

METABOX

영화 테마파크 - 꿈을 찾는 어린이들의 메타버스



TEAM CUT

동기

메타버스를 왜 이용해야 하는가



목표

메타버스에서 무엇을 해야하는가



이해

메타버스가 무엇인가



'영화'라는 응축된 주제를 가진 **METABOX**



- 영화를 체험한다는 동기
- 영화를 즐긴다는 목표
- 영화를 통한 메타버스의 이해

136조 4천억

국내 콘텐츠 시장

1조 6천억

국내 키덜트 시장

940만명

OTT 사용자 중
키덜트 성향의 사용자

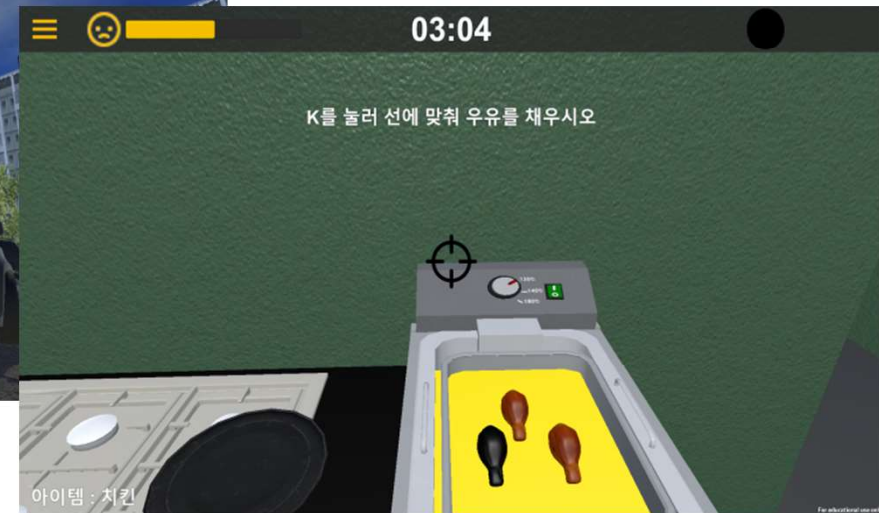
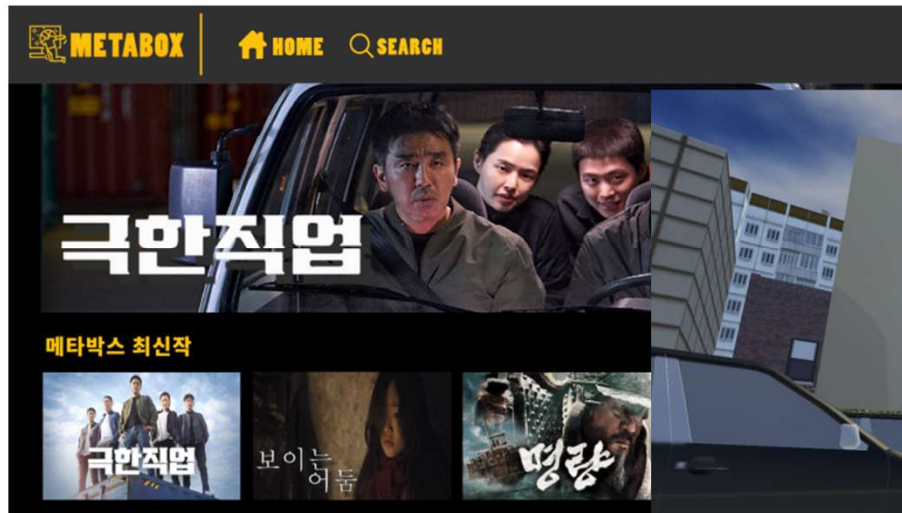
(20~30대 인구수) X (20~30대 OTT 이용비율) X (키덜트 비율)

