

글로벌 시장동향보고서 | 2021.10

# 가상 이벤트 플랫폼 시장

# 01 개요

## 1.1 기술 개요

- 가상 이벤트 플랫폼은 가상·증강현실 분야에 속하는 기술로, 가상 회의, 세미나, 전시회 및 무역 박람회 등의 형태로 대화형 세션을 제공하는 클라우드 기반 소프트웨어임
- 가상 이벤트 플랫폼을 사용하면 기존 이벤트를 온라인으로 시뮬레이션하고 플랫폼의 도움으로 이벤트를 구성할 수 있어 수백 수천 명의 참석자가 참여할 수 있음
- 모든 규모의 조직은 가상 이벤트 플랫폼을 구현하여 스폰서 가치 향상, 참석자 피드백 개선, 참석자 증가 촉진, 이벤트 개최의 비용 효율적인 메커니즘 및 계획자의 시간 절약 등과 같은 이점을 경험할 수 있음

## 1.2 시장 현황

- 공급업체는 클라우드 서비스 제공업체와 협력하여 온라인 이벤트를 호스팅하는 동안 스트리밍 및 데이터 스토리지 서비스를 관리함
- 기업, 협회, 기획자, 정부, 교육, 의료 및 비영리 기업과 같은 최종사용자는 가상 이벤트 플랫폼 배포와 관련되어 많은 이점을 누릴 수 있음
  - 마케팅 예산 증가와 고객 경험에 대한 지출로 인해 사용자는 점점 더 가상 이벤트 플랫폼을 배포하고 채택하게 됨
- 시장에 있는 대부분의 공급업체는 기술적으로 발전되고, 업그레이드되는 가상 이벤트 플랫폼 솔루션을 제공하여 시장을 빠르게 성장시키고 있음

- 원격 협업의 채택, 고객 경험 마케팅 비용, 글로벌 수준의 청중 연결 등이 시장을 주도하고 있음
- 가상 이벤트 플랫폼 및 도구는 다양한 규모의 조직이 비즈니스 운영을 관리하고, 클라이언트 커뮤니케이션 및 참여를 유지하고, 비용 제어를 수행하며, 전반적인 생산성 높이는 데 도움이 되기 때문에 대규모로 채택되고 있음

## 1.3 시장 특성

### 가 시장 원동력

- Hopin, Vfairs, Wova, Cisco Systems, Microsoft 및 Zoom과 같은 다양한 업체들이 있으며, 접근성 향상, 수익성 향상, 간접비 감소, 시간 소모 감소 등의 다양한 이점으로 인해 전 세계적으로 빠르게 수용되고 있음

[표 1-1] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 원동력

구 분	주요 내용
성 장 촉 진 요 인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 미디어 마케팅 플랫폼 도입으로 참석자 기반 확대</li> <li>• 대면 프레젠테이션을 대체할 온라인 스트리밍 인기 상승</li> <li>• 원격 근무 방식으로 비즈니스 전환</li> <li>• 기업 전반에 걸쳐 인기를 얻고 있는 클라우드 서비스</li> <li>• 고객 정보 수집의 정확성 제고</li> </ul>
성 장 억 제 요 인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상 이벤트 플랫폼에 대한 기술적 전문성 부족</li> <li>• 네트워크 불일치 및 통신 인프라 부족</li> </ul>
시 장 기 회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고객 경험을 개선하기 위한 인공지능(AI)의 자동화 및 발전</li> <li>• 기업 간 커뮤니케이션 플랫폼 수요 증가</li> <li>• BYOD(Bring Your Own Device) 및 CYOD(Carry Your Own Device) 솔루션에 대한 의존도 급증</li> </ul>
해 결해야 할 과 제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상 이벤트 플랫폼의 데이터 개인 정보 보호 및 보안 문제</li> <li>• 쌍방향 커뮤니케이션 부족</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

## 나 산업 환경 분석-5 Forces 분석

### □ 구매자들의 협상력

- 고성장 환경에서 구매자의 적당한 협상력은 공급업체가 이윤을 개선할 기회로 작용할 수 있음
- 많은 공급업체가 가상 이벤트 플랫폼을 제공하고 있으나, 시장에서 첨단 가상 이벤트 플랫폼을 제공하는 성공적으로 확립된 공급업체는 소수에 불과함
- 따라서, 구매자들의 협상력은 보통이며, 예측 기간 동일하게 유지될 것으로 예상됨

### □ 공급자들의 협상력

- 2020년 구매자들 및 공급자들의 협상력은 보통 수준이며, 이로 인해 공급업체들은 수요 및 공급 측면 모두 문제에 직면해 있으며, 이는 압력 비용과 가격 결정력에 부정적인 영향을 미침
- 이는 공급업체의 이윤에 악영향을 미침
- 그러나, 이러한 문제는 산업이 고성장 환경에 있기 때문에 완화될 수 있음
- 시장에서 활동하는 업체들은 사내에서 가상 이벤트 솔루션을 개발하고 있으며, 공급업체에 의존하지 않음

### □ 잠재적 진입자의 위협

- 잠재적 진입자의 위협은 글로벌 가상 이벤트 시장의 진입 장벽에 기반함
- 시장은 아직 성장 단계에 있으며, 잠재적 고객의 비율이 높음
- 따라서, 잠재적 진입자의 위협은 높으며, 예측 기간 동일하게 유지될 것으로 예상됨

