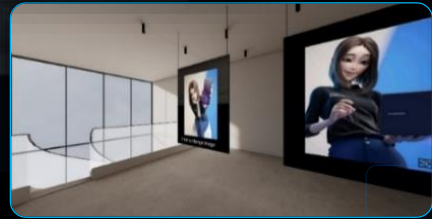




Exhibition



Community



Community

Gallery



당신이 언제 어디서든,
예술과 전시를 즐길 수 있도록

웹기반 메타버스 가상전시 서비스 META4

주요 연혁

사업자 구분		법인사업자			홈페이지	https://www.netstream.co.kr
기업 현황	회사명	주식회사 넷스트림 NETSTREAM Co., Ltd.			사업자번호	본사 : 306-87-01683 / 지사 : 549-85-01632
	설립일	2020.06.01	자본금	1억원	법인등록번호	110111 - 7502861
	사업장 주소	본 사 : 강원도 춘천시 서면 박사로 854, (강원정보문화진흥원) 3층			임직원수	18명 (2021.11 기준)
					대표번호 / FAX	02 - 6013 - 0603 / 02 - 6013 - 0603
		지 사 : 서울특별시 서대문구 명지 2길 33, MJC 창업센터 II (홍은동) 201호			매출액	205 백만원 (2020년 회계 결산 기준)
					벤처인증	발급번호 : 제 20211006020049 호
	연구소 : 서울특별시 금천구 가산디지털2로 166(가산동), 에이스K1타워 622호			기업부설연구소	발급번호 : 제 2021110478 호	
지재권(특허)				1건 (가상현실 소방체험 시스템)		
대표자	성명	상 현 태 (David Sang)			휴대전화	010 - 5136 - 3047
					e-mail	david@netstream.co.kr
연혁		<ul style="list-style-type: none"> - 2020.05 서울 캠퍼스타운 입주 프로그램 선정. (본사 사업장 주소지 확보) - 2020.05 중기부 예비 창업 패키지 일반분야 선정. - 2020.10 홍익대학교 2020 창업페스티벌 창업 실행부문 최우수상 수상 - 2021.01 기업부설연구소 설립 및 이전 (서울특별시 서대문구 -> 금천구) - 2021.03 본사 주소지 이전 (서울특별시 -> 강원도 춘천시) - 2021.05 서울 지사 설립 (서울특별시 서대문구) - 2021.05 중기부 초기 창업 패키지 일반분야 선정 / 강원 VR 제작거점센터 XR 콘텐츠 제작지원 레벨업 분야 선정 - 2021.06 강원 창조경제혁신센터 XR 메타버스 공모전 최우수상 수상 - 2021.06 IBK 창공 구로 6기 혁신 창업 기업 선정 - 2021.06 ITRC 대학 ICT 연구 센터 육성 지원 사업 선정 - 2021.09 신용보증기금 Start-up NEST 10기 기업 선정 - 2021.10 벤처 기업 인증 확보 - 2021.11 신용보증기금 FRONT1 NEST 4기 입주 기업 선정 				

