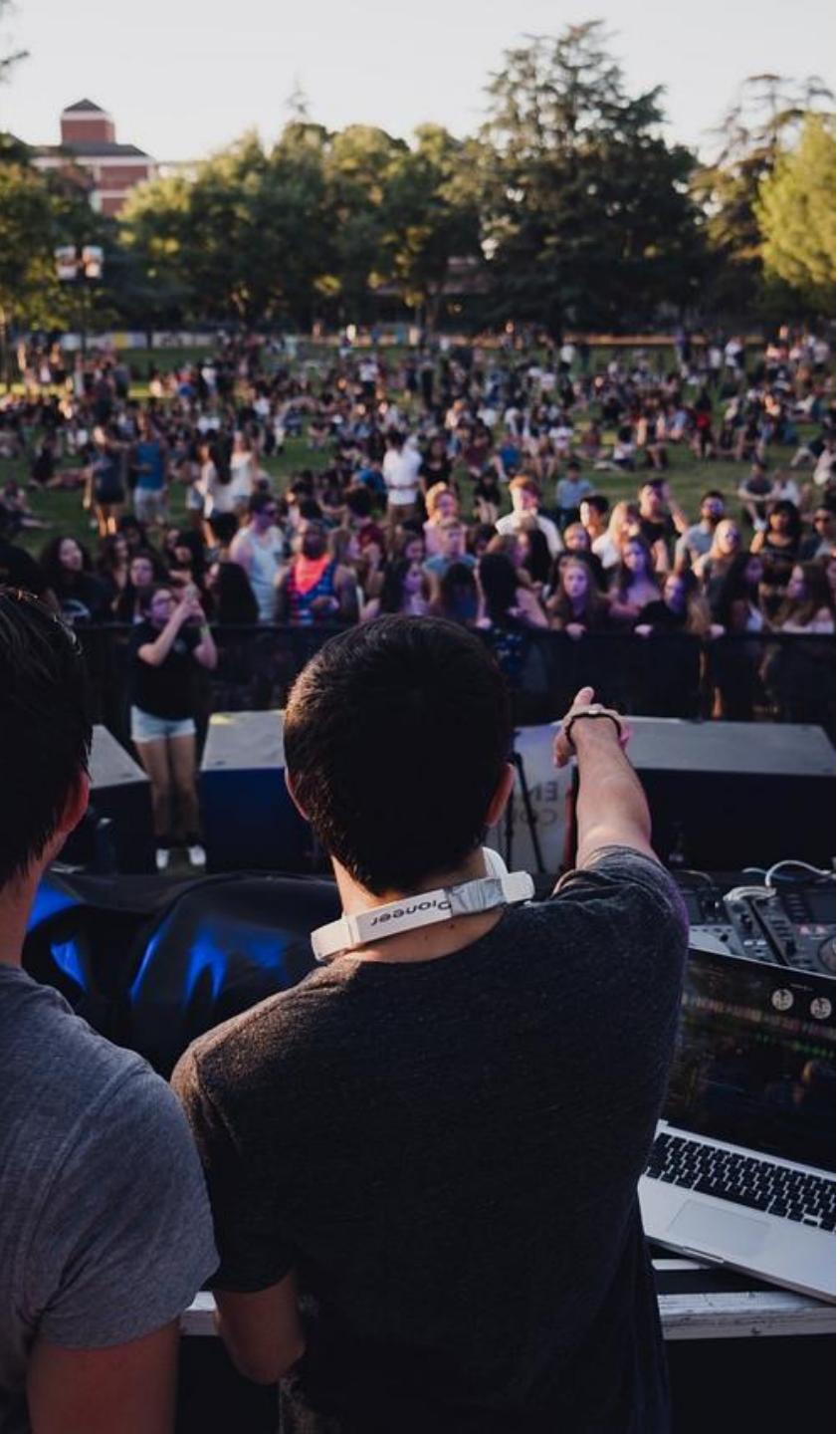
아레나급 (10,000석) 기준

- 티켓 매출 : 약 11억원
- 광고 매출 : 약 10억원
- MD(구조) 매출 : 약 5억원
- 부가 매출 : 약 5억원

예상 매출 : 약 31억원



총 예상매출 : 626억원

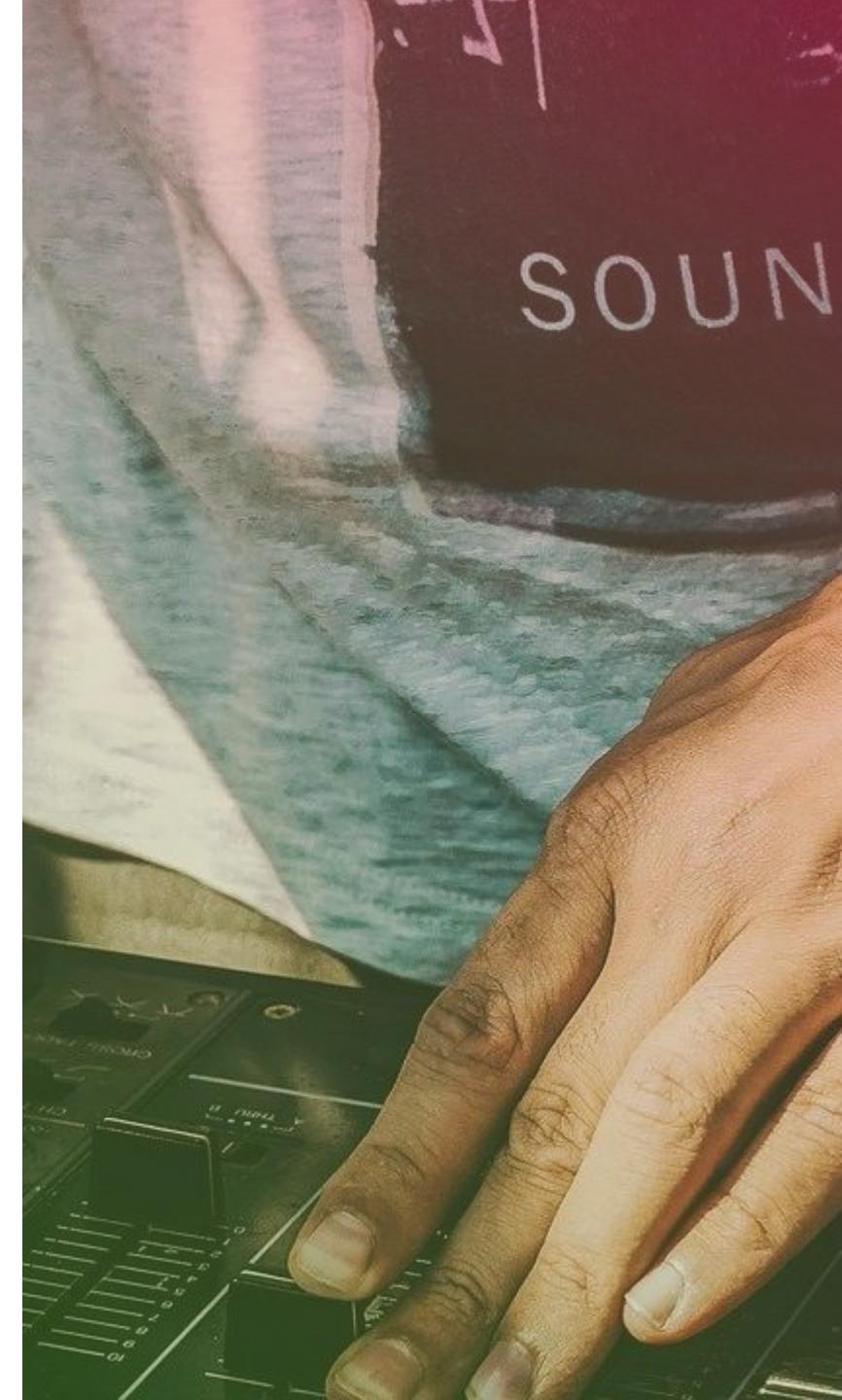


L.O.P

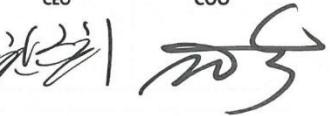
LETTER OF PROPOSAL

AI 기반 K-POP 오디션 프로그램 공동 추진을 위한
컨소시엄 구성 및 SPC 설립 제안

1. 컨소시엄 구성 제안
2. SPC (특수목적법인) 설립 제안
3. 단계별 협의 로드맵 제안
4. 맺음말



제안 공문서

CEO
COO


문서 번호	20251267
문서 작성 일자	2025년 12월 19일
수신	카자흐스탄 'HIT TV' 관계자, 카자흐스탄 엔터테인먼트 관계사, 카자흐스tan 관계 기관
참조	관계인
발송일자	2025년 12월 21일

AI 기반 K-POP 오디션 프로그램 공동 추진을 위한 컨소시엄 구성 및 SPC 설립 제안

존경하는 관계자 여러분께, 귀 기관의 무궁한 발전을 기원합니다.

