


디지털파빌리온

DigitalPavilion

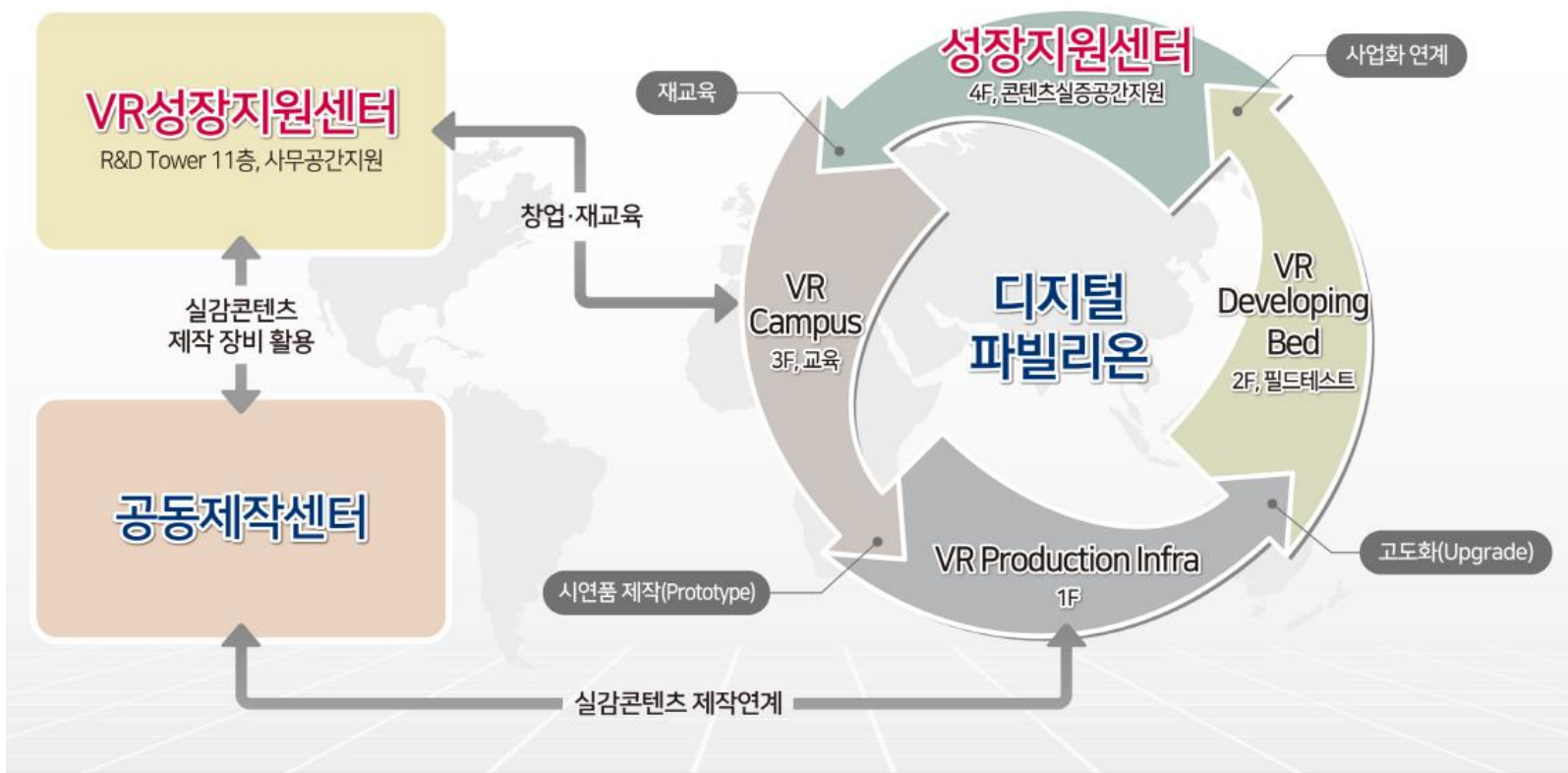
2017

 디지털파빌리온



미래 ICT 산업을 선도할 VR·AR의 메카, KoVAC

KoVAC은 누리꿈스퀘어 디지털파빌리온에 기술교육, 개발, 테스트, 마케팅 등 지원기능을 집적하여 개발자, 기업, 연구기관 등이 최신 VR콘텐츠를 개발하고, 상용화할 수 있는 개방형 공간으로 가상현실산업 집적화 및 생태계 조성 중에 있습니다.



