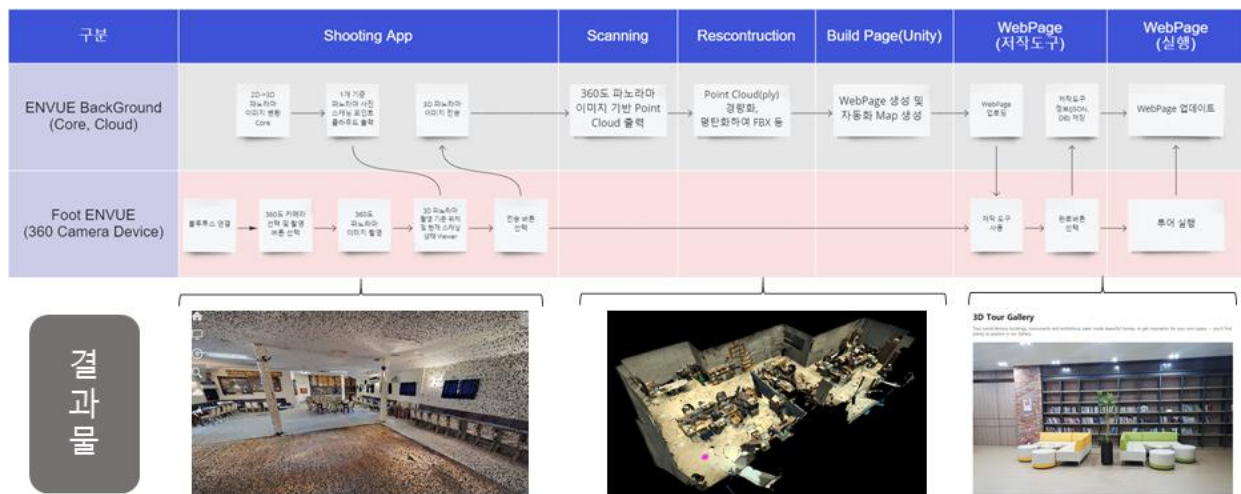


# 산학협력프로젝트 제안서

과제명	실감형 메타버스 서비스 플랫폼 기술 개발
제안기관	(주)심스리얼리티
추진배경	

- 국내/외 메타버스 플랫폼은 콘텐츠를 활용한 서비스가 주를 이루고 있음. 이는 높은 콘텐츠 제작 비용으로 누구나 시장 참여가 어려움. 현실과 동일한 메타버스 기술이 지속적으로 요구됨. 해외 3D 스캐닝 기술 활용한 매트포트 업체가 주도하고 있으며, 해외시장도 이미 초기 단계로, 신청 기술을 상용화하여 성공적으로 시장에 진입한다면 동사는 메타버스 플랫폼의 새로운 패러다임을 제시할 유일 업체로서 국내 시장 점유율을 선점할 것으로 예상



### <실감형 메타버스 서비스 플랫폼 기술 프로세스>

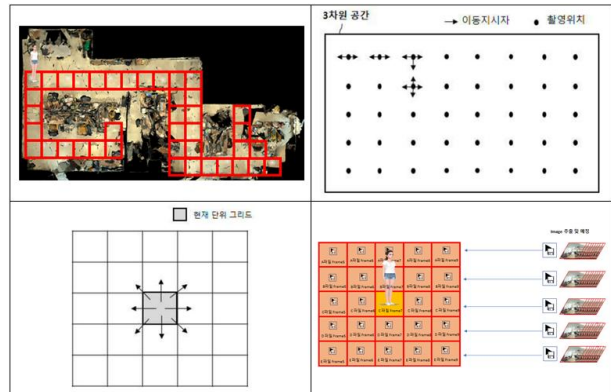
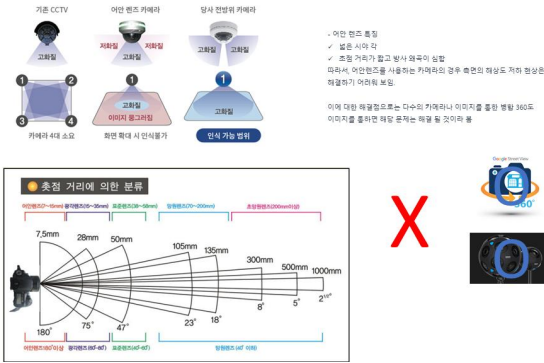
- 누구나 쉽게 현실공간을 스캔하여 메타버스 3D 공간을 생성하고, 3D 공간 내에서 아바타 및 사용자의 다양한 인터랙션을 디자인하여 메타버스 3D 공간을 서로 공유 및 배포하는 서비스 플랫폼을 개발하여 특히 메타버스를 커머스 수단으로 활용하는 메타커머스 분야에 특화된 서비스를 개발



