

VIVE X

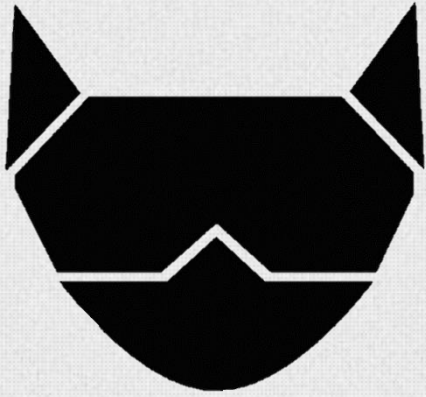
2017 VIVE X 진출팀(59개사) 및 2018 VIVE X 프로그램 최종 계약팀(17개사) 소개

2019. 07.



VIVE X

2017 상반기 VIVE X 진출팀(33 기업) 소개



Aurora AR (San Francisco, USA)

오로라 AR의 첫 제품은 세계 최초로 주광(晝光)하에서 135도로 시야가 증강되고 소비자에게 비용효율도 높은 **reality glass**입니다. 독립실행형(강력한 모바일 CPU.GPU프로세서 탑재), 11mm직경 소형광학시스템, 증강현실의 시를 위해 바이오센서 입력 및 분석팀과 파트너십을 맺는 등 reality glass optics와 장비 디자인 측면에서 선두 주자가 되기 위한 목표를 가지고 있는 업체입니다.

Product introduce ●



△ 오로라 VR optics 모듈



△ 오로라 VR의 AR 헤드셋 프로토타입 시연

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=NW0FyjFDsFs>

Appnori (Busan, Korea)



2011년 모바일게임회사로 출발하여 2015년 이후 VR게임 개발사로 거듭나고 있는 기업입니다. 기존에 개발되어 출시된 '베이스볼 킹즈'라는 게임이 미국, 일본, 대만, 남미에서 인기를 얻자 VR로 새롭게 선보였고 스포츠 VR에 특화된 기업이 많지 않음을 공략하여 다른 종목의 게임 역시 VR컨텐츠로 선보이고 있습니다.

Product introduce ●



△ 대표작 '베이스볼 킹즈'



△ 테이블 게임 콘텐츠인 'VR 소셜 카지노'



△ 앱노리의 VR복싱대전의 모델로 참여하게 된 파퀴아 오와 이현욱 앱노리 대표



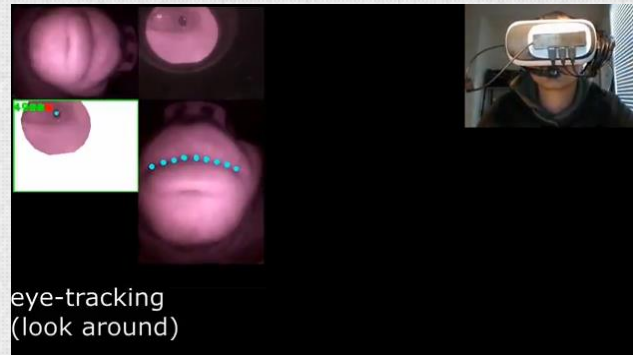
BrokenColors (San Francisco, USA)

바이오 센서는 엄청난 비용 때문에 소비자가 사용하는 기술에서 거의 이용되지 않습니다. Broken colors는 이 **바이오 센서를 알맞은 가격으로 제공함**으로써 바이오 신호를 디지털화 하여 인간이 기술과 상호작용하는 방식을 변화 시키는 것을 목표로 합니다. 그러기 위해 **Eye tracking, Face tracking 등 헤드베이스 센싱을 통합 구축**하여 사용자의 시선 응시, 표정, 대화, 정신상태를 **가상세계에 가져오는 기술**을 연구 중입니다. Broken colors의 센싱 기술은 VR사용자로 하여금 더욱 실감나는 체험을 할 수 있게 합니다.

Product introduce ●



△ 안면 인식 센서 장착 중



eye-tracking
(look around)

△ Eye tracking system



Face tracking
(recognize happy and sad faces)

△ face tracking system

▽ 링크 참조

<http://brokencolors.com/>



bhaptics (Daejeon, Korea)

bhaptics에서 개발한 웨어러블 촉감 디스플레이 장비 '택토시'는 내장된 20개의 진동 모터가 촉감을 전달하고 이는 플레이어의 액션에 즉각 피드백을 줌으로써 게임의 재미와 몰입도를 동시에 만족시킬 수 있습니다. 택토시는 손목, 가슴, 등 어느 곳이나 적용 가능합니다. 또한, 택토시 전용 소프트웨어인 '택토시 스튜디오'를 이용하여 진동의 시공간적 패턴을 자유롭게 그릴 수 있고 점, 직선, 곡선 등 다양하게 만들어진 파일을 여러 게임엔진, PC, 모바일용 OS등에 적용이 가능합니다.

Product introduce ●



△ Bhaptics에서 선보인 촉감 디스플레이 장비 택토시(Tactosy).



△ 팔에 착용한 택토시를 시연하고 있다.



△ 조끼형 택토시.

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2lucVKFGKA>



BYOND (NEW YORK, USA)

BYOND는 클라우드 기반 VR 출판 플랫폼 브랜드이자 미디어 회사입니다.

BYOND의 툴 키트를 이용하여, 어디서든지 **VR응용 프로그램을 코딩없이 빠르고 쉽게 제작**할 수 있고 모든 플랫폼에서 작성 및 게시 할 수 있습니다.

Product introduce ●



비온드가 제작을 맡은 것 중 하나인 google의 escape bus. 최초로 차안의 방 탈출 체험이 이스라엘 전역에 만들어지고있다. 비온드는 제작, 촬영, 편집, 설계, 건설, 게재까지 모든 사항을 VR로 구현하였다.

▽ 링크 참조

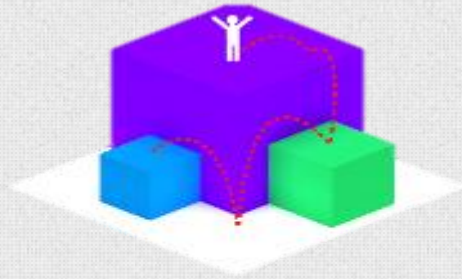
<https://www.byondvr.com/google-escape-bus-making-way-israel/>



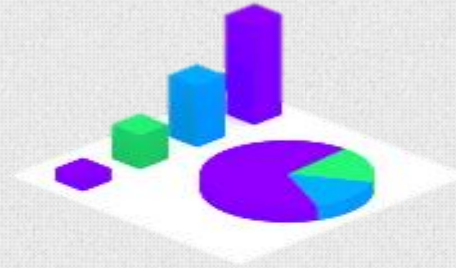
Cognitive VR(Vancouver, Canada)

Cognitive VR은 VR 게임, 체험, 비디오 등 VR 콘텐츠를 분석하는 플랫폼입니다. 업체가 제공하는 제품을 사용하는 사용자 세션(인터넷 사용자의 방문)에 대한 디스플레이 분석을 신속하고 용이하게 수행하고 **사용자의 행동 및 피드백에 대한 심층적인 통계를 수집**이 가능한 VR에 대한 3D 공간 분석 및 사용자 피드백 도구를 제공합니다.

Product introduce ●



△ SceneExplorer: 탐사&가시화된 VR 세션 제공
사용자 경로, 히트맵 추적, 아이트래킹 등 사용자가 무엇을 하고 있고, 어떤 것에 집중하고 있는지 분석 가능하다.



△ Dashboard: 강력한 분석 플랫폼을 통해 VR 제품, 체험, 영화 또는 콘텐츠를 구축하는 모든 사람에게 기업체가 제공하는 급의 데이터 분석을 제공해 준다. A/B 테스트 제공



△ ExitPoll: 사용자 여론조사 & 목소리 피드백
사용자가 제품에 대해 생각하는 것을 측정, 추정 가능하도록 돕는다.

▽ 링크 참조

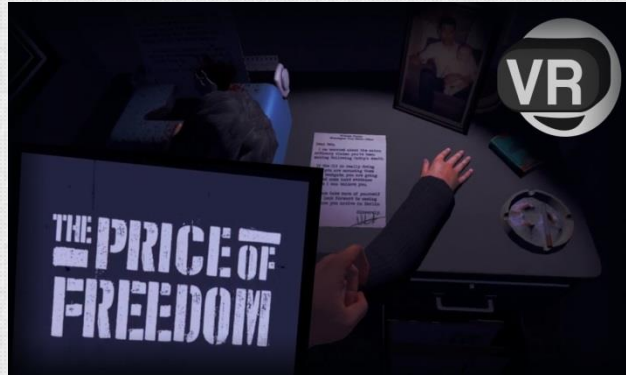
<https://www.youtube.com/watch?v=3acn8-908R4>



Construct studio (San Francisco, USA)

Construct studio는 숙련된 VR 개발자들로 이루어져 있으며 좋은 평가를 받은 'The price of freedom'과 'Imago'로 잘 알려져 있습니다. 이들의 목표는 전문인력과 내부 툴킷 'Vera'를 사용하여 다른 VR 개발자로 하여금 더 빠르고 쉽게 콘텐츠를 만들 수 있도록 하는 것 입니다.

Product introduce ●



△ The price of freedom



△ 360도 디자인 필름 Imago

▽ 링크 참조

<https://construct.studio/work/>

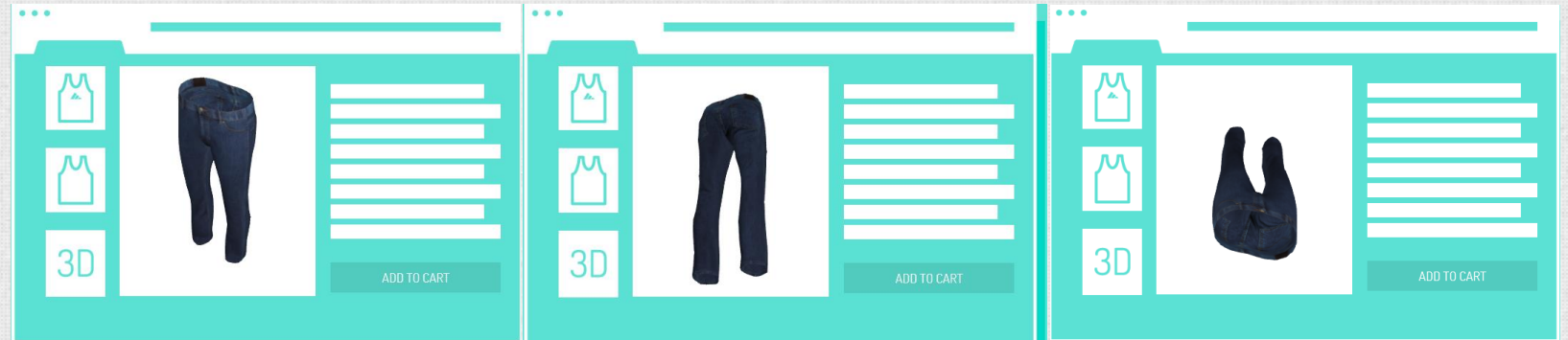
https://www.youtube.com/watch?time_continue=33&v=MSAM-legnvl



Hexa (Tel Aviv-Yafo, Israel)

Hexa는 소매 업체가 3D 콘텐츠를 쉽게 만들고, 확장하고, 내장 할 수 있게 하여 **온라인 쇼핑** 경험을 변화시키고 있습니다. 이 플랫폼은 **기존 이미지를 3D로 자동 변환**하여 소매 업체가 한 줄의 코드를 사용하여 3D / VR / AR에 액세스 할 수 있게합니다.

