

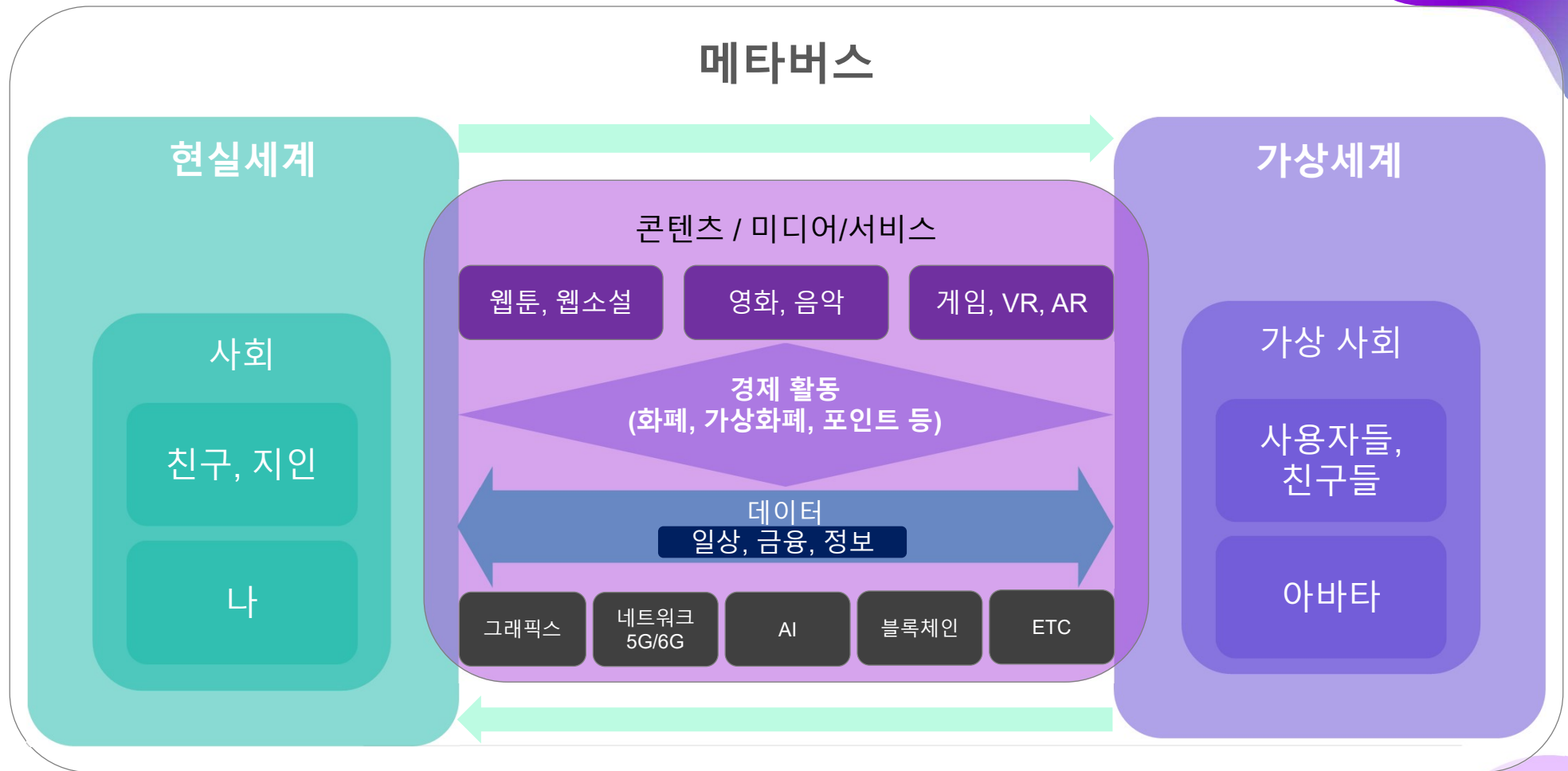


heartverse

# HEARTVERSE

Heart of the Metaverse  
Investor Relation

# 현실과 가상이 연결된 메타버스의 등장



# 고객 문제 정의

## 1차 : 국내 대기업/중견기업 HRD 담당자

문제:  
비대면 상황에서도 대면 교육의 경험과 효과를 제공해야 한다.

