



INFORME
DE FERIA

2019



SVAE / Seoul VR AR Expo

Seúl

Del 30 de mayo al 1 de junio de 2019

Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Seúl

Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

icex



INFORME
DE FERIA

8 de octubre de 2019

Seúl

Este estudio ha sido realizado por
Markel Rodríguez Roldan de Aránguiz

Bajo la supervisión de la Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Seúl

Editado por ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E., M.P.

NIPO: 114-19-041-8



Índice

1. Perfil de la Feria	4
1.1. Ficha técnica	4
2. Descripción y evolución de la Feria	6
2.1. Organización, expositores y visitantes	6
2.1.1. Expositores	6
2.1.2. Visitantes	6
2.2. Planos de la feria	6
3. Tendencias y novedades presentadas	7
3.1. Novedades presentadas	7
3.2. Actividades paralelas	7
4. Valoración	8
5. Anexos	9
5.1. Conferencias	9
5.2. Fotos del evento	11

ICEX

1. Perfil de la Feria

1.1. Ficha técnica

SVAE Seoul VR AR Expo 2019

Fechas de celebración del evento: Del 30 de mayo al 1 de junio de 2019

Fechas de la próxima edición: Del 23 al 25 de abril de 2020

Frecuencia, periodicidad: Anual

Lugar de celebración: COEX Hall B, Seúl, Corea del Sur. 513, Yeongdong-daero, Gangnam-gu, Seúl, 06164, República de Corea



Horario de la feria: 30-31 de mayo 10:00 -18:00. 1 de junio 10 -17:00

Precios de entrada: Gratis (previo registro). En caso de registro el mismo día un pago de 20.000 KRW es requerido.

Precio del espacio: El precio del espacio fue de 2.800 USD por sólo el espacio o 3.300 USD por el espacio más un booth.

Sectores y productos representados: Tecnologías y bienes relacionados con la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada (Contenidos, plataformas, redes, aparatos, etc.)

Carácter: Profesional (B2B) los días 30 y 31 de mayo. General (B2C) el día 1 de junio



Organizadores: MESSE ESANG, COEX, KOTRA

Otras ferias relacionadas:

- [Korea VR Festival \(KVRF\)](#)
2 – 4 octubre
COEX, Seúl
- [Smart Tech Korea](#)
27 – 29 junio
COEX, Seúl

Otros datos de interés:

- Página web: <http://eng.seoulvrrar.com/>
- Contacto: vr@esgroup.net

Como llegar al recinto: Para llegar desde el aeropuerto internacional de Incheon, se pueden coger los “limo bus”. Utilizando este transporte habría tres opciones distintas: utilizando la línea 6006 (parada en COEX) se tardan aproximadamente 65 minutos; mediante la 6103 (parada en COEX City Airport) se tardan 75 minutos; o mediante la 6704 (parada en Coex Intercontinental Hotel) se tardan 80 minutos. Desde el aeropuerto de Gimpo, el mismo servicio lo ofrece la línea 6000 (parada en CALT Limousine Bus Stop). El precio ronda los 16.000KRW desde el aeropuerto de Incheon y 7.000KRW desde el de Gimpo.

Si se opta por el metro, las paradas más cercanas son Samseong Station (línea 2, salidas 5 y 6); Bongeunsa Station (línea 9, salidas 1, 6 y 7); y Cheongdam Station (línea 7, salida 2). El ticket cuesta alrededor de 1.350KRW y se tarda alrededor de 110 minutos.

La opción de taxi desde el aeropuerto resulta bastante más cara, alrededor de 60.000KRW el taxi “standard” y 90.000KRW el “deluxe” desde el aeropuerto de Incheon, y 40.000KRW y 80.000KRW respectivamente desde el aeropuerto de Gimpo. La duración del trayecto suele ser en torno a 60 minutos, aunque hay que tener en cuenta de que el acceso por carretera se desaconseja en las horas punta (8:00-9:00 y 17:00-18:00) debido a que el tráfico en el área cercana a Gangnam-gu suele ser muy intenso.

Para más información puede visitar el siguiente [enlace](#).



2. Descripción y evolución de la Feria

2.1. Organización, expositores y visitantes

Una de las principales ferias relacionadas con la Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) de Corea del Sur, a la vez que es una de las que más está creciendo en las últimas ediciones, debido a que este mercado se encuentra en una fase de desarrollo y cuenta con unas altas expectativas de crecimiento.

Es un evento de tamaño mediano que en esta ocasión se ha celebrado en el recinto ferial COEX en Seúl. En esta última edición la feria además de contar con la participación de numerosas empresas expositoras, también se han llevado a cabo más de 30 conferencias relacionadas con la industria de la VR y de la AR, en la cual han participado expertos de las principales empresas del sector y de asociaciones enfocadas a su desarrollo.

