

# 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





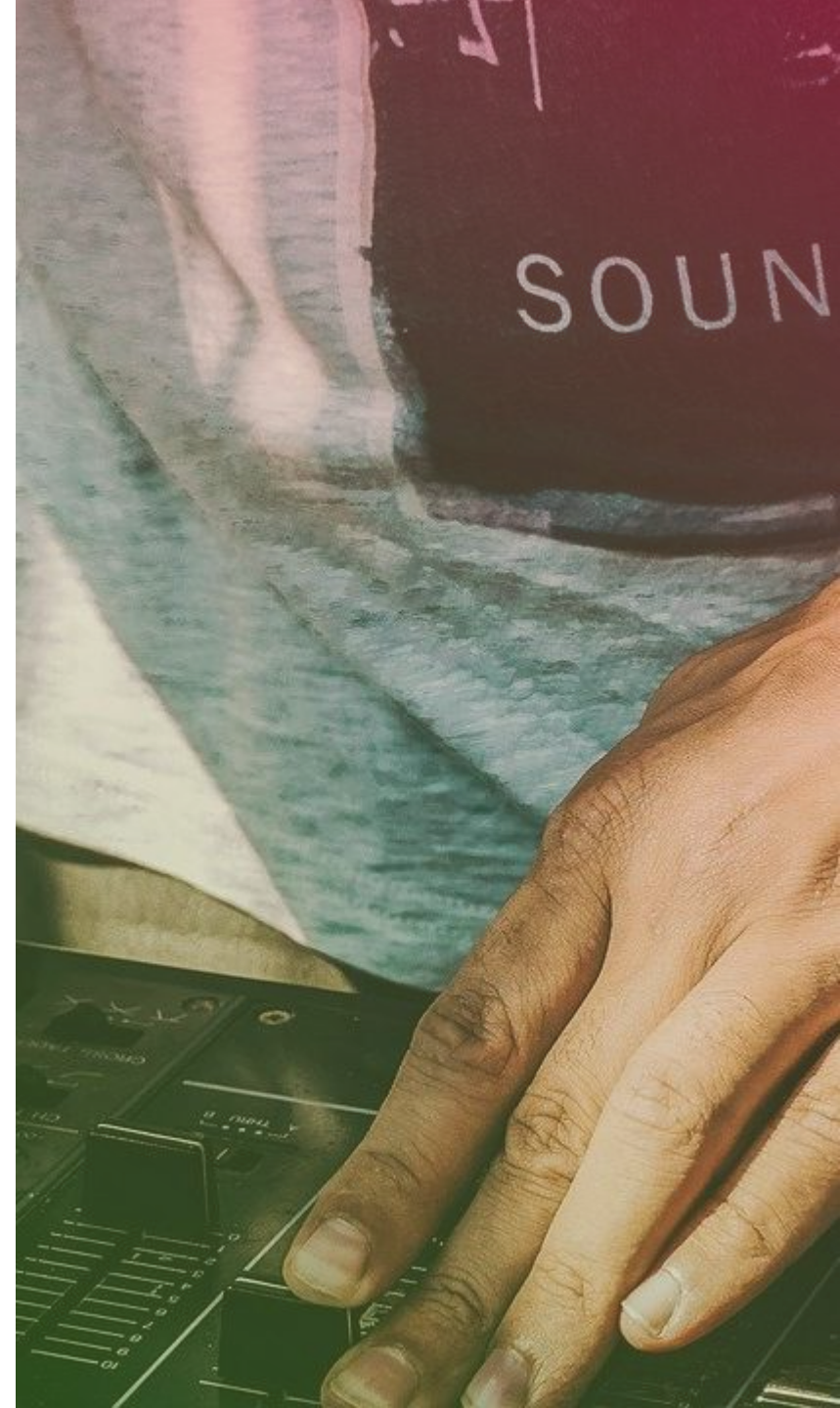
# PROJECT OVERVIEW

## 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 콘텐츠입니다.

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  
FOMAT**

**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 플랫폼 입니다.

참가 대상자의 범위는 현지 법률에 근거하여 필요하다면 변경할 수 있습니다.

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



# EXPECTED EFFECTS



## Broadcasting Stations

### 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 방  
송을 현대화 할 수 있습니다.
2. 이러한 혁신은 향우 교육, 의료 및 기타 엔터테인  
먼트 분야로 확장 될 수 있습니다.

### 2nd CORE EFFECT

### New platform expansion

1. TikTok, YouTube, Instagram  
등 다양한 SNS를 통해 콘텐츠를 확산  
할 수 있습니다.  
→ 강력한 바이럴 효과 상승
2. 글로벌 K-POP 소비자를 위해  
OTT 플랫폼과 협업할 수 있습니다.

