

(주)아르고 AR 체험 콘텐츠 플랫폼

증강현실 기술 원스탑 서비스

One Stop for all AR Tech



(주)아르고 AR 체험 플랫폼

증강현실 기술 원스탑 서비스

One Stop for all AR Tech

목 차

1. 회사/창업 아이템 소개
2. 기술성
3. 사업성
4. 성장성
5. 인증/수상 내역
6. 기타사항

회사명	(주)아르고
아이템	인스포토 기기 증강현실 플랫폼, 증강현실 콘텐츠 체험 키오
대표이사	스크
설립일	유명진
기술기반	2021년 4월 1일
회사연역	증강현실, Augment Reality AI 2021년 4월 1일 법인 설립 (642-87-02313) 2021년 9월 얼굴인식을 통한 증강현실이모지 스티커 생성 방법 특허 제 10-2323719 등록 2021년 10월 SBA-KITA 2021 바르셀로나 스마트시티 해외 실증 테스트베드 PoC 사업 선정 2022년 DEAL 두바이 한국콘텐츠진흥원 실감 콘텐츠 한국 공동관 선정 2022년 MWC 바르셀로나 한국콘텐츠진흥원 실감 콘텐츠 한국 공동관 선정 2022년 9월 서울산업진흥원 서울창업허브 현지화 사업(PoC) 시애틀 선정, 미국 진출 2023년 2월 KOTRA 스타트업 사단법인 도전과 나눔 2023년도 G-School 2기 선정 2023년 5월 스페인 마드리드 진출 경제사절단 선정 마요르카 구단 미팅 2023년 6월 미국 텍사스 달라스 디스트리뷰터 계약 1호점 오픈 2024년 1월 캄보디아 프린스 그룹 몰 입점 2024년 2월 미국대사관 AWE Academy for Women Entrepreneur 선정 2024년 3월 벤처 기업 인증
사업분야	증강현실 실감 콘텐츠(엔터테인먼트, 게임), 메타버스 콘텐츠 아이템, 인터랙티브 키오스크 (공간사업) 모든 사람에게 3D 경험과 디지털 미디어 콘텐츠 창조 경험 제공 목표 3D 아바타 기술을 완성하기 위해 얼굴 분석과 탐지 즉석 스캔에 주력하는 증강현실(AR) 카메라 기술 증강현실 콘텐츠를 AI신체추적인식 기반의 AR동영상 프로그램으로 개발 얼굴 감지 모듈(Facial detection module)을 이용한 AR 통합 개발 플랫폼 AR 정보를 실시간으로 적용할 수 있는 AR Camera Tech 기반으로 증강현실 서비스

회사개요

회사 소개

재무상황

구 분	2021년	2022년	2023년
유동부채	176,972,000	282,794,000	
비유동부채	-	-	
부채 총계	176,972,000	282,794,000	
자본 총계	20,000,000	20,000,000	
유동자산	39,456,000	153,265,000	
비유동자산	170,437,000	191,995,000	
자산 총계	209,893,000	345,260,000	

(단위 : 원)

손익계산

구 분	2021년	2022년	2023년
매출액	129,599,000	469,310,000	550,000,000
매출원가	86,929,220	256,808,300	
매출 총 이익	42,699,779	212,501,789	
판관비	2,417,285	13,133,979	
영업이익	14,301,296	12,275,916	
영업외손익	217,364	21,138,131	
당기순이익	12,921,013	29,545,293	

(단위 : 원)

대표이사



유명진 | Founder CEO

호주 시드니대학교 미디어 비주얼아트 전공
호주 Neostream, enSony Games 등, Mobile 콘텐츠 기획,
디자인, 마케팅, 프로젝트 매니저



AR 콘텐츠 사업부

최연정
Designer

- UTS 디자인 전공
- 소프트웨어 개발 디자인 책임
- UI UX 소프트웨어 개발 및 디자인



인스포토
무인스튜디오 공간사업부

임재민 | Project Manager

- 전기 설비 디자인 전공
- 브랜딩, 프로그램 디자인

주영광 | Manager

- 세종대학교 기계공학 전공
- 시스템 개발 관리, 서비스 운영



글로벌 기술 개발부

김영한 | 본부장

박철우 | Manager

- 울릉공대학교 아트 전공
- 해외 법인장, 국제무역, 테마파크,
- 호주, 시애틀, 베트남, 말레이시아, 두바이, 태국



AR 인터랙티브 키오스크

AI 기반의 모션 캡처로 이용자의 얼굴과 신체의 굴곡 및 움직임을 감지하여 이용자를 추적하여 화면상에 구현, 이용자는 동영상 콘텐츠 상에 하나의 아바타 (Avatar)로서 영화처럼 증강현실 카테고리를 역동적으로 체험. 체험 중 원하는 장면의 모습들을 저장 해 두었다가 체험을 마친 후 원하는 순간을 선택, 편집하여 온라인 전송. 각 국가 마다 문화와 장소의 특징에 맞춤 콘텐츠 적용, 캐릭터 IP 활용이 가능.