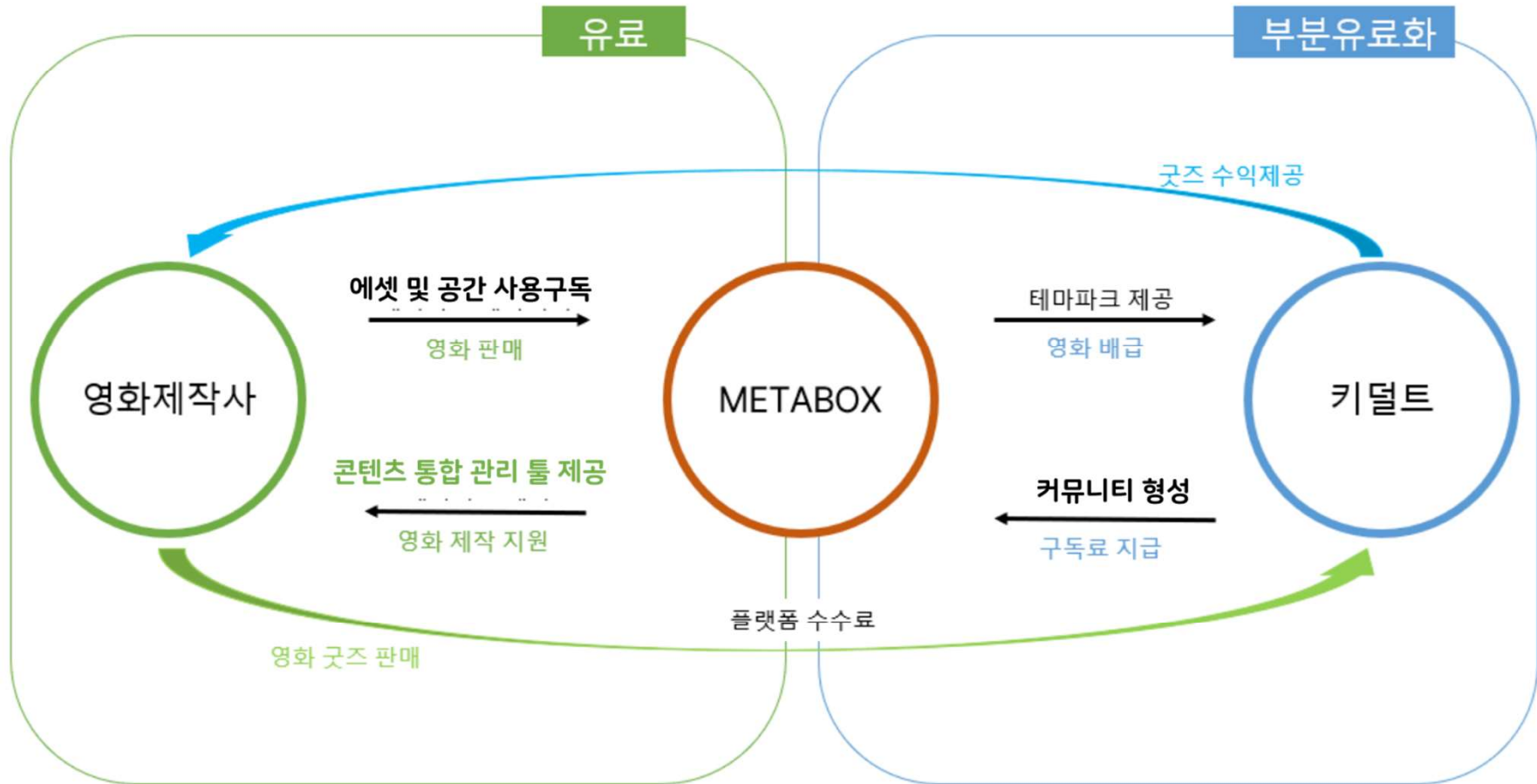
1) "2021년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석", 한국 콘텐츠 진흥원, 2022