### 3th CORE EFFECT

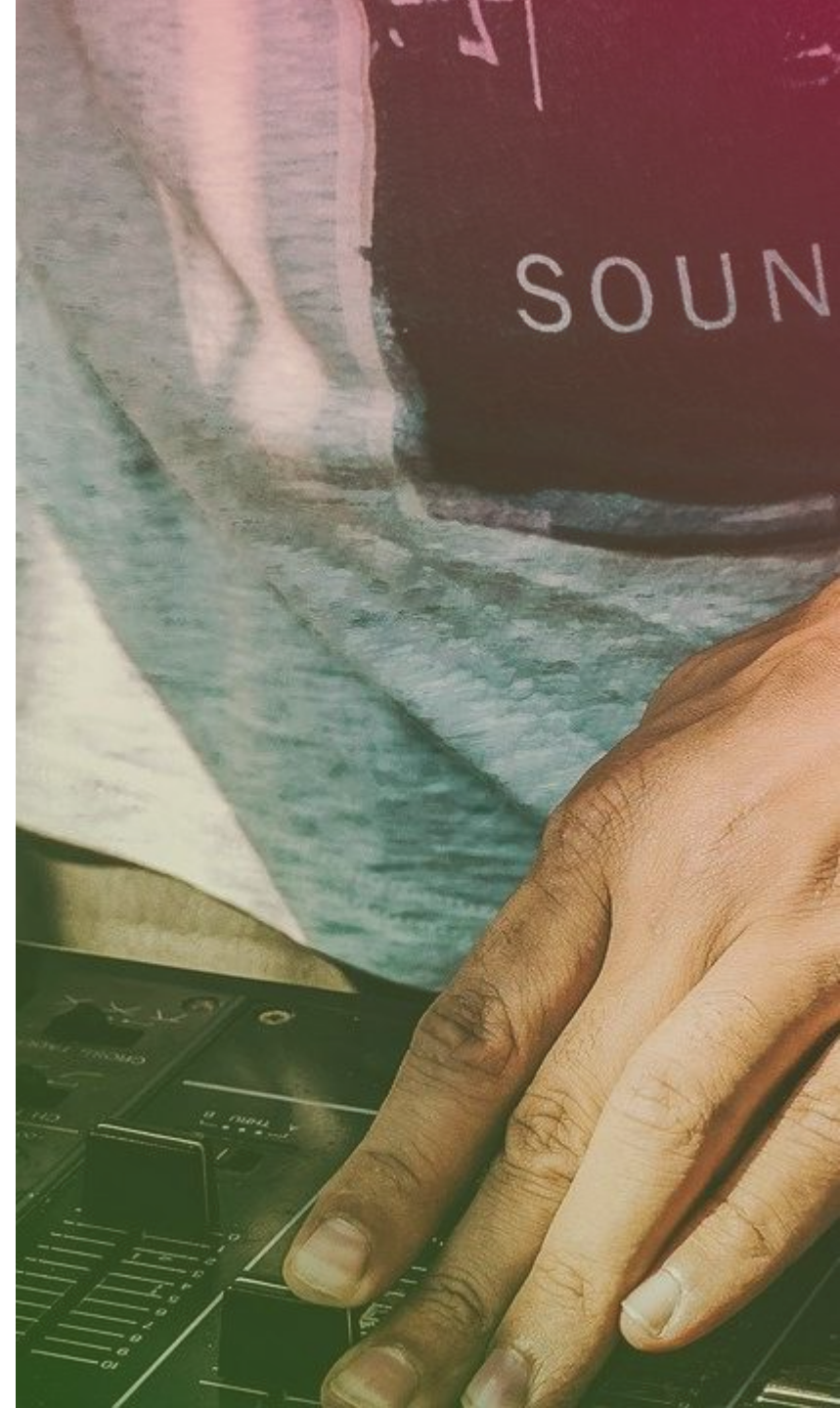
### Global Collaboration Opportunities

AI 심사 시스템과 디지털 기술을 적  
용한 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, 선발된 참가자들을 중심으로 K-POP 콘서트가 개최됩니다.





# AI MOBILE GAME

## Singing Game

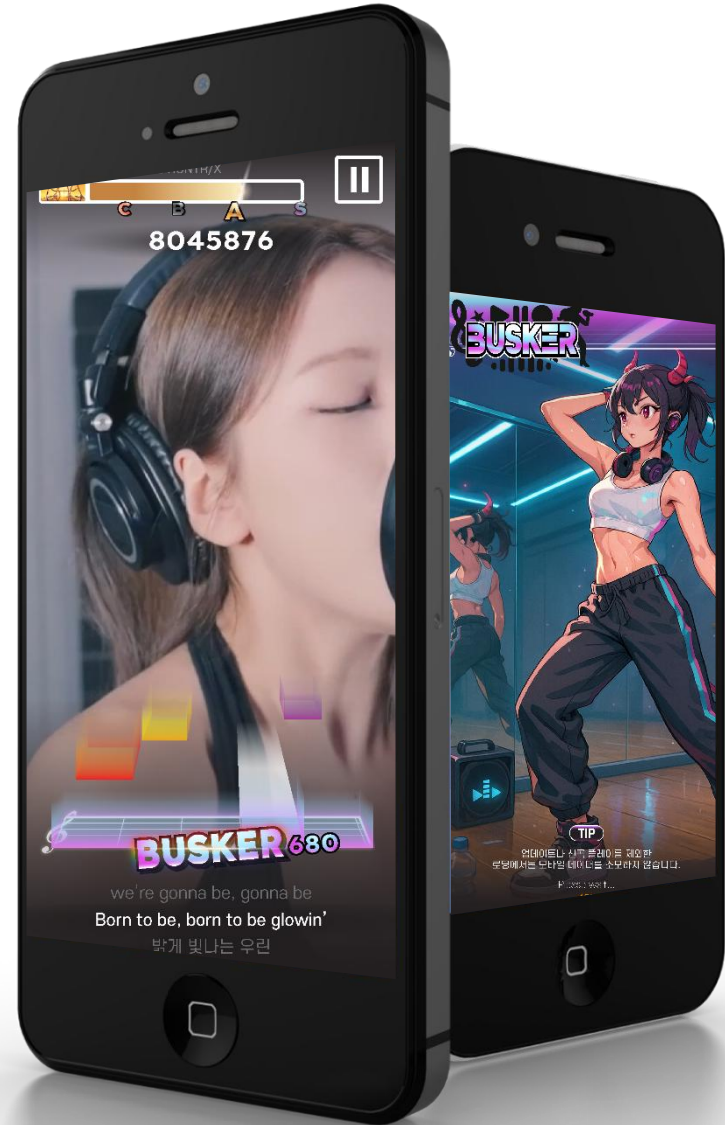
음정, 박자, 성량 등의 평가 요소들을 기술적으로 수치화 하여 점수로 환산 합니다.

## Dancing Game

모션, 박자, 실루엣과의 일치 정도를 기술적으로 수치화 하여 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)

# 인터랙티브 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 ]

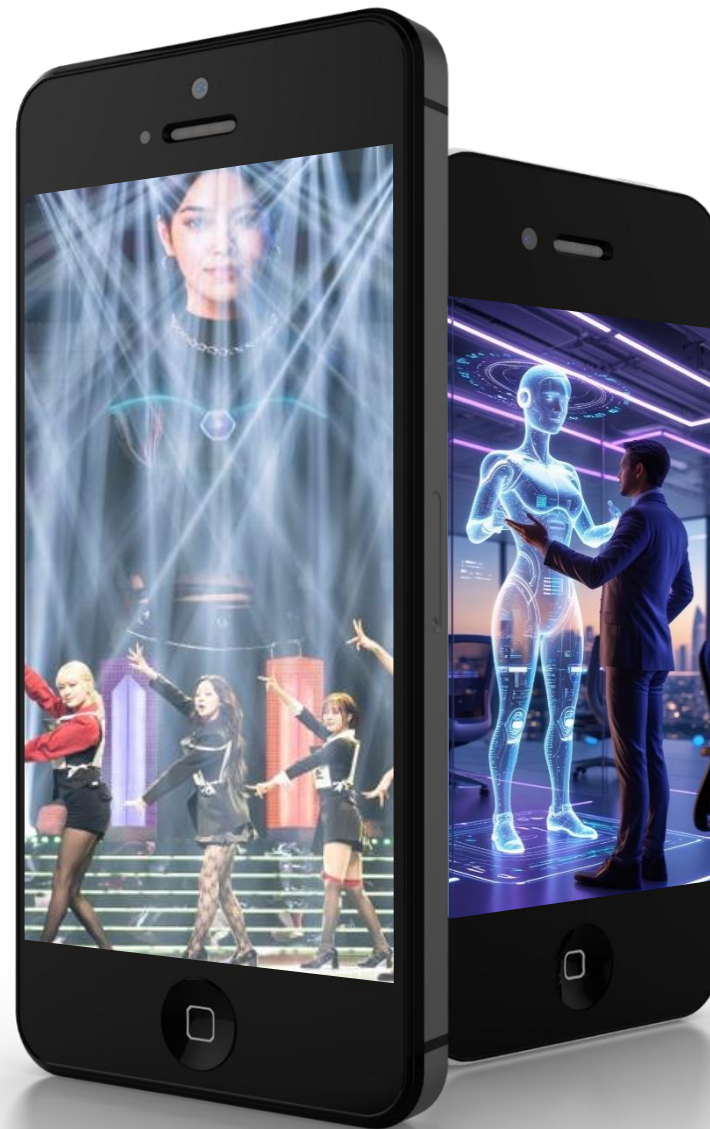
예술평가 : K-POP IDOL STAR와 K-POP 전문가로 구성

## 최종 선발 인원 (30명)

챔피언 : 2명 (Singing 1명, Dancing 1명)

