

VR산업, 어떻게 진행해야 하나

서동일 대표이사, 볼레크리에이티브

2016년 글로벌 VR 생태계

THE VR FUND 2016 VR INDUSTRY LANDSCAPE AUG v1.8

APPLICATIONS/CONTENT

LOCATION BASED	SPORTS/LIVE EVENTS	SOCIAL	GAMES	ENTERTAINMENT	ENTERPRISE	HEALTHCARE	EDUCATION

TOOLS/PLATFORM

DISTRIBUTION (APPS/MEDIA)	3D TOOLS (ENGINES/AUDIO)	REALITY CAPTURE (360 VIDEO/NEXT GEN)

INFRASTRUCTURE

HMD (TETHERED/MOBILE)	INPUT (HAND/EYE/WEARABLE/OMNI TREADMILLS/HAPTICS)

VR - 차세대 플랫폼

- ▶ 수확체감 - 디스플레이 & GPU



OLED 패널



Refresh Rate

VR - 차세대 플랫폼

▶ 하드웨어



현 PC 시장의 1% 미만 (1300만 PC)

2020년까지 1억 PC

더 많은 데이터 연산 요구

더 많은 데이터 소비 유도

시각적으로 더 많은 리소스 필요

VR - 산업적 성공 요소

- ▶ 공급자 위주에서 수요자 위주 시장으로



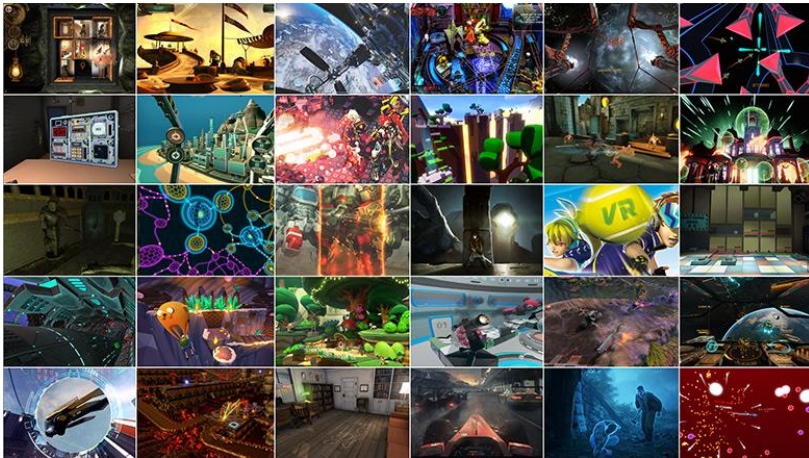
아케이드에서 가정으로 (가성비)