Product introduce ●



△ 자유롭게 회전이 가능한 360도 3D. Hexa는 제품 페이지당 15달러로 값비싼 모델, 스타일링 비용등 많은 온라인 소매업체가 사이트에 10만개 이상의 품목을 보유하고 수천명이 매주 교체되는 소매업계에 저가의 2D 이미지를 유연한 3D 개체로 자동 변환 시키는 솔루션을 이용하여 비용을 대폭 절감하면서 온라인 쇼핑 경험을 향상시키는 효과가 있다고 설명하였다.

▽ 링크 참조

<https://finder.startupnationcentral.org/c/fitix>



Hyperfair VR(San Francisco, USA)

Hyperfair VR은 기업을 위한 **SaaS 웹 기반 소셜 VR 솔루션**입니다. 기업은 자체 브랜드 VR 환경을 스스로 구축하고 쉽게 사용자 정의를 할 수 있으며 **아바타를 통해 고객 및 직원과 소통** 할 수 있는 여러 플랫폼에 신속하게 게시 할 수 있습니다.

Product introduce ●

VR Site

A VR website,
showroom and office
for your business

△ VR 사이트를 사용하면 3D 및 가상 현실에서 회사 웹 사이트를 사용할 수 있습니다. VR 쇼룸, VR 상점, 가상 오피스로 사용할 수 있습니다. 아바타를 통해 파트너 및 고객과 상호 작용, 협력하고 3D로 제품 및 서비스를 선보일 수 있습니다.

VR Branch

A large corporate
Social VR place for
your enterprise

△ VR 지점은 아바타를 기반으로 고객과 상호 작용 하고 실제 존재하는 지점의 친밀감을 주고 교차 판매, 상향 판매 기능을 제공합니다. 마케팅, 영업, 고객 관리, 모임 및 참여를 위한 훌륭한 기회를 제공합니다.

VR Hub

A VR marketplace
where to host business
events and more

△ VR 허브를 만들고 가상 부스를 판매하며 쇼, 공개 및 교육 세션과 같은 가상 이벤트로 참여를 유도하십시오. VR 허브는 업계 시장을 유지하는 역할을 할 수 있으며 타사 광고를 호스팅하고 업계의 다른 비즈니스에 가상 부스를 판매하여 수익을 창출 할 수 있습니다.

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=H3skZP51HAA>



Inverse Reality (Seattle, Canada)

Inverse reality는 현실 세계와 가상 세계간의 상호 작용을 원활하게 하기 위해 몰입형 운영체제를 개발하고 점차 증가하는 하드웨어 플랫폼에 사용자연결을 유지시키는 것을 목표로 하고있습니다. 현재 Steam에 출시된 VR 게임 콘텐츠인 'The nest' 외에 'The wake'를 출시 준비 중입니다.

Product introduce ●



△ The nest



△ The wake

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=6RZD6pGMjWU>

Kiwi (Nanjing, China)



Kiwi는 AI 기술과 결합된 AR 기술을 사용하고 있습니다. 현재 비전과 그래픽 분야에서 세계 최고 수준의 기술을 보유하고 있습니다. Kiwi는 12가지 이상의 모바일 비디오 및 라이브 스트리밍 응용 프로그램에 우리의 **facing AR 기술을 사용**합니다. face, environment AR을 사용하여 개방형 AR 생태계를 만드는 비전을 가지고 있습니다. 클라우드 서비스 플랫폼과의 전략적 제휴를 통해 키위는 10억명 이상의 잠재 고객 네트워크에 도달하고 있습니다.

Product introduce ●



△ 3D 가상 마스크를 실시간 합성한다.



△ 배경 라이브를 교체 할 수 있는 어플. 앱내 어플을 이용해 정확한 각도로 변경이 가능하다.



△ 사용자의 얼굴 모션에 따라 반응하는 키위 앱 속 캐릭터

Limitless (San Francisco, USA)

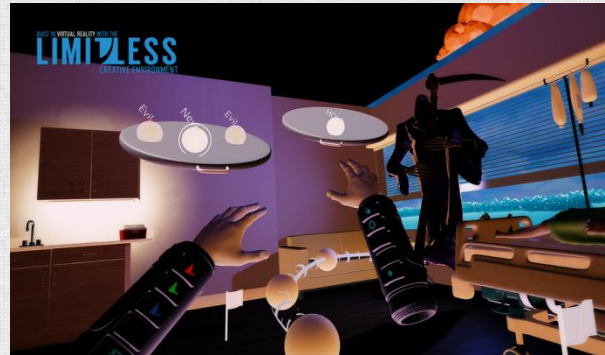


VR 콘텐츠 제작을 빠르고 쉽게 수행 할 수 있는 클라우드 플랫폼입니다. 무한한 VR 창조 환경을 사용하여 전문가는 VR에서 직접 콘텐츠를 만들고 클라우드를 사용하여 공동 작업하고 공유하며, 사용자의 음성 및 제스처에 응답하는 대화형 캐릭터를 만들 수도 있습니다. VR은 제작하기가 어렵고 전문가에게도 오랜 시간이 걸립니다. 그러므로 VR 콘텐츠를 더 빨리 제작하고 배우기 쉽도록 만들 수 있다면 더 많은 아이디어를 더 빨리 시도할 수 있다는 것이 Limitless의 설명입니다.

Product introduce ●



△각종 tool을 이용해 VR공간에서 3D를 제작하고 있다.



▽ 링크 참조

<https://blog.vive.com/us/2017/07/11/limitless-vr-with-tom-sanocki/>



Memora (Delaware, USA)

Memora는 **360도 카메라 제조사**로서 360VR 및 AI에서 통신하고 보관할 수 있는 새로운 방법을 제공합니다. Memora의 **Luna 360**은 VR 카메라와 **딥러닝 AI 기반**으로 세계에서 가장 똑똑한 360 이미지 클라우드 플랫폼을 함께 제공하며 VR 속에서 사람들이 쉽게 공유, 탐험 가능하도록 하고있습니다. 또한, VR 50개 주의 1,000 명 이상의 후원자가 제공한 340K USD 기금을 Indiegogo(클라우드 펀딩 사이트)에서 마련한 이력이 있는 회사입니다.

Product introduce ●



△ Luna 360의 간단한 기능과 제품의 실사.

Designed for you.

With two spherical lenses, smart AI, auto-stitching, inbuilt gyroscope, a magnetic power adaptor and wireless connectivity, Luna is designed to be used by anyone.

- CLICK
One click to take picture
Double click to take video
Press 3 sec to turn on / off
- Transfer Data by Wi-Fi
- Status Sign



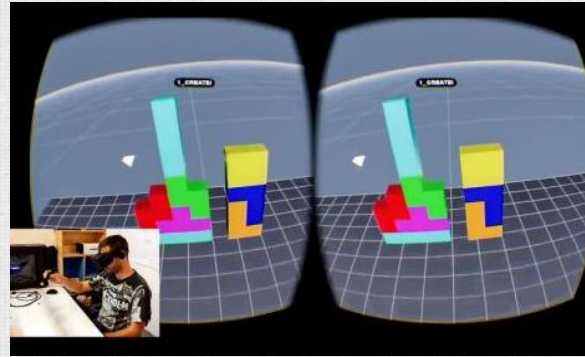
MINDESK (San Francisco, USA)

Mindesk에서는 상업용 CAD 소프트웨어의 몰입형 인터페이스를 세계에서 첫번째로 개발중입니다. 엔지니어, 건축가 및 디자이너는 Mindesk를 이용하여 **VR속에서 자연스럽게 모델을 구축**하고 클라우드를 통해 실시간으로 공동 작업 수행이 가능합니다.

Product introduce ●



△ VR용 CAD를 사용하기 위한 vive 컨트롤러 옵션



△ Mindesk를 이용해 간단한 블록을 쌓는 모습.



△ VR속에서 작업을 하는 미래를 그리고 있는 Mindesk.

▽ 링크 참조

<http://www.mindeskvr.com/site/>

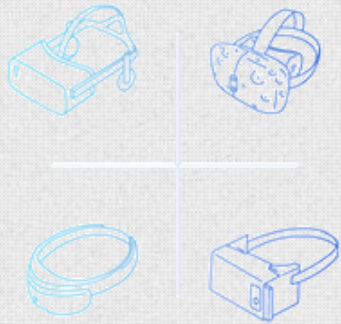


OVA (Montreal, Canada)

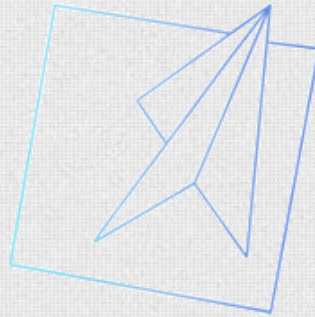
OVA는 누구나 우리의 WYSIWYG 플랫폼을 사용하고 몰입형 시뮬레이션 콘텐츠를 생성 할 수있게 해주는 가상 현실을 위한 일종의 'Wordpress'인이 새로운 매체를 위한 새로운 저작 도구를 만들기로 결정했습니다. StellarX는 프로그래머가 아닌 사람들이 자신의 VR환경을 개발하는데 최적의 도구이며 간단한 드래그 앤 드롭으로 조작성이 가능합니다.

OVA

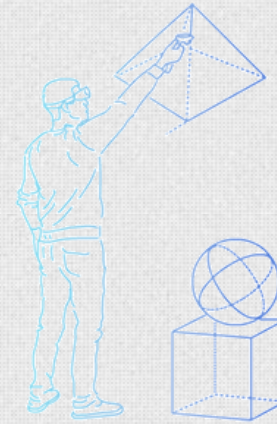
Product introduce ●



1. VR/AR HMD에 셋업한다.



2. Stellar X를 구동시킨다



3. 3D 물체들을 이용해 사용자만의 환경을 VR내에 만든다.



4. 다른 사람과 협업한다

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/o4JIUTQ7mu0>

<https://youtu.be/cmaSuynimJk>



OPAQUE
SPACE

Opaque space(Melbourne, Australia)

Opaque space는 NASA, HTC, EPIC등과 공동으로 기술개발에 참여하는 게임 및 콘텐츠 스튜디오입니다. VIVE X, VIVELAND와 협력관계하여 수상경험이 있고 국제적으로 인정받은 'Earthlight'를 개발 중 입니다. Earthlight는 인간이 거의 경험하지 못하는 우주 비행에 대한 이야기를 담고있는 스토리 텔링 중심의 게임 입니다. NASA의 가장 훌륭하고 재능 있는 우주 비행사 중 한 명인 아나(Ana)와 독특하고 특이한 여행을 할 수 있습니다.

Product introduce ●



△ Earthlight 한 장면



△ NASA에서 Earthlight를 play중이다.



△ Emre Deniz 디렉터가 NASA와 협업중이다.

