



**VIVIANPROJ.**

다양한 VR/AR 개발 경험을 가진  
메타버스X게임 융합 기업

# 연혁 및 로드맵

- [2017년] 9월 설립
- [2017년 ~ 2018년] 무대공연 모바일 리듬게임 '아이돌러브' 개발 및 런칭
- [2019년~현재] [VentaVR](#)과 지속적으로 개발 협력
- [2020년~현재] VR콘서트 플랫폼 "벤타엑스"개발 참여중
- [2021년] 메타버스 얼라이언스 참여
- [2022년] [VentaVR](#)과 메타버스 얼라이언스 과제 수행 예정
- [2022년] "슈퍼조이와 컨소시움 결성하여 메타버스 게임 개발 예정
- [2022년] 모바일게임 2종 개발 예정
- [2022년] 자체 메타버스 플랫폼 개발 예정

[벤타브이알을 통한 개발 용역 내역]

	원청기업	주요내용	제작년도
1	한국산업안전보건공단	안전보건공단 동시체험 안전교육 VR CMS 개발 및 VR 체험부스운영(국제안전보건전시회[KISS] 2019) (PicoVR)	2019
2	LG U+	U+AR 스타(청하, 레드벨벳, AOA등) 콘텐츠 개발(400여종) (모바일)	2019~2021
3	LG U+	톡톡 체험 교실 VR 콘텐츠 개발 (모바일)	2019
4	벤타브이알	중국용 국내아이돌 AR 볼륨메트릭 앱 개발 (모바일)	2020
5	EBS	VR/AR 교보재 어플리케이션 (안드로이드 모바일)	2020
6	벤타브이알	댄스스포츠 AR 볼륨메트릭 앱 개발 (안드로이드 모바일)	2021
7	한국산업안전보건공단	안전교육 체험 콘텐츠 2종 개발((국제안전보건전시회[KISS] 2021) (오쿨러스 퀘스트2)	2021
8	벤타브이알	라이브 콘서트+OTT 플랫폼 "벤타엑스" 개발 (모바일/PicoVR/오쿨러스퀘스트1,2/엔리얼)	2020~2022
9	벤타브이알	베니스 영화제 출품작 "소요산" 오쿨러스 VR 앱 개발(공간사운드 적용) (오쿨러스 퀘스트2)	2021
10	예술의전당	조수미 홀로그램 공연용 AR글래스(엔리얼) 어플리케이션	2021
11	벤타브이알	실시간 다중 동시 체험 안전교육 VR CMS 개발 (PicoVR)	2021~2022

# 런칭한 게임(2018)



무대공연을 통해 아이돌을 육성하여  
PvP를 즐기는 리듬게임

해당 게임을 바탕으로  
PlayX4, 광주에이스페어, It's Games 등 다수의 부스참여  
(다수의 유저&기업 피드백 경험)



# 핵심 비즈니스 협력업체(2019~현재)



S3D VR영상 제작,  
콘텐츠 기획

VR/AR 개발,  
인터랙티브 콘텐츠 개발



# “VENTAVR”과 협력한 작업들



# 볼륨메트릭 콘텐츠



[모바일용으로 개발]

- U+AR 초기부터 볼륨메트릭 기술을 같이 R&D
- 스타, 인플루언서 등 유명한 볼륨메트릭 콘텐츠 개발 참여(400여종)
- 볼륨메트릭기술을 사용한 중국용 아이돌 모바일 앱 개발
- 댄스스포츠 교육용 모바일 앱 개발(2021)
- Arcore SDK 적용
- 화웨이AR SDK 적용(중국용 아이돌 모바일앱)
- 실제 공간에서 증강콘텐츠 스케일, 로테이션, 포지션 이동 기능 개발

\* 지속적으로 볼륨메트릭 기술에 대한 서포트 및 자문활동 중

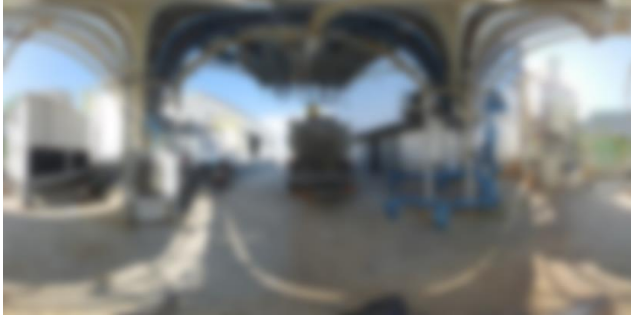


# 동시제어 VR CMS

[PicoVR용으로 개발]

- 40명 동시제어 VR 안전교육 솔루션
- 1명의 매니저가 태블릿으로 여러명의 교육생을 컨트롤 가능
- 매니저가 모든 VRHMD의 음량조절, 절전모드, 전원오프, 위치표시 가능
- 매니저에게 각각의 시선위치, 배터리, 온라인 여부 등 확인 가능

