

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 IT Chosun CEO 변재일 더불어민주당 국회의원 Democratic Party MP

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

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