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=9bWz8fbkZXI>



PlusOne Inc. (San Francisco, USA)

PlusOne은 인간의 의사 소통 패턴을 이해하고 분석 할 수 있는 혼합현실과 AI를 통해 만들어진 지능형 인간 홀로그램입니다. 현재 우리의 초점은 MR / AR / VR 플랫폼에 AI & Machine Learning을 통합하여 인간이 의사 소통, 학습 및 적응하는 방법을 근본적으로 재정의하고 더 잘 정의하는 것입니다. 첫 번째 제품은 기업의 직원 교육 및 언어 학습 소프트웨어입니다. 우리의 혼합 현실 플랫폼으로 직원 교육을 시킴으로써 고객과 다양한 비즈니스 환경의 비즈니스 파트너와 소통 가능하게 합니다.

Team Background ●



Jon su (CEO)
-INSEAD MBA
-Former Disney Head
of creative&product Development



Arun Mehta (CTO)
-B.S Mit majoring in Mathematics for
Computer Science
-Former Square Enix Lead Researcher
-Veteran VR developer, first VR game title
is completed In 2015



Amit Baranwal(Director of Product)
-M.s Georgia institute of technology
-Founding member of the Hololens device
-+7 years of advanced engineering and
product management experience in AR gaming
(Xbox one) and wireless networking



Realiteer Corp. (San Francisco, USA)

REALITEER는 정신 치료 및 소비자 건강 증진을 위한 몰입형 신체 훈련 플랫폼인 WiseMind를 개발하여 배포합니다. 우리는 치료, 건강 및 교육 분야에서 최고 수준의 콘텐츠를 지속적으로 개발합니다. 또한, 우리 팀은 만성 통증 불안 우울증 및 약물 남용을 치료하기 위한 치료 프로그램을 개발하기 위해 세계 일류 전문가 및 의사들과 긴밀히 협력합니다. 이 프로그램은 예비 임상 연구에서 이점을 입증했습니다.

Product introduce ●



△ Wisemind를 play 하고있는모습. 6월 13일부터 steam을 통하여 구매하여 이용 가능하게 되었다.

▽ 링크 참조

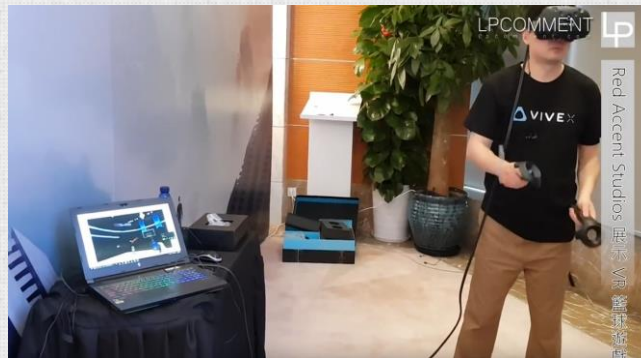
<http://store.steampowered.com/app/632520/WiseMind/>



Red Accent (San Francisco, USA)

Red Accent는 콘솔, PC 및 모바일용 게임 개발에 대한 강력한 실적을 보유한 게임 제작사입니다. 현재는 스포츠 및 모험 타이틀을 제작 중이며 현재 완벽한 기능을 갖춘 농구 시뮬레이션을 구축 중입니다. 그들의 목표는 VR분야의 스포츠 게임 제작의 리더가 되는 것입니다.

Product introduce ●



△ VIVE 컨트롤러를 이용해 게임내 캐릭터를 달리게 하고 시선 처리를 통해 방향을 바꾸며 플레이 하는 형식의 시뮬레이션 농구 VR 게임.

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/jHA2ufb9yu4>



Shengda Education (Shenzhen, China)

Shengda Education은 안전을 확보하고 관련 전문가들의 학습 곡선을 개선하기 위해 위험, 오염 뿐 아니라 전기차, 산업로봇, 산업서버와 같은 추상적인 주제까지 커버하는 VR트레이닝 과정을 제공합니다.

Product introduce ●



△ 화재상황에서 단계별 안전 교육을 트레이닝 해준다. 화재상황 외에 지진에 대비한 트레이닝 데모버전이 동영상을 홈페이지에서 확인 할 수 있다.

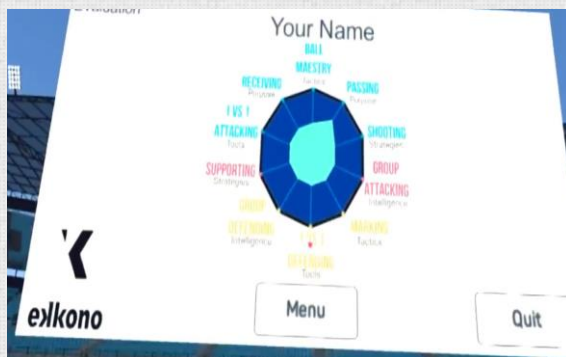
▽ 링크 참조

<https://v.qq.com/x/page/c0359ugyp4a.html>

Soccer Dream (Barcelona, Spain)

Soccer Dream은 육체적, 기술적 측면을 제외하고 평생 교육에 초점을 맞추므로써 가상 현실을 통해 축구 IQ를 처음으로 훈련 할 수 있습니다. Ekkono(스페인 축구계에서 가장 경험 있고 지식이 풍부한 코치 및 대학 교수가 개발한 축구 관련 코칭 방법론)가 제공하는 핵심 인지 능력을 훈련하기 위한 시나리오를 개발하고 바르셀로나의 실험실에서 이미 입증 된 바에 따르면 실제 게임에서 플레이어의 플레이를 향상시키는 것을 알 수 있습니다.

Product introduce ●



△ Ekkono를 바탕으로 구축된 VR 축구 훈련을 진행 중인 모습



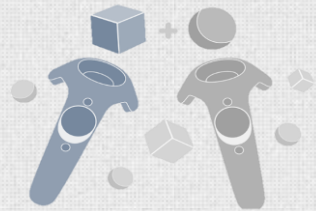
▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=jZnO2JlYZ6o>

Snobal (Melbourne, Australia)

Snobal은 비즈니스를 위한 VR 도구를 구축합니다. Snobal의 VR도구를 사용하면 설계효율성을 조직 이해 관계자 및 고객과 공동으로 설계하고 측정 할 수 있습니다. 또한 기존 Workflow를 보완하고 엔지니어링, 인프라 개발 및 소매업 등 다양한 시장에서 사용 가능합니다.

Product introduce ●



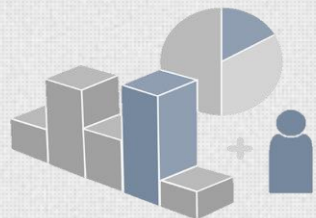
1. Better collaboration

'디자인 모드'를 활성화하고 VR도구를 사용하여 다른 분야의 팀들이 설계 작업을 공동으로 할 수 있도록 도와줍니다.



2. Better testing

설계가 프로토 타입화되면 '참여 모드'를 사용하여 최종 사용자 또는 이해 관계자와 함께 테스트하십시오. 최종 사용자와 이해 관계자가 실제로 설계되기 전에 설계에 대해 어떻게 생각하고 느끼는지 알아볼 수 있습니다.



3. Better testing

양적 및 질적 데이터를 포함한 VR 툴 분석에 액세스하여 설계의 효율성을 보다 깊이 있게 알아볼 수 있습니다. 더 좋은 결과를 사용하는데 분석 툴을 이용하십시오.

Subdream Studio (Sam Mateo, USA)



Subdream studio는 갈라넷, 카밤 및 전 코로프라 미국 대표였던 정직한 대표가 실리콘 벨리에 설립한 글로벌 VR게임 개발사입니다. 현재, 보다 교감이 강조된 새로운 **멀티플랫폼 VR 아케이드 게임을 준비 중**입니다. 이는 VR 소셜 로비에서 다른 플레이어들을 만나 소통하고, 원하는 게임을 직접 선택하여 2~4명이 함께 플레이 하게 되는 형식입니다.

Product introduce ●



△ 코로프라 시절 초기 릴리즈 타이틀 'CYBERPONG VR'



△ 글로벌 시장에서 VR 아케이드 분포.
서브드림대표는 초기에는 자체 게임으로 플랫폼을 운용하나, 점진적으로 타회사의 VR게임을 런칭하며 다양한 게임을 갖춘 멀티 플랫폼으로의 모습을 갖춰 나갈 예정이라고 한다.



THE RØGUE INITIATIVE

The Rogue Initiative (Los Angeles, USA)

The Rogue Initiative는 콘텐츠로 구성되는 시네마틱 지적 재산을 생성하는 full spectrum 엔터테인먼트 스튜디오입니다. VR, 영화, TV 및 게임 컨버전스의 최전방에서 재능 있는 전문가 팀이 쌍방향, 몰입형 (immersive) 엔터테인먼트 및 독점 기술로 전통적 스토리텔링을 강화하고 향상시키고 있습니다. 현재 **시네마틱 VR 게임 'Crowe: The Drowned Army'**를 제작하는 프로젝트를 진행 중입니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<http://www.therogueinitiative.com/>

△ NPC와 상호 작용하여 수수께끼를 풀고 외계인 침공을 격퇴하고 공상 과학 / 판타지 모험에서 과거의 비밀을 푸는 시네마틱 VR 게임 콘텐츠 'Crowe'

△ 마이클 베이 감독의 시그니처 스타일, 감독만의 스토리텔링 기법과 로그 이니시에이티브의 제작 기술을 콜라보하여 시네마틱 스타일의 독창적 VR제작을 위해 2016년 부터 파트너십을 맺고 VR 콘텐츠 방면에서 협업하고 있다.



Vito (Shanghai, China)

Vito는 탐구를 통해 학습을 증진시키는 격물치지(格物致知)의 철학을 가지고 있습니다. 일련의 독창적 내용으로 자연과 과학 발견, 예술과 문화, 정신인지 치료를 VR과 3D 프린터를 이용해 구현하고자 합니다.

Product introduce ●



VRANI (Seoul, Korea)

VRANI는 VR 아케이드에 최적화된 캐주얼 VR콘텐츠를 개발하는 업체입니다. VRANI의 콘텐츠 타겟은 주로 VR을 처음 접해보는 사람들 입니다. 우리는 귀여운 캐릭터 **TToring**으로 쉽고 재미있는 VR 파티 게임을 만들고 있습니다. 우리의 비즈니스 모델은 VR 캐릭터 IP를 확립한 후 판매 사업으로 영역을 확장하는 것 입니다.

Product introduce ●



△ 이상한 나라의 엘리스를 모티브로 한 게임 콘텐츠 'TToring'



△ 이상한 나라의 TToring을 플레이 중인 모습



△ 카드병정, 날아오는 새를 맞추어 점수를 내는 슈팅게임의 성격과 게임 후반부에 등장하는 암벽 등반 미션등 다양한 요소가 믹스되어 있다.

