

# Immersive Media in 5G

**THIRTEENTH FLOOR** Corp.

Young Il Song

# **The Next Tech Disruption In Media And Entertainment Is Coming**

## 인텔, “5G로 미디어 산업 새 지평 연다”

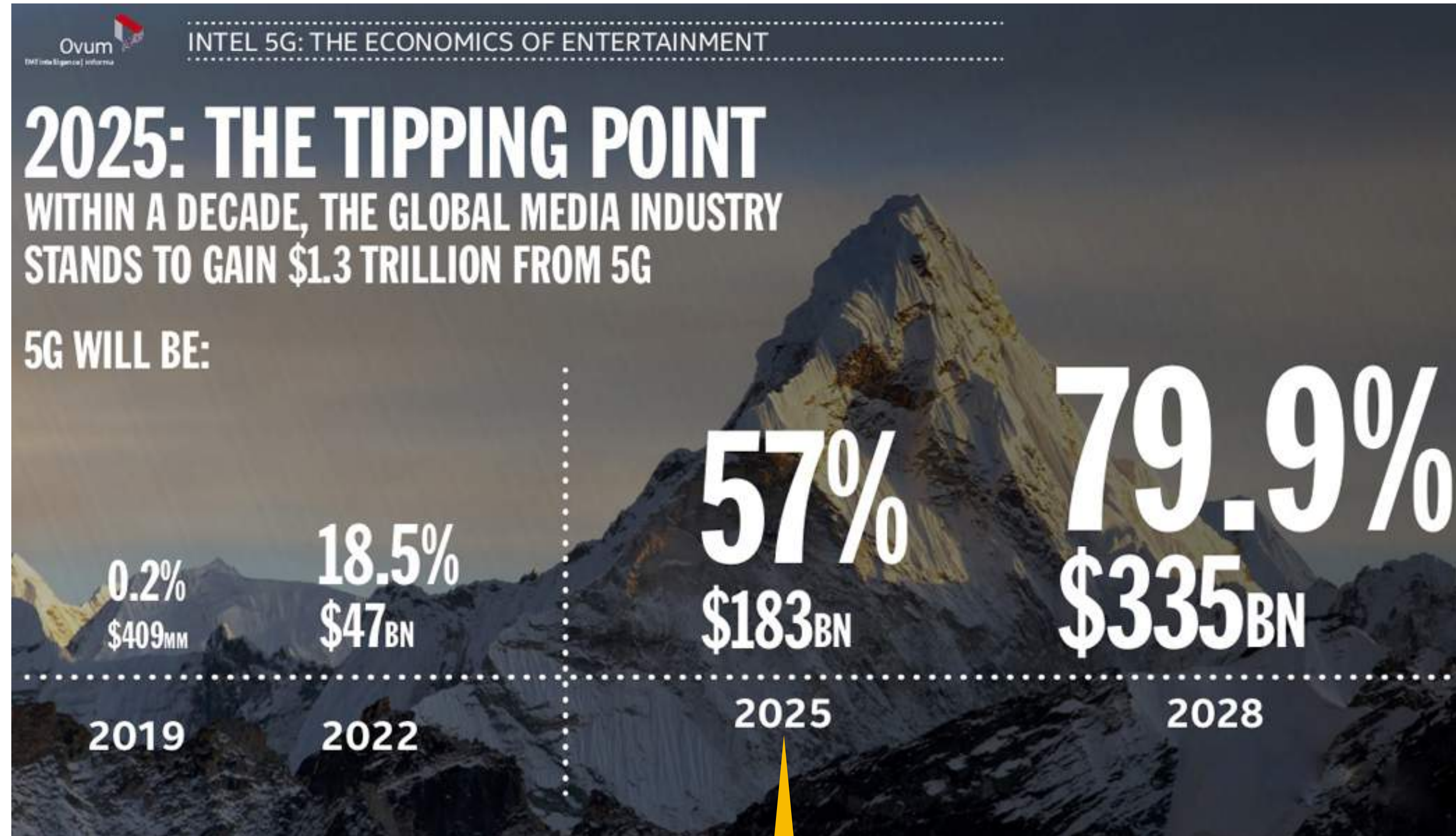
5G 산업 가치가 2035년 기준으로 약 2조5천만달러(약 2800조원)에 달할 것이라고 전망

