

2019



KoVAC

KOREA VR AR COMPLEX

Contents

2019 KOREA VR AR COMPLEX

KOREA VR AR COMPLEX

GLOBAL BUSINESS SHOWROOM

- 비빔볼 / 듀코젠 7
- 이노시물레이션 8

VR DEVELOPING BED

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 플래그십 프로젝트

- 프론티스 9
- 네오라마 / 지스툼 10
- 경북대학교 / 이즈파크 11

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 기업 육성 지원사업

- 디캐릭 / 브렉스랩 12
- 제이피 / 마블러스 13
- 텍톤스페이스 / 비온드익스피어리언스 14

VR스타트업 컴피티션

- 디지소닉 15

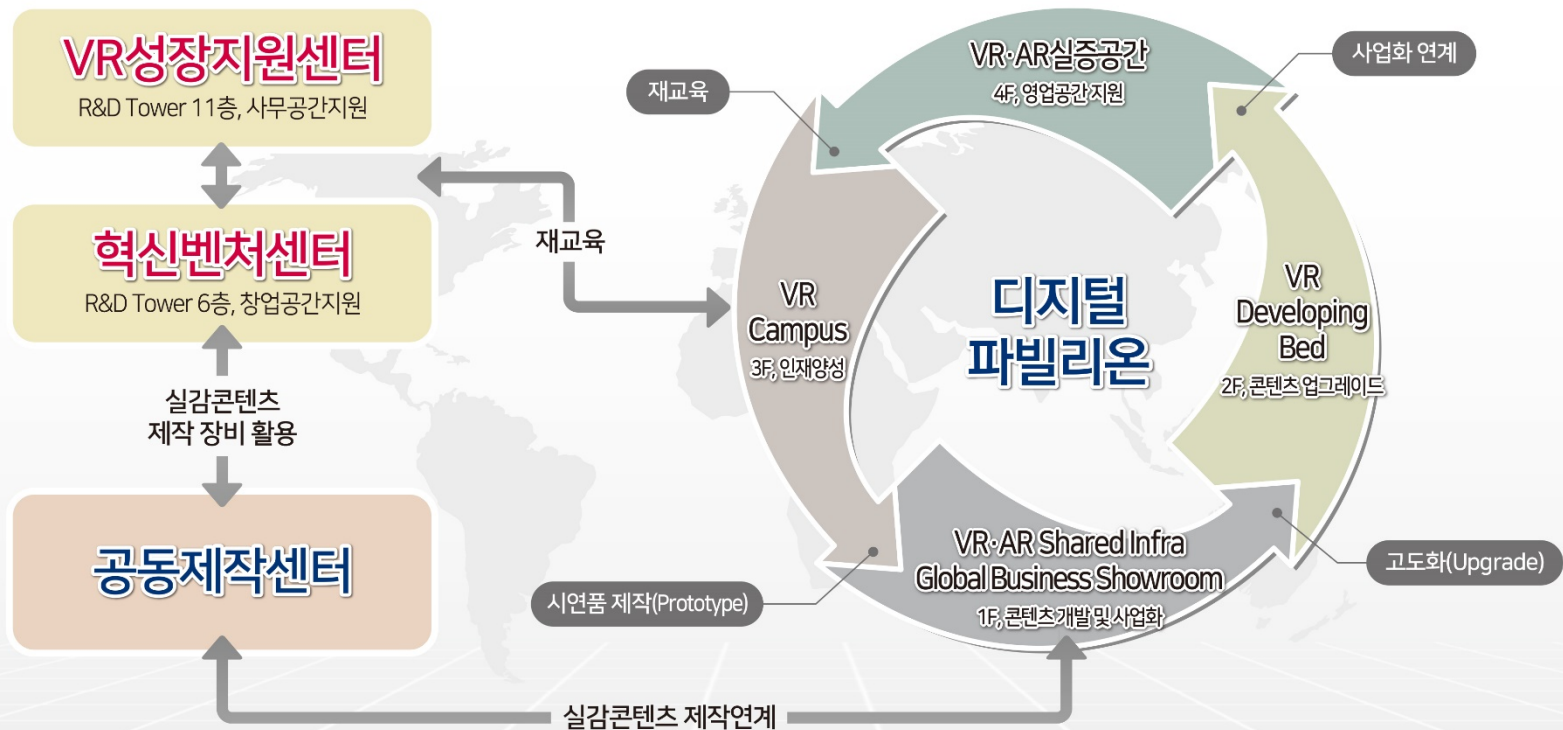
VR CAMPUS

찾아오시는 길

KOREA VR AR COMPLEX (이하, KoVAC)