\* 안전보건공단전용 VR CMS와 벤틀전용 VR CMS(업그레이드형) 개발 참여



# 인터랙티브 VR

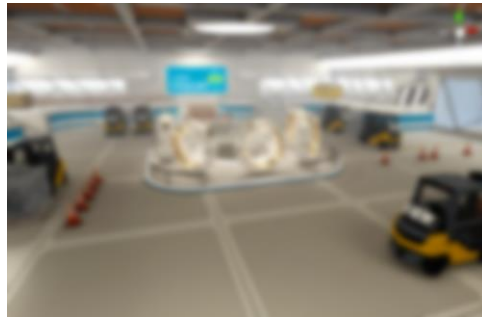
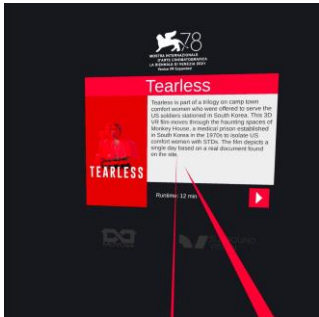


[2021 베니스 영화제 출품작 "소요산" 오쿨러스 퀘스트2용 앱 제작]

- 영상제작팀과의 커뮤니케이션을 통한 화질 개선(최적화)
- 공간사운드 기술 적용

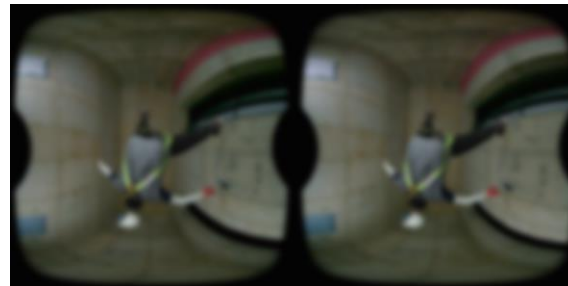
[바이브용 안전보건공단 POC 제작]

- VR 포털 체험 인터랙티브 콘텐츠
- 포털 내부에 들어가서 S3D VR 영상을 감상



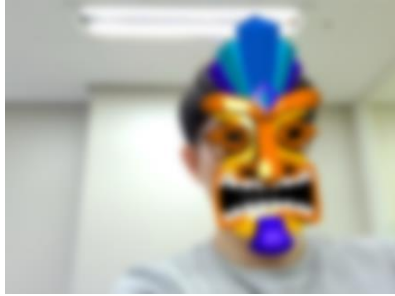
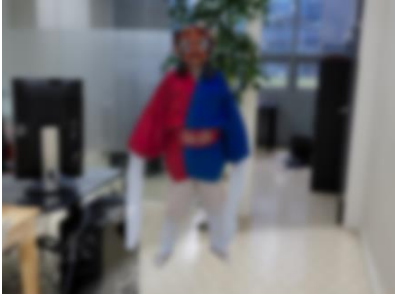
[국제안전보건전시회[KISS 2021] 인터랙티브 콘텐츠(오쿨러스 퀘스트2)]

- 안전사고 예방을 위한 인터랙티브 콘텐츠 개발
- 사고전으로 돌아가서 사고예방을 위한 인터랙티브 요소 경험





# 모바일 VR/AR



[EBS VR/AR 교보재 어플리케이션]

- 태블릿용으로 개발
- Arcore SDK 적용
- 페이스 인식 AR 기술 적용
- 볼륨메트릭 기술 적용
- 대용량 APK 제어 기술 적용(OBB)
- 실제 공간에서 볼륨메트릭 콘텐츠 스케일, 로테이션, 포지션 이동 기능 개발



[엔리얼용 예술의전당 이펙트 AR 앱]

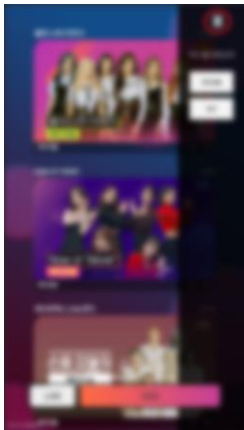
- 이펙트가 공연 시간에 맞춰 엔리얼에 표시됨
- 바닥이나 허공에 AR 이펙트를 넣어서 공간을 채움
- Arcore SDK 적용
- 이미지/QR코드 마커 기반
- 엔리얼 SDK 적용



[LGU+ 톡톡체험교실]

- 자이로스코프, 모바일 VR 기술 적용
- 초등학생을 위한 교육용 VR 콘텐츠 개발

# 라이브 콘서트+OTT “베타엑스”



[안드로이드/ios 모바일, 오쿨러스 퀘스트1/2, PicoVR, 엔리얼용 개발]

- 2021/01/22 편치 라이브공연 진행 온오프라인 동시 진행
- 2021/01/29 장범준/에이프릴 라이브공연 온오프라인 동시 진행
- 라이브 공연 및 VOD 영상을 대부분의 디바이스에서 볼 수 있도록 개발
- 엔리얼의 경우 POC로 영상 플레이 가능한 상태로 제작
- 라이브 콘서트 보면서 채팅 가능 (VRHMD는 UX의 이유로 기능 미적용)
- 라이브 콘서트 보면서 보이스챗 가능(VRHMD는 채팅 대신 보이스챗으로 대체)
- CDN 방식으로 영상을 올리면 바로 앱 업데이트 없이 적용
- 현재 구글스토어에 베타 서비스 상태(관계자만 회원등급에 따라 접근 가능)
- 메타버스(모질라허브) 기능 추가하여 2022년 소프트 런칭 예정



**VIVIAN PROJ.**

주식회사 비비안프로젝트

서울시 송파구 법원로 114 엠스테이트 A동 610호

Tel. 010-7204-8967 Fax. 031-624-9567