연습생 : 18명

탈락자 추가 선발 : 10명







# PROGRAM STRUTURE SUMMARY

## 예선

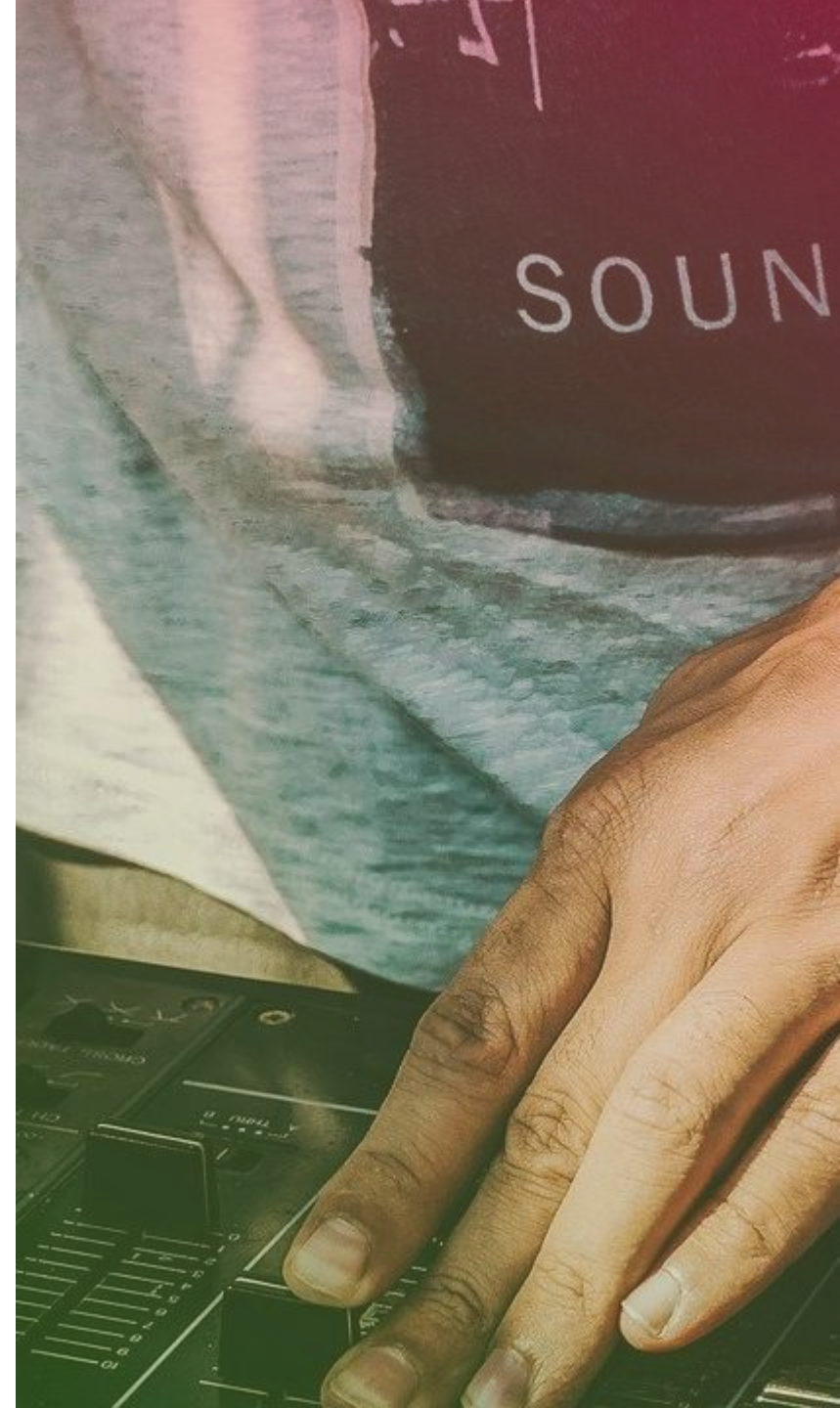
1. 참가 자격 : 15세 이상 25세 미만의 청년 누구나
2. 게임 룰
  - a. 1인 게임을 원칙으로 한다.
  - b. 게임 점수가 높은 참가자를 선발한다.
  - c. 게임 점수는 기술점수와 팬덤 점수(SNS 공감 점수)를 합산 한다.
  - d. 팬덤 점수는 본인의 게임 영상을 본인의 SNS에 공유하고, 공유된 영상의 공감 정도를 수치로 환산한다.
  - e. 예술 점수는 본선에서만 적용한다.
3. 선발 인원 : 100명

## 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 선발 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 )

02

### 게임 방식

1인 게임, 댄싱게임과 보컬게임 구분

03

### 선발 방식

게임 점수 상위 선발 방식  
기술점수 + SNS 공감점수

04

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)