미래 ICT 산업을 선도할 VR·AR의 메카, KOREA VR AR COMPLEX

KoVAC은 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 중



국내 VR중소기업 성장 촉진 및 글로벌 진출

KOREA VR AR COMPLEX (이하, KoVAC)



KoVAC 주요기능

<p>VR 성장지원 센터</p>	<p>VR 성장지원센터 (6층/11층) 4D 스캐너, 4K급 촬영 및 편집 장비, 랜더팜 등 CG 및 실사 VR제작 인프라 지원</p>
<p>공동제작 센터</p>	<p>공동제작센터 VR 창업지원을 위해 5인 이하 스타트업, 20인 이하 중소기업에 대한 입주지원</p>
<p>디지털 파빌리온</p>	<p>VR 성장지원센터(실증공간) (4층) 국내외 유망 민간VR 사업자를 유치하여 VR실증공간 및 VR 콘텐츠 수요처로 활용</p>
	<p>VR CAMPUS (3층) VR아카데미(대학생), VR랩(석박사급), VR스튜디오(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>GLOBAL BUSINESS SHOWROOM (1층) 중소기업이 비용적 공간적 이유로 보유하기 어려운 VR, AR 등 가상현실 콘텐츠 제작 장비를 구축·지원</p>



개요

구분	내용		
명칭	KOREA VR AR COMPLEX		
개관일	2008. 4. 30.		
위치	서울 마포구 상암동 DMC 누리꿈스퀘어 내 디지털파빌리온 (D동)		
전용면적	총 4,688.77㎡ (1,418.4평)	4층 K-live × VR PARK	1,345.17㎡ (406.9평)
		3층 VR CAMPUS	1,286.54㎡ (389.2평)
		2층 VR DEVELOPING BED	1,215.21㎡ (367.6평)
		1층 GLOBAL BUSINESS SHOWROOM	841.85㎡ (254.7평)



○ 건물개요

명칭	디지털파빌리온
준공일	2007년 11월 27일
개관일	2008년 5월 1일
위치	서울 마포구 상암동 DMC C5 누리꿈스퀘어 내
건축주	한국정보통신산업진흥원(NIPA)
면적	총 6,466.73㎡(1,956평)

2019
~
2018



- 2019. 3. 2층, VR DEVELOPING BED 개관 (예정)
1층, GLOBAL BUSINESS SHOWROOM 개관 (예정)
- 2018. 12. 2층, VR DEVELOPING BED 리뉴얼
1층, ICT 창조관 폐관 >> GLOBAL BUSINESS SHOWROOM 구축
- 2018. 9. KVRF 2018 개최
- 2018. 3. 1층, VR SOUND 개관
2층, VR DEVELOPING BED 리뉴얼 개관

2017
~
2016



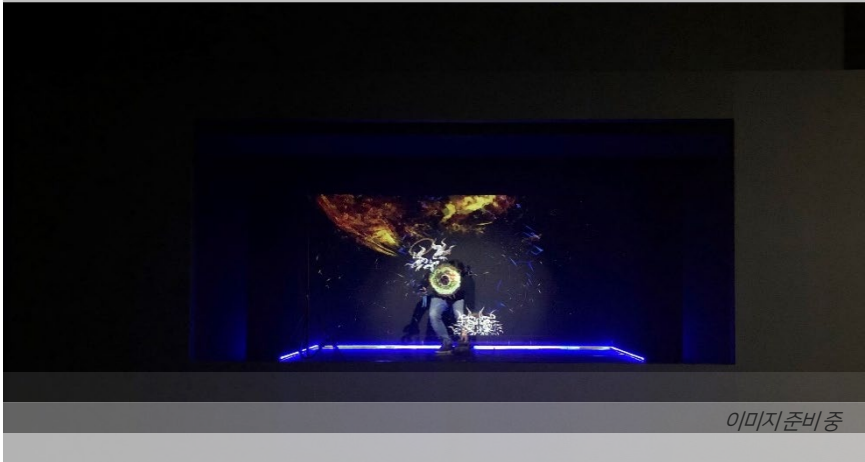
- 2017. 9. KVRF 2017 개최
- 2017. 5. 4층, MRA 2017 행사 개최
- 2017. 4. 4층, VR 성장지원센터 확대 운영에 따라 콘텐츠 실증공간 입주기업 모집
- 2017. 2. 한국 가상 증강현실 콤플렉스(Korea VR AR Complex) 개소
2층, VR DEVELOPING BED 개관
- 2017. 1. 2층, VR DEVELOPING BED - VR 스타트업 컴피티션 아이템 입주
- 2016. 12. 2층, VR DEVELOPING BED - 시장창출형 실감콘텐츠 개발 지원사업 아이템 입주
- 2016. 11. 2층, VR DEVELOPING BED 구축 개시
- 2016. 10. KVRF 2016 개최
- 2016. 8. 2층, ICT 탐구관 폐관
- 2016. 4. ICT 체험교실 프로그램 종료
- 2016. 1~4. 3층, ICT 상상관 폐관 >> VR CAMPUS 개관