2) "콘텐츠 산업전망보고서", 한국 콘텐츠 진흥원

3) (13,000,000명) 통계청/(95%) 한국콘텐츠진흥원 /(76%) 한국콘텐츠진흥원

영화 선택 → 영화 테마파크 → 영화 체험







OTT플랫폼



VR영화관

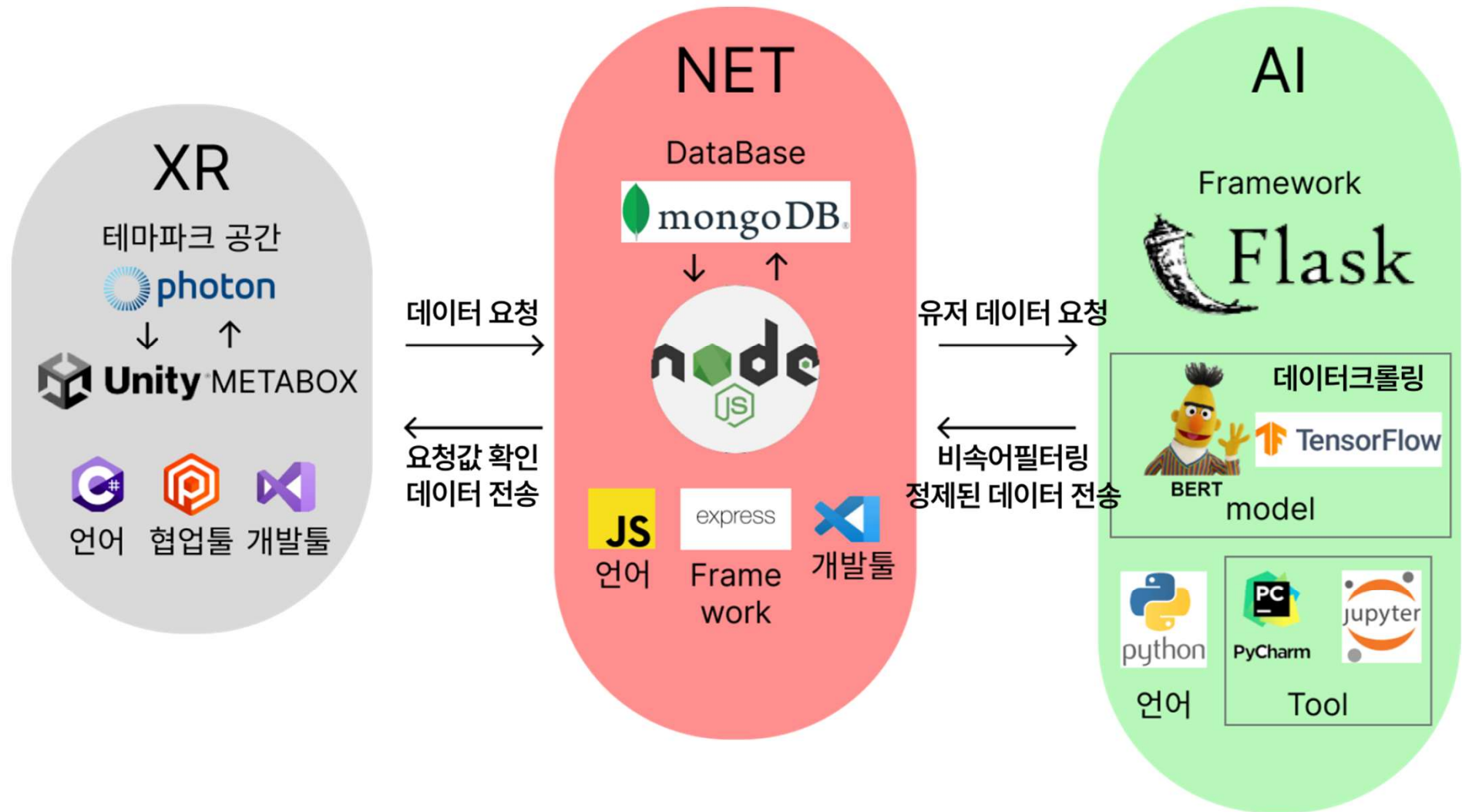


METABOX



시청

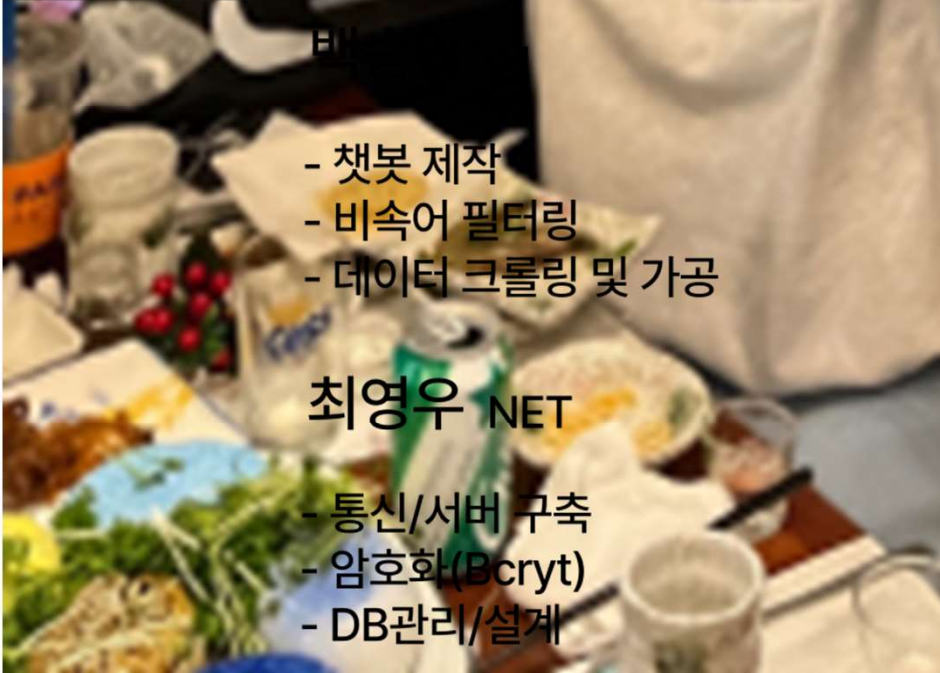
체험





허창익 기획/팀장

- 개발 기획서 작성
- 제출문서 작성
- 모델링 및 영상제작



배민

- 챗봇 제작
- 비속어 필터링
- 데이터 크롤링 및 가공

최영우 NET

- 통신/서버 구축
- 암호화(Bcrypt)
- DB관리/설계



김채린 XR

- 영화 테마파크 제작
- 영화체험 개발
- 커뮤니티기능 구현

문규민 XR

- 영화 테마파크 제작
- VR 영화체험 개발
- NET와 통신

조아란 XR

- 영화 테마파크 제작
- 영화체험 개발
- Photon 서버 구현

