

VR로 체감하라! 4차 산업혁명

KVRF

KOREA VR FESTIVAL 2017

상암동 누리꿈스퀘어 일대

9.16 (토) - 9.20 (수)

※ 전시회는 9.19(화)까지 운영합니다.

주요행사

전시회 | 국제컨퍼런스 | VR·AR 그랜드 챌린지

Global Business Creation | 기술세미나 | 네트워킹데이

PRESS KIT

주최



과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT



정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency

주관



KoVRA Korea VR/AR Industry Association
한국가상증강현실산업협회

I	행사 소개	1
II	행사 취지	4
III	KVRF 엑스포(EXPO)	5
IV	KVRF 컨퍼런스	6
V	VR·AR 그랜드 챌린지	16
VI	Global Business Creation	17
VII	KVRF 네트워킹 데이	18
VIII	KVRF 어워드	19
IX	오시는 길, 프레스룸 안내	20
별첨	2017 코리아 VR 페스티벌 보도자료	22
별첨	KVRF 엑스포 참여 업체	25

I

행사 소개

- 행사명 | 코리아 VR 페스티벌 2017
- 슬로건 | VR로 체감하라! 4차산업혁명!
- 일 시 | 2017. 9. 16(토) ~ 9. 20(수) (5일간), 10:00~18:00
- 장 소 | 상암 누리꿈스퀘어 일대
- 주 최 | 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원
- 주 관 | (사)한국VRAR산업협회
- 행사규모 | 76개 기업, 194부스
- 주요내용 | KVRF 엑스포, KVRF 컨퍼런스, VR/AR 그랜드챌린지
Global Business Creation, KVRF 네트워킹데이 등

■ 전체 프로그램

※ 2017. 9. 16(토) ~ 9. 20(수) (5일간)

구분	장소	9.16(토)	9.17(일)	9.18(월)	9.19(화)	9.20(수)
K V R F 2 0 1 7	국제 회의실			KVRF 컨퍼런스 (글로벌 컨퍼런스)	KVRF 컨퍼런스 (글로벌 컨퍼런스)	
	대 회의실				NIPA 투자유치&IR피칭 데이	KVRF 컨퍼런스 (기술세미나)
	3F 중 회의실1				NIPA 투자유치&IR피칭 데이	
	3F 중회의실2	KVRF 프레스룸				
	4F 중회의실 1					
	3F 소회의실 1				NIPA 동반성장 중간평가	
	DC 공동제작 센터	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	
	야외 광장	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	
	누리꿈 스퀘어 비즈타워 로비	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	
	디지털파빌리 온	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO, 그랜드챌린지	KVRF EXPO, 그랜드챌린지	
	DMS거리	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	KVRF EXPO	
	IT 캡슐					KVRF 어워드
	스탠포드호텔			Global Business Creation	Global Business Creation / KVRF 네트워킹 데이	

■ 연계 행사

서울 파트너스 위크 2017

- (행 사 명) : 서울 파트너스 위크(Seoul Partners Week) 2017
- (기 간) : 2017. 9. 15(금) ~ 9. 24(일), 10일간 (예정)
- (장 소) : DMC, SETEC, G밸리 등
- (주 최) : 서울산업진흥원(SBA)
- (참가대상) : 서울시 중소기업, DMC입주기업, 스타트업, 서울시민 등
- (주요행사) :
 - 서울파트너스 비즈 : 비즈라인 네트워킹 데이, 클러스터 투자유치 IR, G밸리 해외바이어 초청 수출상담회, 외국인 비즈니스 페어, 서울 기업 입사캠프, 콘텐츠파트너스데이(게임), 하이서울 어워드상품 판매기획전, SBA 유통교류회, 스타트업 장터
 - 서울파트너스 러닝 : SBA 신직업 포럼, 창조아카데미 성과발표회, 과제 발굴연구회 성과지식교류회, IoT전문세미나, 기술상용화 지원사업 우수제품 전시회, 발명교실·발명상담회, 대학생 창업 스트리트 전시회
 - 서울파트너스 쉼처 : 에스플렉스센터 3D영상관, MCN 작품홍보 및 제작과정 견학, 건전게임문화 가족캠프, 신직업위크, 에스플렉스센터 견학, 야외 포스터 전시, 행사 홍보부스

II

행사 취지

■ 코리아 VR 페스티벌이란?

- ICT와 전통산업이 융합되는 VR을 통해 게임, 엔터테인먼트 뿐만 아니라 제조, 국방, 교육, 의료 등 남녀노소 전세대가 함께 누릴 수 있는 융합 축제입니다.

■ 개최 목적

- 제조·의료·국방·교육 등 다양한 산업과 VR 융합으로 신규시장 창출
 - 게임·제조·의료·교육 등 산업과 융합하여 신규 시장을 창출하는 4차 산업혁명의 핵심인 VR산업 관련 기업의 성과 극대화 도모
- 산업활성화를 위해 글로벌시장 진출 및 스타트업 기업 발굴 지원
 - VR/AR산업 생태계 활성화를 위해 협업 및 융·복합화 촉진, 신규 시장 창출 유도, 스타트업 기업 발굴, 글로벌 시장진출 등 지원
- VR 산업에 대한 국민의 이해와 관심 제고
 - 국내외 최고 전문가, 글로벌 선도기업이 참여하여 미래 비전 공유해 VR 산업에 대한 대국민 인식 제고 및 이해도 향상

Ⅲ

KVRF 엑스포(EXPO)

- (목적) 세계 최고 수준의 VR, AR, MR 관련 최신 기술 및 서비스를 전시하고 참여형 콘텐츠를 제공하여 글로벌 이니셔티브 및 국민통합의 장 마련
- (일시/장소) 2017.09.16.(토)~09.19(화)/ 상암동 누리꿈스퀘어 일대
- (전시관) DMS거리, 공동제작센터(대형 스튜디오), 야외광장, 비즈니스 센터 등 공간을 활용하여 주제별 전시 공간 마련
 - (공동제작센터)
 - 국내외 글로벌 기업의 VR·AR·MR 첨단기술과 및 서비스 동향을 파악할 수 있는 Global 전시 공간
 - 평창동계올림픽과 관련된 시뮬레이터, 콘텐츠 등을 즐길 수 있는 평창관
 - (비즈니스센터) VR/AR을 활용한 시뮬레이터 체험 공간
 - (야외광장) 제조, 의료, 국방, 교육등 기존산업과 융합을 통해 신규시장을 창출하는 중소기업 전시 공간
 - (DMS거리) VR·AR·MR 관련 어트랙션, 게임, 미디어 등을 참관객이 직접 즐길 수 있는 체험 공간

□ 전시공간

- 총 4개의 공간으로 구분하여 운영(*세부 참가기업 별첨 참조)

구분	기업 및 부스 규모	비고
공동제작센터 (평창Zone 포함)	20기업 89부스	글로벌기업, 평창, 대형 어트랙션
비즈니스센터 1층	7기업 20부스	중, 소형 시뮬레이터
야외광장 (디지털 파빌리온 포함)	31기업 49부스	의료, 제조, 국방, 교육, 디바이스/툴
DMS 거리	18기업 36부스	게임, 미디어
합계	76기업 194부스	-

IV

KVRF 컨퍼런스

- (목적) 국내외 유명 연사와 기술 포럼을 진행하여 VR, AR, MR 관련 산업 동향 및 기술 관련 노하우 공유 등을 통하여 미래 전략 제시
- (일시) 2017. 9. 18.(월) ~ 9. 20.(수) (3일간)
- (장소) 상암, 누리꿈스퀘어 국제회의실 및 대회의실
- VR · AR · MR 관련 글로벌 컨퍼런스 및 기술세미나 진행
 - (글로벌 컨퍼런스)
 - 18일(월): 4차 산업혁명 시대를 리딩하는 VR · AR · MR의 융합을 통한 발전 전략 및 글로벌 기업의 비즈니스 전략 제시 등
 - 19일(화): 해외 각국의 VR · AR시장 동향 및 엔터테인먼트, 국방, 교육, 제조, 의료 등 전통 산업과의 융합 사례 및 방향 발표
 - (기술세미나)
 - 20일(수): VR · AR · MR의 핵심, 응용 기술을 주제로 업계 대표 전문가들의 기술 및 정보 공유, 노하우 전수 등