AR 콘텐츠 개발 시스템 플랫폼

보조 장비 없이 구현되는 AR동영상 인터랙티브 콘텐츠. 각 콘텐츠는 짧은 영화처럼 배경 동영상 위에 구현. 이용자의 액션에 반응 동작을 행할 시, 이벤트가 구현 신체추적인식 및 동작인식 증강현실 콘텐츠 체험을 주제별로 경험할 수 있는 AR 인터랙티브 체험 기술. 고객 요구에 맞춤 IP, 캐릭터로 맞춤 개발, AR Filter, AR Sticker, Mask, 아바타 적용.



무인 스튜디오 증강현실 체험 공간 사업

100%무인원격운영
비대면 엔터테인먼트 공간

주 이용객인 10-20대(NZ세대)의 공간 사업. 청소년 놀이공간 및 코로나로 인해 모임이 제한되는 직장인들이 유대감을 나눌 수 있는 문화공간
K-Studio 브랜드로 글로벌 한류 스튜디오 프랜차이즈 확장



- ▶ 사용자의 3D 아바타가 생성되어 스토리 창조 가능한 증강현실 체험을 실시간으로 생성하고 공유할 수 있는 기술
- ▶ 안면 인식을 통한 증강현실 이모지 스티커 생성 방법 특허 등록 (특허 제 10-2323719 호)
- ▶ SW & HW 통합을 통해 온라인에서 오프라인으로, 오프라인에서 온라인으로의 자유로운 호환 가능한 실감형 증강현실 콘텐츠

AR 콘텐츠 통합 개발 플랫폼

보조 장비 없이 구현되는 AR 동영상 인터랙티브 콘텐츠. 각 콘텐츠는 짧은 영화처럼 배경 동영상 위에 구현. 이용자의 액션에 반응하여 특정 동작을 행할 시, 이벤트 구현. 신체추적인식 및 동작 인식 증강현실 콘텐츠 체험을 주제별로 경험할 수 있는 AR 인터랙티브 체험 기술. 고객 요구에 IP, 캐릭터로 맞춤 개발, AR Filter, AR Sticker, Mask, 아바타 적용.

AR 인터랙티브 키오스크

AI 기반 모션 캡처로 이용자의 얼굴과 신체의 굴곡 및 움직임을 감지하여 이용자를 추적하여 화면상에 구현, 이용자는 동영상 콘텐츠 상에 하나의 아바타 (Avatar)로서 영화처럼 증강현실 카테고리별 역동적으로 체험. 체험 중 원하는 장면의 모습들을 저장 해 두었다가 체험을 마친 후 원하는 순간을 선택, 편집하여 온라인 전송. 각 국가 마다 문화와 장소의 특징에 맞춤 콘텐츠 적용, 캐릭터 IP 활용 가능.



PLAN | 사업추진 계획

▶ 현재 오프라인 체험 키오스크 무인시스템 셀프 스튜디오 확장

- 오프라인과 온라인 콘텐츠로 연계, 메타버스 세계관 확장
- 인터랙티브 실감 콘텐츠 시장은 세계적으로 2024년에 8천억 달러에 달할 것으로 전망되며, 그 중 게임, AR, VR은 약 10% 규모를 차지하는 것으로 예상. 셀프 사진관에 AR 게임을 접목하여 메타버스 시장과 연계 할 경우 현재보다 대폭적인 시장 확대가 가능.

▶ 메타버스와의 연계 방안 : 메타버스 서비스 업체 비빔블과 메타버스 플랫폼 BICUS 에 콘텐츠 협업 추진중

- 본인 계정으로 SNS에서 게임을 통해 게임 머니 획득
- 셀프 사진을 장식할 수 있는 아이템 구입
- 개인 아바타 생성, 아바타 꾸밈 아이템 구입
- 게임 머니로 사진 촬영이 가능한 혜택



PLAN | 사업추진 계획

- ▶ 현재 오프라인 공간사업 '인스포토' 무인시스템 셀프스튜디오 확장
 - 인스포토 고객이 The Village(가제:더빌리지)에서 받은 포인트(코인) 적립. 오프라인과 메타버스 연계, 메타버스 세계관 확장
 - 메타버스 시장은 세계적으로, 2024년에 8천억 달러에 달할 것으로 전망되며, 그 중 게임, AR, VR은 약 10% 규모를 차지하는 것으로 보임. 셀프 사진관에 AR 게임을 접목하여 메타버스 시장과 연계 할 경우 현재보다 대폭적인 시장 확대가 가능.
- ▶ 메타버스와의 연계 방안 : 블럭체인. NFT.
 - 본인 계정으로 SNS에서 게임을 통해 게임 머니 획득
 - 셀프 사진을 장식할 수 있는 아이템 구입
 - 개인 아바타 생성, 아바타 꾸밈 아이템 구입
 - 게임 머니로 사진 촬영이 가능한 혜택