5G가 미국에서 최대 220만 개 일자리를 새롭게 창출할 것이라고 예상

영상을 중심으로 한 네트워크 트래픽이 2023년까지 연간 45%씩 늘어나며,  
5년 내에 모든 모바일 데이터 트래픽에서 73% 가량을 미디어 트래픽이 차지할 것이라고 전망

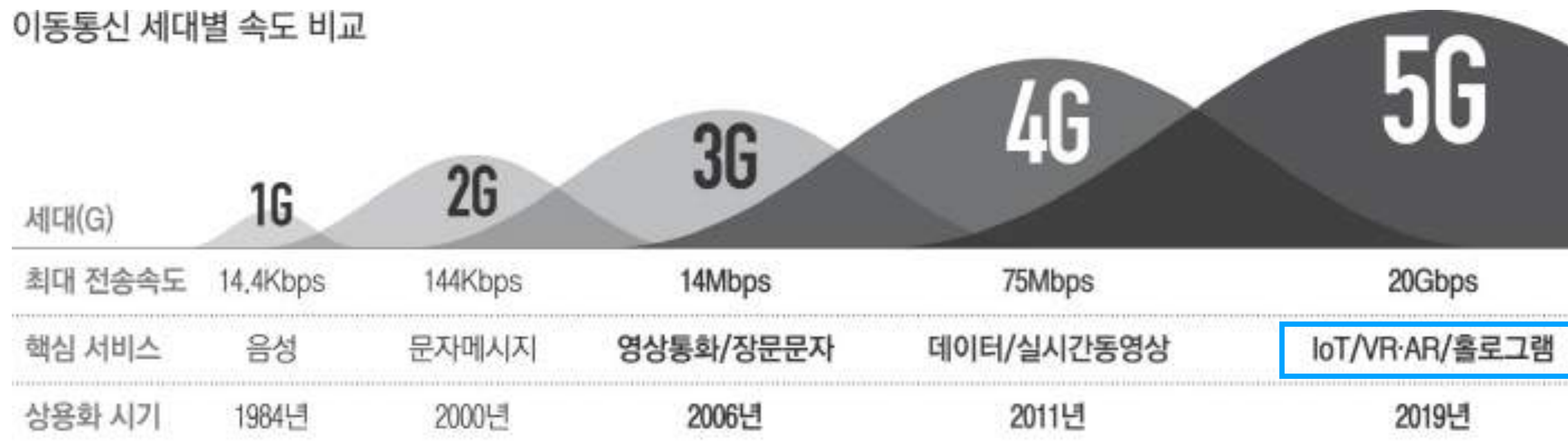
5G가 만들어낼 첫 번째 물결로 ‘미디어’를 언급

## 5G가 만들어낼 첫 번째 물결로 '미디어'를 언급



2025년 5G 미디어와 엔터테인먼트가 폭발적으로 성장하는 **티핑포인트**가 찾아올 것으로 관측. 5G망을 사용하는 기기가 전체 이동통신 기기의 57%를 차지하게 되면서 5G 콘텐츠 사용이 활발해진다는 것.

## 이동통신 세대별 속도 비교



# The Next Tech Disruption In Media And Entertainment Is Coming

미디어산업은 스마트 혁명 이후 가장 큰 변화를 겪은 산업 중 하나다



## 4K / 8K

유튜브, 페이스북 등 막강한 동영상 플랫폼 업체들이 4K 영상을 지원.

향후 1인 크리에이터들도 4K를 통한 초고화질 방송이 가능.

2010년 4K 영상 업로드 테스트를 시작했던 유튜브는 2014년 4K를 전체 서비스에 지원, 2016년 부터는 실시간 4K 중계까지 지원

5G 도입시 무선에서도 8K 영상 전송이 가능할 것으로 기대.