〈 글로벌 컨퍼런스 프로그램 1일차 〉

구 분	시 간	프 로 그 램		연 사
1일차 [9.18] (월)	13:00 ~ 14:00 (60')	[1부] 4차 산업혁명 시대를 리딩하는 VR·AR·MR의 융합발전 전략 - 등록 / 접수 -		
	14:00 ~ 14:05	장내 정리 및 행사 시작		사회자
	14:05 ~ 14:35 (30')	기조연설#1 [해외]	“4차 산업혁명 시대의 VR·AR 기술을 활용한 소셜 네트워크 사회”	James Hairston (Oculus, Head)
	14:35 ~ 15:00 (15')	개회 및 환영사		한국가상증강현실 산업협회 (윤경림 협회장)
		축사#1		과학기술정보통신부 (노경원 SW정책관)
		축사#2		정보통신산업진흥원 (신재식 본부장)
	15:00 ~ 15:30 (30')	기조연설#2 [해외]	“Great VR/AR experiences depend on great technology”	Elliot Lu (AMD, Head)
	15:30 ~ 16:00 (30')	기조연설#3 [해외]	“AR 기술을 활용한 스마트 헬멧의 제조 산업 활용”	Byron Han (DAQRI, Vice President)
	16:00 ~ 16:30 (30')	기조연설#4 [해외]	“HTC의 VR/AR 산업 비즈니스 전략”	Raymond Pao (HTC, Vice President)
	16:30 ~ 17:00 (30')	특별세션#1 [국내]	“마이크로소프트의 VR·AR시장 비즈니스 우위 전략”	이건복 NTO (한국마이크로소프트)
	17:00 ~ 17:30 (30')	특별세션#2 [해외]	“Zero Latency의 세계 최초 프리롬(Free-roam) 멀티플레이어인 VR 테마파크의 시장 전망”	Tim Ruse (Zero Latency, CEO)
	17:30 ~ 18:00 (30')	특별세션#3 [국내]	“KT의 5G 기술을 활용한 VR·AR 서비스 및 시장 전략”	고윤전 단장 (KT)

□ 환영사 및 축사

(행사 진행 순서별 정렬)

사진	성명(소속)	약력
	윤경림 회장 [한국가상증현실 산업협회장]	- 現 KT 미래융합사업추진실장(부사장) 前 KT 종합기술원 R&D Reformation TFT 장 CJ 기획담당, 경영연구소장
	노경원 S/W정책관 [과학기술정보통신부]	- 現 과학기술정보통신부 소프트웨어정책관
	신재식 본부장 [정보통신산업진흥원]	- 現 디지털콘텐츠본부장 - 호서대학교 컴퓨터응용기술학 공학박사

□ 연사 프로필

(행사 진행 순서별 정렬)

사진	성명(소속)	약력
	James Hairston [Oculus, Public Policy Head]	- 現 James Hairston, Head of Public Policy, Oculus - 前 Facebook, Public Policy Manager US small Business Administration, Administrator Harvard College, Social Studies(B.A)
	Elliot Lu [AMD, Head]	- 現 AMD, Manager and APAC head, Virtual Reality & Display Alliance - 前 AMD, Product Manager, Client Business Unit AMD, Manager, Customer Engineering
	Byron Han [DAQRI, Vice President]	- 現 DAQRI Vice President - 前 Apple, Siri Client Engineering Apple, Special Project Group Director
	Raymond Pao [HTC, Vive]	- 現 HTC Vive, Vice President ▪ Associate Vice President of VR New Technology - 前 HTC, Special Assistant to CEO ▪ HTC, Senior Director
	이건복 NTO [한국마이크로소프트]	- 現 한국마이크로소프트 NTO - 前 한국마이크로소프트 개발자&플랫폼그룹 이사 한국마이크로소프트 DPE사업본부 부장
	Tim Ruse [Zero Latency, CEO]	- 現 Zero Latency VR, CEO - 前 Roadhouse Digital, PM Consumer Affairs Victoria PM Victoria Legal Aid Analyst - RMIT University 졸업
	고윤전 단장 [KT]	- 現 KT 미래융합사업개발단 단장(상무) - 前 KT 고객분석실장 실장

〈 글로벌 컨퍼런스 프로그램 2일차 〉

구 분	시 간	프 로 그 램		연 사
2일차 [9.19] (화)	09:00 ~ 10:00	[오전] 엔터·교육·제조·의료·국방산업과 VR·AR의 융합 - 현장 등록 / 접수 -		
	10:00 ~ 10:30 (30')	오전세션#1 [엔터와 VR/AR]	"The future of design and UX in mixed reality for entertainment, training and collaboration"	Philippe Lewicki (AfterNow, CEO)
	10:30 ~ 11:00 (30')	오전세션#2 [교육과 VR/AR]	"Simulation & Training Solutions for Virtual Reality"	Peeter Nieler (Criffin, CEO)
	11:00 ~ 11:30 (30')	오전세션#3 [의료, 헬스와 VR/AR]	"가상/증강현실 기술의 의료적 적용 모델"	백남종 교수 (분당서울대병원)
	11:30 ~ 12:00 (30')	오전세션#4 [소셜과 VR/AR]	"Towards Social VR Experiences"	John Shaughnessy (AltspaceVR, Head)
	12:00 ~ 12:30 (30')	오전세션#5 [군사와 VR/AR]	"VR in Serious Games and Application of VR in military training"	Otakar Nieder (Bohemia, Director)
	12:30 ~ 13:30	점심시간		
	13:00 ~ 13:30 (30')	[오후] 글로벌 VR·AR시장 동향 - 등록 / 접수 -		
	13:30 ~ 14:00 (30')	오후세션#2 [한국 VR시장]	"한국의 VR 시장 현황 및 미래 성장 전망"	이혁수 (전략과실행 대표)
	14:00 ~ 14:30 (30')	오후세션#3 [미국 VR시장]	"VR/AR industry trends and business strategies in the US"	Karl Krantz (SVVR, CEO)
	14:30 ~ 15:00 (30')	오후세션#4 [유럽 VR시장]	"VR/AR industry trends and business strategies in the Europe"	Salar Shahna (World VR Forum, Director)
	15:00 ~ 15:30 (30')	오후세션#5 [대만 VR시장]	"VR/AR industry trends and business strategies in the Taiwan"	Adam Tsuei (대만VR협회, 회장)
	15:30 ~ 16:00 (30')	오후세션#6 [중국 VR시장]	"VR/AR industry trends and business strategies in the China"	Andy Niu (중관춘연맹, 회장)
	16:00 ~ 17:00 (30')	패널토론	"글로벌 VR·AR 시장 동향 발표에 따른 공동 협업 방안 토의"	각 연사 *한국VR/AR산업협회 참여(예정)

※ 세부 프로그램 내용과 연사는 주최 측 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

□ 연사 프로필

(행사 진행 순서별 정렬)

사진	성명(소속)	약력
	Philippe Lewicki [AfterNow]	- 現 Founder and CEO of AfterNow • Produced the first out of home consumer entertainment experience with the Hololens • Microsoft Partner for Mixed Reality
	Peeter Nieler [Criffin, CEO]	- 現 Criffin CEO & PM - 前 Virtual Neuroscience Lab, Co-founder Tallinn University, Adviser to Vr R&D Lab
	백남종 교수 [분당서울대병원]	- 現 분당서울대병원 재활의료학과 교수 • 세계신경재활학회 상임이사
	John Shaughnessy [AltspaceVR, Head]	- 現 AltspaceVR Software Engineer Head - 前 Vclaremont Coding Club Originate, Software Engineer
	Otakar Nieder [Bohemia simulations, Director]	- 現 Bohemia Interactive Simulations, Senior Director of Development - 前 Bohemia, Senior Programmer Bohemia, Technical Director

사진	성명[소속]	약력
	이혁수 대표 [전략과실행]	- 現 (주)전략과실행 대표 수원대학교 교수 - 前 Roland Berger 한국지사 부사장 ▪ 대림그룹 (대림코퍼레이션) 전무 ▪ SK그룹(SK 네트워크) 상무 - 서울대학교 경영학과 학사/석사 졸업
	Karl Krantz [SVVR, CEO]	- 現 Founder of Silicon Valley Virtual Reality(SVVR) Conference and Meetups - 前 VR community organizer, evangelist, and startup advisor ▪ Creator of VR LaunchPad
	Salar Shahna [World VR Forum, Director]	- 現 World VR Forum, Co-Founder & Creative Director
	Adam Tsuei [대만VRAR협회, 회장]	- 現 Chairman, Taiwan Association for Virtual and Augmented Reality ▪ CEO & Chairman, Amazing Film Studio ▪ Founder & Chairman, WeFx Studio - 前 President, Sony Music Entertainment, Greater China ▪ Managing Director, BMG Entertainment. Pan China Region
	Andy Niu [중관총연맹, 회장]	- 現 Z-Park CCGI Development Alliance(중관총연맹) Chairman ▪ China Association S&M Commercial Enterprise, VP ▪ Gaia International Group, President