사무실 정보

강원 콘텐츠 코리아 랩
(CKL) 입주 기업 선정



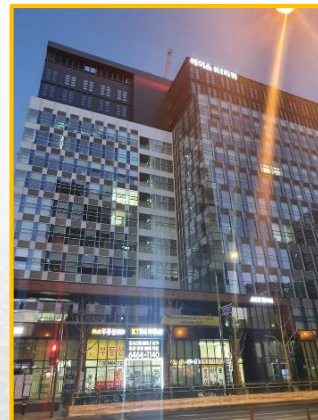
강원 정보문화진흥원 (춘천)
본사 주소지

서대문 오피스 (서울)
서울 지사 주소지

서울시 캠퍼스 타운
스타트업 볼트 프로젝트 입주 기업 선정



가산 오피스 (서울)
기업 부설 연구소 주소지



구로 오피스 (서울)
브릿지 오피스

IBK 창공 구로 6기
혁신 창업 기업 선정



2021년도 주요 성과

1. IBK 창공 구로 6기 / 신보 NEST 10기 / 신보 FRONT1 4기
혁신 기업 선정



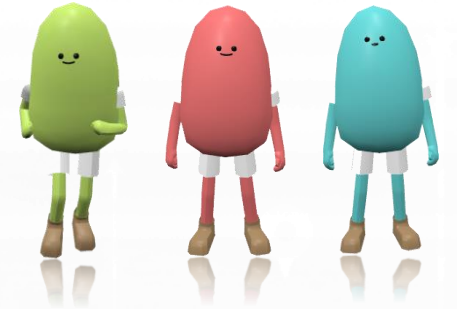
2. 강원 창조경제혁신센터 주관
메타버스 아이디어 공모전
최우수상 수상



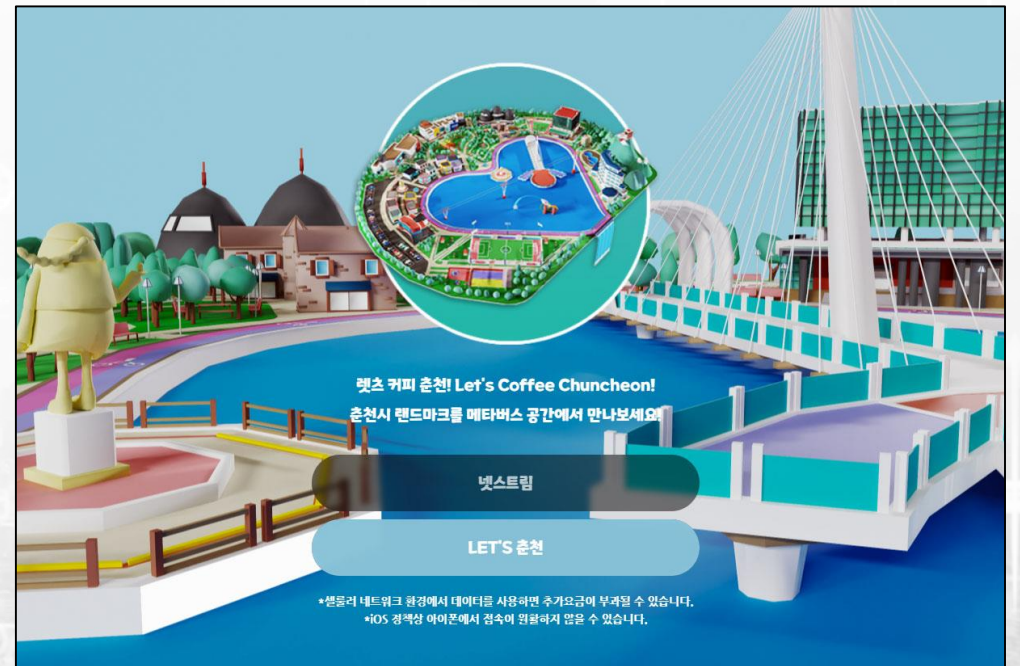
3. 전시회 3회 참가 및 출품
- SEOUL VR AR EXPO
- METAVERSE KOREA
- NEXT CONTENT FAIR



4. 춘천시 커피 도시 페스타
메타버스 커뮤니티 구축
1차 라이브 서비스 론칭
2021. 09. 03



춘천 커피 도시 페스타 메타버스
<https://cccf.co.kr>



정부지원과제 (총 3건 수행, 지원액 2.5억원)



초기창업패키지 일반분야 최종 선정
단년 지원 과제 (주관 기관)

“웹기반 메타버스 가상 전시 솔루션 META4 개발”



XR 융합콘텐츠 제작지원 사업 최종 선정
단년 지원 과제 (참여 기관)

“웹기반 춘천 메타버스 카페 거리 서비스 개발”



대학 ICT 연구 센터 육성 지원 사업 (ITRC)
5~7년 다년 연구 과제 수행 (참여 기관)

“VR/AR 기반의 지능형 라이프 컨설턴트 구현”



21년도 주요 수행 프로젝트 소개

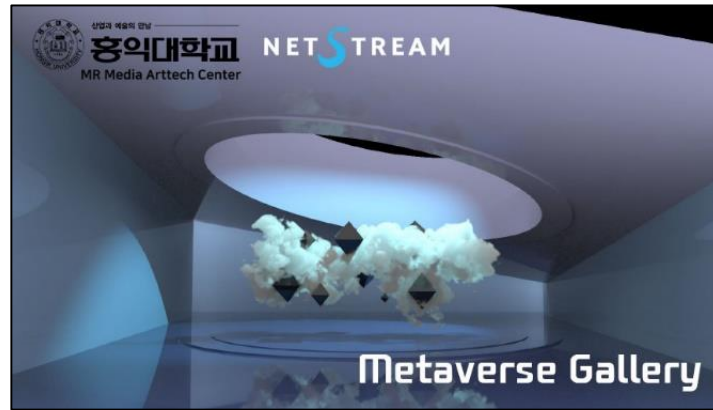
1. 웹기반 메타버스 솔루션 활용 고객 맞춤형 서비스 개발



산업과 예술의 만남

홍익대학교

웹기반 메타버스 갤러리 서비스 개발



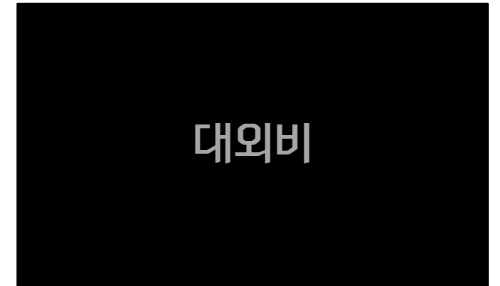
IBK 창공 메타버스 Demo Day 서비스 개발



2. VR, XR Contents & Service 개발 (고객사)



메타버스 Contents 개발



AR/XR Contents 개발



전신 메디컬 트윈 핵심 기술 개발

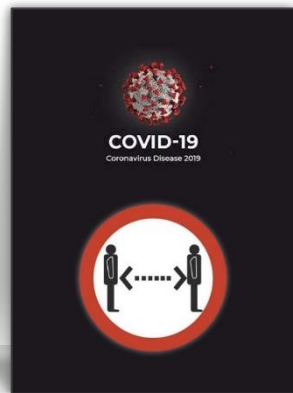


팬데믹, 전시 서비스 트렌드의 변화!