NTT도코모는 5G 기술을 이용해 NHK와 8K 슈퍼 HD 영상을 전송하는 실증실험을 진행 중

## VR / AR

VR /AR등 Immersive Media 서비스 및 콘텐츠의 확산

페이스북은 2017년 부터 360도 라이브 스트리밍 서비스에 4K 해상도를 지원

Youtube는 8K 360 Video 지원 및 서비스 시작

폭스 스포츠, 워너브라더스, 21세기 폭스사 같은 방송과 엔터테인먼트 회사들은 360 Live 및 VR 콘텐츠 준비중

VR 광고 시장 확대

2017년 HTC는 바이브용 앱에 광고를 넣을 수 있는 VR 광고 서비스 프로그램을 공개

구글은 스타트업 인큐베이터 '에어리어120'을 통해 VR 환경에서 광고 콘텐츠를 전달할 수 있는 방법을 고민하는 'AdVR' 프로젝트를 진행 중

## **MEDIA SERVICE의 성공 요소**

INFRASTRUCTURE

DEVICE

SUBSCRIBE

SERVICE

CONTENT



미디어 환경이 유튜브 중심으로 변했다

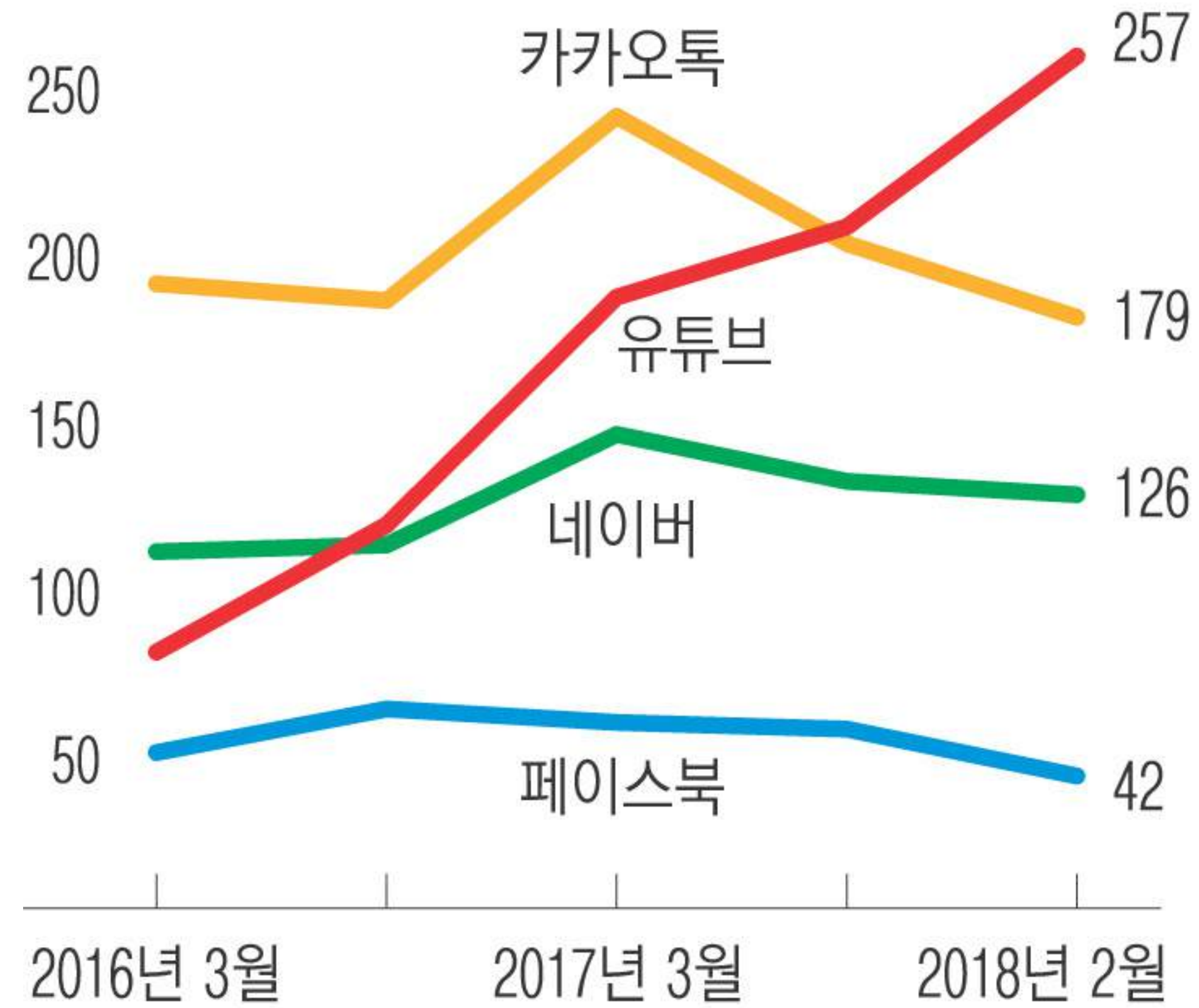
비디오 커머스 시장이 발전하고 있다

기업들은 유튜브를 통해 소비자와 더 가깝게 소통하고 있다

세계 최대의 동영상 플랫폼이면서 검색량 2위 사이트다

## 유튜브 앱 사용시간

단위: 억분, 자료: 와이즈앱,  
2016년 3월~2018년 2월 국내 안드로이드폰 표본조사





## 수익모델을 만드는 것보다 서비스 향상을 위한 투자

저작권 보호를 위한 콘텐츠 검증기술(Content Identification tool)을 도입해 불법 동영상을 관리  
언어 장벽을 없애기 위해 자동 번역 기능을 추가  
고화질 HD동영상 서비스  
다양한 광고툴을 활용해 기업들이 마케팅 성공

## 고객을 성공하도록 만들라

자신을 세상에 알리고 싶어하는 사람들에게 성공의 기회를 제공  
자기 모습을 동영상에 담아 타인들과 공유함으로써 만족감을 얻고 돈도 벌 수 있음

## '사용자 편의' 원칙을 고수

유튜브는 다양한 광고기법을 활용하고 있지만 어떤 경우에도 사용자의 동영상 시청을 방해하지 않는다는 원칙을 지키고 있다.  
그만큼 사용자 중심의 서비스를 제공하기 위해 노력  
다양한 디바이스에서 편하게 콘텐츠를 시청 할 수 있다

## 질 좋은 콘텐츠를 통한 Win-Win 비즈니스 모델

질 좋은 콘텐츠를 보유하고 있는 파트너사를 영입  
에비앙, 캐드버리, 네슬레, 나이키, 현대자동차 등 수많은 글로벌 기업들을 파트너들과의 파트너십