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

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

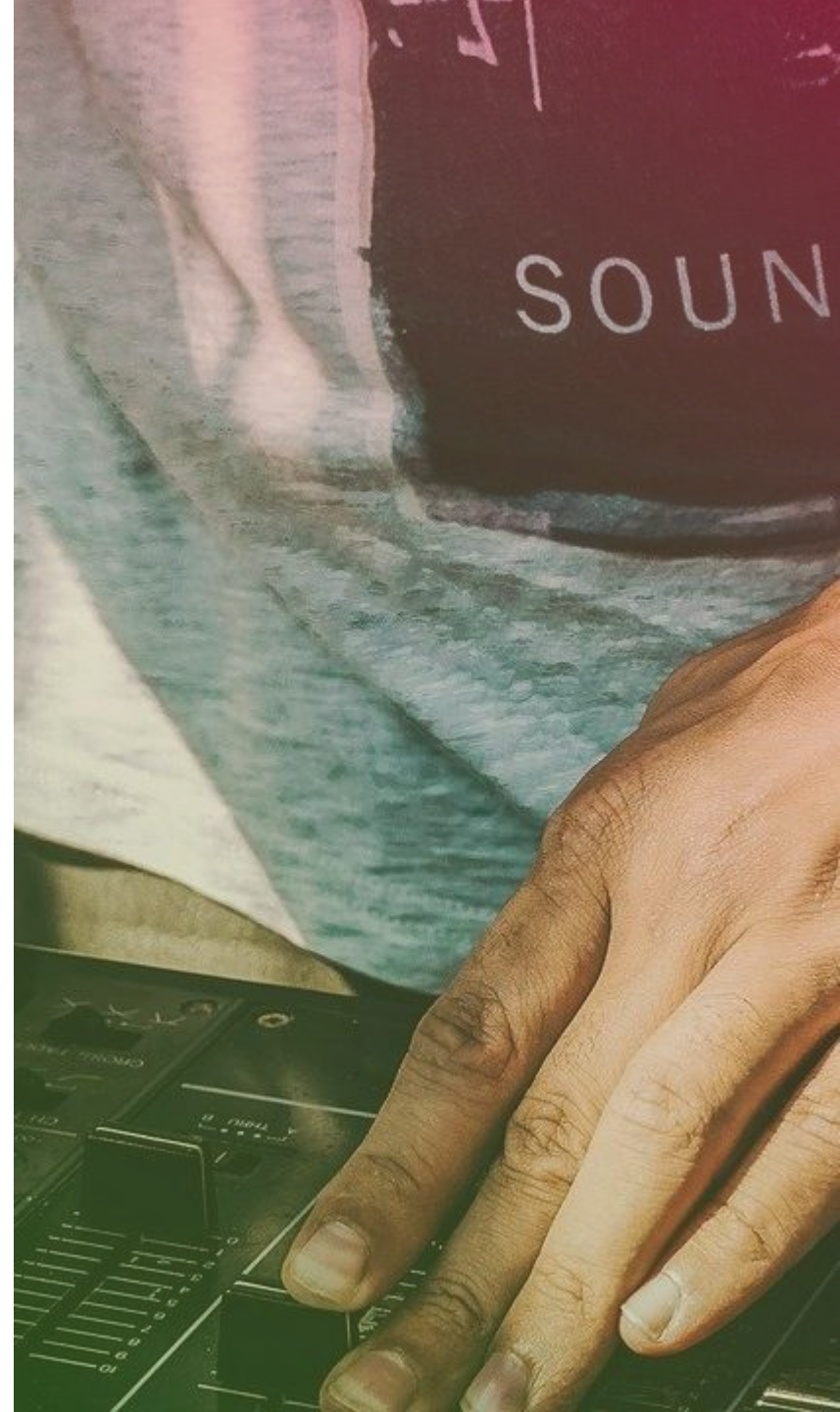




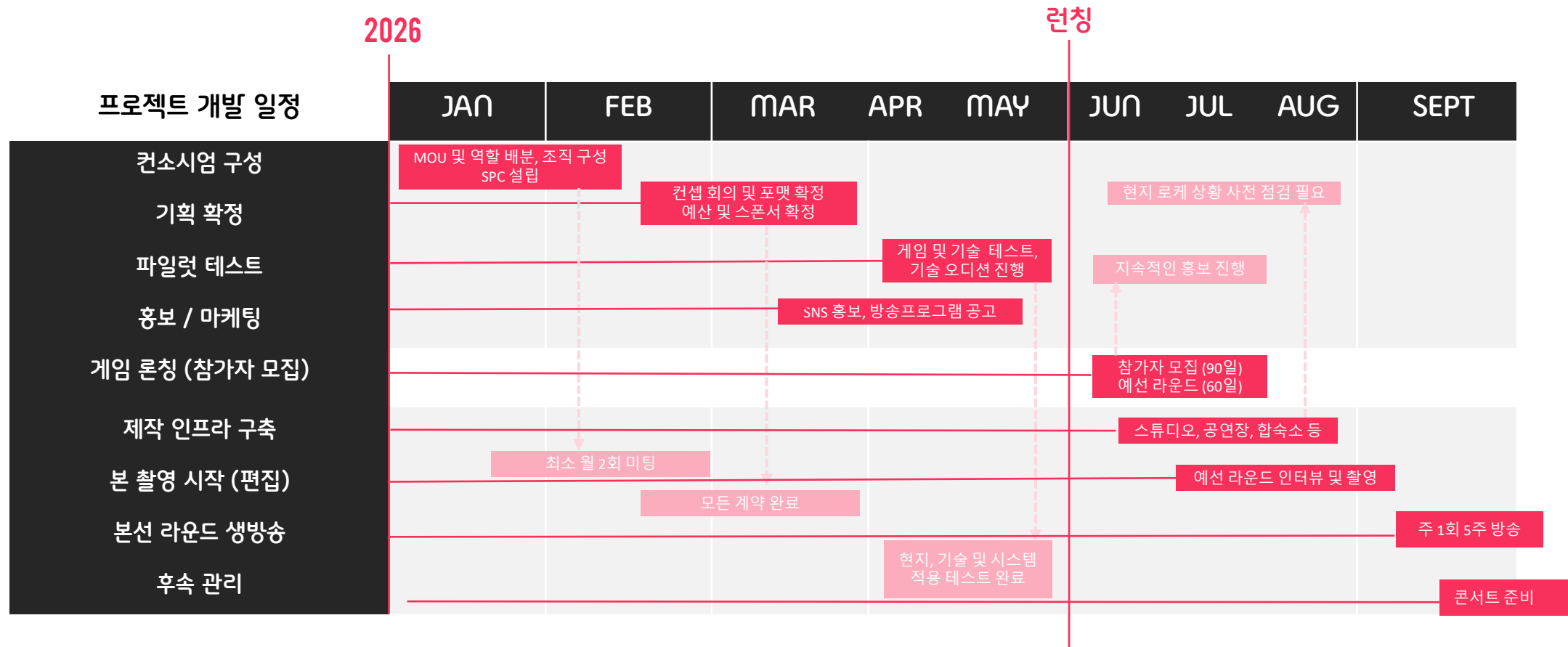
# TIMELINE & MILESTONE SUMMARY

## 프로젝트 개발 일정

1. 컨소시엄 구성
2. 프로젝트 및 방송 콘텐츠 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



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 엔터테인먼트  
트사의 역할이 매우 중요합니다.

## 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

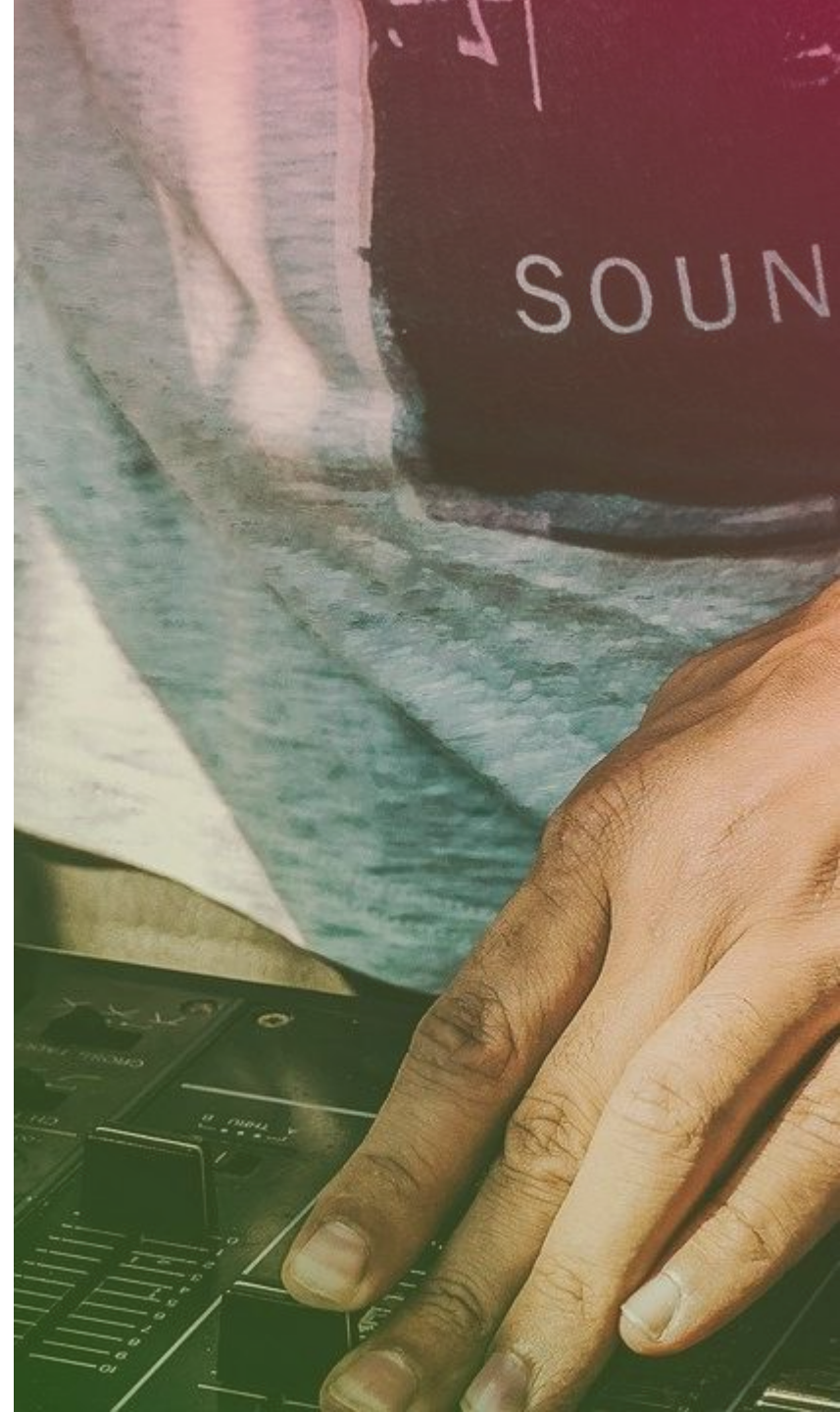


# MARKETING & PROMOTION STRATEGY

## SUMMARY

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

스폰서 상품 광고에 오디션 참가모집 내용 포함해서 홍보해야 합니다.