1. 집체교육을 오프라인으로 할 수 없음 (위드코로나, 변종)  
→ 비대면 행사가 기준이 됨
2. 화상회의 기능은 필수 + 대기자 (화면)
3. 설치/이용이 간단해야 함
4. 많은 사용자들이 동시 접속 가능해야 함 (최대 500명)
5. 아바타를 조작하여 퀴즈, 게임 등 진행 필요  
(오프라인과 유사한 경험 제공)

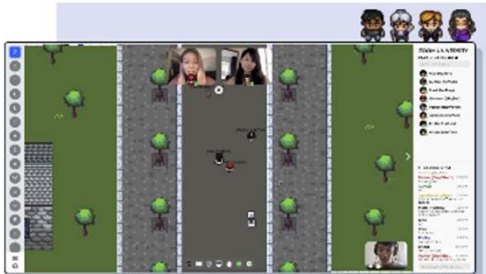
“3D가 되면 화상이 안되고, 2D는 입체감이 없고...”  
- HRD 전문가 인터뷰 -



# 기존 솔루션의 한계

## Gathertown

- 2D 공간 기반 화상채팅 플랫폼
- 20년 창업/누적투자 900억원



- 5가지 요소 모두 충족

BUT

- 2D Dot 그래픽의 한계
- 추가 콘텐츠 제작 불가능 (OX 퀴즈, 방 탈출 게임, 등)
- 교육 기록이 남지 않음

제페토, 이프랜드 : 화상회의 기능 없음

스페이스, 페이스북 워크룸 : VR 기기 필요함, 복잡함

## 실제 현장 사례

- 입체감 있는 2.5D 맵 이미지를 별도 제작 (외주사 등장)
- OX 게임 등은 사회자 진행으로 대체 (수동)



넷마블 신사옥 맵, 채용박람회 21.10.



경기도의회, 교육, 21.10.



2021 과학마을 축제, 대덕넷, 21.10



## 시장의 니즈 확인

### Needs

- 01 특징이 표현된 입체감 있는 공간을 원함
- 02 편리 기능들을 추가하고 싶어함 (게임, 캘린더 등)
- 03 화상미팅, 발표, 스트리밍 기능은 필수
- 04 나만의 아바타, 다양한 모션 표현을 하고 싶어함
- 05 데이터 기록과 소셜 기능 필요

55명 MZ세대 유사 서비스 경험자 대상 설문 진행  
(유사 서비스 경험자 A그룹 / 비경험자 B그룹, 21.07.05~07.16)

10명 핵심타겟 대상 2차 설문 진행  
(게더타운 사용 전문가 그룹 21.10. 2주간)

# 기존 vs 하트버스 솔루션



	Teamflow	oVice	Gather	메타폴리스(직방)	하트버스
서비스 화면					
화상 미팅	O	O	O	O	O
아바타 중심 데이터 로깅	X	X	X	X	O
맵 빌더	X	O	O	X	O
맞춤 공간 제작 서비스	X	X	X	X	O
HR 관련 협동 콘텐츠	X	X	X	X	O

# 하트버스 서비스 특징

아바타로 즐기는 3D 가상 공간 HRD 서비스



## 01 웹으로 구동

프로그램을 설치할 필요 없이  
웹브라우저에서 실행 가능



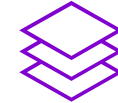
## 03 편리한 커뮤니케이션

거리, 공간, 상황에 따른 화상통화 및  
스크린쉐어, 발표가 가능합니다.