▽ 링크 참조

<https://www.youtube.com/watch?v=CKYj8gH6ekQ>



Vertebrae (Los Angeles, USA)

Vertebrae는 VR, AR을 위한 광고 플랫폼입니다. 헤드셋에 의존하지 않는 기술적 스택의 자료구조(하드웨어에 구매 받지 않으며, 플랫폼이 모든 헤드셋, 웹, 모바일에서 작동)는 광고주와 개발자 및 출판사를 연결시키고 몰입감 있는 VR, AR, 360 비디오 광고 경험을 전달합니다. Vertebrae는 VR에 초점을 맞춘 IAB lab의 기술연구소 창립멤버들로 구성되어 있고 VR 광고형식을 표준화 하고 VR, AR 생태계 성장 및 수익 창출을 촉진하기 위해 협력하고 있습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://www.vertebrae.io/about>



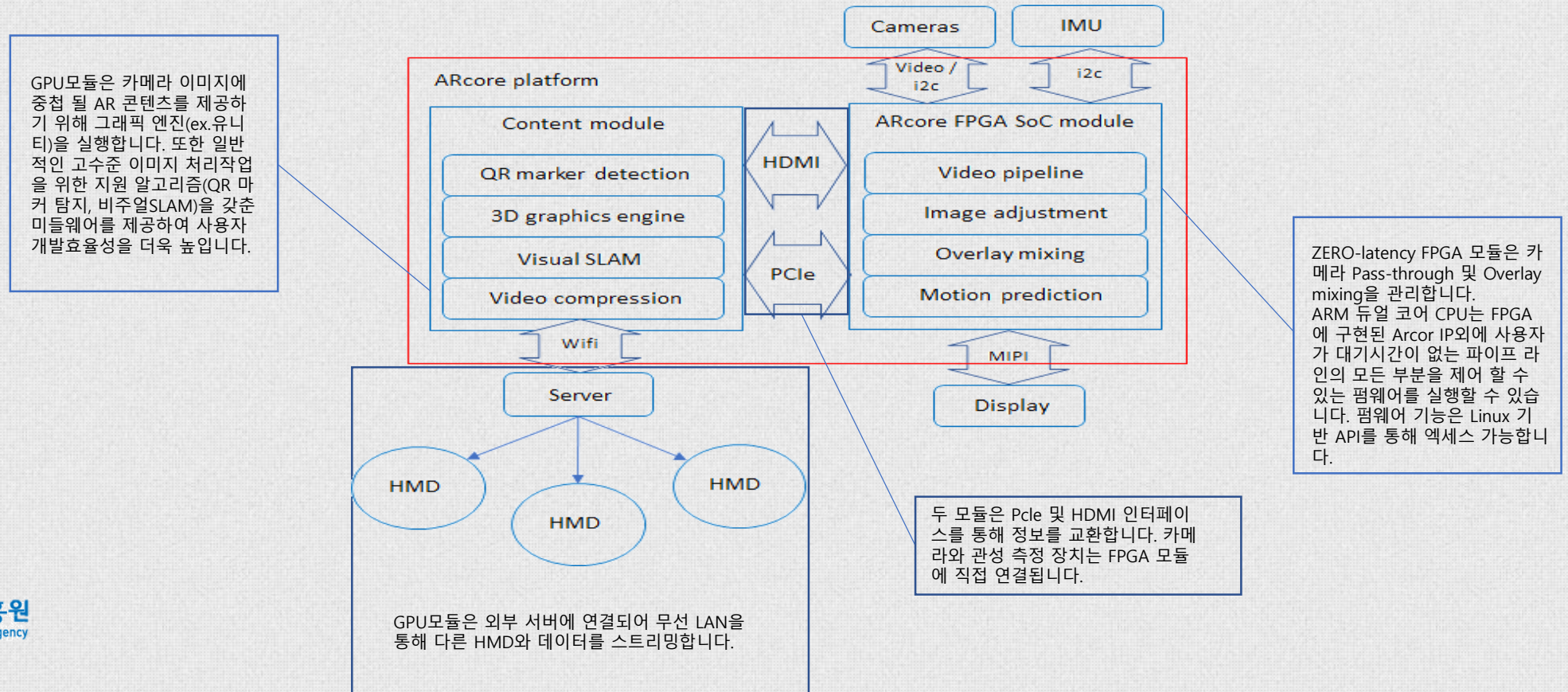
△ 최근의 Nielsen 보고서에 따르면 360° 콘텐츠의 재기억률은 2D보다 8 배 더 높으며 소비자는 VR로 광고를 본 후 구매 가능성이 그렇지 않을 경우 보다 3배 더 높습니다. 하나의 통합 플랫폼을 통해 하드웨어를 통해 분열된 VR 잠재 고객에게 유비쿼터스로 도달합니다. Vertebrae의 내장형 VR 광고 형식을 사용하면 소비자 경험이 혼란되지 않고 증폭되어 참여도가 증가하고 궁극적으로 브랜드 만족도가 높아집니다. 기업의 다양한 광고 방식은 기본적으로 VR 경험 및 360° 비디오 콘텐츠와 함께 작동하므로 디지털 마케팅 및 광고 전략을 원활하게 확장 할 수 있습니다.



Xikaku (Los Angeles, USA)

Xikaku는 숙련되지 않은 사람이 증강 현실을 사용하여 숙련된 작업자의 작업을 수행 할 수 있는 기술을 개발합니다. 초기 제품의 유지 보수는 유지 보수, 설치 담당자가 실시간으로 센서 데이터를 볼 수 있도록 하여 유지 보수 작업을 보다 효율적으로 수행 할 수 있도록 지원하는 것입니다.

Product introduce ●





Transmind (Beijing, China)

Star-with-U는 재미있는 **멀티플레이 게임**을 제공합니다. 게임은 가상 세계에서 의지에 따라 서로 다른 정체성을 취하고 다른 사람들과 사교하면서 비디오를 보고, 게임을 즐기고, 캐주얼 채팅이나 중요한 것을 발견하기도하고, 타인과 교류 할 수 있습니다.

Product introduce ●



△ 가상 현실에서 옛 친구, 새로운 친구와 시,공간을 초월하여 교류



△ 리얼타임 VR 멀티플레이 게임 제공



△ 개성에 따른 캐릭터 설정 가능



7Invensun (Beijing, China)

7invensun은 컴퓨터 비전, AI, 독점 지적 재산권에 대한 딥러닝을 기반으로 **Eye tracking 기술(aGlass)**의 혁신에 최선을 다하고 있는 하이테크 기업입니다. 7invensun의 목표는 다양한 어플리케이션(VR, AR, 스마트폰)에 Eye tracking 기술을 적용할 수 있는 세계의 Eye tracking 분야의 리더가 되는 것 입니다.

Product introduce ●



▷ aGlass : 기존 HTC VIVE 헤드셋에 대한 서드 파티형식의 Eye tracking 모듈을 제공 할 준비를 하고있습니다. 가격은 약 220 달러이며 3분기에 국제적으로 판매 될 예정입니다.

▷ aGlass구성- HTC Vive의 안면 마스크 안에 들어갈 수 있는 두 개의 접안 렌즈로 이루어져 있으며, 세쌍의 교환렌즈를 포함합니다. 접안 렌즈는 USB를 통해 Vive에 연결되어 있어 헤드셋이 센서 및 적외선을 통해 동공운동을 추적 할 수 있습니다. HTC는 사용자 정의 컨트롤러 및 기타 업그레이드 키트를 포함한 서드파티 업체의 액세서리로서 aGlass를 사용해 Vive를 사용하는 생태계를 확장하려는 계획을 가지고 있습니다.

▽ 링크 참조

<https://www.7invensun.com/>

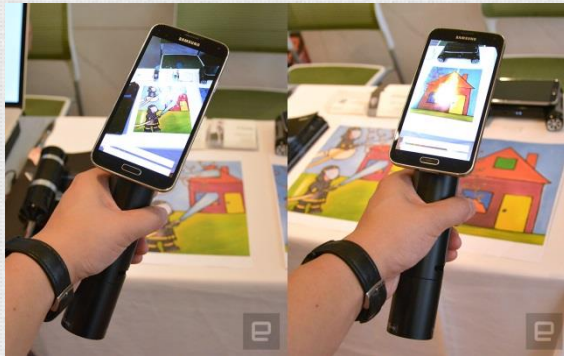
<https://www.youtube.com/watch?v=eBfWnaEwzRI>

ThermoReal[®]

ThermoReal Inc (San Mateo, USA)

TEGway co(thermoreal Inc의 제휴사)는 세계 최초로 플렉시블한 고기능 열 전자 소자(F-TED)를 만들고 있는 기업입니다. F-TED의 기술을 기반으로 ThermoReal Inc.는 VR/AR 게임 사용자들이 딜레이 없이 게임 씬에 따른 열감과 고통을 느낄 수 있는 "ThermoReal"솔루션을 개발하고 있습니다. ThermoReal 솔루션은 VR/AR 사용자들이 더욱 즐거움을 경험할 수 있도록 사실감을 높일 수 있습니다.

Product introduce ●



△ 조이스틱, 햅틱 수트, 의자 등 다양한 디바이스에 이 기능의 투입이 가능하다.



△ 회색 라인 내부와 컨트롤러 안쪽 부분에 TEGway ThermoReal이 장착되어 있다.



△ 급속 가열, 냉각이 가능한 슬림하고 유연한 열전기 소자를 통해서 섭씨 4도~40도까지 조절 가능. 동일한 표면의 서로 다른 구역에서 열과 냉기를 동시에 생성하므로써 피부의 조임을 시뮬레이션하여 고통을 유발.

vRetail™

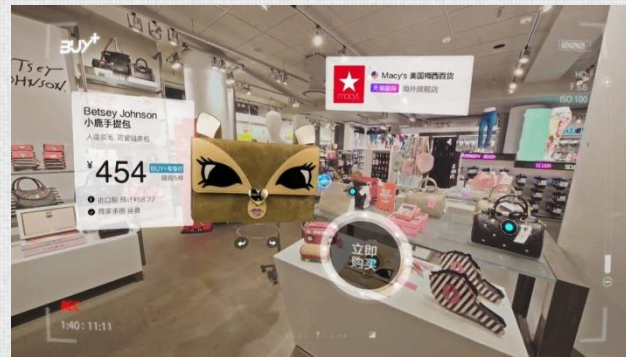
vRetail (California, USA)

vRetail은 VR쇼핑 플랫폼으로 Sixense에서 SapienNitro(디지털 마케팅 회사)와 합작하여 만든 spinoff 회사입니다. vRetail은 Stem system(몸에 센서를 장착하여 모션 인식)을 이용하여 플레이어를 가상의 쇼핑 공간에서 이상적 쇼핑을 할 수 있도록 도와줍니다.

Product introduce ●



△ 컬러변환을 쉽게 하여 착용 가능하다.



△ 물건의 가격을 바로바로 알고 카트에 담을 수 있다. 선반과 디스플레이를 무한대로 스크롤 할 수 있기때문에 겹치지 않고도 수백개의 물건을 둘러볼 수 있는 설계상의 한계가 없는 VR의 특성을 잘 가지고 있다.



△ 사용자가 가상의 터치스크린을 쉽게 탭 하여 보고 제품의 카테고리 STEM 컨트롤러를 통해 쉽게 움켜잡고 터치하는 직관적인 경험이 가능하다.