PANDEMIC



비대면
언택트
솔루션



뛰어난
사용자
접근성



원하는
전시 컨셉
대응 용이



기존 웹 기반 가상전시 서비스의 한계

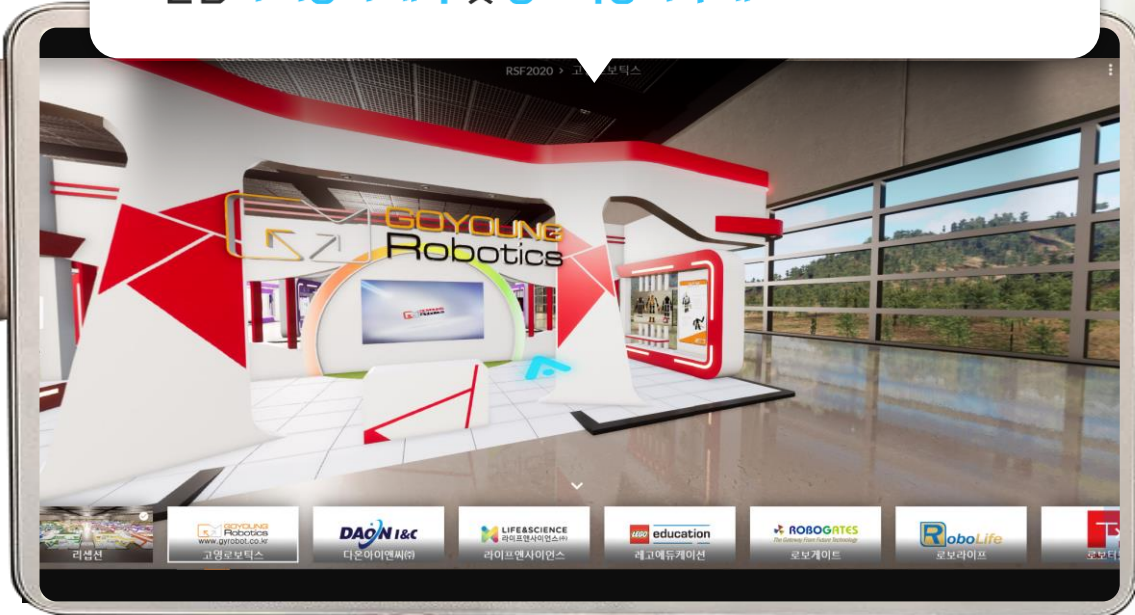
기존 방식의 문제점과 한계

파노라마 가상전시

» 인터렉션과 몰입감의 부재



- 비교적 높은 퀄리티 이미지 배경을 관람 가능
- 웹 페이지 구성에 충실... 정적이고 정보 전달 한계
- 관람시 이동의 제약 및 상호작용의 부재

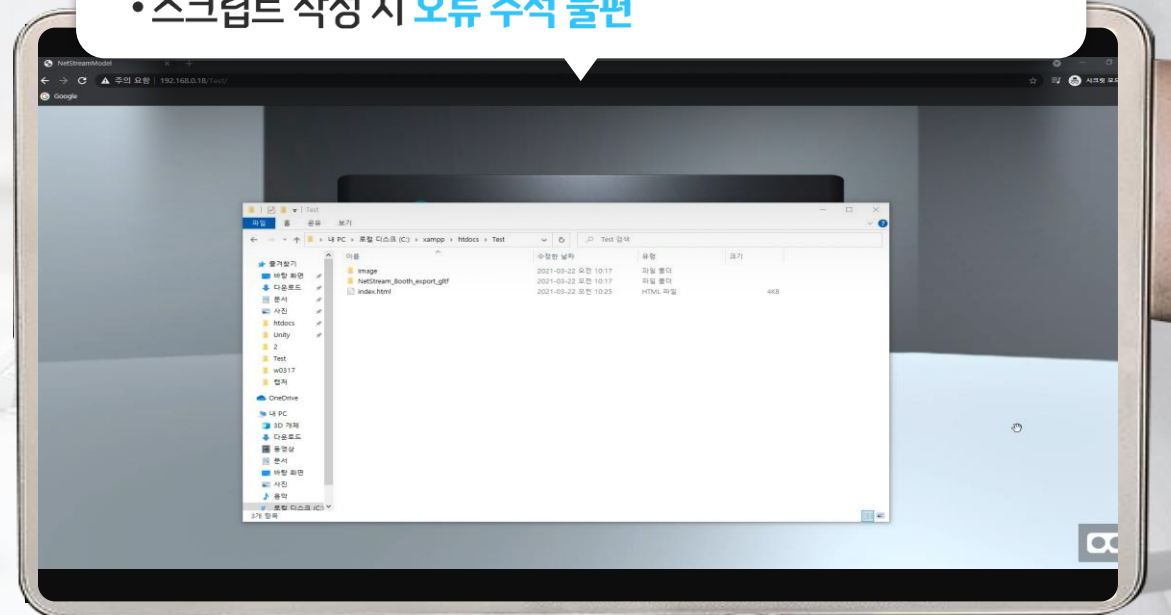


Web GL 방식

» 생산성 현저히 떨어짐



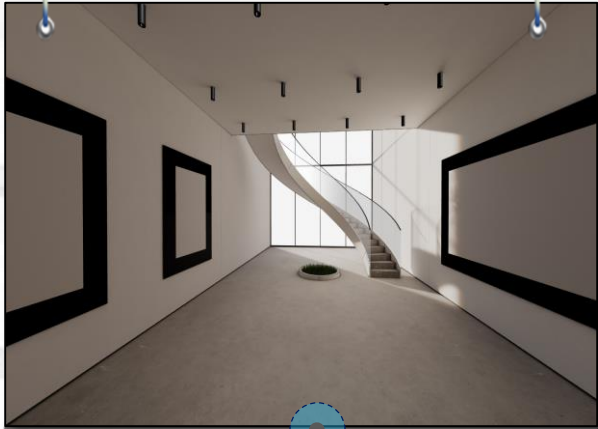
- 오브젝트를 배치하고자 할 때 html로, 트랜스폼 (위치, 회전, 크기)을 모두 코드로 작성해야 함
- 배치해야 할 오브젝트가 많을 시 시간 소모 많음
- 스크립트 작성 시 오류 추적 불편



'META4' 란?