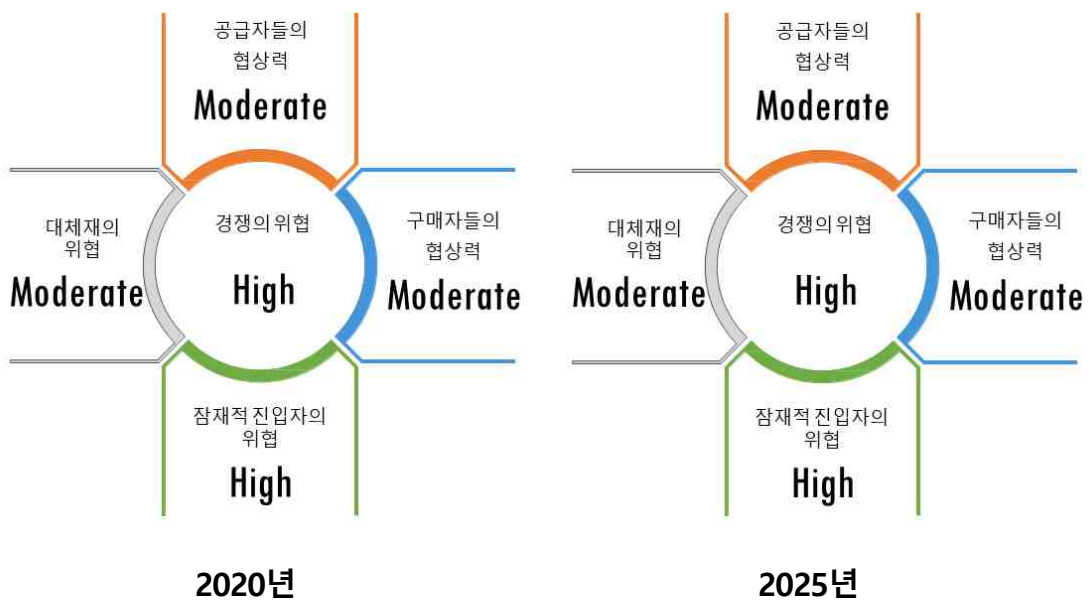
□ 대체재의 위협

- 구매자의 적당한 협상력과 대체재의 적당한 위협은 구매자가 판매업체에게 압력을 가하고, 대체재로 전환할 수 있도록 함
- 물리적 이벤트는 가상 이벤트를 대체할 수 있음
- 그러나, 물리적 이벤트보다 가상 이벤트가 더 쉽고 편리함
- 따라서, 대체재의 위협은 보통이며, 예측 기간 동일하게 유지될 것으로 예상됨

□ 경쟁의 위협

- 많은 대형 업체가 시장을 장악하고 있으며, 새로운 업체들은 시장 점유율을 확보하기 위해 경쟁하고 있음
- 따라서, 경쟁의 위협은 높으며, 예측 기간 동일하게 유지될 것으로 예상됨

[그림 1-1] 글로벌 가상 이벤트 시장의 5 Forces 분석



※ 출처 : TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

## 다 가치 사슬(Value-Chain)

- 글로벌 가상 이벤트 시장의 가치 사슬(Value-chain)은 투입, 소프트웨어 개발, 마케팅 및 유통, 판매 후 서비스로 구성됨

[그림 1-2] 글로벌 가상 이벤트 시장의 가치 사슬(Value-Chain)



※ 출처 : TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

## 라 코로나(COVID-19)의 영향

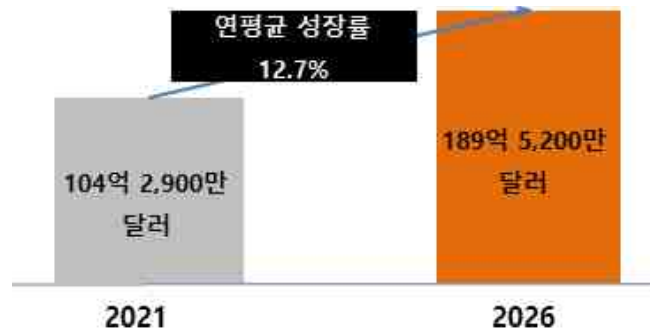
- 가상 이벤트 플랫폼 시장은 원격 작업으로 운영되는 것으로, 코로나(COVID-19)로 인해 다양한 산업이 원격 작업으로 운영이 전환됨에 따라 산업 전반에서 인기를 얻고 있음
- 지난 2년 동안 코로나(COVID-19)로 인한 사회적 거리 두기 규범으로 인해 물리적 장소가 부족한 상황에서 가상으로 커뮤니케이션 및 회의를 진행해야 할 필요성이 증가하면서 가상 이벤트 플랫폼의 채택이 증가함

## 02 시장 동향

### 2.1 글로벌 전체 시장 규모

- 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장은 2021년 104억 2,900만 달러에서 연평균 성장률 12.7%로 증가하여, 2026년에는 189억 5,200만 달러에 이를 것으로 전망됨

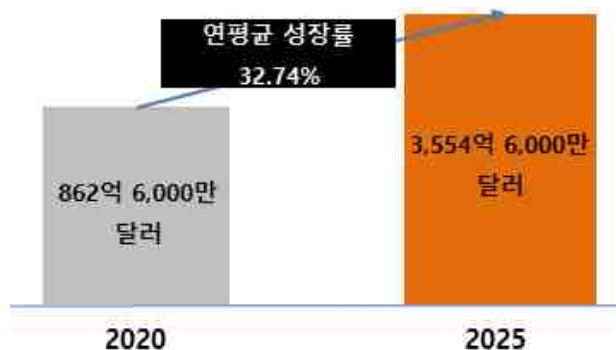
[그림 2-1] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장 규모 및 전망



※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

- 전 세계 가상 이벤트 시장은 2020년 862억 6,000만 달러에서 연평균 성장률 32.74%로 증가하여, 2024년에는 3,554억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-2] 글로벌 가상 이벤트 시장 규모 및 전망