2015
~
2008



- 2015. 5. 2층, ICT 탐구관 '인터랙티브 아트 워크' 아이템 설치
- 2014. 11. 1층, ICT 창조관 개관
- 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

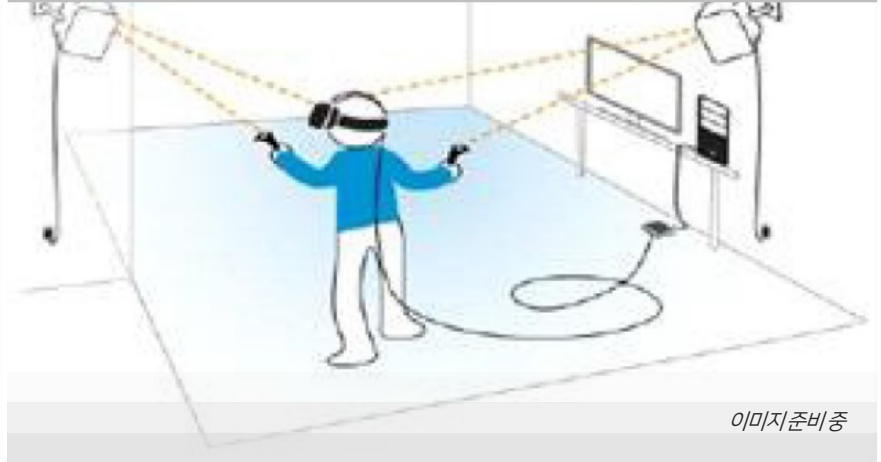
비빔블



HOLOMR

- 가상현실 고글을 착용한 사용자가 가상공간 내에서 표현하는 오브젝트나 이벤트를 실시간 유사 홀로그램을 통해 사용자 주변에 송출하여 바라보는 사용자들이 무안경으로 가상현실을 체험할 수 있게 하는 시스템
- 게임에 비중이 높았던 가상현실을 다양한 분야에 활용할 수 있도록 시스템 구현
- 기존 VR 모든 제품과 연동이 가능하며 일방향적 액션이 아닌 상호작용 가능한 퍼포먼스로 실감의 극대화, 다중 관람으로 인한 일반 상용화 가능

듀코젠



LABKID

- 체험형 과학실험 VR 전용 콘텐츠에 최적화된 VR 전용 디바이스 결합이 가능한 글로벌 지향 VR 전용 과학 체험학습 콘텐츠 플랫폼 서비스
- 실제 같은 가상의 공간을 한정된 공간에서 활용 가능
- 입체형(180도, 360도), 몰입형 가상 콘텐츠, Positional audio, 돌비애틀모스7.1 사운드
- 과학 교과 교육에 필수적인 화학실험, 해부실험 등을 VR/AR 기술로 활용함으로써 실제 상황에서 일어날 수 있는 안전사고를 미연에 방지할 수 있음
- 실제 산업안전/생활안전/(학교)실험실 안전과 같은 안전관리 분야에서 요구되는 준수 사항을 사전에 차단할 수 있음