〈 기술 세미나 프로그램 〉

구 분	시 간	프 로 그 램		연 사
3일차 [9.20] (수)	09:00 ~ 10:00	[오전] VR · AR H/W(디바이스 등) - 등록 / 접수 -		
	10:00 ~ 10:40 (40')	오전세션#1 [VR · AR H/W]	“Build A VR Video Player From Scratch”	Yumei Chen (HTC)
	10:40 ~ 11:20 (40')	오전세션#2 [VR · AR H/W]	“DPVR의 신형 HMD E3를 중심으로 한 HMD 개발 철학”	이승훈 대표 (Fictio Creative)
	11:20 ~ 12:00 (40')	오전세션#3 [VR · AR H/W]	“SDK를 활용한 VR콘텐츠와 모션플랫폼의 연동 기술”	이지선 이사 (이노시물레이션)
	12:00 ~ 12:40 (40')	오전세션#4 [VR · AR H/W]	“홀로그램 제반 기술을 활용한 MR환경”	김태근 교수 (세종대학교)
	12:40 ~ 14:00 (80')	점심시간		
	13:30 ~ 14:00 (30')	[오후] VR · AR의 하드웨어 및 엔진 - 현장 등록 / 접수 -		
	14:00 ~ 14:40 (40')	오후세션#1 [VR · AR 엔진]	“Cinematic VR Filmmaking & Post-Production Workflows”	김용민 대표 (CAM VR)
	14:40 ~ 15:20 (40')	오후세션#2 [VR · AR 엔진]	“모바일 가상현실 기술의 현황 및 전망”	최수미 교수 (세종대학교)
	15:20 ~ 16:00 (40')	오후세션#3 [VR · AR 엔진]	“언리얼 엔진 활용 최신 기술”	강성구 대표 (PANTZ games)
	16:00 ~ 16:40 (40')	오후세션#4 [VR · AR 엔진]	“VR/AR의 현재와 미래, 그리고 유니티”	오지현 Evangelist (유니티 코리아)
	16:40 ~ 17:20 (40')	오후세션#5 [VR · AR 엔진]	“3D CAD 엔지니어링 데이터를 활용한 VR/AR 콘텐츠 제작 워크플로우 소개”	박종태 차장 (오토데스크)
	17:20 ~ 18:00 (40')	오후세션#6 [VR · AR 엔진]	“MAXST의 AR 개발도구 및 Instant Tracking / SLAM 기술”	조규성 실장 (맥스트)
	18:00	폐회		

※ 세부 프로그램 내용과 연사는 주최 측 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

□ 연사 프로필

(행사 진행 순서별 정렬)

사진	성명[소속]	약력
	Yu-mei Chen [HTC, Engineer]	- 現 HTC, Principal software engineer ▪ Vive Cinema : A Video Player in VR environment. - 前 HTC, Senior software engineer ▪ Demonstration for Marker AR ▪ Pan360 : Full Sphere Panorama Capturing& Viewing
	이승훈 대표 [Fictio Creative]	- 現 Fictio Creative Co.,Ltd 대표 ▪ Deepoon Korea CTO ▪ 영산대학교 가상현실콘텐츠학과 교수 - 前 한국게임개발자협회 회장
	이지선 이사 [이노시물레이션]	- 現 이노시물레이션 이사 및 연구소 소장 - 前 교통안전공단 철도안전처 선임연구원 현대로템 주임연구원
	김태근 교수 [세종대학교]	- 現 세종대학교 전자정보통신공학과 ▪ 광영상연구실
	김용민 대표 [CAMVR]	- 現 Founder and Creative Director of CAMVR ▪ Google VR Partner ▪ Award-winning writer and director, 'ROOM 731' ▪ MFA TV/Film Production, School of Cinematic Arts at University of Southern California
	최수미 교수 [세종대학교]	- 現 세종대학교 모바일 가상현실 연구센터장 ▪ 모바일 플랫폼 기반 엔터테인먼트 VR 기술 연구 ▪ Biomedical Image Processing, Analysis and Visualization 연구 ▪ Virtual Reality with Freeform Architecture 연구

	강성구 대표 [PANTZ games]	- 現 PANTZ games 대표 - 前 Epic Games Korea 개발팀 Evangelist
	오지현 Evangelist [유니티 코리아]	- 現 유니티코리아 Evangelist · 2016 The Game Graphics : 모델링과 텍스처링 #1 공저 · 2015 The Game Graphics : 유니티와 언리얼 그리고 VR 공저
	박종태 차장 [오토데스크]	- 現 Autodesk 차장 · Stingray & Gameware Technical Specialist at Autodesk - 前 Autodesk, Technical Specialist XL Games, Lead Gameplay Programmer Barunson Games, Programmer
	조규성 실장 [맥스트]	- 現 맥스트(MAXST), 개발팀 실장 - 前 한국전자통신연구원 삼성전자 무선사업부

○ (목적)

- 국내 VR/AR 개발자(팀)의 도전적 콘텐츠 개발을 지원하고 콘텐츠의 사업화와 개발자(팀) 창업을 지원하여 국내 VR/AR 산업의 생태계 조성 기반 도모

○ (개요)

- 유망 개발자를 선정, VR기업·정부 출연연 등의 인프라 지원 및 기술 코칭 등으로 유망 개발자 및 스타트업을 발굴하는 그랜드 챌린지 대회 개최
- 대회 수상자에 대한 후속 개발지원 및 VR/AR 기업(롯데월드, 스코넥, 3D 팩토리 등)의 사업화 지원을 통해 VR/AR 전문기업으로 육성

○ (추진 내용)

- (개발분야) 자유주제와 모션플랫폼(사물레이터 등)을 활용하는 VR/AR 콘텐츠
- (사전 개발단계) 완성도가 높은 VR/AR 콘텐츠가 개발될 수 있도록 2~3개월 동안의 사전 개발 단계를 통해 기술코칭 및 인프라 지원
- (개발자 네트워킹) 참가팀(또는 개인)에 대해 정기적(사전 개발단계 기간 중, 6회) 전문분야 기술 세미나와 네트워킹 제공
- (기술 코칭) 기술적 애로사항과 VR/AR 콘텐츠 구현에 필요한 요소 기술은 In-House R&D*를 통해 지원하고 전문인력을 매칭하여 콘텐츠 기획·개발·테스트에 대한 온·오프라인 밀착형 기술지원

* 한국전자통신연구원(ETRI)가 수행하고 있는 디지털콘텐츠 분야에 대한 맞춤형 기술 공급 과제로 콘텐츠 구현에 필요한 애로기술을 연구 인력이 협업하여 지원

- (콘텐츠 고도화) 사전 개발단계 VR/AR 콘텐츠의 심사 평가를 통해 KVRF 콘텐츠 공모전의 본선 참가팀 선정하고 콘텐츠 고도화
- (시상) 부문별 장관상, 상금 지원

구분	과기점통부 장관상	NIPA 원장상	ETRI 원장상	한국기상중 심사위원 협회장상	앱센터 장상	캠프VR VRis 시나리오상
학생부	1팀(300만원)	1팀(100만원)	1팀(100만원)	1팀(100만원)	1팀(100만원)	콘텐츠:1,500만원 시나리오(일반/학생): 500만원/100만원
일반부	1팀(1,000만원)	1팀(500만원)	1팀(500만원)	1팀(500만원)	1팀(500만원)	

- (후속지원) 우수 개발자가 창업·사업화 희망시 입주공간 제공 및 협력기업과의 협의를 통해 콘텐츠 구매 및 추가개발 지원

VI

Global Business Creation

- (개요) 2017년 VR산업 거점 구축을 위한 글로벌 비즈니스 창출 지원
- (목적)
 - 아시아권 투자자, 바이어 초청 상담회 및 네트워킹 리셉션 개최등을 통한 국내 VR AR 중소기업의 글로벌 비즈니스 기회 제공
- (초청/참가) : 아시아 지역 30명 / 국내 중소 실감형콘텐츠산업 관련 40개社
- (장소) : 상암동 스탠포드호텔 2F 그랜드볼룸 및 스탠포드룸
- (일정) : 2017년 9월 18일(월) ~ 9월 19일(화)
- 추진내용

구분	수행내용
사전 수요조사	- 국내 VR AR 기업을 대상으로 해외투자유치 현황, 투자유치 희망 국가 등을 조사하여 참가기업 후보군 분류
↓	
사전 Workshop(3회)	- 3회에 걸친 사전 Workshop을 통하여 IR 자료 작성 및 투자 전문가 상담 진행
↓	
투자 상담회(2일간) 2017.09.18 ~ 19	- 기술·투자유치를 위한 비즈니스 투자 상담회 진행 - 상담회 종료 후 네트워킹 리셉션 진행
↓	
네트워킹 데이 및 사후 Workshop(1회)	- 상담회 종료 후 네트워킹 리셉션 진행 - 사후 투자 유치 진행 상황 최종 정리