2.1.1. Expositores

En la edición de 2019 han participado 103 empresas expositoras con 350 booths repartidas en 8.000m² de exposición. Aunque la feria no ha contado con presencia española sí que ha tenido cierta participación extranjera provenientes de diversos países (Europa, China, EEUU, Australia, etc.), ya que empresas como Bohemia Interactive, Cubity o Australia Unlimited, han participado en esta última edición.

2.1.2. Visitantes

A la feria han acudido un total de 13.445 visitantes, en su mayoría del ámbito profesional, aunque también ha mantenido cierto espacio para el público general, ya que el último día de la feria (1 de junio) la asistencia al evento era libre para cualquier persona interesada (tras pago de una entrada). Por lo tanto, además de empresas que buscaban entablar relaciones con otras empresas del sector o por razones profesionales, también contó con gente que simplemente tenía curiosidad por conocer el estado de la tecnología y sus usos o eran usuarios finales de ella.

2.2. Planos de la feria

La organización no ha facilitado los planos en los que se muestra la organización de la feria.

3. Tendencias y novedades presentadas

3.1. Novedades presentadas

En la feria se han exhibido los siguientes artículos y novedades del sector:

- Tecnología aplicable a diversos contenidos: juegos, salud, películas, educación, marketing, deportes, radiodifusión.
- Plataformas: de software, de servicios.
- Redes: 5G, retransmisiones en UHD, uso de la nube (Cloud).
- Aparatos: gafas de realidad virtual (UHD), controladores, simuladores, cámaras 360°.

3.2. Actividades paralelas

La feria contó con 38 conferencias y varios seminarios durante los 3 días que duró el evento. En las conferencias participaron empresas y asociaciones sectoriales como Unity, EpicGames, Thirteenth Floor, Fallen Planet, Virtual Reality Contents Industry Association o HP¹.

Al mismo tiempo, la feria contó con un programa de “emparejamiento” y con un evento de networking para facilitar la interacción entre empresas.

Por último, también se llevó a cabo una entrega de premios en la que se condecoró a las empresas y tecnologías más innovadoras del sector.

¹ Se han añadido al final del documento, en el apartado anexos, unas tablas en las que aparecen todas las conferencias que hubo, su duración y ponente.



4. Valoración

Feria bastante interesante para las empresas dedicadas a las soluciones y tecnologías relacionadas con la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada. Al ser un mercado en crecimiento, se espera que las próximas ediciones de la feria sean cada vez más multitudinarias, aunque la edición de este año ya contó con una afluencia considerable, cercana a las 15.000 personas.

Es interesante la gran participación de expositores extranjeros, ya que eso demuestra que la feria puede ser un evento que tomar en cuenta para las empresas extranjeras del sector que mantienen un interés en el mercado coreano, tanto para acceder por primera vez a él como para aumentar su cuota de mercado o lograr nuevos contactos e información sobre las novedades.

Además, al contar también con visitantes no provenientes del mundo profesional, de los cuales muchos eran usuarios de estas tecnologías, puede ayudar a impulsar la difusión entre el público general de las tecnologías relacionadas además de servir para dar a conocer a las empresas en el país.

Al mismo tiempo, al contar con 36 conferencias en las que participaban grandes empresas o asociaciones del sector, también ofrecía la oportunidad de lograr información más completa sobre la situación del sector y empresas en Corea y que novedades se ofrecen en él, además de cuáles son los objetivos de la empresa local a corto y largo plazo (que tipo de tecnología están desarrollando, hacia que mercados la quieren enfocar, cual es la aceptación de estas tecnologías por la sociedad, etc.).

5. Anexos

5.1. Conferencias

► 5/30(Thu) Conference room

Time	Room 201	Room 202
10:00~10:50	Registration	
10:50~11:00	Opening Adress	
11:00~11:30	Ministry of Science and ICT Jungwon Kim	
11:30~12:00	Immersive Media Business Department in KT Park Junggho Vice President 'The direction of immersive media business based on 5G'	
12:30~13:30	Lunch and Exhibition Visit	
13:30~14:00	GPM Luke Park, CEO 'Current and Future State of VR Industry'	Virtual Reality Contents Industry Association Kim Dong Hyun, Chairman 'Korean VR Contents Industry Promotion Strategy'
14:00~14:30	VRARA Pradeep Khanna Executive Director of Asia Pacific, Sydney Chapter President 'Current Trends and Future of Immersive Technologies'	HP Chung Woon Yung, Segment Marketing Manager, Asia Pacific 'Introducing HP Virtual Headset and VR Backpack G2'
14:30~15:00	DMM Patrick Chiaki Furuyama Project Lead / VR researcher 'DMM.com's VR video platform business and the Japanese VR trends'	SKONEC Entertainment Choi Jeong Hwoon Vice President
15:00~15:15	Break Time	
15:15~15:45	PICO SUKER Vice President	Vision VR Kima Kim, CEO
15:45~16:15	Rotor Studios Scott Bradley Founder & Managing Partner 'Intelligent Content Creation in AR & VR'	VRPRO Jo Hanbyul, Director of Photography 'Selection of equipment by shooting according to the characteristics of each equipment'
16:15~16:45	Happy Finish Marco Marchesi CTO 'Faster than real-time: creating AR experiences with AI and 5G'	Dongwoo Film Kim Youngcheul, Cinematographer '360 Story VR Content Production Environment and Trend Change'