저희 주식회사 우술(WOOSUL Co., Ltd.)은 AI 기술과 엔터테인먼트 콘텐츠를 융합한 글로벌 프로젝트를 기획·운영해 온 기업으로서, 본 제안을 통해 카자흐스탄 현지 방송사 및 엔터테인먼트 기업과의 전략적 협력을 공식적으로 제안드리고자 합니다.

본 프로젝트는 AI 기반 모바일 게임, K-POP 오디션 포맷, 방송 콘텐츠가 결합된 새로운 형태의 글로벌 서바이벌 프로그램으로, 카자흐스탄의 문화적 정체성과 K-POP 콘텐츠의 경쟁력을 결합하여 'KAZ-POP'이라는 새로운 대중 문화 생태계를 구축하는 것을 목표로 합니다.

1. 컨소시엄 구성 제안

본 프로젝트의 안정적 추진과 성공적인 성과 창출을 위하여, 저희는 다음과 같은 3개사 컨소시엄 구성이 반드시 필요하다고 판단합니다.

[카자흐스탄 방송사]

- ① 방송 편성 및 송출, 현지 광고 및 PPL 운영
- ② 공공성과 신뢰성을 기반으로 한 미디어 파트너 역할

[카자흐스탄 엔터테인먼트사]

- ① 참가자 관리 및 현지 연습생 계약
- ② 데뷔 콘서트 및 후속 공연 사업 운영
- ③ 현지 문화·산업 환경에 대한 실행 주체

[한국 측 기획·기술 파트너 (WOOSUL)]

- ① AI 오디션 시스템 및 모바일 게임 제공
- ② 프로그램 포맷, IP, 전체 PMO(Program Management Office) 수행
- ③ 글로벌 OTT 확장 및 후속 시즌 기획

이와 같은 역할 분담형 컨소시엄은 각 참여사의 전문성과 책임을 명확히 하여, 프로젝트 전반의 효율성과 투명성을 극대화할 수 있습니다.

AI 기반 K-POP 오디션 프로그램 공동 추진을 위한 컨소시엄 구성 및 SPC 설립 제안

2. SPC(특수목적법인) 설립 제안

본 프로젝트는 단일 시즌 방송을 넘어 지속 가능한 글로벌 IP 사업으로 확장될 가능성이 매우 높기에, 저희는 현지 SPC(Special Purpose Company) 설립을 공식적으로 제안드립니다.

SPC 설립의 주요 목적은 다음과 같습니다.

- ① 방송, 광고, OTT, 공연, 음원 등 수익 구조의 명확한 분리 및 관리
- ② 투자 유치 및 재무 투명성 확보
- ③ 시즌 2, 후속 프로젝트, 글로벌 확장 시 법적·운영적 안정성 확보
- ④ 공동 운영 체계를 통한 책임과 권한의 균형 유지

3. 단계별 협의 로드맵 제안

본 제안이 긍정적으로 검토될 경우, 저희는 다음과 같은 단계적 협의 절차를 통해 모든 계약과 협약을 체계적으로 마무리하고자 합니다.

- ① 1차 협의 (대한민국, 서울)
 - a. 프로젝트 전반에 대한 설명 및 질의응답
 - b. 컨소시엄 구성 원칙 합의
 - c. SPC 설립 방향성 및 역할 구조 논의
 - d. MOU 초안 검토
- ② 2차 협의 (카자흐스탄 현지)
 - a. 현지 방송·제작 인프라 점검
 - b. 법률·회계·행정 사항 최종 협의
 - c. SPC 설립 절차 확정
 - d. 본 계약(방송, IP, 운영, 투자 관련 계약) 체결

위 절차를 통해 모든 공식 계약과 협약을 완결하고, 즉시 프로젝트 실행 단계로 진입하는 것을 목표로 합니다.