**그렇다면 어떻게 준비를 해야 할 것인가.**

수익모델을 만드는 것보다 서비스 향상을 위한 투자

초기시장에서 수익을 고민하기보다는 다양한 시장에 도전할 수 있는 **‘투자’** 필요

고객을 성공하도록 만들라

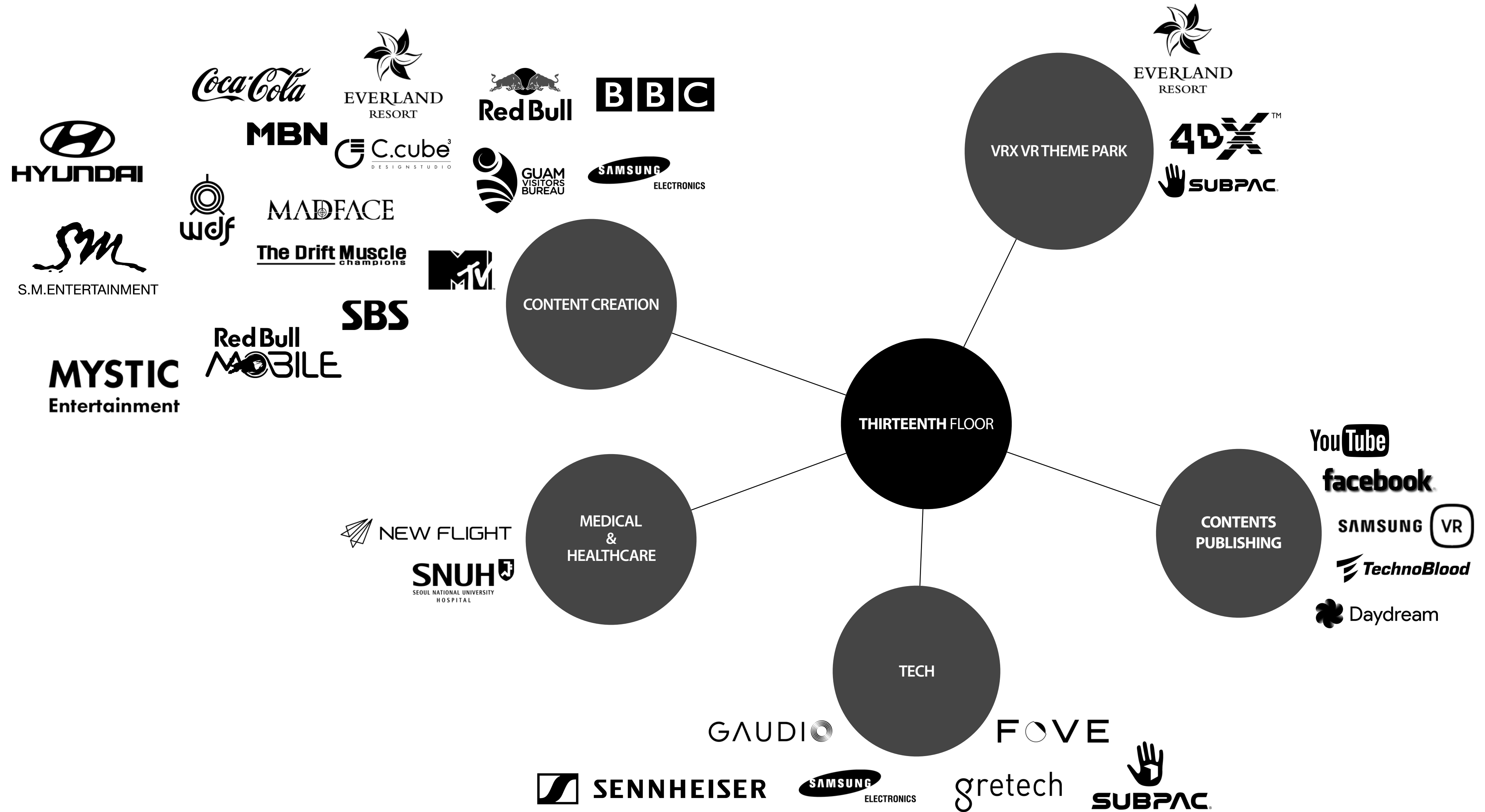