국내 VR중소기업 성장 촉진 및 글로벌 진출

KoVAC의 주요기능

<p>VR 성장지원 센터</p>	<p>VR 성장지원센터 (6층/11층) 4D 스캐너, 4K급 촬영 및 편집 장비, 렌더팜 등 CG 및 실사 VR 제작 인프라 지원</p>
<p>공동 제작 센터</p>	<p>공동제작센터 VR 창업지원을 위해 5인 이하 스타트업, 20인 이하 중소기업에 대한 입주지원</p>
<p>디지털 파빌리온</p>	<p>VR 성장지원센터 (4층) 국내외 유망 민간VR 사업자를 유치하여 VR실증공간 및 VR 콘텐츠 수요처로 활용</p>
	<p>VR CAMPUS (3층) VR 아카데미(대학생), VR 랩(석박사급), VR 스튜디오(재직자) 등 맞춤형 교육을 통하여 VR 융합인재 양성</p>
	<p>VR DEVELOPING BED (2층) 개발 테스트룸 제공 및 애로기술 해소, 시장성 테스트를 통해 콘텐츠 개발 및 상용화</p>
	<p>VR Production Infra (1층) 중소기업이 비용적 공간적 이유로 보유하기 어려운 VR, AR 등 가상현실 콘텐츠 제작 장비를 구축·지원</p>



국내 ICT산업 홍보를 목적으로 서울 상암동 DMC 누리꿈스퀘어 내에 개관한 **ICT 전문 체험 전시관**

구 분	내 용		
명 칭	누리꿈스퀘어 디지털파빌리온		
개 관 일	2008. 4. 30.		
장 소	서울 마포구 상암동 DMC 누리꿈스퀘어 내 디지털파빌리온 (D동)		
전용면적	총 4,688.77㎡ (1,418.4평)	4층 롯데시네마	1,345.17㎡ (406.9평)
		3층 ICT 상상관	1,286.54㎡ (389.2평)
		2층 ICT 탐구관	1,215.21㎡ (367.6평)
		1층 ICT 창조관	841.85㎡ (254.7평)



2017



- 2017. 5. 4층, MRA 2017 행사 개최
- 2017. 4. 4층, VR 성장지원센터 확대 운영에 따라, 콘텐츠 실증공간 입주기업 모집
- 2017. 2. KoVAC(Korea VR AR Complex, 한국 가상증강현실 콤플렉스) 개소
- 2층, VR DEVELOPING BED 개관
- 2017. 1. 2층, VR DEVELOING BED - VR 스타트업 컴피티션 아이템 입주

2016



- 2016. 12. 2층, VR DEVELOING BED - 시장창출형 실감콘텐츠 개발 지원사업 아이템 입주
- 2016. 11. 2층, VR DEVELOING BED 구축 개시
- 2016. 10. KVRF 2016 개최
- 2016. 8. 2층, ICT 탐구관 폐관
- 2016. 4. ICT 체험교실 프로그램 종료
- 2016. 4. 3층, VR CAMPUS 개관
- 2016. 1. 3층, ICT 상상관 폐관

2008
~
2015



- 2015. 5. 2층, ICT 탐구관 '인터랙티브 아트 워크' 아이템 설치
- 2014. 11. 1층, ICT 창조관 개관
- 2014. 5. 1층, ICT 창조관 구축 개시
- 2014. 1. 3차 IT제품개발지원사업 아이템 리뉴얼
- 2013. 1. ICT 체험교실 프로그램 - '다빈치에어 과학교실' 개설 및 운영
- 2012. 8. 다문화 ICT 체험교실 사회공헌사업 제공
- 2010. 3. ICT 체험교실 프로그램 - 'DIKI 교실' 개설 및 운영
- 2009. 3. IT로봇교실 개설 및 운영
- 2009. 12. IT혁신관 기획전시관 리뉴얼
- 2008. 4. 디지털파빌리온 개관

국내 ICT 기업의 우수기술로 구현된
미래도시 i-City를 직접 체험해 볼 수 있는
공간입니다.