▽ 링크 참조

<https://vimeo.com/134317511>



POPMATCH (Chicago, USA)

Brookhave Experiment의 팀이 만든 POPMATCH는 **e스포츠 분야의 VR 토너먼트 플랫폼**입니다. 첫번째 프로젝트는 RUSHFIRE(온라인, 크로스 플랫폼 멀티 플레이어 VR 슈팅게임)로 popmatch 설정을 하고 있습니다. RUSHFIRE 자체는 게임 내 선택적 소액 결제로 전적으로 무료로 플레이 할 수 있지만 popmatch 사용자가 게임을 하기 위해 입장료를 지불 할 수 있는 토너먼트 시스템입니다. 수수료 일부는 이익으로 회사에 전달 되고 나머지는 다른 참가비 기반 토너먼트 구조와 마찬가지로 상금 pool로 이동합니다. 이런 방식으로 popmatch에서 우승 할 때, 사용자는 실제 돈을 딸 수 있습니다.

Team Background ●



Andy Kniaz (COO)
- Founder of Phosphor Games
- Executive vice president of Happy time games
- 20years experience of marketing era



Chip Sineni
- Method Designer
- 20years game developer focus on AR/VR/Mixed Reality

VIVE X

2017 하반기 VIVE X 진출팀(26 기업) 소개

Antilatency (Voronezh, Russia)

OpenXR Khronos 워킹 그룹의 일부인 Antilatency는 **안티레이턴시 트래커(Anti-latency tracker, ALT : 이하 ALT)** 기술개발로 **모바일 포지셔널 트래킹 솔루션** 을 제공하고 있습니다. 모바일 장비 고유의 기동성을 높이고, 실내보다 넓은 공간을 이용할 수 있도록 야외 사용까지 지원하고 있습니다. ALT는 2ms 이하의 레이턴시와 사용자의 위치를 예측하는 특별한 알고리즘으로 끊김 없는 콘텐츠 재생을 보장하는 장비입니다.

Product introduce ●



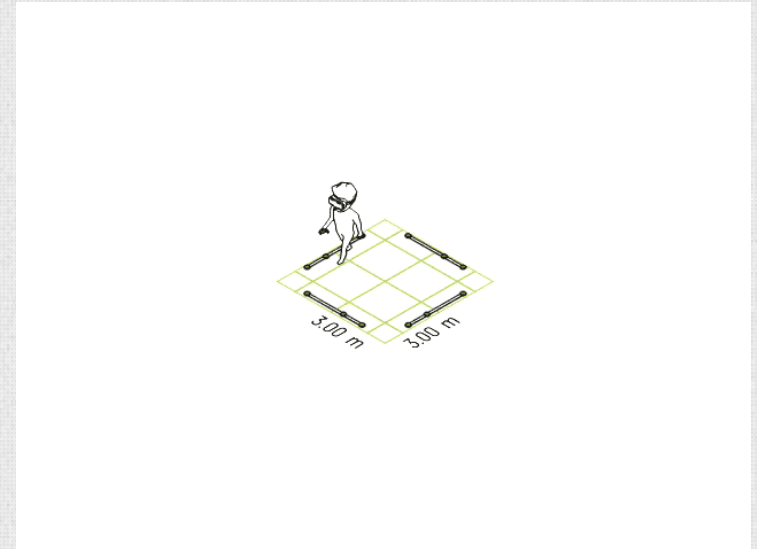
△ ALT 트래커



△ 범위 지정 레퍼런스 바



△ 컨트롤러 컨셉



△ 플레이영역 예시

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/eBDWwzfw1O4>



Apelab (California, USA)

소프트웨어 개발사 에이프랩(Apelab)은 스페셜스토리즈(SpecialStories)를 공개 했습니다, 스페션 스토리즈는 코딩을 몰라도 VR, MR 콘텐츠를 제작할 수 있는 스크립트 도구 입니다. 해당 도구를 사용하여 기존 게임 엔진 소프트웨어 개발 키트와 동기화해 가상 콘텐츠를 실시간으로 생성할 수 있으며 다양한 플랫폼으로 개발 가능 합니다.

Team Background ●



Emilie Joly
CEO / Co-Founder



Maria Beltrán
CDO / Co-Founder



Michaël Martin
CTO / Co-Founder



Sylvain Joly
CCO / Co-Founder

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/JUzie0xDNNk>



ASTRAL VISION (Israel)

아스트랄비전은 AR 및 VR 전문가가 2014년 테마파크 산업에 대한 이해를 바탕으로 설립했습니다. 기존 놀이 공원의 놀이기구를 VR 어트랙션으로 바꿔줍니다. 놀이기구를 업그레이드 하지 않아도, 다양한 고객 경험을 제공할 수 있습니다.

Product introduce ●



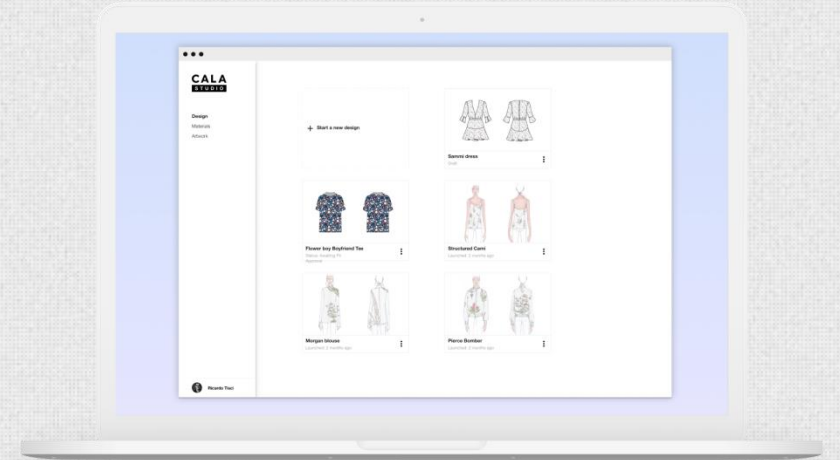
▽ 링크 참조

<https://youtu.be/9Bh1rCd7WPE>

CALA CALA (California, USA)

CALA는 **CALA Studio 소프트웨어 솔루션**을 제공합니다. 3D 스캐닝 기술을 통해 소비자는 스마트 폰 사진으로 신체 측정을 손쉽게 수행하여 디자이너에게 넘겨주고, 디자이너에게는 아이디어를 의류로 전환할 수 있도록 도와 줍니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

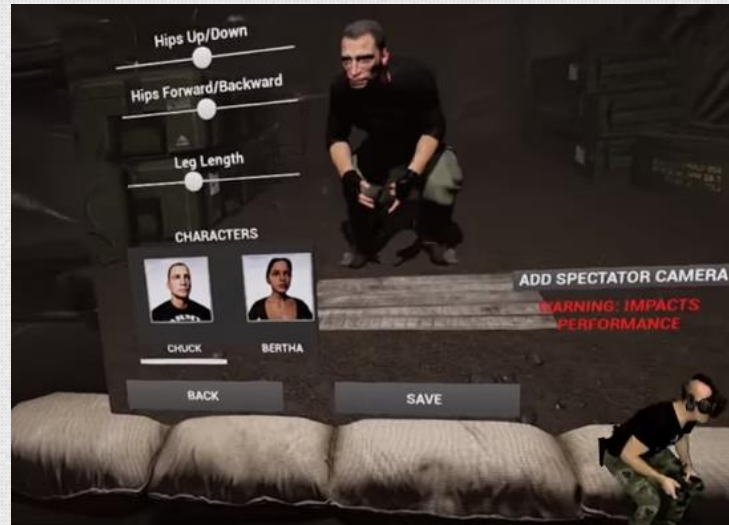
<https://ca.la/>



Cloudgate Studio (Illinois, USA)

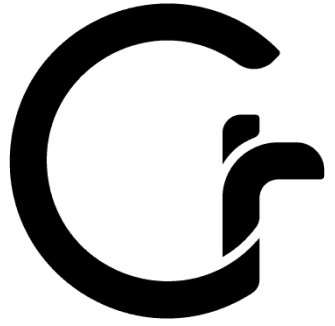
클라우드게이트 스튜디오는 인기있는 VR 타이틀인 Island 359 등을 개발한 유명한 게임 개발 스튜디오입니다. 바이브 트래커를 이용한 Virtual Self 와 같은 기술로 사용자가 별다른 설정없이 바디 트래킹을 구현합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

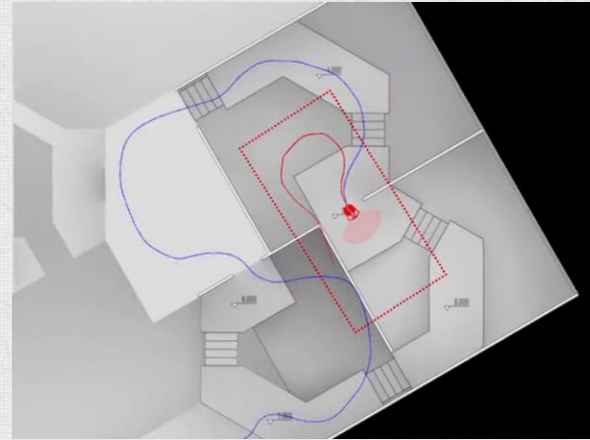
<https://youtu.be/4UE6IXckBKs>



Configreality (Shenzhen, China)

Configreality은 실제 공간과 가상 공간에서 인간 공간 인식이 어떻게 작동하는지 이해하는데 초점을 둡니다. 독점적인 공간 압축 알고리즘을 통해 사용자는 마치 물리적 공간이 제한되어 있더라도 무한히 넓은 공간에서 걷는 것처럼 느낄 수 있습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

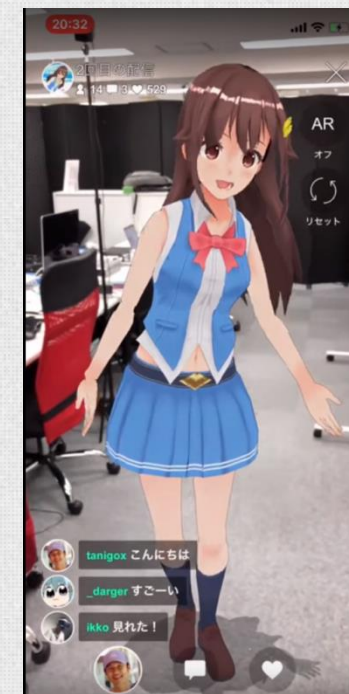
<http://www.configreality.com>



COVER (Tokyo, Japan)

COVER는 **HOLOLIVE 기술로** 가상의 캐릭터로 라이브 스트리밍 플랫폼을 제공 합니다. (VR, AR 장치를 활용하여 캐릭터에 의한 생방송 서비스)