► 5/31(Fri) Conference Room

Time	Room 201	Room 202
10:00~11:00	Registration	
11:00~11:30	<p>HTC Corporation WeiGing Ngang Head of Vive Ecosystem APAC VR Evolution : How to capitalize on the upcoming explosive growth during the 5G era</p>	<p>DexterStudios Wook Kim, COO From VFX to VR: The VR/AR production technology and case of VFX company</p>
11:30~12:00	<p>LENS Immersive Travis Rice Founder, Chief Content Officer 'The Collision of Video and Interaction'</p>	<p>VIRNECT Ha Taejin, CEO 'AR solution to improve industrial safety and work efficiency'</p>
12:30~13:30	Lunch and Exhibition visit	
13:30~14:00	<p>Fallen Planet Alex Moretti Co-founder 'From PC to PSVR, porting to VR's first consumer console'</p>	<p>Unity Oh Jihyun, Lead Evangelist 'Virtual Youtuber & Unity'</p>
14:00~14:30	<p>Toast VR Jazna Rossi 'Steam is great... sometimes: the business side of Richie's Plank Experience'</p>	<p>Thirteenth Floor Song Youngil, Chairman 'Medical&Healthcare Innovation with VR Technology'</p>
14:30~15:00	<p>PIXELPIMPS Choi Myeong Kyun, Chief Product Officer 'Multiplayer online VR game; live operation & development strategy'</p>	<p>VisualCamp Park Jae Seung 'The business applications of eye-tracking technology-VR/AR/Mobile'</p>
15:00~15:15	Break Time	
15:15~15:45	<p>IDC Avinav Trigunait Research Director 'Augmented and Virtual Reality Technologies and The Blurring Lines Between Physical and Digital Worlds'</p>	<p>Treeze Engineering co., ltd. Son Sunghyo 'Autonomous Vehicle and Virtual Reality'</p>
15:45~16:15	<p>FORUM8 Katsumi Matsuda Executive officer, Manager of System Sales Group 'Application of Driving Simulator Systems based on 3D VR for Vehicle Dynamics Research and Development'</p>	<p>Ptolemy Kwon SoonJae, Principal Research Engineer 'Korean Defense Reform 2.0 and importance of Military Virtual Training system'</p>
16:15~16:45	-	<p>EpicGames Gwangsup Shin, Deputy Director 'VR/AR Development, Using Unreal Engine'</p>



▶ 6/1(Sat) Conference Room

Time	Room 201	Room 202
10:00-11:00	Registration	
11:00-11:50	Futurristic Business Solutions Amit Borkar, CEO 'Emergence of AR&VR in gaming - The Road Ahead'	
11:50-13:00	Break Time	
13:00-13:50	Unity Korea Minsuk Song, Director Latest Technology and Case Studies of Unity with the development of VR/AR Games	ManiaMind Il Kim, President 'Considerations of VR Game Development, In perspective of personal experiences and market trends'
14:00-14:50	Georgia Institute of Technology Kyutae Lim, Senior Advisor for International Initiative 'Maximize Immersive Experience through Virtual Reality'	VRCIA Chul-un Hong, Senior Vice President
14:50-15:10	Break Time	
15:10-16:00	Minkonet Taewoo Kim, CEO 'Technological Trend and Its Application In the Era of "Visual Games"'	Cutural Artifact Restorer Jinho Park, Chief Manager
16:10-17:00	FAKE EYES CO.,LTD Mason Kim, CEO 'The necessity and method of development of virtual reality contents in mobile environment'	VR Sound Kysik Chang, CEO 'VR sound designing directs emotion by Imitating human hearing'

5.2. Fotos del evento





ICEX

Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización de su empresa contacte con:

Ventana Global

900 349 000 (9 a 18 h L-V)
informacion@icex.es

www.icex.es



ICEX España
Exportación
e Inversiones