I Control Center

✓ CONTROL CENTER

I Capsule

✓ iCAPSULE

I Street

✓ iCAR
✓ iCOSMETIC
✓ iBOARD

I Theater

✓ iTHEATER

I Travel

✓ iTRAVEL

I Class

✓ LIVE SHOOTING
✓ LIVE BLOCK
✓ LIVE SHADOW



CONTROL CENTER

Tablet을 이용하여 창조관에서 체험할 아바타를 생성하는 공간입니다.

태블릿을 이용하여 언어, 성별을 선택한 후 아바타의 이름을 작성합니다. 카메라를 이용해 사진을 촬영한 다음 아바타를 생성하고 연령대를 선택하여 아바타를 완성합니다.



iCAPSULE

3D안경을 이용하여 i-City 도시 전체를 감상하는 공간입니다.

3D안경을 쓰고 대형 멀티 디스플레이를 통하여 미래의 최첨단 i-City를 실감나게 경험해 볼 수 있습니다.



iCAR

Tablet을 이용하여 나만의 자동차를 만들어 볼 수 있습니다.

이용자가 자동차의 색, 휠, 배경 등을 선택하여 나만의 자동차를 만들어보고 자동차의 내부 정보를 확인할 수 있습니다.



iCOSMETIC

관람객에게 맞는 가상 메이크업스타일을 선택하고 관련 상품을 추천해줍니다.

키넥트 센서를 통해 자신의 얼굴을 스캔한 후 자신에게 맞는 메이크업이 단계별로 완성되어가는 모습을 확인할 수 있습니다.



iBOARD

실시간 날씨를 반영한 미디어 아트가 보여지며 관람객에게 맞는 상품을 추천해 줍니다.

미래 거리에서 볼 수 있는 iBOARD는 현재 시간과 온도, 날씨에 맞는 아트그래픽을 표출하고, 사용자에게 맞는 날씨와 어울리는 제품, 생활 정보를 제공합니다.



iTHEATER

국내가수의 멋진 공연을 실감나는 홀로그램 영상으로 감상할 수 있습니다.

홀로그램이라고 느끼지 못할 만큼 실제 콘서트장에 온 것처럼 눈 앞에서 펼쳐지는 국내가수의 공연을 즐길 수 있습니다.



iTRAVEL

대형스크린에서 나만의 여행상품을 구성하여 가상 여행 체험을 해볼 수 있습니다.

여행 테마와 여행지를 선택하고 선택이 완료되면 Motion Sensing을 이용하여 360도로 가상의 여행지를 체험해 볼 수 있습니다. 여행지명, 현지시간 등 관련정보들을 제공받고 원하는 곳에서 사진촬영도 가능합니다.



LIVE SHOOTING

Touch Display에 아날로그 공을 던져서 멸종위기 동물을 구하는 게임입니다.

핑크돌고래, 바다거북이 등 멸종위기에 처한 동물이 그물(혹은 물방울)에 갇혀 위험에 빠지는 장면으로 게임이 시작됩니다. 게임이 시작되면 공을 던져서 그물(혹은 물방울)을 제거 후 동물을 구출합니다.



LIVE BLOCK

나무블록을 조합하여 멸종위기의 곤충을 만들어 보는 게임입니다.

화면에 그려진 가이드 그림에 맞춰 도형 블록을 조합하면, 해당 곤충이 생성되며 관련 곤충에 관한 정보가 디스플레이 화면에 나타납니다. 제한시간 내 다양한 곤충을 만들어 보는 게임입니다.



LIVE SHADOW

화면에 나타난 포즈를 따라하면 동물 친구들과 숨바꼭질을 즐길 수 있습니다.

화면의 가이드에 따라 포즈를 취하면 해당 동물이 그림자 형태로 생성되어 숲 속으로 들어가 숨습니다. 숨어있는 동물에게 다가 가면 동물에 컬러가 표출되고 숲에 동물이 많아지면 인터랙션이 일어납니다.