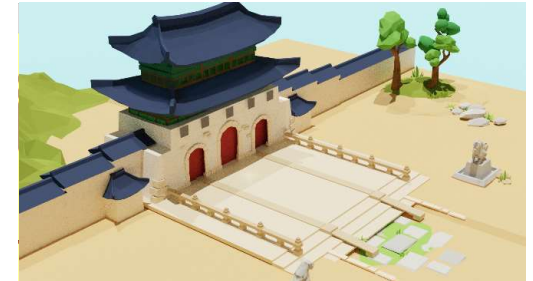
## 05 감정표현

이모지 및 캐릭터 움직임을 이용해 다양한  
감정을 표현할 수 있습니다



## 07 맵 빌더

원하는 공간을 자유롭게 창작할 수 있는 기능  
향후 창작 및 거래 가능



## 02 다양한 기기 지원

PC, Mac, iOS, Android 기기 등 다양한  
플랫폼을 지원



## 04 아바타 중심 데이터 로깅

이벤트 및 미팅 기록, 소셜 친구 추가 등  
활동 데이터 중심으로 보상 제공



## 06 아바타 커스터마이징

다양한 아이템과 캐릭터를 통해 나만의  
아바타를 만들 수 있습니다.



## 08 게임 및 콘텐츠

HRD에 필요한 게임 콘텐츠 제공  
OX퀴즈, 방 탈출 게임, 퀴즈 등



# 하트버스 MVP 테스트 영상

## 테스트 영상 (개발 8주차)

- 거리기반, 공간기반 화상미팅 기능 구현
- 화면공유, 캐릭터 감정표현 구현
- WebRTC + Unity 3D + AWS 연동

MVP 테스트 링크

<https://qa-daily.gambridzmetaoffice.com/>



<https://youtu.be/3pLS0sMhbmU>

# Pivot 3개월만의 성과와 가능성

## 01 가상미팅 공간

- 하트버스 온라인 가상공간
- 하트버스 이벤트 공간
- 가상 모델하우스 등

### • 1억원 확보

- 비대면 스타트업 육성사업 선정



- 비대면 전환 가속화
- 비대면 소통에 대한 수요 증가

## 02 스마트시티 R&D

- 지자체 스마트시티 개발 참여
- 메타버스 관광코스
- 디지털 뉴딜 2.0에 포함

### • 2.8억원 확보

- 시흥시 해양레저 메타버스 연구개발 with 블록체인 전자시민증 컨소시엄



- 관광 수요 증가에 대한 대비
- Z+@세대를 위한 홍보 채널 필요

## 03 메타버스 교육

- 메타버스 잉글리시 스쿨
- 메타버스 아카데미
- 메타버스 HRD 교육 공간

### • 3억원 규모 협의 중

- H교육 대기업과 3차 협의
- 신한 오픈이노베이션 선정



- 새로운 교육 미디어에 대한 니즈
- 비대면 교육 + 온라인 친구 필요

## 04 메타 커머스 솔루션

- 메타버스 팝업스토어
- 메타버스 라이브 커머스
- 메타버스 쇼핑몰 제작

### • 궁극적 목표

- 21년 약 180조원 시장
- 브랜드/프로덕트 경험이 중요



- 브랜드를 경험하는 Z+@세대 타겟
- 소형화될 VR, AR 기기 활용



# 비즈니스 모델



## 타겟

- 새로운 세대와 소통하며 홍보, 서비스, 제품 판매를 원하는 기성 고객들
- 새로운 경험, 소통, 콘텐츠를 즐기고 창작 및 거래하려는 개인 고객들