○ 프로그램

일정	주요내용	공간
1일차 9/18(월)	10:00~12:00 0 KVRF 전시장 방문(쇼케이스 관람)	KVRF 전시장
	14:00~18:00 0 바이어와의 1:1 비즈니스 매칭, 투자자 대상 IR 및 1:1 상담회 *IR 최종 우승 3팀은 IPiec 준결승전 진출 특전	스탠포드호텔 그랜드볼룸
2일차 9/19(화)	10:00~17:00 0 바이어와의 1:1 비즈니스 매칭, 투자자 대상 IR 및 1:1 상담회	
	17:00~19:00 0 네트워킹 데이 초청자 및 참가기업 40개사 네트워킹	

*네트워킹 데이에 KVRF 2017 전시참가기업에 한해 10개사 선착순 모집예정(문의처:02-2132-1179)

VII

KVRF 네트워킹 데이

- (목적) 글로벌 VR/AR/MR 관련 산업계 인사들과 상호교류를 통한 국내외 글로벌 인적 네트워크의 점진적 강화
- (개요) 컨퍼런스 및 전시에 참여한 글로벌 연사 및 기업 관계자와 국내 기업 및 전문가 간 네트워킹의 場 마련
- (일시/장소) 2017. 9. 19(화), 18:30 ~ 20:30 / 스탠포드호텔(상암)
- (대상) 약 150여명 참석
 - 초청 연사 및 전시참가기업 50명
 - Global Business Creation 참여기업 40개社
 - 초청 바이어 / 투자자 30명
 - 펀드데이 행사 참가자 등
- (주요 내용)
 - 비즈니스 창출이 성사된 기업과 바이어 간 계약 체결식 진행
 - 한국, 미국, 중국, 대만 및 유럽 간 상호 진출 지원을 위한 MOU 체결
 - 행사 참여자간 비즈니스 카드 교환 등 네트워크 장 마련

<네트워킹 데이 운영 계획>

구분	시 간	내용	비고
1부	18:30 ~ 18:32	개회	사회자
	18:32 ~ 18:34	환영사	신재식 본부장 정보통신산업진흥원
	18:34 ~ 18:36	축사	과학기술정보통신부
	18:36 ~ 19:05	수출 계약 체결식 - 소바스테크 - 인도네시아 VIF 間	비즈니스 성사 기업
		국내 디지털콘텐츠 해외 진출 방안(가칭)	한국벤처투자(10분)
		한·중 합작 펀드 조성을 위한 협력방안	Gan Xiao Hui 총재(10분) Heix 시공
19:05 ~ 19:20	MOU 협약식 - NIPA, KoVRA, SVVR, 대만VR/AR협회, 중관춘연맹, World VR Forum 間	각 기관 대표	
	- MOU체결에 따른 향후 상호 협력(안) 소개	각 기관별 소개 (총 10분)	
2부	19:20 ~ 20:25	네트워킹 리셉션 진행 - 비즈니스 카드 교환 이벤트	
	20:25 ~ 20:30	맺은말 및 폐회	사회자

- (개요) KVRF 전시회 및 그랜드챌린지에 참여한 기업 및 수상자를 대상으로 과학기술정보통신부 장관상 등 시상
- (일시/장소) 09. 20(수), 16:00~18:00, IT 캡슐
- (참석) 과학기술정보통신부, NIPA, ETRI, 한국가상증강현실산업협회, 앱센터, 쓰리디팩토리 관계자 및 개발자, 참여 기업, 부문별 수상자, 기자단 등 60여명
- 시상 계획
 - KVRF 전시우수업체 시상(1사)
 - ※ 관람객 투표를 통해 우수 콘텐츠 선정
 - 그랜드 챌린지의 수상작 시상 (12팀)

〈수상 내역〉

부문	시상	시상자	상금	주요내용
KVRF 그랜드 챌린지	장관상	과기정통부	학생부(300만원) 일반부(1,000만원)	최우수 팀 (2개 팀) (그랜드챌린지 일반부, 학생부 각 1팀)
	유관기관상 (NIPA, ETRI, KoVRA, 앱센터)	NIPA ETRI KoVRA협회 앱센터	학생부(100만원) 일반부(500만원)	우수 팀 (8개 팀) (그랜드챌린지 일반부, 학생부 각 4팀)
	캡슐 VR상	쓰리디팩토리	학생부(100만원) 일반부(500만원)	우수 팀 (2개 팀) (그랜드챌린지 일반부, 학생부 각 1팀)
KVRF EXPO	BEST of KVRF 2017	과기정통부	-	전시 참여 기업, 개발자 중 관람객 투표를 통해 선정

IX

오시는 길, 프레스룸 안내

■ 행사 장소

- 장 소 : 서울 상암동 누리꿈스퀘어 일대
- 주 소 : 서울 마포구 월드컵북로 396 누리꿈스퀘어
- 전 화 : 02-2132-1179~1181



○ 대중교통 :

- 지하철 6호선 디지털미디어 시티역 2번출구 건너편 정류장에서 7711, 7730번 버스 승차 후 누리꿈스퀘어 앞 하차
- 공항철도 9번 출구 도보 15분
- 171, 271, 470, 710, 6715, 7013A, 7013B, 7019, 7711, 7715, 7730 9711번 버스 승차 후 누리꿈스퀘어 앞 하차

○ 자차 이용 시 :

- 누리꿈스퀘어 주차장 이용 가능하오며, 프레스룸에서 무료 주차권 받아 가실 수 있습니다.

■ 행사장 구성

- 전시장 : 공동제작센터, 비즈니스센터, 누리꿈스퀘어 야외광장, DMS 거리, 디지털파빌리온
- 컨퍼런스 : 누리꿈스퀘어 국제회의실(글로벌 컨퍼런스), 대회의실(기술세미나)
- VR·AR그랜드챌린지 : 디지털 파빌리온



■ 프레스룸

- 누리꿈스퀘어 비즈니스타워 3층 <중회의실2>

*프레스룸에서 프레스증 및 보도자료를 받아 가실 수 있습니다.

보도자료		
http://kvrf.kr 서울특별시 마포구 월드컵북로 396(상암동) 누리꿈스퀘어 [09.16일(토)~20일(수)]	배포일자	2017.09.05(화)

VR로 체감하라! 4차산업혁명, “코리아 VR 페스티벌 2017” 개막

- 게임·엔터테인먼트 등 국내외 VR업체 대거 참여해 최신 기술 첫 선
- 국내 최대규모의 VR보슬레이 등 VR 新기술 전시… 페이스북 CTO 등 트렌드 강연도
- 16일부터 닷새 간 서울 상암 누리꿈스퀘어에서 진행, 사전 접수 중

선선한 초가을 날씨가 주말 나들이를 떠올리게 만드는 요즈음, 국내외 최신 가상현실(VR) 플랫폼과 콘텐츠가 한 자리에 모여 지금껏 경험하지 못했던 미래상을 선보이는 ‘코리아 VR 페스티벌’의 화려한 막이 열린다.

과학기술정보통신부(장관 유영민, 이하 과기정통부)와 정보통신산업진흥원(원장 윤종록)이 공동 주최하고, (사)한국가상증강현실산업협회(회장 윤경림)가 주관하는 ‘코리아 VR 페스티벌 2017’이 오는 16일(토)부터 20일(수)까지 닷새 간 서울 상암 누리꿈스퀘어에서 개최된다.

4차 산업혁명의 핵심기술인 VR관련 기업의 성과를 극대화하기 위해 열리는 이번 ‘코리아 VR 페스티벌’(이하 KVRF)은 가상현실 기반의 게임, 미디어 뿐만 아니라 의료, 국방 등 최신 기술 및 참여형 콘텐츠를 전시·제공하는 ▲KVRF 엑스포를 비롯한 다채로운 프로그램으로 채워진다. ▲VR 컨퍼런스 및 기술 세미나, ▲VR·AR 그랜드 챌린지, ▲Global Business Creation 등이다.

이번 행사에서는 KT, LG전자, 소니, CJ4DPlex, 이노시물레이션 등 국내외 주요 IT기업은 물론, 육군사관학교, 분당서울대병원, 푸토엔터테인먼트 등 다양한 분야의 참여로 각 산업에 융합된 VR 기술을 직접 체험할 수 있다.

먼저 19일까지 진행되는 KVRF 엑스포에는 KT, CJ4DPlex, 롯데월드 등 73개 기업이 참여해 공동제작센터, 야외광장, 비즈니스센터 등에 총 187개의 부스를 마련하고, 각 업체가 개발한 최신 VR 서비스를 공개할 예정이다. 특히 ‘봄슬레이 VR’(상화), ‘Vris FPS 게임’(쓰리디팩토리), ‘모탈블리츠 for PSVR’(스코넥엔터테인먼트) 등 각종 가상현실 어트랙션, 게임 및 평창 관련 콘텐츠도 전시된다. 미국, 일본, 호주 등 해외 업체들도 대거 참여해 풍성한 즐길 거리와 볼거리를 선사할 예정이다.

