



코로나 19 비대면,

# K-POP의 새로운 역사 온라인 VR 굿즈 제안

2021 글로벌 창업메이트 | 뉴발란스 팀 | 사업계획서

72191702 조승규

32191127 김지영

# 목차

컨셉 방향

기대 효과



# 1. 사업 분석

---

K-POP을 VR 기술에  
접목시킬 수 있을까?

01. K-POP 시장 분석 : 글로벌 해외팬덤 타겟

02. K-POP 수익 분석 : 굿즈

03. K-POP 굿즈 소비자

# 01. K-POP 시장 분석 : 글로벌 해외팬덤 타겟



코로나 19로 인한  
오프라인 공연 전면 중단



온라인 공연



## 02. K-POP 수익 분석 : 굿즈

현재 상황에서 필요한 것: 새로운 수입원 및 새로운 콘텐츠



### 굿즈란?

아이돌 가수와 관련 각종 물건  
EX) 키링, 앨범, 사진, 노트 등

굿즈를 사는 이유

- 1) 좋아하는 아이돌과 자신을 이어주는 매개체
- 2) 아무나 갖고있지않아 소장 가치가 높음
- 3) 굿즈를 소장하거나 공유하는 행위를 즐김

## 02. K-POP 수익 분석 : 굿즈

### 1. 2019 BTS 관련 상품 유통 물량 변화

BTS 굿즈  
2018년대비

▲ **321%**

BTS 모델 브랜드 '레모나'  
2019년 11월 vs. 2019년 12월

▲ **190%**



K-POP 굿즈 시장  
BTS 19년도 상반기 굿즈 매출액 : 2,142억  
성장하고 있는 굿즈 시장  
매출의 반절을 차지할 정도

## 2. 컨셉 및 방향

---

굿즈 판매 컨셉 및  
추구 발전방안은?