이노시물레이션



VR 스포츠

- 27종의 스포츠 콘텐츠와 24종의 정밀 분석 훈련 콘텐츠, 25종의 놀이 콘텐츠(기능성 게임으로 유아/초등학생/노인층을 위한 캐주얼 게임) 등 모두 99종의 다양한 스포츠와 놀이 콘텐츠를 갖춘 VR
- 축구, 야구, 티볼, 발야구, 골프, 풋골프, 파크골프, 테니스, 볼링 등(지속적 종목 추가) 구기 종목 콘텐츠를 구비하고 있어 다양한 사용자 대응 가능
- 공신력 있는 협회의 교육 및 훈련 인증, 라이선스 계약으로 성능 검증
- 해외 유사 제품들과 비교하여 정확한 계측 센서와 분석 알고리즘의 우수성을 확보하여 발사각, 볼 속도, 스핀, 실제 영상 등 다양한 요소를 제공하여 실제와 가까운 결과 도출

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 플래그십 프로젝트

프론티스



AxR Platform

- AxR Platform은 AR 콘텐츠 플랫폼으로 실 정비 작업 시 정비사들이 필요로 하는 정비 절차 제공뿐만 아니라 각 부품별 부품 정보 및 수리내역과 각 부품의 설계도면 등에 대한 정보를 제공하여 정비사의 정비 작업 시 작업 용이성 확보와 고 위험 작업 시 발생할 수 있는 안전사고를 사전에 예방할 수 있고 정비 초보자도 숙련된 정비사와 동일한 품질의 정비 작업을 할 수 있도록 개발된 플랫폼
- 최대 개발 성과는 바코드 및 QR코드 등 마커가 불필요한 빅데이터를 활용한 사물 인식 기반의 비마커를 적용한 플랫폼이라는 점

VxR Platform

- VxR Platform은 국방 및 산업분야 전반적으로 부족한 정비사 양성 및 정비사의 정비능력 숙련도를 향상시키는 VR 콘텐츠 플랫폼으로써, 정비사 1인 교육과 2인 이상, 200인이 동시에 가상공간에서 교육을 받을 수 있도록 개발되었으며, 동일한 가상 현실 공간에서 평가자가 피평가자를 평가할 수 있도록 시스템을 구축하였고 평가 후 교육 진척율 및 평가결과를 구현하도록 LMS와 CMS를 연동한 시스템을 구축
- 각종 공구 및 모션 동작을 인지할 수 있는 기능과 설계 구현 및 작업 용이성을 체감할 수 있도록 개발된 플랫폼

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 플래그십 프로젝트

네오라마



AR 기반 정비 지원 서비스 개발

- 자동차 정비사를 위해 차량인식, 이상 점검, 고장 진단, 정비 작업 명세, 정비 작업 안내, 부품 정보, 정비 매뉴얼 등의 자동차 정비 작업 정보를 See-Through 방식의 AR 스마트 글라스로 제공하는 AR 기반 정비 지원 서비스 콘텐츠
- 고품질의 정비품질과 신차 정비에 따른 정비 품질 저하 방지를 위한 증강현실 콘텐츠로 클라우드 기반

지스툼



VR 자동차정비가상훈련 및 설치 정비 지원시스템

- 자동차 정비사를 위한 차량인식, 이상 점검, 고장 진단, 정비 작업 명세서 등의 자동차 정비 작업 정보를 See-Through 방식의 AR 스마트 글라스로 제공
- 클레임의 주요 아이템 및 친환경 자동차 부품 등의 특징을 추출하여 최적화 작업 진행
- 실제 정비 현장을 고려한 3D 객체 인식 및 정합 정확도 유지
- Glass 형태 장치로 정비사에게 차량 정비 시 자유도가 높은 고품질 서비스 제공

