

# 넥스트 VR 2018

## 소개

4차산업혁명의 핵심 기술 중 하나인 가상현실 기술은 소비자용 콘텐츠를 넘어 제조·유통·교육·의료 등 다양한 산업 분야에 빠르게 자리를 잡아가고 있습니다. IT조선은 VR(Virtual Reality)·AR(Augmented Reality)·MR(Mixed Reality) 등 가상현실 기술들의 최신 트렌드와 다양한 산업계 적용 사례 등을 확인하고, 이를 통해 새로운 비즈니스 기회도 모색할 수 있는 ‘가상현실이 이끄는 4차 산업혁명 ‘넥스트 VR (Next Virtual Reality)2018’ 콘퍼런스를 엽니다. 국내외 관련 기업과 기관 및 투자사들이 전하는 가상현실 분야의 핵심 이슈를 통해 더욱 진화하는 ICT 업계의 미래와 가능성을 확인하시기 바랍니다.

## 부가 소개

가상현실 기술의 최신 트렌드 및 로드맵  
다양한 산업 분야 적용 및 혁신 사례  
관련 산업 육성 현황 및 생태계 진단  
새로운 응용 모델 발굴 및 투자유치 방안  
지자체 VR 등

## 개요

행사명 : 넥스트 VR 2018

일 시 : 2018년 6월 19일(화) 08:30 ~ 17:30

장 소 : 웨라톤 서울 디큐브시티 호텔 6층 그랜드볼룸

주 제 : 산업 혁신을 이끄는 VR·AR·MR

주 최 : IT조선

후 원 : 과학기술정보통신부, 정보통신기술진흥센터(IITP), 한국VR산업협회

미디어후원 : 조선일보, 조선비즈

문의처 : VR콘퍼런스 사무국

T : 02-724-6170

E : eventit@chosunbiz.com

## 프로그램 \*사회 : 김나현 아나운서

| 시간          | 구분  | 내용     | 연사                                                                         |
|-------------|-----|--------|----------------------------------------------------------------------------|
| 08:00~08:30 | 등록  | 참석자 등록 |                                                                            |
| 08:30~09:00 | 개회식 |        | 우병현 IT조선 대표<br>IT Chosun CEO<br><br>변재일 더불어민주당 국회의원<br>Democratic Party MP |

|             |                 |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                |
|-------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             |                 |                                                                                                                           | 문용식 한국정보화진흥원 원장<br>National Information Society Agency General Manager                                                                                                         |
| 09:00~09:30 | 기조<br>강연 I      | 일본의 VR 테마파크 시장과 VR Zone의 현황과<br>전망<br>The Trends and Prospective of Japanese VR<br>Theme Park, VR Zone Market             | 코야마 준이치로 반다이남코엔터테인먼트<br>AM사업부 이그제티브 프로듀서(크리에이티브<br>펠로우)<br>小山 順一郎 / Koyama JunIchiro Bandai Namco<br>Entertainment Creative Fellow                                             |
| 09:30~10:00 | 기조<br>강연 II     | 일본과 한국의 실내 테마파크 사례로 보는 VR<br>테마파크의 미래<br>The Future of VR Theme Park : The cases of<br>Japanese & Korea Indoor Theme Park | 오가와(小川) CASEGA<br>Ogawa Akitoshi, CASEGA Lead Producer<br><br>최정환 스코넥엔터테인먼트 부사장<br>Jung Hwan Choi, Skonec Entertainment Vice<br>President                                      |
| 10:00~10:30 | 기조<br>강연<br>III | 가상현실 산업 가속 위한 차세대 VR 디바이스<br>트렌드<br>Next Generation VR Devices Trends for<br>Acceleration of Virtual Reality Industry     | Raymond Pao HTC 바이브 총괄대표<br><br>Raymond Pao, HTC Vive President                                                                                                                |
| 10:30~11:00 | 기조<br>강연<br>IV  | 중국 키즈테마파크 동향과 한국콘텐츠 경쟁력<br>The Trend of Chinese Theme Park for Kids and<br>Competitiveness of Korean Contents             | 유카유(于晓晨, Yuka Yu) 완다 키즈파크 마케팅<br>총괄<br>Kids Land Operations Center, General manager<br>of Marketing Department<br><br>박찬주 엠플랜디자인웍스 대표<br>Park Chan Joo, MPLAN DESIGN WORKS CEO |
| 11:00~11:30 | 세션1             | 테마파크 CEO이기에 말할 수 있는 이야기<br>The meaning of VR adoption in large theme<br>parks                                             | 박동기 롯데월드 대표<br>Dong Ki Park, LOTTE WORLD President &<br>CEO                                                                                                                    |
| 11:30~12:00 | 세션2             | 콘텐츠 산업의 이해와 VR의 활용 가능성<br>Understanding of Contents Industry and<br>Applicability of VR                                   | 양우석 영화 강철비 감독<br>Woo Suk Yang, Movie Director                                                                                                                                  |
| 12:00~13:00 | Lunch           |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                |
| 13:00~13:20 | 세션3             | e커머스의 진화와 AR활용을 통한 미래<br>Development of e-Commerce through AR                                                             | 이진용 이베이코리아 부문장<br>Jin Yong Lee, ebay Korea Director                                                                                                                            |
| 13:20~13:40 | 세션4             | 이케아가 말하는 '홈퍼니싱의 디지털<br>트랜스포메이션'<br>The Digital Transformation of Home-furnishing<br>for IKEA                              | 이승복 이케아 웹·이커머스·디지털채널매니저<br>Ikea Web·Commerce Digital Manager                                                                                                                   |
| 13:40~14:00 | 세션5             | 에버랜드의 VR적용 사례<br>The Cases of Application VR for Everland                                                                 | 박태현 에버랜드 수석 부장<br>Everland Principal Director                                                                                                                                  |
| 14:00~15:00 | 토론              | VR·AR은 5G, 4차 산업혁명 시대 미래 먹거리<br>A Good Market for 4th Industrial Revolution :<br>VR·AR                                    | 좌장 : 이혁수 수원대 문화콘텐츠테크놀로지 VR<br>전공 교수<br>Suwon University dept. Culture Content<br>Technology VR Professor                                                                       |

