

광명생각펼침 프로젝트 소개

VR 화재 안전 : 세이프티 광명

- VR 화재 교육 콘텐츠

Contents

1 프로젝트 설명

2 사업성 설명

3 프로젝트 흐름도

1 프로젝트 소개

사회 및 환경안전(ESG)에 근거하여
VR 기술을 활용해 제작한 화재 안전
실감형 콘텐츠입니다.

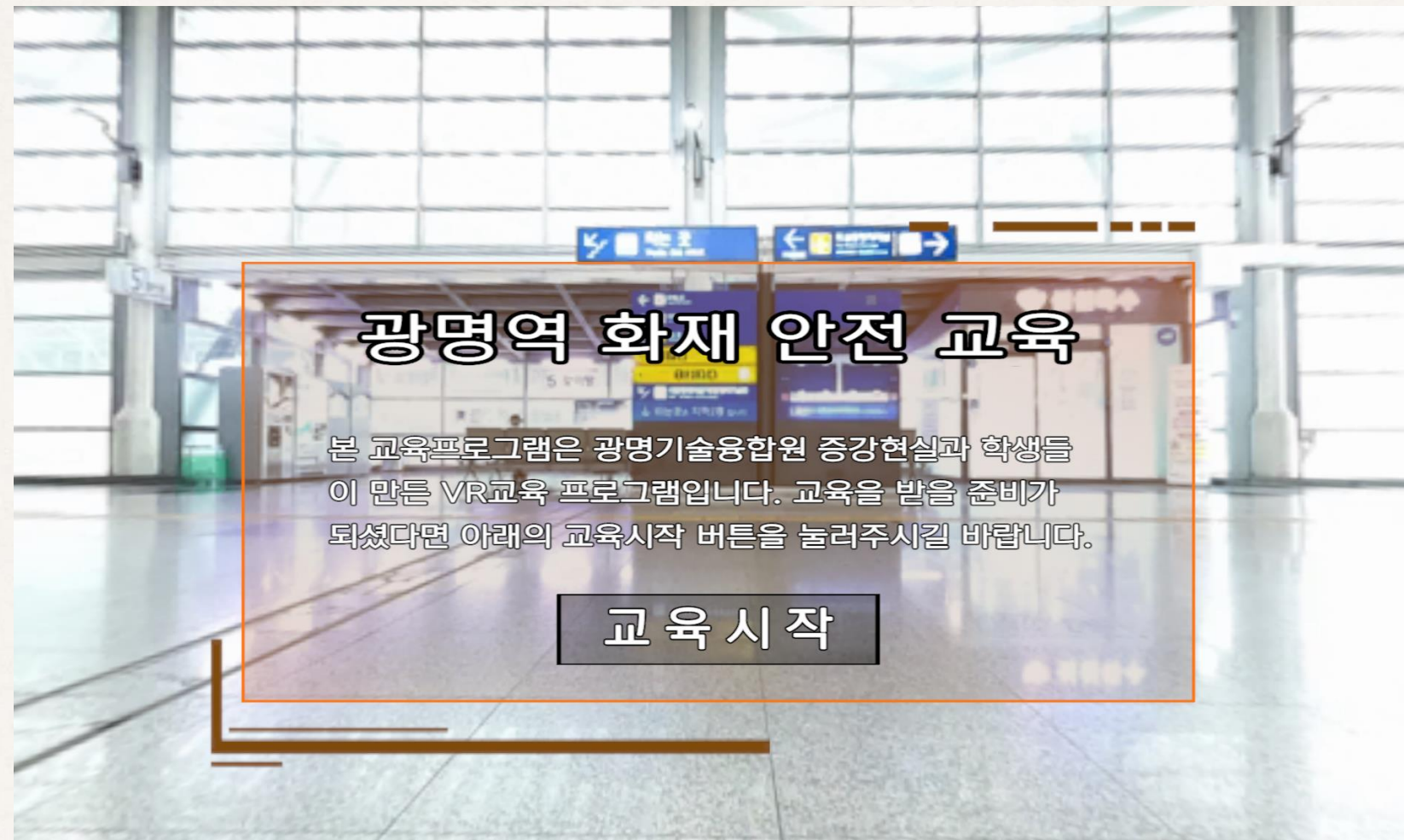
360도 카메라를 사용하여 실제 광명역
내부를 촬영, unity 내에서 VR 환경을
구현하였습니다.



