| 산업통상자원부 | **보도참고자료** | http://www.motie.go.kr |
|---|---|---|

**배포즉시 보도**하여 주시기 바랍니다.

| 배포일시 | 2018. 9. 21.(금) | 담당부서 | 유통물류과 |
|---|---|---|---|
| 담당과장 | 서기웅 과장(044-203-4380) | 담 당 자 | 김동환 사무관(044-203-4834) |

# AR·VR 기술로 소상공인의 새로운 기회를 창출한다.

## - 패션제품 유통 AR·VR 유통 신기술 개발에 80억 원 투자 -

□ 산업통상자원부는 증강·가상현실(AR·VR) **기술이 패션에 접목**되어 패션·잡화 분야의 **소상공인**이 **활용 할 수 있는 플랫폼도 개발·보급**을 지원한다.

○ 중소 패션기업·판매 기업에는 입체(3D) 가상모델을 저렴하고 신속하게 제공하고, 소비자들에게는 온라인상에서 가상현실(VR) 가상제품을 경험하고 주문 까지할 수 있는 모바일 앱 개발·보급에 **4년간 80억 원을 투입**한다.

< 기술개발 과제 개요 >

○ 사 업 명: 패션제품을 위한 AR-VR 클라우드 플랫폼 개발

○ 개발기간: 2018.04.01. - 2021.12.31. (45개월)

○ 사 업 비: 80억원(정부출연 55억원, 민간부담 25억원)

○ 참여기업: 유스하이텍(주관), 서커스컴퍼니, 디쓰리디, 3D스튜디오MOA, 디자이너인더스트리, 한국생산기술연구원

○ 이번 과제가 성공적으로 개발된다면, 가상제품의 고품질 입체(3D) **샘플제작의 비용**을 현재보다 약 **50% 이상 절감***할 수 있고, **제작 시간**을 **수 시간에서 수 십 분으로 단축****시킬 수 있게 된다.

* 코트의 경우 샘플 재작비용이 150만원에서 15만원으로 90%까지 절감 가능

** 복잡한 자켓은 하루에서 45분으로, 간단한 티셔츠는 반나절에서 15분으로 단축

- **소상공인**과 같은 판매자는 소비자의 구매성향에 맞춰 신속하게 상품을 기획·제작하여 **온라인에서 실사로 제공**할 수 있고,

- **소비자도** 온라인(모바일)에서도 원하는 제품을 **실제처럼 확인**할 수 있어 **유통산업에 큰 변화를 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대**된다.

* 온라인쇼핑몰에서 의류판매액은 연평균 16% 성장('11~'16)
* 통신판매업 신고사업자 44만 명 중 의류/패션/잡화/뷰티 비중 30.5%

< 개발 플랫폼 사용시 소상공인 혜택 시나리오 예시 >

◆ 동대문에서 **의류**를 제조하는 **소상공인 업체 A사**(직원3명)

○ **(사용전)** A사는 겨울 시즌용으로 **코트 20개의 견본**을 제작하는데, 약 **3천만 원**이 **소요**되며, 이러한 견본은 판매도 불가능하여 **재고**로 남게 됨

- 샘플을 **판매자에게 전달**하는 비용, 판매자의 의견에 따라 **샘플을 수정하는 비용**도 A사에게는 **부담**으로 작용됨

○ **(사용후)** 견본 20개를 **가상 입체-가상현실(3D-VR) 제품**으로 제작하면 **약 3백만 원**에 제작(90% 절감 가능)이 가능하고, 견본 **처리의 고민도 없어짐**

- 가상 견본을 판매자에게 **온라인으로 전달**이 가능하므로 추가비용 부담이 없으며, 디자인 **수정도 프로그램을 통해 간편**하게 처리할 수 있음
- 또한, **입체-가상현실(3D-VR)** 샘플을 **모바일 판매앱에 바로 연계**하여, 직접 판매까지 가능하므로, **소비자 주문형 제작·판매**와 같은 새로운 사업 기회를 가질 수 있음

□ 한편, 증강·가상현실(**AR·VR**) 활용 새로운 유통 기술개발의 원활한 추진을 위해 산업기술평가관리원(KEIT), 기술개발 기업간 **협약식**과 **간담회**도 **개최**한다.