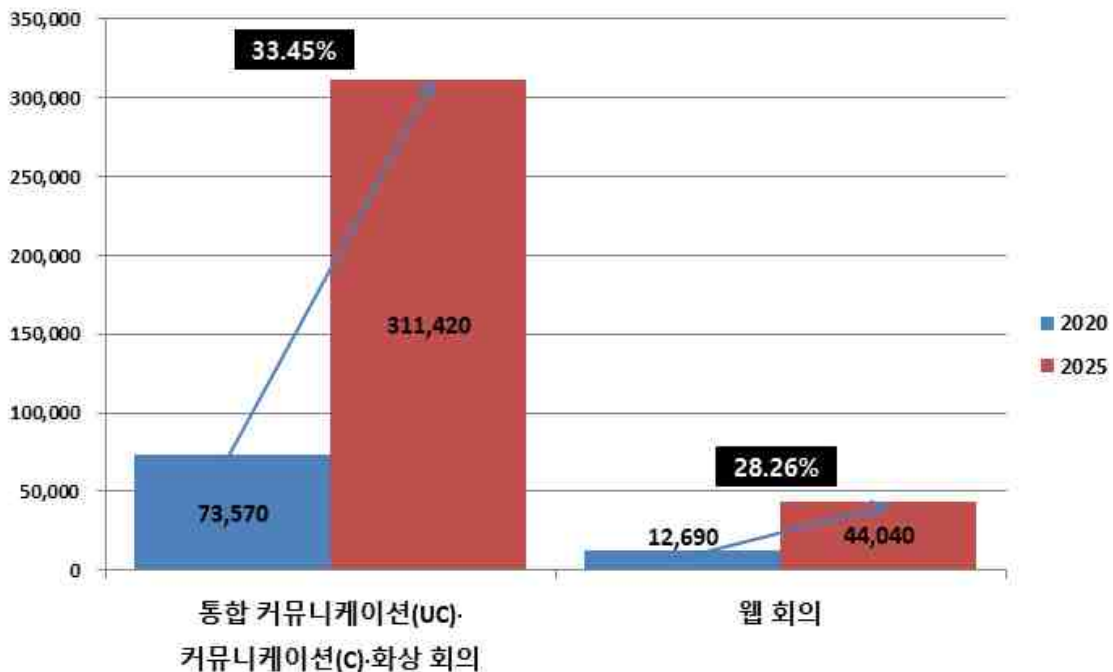
※ 출처 : TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

## 2.2 세부항목별 시장 규모

- 전 세계 가상 이벤트 시장은 용도에 따라 통합 커뮤니케이션(UC)·커뮤니케이션(C)·화상 회의, 웹 회의로 분류되고, 통합 커뮤니케이션(UC)·커뮤니케이션(C)·화상 회의는 2020년을 기준으로 85.29%의 점유율을 차지하였으며, 그 뒤를 웹 회의가 14.71%로 뒤따르고 있음
- 통합 커뮤니케이션(UC)·커뮤니케이션(C)·화상 회의는 2020년 735억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 33.45%로 증가하여, 2025년에는 3,114억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 웹 회의는 2020년 126억 9,000만 달러에서 연평균 성장률 28.26%로 증가하여, 2025년에는 440억 4,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-3] 글로벌 가상 이벤트 시장의 용도별 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)



※ 출처 : TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

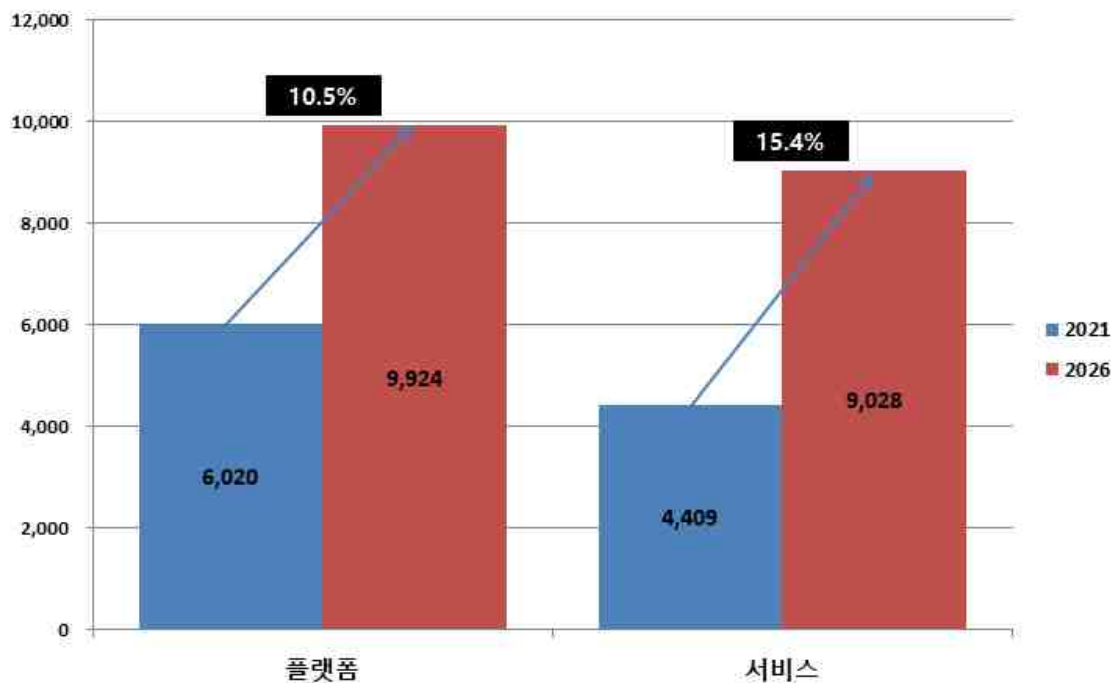


□ 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장은 구성요소에 따라 플랫폼, 서비스로 분류되고, 플랫폼은 2021년을 기준으로 81%의 점유율을 차지하였으며, 그 뒤를 서비스가 19%로 뒤따르고 있음