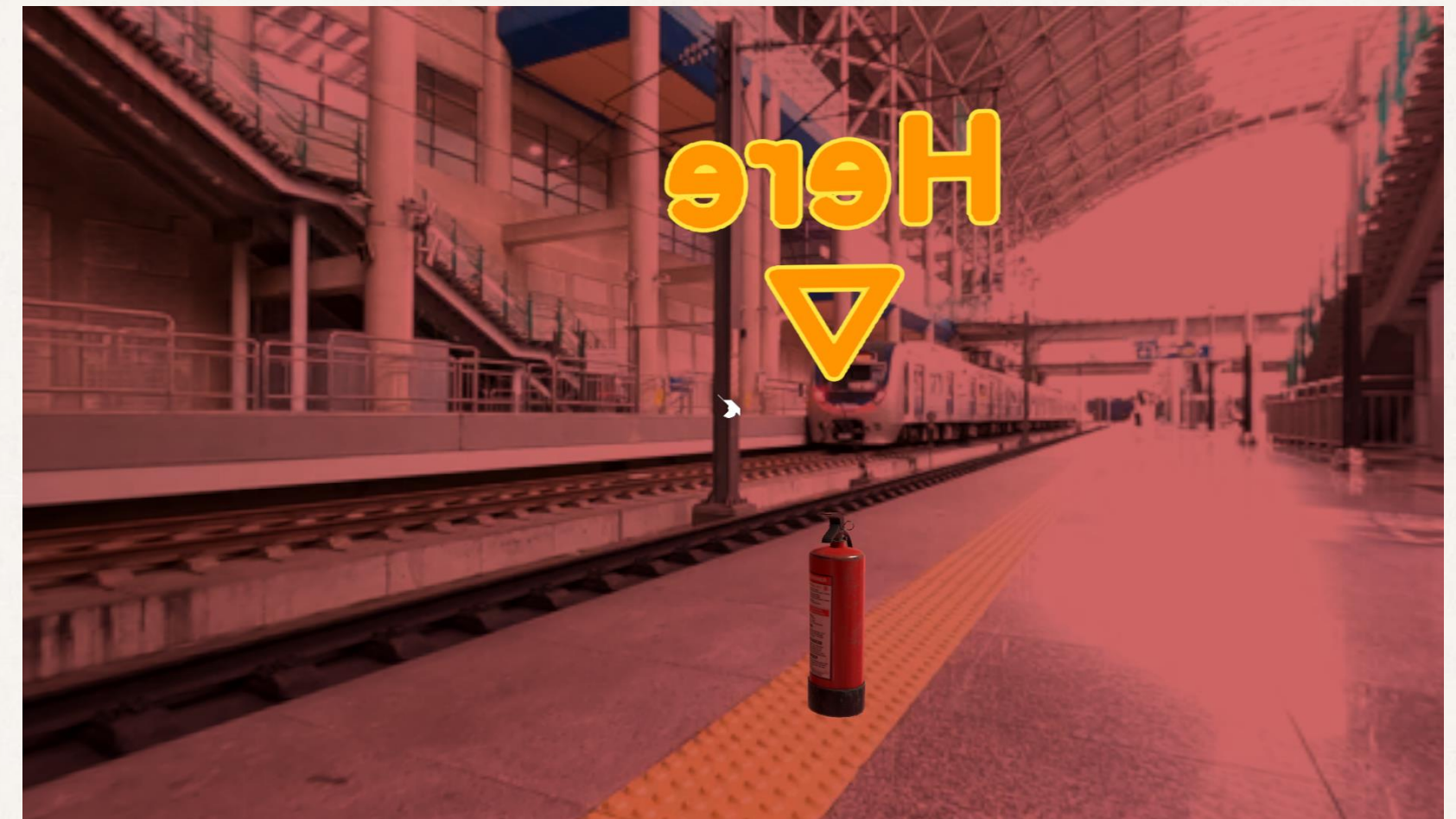
- 주요 사용 기술



1-2 프로젝트 설명



화재 안전 교육 안내 문구 출현



화재 상황 발생 및 소화기 실습

1-2 프로젝트 설명



대피 선택지 출현 및 정답 안내



소화기 실습 영상 시청

2 사업성 설명

VR·AR사업 참여 분야는 '콘텐츠 제작 및 공급업' 분야가 가장 많음

- VR·AR사업 분야별 참여 기업체 수는 대분류 기준 '콘텐츠 제작 및 공급업'이 639개로 가장 높음
- 다음으로 '전용 SW 개발 및 공급업'(145개), '콘텐츠 판매 및 서비스업', '전용기기 및 부품품 제조업'(52개) 순임
- 세부분야 기준 '교육' 분야가 227개로 가장 높음
- 다음으로 '콘텐츠 제작 소프트웨어 개발 및 공급업'(131개), '공연, 전시'(127개), '게임'(126개) 등의 순임

※ VR·AR사업 분야별 기업체 수

※ VR·AR사업 분야별 기업제출

(단위 : 개)