* (일시/장소) '18.9.21(금) 10:30 / 서커스컴퍼니(서울 강남구 선릉로)
* (참석 대상) 산업부, 대한상의, 기술개발기업(유스하이텍, 서커스컴퍼니), 의류·패션기업(한세실업), 유통기업(아르카인베스트먼트), 지원기관(산업기술평가관리원)

< 협약식 주요 내용 >

① 기술개발과제평가·관리기관은 과제의 성공적인 목표달성을 위하여 진도점검 등 사업관리 및 원활한 사업수행을 위한 사업비 지원

② 연구수행자(기술개발기업)는 가상의상시뮬레이션과 3D 스캐닝 기술을 이용한 고품질 가상제품 VR스토어 및 모바일에서 제공하는 플랫폼 개발·보급

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료에 대하여 자세한 내용을 원하시면 산업통상자원부 유통물류과 김동환 사무관(044-203-4384)에게 연락주시기 바랍니다.

**참고1** **협약식 및 간담회 개요**

## □ 행사 개요

○ 일시/장소 : **'18. 9.21(금), 10:30~11:40 / 서커스 컴퍼니**(서울 강남 소재)

○ 참석(7명) : 산업부, 대한상의, 기술개발기업(유스하이텍, 서커스컴퍼니), 의류·패션 기업, 유통기업, 지원기관(산기평)

< 참석자 명단 >

| 구분 | 성명 | 소속 및 직위 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 정부 | 이동욱 | 중견기업정책관 | |
| 정부 | 서기웅 | 유통물류과장 | |
| 기업 | 김민균 | 유스하이텍 대표 | 시스템 개발사 |
| 기업 | 박선욱 | 서커스컴퍼니 대표 | 시스템 개발사 |
| 기업 | 하유선 | 한세실업 부서장 | 의류·패션기업 |
| 기업 | 류찬열 | 아르카인베스트먼트 대표 | 유통기업 |
| 지원기관 | 서덕호 | 대한상의 유통물류진흥원 팀장 | 유관기관 |
| 지원기관 | 조기현 | 산업기술평가관리원 본부장 | R&D 평가관리 |

○ 행사내용 : **①업무 협약식, ②체험관 구성기술 시연, 간담회**

- ① (협약) 관계기관간 협력 협약체결(산기평-기술개발대표기업)
- ② (시연) VR체험(틸트 브러쉬 체험 등), AR체험(KSF 홍보 리플렛 등)

## □ 세부 일정

* 사회 : 유통물류진흥원 팀장

| 시 간 | | 행사 내용 | 비 고 |
|---|---|---|---|
| 10:30-10:35 | 5' | ▪ 인사말 | 중견기업정책관 |
| 10:35-10:45 | 10' | ▪ 업무협약식 및 기념 촬영 | 관계기관 |
| 10:45-11:05 | 20' | ▪ 기술개발 현황 소개 | 유스하이텍(VR), 서커스컴퍼니(AR) |
| 11:05-11:15 | 10' | ▪ KSF 체험관 구현기술 시현 | 참석자 전원 |
| 11:15-11:40 | 25' | ▪ 간담회 | 참석자 전원 |

*** 업무협약식 및 기념촬영까지 공개**

**참고2** **패션제품 AR·VR 플랫폼 기술개발 과제 요약**

## □ 사업 개요

○ 사 업 명: 패션제품을 위한 AR-VR 클라우드 플랫폼 개발

○ 개발기간: 2018.04.01. - 2021.12.31. (45개월)

○ 사 업 비: 80억원(정부출연 55억원, 민간부담 25억원)

○ 참여기업: 유스하이텍(주관), 디쓰리디, 3D스튜디오MOA, 디자이너인더스트리,서커스컴퍼니, 한국생산기술연구원

## □ 연구 개요

○ (현황) 의복·신발 등 패션제품은 3D·AR·VR 기술 적용시 부가가치가 높은 분야이나, 제품 모델링에 비용이 많이 들고 관련 서비스 개발이 미약

○ (목표) 가상의상시뮬레이션, 3D스캐닝 기술을 이용한 모델링과 감성표현이 가능한 고품질의 가상제품을 VR스토어 구축, 모바일에서 제공하는 플랫폼 개발



## □ 세부 개발 과제

- ◆ 의류·가방·신발·악세서리 제품의 **3D AR·VR 플랫폼 구축**
- ◆ 패션 제품을 **가상공간에 전시하고 판매하는 VR스토어**(앱) 구현
- ◆ 실사와 유사한 품질을 제공하는 3D제품 모델링 어플리케이션 개발
- ◆ 소비자에게 가상3D 패션 경험을 제공하는 마이스타일(가칭) 앱 개발
- ◆ 본 기술을 이용한 가상 패션제품 전용 브랜드 런칭 및 제품 제작
- ◆ 3D모델제작서비스, 제조연결서비스 등 부가 비즈니스 모델 구현