Business Model

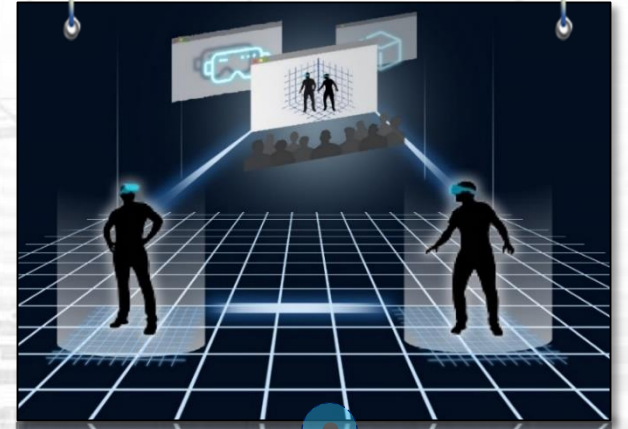
Metaverse **Exhibition** / **Gallery** Service (2021년도)



01
디지털
공간

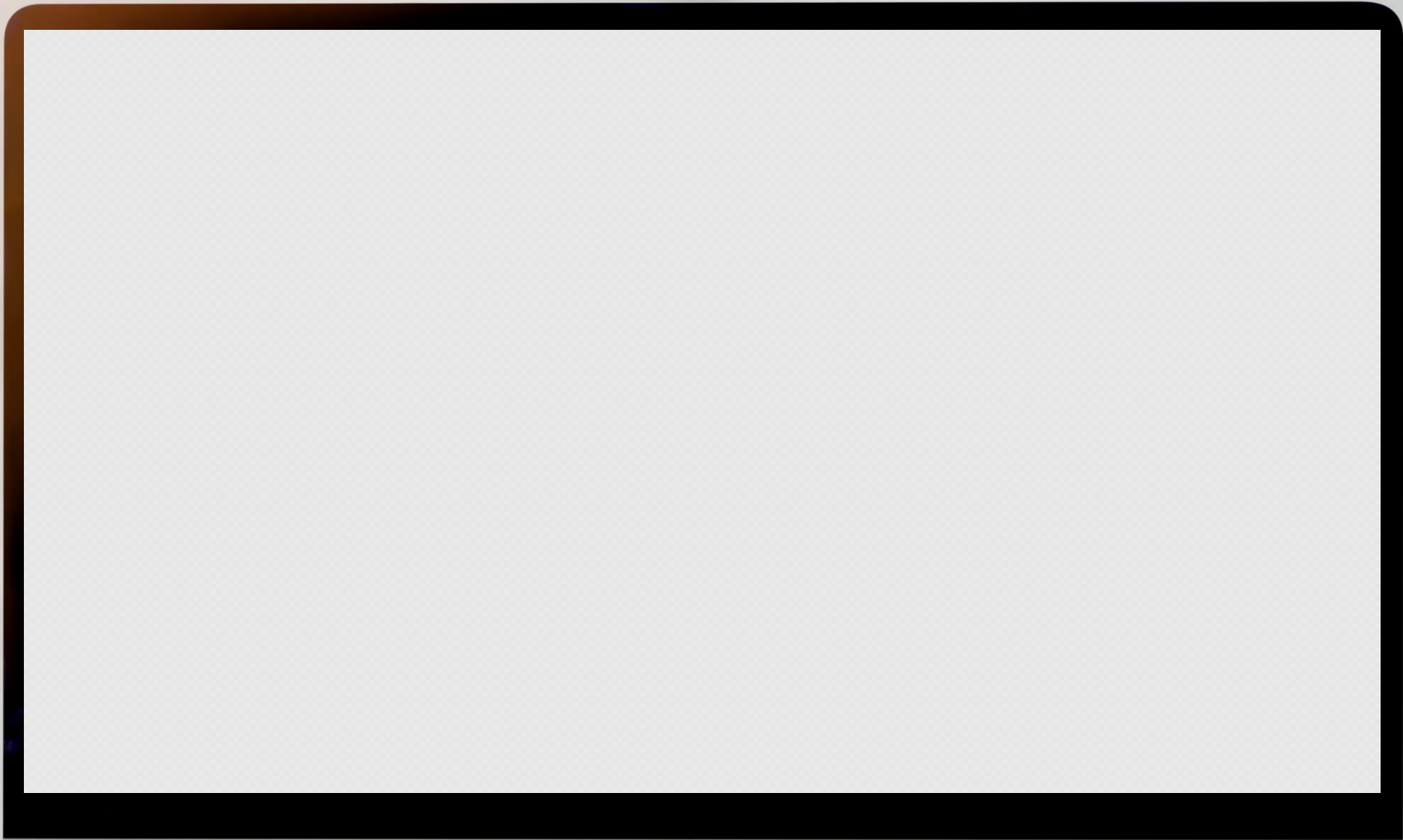


02
디지털
휴먼



03
디지털
만남

META4



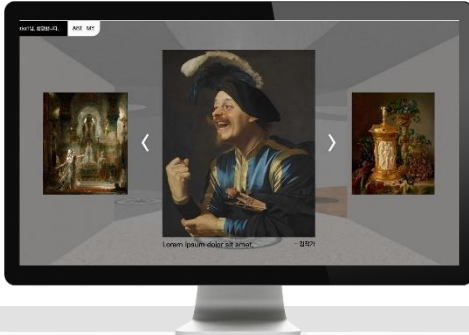
메타버스 전시 솔루션 META4

<https://youtu.be/I4rZ1ky8-mo>