|             |              |                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             |              |                                                                                                               | 전진수 SK텔레콤 이머시브미디어랩 팀장<br>SK Telecom Immersive Media Lab. Tech Team Leader<br>이영호 KT VR 서비스팀 팀장<br>KT VR Service Team Manager<br>김재현 정보통신기술진흥센터(IITP) PM<br>Institute for Information and Communications Technology Promotion(IITP) Project Manager |
| 15:00~15:20 | Coffee Break |                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 15:20~15:40 | 세션6          | HP 가상현실 플랫폼을 통한 개발·디자인 환경의 진화<br>A Development of Environments for Programming·Design through HP VR Platform  | 정운영 HP코리아 상무<br>HP Korea Executive director                                                                                                                                                                                                        |
| 15:40~16:00 | 세션7          | 차세대 VR시장으로의 도약<br>Immersive Opportunity: Consumer & Commercial VR markets                                     | 김준호 인텔코리아 상무<br>Kim, Joon Ho<br>Intel Korea Core/Visual Computing Director                                                                                                                                                                         |
| 16:00~16:20 | 세션8          | VR/AR의 현재와 미래, 그리고 유니티<br>Present and Future of VR/AR with Unity                                              | 오지현 유니티테크놀로지스코리아 리드에반젤리스트<br>Jihyun Oh<br>UnityTechnologiesKorea Lead Evangelist                                                                                                                                                                   |
| 16:20~16:40 | 세션9          | 사례로 보는 기업의 AR 플랫폼 도입 노하우<br>How to adopt AR platform for your enterprise                                      | 김도연 맥스트 글로벌 마케팅 최고마케팅책임자<br>Chloe Doyeon<br>MAXST Global Marketing Team CMO                                                                                                                                                                        |
| 16:40~17:00 | 세션10         | 국내가상현실 산업 육성&활성화 위한 경기도 지원 프로그램<br>The Business Support program : Promotion Strategy for Domestic VR Industry | 강문영 경기도콘텐츠진흥원 광고클러스터센터 센터장<br>Kang Moon-Young, Gyeonggi Content Agency, Gwanggyo Cluster Center, General Manager                                                                                                                                   |
| 17:00~17:20 | 세션11         | 특허로 본 VR<br>VR tech trends based on IP                                                                        | 유경동 웹스 전문위원<br>KyungDong Yoo, WIPS Professional Consultant                                                                                                                                                                                         |
| 17:20~      |              | 경품추첨<br>Lottery Event                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                    |