## □ **특징·의의** : 맞춤형(On-Demand) AR·VR 쇼핑기술개발·비즈모델 구현 개발

ㅇ **(높은 수요) 패션 상품**을 타겟 ⇨ 유통업계에서 VR쇼핑몰에 대한 수요가 높아 기술개발시 **활용도가 높을 것**으로 예상

ㅇ **(VR 쇼핑몰) 온라인·모바일 기반** VR 쇼핑몰 플랫폼 개발 ⇨ 중소 온라인 판매상 등 **소상공인까지 도입**하여 사용 가능

ㅇ **(큐레이션·소비자분석) 소비자 맞춤형 코디** 앱 개발 ⇨ 소비자가 선호하는 패션 데이터 수집, 구매성향 파악 등 **빅데이터 구축**

ㅇ **(맞춤형 제작)** 맞춤형 의류의 **기획·설계·제작·판매 플랫폼** 개발 ⇨ 대기업 진입이 어려운 **다품종 소량생산 시장에 소상공인이 진출** 가능

## □ **해외사례** : 스타트업 쇼핑몰 스티치 픽스(2011년 설립, 기업가치 40억달러)

< 스티치 픽스 비즈니스 모델 >

❶ **(소비자 분석)** 소비자가 최초 입력한 설정, 구매·반품 기록, SNS 계정, 거주 지역의 기후 등 100-150여 가지 정보를 분석하여 소비자 취향 분석

❷ **(의류·제작)** 1,000여명의 디자이너(원격 근무) 및 AI 프로그램이 소비자의 구입 패턴과 인기 스타일 등의 데이터를 분석해 선호하는 패턴·소재·길이 등을 새롭게 조합하여 제작

❸ **(추천·판매)** 분석을 토대로 의류 5점을 자동 배송(월 20달러의 스타일링 비용)

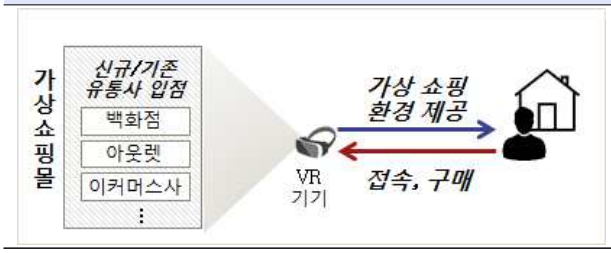
* 이중하나라도 구매하면 20달러를 할인, 마음에 들지 않는 옷은 무료 반품

**참고3** **AR·VR 쇼핑 현황 및 전망 (출처 : AT Kearney)**

□ (현황) **VR/AR 쇼핑**은 시·공간 제약을 탈피하여 **상품과 서비스의 유통방식의 혁신**(창조적 파괴)을 가져올 수 있는 잠재력이 큰 분야

○ (VR) 기존 유통사업자들에게 새로운 소비자 접점을 제공하는 **新유통채널**

< VR 쇼핑 컨셉 및 활용 사례 >

| 활용 컨셉 | 알리바바의 VR 쇼핑몰 'Buy+" |
|---|---|
|  | <br>• '16.11 VR 쇼핑몰 Buy+ 공개<br>– 가상 쇼핑몰 내에서 쇼핑 경험 제공<br>– 상품 정보 및 구매 기능<br>• 공개 1주일 만에 약 8백만 소비자 유치 |

○ (AR) 기존 오프라인 쇼핑경로를 허무는 '구매-Intercept형' **新유통모델**

< AR 쇼핑 컨셉 및 활용 사례 >

| 활용 컨셉 | 알리바바의 VR 쇼핑몰 'Buy+" |
|---|---|
|  | <br>• AR 스캔과 빅데이터 기술로 매장과 온라인 쇼핑몰 결합<br>– 사용자가 실물 제품을 스캔하면, 온라인 리뷰나 상세 정보 및 알리바바 Tmall의 타 제품과 비교 가능 |

□ (전망) 커머스와 VR기술의 결합은 **新유통채널로 확산**될 것이며, VR 채널 선점을 위해 **컨텐츠 개발 등의 대응**이 필요

< 기존 쇼핑 채널과 비교 및 VR 스토어의 가치 >