Product introduce ●



▽ 링크 참조

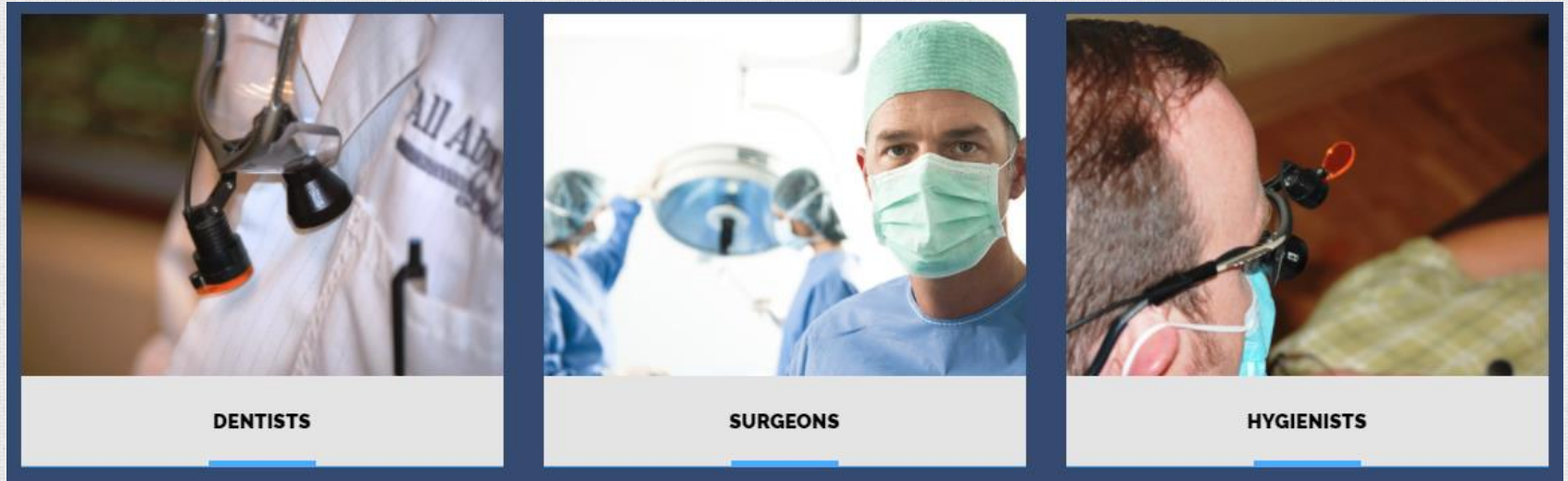
<https://youtu.be/YtJ1sQCOJyw>

ELOUPES

ELOUPES (Seattle, USA)

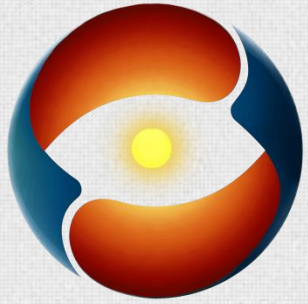
eLoupes는 수술실을 위한 실시간 수술 영상 시스템을 제공 합니다. 라이트 필드 렌더링과 헤드 마운트 디스플레이가 결합되어 병원은 비용을 절감하고 현미경과 같은 기존 이미징 시스템보다 우수한 솔루션을 외과 의사에게 제공 할 수 있습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<http://eloupes.com>



FUTURE TECH

FUTURE TECH (Chengdu, China)

Future Tech 는 전 세계 사용자를 대상으로 게임 및 VR 콘텐츠를 제작하는 중국 청두의 스튜디오입니다. 이 팀은 Ubisoft, Gameloft, PDE 및 Virtuos와 같은 회사의 경험을 가진 업계 베테랑들이 설립했습니다. Mars Alive는 전 세계적으로 수많은 산업 상을 수상했습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<http://futuretechgame.com/>



Genhaosan (Xiamen, China)

Genhaosan (GHS)은 가라오케를위한 VR 엔터테인먼트 솔루션입니다. 가라오케 룸에 설치된 GHS VRK 시스템을 통해 무대에서 록 스타처럼 노래하고 관객과 소통하고 소셜 미디어에서 공연을 공유하는 등 몰입형 경험을 즐길 수 있습니다.

Product introduce ●



▽ 홈페이지 에러로 접속불가, 정보 없음

<http://www.ghsvr.com/>

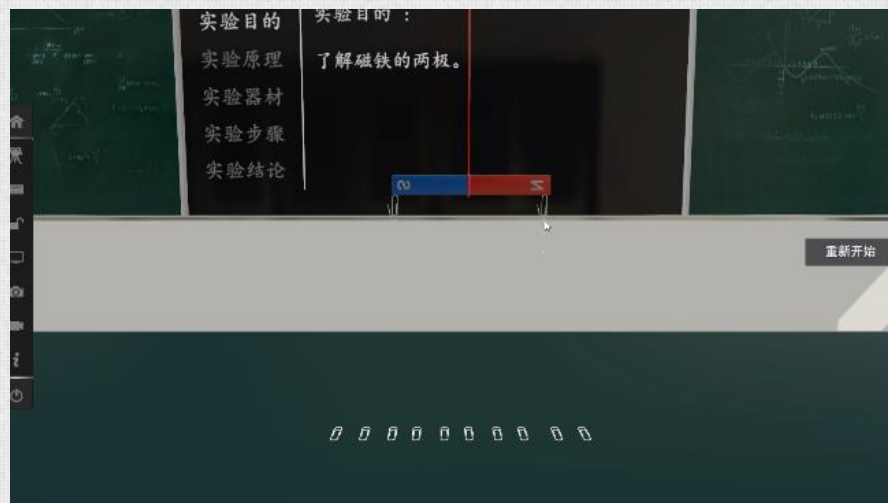


JuDaoEdu (Shanghai, China)

JuDaoEdu 는 K-12 학생들을위한 VR 실험실의 연구 및 개발에 전념하고 있습니다. 이 제품은 **물리, 화학, 생물 및 과학 교육**에 적용 할 수 있으며 회사의 비전은 학생들에게 진정하고 안전한 VR 실험 환경을 제공하는 것입니다.

矩道科技

Product introduce ●



▽ 링크 참조

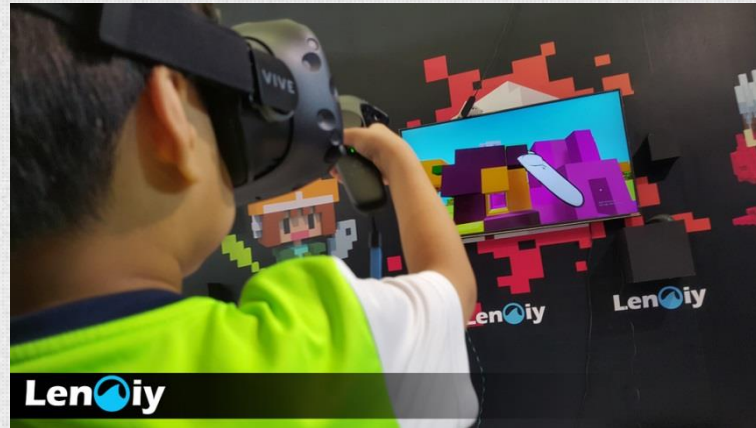
<http://www.judaoedu.com/>



Lenqiy (Shanghai, China)

Lenqiy 는 십대 청소년에게 혁신과 창의력 교육을 제공하는 VR 콘텐츠 개발자입니다. VR 도구는 과학, 공학, 기술, 예술 및 수학에 중점을 둡니다. Lenqiy는 창의력을 제품 디자인에 도입함으로써 청소년을위한 즐거운 여행을 배우기를 원합니다.

Product introduce ●



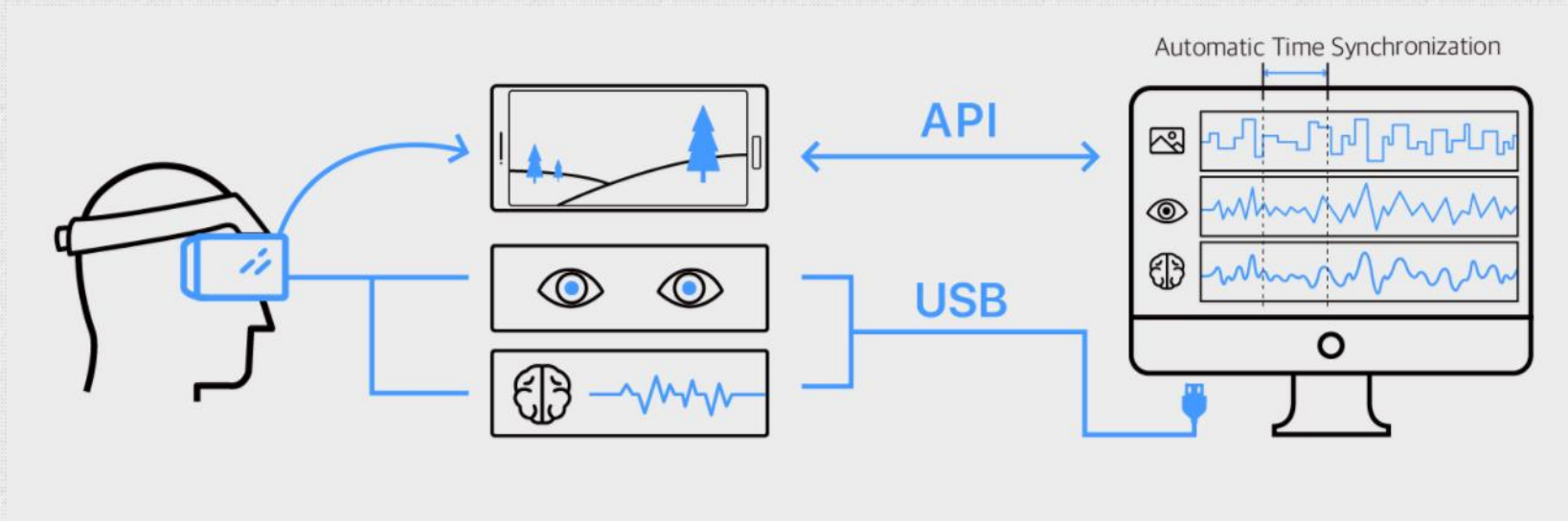
▽ 링크 참조

<http://www.lenqiy.com/>

Looxid Labs (Seoul, Korea)

Looxid Labs 는 사용자의 눈과 뇌 활동을 측정하는 바이오 센서를 사용하여 **VR에 최적화 된 감정적인 분석 플랫폼**을 개발했습니다. 기계 학습 알고리즘은 사용자의 감정 상태를 분석하여 사용자의 VR 경험에 실제 영향을 줄 수 있는 중요한 데이터를 제공합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://youtu.be/gLjylECDHZk>



Nanome(San Diego, USA)

Nanome은 VR과 블록 체인 기술을 사용하여 과학과 공학을보다 쉽게 배울 수 있도록 노력합니다. 이 회사는 과학 혁신을 가속화하기 위해 과학 데이터와 상호 작용할 수있는보다 직관적 인 인터페이스를 만들고 있습니다.