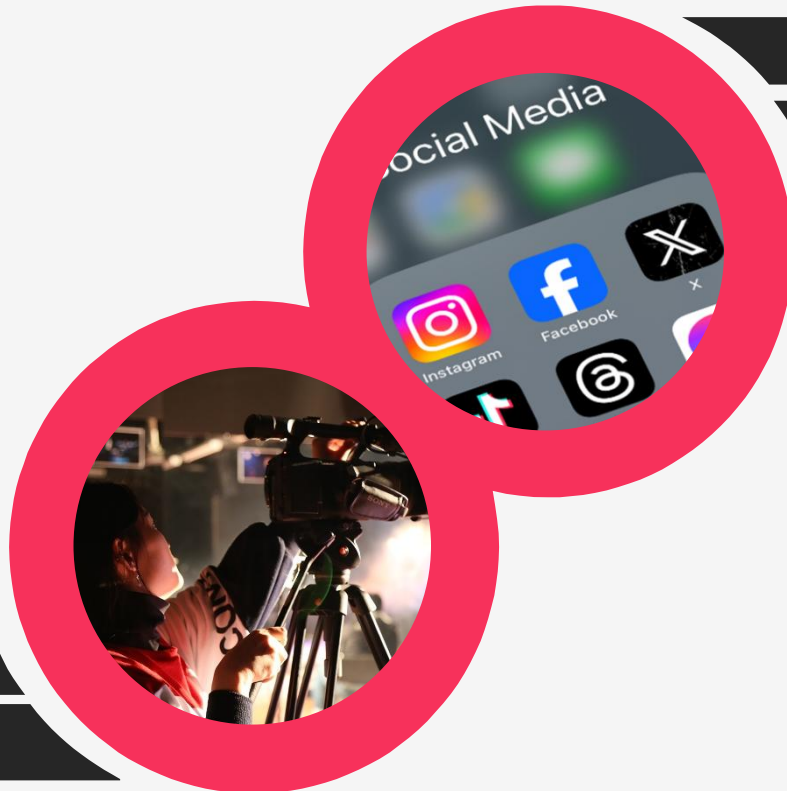




# MARKETING & PROMOTION



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



SNS 콘텐츠 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

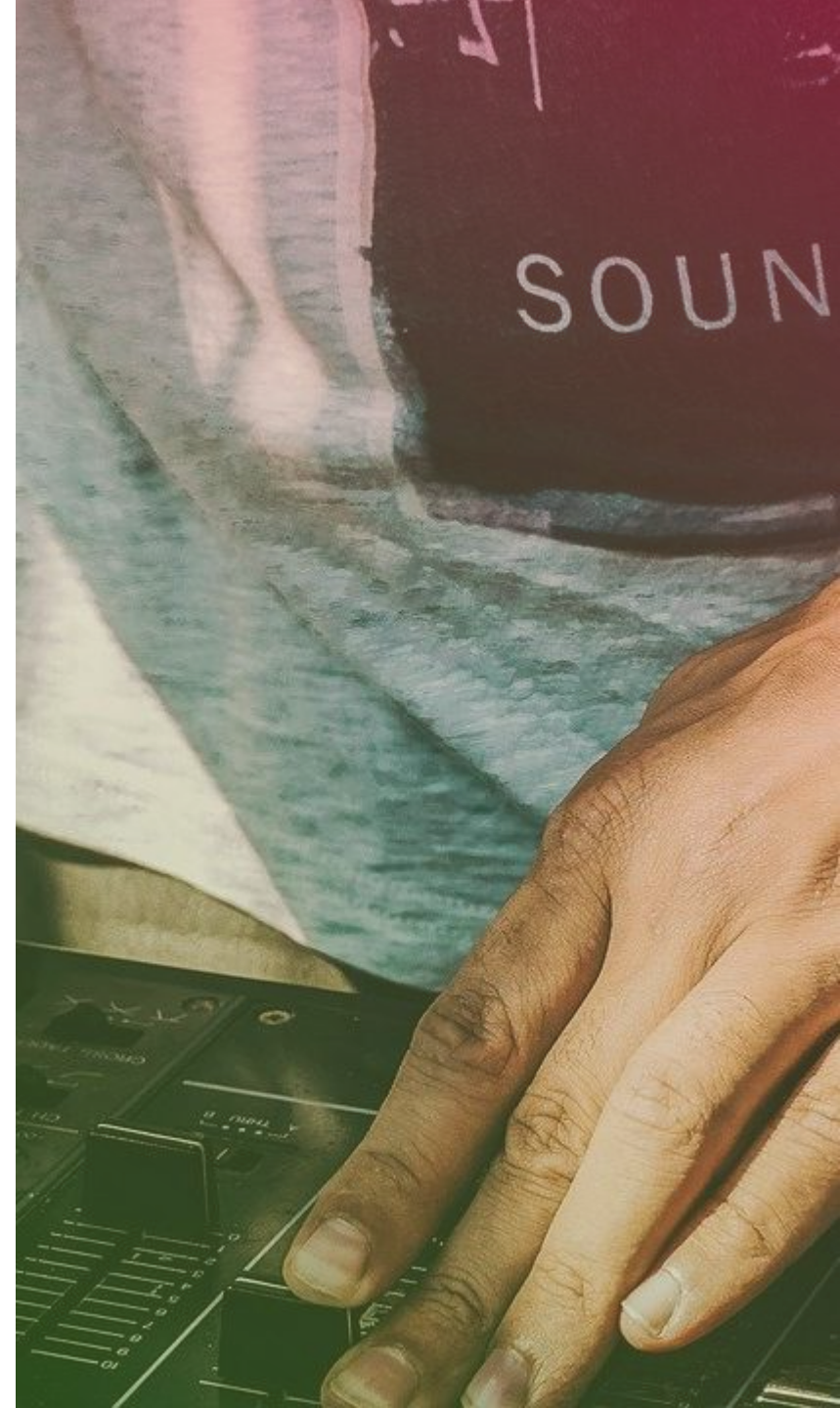


# FOLLOW-UP PROJECTS

## 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, 본국에서의 Debut Concert를 통해 Global IDOL로 데뷔하게 됩니다.

새로운 IDOL 탄생을 위해 우리는 시즌 2를 준비하고자 합니다.