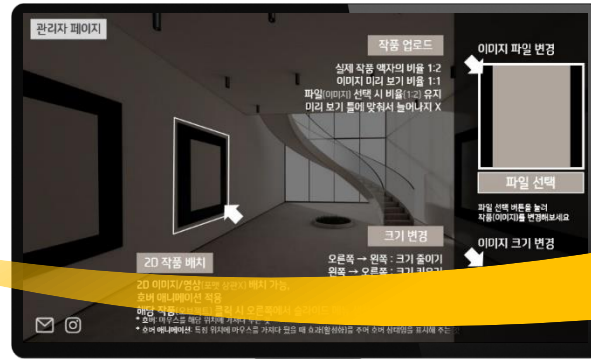
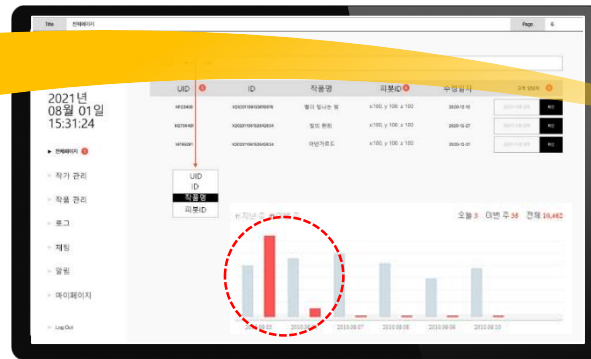
'META4' 서비스 구성

서비스 페이지 (관람자, 참가자)

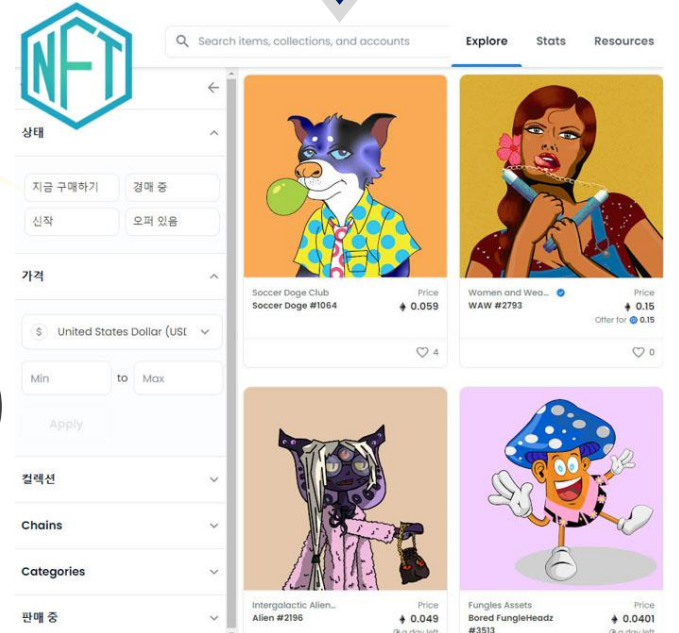


PC와 모바일에서 구경 가능한 **헝가리 메타버스 플랫폼** 추천 커뮤니티 서비스

관리자 페이지 (슈퍼 관리자, 작가 페이지)



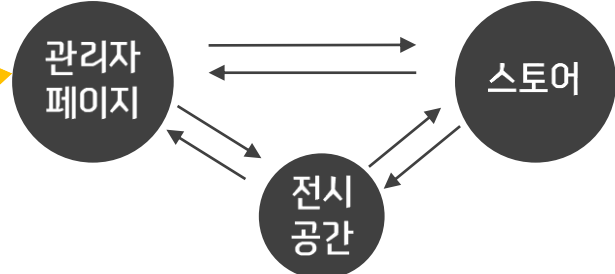
크리에이터용 스토어 (작품 등록, 거래 페이지)