회사



기관



개인



디지털 공간 임대 및 제작

- 월 사용료 / 개인 무료, 기업 사용자 수 x 1만원
- 맞춤형 공간 제작비 / 주 1천만원 x 개발 기간 / 평균 2주
- 운영비 / 사용자 수 x 기간 x 10,000원



heartverse



디지털 자산 판매

- 캐릭터 아이템 판매
- NFT 아이템 판매
- 디지털 자산 판매 수수료



창작자

# 하트버스 로드맵



## 2022 3Q

해외 오픈 베타 서비스  
국외 CS 전담 팀 구성  
원하는 공간을 디자인할 수 있는  
No-code Map Builder 툴 제공  
아이템 거래 가능한 상점 기능 구현

## 2023 1H

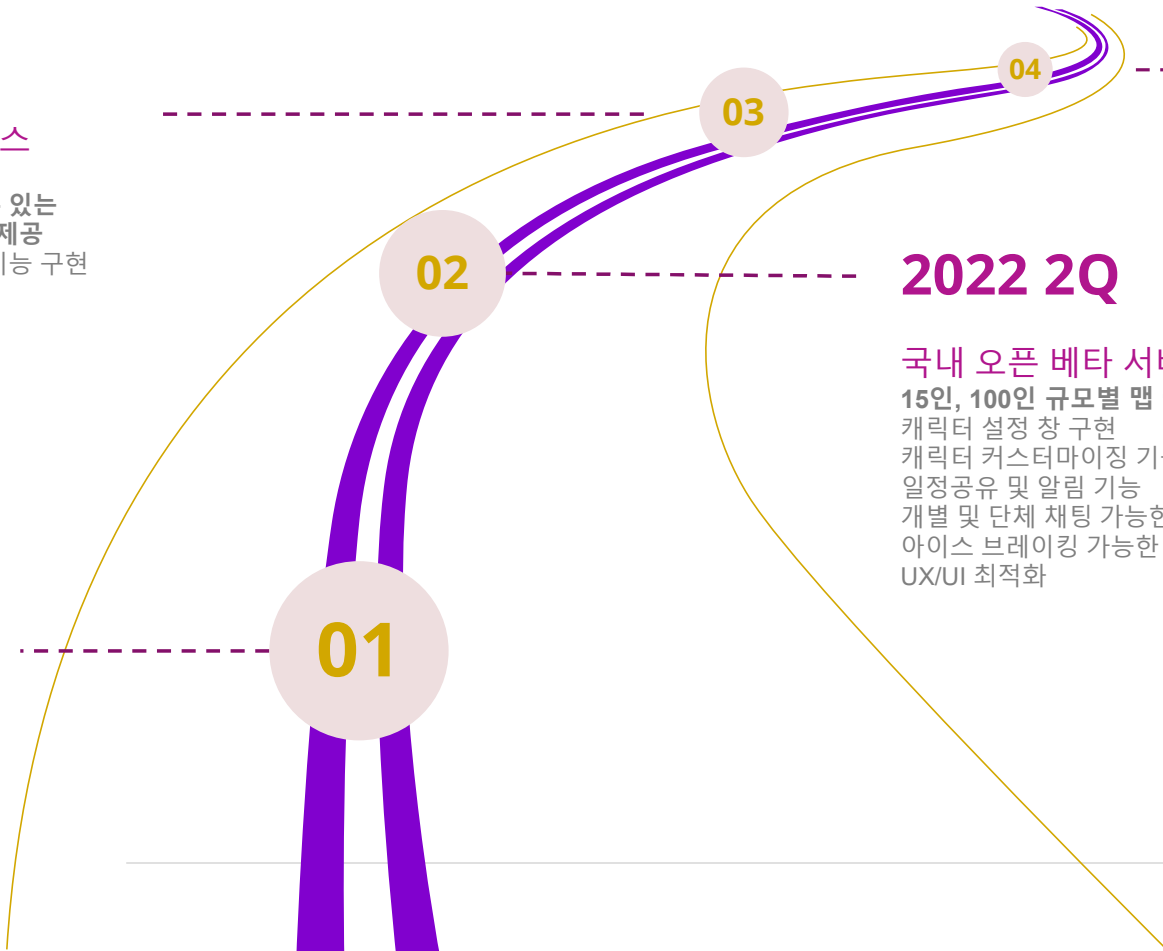
정식 서비스 오픈  
MAU 10만명 목표달성  
글로벌 현지화 전략수립  
해외법인 등 단계적 해외진출 준비  
동남아시아권(싱가폴, 인도) 시장 진출