18일부터 진행되는 VR컨퍼런스는 ‘VR(가상현실)·MR(혼합현실)·AR(증강현실)’이 주도하는 4차 산업혁명 시대의 융합발전 전략을 주제로 제임스 에버링엄(James Everingham) 페이스북 최고기술경영자 등, 유력인사가 참여해 최신 기술트렌드와 미래 전망 등을 발표한다. 또 20일에는 국내 유명 개발자와 전문가를 초청해 개발 노하우를 공유하는 기술 세미나가 열린다.

더불어 유망 VR 스타트업과 인디개발자(팀)가 독창적인 서비스를 선보이는 VR콘텐츠 공모전 ‘그랜드챌린지’, 국내 우수기업과 아시아 지역 투자자가 만나는 ‘Global Business Creation’ 등도 열린다. 특히 동기간 서울산업진흥원 주최로 DMC, G밸리 등에서 아이마켓서울유 우수상품전등을 포함하여 진행되는 ‘서울 파트너스 위크 2017’과 연계해 마켓, 기술, 오락 등 총 21개 프로그램을 함께 제공해 더욱 알찬 볼거리를 선사할 예정이다.

KVRF에 참가하는 업체 관계자는 “이종 산업, 기술 간 장벽이 허물어지는 4차 산업혁명 시대에 가상현실은 점차 게임 뿐 아니라 의료, 제조, 국방 및 교육 등 다양한 분야에 접목되고 있다”면서 “첨단 VR 기술 및 트렌드가 공개되는 이번 행사가 대중과 개발자에게 좋은 기회가 될 것이다”고 말했다.

한편, KVRF 엑스포 및 컨퍼런스, 세미나 참관을 원하는 사람은 온라인 사전 등록 또는 전시 기간 내 공동제작센터 입구에서 현장 등록카드를 작성한 후 입장하면 된다. 참가 신청 및 행사에 관한 기타 자세한 사항은 인터넷 홈페이지(kvrf.kr)를 참고하거나, 전화(02-2132-1179~1181) 또는 이메일(kvrf@kvra.kr)로 문의하면 된다. (끝)

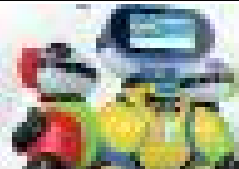
별첨 2

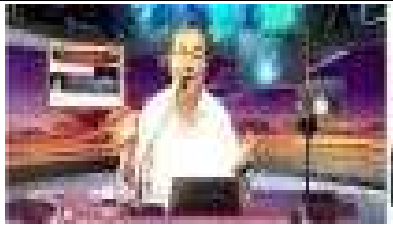
KVRF 2017 참여기업 및 출품 콘텐츠

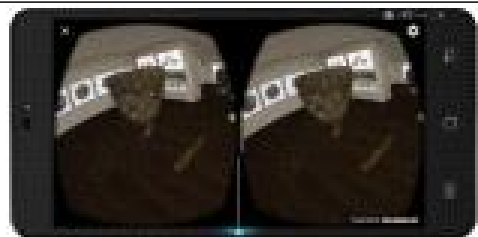
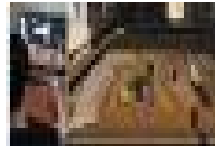
기업명	전시품목	사진	
KT	· (소개) 평창동계올림픽 공식스폰서 기업으로 5G Network Infra 기반의 VR Service 출시 및 제공 · (전시) AR 형태로 4명이 한번에 같이 체험이 가능한 AR 몬스터 게임을 비롯한 VR아트랙션 및 VR 엔터테인먼트 콘텐츠 포털 전시		
		AR 몬스터 게임	VR 레이싱 어트랙션
호텔롯데월드	· (소개) VR아트랙션(후렌치레볼루션2VR, 자이로드롭2VR) 및 VR상설운영공간인 VRSPACE를 구축하여 운영하는 VR 테마파크 운영 · (전시) 로봇태권V IP를 활용한 실감형 워킹 어트랙션 '로봇태권V VR'		
		로봇태권V VR	
인디고엔터테인먼트	· (소개) VR분야의 언리얼(Unreal)엔진과 유니티(Unity)엔진 기반의 콘텐츠 제작 기술을 확보하여 콘텐츠 개발 · (전시) VR고소공포 체험(VR Fear-Rise), 전신인식형 VR FPS콘텐츠(워킹VR FPS), 플라잉형 VR콘텐츠(Mission:Rescue)		
		고소공포 VR Fear-Rise	플라잉VR Mission:Rescue
모션디바이스	· (소개) 고하중 액추에이터를 활용한 게임용 고성능 Simulator와 VR게임을 독자적으로 개발 · (전시) 2인승 인터랙션 VR 시뮬레이터 게임(VR스페이스 발칸), 라이더형 VR 영상 시뮬레이터(VR어드벤처), 세계 유명 레이싱 코스 체험(VR프로젝트 카스)		
		VR스페이스 발칸	VR프로젝트 카스
에프앤아이	· (소개) 체험하는 VR 콘텐츠를 독자적으로 개발 · (전시) 스카이 트레저 헌터(고소공포 콘텐츠)		
		스카이 트레저 헌터	

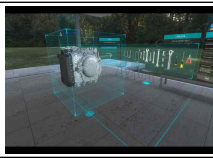
상화	· (소개) Future media에 대한 전문성과 한계를 파괴하는 새로운 결과물을 개발 및 매년 다수의 미래 융복합 기술에 대한 연구를 진행 · (전시) Robot VR – Bobsleigh (2018 평창 동계 올림픽을 타겟으로 한 HMD & 탑승형 로봇암 시뮬레이터 연동 동계스포츠 봅슬레이 VR게임) GYRO VR – CARRIER (기동형 VR체험체계)	 Robot VR Bobsleigh	 GYRO VR Carrier
스코넥엔터테인먼트	· (소개) VR 어트랙션으로 구성된 도심형 테마파크인 'VR Square' 개발 및 운영하고 다양한 장비를 통한 VR게임 개발 · (전시) 모탈블리츠 PSVR(플레이스테이션 VR), 모탈블리츠 아케이드(VIVE 장비), 공포의 도로(호러 테마 체험), 퓨처라이드(전투기 탑승VR), 주시팡팡(캐주얼 건슈팅 게임)	 모탈블리츠 PSVR	 공포의 도로
㈜소니인터랙티브엔터테인먼트 코리아	· (소개) 세계적인 콘솔게임기기 '플레이스테이션(Playstation)' 공급하는 선두 업체 · (전시) Playstation VR 하드웨어 및 호환 소프트웨어 (Farpoint, BIOHAZARD 7, DRIVECLUB VR, The Playroom VR)	 Farpoint	 BIOHAZARD 7 resident evil
주식회사 쓰리디팩토리 (캠프VR)	· (소개) 세계최초 원격대전이 가능한 공간기반 상호작용 VR게임 개발하고 국내최초 공간기반 상호작용 VR 게임방 '캠프VR' 오픈 · (전시) Vris FPS 게임(VR 상호작용 공간기반 게임)으로 백팩PC와 연결된 VR 헤드셋을 착용하고 가상공간을 이동하며 즐기는 게임, VR 레이싱 게임, VR 공포 체험 게임	 VRis FPS 게임	 VR 레이싱 게임
CJ 4D PLEX	· (소개) 전세계 최초로 4D 영화 상영시스템 기술을 개발 · (전시) 4DX VR 라이드 (정밀 제어 및 다양한 모션을 통해 VR영상 스틸을 선사하는 어트랙션), VR Sports (카약타입, 보드타입, 바이크 타입 등 테마에 맞게 커스터마이징 가능), Motion Chair (영화를 관람하듯 다양한 장르의 VR 콘텐츠를 즐기는 어트랙션)	 4DX VR Ride	 4DX VR Sports
오culus	· (소개) 페이스북의 자회사로 세계 VR 선도 기업, HMD 상용버전 '오culus 리프트' 출시 · (전시) 오culus 리프트를 활용한 게임, 교육, 관광 콘텐츠 시연, 기어VR, 오culus 리프트 제품	 오culus 리프트	 기어 VR