구분			참여기업	주력기업	단일분야 참여기업	
전체			764	764	488	
콘텐츠 제작 및 공급업	소계		639	597	388	
	문화 콘텐츠	소계	377	292	194	
		게임	126	85	53	
		방송·영화·애니메이션	82	55	34	
		출판	6	1	-	
		공연, 전시	127	81	61	
		일반 생활정보 제공 솔루션	31	14	9	
		광고	42	26	18	
		기타 문화	58	30	19	
	산업 콘텐츠	소계	377	305	194	
		산업 범용	사무지원	9	6	4
			기타 범용	14	3	1
		산업 특화	교육	227	160	94
			부동산	34	24	18
			보건/의료	49	32	25
			국방	42	20	9
			제조업	62	37	22
			도소매업	5	3	3
			기타 산업특화	40	20	18
콘텐츠 판매 및 서비스	소계		52	25	7	
	콘텐츠 판매업	23	10	2		
	콘텐츠 서비스업	36	15	5		
전용기기 및 부품품 제조	소계	52	38	23		
	전용기기 및 장치물 제조업	40	27	15		
	전용기기 및 장치물 부품품 제조업	17	11	8		
전용 SW 개발·공급	소계	145	104	70		
	콘텐츠 제작 소프트웨어 개발 및 공급업	131	93	60		
	기기 및 장치물용 소프트웨어 개발 및 공급업	28	11	10		

의료 교육, 산업안전, 박물관 등에 VR 활용

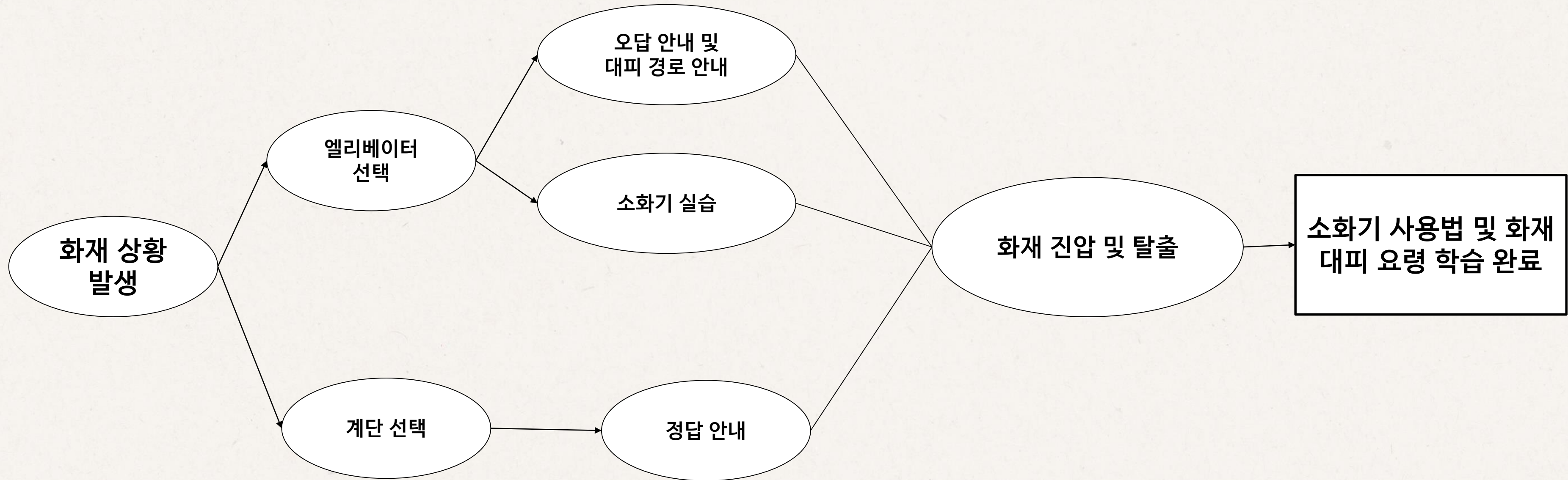
핵심 기능

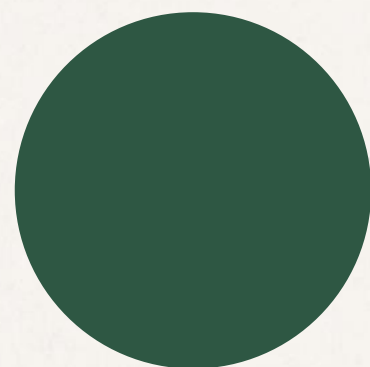
화재 교육이 필요한 곳에 배치하여 직접 체험을 통해 학습 할 수 있으며, 추후 화재 상황뿐 아니라 지진 등 다양한 상황에 맞추어 개발가능

주요 타겟층

공공시설 및 산업안전 등

3 진행 흐름도





감사합니다.

Thank You