VR 콘텐츠 기업의 가상현실 세계를 직접 체험해 볼 수 있는 공간입니다.

시장창출형 기업

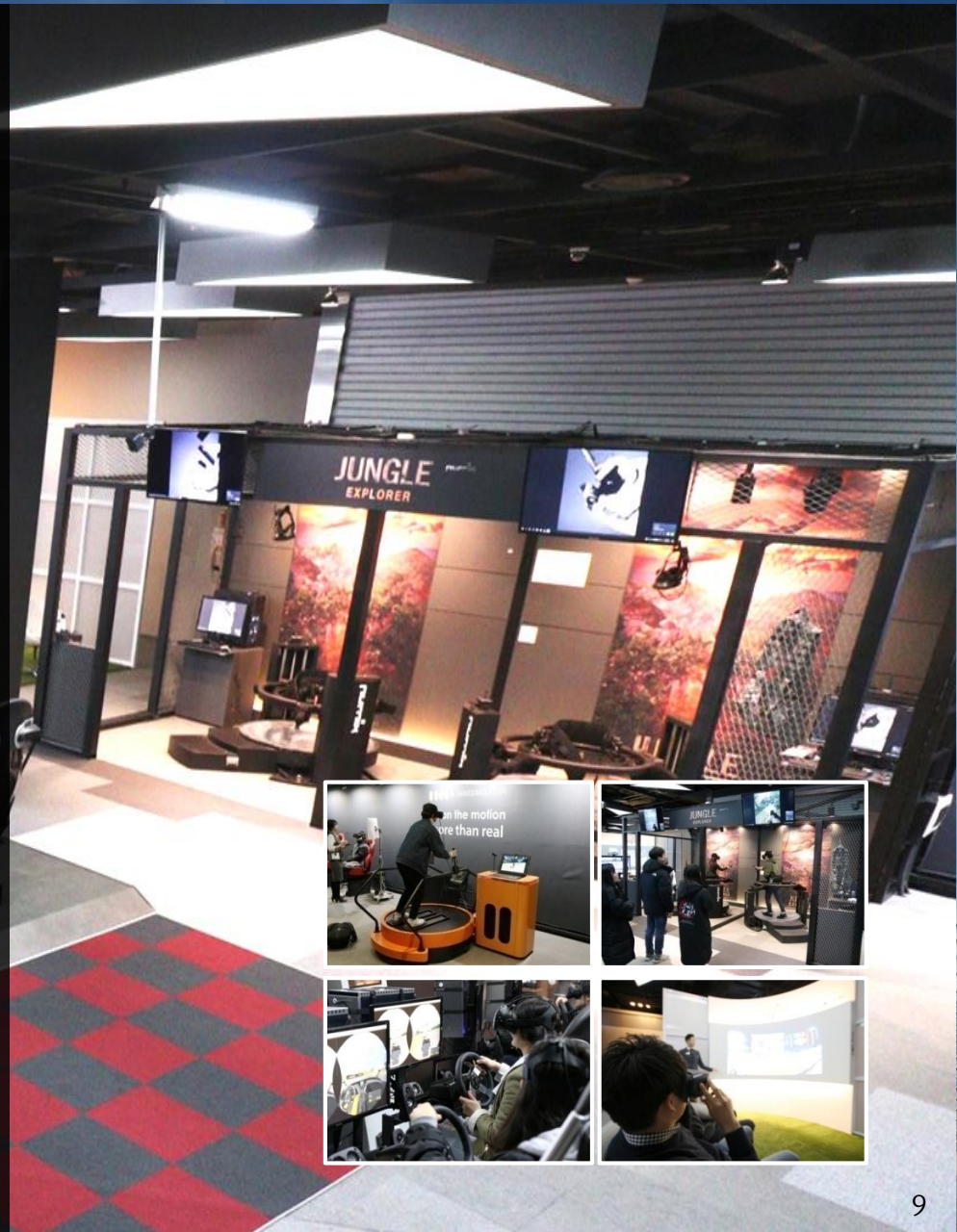
- ✓ 누믹스미디어웍스
- ✓ 이노시물레이션
- ✓ 피디케이리미티드
- ✓ 픽스게임즈
- ✓ 홀로티브글로벌