브이알카버 주식회사	· (소개) 체감기기와 소프트웨어를 연동해 줄 SDK 및 API 및 체감기기와 게임 및 콘텐츠간 무선방식의 양방향 인터랙션 기술 독자적 개발 · (전시) VR멀티보드 시뮬레이터(스키), VR 실내사이클 및 로데어 시뮬레이터(사이클), 레이싱체어 시뮬레이터(보슬레이)	 레이싱체어 시뮬레이터(보슬레이)	 VR멀티보드 시뮬레이터(스키)
이노시물레 이션	· (소개) 자동차 시뮬레이터 분야에서 특유의 기술력과 노하우를 바탕으로 품질 및 가격 경쟁력을 갖추고 있음 · (전시) 시뮬레이터에 탑승하여 공포체험, 자동차경주 및 우주여행등 다양한 콘텐츠 체험, 1인용 모션 시뮬레이터(IMP3-L180VR)	 자동차 경주 콘텐츠 "Fast Ride"	 VR 시뮬레이터 "IMP3-L180VR"
DAQRI	· (소개) · (전시) 스마트헬멧, 스마트 글라스	 스마트 헬멧	 스마트 글라스
8i	· (소개) · (전시) (Holo) 사람들이 좋아하는 유명인, 브랜드 및 캐릭터의 홀로그램을 사용하여 복합 현실 콘텐츠를 제작하는 프로그램	 Holo	
AfterNow	· (소개) 혼합 현실 (증강 및 가상 현실)을 독자적으로 개발 · (전시) 홀로렌즈 및 다른 HMD를 활용하여 MR 어플리케이션 및 콘텐츠의 디자인, 코딩, 홀로렌즈를 위한 MR 협업 플랫폼, Mira Prism같은 HMD를 위한 게임	 Mira Prism용 HMD게임	 홀로렌즈 용 MR 플랫폼
Torus Media Labs	· (소개) 3D카메라 분야에서 독자적인 기술을 보유 · (전시) Canvas 360은 Adobe After Effects에서 작동하는 플러그인으로 VR 3D카메라 추적, 안정화 및 VFX를 위한 가장 다양한 기능 제공		 Canvas 360

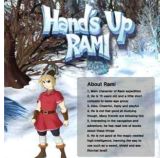
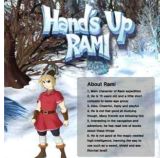
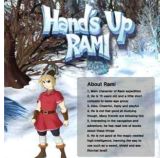
Zero Latency	· (전시) VR FPS 게임(VR 상호작용 공간기반 건슈팅 게임)			VR FPS 게임
NineD	· (소개) VR시네마제품을 기본으로 VR 자전거 제품 업계 최초 개발, 이후 레이싱, 대전게임 등의 게임과 시뮬레이터 제품 개발 · (전시) VR 슈팅 대전 게임(VR V WAR, VR Platoon), VR 멀티게임 플랫폼, VR 어린이 게임(VR BEAR), VR 시네마 감상 시뮬레이터(VR EGG)			R V WAR (VR슈팅 대전 게임)
				VR BEAR (VR 어린이 게임)
KETI	· (소개) 중소·벤처기업에게 핵심 기술의 개발 및 애로기술 지원은 물론 Marketing, 기술 사업화 등 다양한 지원시스템을 제공 · (전시) 스노우보드 크로스, 홀로그래피 프린팅 기술			스노우보드 크로스
				홀로그램 프린팅 기술
NOITOM	– 모션 캡처 시뮬레이터			Neuron
				
쓰리디아이	· (소개) 국내 최초 항공체험용 어트랙션을 개발 · (전시) 항공레포츠용 VR 체험 어트랙션(스카이다이빙, 윈슈트, 제트맨 등 익스트림 항공스포츠 콘텐츠), VR 승마라이더에 탑승하여 체험하는 VR승마 게임(VR Horse Rider)			항공레포츠용 VR 체험 어트랙션
				VR Horse Rider
심포디	· (소개) 모션 시뮬레이터분야에서 독자적인 기술을 가지고 게임 및 영상과 연동하는 콘텐츠 보유 · (전시) VR콘텐츠와 연동하는 모션 시뮬레이터(기본형, 레이싱형), KVRF 2016 인디개발자 공모전 미래창조과학부 장관상 수상작인 '공룡사파리' 체험, HMD와 시뮬레이터를 활용하여 운전대와 페달로 직접 조종하며 체험하는 '액션레이싱' 체험			Sym4D VR Motion Simulator(기본형, 레이싱형)
				VR 콘텐츠 '공룡사파리'

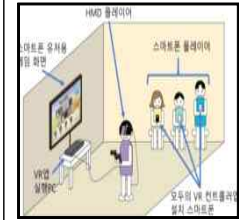
오브로	· (소개) 스토리텔링 기반으로 ICT(AR+VR) 콘텐츠를 제작 최초로 명작동화 시리즈를 VR애니메이션으로 구현 · (전시) 360도 전방향이 동화속 세상으로 구현된 VR 애니메이션(피노키오)	 VR피노키오(애니메이션)
엑츠	· (소개) 프로젝션 디스플레이 제품, 카메라 및 VR/AR 광학시스템을 개발 세계적인 기술을 보유 · (전시) Head-Mounted Display : 3840 x 1080 고해상도를 구현하는 VR기기로 현재 구현된 최상의 해상도를 재현함 AR HUD: 차세대 영상 재현 기술로 차량의 윈도우 쉴드에 영상을 비추고 이를 보는 차량의 탑승자는 실제 디스플레이 영상이 차량의 앞, 주행 도로 상에 존재하는 것처럼 보이도록 허상계를 구현한 기기임	 Head-Mounted Display  VR 키즈 영어동화 AR HUD
노바테크	· (소개) 산업 및 공공현장에 특화된 VR/AR 융합 콘텐츠와 솔루션 개발 · (전시) VR사고 안전교육 콘텐츠(현대중공업 VR 안전체험관에서 사용), 조선소 건조중인 VLCC선박을 배경으로 실제사례를 토대로 구성한 VR안전체험 시나리오 체험	 VR 사고 안전교육 콘텐츠
쥬마블러스	· (소개) VR교육용 어플리케이션을 개발 가상현실 기술을 활용한 유아동 대상 영어학습 시리즈 <애니VR>출시할 예정 글로벌 기업 및 기관들과 제휴해 VR 직무교육, VR인성 교육 등 실감형 교육 콘텐츠를 전문적으로 개발 · (전시) VR영어학연수 콘텐츠(VR Teleport English), VR 키즈 영어동화 시리즈(애니VR), VR직무(직업체험) 트레이닝 시리즈	 VR영어학연수 시리즈  VR 키즈 영어동화 시리즈
빅토리아프로덕션	· (소개) 증강현실 기술을 교육에 접목시켜 오감을 통한 창의적인 디지털 교육 사업을 선도하는 기업 · (전시) 3D AR 스토리텔링북 (AR 스푸키즈, AR 롤루랄라), AR 증강현실 영어 파닉스 북(태그미 3D), AR 증강현실 위치기반 게임	 3D AR 스토리텔링북 (AR 스푸키즈)  AR 증강현실 영어 파닉스 북
다림비전	· (소개) VR기술을 방송시스템에 접목하여 청중들이 더욱 더 효과적으로 강연을 들을 수 있도록 하는 기술을 선보임 · (전시) (iStudio Conference / 방송 시스템 System + VR iboard) 발표자는 크로마키 앞에 서고, desk, 카메라, 모니터를 iStudio 에 연결시켜 회의 등 진행	 화상회의, 원격수업 시스템(iStudio Conference)
뷰아이디어	· (소개) 해외의 선진화된 교육방법 제시와 집중력 향상, 외국어 학습능력의 도모를 위한 다양한 모바일 기술과 학습 커리큘를 제시하는 기업 · (전시) 3D Coloring - dinosaur Sketchbook (색칠공부와 증강현실, 홀로그램 기술을 체험하는 공룡학습 콘텐츠), 3D Coloring - Playing House Series (색칠공부와 증강현실, 홀로그램 기술을 체험하는 학습 콘텐츠), 미술로 보는 한국역사 (VR체험 콘텐츠)	 3D Coloring  3D Coloring