### <실감형 메타버스 커머스 서비스 개념도 및 사용자 UI 화면 예상도>

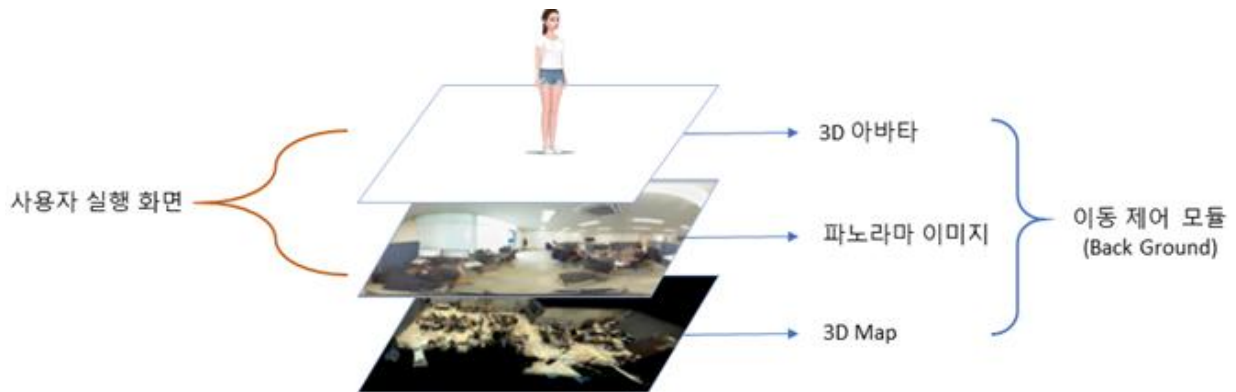
<b>목표 및 내용</b>	○ 360도 파노라마 12K 고해상도 이미지 기반으로 아바타가 이동 시 해당 이미지가 자연스럽게 공간 연출이 가능하며 "3D 기반 &#8211; 파노라마 이미지 - 3D 아바타"가 연계하여 공간 이동이 가능한 기술 개발
----------------	--

- 12K 360도 Volumetric 기술 개발
- 8방향 아바타 이동 기술 개발
- 실감형 메타버스 Visualization 정합 기술 개발



12K 360도 Volumetric 기술 개발

8방향 아바타 이동 기술 개발



실감형 메타버스 Visualization 정합 기술 개발

### 기대효과

- (경제적 측면) 실감형 메타버스 서비스 플랫폼 독자적 구축을 통해 가상융합 경제 생태계 구축
- (비대면 산업측면) 기존 영상통화 비대면 방식에서 실감 형태의 비대면 서비스 전환으로 다양한 산업 및 서비스에 적용에 가능하여 파급효과가 매우 높음
- (교육, 훈련) 주입식 교육에서 시뮬레이션, 참여형, 공감 교육에 적용하면 효율이 높아 산업 전반적으로 확산 가능
- (기술적 측면) 대규모 확산, 서비스 활성화를 통해 MEC 관련 기반기술의 동반 성장 및 ICT 선도 영역 확대