다양한 파트너들과 함께 성공을 위한 **‘견고한 파트너십’** 필요

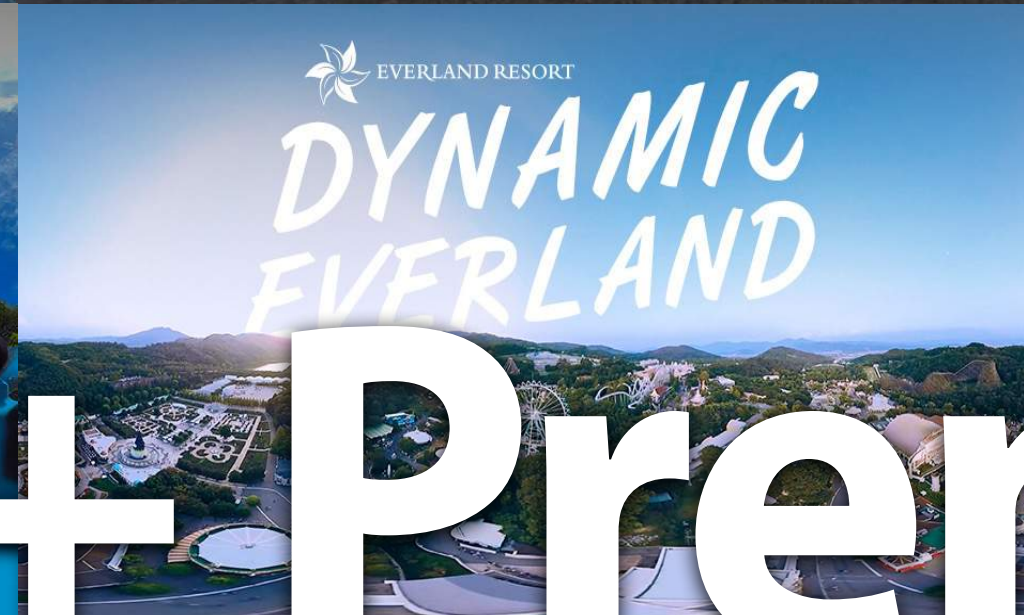
‘사용자 편의’ 원칙을 고수

첫째도 사용자, 둘째도 사용자 중심의 **‘서비스’** 필요