Team Background ●



STEVE MCCLOSKEY

CEO | Chairman of the Board



KEITA FUNAKAWA

COO | Board Member



EDGARDO LEIJA

Chief Experience Officer

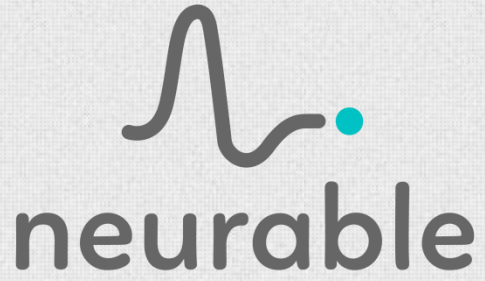


VINCENT BRUNET

Chief Technology Officer

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/iH91JKGthi0>



Neurable(Massachusetts, USA)

Neurable은 VR 제어를 위한 두뇌 - 컴퓨터 인터페이스를 개발 중입니다. 이 신생 기업은 신경 과학 및 기계 학습 분야의 연구를 결합하고 실시간 상호 작용 입력을 위한 뇌파 검사 (EEG) 신호를 해석합니다. 그것은 당신의 마음으로 사물을 통제하는 것과 같습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

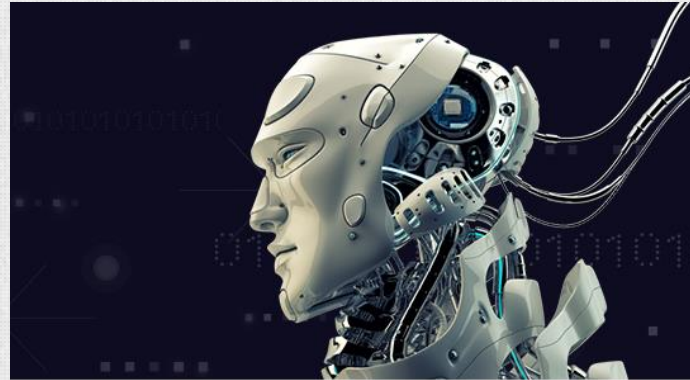
<http://www.neurable.com/>



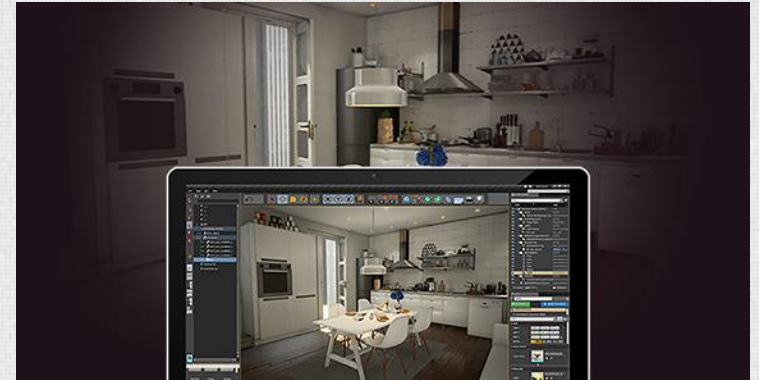
PanguVR (Beijing, China)

PanguVR은 첨단 컴퓨터 비전에 중점을 둔 AI 기반 VR 기술 회사입니다. 수천 테라 바이트의 데이터를 학습하고 처리하는 핵심 엔진 인이 엔진은 3D 자산 또는 2D 그림을 업로드하기 만하면 6 자유도 (6DoF 또는 완전 이동) VR 환경을 몇 분 만에 만들 수 있습니다. 이 프로세스는 신속하며 수동 프로세스와 관련된 비용의 일부만으로 우수한 품질의 출력물을 생산합니다.

Product introduce ●



△ 인공지능



△ 개발도구

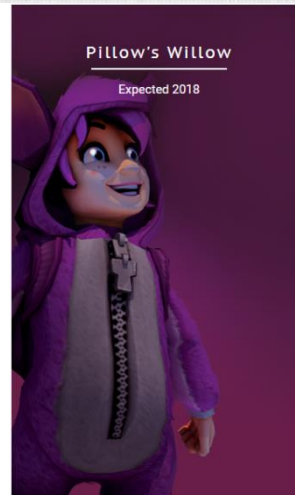
▽ 링크 참조

<http://www.panguvr.com>

Pillow's Willow VR Studios(Eindhoven, Netherlands) (Beijing, China)

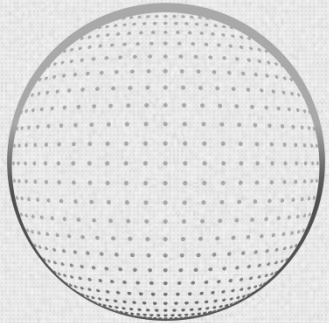
Pillow's Willow VR Studios는 3 자유도 6DoF VR 모든 연령대를위한 동화 게임을 만듭니다. 빠른 성능을 유지하면서 좋은 비주얼에 중점을 둡니다. 회사는 모든 연령대에 적합한 캐릭터로 비폭력적인 캐주얼 VR 게임을 만들고 있습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<http://www.pillowswillow.com/>



QUANTUM
CAPTURE™

Quantumcapture(Toronto, Canada)

Quantum Capture는 AI 지원 가상 에이전트를 구동하는 동작 엔진을 구축하고 있습니다. 사실적인 3D 캐릭터, 절차 적 애니메이션 시스템 및 인지 AI 지원을 결합하여 Quantum Capture는 비용을 줄이고 제작 일정을 압축하면서 가상 인간 기반 응용 프로그램을 만드는 데 필요한 도구를 개발자에게 제공하는 것을 목표로 합니다.

Team Background ●



Morgan Young
CEO & CO-FOUNDER



Craig Alguire
CTO & CO-FOUNDER



Chris Abell
CO-FOUNDER, CREATIVE DIRECTOR



Blair Renaud
CO-FOUNDER, VR DIRECTOR

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/tMbRYQzYGaQ>

<https://youtu.be/kMaxrryH0es>



Quarkvr(Sophia, Bulgaria)

QuarkVR은 자유로운 VR 및 AR 경험을 위한 차세대 압축 및 스트리밍 기술을 연구하고 있습니다. 4K per-eye 해상도를 지원하고 대기 시간을 최소화하면서 동일한 환경에서 12 명의 동시 사용자에게 스트리밍 할 수 있고, 하드웨어에 구매 받지 않는 소프트웨어 솔루션입니다. (상호 작용 지연을 의미하지 않습니다.)

Team Background ●



Kраси Nikolov
CEO & Co-founder



Georgi Georgiev
CTO & Co-founder



Dragomir Stoychev
VR Development



Victoria Victorova
Community Manager

▽ 링크 참조

<https://youtu.be/tYHbgQD9YuQ>



Red Pill

Red Pill Lab(Taipei, Taiwan)

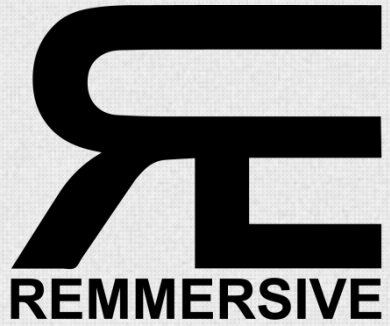
Red Pill Lab은 실시간 캐릭터 애니메이션의 워크 플로를 최적화하기 위해 심층 학습 알고리즘을 적용합니다. 이 제품의 음성 - 얼굴 엔진과 전신 IK-solver는 VR 게임의 가상 캐릭터에 새로운 수준의 사실감을 더합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://youtu.be/ZEDAFE6LYw4>



Remmersive(Israel)

Remmersive는 기술자 및 경주 운전 챔피언이 기술로 완전히 몰입하는 운전 시뮬레이터의 새로운 유형을 창안하여 설립되었으며보다 매력적이고 실생활의 경험을 제공합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://www.remmersive.com/>

Supernode(Shenzhen, China)

Supernode기계가 주변 환경을 학습 할 수있게 해주는 **시각 정보 회사**입니다. 이 솔루션은 저가, 고정밀 도로 장애물 회피, 6DoF 추적 및 SLAM (동시 위치 파악 및 매핑) 기능을 VR, AR 및 로봇에 제공합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

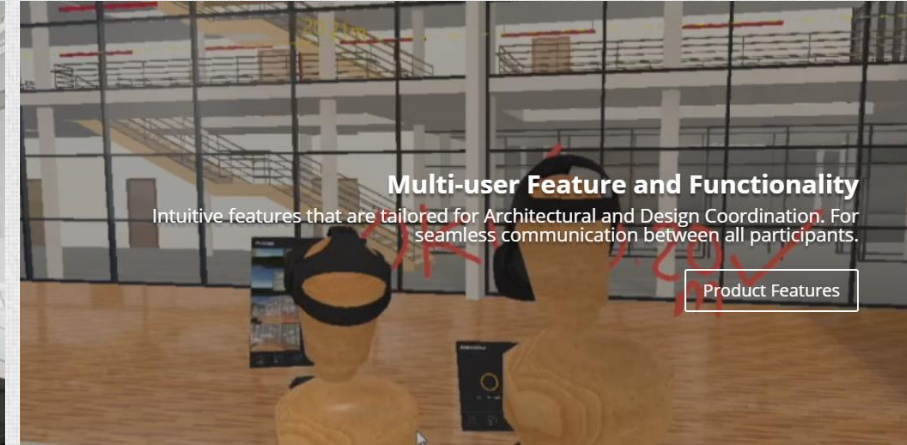
<http://www.supernode.cn/>



VRCollab(Singapore)

VRCollab은 건축가, 엔지니어, 계획가 및 컨설턴트가 건설 프로젝트에서 원활하게 협업 할 수 있도록 다음 단계로 모델링을 수행합니다. 이 소프트웨어는 설계 검토, 건물 요구 사항 승인 및 시공 조정에 사용되는 모델을 변환합니다. 또한 문서 생성을 자동화합니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://vrcollab.com/>



VRwaibao.com

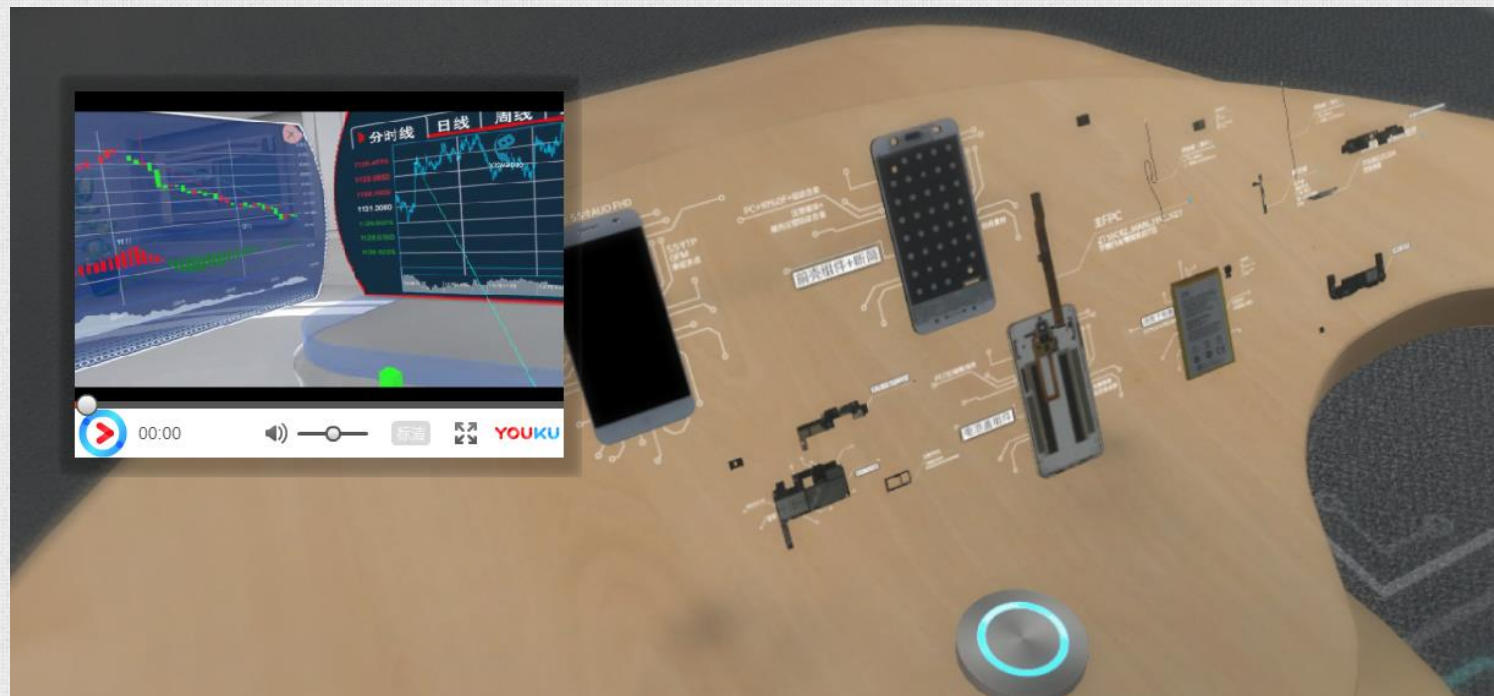
VRWaibao(Shanghai, China)

VRWaibao는 VR의 멀티 플레이어 공동 작업 플랫폼을 제공하는 동시에 은행, 제조, 부동산, 의료, 군대 등의 고객을위한 광범위한 엔터프라이즈 VR 응용 프로그램을 제작합니다.