4. 맷음말

본 프로젝트는 단순한 방송 프로그램을 넘어, 카자흐스탄의 젊은 세대에게 새로운 기회를 제공하고, 글로벌 문화 시장에서 카자흐스탄의 브랜드 가치를 제고하는 전략적 콘텐츠 사업이 될 것입니다.
귀사와의 신뢰 기반 협력을 통해 본 프로젝트가 성공적으로 추진되기를 기대하며, 긍정적인 검토와 회신을 정중히 요청드립니다.

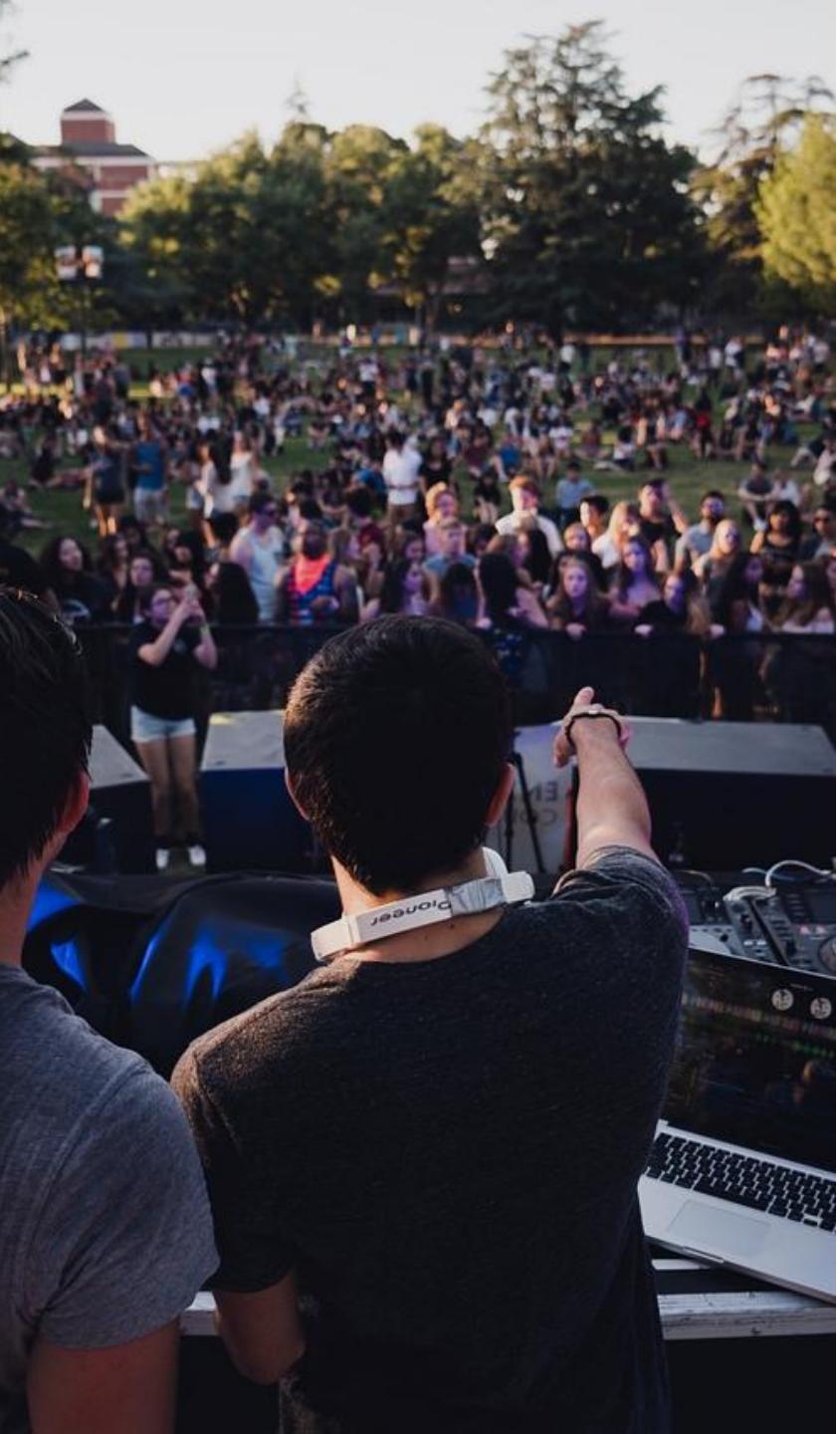
감사합니다.