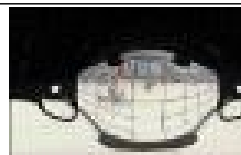
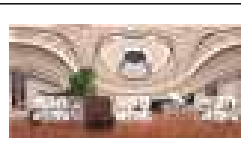
		dinosaur Sketchbook	Playing House Series
플레이브이 알	(소개) 콘텐츠, 하드웨어, 프로모션 전문가 그룹으로서, 각 분야 전문가들의 협업을 통해 VR Total Solution Service를 제공 (전시) 가상현실속에서 화재를 진압하는 안전훈련 콘텐츠, 초등 영어교육에 부합한 콘텐츠, 제품 홍보 및 정보전달용 콘텐츠	 화재진압 안전훈련 콘텐츠	 초등 영어교육 콘텐츠
인스에듀테 인먼트	(소개) 역사적 사건 또는 전시물과 연계된 스토리를 구현한 AR 콘텐츠를 MR(혼합현실) 방식으로 구현하여 좀더 편하게 스토리를 이해하도록 하는 기술 (전시) (전쟁기념관 크래커) 개인 모바일기기를 활용한 박물관 연계형 서비스(안시성 전투, 만세운동, 안중근 등)	 전쟁기념관 크래커	
한국문화정 보원	(소개) 국가기관으로서 문화시설을 중심으로 실내공간 및 전시물(유물)에 대한 3D 구축을 통한 VR서비스 구축사업을 수행 (전시) 3차원 실내공간정보와 전시물(유물)에 대한 3D 데이터를 구축하여 VR(가상현실) 서비스를 체험할 수 있도록 전시 ,국내 특화 증강현실(AR)게임 '역사탐험대'는 포켓몬고 보다 한국에 더 특화된 AR게임	 국립전주박물관 VR 서비스	
분당서울대 학교병원	(소개) 국내 최초로 교육용 수술 VR 콘텐츠를 제작하고 재활분야에서 뇌질환 환자들의 재활운동에 가상현실을 적용 (전시) 뇌졸중 환자의 VR 상지 치료 프로그램(재활치료를 위한 프로그램), 편측무시 환자 VR Prism 치료 프로그램(재활치료를 위한 프로그램), 수술체험 VR, 환자체험 VR	 뇌졸중 환자 재활치료 프로그램	 수술체험 VR
경북대학교 산학협력단 공동부스 (경북대학교 /솔리드이앤 지)	(소개) 다중센서와 MR을 기반으로 차세대 수술항법 솔루션 개발 (전시) VR/AR/MR HMD기기를 이용한 수술 항법 체험, VR/AR/MR 기기를 활용한 인체 해부학 실습	 VR/AR/MR HMD기기를 이용한 수술 항법	 VR/AR/MR 기기를 활용한 인체 해부학 실습
경북대학교 산학협력단 공동부스 (알바이오텍)	(소개) 웨어러블 센서를 이용한 동작 분석기술과 보행 분석 알고리즘을 통하여 보행 장애의 조기 진단 및 치료효과 검증에 위한 시스템을 개발하고 있는 의료 IT 기업 (전시) 의료용 보행분석 장비(웨어러블 관성센서 및 스테레오 비전센서를 이용), 보행분석 후 VR을 이용한 보행재활치료에 활용	 의료용 보행분석 장비	
경북대학교 산학협력단 공동부스 (제이케이텐 스)	(소개) 치과의료기술 훈련을 위한 다기능 치과 교육 시뮬레이션을 독자적으로 개발 (전시) 치의학 교육용 가상 시뮬레이션(VR로 스케일링 실습 실시)		

		치의학 교육용 가상 시뮬레이션	
경북대학교 산학협력단 공동부스 (길재소프트)	· (소개) 세계 최초로 초음파영상을 VR기기로 연동하여 실시간으로 확인가능한 기술을 개발 · (전시) VR기기를 통해 태아를 확인하는 장비	 초음파 영상을 VR기기를 통해 확인	
주식회사 맥스트 (현대차 관련)	· (소개) 국내에서 독보적인 AR 원천기술(3차원 기반 AR 기술, 이미지 기반 AR 기술, 마커 기반 AR 기술, GPS 센서 기반 AR 기술)을 독자적으로 개발 · (전시) 증강현실 개발도구(MAXST AR SDK, 국내 자동차회사, 통신사 등 대기업과 다수 프로젝트 진행), 증강현실 기반 원격지원 서비스(VIVAR, 스마트 디바이스로 산업현장, 고객CS 등 원격지원 실시)	 증강현실 개발도구	 증강현실 기반 원격지원 서비스
테크빌교육 (주) (공동부스)	· (소개) 실물기반의 가상증강현실 시뮬레이션을 독자적으로 개발 · (전시) 가상증강현실 기반 훈련시스템(자동차 엔진 분해 조립 시뮬레이션), 가상증강현실 기반 디지털 매뉴얼 솔루션(AR기반 마커 인식을 통해 부품 및 명칭 설명 등 시연), 혼합현실기반 안전체험교실(극장화재체험, 선박안전 체험)	 가상증강현실 기반 훈련시스템	 가상증강현실 기반 디지털 매뉴얼 솔루션
지스툼 (공동부스)	· (소개) 가상현실 기술을 통한 디지털쇼룸을 제작하여 소비자가 실물 없이 가상체험을 가능하게 하는 기술 보유 · (전시) 현대자동차 차량 컨피규레이터(대형스크린을 통해 여러가지 입력기기로 트림, 옵션 변경), 현대자동차 차량 내장 인터랙션 VR(차량의 외장, 내장을 선택하고 감상 가능)	 현대자동차 차량 컨피규레이터	 현대자동차 차량 내장 인터랙션 VR 체험
인덕대학교 (공동부스)	· (소개) VR기술을 이용한 정비 교육 시스템을 개발 시간과 공간의 제약 없이 자기주도적 학습이 가능 하게함 · (전시) VR자동차 정비 교육시스템(스마트 폰이나 데블렛을 활용한 가상현실 자동차 정비교육 시스템), HMD를 이용한 자동차 정비 교육시스템(정비의 절차나 부품에 대한 설명을 직관적으로 확인 가능한 교육시스템)	 Tablet를 이용한 VR자동차 정비 교육 시스템	 HMD를 이용한 VR자동차 정비 교육 시스템
포켓메모리	· (소개) VR환경에서의 실시간 이미지 합성 기술, 무선 모션캡처 기술, VR 전시관 관리시스템 등VR분야에서 독자적인 기술을 보유하고 있는 기업 · (전시) (스마트 팩토리) 홀로렌즈를 통해 정비 지원(부품 장비 인식 및 화상채팅을 통한 장비지원 서비스 등), (Arkit 이용 AR 게임) 스마트폰을 이용해 공간인식을 통한 AR 게임 체험, (Unified Reality) VR콘텐츠를 시연하고 해당 콘텐츠를 AR 방법으로 실시간 확인 및 감상하는 서비스	 스마트 팩토리	 Unified Reality
프론티스	· (소개) 글로벌 No.1의 CAD/CAE, RAMS/ILS 상용 솔루션을 가지고 있고 신뢰성과 ICT/IoT/AR 산업 간의 기술 접목과 융복합 플랫폼 기술개발을 통해, 차세대 기술 산업을 리드하고 있는 기업 · (전시) HMD기반 AR 정비지원/정비교육 시스템(아전 및 산업현장에서 정비지원을 체계적으로 관리, 수행하는		

	미래전장형 정비 플랫폼), HMD기반 VR 정비교육 시뮬레이션, 태블릿 기반 VR 정비교육 시스템	HMD기반 VR 정비교육 시뮬레이션	태블릿 기반 VR 정비교육 시스템
보헤미아 인터랙티브 시뮬레이션 한국지사 (BIS KOREA)	(소개) 국방 및 민간 가상시뮬레이션 훈련의 선도하는 기업 (전시) 지상, 공중, 해양에 적용 가능한 가상 훈련 훈련용 비행 시뮬레이션	 가상 훈련 훈련용 비행 시뮬레이션	
육군사관학교 산학협력단	(소개) VR기반 실전적 전투훈련 시뮬레이터 개발하여 시공간 제약을 극복한 실전적 훈련을 가능하게 함 (전시) VR 정밀사격 훈련 시뮬레이터(기존 스크린사격 시뮬레이터 정밀도 보완, 총기의 탄도곡선 적용)	 스크린 기반의 VR 정밀 사격 훈련 시뮬레이터	
올아이피정보통신 주식회사	(소개) 가상현실 전문업체로 ICT 기술상품 전문유통과 클라우드 서비스를 제공하는 플랫폼 (전시) 초고해상도 국내 유일 8K VR헤드셋(파이맥스 VR), 올인원타입의 모바일 VR 디바이스(드래곤아이), 가상현실 공간에서 손동작을 빠르게 인식할 수 있는 제품(림모션 VR)	 파이맥스 VR	 드래곤아이
오토데스크	(소개) 시각효과 아티스트에게 인상적인 효과, 사실적인 3D 캐릭터 및 거대한 디지털 세계를 생성하는데 필요한 도구를 제공하는 기술을 보유 (전시) (Autodesk 3DS MAX) 모션그래픽, 시각효과, 게임개발 및 애니메이션 제작용 3D 프로그램, (Autodesk MAYA)사실적인 시각효과 프로그램, (Autodesk STINGRAY)고품질 비주얼 게임 및 대규모 프로젝트 대응 최신게임 엔진	 3DS MAX	 MAYA
아이지에스 주식회사	(소개) 국내 1위 게임 컨설팅 및 운영 업체로 성공적인 글로벌 론칭을 위한 컨설팅 서비스를 제공 (전시) VR콘텐츠 품질검증 컨설팅(기능성, 사용성, 상품가치 등), 현지화 검증(해외 진출시 해당 국가 현지화에 대한 컨설팅)	 VR콘텐츠 품질검증 컨설팅	
넥스트랩	(소개) 스마트기기의 H/W 제조사 또는 S/W 제작사가 '사용자 체감 품질(Quality of Experience)'을 관리할 수 있도록 하는 기능의 솔루션을 개발 (전시) 실시간 HMD품질평가 장비(BeyondTest TSD)	 실시간 HMD 품질평가 "BeyondTest TSD"	
토탈소프트뱅크	(소개) 해운, 항만, 물류, 의료, e-Training 교육산업용 솔루션을 제공하는 전문 IT기업 (전시) 가상 용접훈련 시뮬레이터 (s-Welding) : VR기반 용접훈련	 가상용접 시뮬레이터	