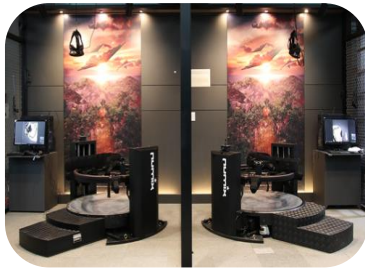
스타트업 기업

- ✓ 디지소닉
- ✓ 살린
- ✓ 커넥티드에잇
- ✓ 폴리아트

기관선정 과제

- ✓ SBS컨소시엄 (정보통신산업진흥원 주관)
- ✓ SK브로드밴드 (한국정보화진흥원 주관)
- ✓ VR/AR Content Test-Lab (한국전자통신연구원 주관)

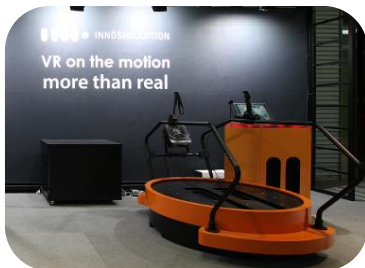




누믹스미디어웍스

VR 트레드밀 체험 (JUNGLE EXPLORER VR)

- 사용자 신장에 맞는 높낮이 조절 및 360° 회전, 상하 이동이 자유로운 전방향 트레드밀을 이용하여 현실감 높은 체험을 제공하는 VR 게임
- 가상공간에서 실제로 보행하고 전방향을 이동하며 유니크한 경험 제공
- 유저가 경험하지 못한 미지(정글탐험)의 공간을 직접 체험하는 콘텐츠
- 혼자 또는 친구와 같이 즐길 수 있는 멀티플레이 기반 콘텐츠
- 언리얼4를 이용한 고품질 콘텐츠



이노시물레이션

VR 스키 체험

- 3자유도(상하운동, 좌우운동, 전후운동)의 모션베이스에 스키의 터닝특성을 고려한 xy테이블(회전운동)을 적용하여 4자유도 운동이 가능하며, 실제 스키 장비와 유사한 폴 형태의 거치대 및 강풍기로 현실감을 제고한 스키모션시뮬레이터 게임
- VR 스키 체험기기는 스키모션시뮬레이터, 콘텐츠 구현 및 운영을 위한 함체기, 모션제어를 위한 컨트롤 캐비닛(서버랙)으로 구성되며, 체감효과를 극대화하기 위해 1인승으로 개발



피디케이리미티드

VR 비행조종 시뮬레이션

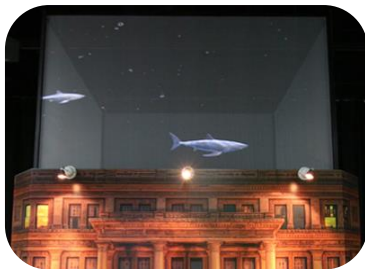
- 3대의 고화질 프로젝터로 영상을 투사해 현실과 가장 유사 환경 구축한 대형 와이드 돔 스크린형 가상현실과 공간적, 비용적 효율성이 높은 HMD형 가상현실을 구축함으로써 상호 비교가 가능한 비행조종 시뮬레이션



픽스게임즈

VR 레이싱 시뮬레이터

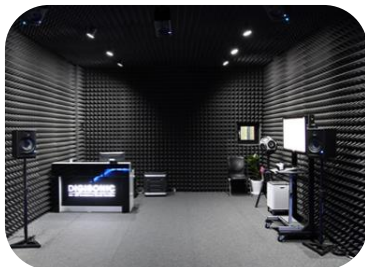
- 최대 24명이 동시에 플레이 가능한 VR 레이싱게임. 레이싱게임 엔진을 보유한 독일 개발사 SECTOR3와 협력하여 VR 기술을 적용, 레이싱 체험을 극대화한 몰입형 VR 콘텐츠
- 실제 레이싱을 기반으로 사실적인 물리엔진을 표현한 레이싱 소프트웨어로 Audi, BMW, Volvo 등 해외 유명 차량 제조사와 제품 라이선스를 맺고 레이싱 대회별 20개 트랙을 실제와 동일하게 구현