○ 플랫폼은 2021년 60억 2,000만 달러에서 연평균 성장률 10.5%로 증가하여, 2026년에는 99억 2,400만 달러에 이를 것으로 전망됨

○ 서비스는 2021년 44억 900만 달러에서 연평균 성장률 15.4%로 증가하여, 2026년에는 90억 2,800만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-4] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 구성요소별 시장 규모 및 전망  
(단위: 백만 달러)



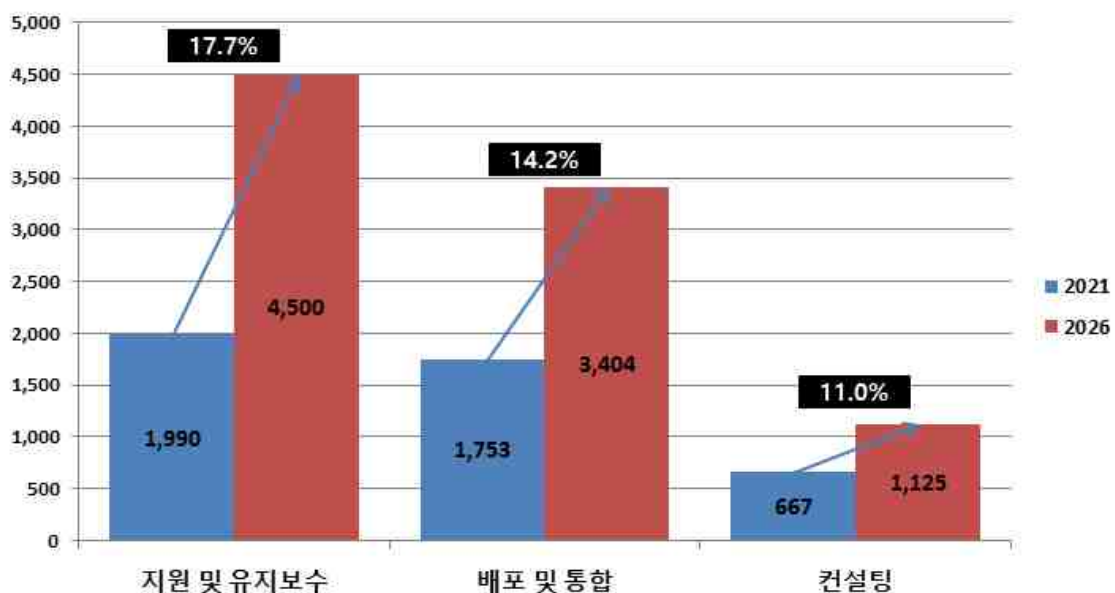
※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

□ 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장 중 서비스는 종류에 따라 지원 및 유지보수, 배포 및 통합, 컨설팅으로 분류됨

○ 지원 및 유지보수는 2021년 19억 9,000만 달러에서 연평균 성장률 17.7%로 증가하여, 2026년에는 45억 달러에 이를 것으로 전망됨

- 배포 및 통합은 2021년 17억 5,300만 달러에서 연평균 성장률 14.2%로 증가하여, 2026년에는 34억 400만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 컨설팅은 2021년 6억 6,700만 달러에서 연평균 성장률 11.0%로 증가하여, 2026년에는 11억 2,500만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-5] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장 중 서비스의 종류별 시장 규모 및 전망  
(단위: 백만 달러)

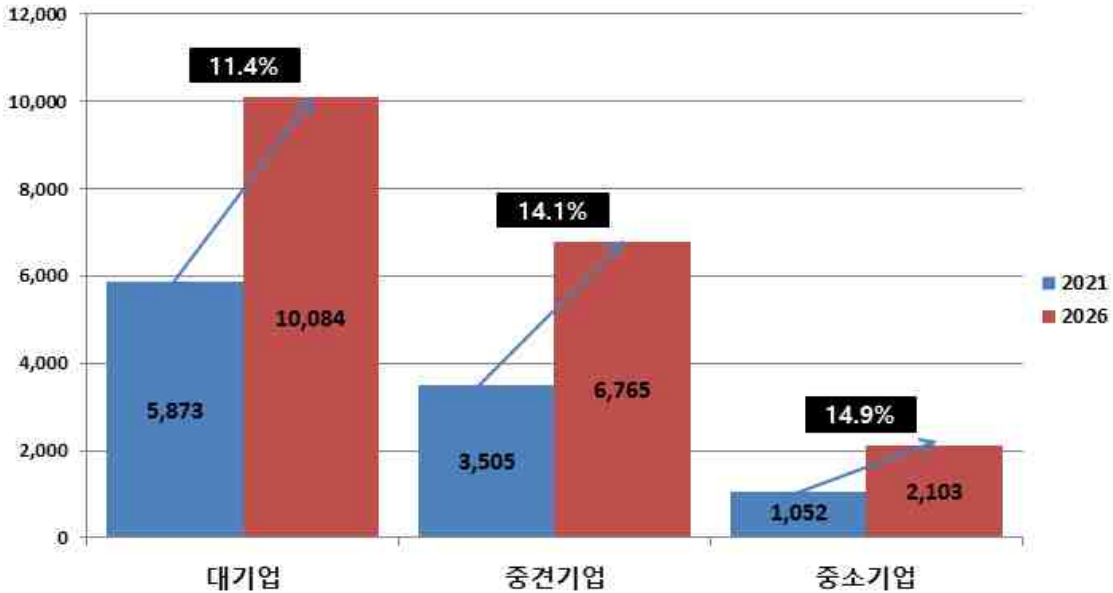


※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

- 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장은 조직 규모에 따라 대기업, 중견기업, 중소기업으로 분류됨
  - 대기업은 2021년 58억 7,300만 달러에서 연평균 성장률 11.4%로 증가하여, 2026년에는 100억 8,400만 달러에 이를 것으로 전망됨
  - 중견기업은 2021년 35억 500만 달러에서 연평균 성장률 14.1%로 증가하여, 2026년에는 67억 6,500만 달러에 이를 것으로 전망됨
  - 중소기업은 2021년 10억 5,200만 달러에서 연평균 성장률 14.9%로 증가하여, 2026년에는 21억 300만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-6] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 조직 규모별 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