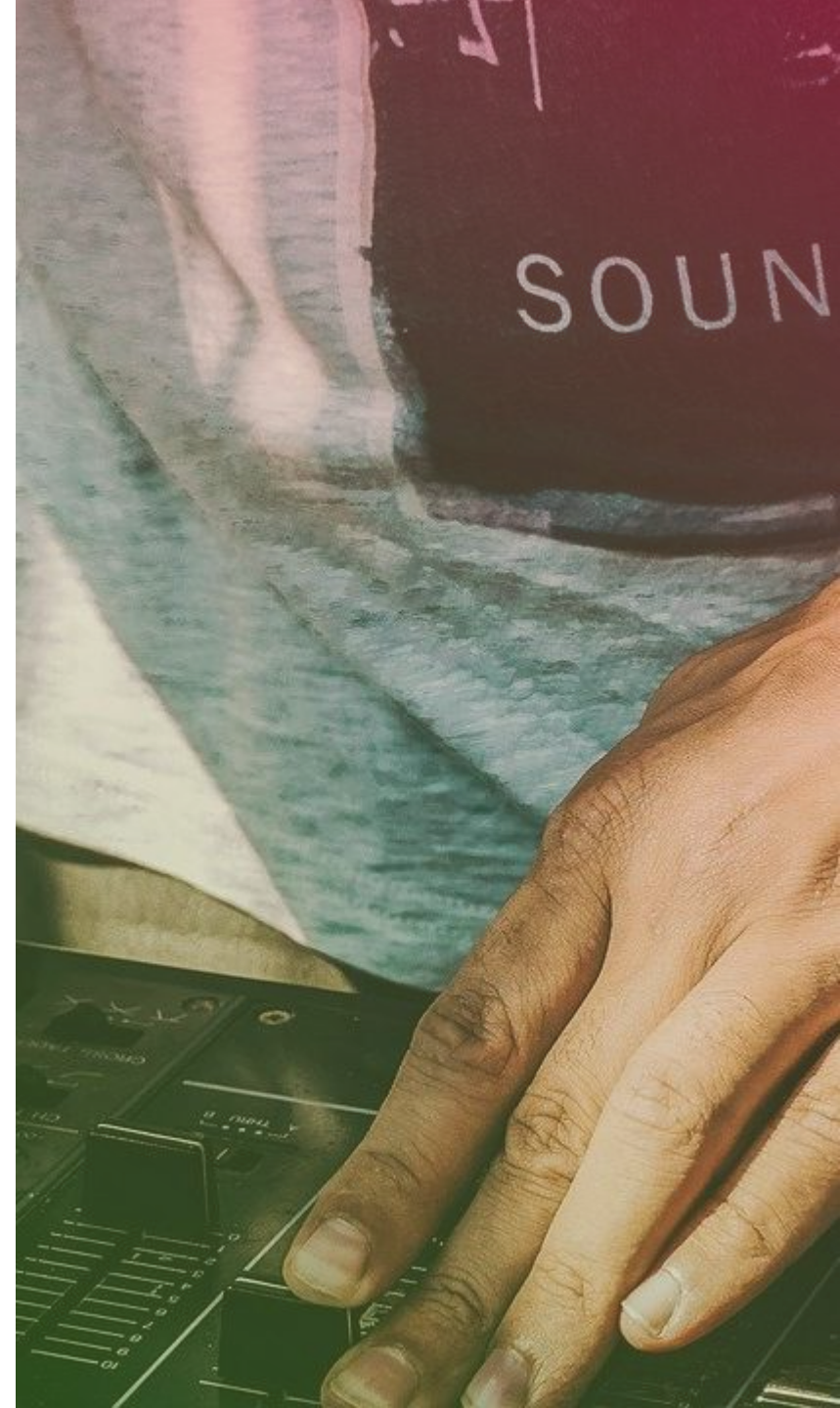


# PARTNERSHIP STRUTURE SUMMARY

[ 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

## BENEFIT

방송 콘텐츠 사용권 확보 (OTT 확장)

방송 광고 수익

Entertainment  
co.

## ROLE

프로젝트 진행  
프로젝트 관리  
프로젝트 지원

## BENEFIT

선발인 전원 소속 계약 체결

K-POP 아카데미 코칭 연수 (무료)

Agency kor.