관리자
페이지

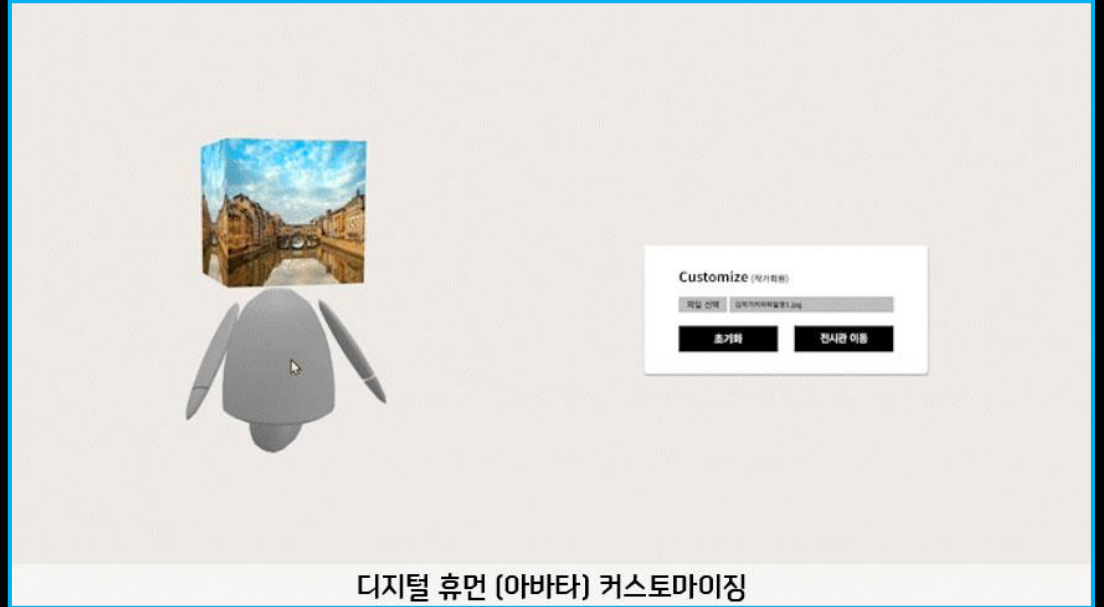
스토어

전시
공간

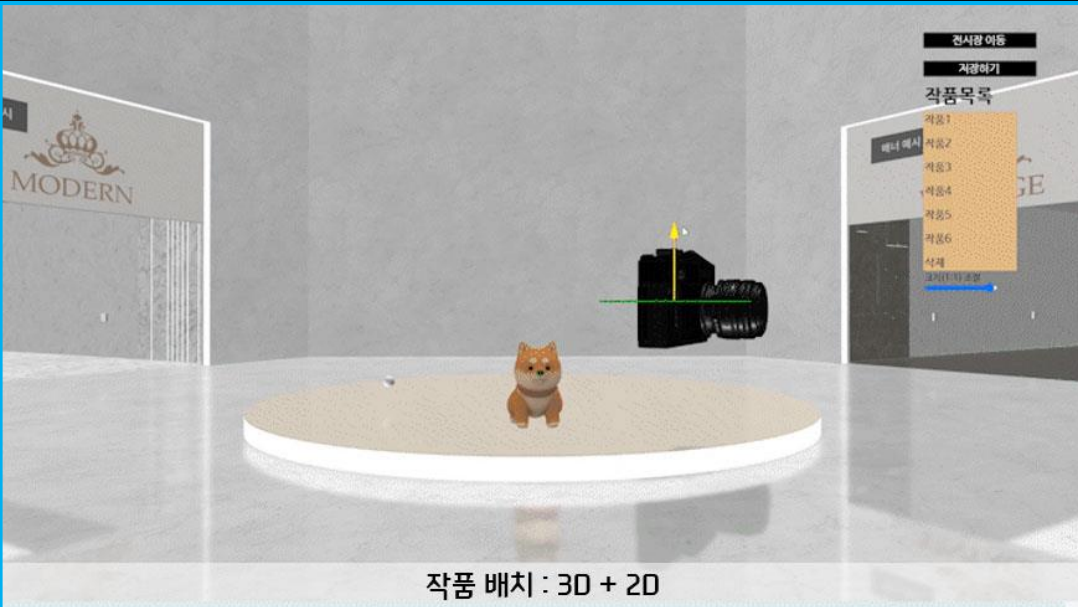




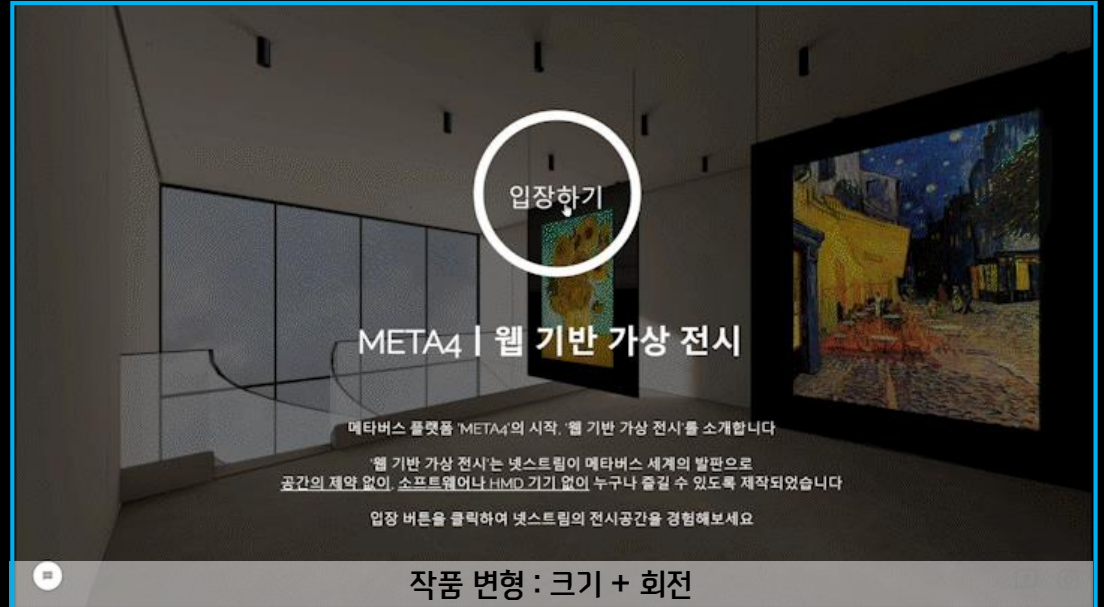
전시 공간 구성



디지털 휴먼 (아바타) 커스토마이징



작품 배치 : 3D + 2D



작품 변형 : 크기 + 회전

넷스트림은 유저에게 가치를 제공할 것입니다

뛰어난 접근성 및 편의성



NO HMD

NO Install

Any Where Access

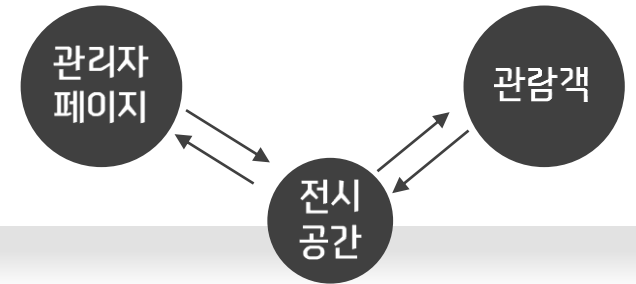
생산성 및 합리적인 가격 정책



게임 엔진을 활용한
탁월한 개발 생산성 확보

도입 기관의 니즈에 맞는
합리적인 가격 정책

쉽고 편리한 서비스 운영



운영 친화적 관리자 페이지 제공
- 슈퍼관리자 / 작가관리자 -

관리자 페이지 조작을 통한
즉각적인 서비스 페이지 반영

VR Metaverse Service 'META4' 프로젝트 요약 (2021년도)