## 2022 2Q

국내 오픈 베타 서비스  
15인, 100인 규모별 맵 15개 구축  
캐릭터 설정 창 구현  
캐릭터 커스터마이징 기능  
일정공유 및 알림 기능  
개별 및 단체 채팅 가능한 메신저 기능  
아이스 브레이킹 가능한 간단한 게임 구현  
UX/UI 최적화

## 2021 4Q

알파버전 개발  
3가지 무료 미팅 공간 구현  
12가지 캐릭터 구현  
말풍선 채팅  
메신저 기능  
파일첨부 기능  
클로즈 베타테스트



# Our Team

피봇을 통해 탄탄해진 팀!



도민석 / 대표

게임 개발/연구 경력 7년

현) 뷰티풀 펠로우 10기  
전) 게임문화포럼 자문위원

카이스트 경영대학원 SE MBA  
카이스트 문화기술대학원 석사  
- 게이미피케이션 전공  
경북대학교 전자공학부 학사



김현 / CMO

경력 6년

전) IGAWorks 데이터 마케터  
전) 소셜라이트 마케팅 과장  
전) 스타일쉐어 데이터 마케터 과장

명지대 경영학과



김준범 / COO

경력 5년

전) 일진그룹 사업개발팀  
전) 아토피치료제 스타트업 CTO

카이스트 생명과학과 학사



이은진 / PM, 기획

경력 9년

전) 메일플러그 5년  
전) ADNSTYLE 2년 9개월  
전) 윤커뮤니케이션즈 1년 7개월

건국대 컴퓨터 소프트웨어 학사



이태호 / 개발

슈퍼루키

동명대 컴퓨터공학 학사



성혜진 / AD

6년

전) 아이덴티티 게임즈  
전) lmc 게임  
전) 사이버 프론트 코리아  
나인코퍼레이션 몬스터 원화

홍익대학교 게임학부

# 현실과 연관된 콘텐츠 제작 경험 보유

약 5년간  
 총 매출 약 4억 8천만원  
 총 개발비 약 8 억원  
 최대 고용 인원 18명  
 투자 유치 3천만원 / 8%



**애프터 데이즈**  
 2015 네팔 대지진의 참상을 알리기 위한 게임

2018. 소셜벤처 경연대회 최우수상  
 2017. 이달의 우수게임 선정



**시미**  
 나의 자존감을 높이기 위한 여행

2020. BIC 베스트 임팩트 파이널리스트  
 2020. 애플 앱스토어 오늘의 게임 선정

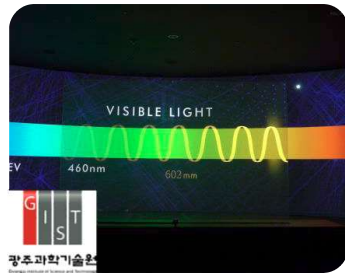


**웬즈데이**  
 태평양 전쟁범죄를 기억하기 위한 3D 어드벤처

2021. Games for Change  
 최고의 학습용 게임 선정 (국내 최초)



청소년 우울증 연구를 위한 3D기능성 게임  
 (2017, 서울대학병원 신경정신과)



소리, 빛 체감형 학습 콘텐츠  
 (2018, 광주과학기술원)



뇌 과학 연구를 위한 VR 기능성 게임  
 (2019, 연세대의과대학)



시니어 게임 지원 기술 연구  
 (2019~2021, 한국과학기술원 공동연구)

# 메타버스의 중심



heartverse

감사합니다.

대표 도민석

doeol@heartverse.xyz