## ROLE

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

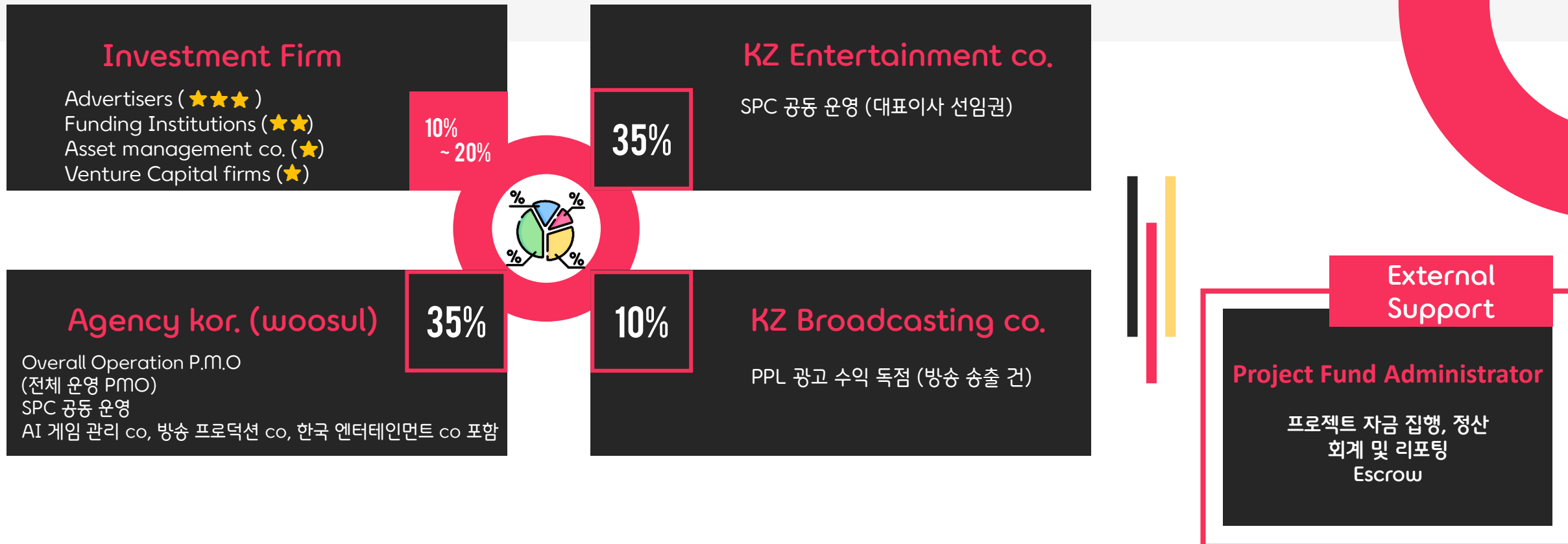
## BENEFIT

방송 콘텐츠 저작권 확보

IP 라이선스 확보

**“3개사 컨소시엄 구성이 반드시 필요합니다.”**

# SPC Entity Structure



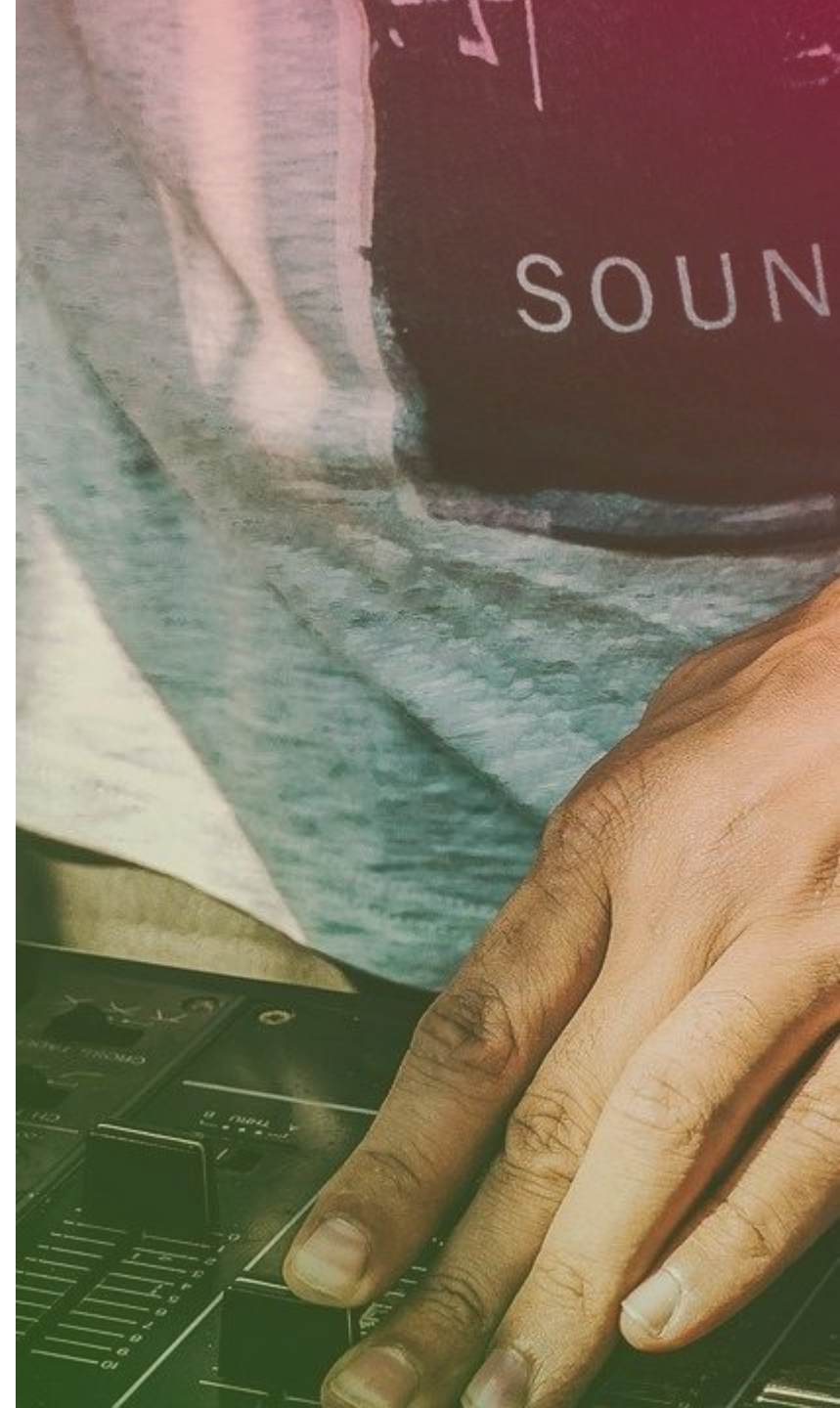




# REVENUE MODEL

## SUMMARY

- A. 음원 다운로드 수익 ( = 참가비 )
- B. 방송 광고 수익
- C. SNS 콘텐츠 자동 삽입 광고 수익
- D. 방송 콘텐츠 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 콘텐츠 공유 (자동 광고 삽입)
- 예상 공유량 : 30만명 \* 100 \* 30 = 9억 뷰
- 예상 매출 : 9억뷰 \* 30원(CPV) = 270억원