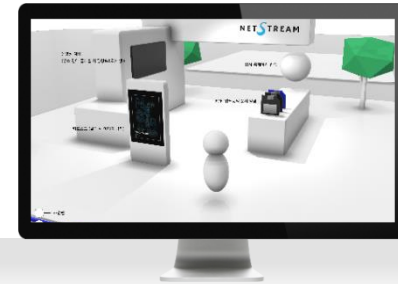
Metaverse Projects

4Q.2021

IBK 창공
메타버스
Demo day
구축



다양한
메타버스
구축
검토중



3Q.2021

춘천 메타버스 커피 축제 커피 페스타 서비스 개발



2Q.2021

웹기반 메타버스 갤러리 서비스 개발



영광뉴스 4월 전 네이비뉴스
갤러리에도 메타버스에도...NFT 미술품 전시 활기
코디최 PKM갤러리-전명삼 MCM하우스 개인전 프린트베이커리, 메타버스서 기획
전 세계적으로 NFT(Non fungible Token-대체 불가능 토큰)가 주목받으면서 국내...



코로나19 통합뉴스룸
장마 끝, 폭염 기승...서울 '36도'

코로나19
통합뉴스룸

코로나19 신규 확진자 1784명... '최다'

자료출처 : KBS, MBC, 채널A



춘천커피도시 페스타 메타버스

https://youtu.be/g4n_DmWc2x0

경쟁사 분석 및 비교

- 웹에서 앱의 퀄리티를 제공하는 접근성과 편의성이 매우 뛰어난 **넷스트림**

	오르카소프트 : MICE 3D	네이버Z : 제페토	SKT : ifLand	NET STREAM META4
방식	웹 기반 (무설치)	앱 기반 (설치)	앱 기반 (설치)	웹 기반 (무설치)
강점	높은 접근성, 저렴한 구축 비용	MZ 세대를 타겟 캐릭터성, 커뮤니티 강점	Meet-up 커뮤니티 강점	접근성과 편의성 강점 전시 및 갤러리에 특화
한계	단순한 인터렉션, B2B 사업 국한	MZ세대를 타겟 폭넓은 유저층 흡수 제한	서비스 이용 영속성 부족	웹에서 실시간 랜더링 방식 제공 다양한 인터렉션 강점
운영 환경	△	X	X	○
다중 접속	X	○	○	○



- 넷스트림은 가상 전시 솔루션화를 통해 **저렴한 도입 비용**과 **유지 보수의 편리함**을 강점으로 내세워 시장 공략!

맞춤형 서비스 (B2B/B2G)

맞춤형

기본형 + 고급형
고객사가 원하는 맞춤형
서비스 제공



예상 가격: 기업 맞춤형

구독형 서비스 (B2B/B2G)