홀로티브 글로벌

홀로그래픽 사이니지

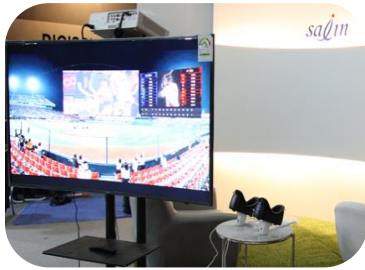
- 홀로그래픽 영상 구현에 최적화된 영상 반사율을 적용시킨 POLYNET을 이용해 다양한 광고 콘텐츠를 소비자에게 효과적으로 전달할 수 있는 옥외 광고판
- 빔프로젝터를 통해 표출되는 3D 콘텐츠를 메쉬 구조의 홀로그램 스크린을 통해서 홀로그래픽 광고 영상 구현
- 홀로그램 영상에 의한 인식성과 광고효과를 극대화시킬 수 있도록 한 홀로그램을 이용한 광고 장치



디지털소닉

시네마틱 VR 어드벤처 체험

- 3차원 입체 오디오와 사용자 위치추적 센싱 기술을 결합하여 현장감 높은 가상현실 체험 콘텐츠
- 사용자가 직접영화속주인공이 되어전세계놀라운자연과도심속스카이뷰의실감나는 소리를 듣고 직접 걸어다니면서VR로체험
- 중국 장가계의 광활한 자연 풍경과 3차원 입체음향 빔소리를 감상하고 유리다리를 건너 갔다면, 두바이 고층 빌딩 위로 이동, 드론이 움직이는 것을 3차원 입체음향으로 느낄 수 있음
- '아바타' 영화와 같은 환상적인 풍경을 경험하고, 스릴있는 모험을 즐길 수 있음. 영화 속 보물을 찾는 재미있는 미션을 통해 아이템을 획득할 수 있음



살린

VR 기술을 이용한 양방향 프로야구 중계 영상

- EpciLive (VR/AR Live Broadcasting)

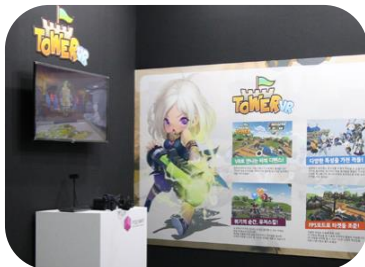
- 삼성 기어 VR 등과 같은 Head Mounted Display (HMD) 디바이스를 활용한 스포츠, 공연의 VR 생중계 솔루션
- 시청자는 HMD를 통해 스포츠, 공연 시청 시 VR 영상, 2D영상 및 부가 콘텐츠를 선택적으로 시청
- HD영상, 멀티 앵글, 하이라이트 및 기록 등을 HMD 디바이스에서 선택하여 시청



커넥티드에잇

체감형 VR비행 시뮬레이션 게임

- 도심지 비행 플레이 게임. 그래픽의 퀄리티를 극대화하고, 실감나는 연출로 최고의 몰입감을 제고한 게임



폴리아트

Tower VR (타워 브이알)

- 가상현실 내에서 타워를 짓고 영웅을 소환해 방어하고 육성하는 것이 목표인 타워디펜스게임으로, 유저시점을 고정시켜 멀미현상을 최소화하였으며 PC, 콘솔, 모바일 등 멀티 플랫폼으로 개발중