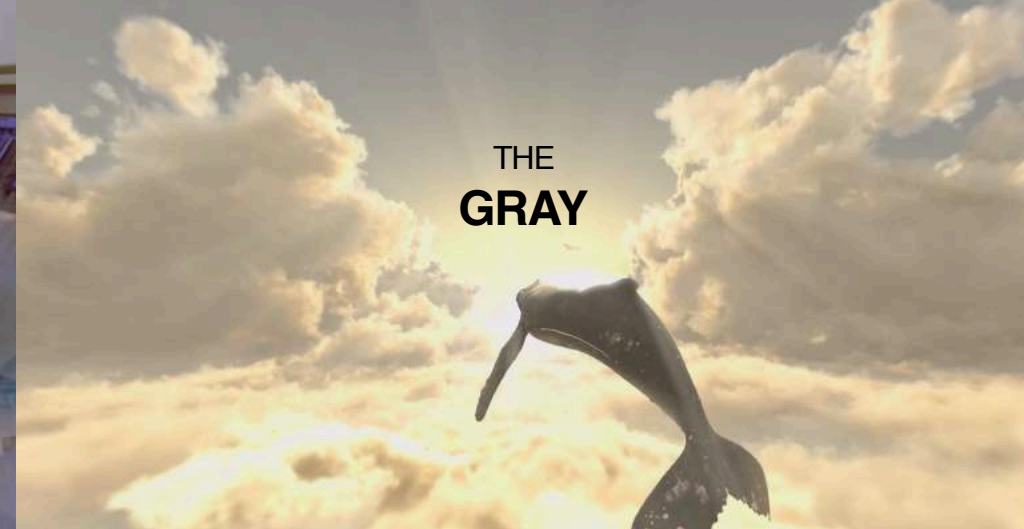
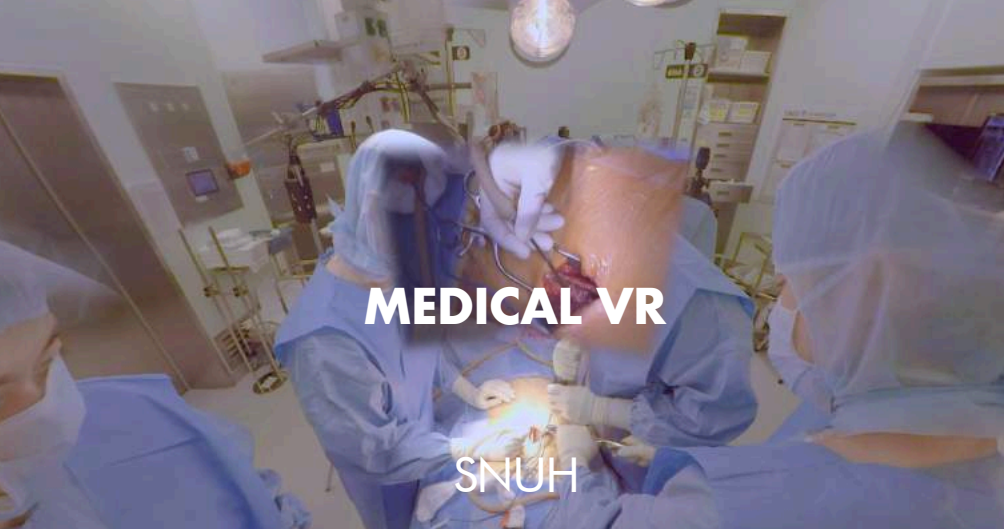
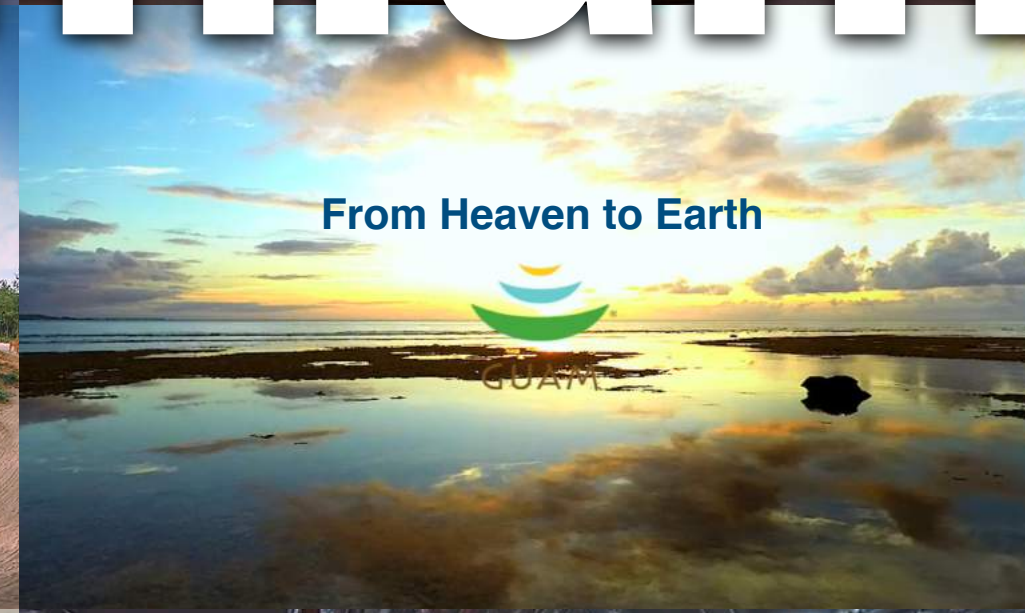
질 좋은 콘텐츠를 통한 Win-Win 비즈니스 모델

