**가상이 현실로! Ver. Love**

**작품 개요**

인공지능은 현제 간단한 대화를 할 수 있는 수준이다.(시리, 구글 어시스턴스, 빅스비 등등)//진실

AR 과 VR 기술도 많이 상용화 되었다.(오버큘러스, 앱, VR 컨트롤러)//진실

이것은 영화 Her을 실현 시켜주며 그것을 넘어 실제로 볼 수 있다.//주장

가상의 존재가 현실에 존재하는 사람에 비해 거부감이 적다.//기술

구현이 간단하다.(있는 기술들을 융합하는 방법을 연구할 필요가 있다.)//기술

이것은 점점 개인화가 되어가고 바쁜 일상을 지내는 현대인들, (외로울 것이다)//시장성

현실의 것 보다는 가상의 무언가에게 많은 애착을 가지는 사람들//시장성

커스터마이징 기능을 추가하여 자신이 원하는 모습을 구현할 수 있다.//기술

**근거 자료 등 필요사항**

1. **시장성**
2. 수요층 조사
   1. 외로운 사람들
      1. 1인 가구의 비율 증가 추세(통계)
      2. 연애 수요도(통계)
      3. 연애를 하지 못하는 이유(통계)
      4. 미혼과 비혼의 이유(통계)
   2. 취향이 뚜렷한 사람들
      1. 가상 캐릭터의 수요도(케릭터 상품)
      2. 년도에 따른 취미 분포(통계)
   3. 둘다
      1. 현대 사회의 흐름(전문가의 말?)
3. **기존제품과의 분석**
4. 소개팅 어플(실제 사람을 만남, 사람이라 원하는대로 상황이 흘러가지 않음)
5. 캐릭터 상품
   1. 베게(대화 불가, 만져짐)
   2. 사진, 그림, 포스터(시각적인 만족감, 능동적으로 반응하지 않음)
   3. 피규어(시각적인 만족감, 수동적으로 움직일 수 있음)
6. 인터넷 방송(사람이 예상 외의 상황을 연출함, 대화 가능, but 원하는데로 상황이 흘러가지 않음)
7. **추가적인 기술 및 기능**
8. 커스터마이징 // 게임의 커스터마이징
9. 개인의 선호에 따른 컨셉 추가, 변경// 여자, 남자, 어른, 아이, 애완동물, 케릭터
10. 크로스플렛폼(장치의 다양화 및 공유)// 구글의 게임크라우드화
11. **구체적인 기술**
12. AR기술
13. VR기술
14. 빅데이터
15. 여러 차원의 커스텀모델링//외주
16. 인공지능
17. **예상 개발기간**

**원본**

**가상이 현실로! Ver. Love**

**작품 개요**

최근 인공지능의 발전으로 간단한 대화는 할 수 있는 수준으로 올라왔다. 또한 구글 글라스 같은 avr기술들도 많이 상용화가 되었다. 우리는 이러한 기술들을 이용하여 ‘가상이 현실로!’를 구상하고 있다. 이것은 인공지능 로봇처럼 실체가 존재하지 않지만, 대화 가능하면서 행동하며 우리들의 눈에 보여진다. 그리고 가상의 존재이니 거부감이 많이 없을 것이고, 구현이 비교적 간단할 것이다. 이러한 장점들을 이용하여 우리는 Ver. Love를 준비 중이다. 이것은 점점 개인화가 되어가고 바쁜 일상을 지내는 현대인들, 현실의 것 보다는 가상의 무언가에게 많은 애착을 가지는 사람들에게 알맞을 것이라고 생각한다. 또한 온라인 게임의 커스터마이징 등 여러 기능들을 추가한다면, 확실한 수요층을 가질 수 있을 것이다. 여러 기술과 기능들을 추가하며 수요층을 계속 확장시켜 나간다면, 이것은 엄청난 성공을 이룰 것이다.

**근거 자료 등 필요사항**

1. **시장성**
2. 수요층 조사
3. 가상 캐릭터에 대한 애착도
4. 년도에 따른 취미 분포
5. 1인 가구의 비율 증가 추세
6. 연애 수요도
7. 연애를 하지 못하는 이유
8. 애인을 대신 하는 것들
9. 현대 사회의 흐름
10. 미혼과 비혼의 이유
11. **기존제품과의 분석**
12. 소개팅 어플
13. 캐릭터 베게
14. 사진 및 포스터
15. 그림(개인 창작품)
16. 인터넷 방송
17. 피규어 및 코스프레
18. **추가적인 기술 및 기능**
19. 커스터마이징
20. 개인의 선호에 따른 컨셉 추가, 변경
21. 크로스플렛폼(장치의 다양화 및 공유)
22. **구체적인 기술**
23. avr기술
24. 빅데이터
25. 여러 차원의 커스텀모델링
26. 인공지능
27. **예상 개발기간**