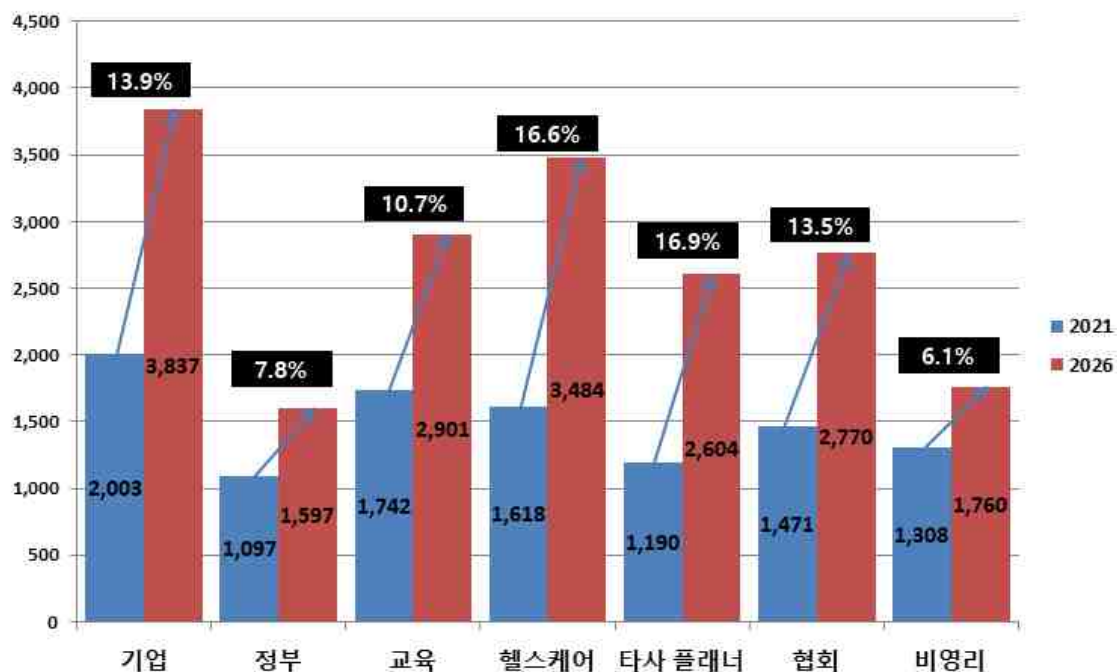


※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

- 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장은 최종사용자에 따라 기업, 정부, 교육, 헬스케어, 타사 플래너, 협회 비영리로 분류됨
- 기업은 2021년 20억 300만 달러에서 연평균 성장률 13.9%로 증가하여, 2026년에는 38억 3,700만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 정부는 2021년 10억 9,700만 달러에서 연평균 성장률 7.8%로 증가하여, 2026년에는 15억 9,700만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 교육은 2021년 17억 4,200만 달러에서 연평균 성장률 10.7%로 증가하여, 2026년에는 29억 100만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 헬스케어는 2021년 16억 1,800만 달러에서 연평균 성장률 16.6%로 증가하여, 2026년에는 34억 8,400만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 타사 플래너는 2021년 11억 9,000만 달러에서 연평균 성장률 16.9%로 증가하여, 2026년에는 26억 400만 달러에 이를 것으로 전망됨

- 협회는 2021년 14억 7,100만 달러에서 연평균 성장률 13.5%로 증가하여, 2026년에는 27억 7,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 비영리는 2021년 13억 800만 달러에서 연평균 성장률 6.1%로 증가하여, 2026년에는 17억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-7] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 최종사용자별 시장 규모 및 전망  
(단위: 백만 달러)