VR을 통해서 즐길만한 **‘가치가 있는 콘텐츠’** 필요



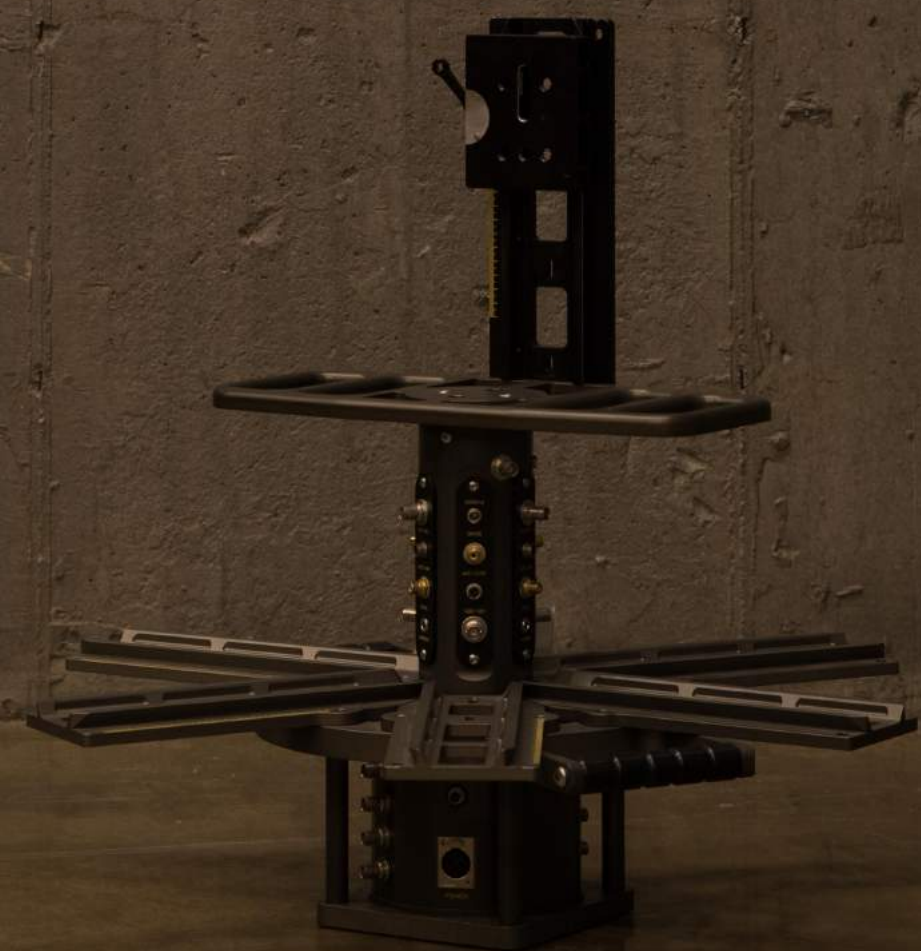


# 100+ Premium Contents













OZO

THIRTEENTH FLOOR  
THIRTEENTH FLOOR





TOOL BOX

THIRTEENTH FLOOR

THIRTEENTH FLOOR

VARAVON

VARAVON

THIRTEENTH FLOOR

THIRTEENTH FLOOR





150-10060-100  
USB 3.0 to SATA Cable

Cable, HS HDMI Type C to Type D  
310-10011-100  
CD-OD-HDMI-CtoD