01. 컨셉 : 온라인 굿즈

02. Problem & Solution

03. Key Message

04. 발전 방향

## 01. 컨셉 : 온라인 굿즈

***FiguAR***

K-POP FiguAR 제작 비용  
캐릭터 애니메이션 제작비용

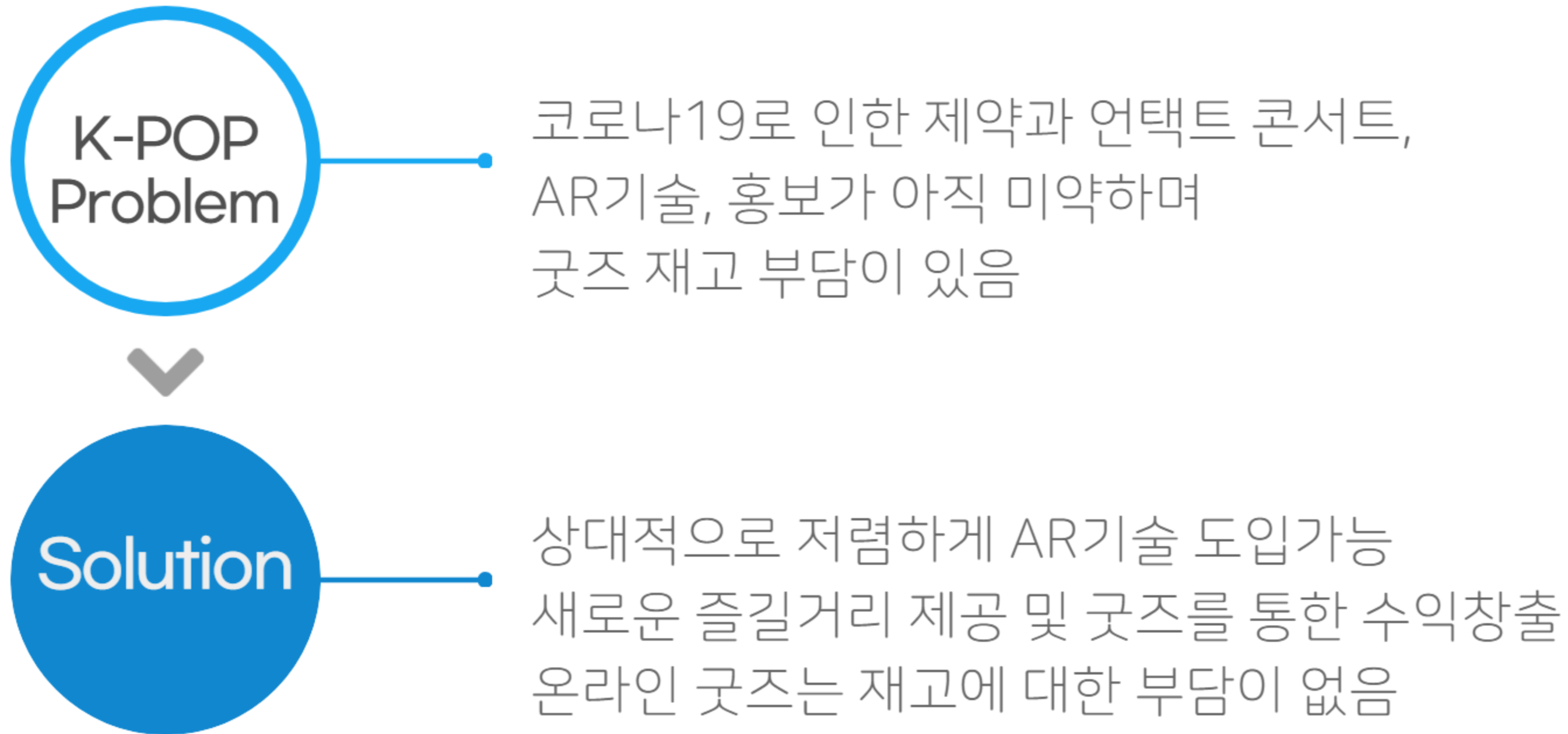


추후 영업을 위한 샘플로 이용  
다른 비즈니스로도 연결 가능





## 02. Problem & Solution



### 03. 키메세지



전세계 팬들과 소통하는 FiguAR



언제 어디서든 나와 소통하는 FiguAR

## 04. 발전 방향

### K-POP FigurAR 메세징 굿즈 기대

- ① 오프라인 굿즈의 문제점  
트래픽 비용의 담당자 불분명, 굿즈를 카운팅하기 힘들
- ② 해결방안 : K-POP FiguAR을 계속 보관하도록 앱을 만들  
기간제로 웹에서 앱 Download  
판매량을 알 수 있고 지속적으로 글로벌 AR서비스를 이용하도록 유도  
많은 가입자를 만들어 기업의 가치를 높이고 광고 수익 등 새로운 수익 창출 가능
- ③ 소모비용 : 앱 개발비(약 1,000만원)

# 3. 실행 방안

---

FiguAR 메시징  
서비스 제안서

01. 제안 개요

02. 사업 추진 전략

03. 사업 관리

# 01. 제안 개요

## 1. 상품개요

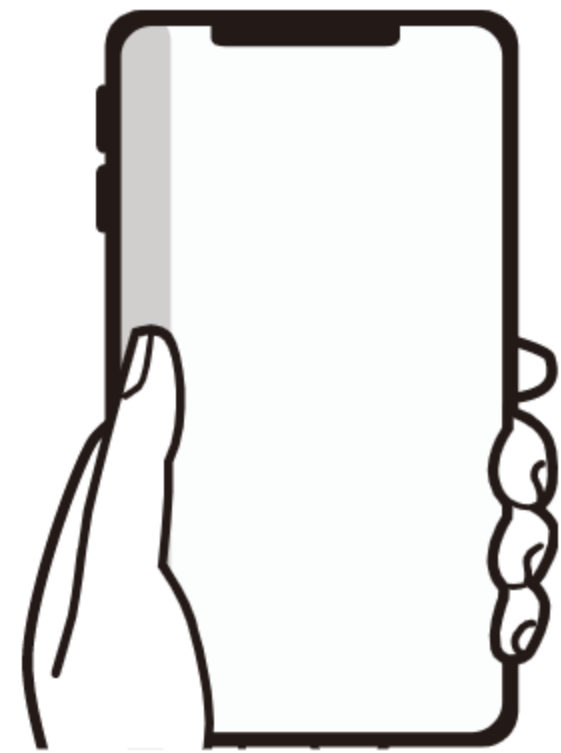
상품명	K-POP FigurAR 메세징 굿즈
일시	2021.2 ~ 2021.12
장소	E-Commerce(전자상거래)
주최	글로벌 플랫폼/아이돌 기획사
목적	새로운 온라인 굿즈를 통한 홍보 효과 및 이윤 창출
범위	K-POP FigurAR 제작 및 운영