※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

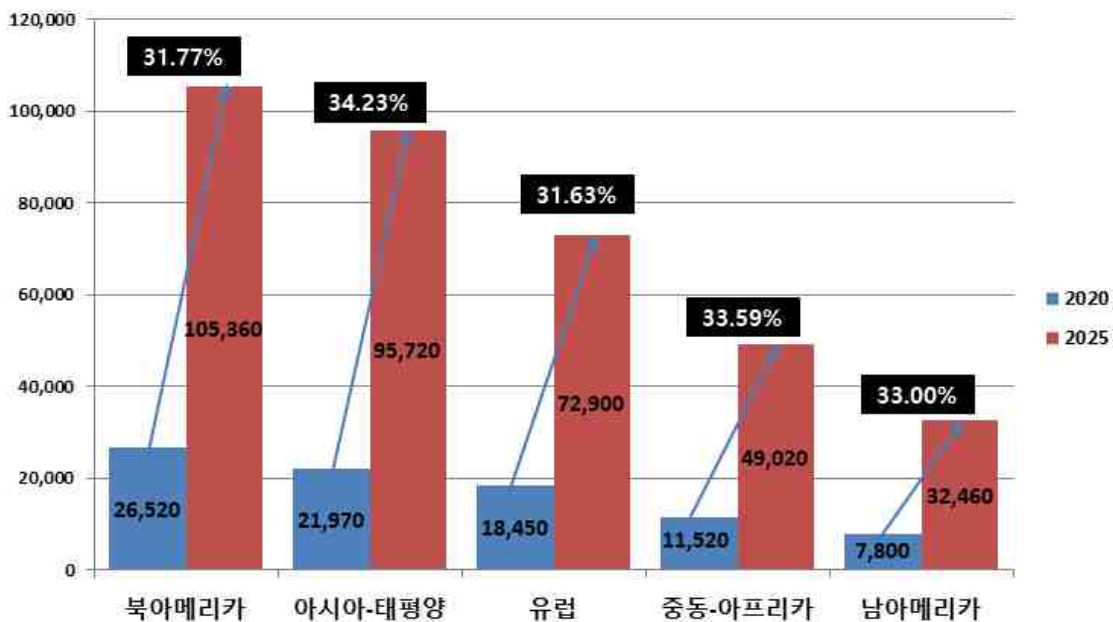
## 2.3 지역별 시장 규모

- 전 세계 가상 이벤트 시장을 지역별로 살펴보면, 2020년을 기준으로 북아메리카 지역이 30.74%로 가장 높은 점유율을 차지하였고, 아시아-태평양 지역이 25.47%, 유럽 지역이 21.39% 중동-아프리카 지역이 13.35%, 남아메리카 지역이 9.04%로 나타남
- 북아메리카 지역은 2020년 265억 2,000만 달러에서 연평균 성장률 31.77%로 증가하여, 2025년에는 1,053억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

- 아시아-태평양 지역은 2020년 219억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 34.23%로 증가하여, 2025년에는 957억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 유럽 지역은 2020년 184억 5,000만 달러에서 연평균 성장률 31.63%로 증가하여, 2025년에는 729억 달러에 이를 것으로 전망됨
- 중동-아프리카 지역은 2020년 115억 2,000만 달러에서 연평균 성장률 33.59%로 증가하여, 2025년에는 490억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 남아메리카 지역은 2020년 78억 달러에서 연평균 성장률 33.00%로 증가하여, 2025년에는 324억 6,000만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-8] 글로벌 가상 이벤트 시장의 지역별 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)



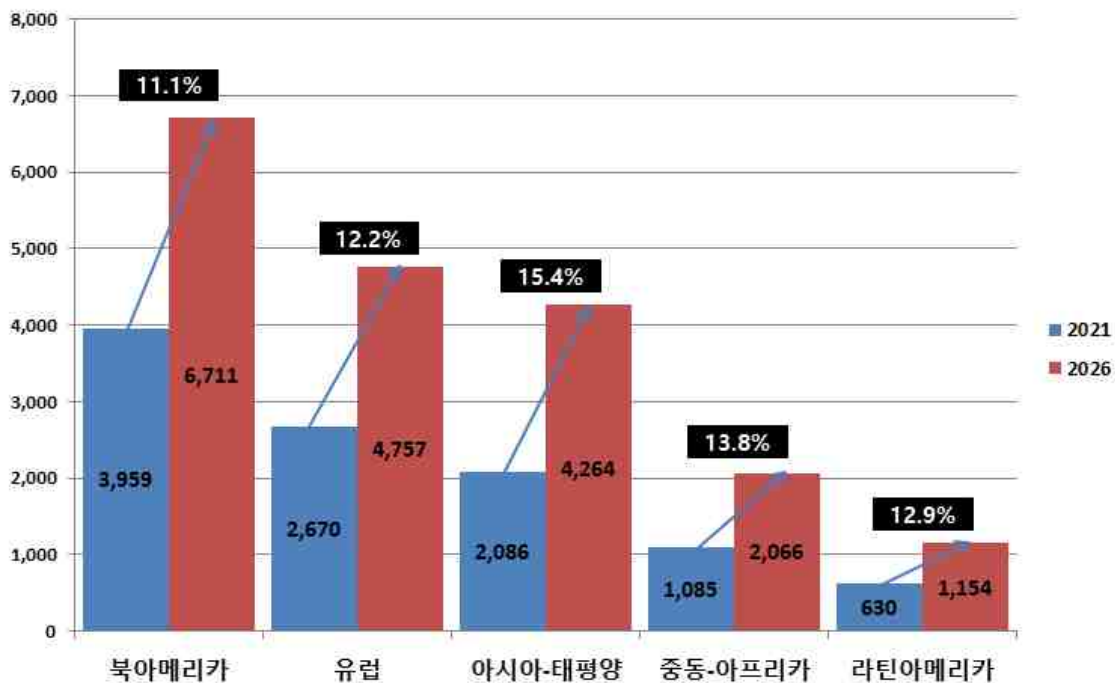
※ 출처 : TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

- 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장을 지역별로 살펴보면, 2021년을 기준으로 북아메리카 지역이 38.0%로 가장 높은 점유율을 차지하였고, 유럽 지역이 25.6%, 아시아-태평양 지역이 20.0%, 중동-아프리카 지역이 10.4%, 라틴아메리카 지역이 6.0%로 나타남

- 북아메리카 지역은 2021년 39억 5,900만 달러에서 연평균 성장률 11.1%로 증가하여, 2026년에는 67억 1,100만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 유럽 지역은 2021년 26억 7,000만 달러에서 연평균 성장률 12.2%로 증가하여, 2026년에는 47억 5,700만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 아시아-태평양 지역은 2021년 20억 8,600만 달러에서 연평균 성장률 15.4%로 증가하여, 2026년에는 42억 6,400만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 중동-아프리카 지역은 2021년 10억 8,500만 달러에서 연평균 성장률 13.8%로 증가하여, 2026년에는 20억 6,600만 달러에 이를 것으로 전망됨
- 라틴아메리카 지역은 2021년 6억 3,000만 달러에서 연평균 성장률 12.9%로 증가하여, 2026년에는 11억 5,400만 달러에 이를 것으로 전망됨

[그림 2-9] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 지역별 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)