Product introduce ●

▽ 링크 참조

<http://www.vrwaibao.com/>



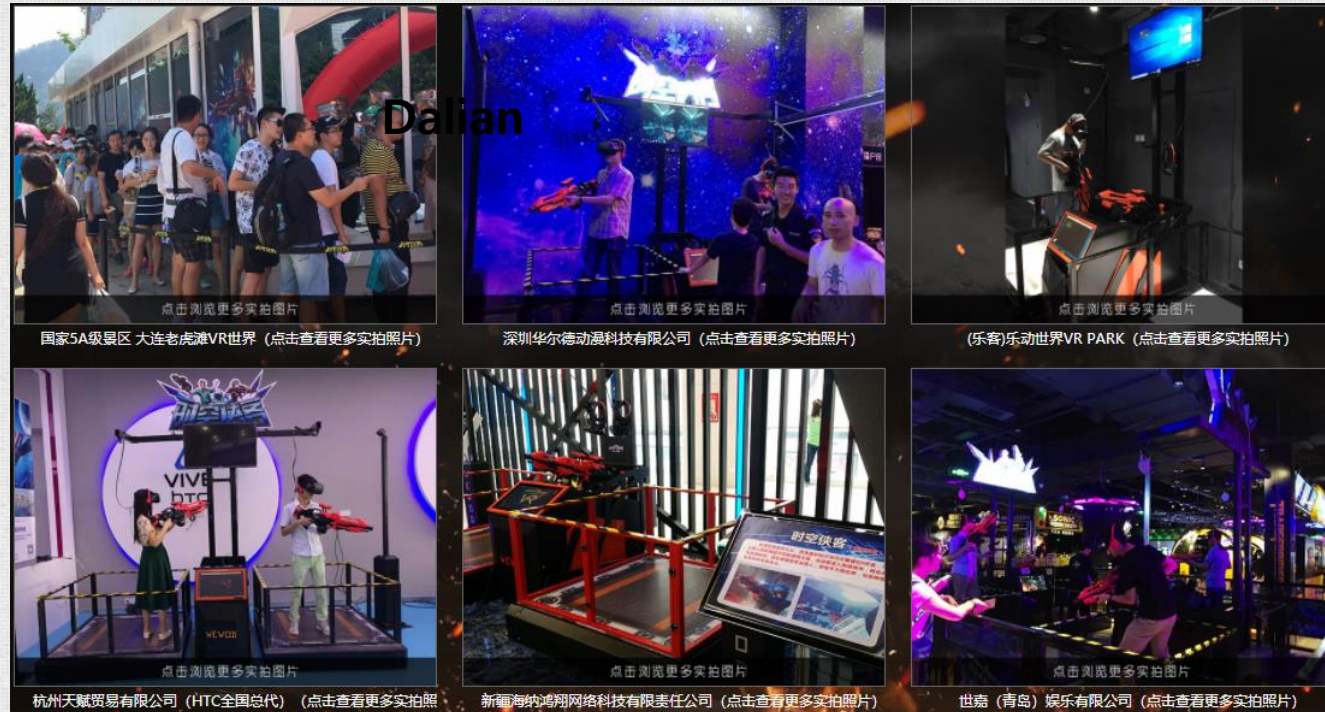


威秀世界
WEWOD

Wewod(Dalian, China)

Wewod 는 위치 기반 엔터테인먼트 및 교육 VR 경험을 제공하는 데 중점을두고 있습니다. 팀은 Disney, Bandai Namco 및 Nintendo와 같은 유명 고객을 위해 3D 제작 작업을 수행했습니다.

Product introduce ●



▽ 링크 참조

<https://vivex.vive.com/>






 부산정보산업진흥원
Busan IT Industry Promotion Agency



Yue Cheng Tech(Beijing, China)

Yue Cheng Tech 는 VR에서 Netflix가되는 것을 목표로합니다. 이 회사는 **15 개국 50 개 이상의 파트너 사의 300 개 이상의 VR 애플리케이션을 보유하고** 있습니다. VR 시네마를 통해 중국에 앱을 소개했습니다. YCT는 자체 콘텐츠도 제작합니다.

Team Background ●

			
<p>Bin Gu Executive CEO</p> <p>Yue Cheng Technology's founder and famous media personality, Bin graduated from Communication University of China and attended Columbia University as a visiting scholar. Bin was a TV host at CCTV for over ten years and also the first Chinese to host a Netflix's reality program.</p>	<p>Qing Han Executive</p> <p>Qing Han is member and chairman of YCT's board on top of being chairman and president of a professional program production and distribution company. She also served as chief producer and organized several popular events during her tenure as Deputy Director at CCTV Financial Channel.</p>	<p>Yitian Han Executive COO</p> <p>Graduated from Columbia University, Yitian witnessed and participated in the creation and development of Yue Cheng's VR business. She is responsible for the daily operations of the company, as well as business development related to the coproduction of VR contents.</p>	<p>Reyad A. Farraj  Global Legal Counsel</p> <p>A Jurum Doctor graduated from New York University, Rey has expertise in the global film industry and investment laws and regulations, and now serves as the Global Legal Counsel of Yue Cheng Media, helps Yue Cheng expand overseas business and provide legal protection. He provides legal counsel in matters relating to contracting and licensing for the company.</p>

▽ 링크 참조

<http://yuechengmedia.com>



2018년 VIVE X 프로그램 최종 계약팀 리스트(17개사)

(재)부산정보산업진흥원



Z EMOTION (Busan, KOREA)

We are building a fully connected 3D design platform for the apparel, knitwear and sportswear industry for the future of digital supply chain. Furthermore it provides predictive big data analytics to entire manufacturing process and enables smarter, faster and more effective decisions.

<http://www.z-emotion.com/>



YuanJi (CHINA)

Yuanji has developed a VR Judicial Visualization system enabling crime scene restoration for evidence to be presented directly and transparently. The system speeds up trial process and promotes social fairness and justice through science and technology empowerment.



ybVR (USA)

ybVR's multi-viewpoint optimized streaming technology powers immersive live broadcasting and on-demand video content in 8K resolution.

<https://www.ybvr.com>



Yaoan (CHINA)

With 20 years of industrial experience in enterprise software, YaoAn has launched VR security experience hall, VR immersive training system, VR emergency drill system, security training cloud platform and other industry solutions, and has emerged to be a leader in domestic security education and training.

<http://www.yaoankj.com/>



Visby (USA)

Visby builds foundational holographic imaging software that puts the real in extended reality. Visby's light field technology allows film and video professionals to capture and publish photorealistic video for immersive and holographic displays.

<https://www.visby.io/>



ybVR (Israel)

Sixdof.space created a new tracking system technology that represents a breakthrough in both speed and accuracy. They combine optics, electronics and algorithms to offer a device urgently needed for current product development in multiple industries, beginning with VR.

<https://www.sixdof.space/>



ShinyVR (CHINA)

ShinyVR was incubated in the National Defense Lab of Yanshan University, developing a molecular-level physical simulation engine SYVR, simulating key components of C919 (the first large commercial aircraft of China).

The SYVR engine provides real-time simulation of large-scale complex scenarios, experiments, training and conceptual design visualization.

<http://www.shiyivr.com/>

Primitive (USA)



Primitive believes that collaboration and immersive visualization are the future of software development. The Primitive programming interface turns complex software analyses into interactive 3D structures that are displayed in immersive VR.

<https://primitive.io/>

MyndVR (USA)



MyndVR is a national health and wellness company providing Virtual Reality solutions to Assisted Living, CCRCs, Veterans homes, 55+ living communities and home-health care providers.

<https://www.sixdof.space/>



Modal (USA)

Modal was inspired by co-founder Nolan Bushnell's success with Atari and Chuck E. Cheese's, Modal brings social, fun and active free-roam location-based VR entertainment to a mass audience.

<https://www.modalvr.com/>



LIV (United Kingdom)

LIV empowers VR live streamers to better connect and monetize their audiences in real-time. The company has generated over half a billion streams of VR on social media since April 2018 and boasts the largest VR content creator community in the world.

<https://liv.tv/>



Kagenova (United Kingdom)

Kagenova is developing core technologies to engineer interactive realism at scale for next-generation immersive experiences. Their first product, KageMove, allows any 360 media to be viewed with six degrees of freedom (6DOF).

<http://www.kagenova.com/>



Inload (CHINA)

Inload excels in VR Kiosk design, manufacturing and operation. The company has an in-house R&D lab, VR game studio, hardware production base and brand operation team. Its VR Kiosk business model has been expanding rapidly in many shopping malls in Shenzhen, generating positive cashflow, and is soon to be replicated across the country.

<http://www.inload.com.cn/>

LIV (United Kingdom)

LIV empowers VR live streamers to better connect and monetize their audiences in real-time. The company has generated over half a billion streams of VR on social media since April 2018 and boasts the largest VR content creator community in the world.

<https://liv.tv/>



IMMERSIVE FACTORY



ifGamesa (CHINA)

ifGames is one of the first VR game studios in China. It produced China's 1st VR large area game title "Ark of the Stars" and won numerous awards including the Chin VR and Gyro VR game of the year. ifgames' first fullbody tracking VR title "CyberCraft" is highly acclaimed by critics and is already launched in major cities in China.

<http://www.kagenova.com/>



Ayayu Games (Israel)

Ayayu Games develops, creates and manufactures patent pending VR-action controllers, which enables players to control and play with their action figures in their VR games and immersive experiences.

<https://www.ayayugames.com/>



360Stories (United Kingdom)

360Stories uses immersive 360° footage to transport you to the most amazing destinations on Earth. Hear locals tell their story as they show you around their urban and natural landscapes in virtual reality. No amount of research online will truly represent the feeling of actually traveling, but surrounding yourself in 360Stories gets pretty close!

<https://www.360stories.com/>