## 01. 제안 개요

### FigurAR Message

FigurAR은 비대면 글로벌 AR 메시지를 전하는 역할로,  
FigurAR Message는 사람이 직접 전달하듯이 오프라인 느낌  
그대로 메시지를 전달하는 차세대 AR Message Service

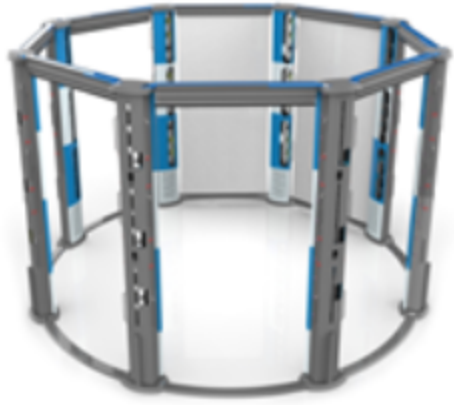


### FigurAR 강점

NEW Web 개발- 앱 다운로드 없이 전세계 모든 브라우저로 AR제공  
FigurAR Settings 개발- AR와 애니메이션을 통합하는 과정 최소화

## 02. 사업 추진 전략

### FiguAR 메세징 서비스 과정



#### FiguAR 촬영 및 제작

1초 정도의 정지상태 촬영  
15~40분 모델링



#### 애니메이션

FiguAR의 애니메이션 선택  
기존 애니메이션 활용 가능  
포인트 안무 제작 가능



#### 음성 녹음

아티스트 음성 녹음  
배경음악 삽입 가능



#### AR 메세징 구현

수신자 정보 입력 수신  
FiguAR, 음성, 자막,  
메시지 출력 링크 생성



#### 메시지 링크 전달

수신자에게 메시지를 통해 링크 전  
송, 5회 카운트 후 링크 연결 제거

## 03. 사업 관리

### 진행 및 실행

사전조사    엔터테인먼트 전문성 교육 및 고객의 니즈를 바탕으로 FiguAR의 전체적인 구상

촬영/제작    FiguAR스튜디오로 이동, 전문가를 통한 촬영 후 기업자체기술로 AR Message 제작

피드백      초안본의 피드백, 추가 요청사항을 통한 최종편집

구글/아마존    FiguAR스튜디오로 이동, 전문가를 통한 촬영 후 기업자체기술로 AR Message 제작

## 03. 사업 관리

### 사업 추진 일정

구분	계획사항	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계(종료)
기획	TF 구성	프로젝트 운영조직구성			출시 및 판매	
	예산구성	예산 세부 내역 구성				
	제작	연출 기획	제작 및 시뮬레이션			
	운영매뉴얼 계획		운영 매뉴얼 구성/제작			
	홍보		팬 아이디어	SNS홍보	SNS 인증 이벤트	
운영	구글	스토어 개설			상품등록	
	아마존	입점 선택				
	결산					결산 및 결과 보고

## 4. 기대 효과

---

K-POP 기획사와 메세징 서비스를 통해 무엇을 얻을 수 있을까?

01. 예상 수익

02. 글로벌 비즈니스 전망



# 01. 예상 수익

## 사업 추진 일정

매체	업텐션	온앤오프	ATEEZ
유튜브	30.2만	15.4만	172만
인스타	29.5만	15.1만	350만
트위터	42.5만	15.2만	182.1만
구매자(명)	15,100	7,700	86,000
예상 수익	1,510만원	770만원	8,600만원

예상 구매자 : 아이돌 유튜브 구독자 수의 5%

예상 수익 : 예상구매자x1,000원

예상 총 수익 : 약 3억원

예상 비용 : K-POP FiguAR 제작비용

## 02. 글로벌 비즈니스 전망

### 새로운 사업의 디딤돌

엔터테인먼트 사업쪽 클라이언트 확보 및 다양한 포트폴리오 제작가능  
샘플제작을 통해 추후 다른 분야에서도 영업 및 홍보용으로 사용가능

### 굿즈 판매로 인한 수익 창출

글로벌 플랫폼 기술을 이용한 굿즈가 더 많이 제작되게 되면 새로운 수입원 생성  
해외팬들의 굿즈사용을 통해 해외에도 기술홍보가능  
K-POP 팬들의 SNS 재상산을 통해 전세계 팬들에게 FiguAR 메시징 서비스를  
자연스럽게 홍보하여 팬들의 만족감 및 K-POP 인지도 상승

감사합니다