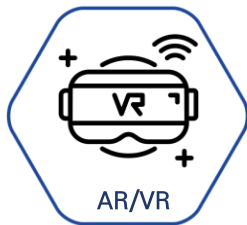


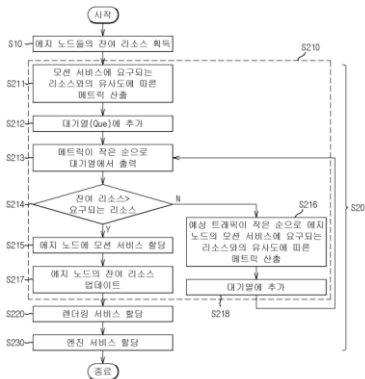
# 클라우드 VR(Virtual Reality)의 프로비저닝 기술

다수의 사용자가 접속 가능한 클라우드 VR 환경에서 VR 애플리케이션에 대한 리소스를 프로비저닝하는 기술



적용  
분야  
·  
제품

기술  
개요



- ▶ VR 애플리케이션에서 사용자별 처리가 필요한 서비스들을 마이크로서비스화하여 각 사용자의 거리와 요구되는 리소스를 만족하는 에지 노드 할당이 가능한 효과
- ▶ 사용자 수가 증가하며 적합한 에지 노드를 찾지 못하는 문제를 방지할 수 있음
- ▶ 접속한 사용자들의 위치에 따라 일부 사용자의 MTP 지연시간이 악화되는 문제를 방지하고 모든 사용자에게 임계값 미만의 MTP 지연 시간을 제공하며 안정적인 서비스를 제공

기술  
경쟁력

## 기존기술

- 클라우드 VR기술은 원격 접속을 통해 헤드 마운트 디스플레이(HMD)를 경량화하고 사용자의 이동성을 향상
- 에지 컴퓨팅을 고려

### 기술적 한계

- ▶ 대규모의 트래픽을 처리해야 하므로 고속 네트워크 인 프라를 갖춰야 함
- ▶ MTP(Motion-To-Photon)지연 시간이 증가

## 기술 차별성

- 사용자 수가 증가하며 적합한 에지 노드를 찾지 못하는 문제를 방지
- 임계값 미만의 MTP 지연 시간을 제공하며 안정적인 서비스를 제공

### 기술적 우위

- ▶ VR 애플리케이션에서 사용자별 처리가 필요한 서버들을 마이크로서비스화
- ▶ 각 사용자의 거리와 요구되는 리소스를 만족하는 에지 노드 할당이 가능

## 대상기술

지식  
재산권  
현황

발명의 명칭	출원(등록)번호	출원(등록)일자
클라우드 VR의 성능 향상을 위한 프로비저닝 방법 및 장치	출원:10-2024-0033702	출원:2024. 03. 11

문의처