선 사용자 경험이 가정 보급에 큰 도움

하드코어에서 소프트코어로 이동

VR - 산업적 성공 요소

▶ 구매 가치 요소 상승 및 합리적 가격



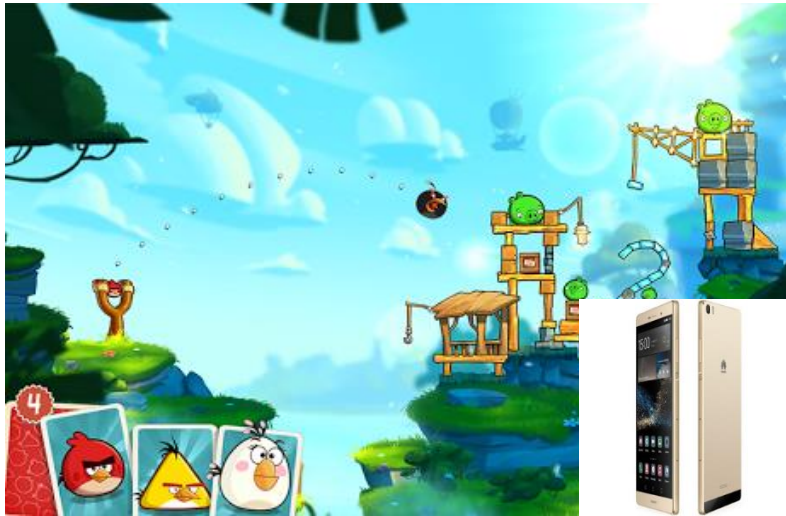
다양한 런칭 타이틀 필요

대중이 납득할 합리적 가격



VR - 산업적 성공 요소

▶ 콘텐츠 디자인의 이해



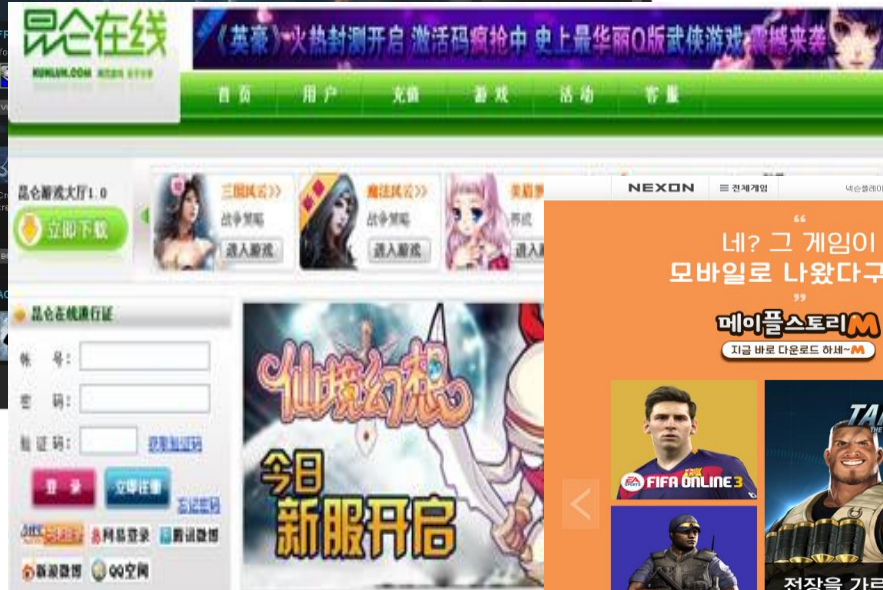
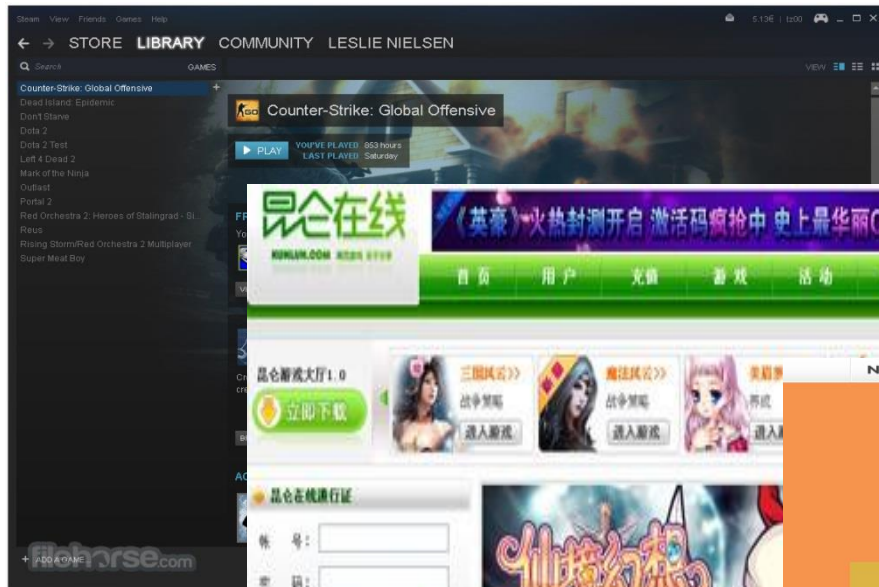
VR - 플랫폼 전략

- ▶ 하드웨어 중심 콘텐츠 생태계 구축



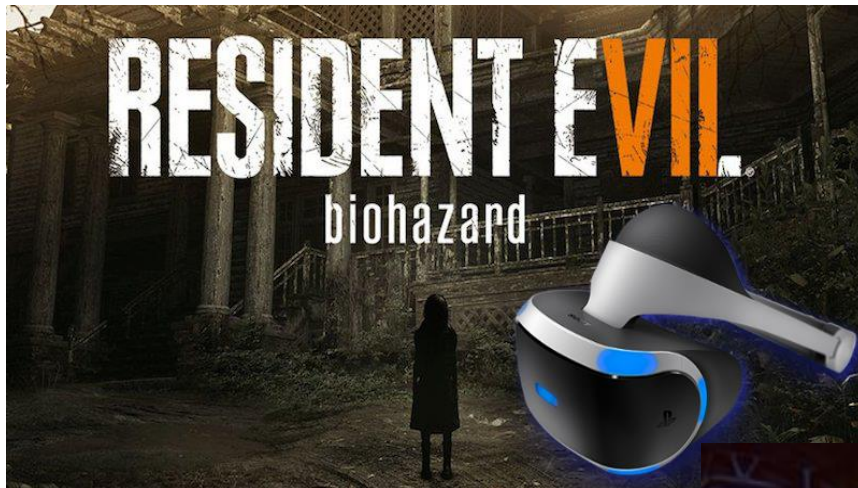
VR - 플랫폼 전략

▶ 킬러 콘텐츠 중심 콘텐츠 생태계 구축



VR - 콘텐츠 생태계 구축 전략

- ▶ 인지도 높은 IP와 좋은 콘텐츠 디자인



VR - 사업 전략 (콘텐츠 중심)

- ▶ 아케이드 및 가정용 시장 병렬적 공략



VR - 피할 수 없는 미래

- ▶ 사용자 경험의 이동 ("보기 " 에서 "체험 " 으로)
- ▶ VR과 연계된 생태계 발전
 - 하드웨어: 디스플레이, 연산장치, 센서, 카메라, 렌즈 등
 - 소프트웨어: 제작 툴, 사운드, 콘텐츠 등
- ▶ 지금은 변화를 감지하고 이에 대응해야 하는 시대

VR - 가지고 올 변화

Make your Futures
MyF