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 플래그십 프로젝트

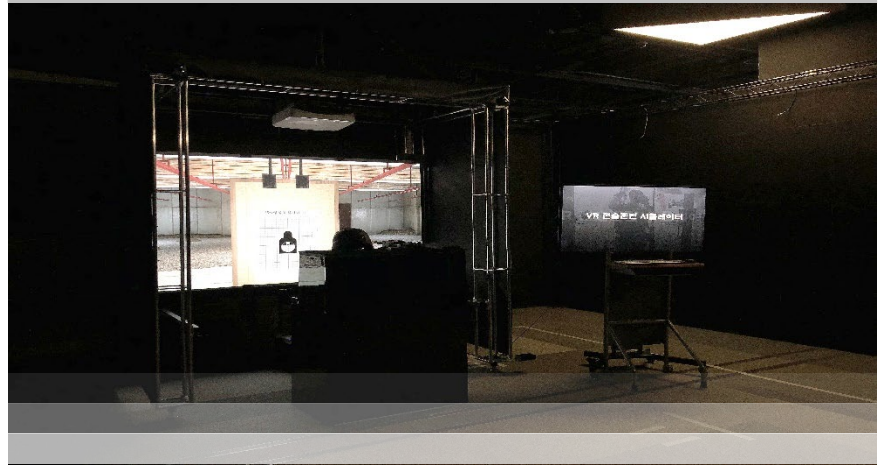
경북대학교 산학협력단



이비인후과 · 신경외과 협진 의학실습 콘텐츠

- AR/VR/MR 기술을 사용하여 의학 기술을 전수하거나 경험, 훈련이 필요한 의료 관계자 등을 대상으로 가상현실 내에서 30분 내외의 수술 훈련 체험 콘텐츠
- 실제 환경을 반영한 가상 수술실(VR/AR/MR Class)을 구현하여 사용자가 실제 환경과 유사한 가상환경에서 학습 콘텐츠를 통한 학습 진행 가능
- 신경외과·이비인후과 협진 뇌하수체 종양 제거 수술 실습과 정형외과 인공고관절 전치환술 실습 콘텐츠로 구성
- 숙련의의 수술 노하우를 태스크 분석 기법을 이용하여 요소별로 분석하고, KSF (Key Success Factor)를 도출한 후 이를 전달하는 교육 방법

이즈파크



MARS300 (Medium-range Assault Rifles-shooting Simulator 300)

- MARS300 시뮬레이터는 육군사관학교와 함께 개발된 VR 시뮬레이터로 조준 사격 훈련, 판단 및 집단 훈련을 위한 매우 현실적인 환경 제공
- 상호작용 기술과 기타 최첨단 기능을 통해 다중 사용자 네트워크 기반의 전투 훈련 가능

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 기업 육성 지원사업

디캐릭



AR 스마트 도슨트 서비스

EPSON AR 스마트 도슨트

- 엡손 제품인 스마트글라스(BT-300)를 이용하여 엡손의 각종 프린터, 프로젝터에 대한 정보를 사람 대신 설명하는 도슨트 역할 수행

아드만 애니메이션 스마트 도슨트

- 아드만 애니메이션 전시회의 전시물에 대한 스마트 도슨트 시범 서비스
- 기프트숍에서 판매 중인 엡서 등 지류 상품 구매 시 AR 콘텐츠 사용 가능

(주)해라 판타스틱 퓨전국악공연 티켓 콘텐츠

- 디캐릭의 특허기술인 다중 마커 트래킹 기술을 사용하여 티켓을 통해 공연에서는 보지 못한 가치와 콘텐츠 제공
- 앞면→배우 인터뷰, 뒷면→대표이사 인터뷰, 앞/뒷면 동시→공연하이라이트를 제공하고, 영문 자막을 넣어 외국인도 이해할 수 있도록 제작

브렉스랩



Dyverse

- 블록체인 기반 VR/AR용 콘텐츠 거래 서비스 Dyverse를 통해 사용자는 다양한 타 어플리케이션 및 플랫폼에서 활용할 수 있는 3D 캐릭터 및 기타 디지털 아이템을 구매/판매/교배/선물가능
- Dyverse에서 거래되는 디지털 아이템들이 실존하는 VR/AR/게임 어플리케이션에서 사용되는 IP기반의 콘텐츠이며, 사용자가 자신의 콘텐츠를 키우며 변화시킬 수 있고, 변화된 콘텐츠를 실존하는 어플리케이션에서 활용할 수 있다는 점이 기존 유사 서비스와 차별성
- 전시공간에 있는 관람객은 Dyverse 웹사이트를 통해 구입한 3D 캐릭터를 음성 메신저 앱 Kydy에 해당 캐릭터를 소환하여 음성 메시지 수신, 발신 가능

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 기업 육성 지원사업

제이피



통합 재난대응훈련 VR

- 시나리오가 정해지지 않은 복합 재난안전 상황 속에서 사용자의 판단, 행동, 안전 지수, 인지능력 등으로 스스로 대처해보며 실제 재난상황에 대비하는 융복합 VR 안전교육 콘텐츠
- 국내외를 막론하고 대형 인명참사가 발생한 사건을 토대로 다양한 이벤트를 구성하여 해당 상황에서 어떻게 행동할지, 그리고 그 판단이 옳고 그른지를 콘텐츠에서 확인 가능
- 플레이 이후에는 결과에 따른 안전지수 평가를 통해 대처능력 향상 도모
- 결과데이터는 LMS서버로 자동전송 후 집계되어 대규모 인원의 학습평가가 가능
- 플레이 할 때마다 다른 상황이 연출되어 매 순간 개개인의 판단력과 순발력 요구 ex) 화재상황 플레이 후 재시작 시 지진상황 플레이