※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

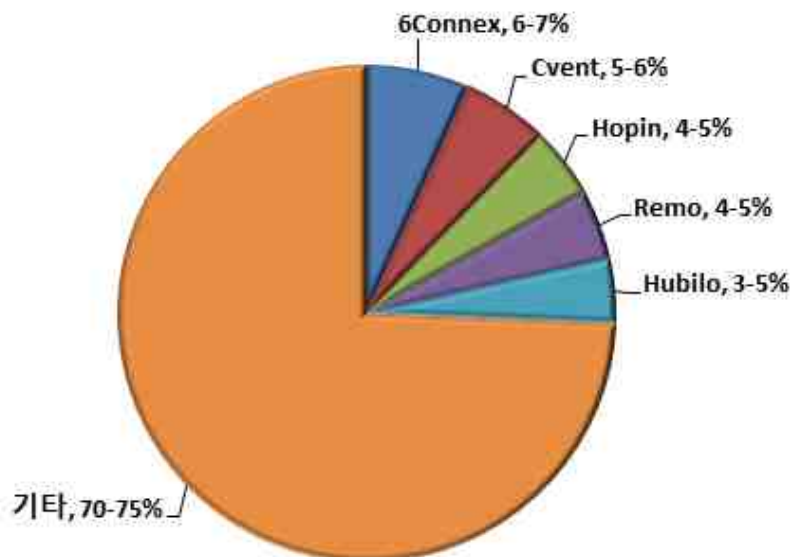
## 03 기업 동향

### 3.1 경쟁 환경

#### 가 주요 기업 현황

- 전 세계 가상 이벤트 플랫폼 시장에서 주요 기업은 6Connex(미국), Cvent(미국), Hopin(영국), Remo(미국), Hubilo(미국) 등이 있음
- 이러한 공급업체는 지역 및 업종 전반에 걸쳐 시장에서 주목할만한 입지를 확보하고 있음

[그림 3-1] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 주요 기업 점유율(2020년)



※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

## 나 개발 동향 분석

[표 3-1] 글로벌 가상 이벤트 플랫폼 시장의 주요 기업 개발 현황

일자	기업	종류	제품명	내용
2021.06	6Connex	제품 개선	6Connex SoarSM and RiseSM	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amazon Personalize를 6Connex SoarSM 및 RiseSM에 통합하여 인공지능(AI)을 활용하여 개인화된 추천을 제공함</li> <li>이 통합을 통해 사용자는 인공지능(AI) 기능을 활용하여 이벤트 참가자에게 맞춤형 추천을 제공함</li> </ul>
2021.03	Hubilo	제품 출시	Hubilo Broadcast Studio	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상 이벤트 플랫폼 내에서 스피커와 호스트를 유지하고 스트리밍 세션을 위해 외부 공급업체와 연결하는 번거로움을 피할 수 있는 사내 방송 스튜디오를 출시함</li> </ul>
2021.02	Cvent	제품 출시	Hopin mobile app	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일 사용자에게 가상 이벤트 경험을 제공하고, 플랫폼을 하이브리드 이벤트 트렌드와 일치시킴</li> <li>또한, 이벤트가 다시 발생하면 앱이 2차 정보 출처 역할을 함</li> </ul>
2021.02	Vfairs	제품 개선	Vfairs event platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zoom 웨비나(webinars)를 제공하고 하이브리드 이벤트에 대한 원격 네트워킹을 지원하며, 현장 참석자와 가상 참석자를 한자리에 모으기 위해 Zoom을 솔루션에 통합함</li> <li>통합은 Vfair가 안정적인 솔루션을 제공하여 점점 더 많은 하이브리드 이벤트를 수행할 수 있도록 지원함</li> </ul>
2020.08	Cvent	제품 출시	Cvent Virtual Attendee Hub	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cvent 이벤트 관리 및 마케팅 솔루션 제품군과 원활하게 작동하는 새로운 가상 이벤트 솔루션을 출시함</li> <li>Cvent 가상 참석자 허브, 마케팅 담당자 및 이벤트 플래너를 통해 모든 규모의 조직에 가상 이벤트 경험을 제공할 수 있음</li> </ul>
2020.09	Remo	제품 출시	The Agenda and Run of Show	<ul style="list-style-type: none"> <li>Event Agenda와 Run of Show의 두 가지 새로운 기능을 출시함</li> <li>Event Agenda 기능을 통해 사용자는 이벤트 활동을 계획하고 순서대로 정렬할 수 있음</li> <li>Run of Show 기능을 통해 사용자는 이벤트 의제에 해당하는 항목별 작업 시퀀스를 생성하여 수집 흐름을 계획하고 제어할 수 있음</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021



## 3.2 주요 기업 동향

### 가 6Connex

- 기업 가상 이벤트를 위한 선도적인 소프트웨어 및 서비스 제공업체임
- 기업이 온라인 이벤트 및 웨비나를 수행할 수 있도록 다양한 솔루션을 제공하고 있음
  - 플랫폼은 V7 소프트웨어의 기능을 활용하여, 전 세계 커뮤니티를 안전한 환경에서 참여할 수 있도록 하기 위해 설계됨
- 웹 기반 플랫폼을 통해 참가자를 지원하는 안정적이고 확장 가능한 HTML5 기반 솔루션을 제공함

[표 3-2] 6Connex의 주요 제품 및 서비스 제공 현황

제품	내용	종류	적용 분야
Virtual Venue Platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물리적 공간을 넘어 비즈니스를 확장함</li> <li>• 플랫폼에서 제공하는 대화형 기능은 전시업체 부스, 브레이크아웃 세션 및 가상 공간임</li> <li>• 플랫폼은 가상 및 하이브리드 이벤트와 완벽하게 호환됨</li> </ul>	플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육</li> <li>• 회의</li> <li>• 무역 박람회</li> <li>• 제품 출시</li> <li>• 정상 회담</li> <li>• 웨비나</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

### 나 Cvent

- 이벤트 및 회의 플랫폼을 전문으로 하는 선도적인 서비스형 소프트웨어 공급업체임
- 온라인 이벤트 등록을 위해 이벤트 주최자와 마케팅 담당자에게 소프트웨어 솔루션을 제공함