기본형

단독 스페이스 제공 (스페이스 3종)
이미지, 영상 등 UI 제공
부스 담당자와 채팅 서비스 제공
관리자 페이지 제공

월 방문 인원 : 500명

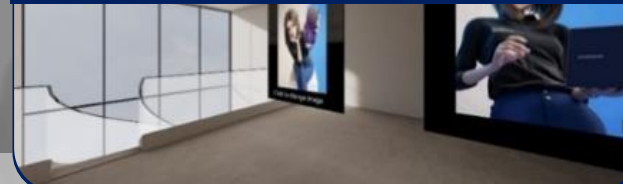


예상 가격: 월 30만원 (VAT 별도) 초기 솔루션 도입비 별도

고급형

기본형 + 멀티 플레이 제공
메타버스 전용 밋업 환경
아바타 + 음성 채팅 제공
취향에 맞는 부스 스타일 선택
관리자 페이지 제공

월 방문 인원 : 1,500명



예상 가격: 월 100만원 (VAT 별도) 초기 솔루션 도입비 별도

2021년도
META4를 통한
목표 매출

1.5억원

맞춤형 서비스
3~4건

메타버스 얼라이언스 컨소시엄



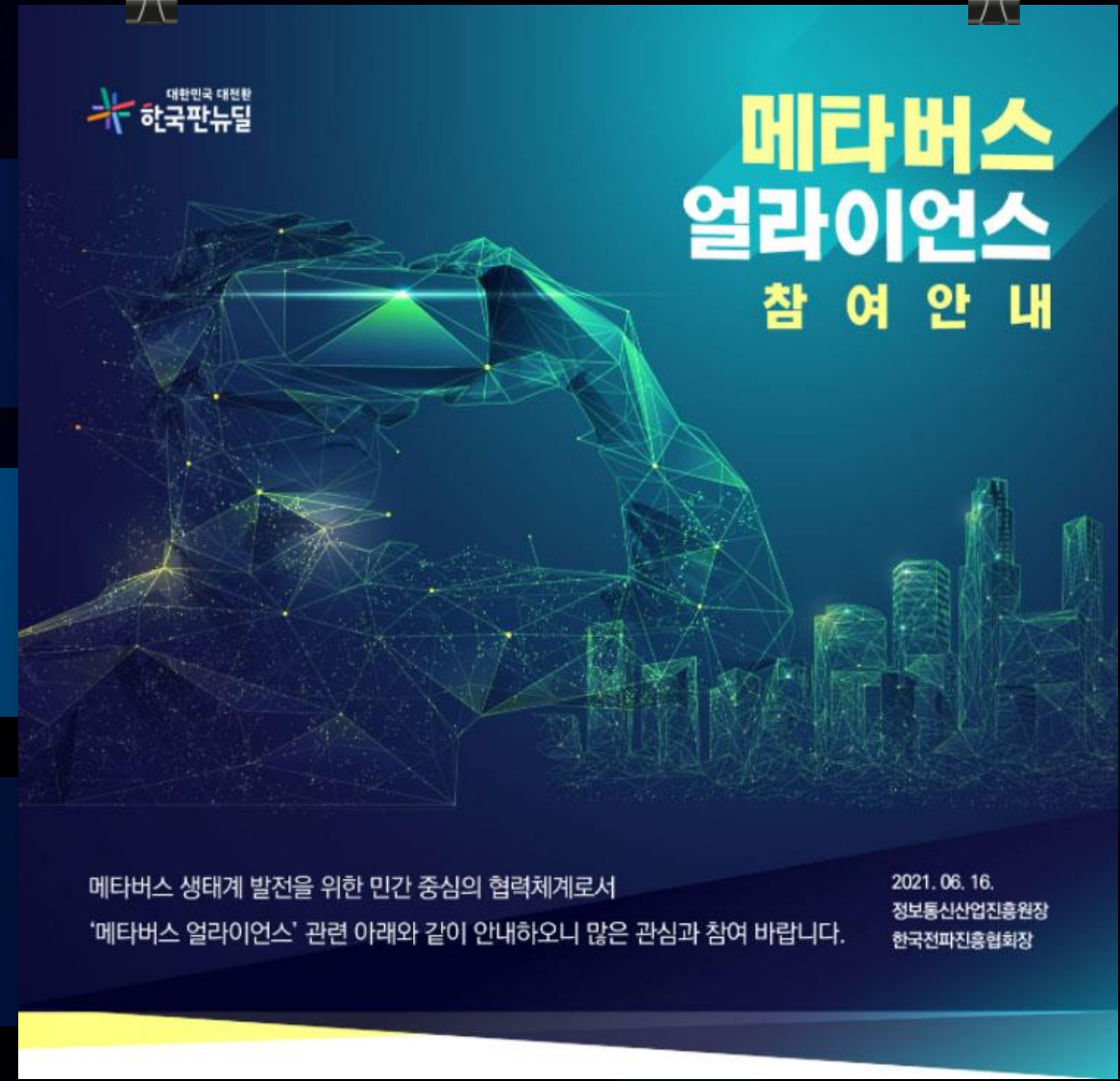
온라인 교육사업 1위 영위
코스닥 상장사



위즈웍스튜디오 자회사
광고 마케팅 전시 전문 기업



웹 기반 실시간 메타버스
서비스 구축 노하우 보유



서비스 확장 전략



✔ 개인 (커뮤니티) 활용

✔ e 커머스 활용
vTuber 인플루언서 마케팅



✔ 교육 분야 활용 NEXT
비대면/온택트 환경

✔ 기업 홍보 마케팅 활용



대표자와 핵심 멤버들은 10년 이상의 GAME, VR, WEB 개발 경험 보유



상현태 (David) | CEO

홍익대학교 영상커뮤니케이션대학원
VRAR 콘텐츠 전공 / MR MediaLab



GRAPHIC TEAM



Camellia | 팀장

경민대학교 디지털 콘텐츠 전공
리바트, 스코넥 엔터테인먼트



Mimi | 3D Character Modeler

서경대학교 미디어공학 전공
스코넥 엔터테인먼트



Grima | 원화 배경/캐릭터

명지전문대학교
SW 콘텐츠 전공



Yuseok | UI/Motion Design

명지전문대학교
SW 콘텐츠 전공



Hoon | UI Designer

한국산업기술대학교
산업 디자인 공학 전공

INNOVATION TEAM Web Base



Randy | 팀장

계원조형예술대학교 멀티미디어
디자인 전공, 엘토브, 웅진씽크빅



Wicity | 기획/PM

University of the Arts London
(WCA) Theatre Design 전공



Antonio | Front-end

공주대학교
정보 통신 공학 전공



Eve | 기획/PM

계원예술대학교
디지털 미디어 디자인 전공



Jasmin | Back-end

명지전문대학교
SW 콘텐츠 전공



Zaid | Back-end

광운대학교
컴퓨터 정보 보안 공학 전공

CREATIVE TEAM Game Engine Base



Ethan | 팀장

동서대학교 디지털콘텐츠 전공
바른손 게임즈, 블루해머



Harper | 기획/PM

퍼즐스페이스, 모션디바이스
고려전문대학교 게임기획학과 전공



Michael | 프로그램 파트

동양미래대학교
컴퓨터 소프트웨어 공학 전공



Minnie | 프로그램 파트

장안대학교
컴퓨터 게임학 전공



Romare | PD/PM

한림대학교 수학 전공
크리스피, 해피업, imK스튜디오



Zinna | 프로그램 파트

한국산업기술대학교
엔터테인먼트 컴퓨팅 전공



Stream of Metaverse with NETSTREAM

NETSTREAM