ETRI	· (소개) VR기술을 동작인식 기술 및 후각센서와 결합하여 대중에게 몰입감 높은 체험 서비스 제공 · (전시) (VR골프) 동작인식 기반골프 코칭, (VR기반 발향 및 IoT 기반 후각 콘텐츠 시스템) VR 연동 후각 발향 인터페이스 기술	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>VR골프</td><td>VR기반 발향 및 IoT 기반 후각 콘텐츠 시스템</td></tr></table>			VR골프	VR기반 발향 및 IoT 기반 후각 콘텐츠 시스템
						
VR골프	VR기반 발향 및 IoT 기반 후각 콘텐츠 시스템					
LG전자	· (소개) 국내최초 High-end 게임 시장용 PC 연결형 VR HMD로 밸브사와 기술제휴로 스팀VR을 개발 · (전시) 국내 최초 PC 연결형 VR HMD를 통하여 국내 업체 게임및 산업용 콘텐츠 시연 예정	<table><tr><td></td></tr><tr><td>국내 최초 PC 연결형 VR HMD</td></tr></table>		국내 최초 PC 연결형 VR HMD		
						
국내 최초 PC 연결형 VR HMD						
(주)바만지	· (소개) 국내 유일의 VR방용 Avatar VR게임을 개발하여 유통 · (전시) (디펜딩 포시스) 게임수트를 입고 모형무기를 이용하는 아바타형 VR게임	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>디펜딩 포시스</td><td>게임용 모형무기</td></tr></table>			디펜딩 포시스	게임용 모형무기
						
디펜딩 포시스	게임용 모형무기					
티팟 스튜디오	· (소개) 컴퓨터그래픽스 분야의 최신기술을 활용하여 VR 콘텐츠를 개발하여 세계적인 게임 배포 플랫폼을 통해 런칭 · (전시) (Forgotten Chambers) 퍼즐어드벤처 VR 게임 <제 5회 게임창조 오디션 VR.AR.사용화 부문 2등 수상>, (Aura) VR-PC 멀티플레이어 액션게임(국내 최초의 VR-PC 협업게임)	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Forgotten Chambers</td><td>VR - PC 멀티플레이어 액션 게임 'Arua'</td></tr></table>			Forgotten Chambers	VR - PC 멀티플레이어 액션 게임 'Arua'
						
Forgotten Chambers	VR - PC 멀티플레이어 액션 게임 'Arua'					
피앤씨솔루션	· (소개) 군용 및 의료용 가상훈련 시스템을 전문적으로 개발하는 기업 · (전시) VR게임(공던지기 게임 등), 자전거 안전운행 시뮬레이터(아이들에게 자전거 교육을 숙달시키고, 간접 여행을 체험)	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>VR 공던지기 게임</td><td>자전거 안전운행 시뮬레이터</td></tr></table>			VR 공던지기 게임	자전거 안전운행 시뮬레이터
						
VR 공던지기 게임	자전거 안전운행 시뮬레이터					
듀코젠	· (소개) VR을 통한 재미와 교육을 실현하는 글로벌 Edutainment VR 콘텐츠 및 솔루션을 연구하는 기업 · (전시) 교육용 VR 콘텐츠(라미원정대, 안데르센 동화를 기반으로 사용자가 주인공이 되어 콘텐츠 진행)	<table><tr><td></td></tr><tr><td>교육용 VR 콘텐츠 '라미원정대(Hands up Rami)'</td></tr></table>		교육용 VR 콘텐츠 '라미원정대(Hands up Rami)'		
						
교육용 VR 콘텐츠 '라미원정대(Hands up Rami)'						

(주)스트라다 월드와이드	· (소개) 공간, 콘텐츠, 플랫폼 연동 기반의 혼합 현실세계 설계 전문 기업 · (전시) 홀로그램 방탈출(현실공간에 나타나는 홀로그램 아이템을 획득하여 방 탈출하는 게임), 좀비 어드벤처(홀로그램 좀비들을 클릭커가 부착된 총을 사용하여 제거하는 게임)	 홀로그램 방탈출  좀비 어드벤처
푸토엔터테인먼트	· (소개) VR 기기를 통해 체험 가능한 형태의 몰입형 MR(혼합현실)콘텐츠를 개발 · (전시) (다크에덴 VR) 정통 호러 액션 RPG인 다크에덴 IP를 이용한 혼합현실 게임 영상	 Dark Eden VR
자몽	· (소개) 모바일 기반의 360도 VR 영상플랫폼, 콘텐츠 스토어, 다양한 영상들을 공급 및 유통 · (전시) (모두의 VR) 다수가 동시에 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 파티형 VR게임	  모두의 VR
기가찬㈜	· (소개) 선박/플랜트 분야와 관광/MICE 산업에 특화된 VR콘텐츠 자체적으로 제작 · (전시) 도시관광지와 Venue등 도시의 공간정보를 입체적으로 제공하는 VR 솔루션(인천VR), 빌딩관리 VR솔루션(빌딩내부 시설의 각종정보를 360 실사 VR로 구현)	 갤럭시 Tab 인천VR  빌딩관리 VR솔루션
브이런치	· (소개) 기술력을 갖춘 VR/AR/MR 콘텐츠를 멀티유저가 체험 및 실감 할 수 있는 뉴미디어 콘텐츠 제작 · (전시) (Aqua City SangAm) 시뮬레이터 활용 실사 기반 VR 체험형 콘텐츠, (VR환경 트레이닝 솔루션) 제조업 및 유통업에서 활용가능한 트레이닝 콘텐츠 및 플랫폼	 Aqua City SangAm  VR환경 트레이닝 솔루션
(주)VEE KOREA	· (소개) 360VR 실감미디어 콘텐츠 제작 전문기업 · (전시) VR 미디어 콘텐츠(세계화페여행VR, MAXIM VR, 태권포스 VR, 크루즈 여행VR 등)	 세계화페여행 VR  크루즈 여행 VR
(주)글로브포	· (소개) VR/AR 기반의 스마트 러닝 콘텐츠와 플랫폼을	

인트	자체적으로 개발 · (전시) (VR콘텐츠 저작 도구_VRWARE Premium) 사용자 직접 VR콘텐츠를 만드는 프로그램, (VR교육 콘텐츠 ARi & VRi 시리즈) VR로 다양한 교육을 활용한 체험을 제공			VR 저작 소프트웨어 VRWARE Premium	VR교육 콘텐츠 ARi&VRi 시리즈	
㈜디지털소닉	· (소개) 초실감 음향 콘텐츠 제작과 실감미디어(VR/AR) 콘텐츠 분야에서 자체적인 기술을 보유 · (전시) (K-pop스타 VR콘텐츠 시연) HMD와 스마트폰, 3D Audio헤드셋을 통해 K-Pop 스타와 가상현실 만남을 제공, 1인칭 입체 실시간 녹음 및 가상 사운드 체험			K-Pop 스타 VR 콘텐츠	1인칭 입체 실시간 녹음 및 사운드 체험	
㈜비덴트	· (소개) VR서비스플랫폼 개발, 가상현실 콘텐츠 및 실감콘텐츠 전문적으로 개발 · (전시) (평창동계올림픽 관련 VR콘텐츠) 한국봅슬레이 팀 VR영상, 아이스 슬레지하키 VR영상, (K-POP VR 콘텐츠) SBS인기가요 VR촬영 영상, 아이돌 걸그룹 구구단과 함께하는 다인칭 VR 드라마, (박물관 어드벤처) MMORPG 기술이 접목된 멀티유저VR 유저 환경 제공			평창동계올림픽 관련 VR콘텐츠	박물관 어드벤처	
데이터킹	· (소개) 360VR 및 빅데이터 기반의 프롭테크 공간인식 기술을 개발 · (전시) (비디오맵) 360도 파노라마 영상 재생 및 저장 기술					비디오맵