[표 3-3] Cvent의 주요 제품 및 서비스 제공 현황

제품	내용	종류	적용 분야
Cvent Virtual Attendee Hub	<ul style="list-style-type: none"> <li>최고의 이벤트 관리 및 마케팅 플랫폼으로 매력적인 가상 이벤트를 구축하고 전시업체와 후원업체가 제품과 브랜드를 홍보할 수 있도록 함</li> </ul>	플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소 관리</li> <li>이벤트 관리</li> <li>이벤트 마케팅</li> <li>추상 관리</li> </ul>
Crowd Compass Mobile Event App	<ul style="list-style-type: none"> <li>참석자에게 흥미로운 콘텐츠를 제공하고 대면 및 온라인 연결을 제공함</li> <li>참석자 참여에 대한 실시간 데이터를 제공하고 전시업체와 후원사에게 권한을 부여하며 안전한 연결을 제공할 수 있음</li> </ul>	모바일 이벤트 앱	<ul style="list-style-type: none"> <li>회의</li> <li>무역 박람회</li> <li>이벤트 및 회의 진행</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

## 다 Hopin

- 참석자들이 전 세계 사람들과 교류하고 연결할 수 있는 라이브 온라인 이벤트 플랫폼을 제공하는 선두업체임
- 가상 이벤트 플랫폼은 리셉션 구역, 무대, 소그룹 세션, 등록, 전용 대화방, 녹음, 데이터 분석 및 팀 관리와 같은 전체 라이브 이벤트 기능으로 유명함

[표 3-4] Hopin의 주요 제품 및 서비스 제공 현황

제품	내용	종류	적용 분야
Hopin Platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>티케팅, 등록, 박람회장, 라이브 채팅, 이벤트룸, 네트워킹 등 다양한 이벤트 기능을 지원하는 가상 및 하이브리드 이벤트 플랫폼을 제공함</li> </ul>	이벤트 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>회의</li> <li>정상 회담</li> <li>무역 박람회</li> </ul>
Hopin Mobile App	<ul style="list-style-type: none"> <li>이를 통해 조직은 현장 및 온라인 청중을 참여시킬 수 있음</li> <li>일대일 영상 네트워킹, 실시간 참여, 손쉬운 접근성을 지원하여 청중에게 특별한 경험을 선사함</li> </ul>	모바일 앱	<ul style="list-style-type: none"> <li>채용 및 취업 박람회</li> <li>사교모임</li> <li>교육 및 워크숍</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

## 라 Remo

- Remo는 원격 및 분산 팀을 위한 비디오 우선 가상 작업 공간으로, 이를 통해 사람들은 대면 이벤트와 같은 면대면 네트워킹을 통해 의미 있는 관계 및 대화를 구축할 수 있음
- Remo Conference는 제작자, 코치 및 이벤트 주최자가 몰입형 온라인 이벤트를 만들 수 있도록 도와주며, 사용자는 실제 생활처럼 서로 배우고 연결할 수 있음
- 사용자가 대화 및 프레젠테이션과 같은 다양한 모드로 상호 작용할 수 있는 회의실을 제공함

[표 3-5] Remo의 주요 제품 및 서비스 제공 현황

제품	내용	종류	적용 분야
Remo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사용자가 청중을 성장시키고 참여시킬 수 있는 체험형 가상 이벤트 플랫폼임</li> <li>• 이를 통해 사용자는 오프라인 회의에서와 같이 누구와도 의사소통하고, 연결하고, 협업할 수 있는 몰입감 있는 가상 공간을 만들 수 있음</li> <li>• 셔플 모드, 가상 배경, 화이트보드, 게스트 프로필, 알림 및 채팅을 포함한 다양한 기능을 사용할 수 있음</li> </ul>	플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 네트워킹</li> <li>• 취업 박람회</li> <li>• 동창회</li> <li>• 협회회의</li> <li>• 회의</li> <li>• 교육 세미나</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

## 마 Hubilo

- 가상 이벤트 플랫폼 시장의 선두 기업 중 하나로, 참여 및 이벤트 우수성을 위해 구축된 가상 및 하이브리드 이벤트 플랫폼임
- Virtual Event Platform, Hybrid Event Platform 등의 플랫폼 솔루션을 제공함
- 가상 이벤트를 찾는 고객에게 다양한 사용 사례를 제공함

[표 3-6] Hubilo의 주요 제품 및 서비스 제공 현황

제품	내용	종류	적용 분야
Virtual Event Platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사용자가 이벤트 경험을 만들고 전달할 수 있도록 지원하고 사용자가 이벤트를 설정하는 데 필요한 모든 것을 제공함</li> <li>• 참석자를 등록하고, 완벽한 이벤트를 실행하고, 강력한 분석을 사용하여 이벤트의 투자수익률(RoI)을 과해치는 데 도움이 됨</li> </ul>	플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회의</li> <li>• 무역 박람회</li> <li>• 의료 행사</li> <li>• 교육 행사</li> <li>• 시상식</li> <li>• 회원 참여</li> <li>• 직원 참여</li> <li>• 해커톤 (Hackathons)</li> <li>• 취업 박람회</li> <li>• 밋업(Meetups)</li> </ul>

※ 출처 : MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021

#### 참고문헌

- MarketsandMarkets, Virtual Event Platform Market, 2021
- TechNavio, Global Virtual Events Market, 2021

- 글로벌 시장동향보고서는 해외시장정보 전문업체(Frost & Sullivan, MarketsandMarkets, TechNavio 등)에서 분석한 내용을 기반으로 작성한 보고서로 연구개발특구진흥재단의 공식적 견해는 아님을 알려드립니다.
- 본 보고서는 연구개발특구진흥재단 홈페이지(<https://www.innopolis.or.kr>)에서 다운로드 가능합니다.
- 무단 전재 및 복제를 금하며, 내용을 인용할 경우 출처를 명시하여 주시기 바랍니다.