SDI Cable, 36"  
150-10020-100  
CD-OD-SDI

AC/DC Power Supply  
150-10000-100  
CD-OD-AC-PS



SSD 1

apollo

SSD 2

F1  
LOCK

F2  
SHUT DOWN

HDMI  
IN

RMT

convergent design

PWR  
ON

SDI A  
IN

SDI B  
IN

LTC  
IO

SDI C  
IN

HDMI  
OUT

SDI D  
IN

SDI A  
OUT

SDI B  
OUT

AUD  
IN

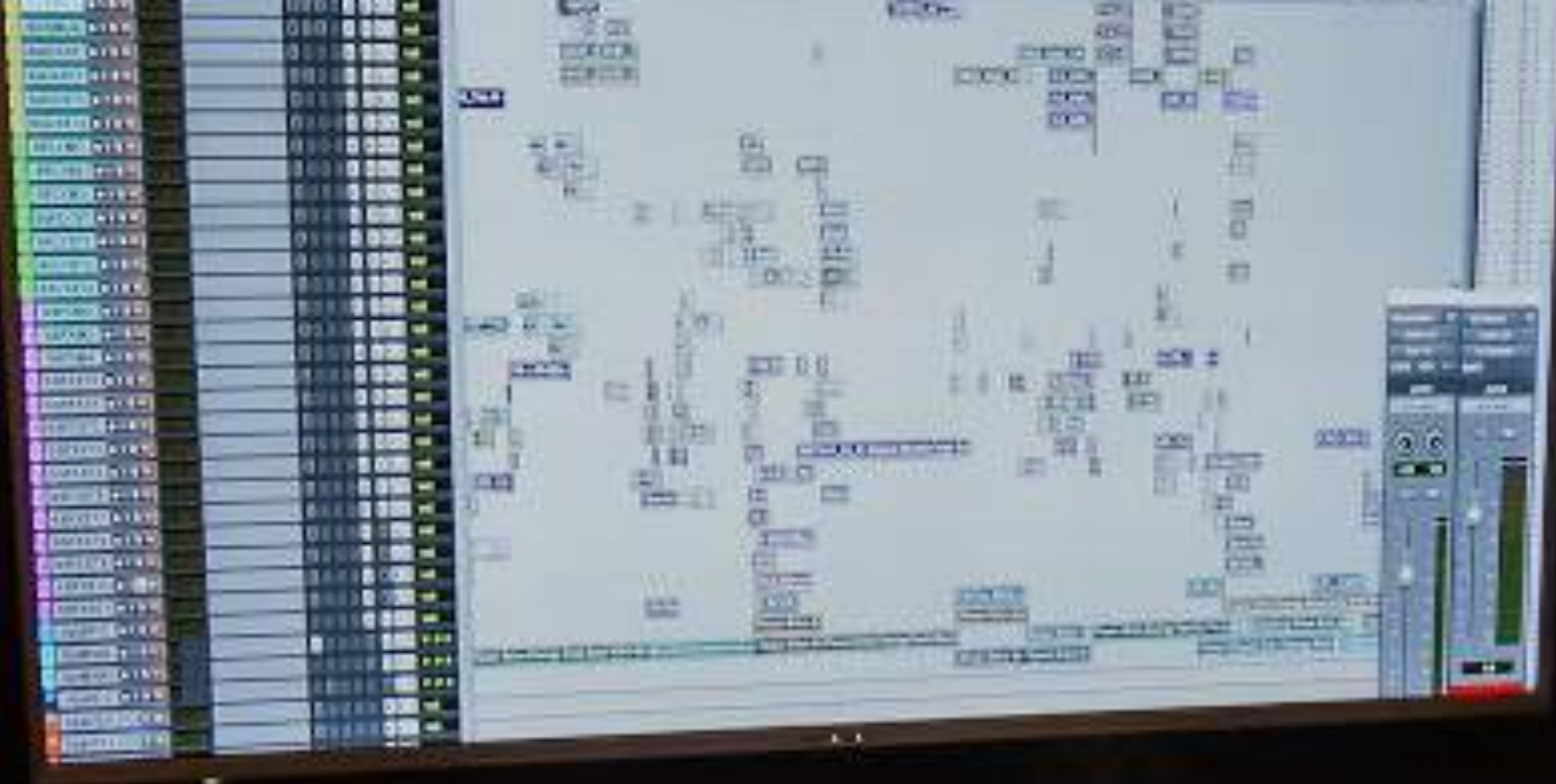
AUD  
OUT











**CONTENT IS KING**