SBS 컨소시엄

VR Korean Wave, VR Adventure

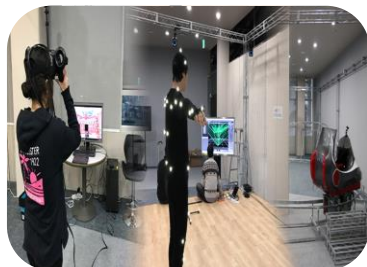
- K-Pop과 평창 동계올림픽 VR 콘텐츠를 통해 문화 및 스포츠 한류에 대한 관심과 호응을 높이고 가상현실 5대선도 프로젝트 1차년도 결과물의 일부를 전시함으로써 컨소시엄 내 제작업체의 VR 제작 기술 홍보
- 아이스 슬레지 하키 다큐멘터리
- 다빈크의 Girlfriend 뮤직비디오
- 박물관 어드벤처 : 인터랙티브 VR 데모 버전



SK브로드밴드

GIGA 인터넷 실증단지 상설홍보관

- 과거와 현재의 “연결”이라는 컨셉으로 GIGA 인터넷 상설 전시 홍보관을 구축하여 SK브로드밴드의 창조적 아이덴티티를 표현하고 입주사에 실효성 높은 Lab 시험환경 제공
- Btv UHD Live Theatre
- VR Live 360 Theatre
- HDR / SDR Service
- GIGA Proving Lab
- GIGA 인터넷 History Lounge
- GIGA Photo Zone
- GIGA 인터넷 실증단지 키오스크
- GIGA 인터넷 속도비교 체험



한국전자통신연구원

VR/AR Content Test-Lab (ETRI)

- VR 롤러코스터
 - 레일형 VR 어트랙션에 사용자가 탑승하여 실공간-가상공간 연동 인터랙티브 콘텐츠를 체험할 수 있게 해주는 기술
- VR 모션 캡처
 - 가상현실 콘텐츠에 등장하는 캐릭터의 움직임을 표현하기 위한 애니메이션 데이터 제작 과정을 지원하여 고품질의 콘텐츠가 제작될 수 있는 환경을 마련
- VR/AR HMD
 - 다양한 회사에서 다양한 제품(Oculus rift, HTC VIVE, MS Hololens 등)을 발매하고 있는 VR/AR 시장 상황에서 개발사가 개발하고 있는 콘텐츠를 테스트할 수 있는 환경을 제공

이용시간

am 9:30 ~ pm 6:00

입장 마감 시간 17:00, 휴관일 : 일요일, 신정, 설/추석 연휴

관람방법

1층 ICT 창조관 (약 1시간 소요)

- 최소 방문 1일 전(16시)까지 **온라인예약 필수***
- 당일예약 불가 / 정원 20명
- 모든 연령 입장 가능
* 유아 및 초등학생은 보호자 동반 필수
- 매 정시, 30분 입장
* 첫 타임 9:30 ~ 마지막 타임 17:00
* 12시~13시 시스템점검시간으로 이용 제한

2층 VR DEVELOPING BED (약 1시간 소요)

- 최소 방문 1일 전(16시)까지 **전화예약 필수***
- 당일예약 불가 / 정원 20명
- 중학생 연령부터 입장 가능
* 14세 이상
- 매 정시 입장
* 첫 타임 10:00 ~ 마지막 타임 17:00
* 12시~13시 시스템점검시간으로 이용 제한

요금안내

입장료

무 료

주차료

30분 무료, 10분당 500원씩 추가 (2m 이하 승용차/승합차만 가능)
※ 대형버스의 경우, 주변 공원(월드컵공원 등) 주차장을 이용하시기 바랍니다.
※ 주차금지구역 주차 시 과태료는 전시관에서 책임지지 않습니다.



지하철 Subway

- 6호선 디지털미디어시티역 2번 출구, 771, 6715, 7711, 7730번 버스 환승 후 누리꿈스퀘어 정류장 앞 하차 (마포 18번 버스는 MBC 정류장 앞 하차)
- 공항철도 디지털미디어시티역 9번 출구, 도보 10~15분 소요

버 스 Bus

- 171, 271, 470, 710, 6715, 7013, 7019, 7711, 7715, 7730, 9711번 승차 후, 누리꿈스퀘어 정류장 앞 하차

자가용 Car

- 강북강변 : 월드컵경기장 → 월드컵터널 → 상암사거리에서 좌회전 → 500m 직진
- 내부순환 : 수색, 연희 IC → 중동사거리에서 우회전 → 1,000m 직진