담당자명 이 승 희 (Mattias LEE)



We will meet soon.

WOOSUL Co., Ltd.

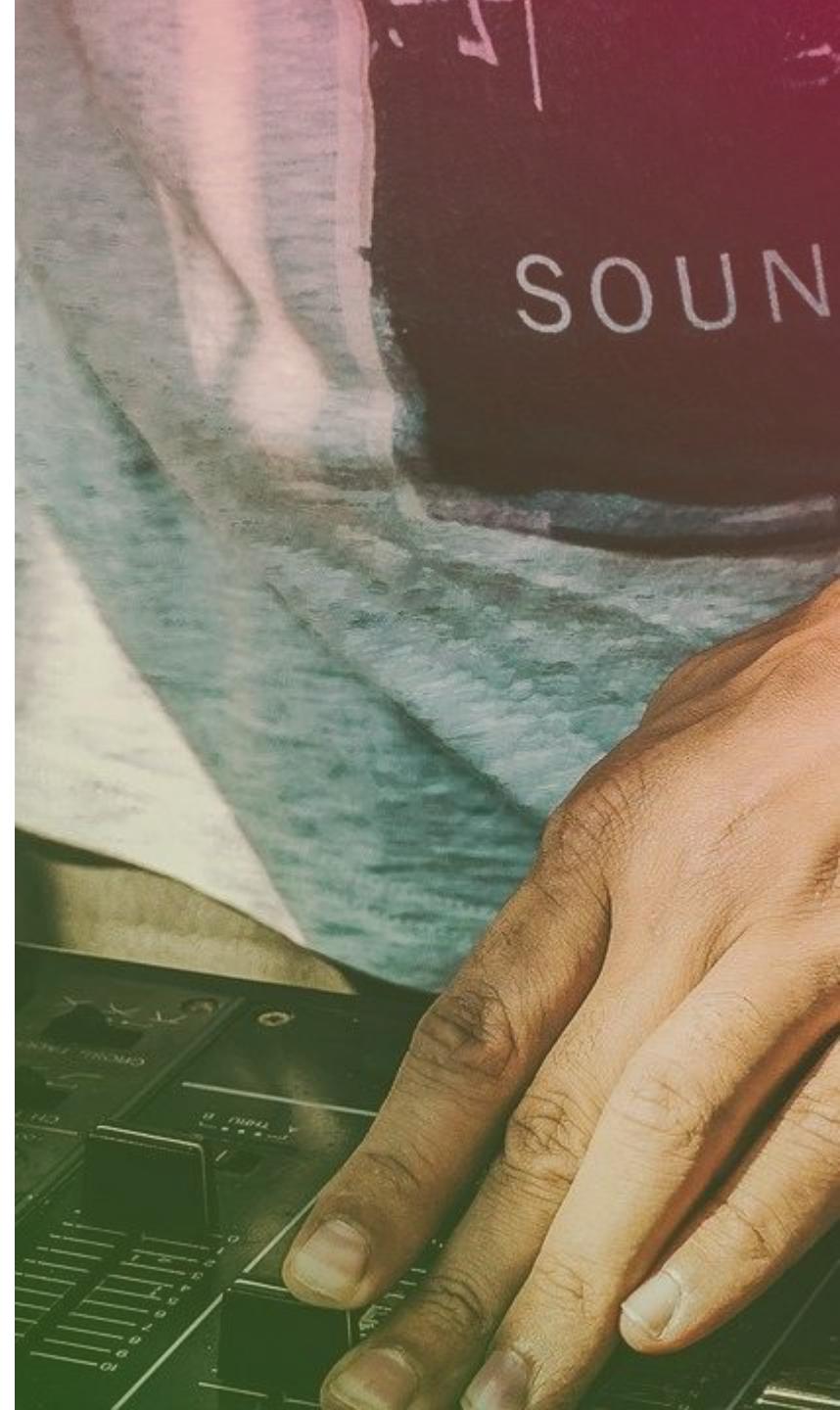


APPENDIX

A. Project Teaser Video

B. Sample 음원 (킬링 파트)

개별 전송 하겠습니다.





SEE YOU GUYS!

“We'll be meeting soon.”

This material was prepared by Woosul Co., Ltd.“

www.aiwoosul.com