마블러스



VR 미래직업체험 스탯업 (STAT UP)

- 체험 주 대상: 초, 중등학생
- 체험기기: MR 오디세이, 오쿨러스 고, 기어 VR
- 4차 산업시대의 미래 유망직종 10개 군을 선정, 기존에 체험하기 어려웠던 미래 직업군들을 액션 러닝을 통하여 직접 체험하고 학습하는 실감형 교육 콘텐츠
- 드론 운항 관리자, 로봇 컨설턴트 등 트레이닝 모드를 통하여 해당 직업에 대한 정보를 얻고, 미션을 풀며 학습자와의 직업 적합성을 결과로 확인 가능
- 오프라인 체험 수업의 경우 강사의 교육 아래 워크북과 함께 진행되며, 실제 초/중 학교, 직업센터 등에서 판매되고 있는 콘텐츠

가상증강혼합현실(VR·AR·MR) 기업 육성 지원사업

텍톤스페이스



MR 교실

- 체험자가 VR기기를 통해 가상현실을 경험하고, 체험자가 경험하는 과정을 TV 중계해 줌으로써, 학생들이 수업에 참여
- 체험 영역에서는 체험자가 VR장비를 착용한 채 교사의 지도를 따라 과학, 역사, 지리, 미술, 체육, 음악 등의 교과목으로 구성된 VR콘텐츠를 체험하게 되고, 교육 영역에서는 교사와 학생들이 대형 화면을 통해 체험자와 가상현실이 혼합된 실시간 영상을 보며 수업을 진행하게 됨
- 체험 학생이 VR기기를 통해 가상현실 콘텐츠를 체험하는 개인적 경험이 MR시스템을 통해 다수에게 공유되므로 교사는 체험자의 행동에 개입하여 교육적 지도가 가능하고, 다른 학생들도 경험의 확장을 통해 능동적 참여가 가능한 양방향 수업이 이루어짐

비온드익스피어리언스



MR 망원경

- AR과 VR기술을 이용하여 망원경 전면 카메라에 들어온 실제 화면과 3D로 구성된 오브젝트를 합성하여 위치안내, 관광 포인트 해설, 애니메이션이나 퀴즈를 통한 학습 등을 이용하여 보다 효과적인 관광안내 수행

VR스타트업 컴피티션

디지털소닉



시네마틱 VR 어드벤처 체험

- 3차원 입체 오디오와 사용자 위치추적 센싱 기술을 결합한 현장감 높은 가상현실 체험 콘텐츠
- 사용자가 직접 영화 속 주인공이 되어 전세계 놀라운 자연과 도심 속 스카이뷰의 실감나는 소리를 듣고 직접 걸어 다니면서 VR로 체험
- 중국 장가계의 광활한 자연 풍경과 3차원 입체음향 빗소리를 감상하고, 유리다리를 건너 갔다 오면, 두바이 고층 빌딩 위로 이동, 드론이 움직이는 것을 3차원 입체음향으로 느낄 수 있음
- '아바타' 영화와 같은 환상적인 풍경을 경험하고, 스릴 있는 모험을 즐길 수 있으며 영화 속 보물을 찾는 재미있는 미션을 통해 아이템을 획득할 수 있음

FantaVR_Highline

- 미국 유타 주 모압 협곡 위에서 50미터 길이의 외줄을 건너가는 스텐트맨의 거친 숨소리, 주변의 미세한 소리, 까마득히 내려다보이는 고공의 아찔함까지 영상에 담아, 보는 이로 하여금 외줄타기의 생생함을 느낄 수 있도록 만든 콘텐츠

VR CAMPUS

차세대 미디어의 국가 경쟁력 제고를 위한
VR, AR, MR 등 실감콘텐츠 제작 기술과 창작 역량을 갖춘
맞춤형 전문인력 육성하는 교육센터

☎ VR CAMPUS 관련 문의

- 실감교육영상센터 02-2132-1570
- VR LAB 02-317-6041



Training Studio



VR Street



Idea Park



모션캡처 스튜디오

찾아오시는 길



SUBWAY

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

BUS

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

CAR

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