예상 매출 : 270억원

## 콘텐츠 판매 수익

OTT 1차 수익 : 50억원  
OTT 2차 수익 : 30억원  
부가 사업 : 20억원

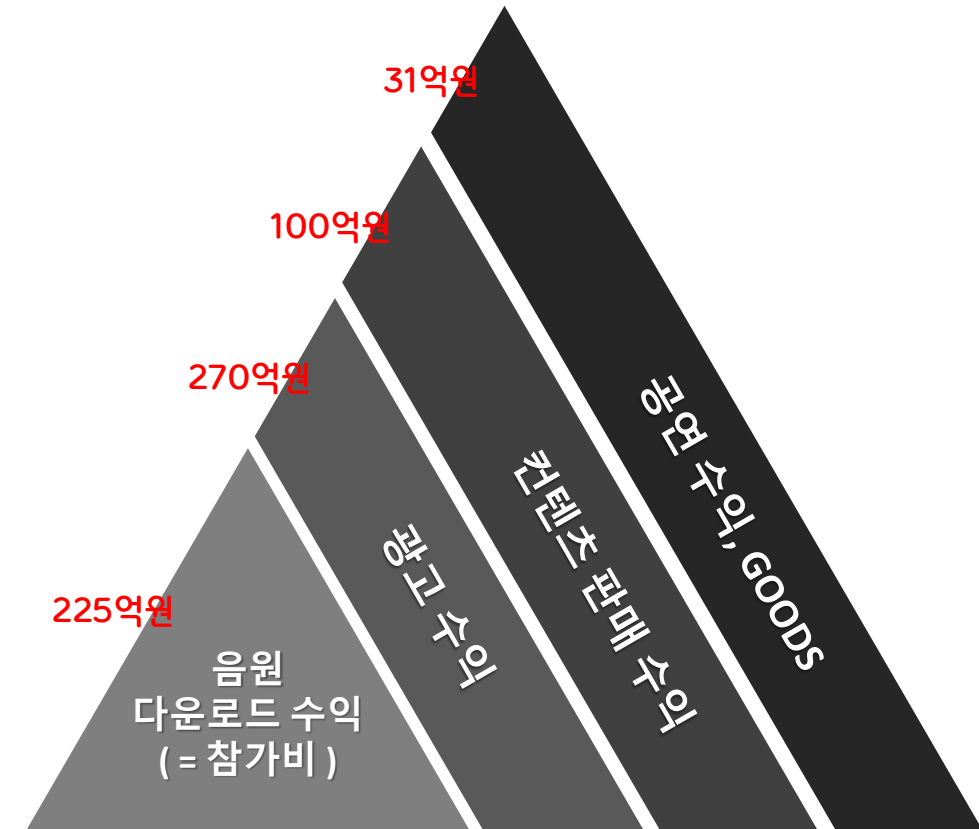
예상 매출 : 100억원

## 공연 및 goods 수익

아레나급 (10,000석) 기준

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

예상 매출 : 약 31억원



총 예상매출 : 626억원



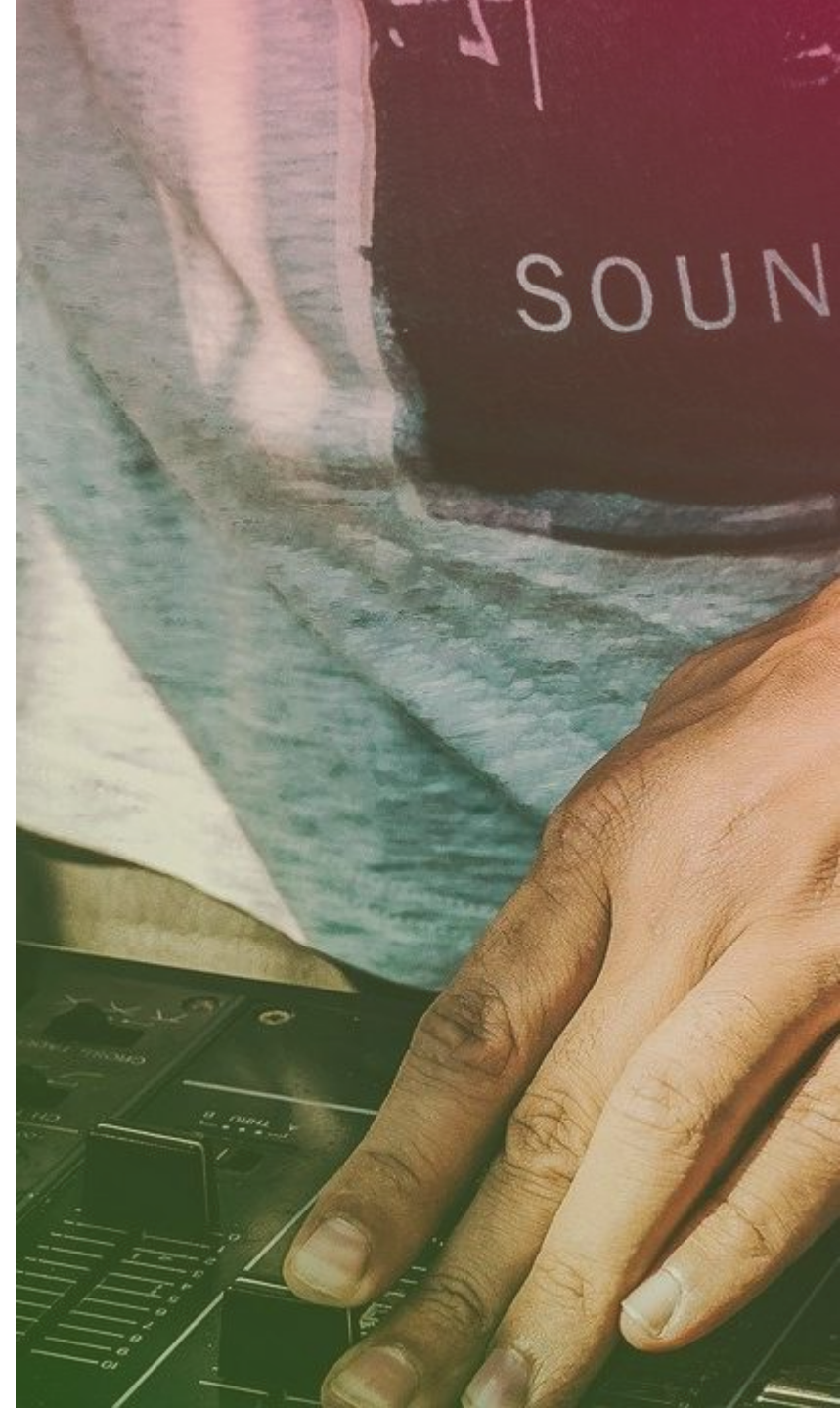


# L.O.P

## 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  
수 신 카자흐스탄 'HIT TV' 관계자, 카자흐스탄 엔터테인먼트 관계자, 카자흐스탄 관계 기관  
참 조 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. 맺음말

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 회 (Mattias LEE)



We will meet soon.

WOOSUL Co., Ltd.

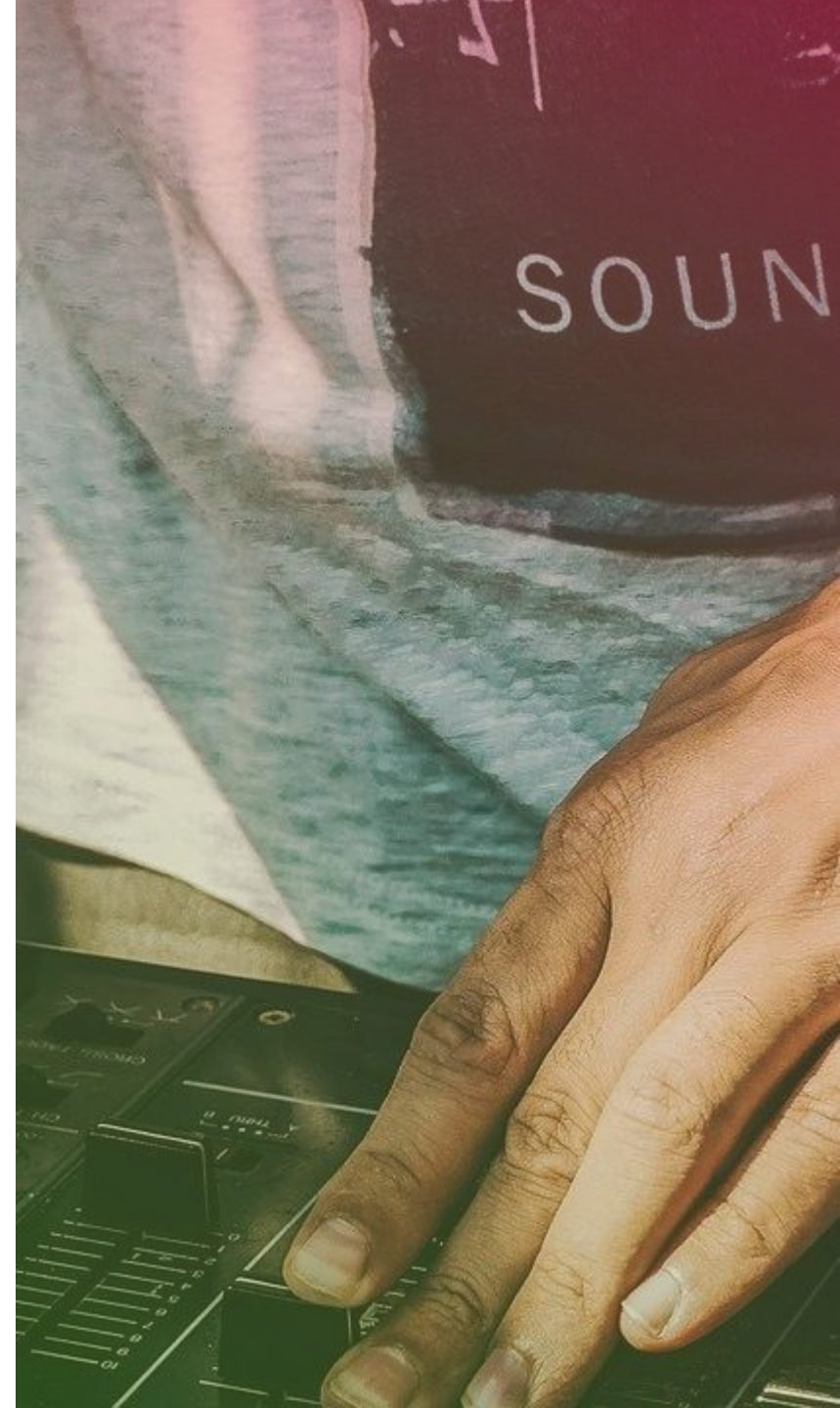


# APPENDIX

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](http://www.aiwoosul.com)