<플랫폼 실행 시 예시 화면>



GO TO MARKET | 해외진출 전략

- 미국(시애틀) 현지 법인 설립_미국 스포츠 엔터테인먼트(프로 스포츠 구단 흥경기장) 및 체험 콘텐츠 개발을 통한 파트너 확보
- 두바이_프로슬라이드사와의 협업을 통해 유니버설 스튜디오, 디즈니랜드 등을 포함한 미주, 유럽, 중동의 테마파크 주요 인사들과 입점 관련 미팅 진행 중
- 호주_브리즈번 무비월드, 씨월드 등 입점 조건 협의 중
- 말레이시아_ApacPointSdnBhd 파트너사와 쇼핑몰, 게임센터 진행 중
- 베트남_Toysphere 파트너사와 쇼핑몰, 게임센터 진행 중
- 태국_센트럴 그룹 파트너사 진행 중
- 이탈리아_votus 패션 그룹 콘텐츠 제안 중
- 스페인 Westfield 그룹 내 글로리아스 쇼핑몰 샘플 테스트
- 캄보디아_프린스 그룹 MOU 프린스 마켓 설치



메타버스 콘텐츠 크리에이티브 _ MCC (Metaverse Contents Creative)

- 메타버스 유니버스의 연결단에서 몇 가지 특화된 기능을 수행하는 플랫폼으로써, 실물 경제와의 연결을 통해 현실에 좀 더 가깝다고 어필하고 싶은 니즈가 절실한 메타버스 세계에, 현실 세계와의 연결 고리로 새로운 신 시장 개척 가능. 메타버스 세계에 NFT를 내재한 IP 콘텐츠로써, 실물경제와의 연결을 기대할 수 있는 작은 세계관으로 독립된 기능 수행. 주목받고 있는 모든 메타버스 플랫폼에 실물 경제와 연결가능한 또 다른 플랫폼 구축 가능.

EX) 로블록스 내의 미술관 “모마”는, 거대 메타버스의 니즈에 부합하는 효과적인 필수 플랫폼으로써 메타버스 운영사의 입장에서는 시간과 개발 인력의 중복과 낭비를 예방하고, 우리의 입장에서는 늘어난 수요만큼의 매출 증대 및 일자리 창출효과를 기대할 수 있음.

- 메타버스 세계에 NFT를 내재한 IP 콘텐츠로, 실물경제와의 연결을 기대할 수 있는 세계관으로의 독립 된 기능 수행



사업추진 실적

해외진출 사업성

구분	지원기관명	지원사업명	아이템	주요 성과 (매출, 수상 등)
		지원기간	지원 금액	
주관기관	한국콘텐츠진흥원	2022두바이DEAL	인터랙티브 증강현실 실감 콘텐츠	현지 파트너사 MOA 샘플기운영중
		2022.03.28.~2022.03.30.	5,000	
	서울창업허브	2022미국시애틀PoC	인터랙티브 증강현실 콘텐츠 서비스	현지 파트너사 샘플 2대 수출 계약
		2022.8월~2022.11.30.	20,000	



지식재산권, 인증, 수상내역

특허 · 인증 · 수상내역 현황



얼굴인식을 통한 증강현실 이모지 스티커 생성 방법

제 10-23237 19호 권리권자 유명진



발급번호 제 20240313030049 호

벤처기업확인서

CERTIFICATE OF VENTURE ENTERPRISE



- 기업명 주식회사 아르고
- 사업자등록번호 642-87-02313
- 대표자 유명진
- 주소 경기 포천시 소흘읍 송우로 74
- 확인유형 혁신성장유형
- 유효기간 2024년 03월 13일 ~ 2027년 03월 12일

위 기업은 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」
제25조의 규정에 의거 벤처기업임을 확인합니다.

2024년 03월 13일

 벤처기업확인기



이 확인서는 「벤처기업법」 제25조제3항(벤처기업확인기관의 지정 중)에 따라 지정된 벤처기업확인기관
(사) 벤처기업협회)이 벤처기업통합관리시스템을 통해 정보를 확인하고 발급한 확인서입니다.
(벤처기업확인기관 지정기간: '20.7.1~'26.6.30)

벤처기업확인서
CERTIFICATE OF VENTURE ENTERPRISE

제 20240313030049 호



AR

AR

증강현실이 적용된 사진
증강현실을 이용한 동영상 체험
증강현실과 실제 피사체의 합성과 편집을 통한 시각적 효과



MR

MR

스토리텔링이 가능한 증강현실 콘텐츠 배경 위에 구현되는 얼굴 및 신체 등의 피사체의 굴곡과 음영을 인지하여 증강현실 스티커라 불리는 이모지 및 아바타 구현. 피사체를 추적, 동작인지 가능 단계로써 특정 동작에 반응하는 이벤트 구현 가능. 이용자의 오프라인 움직임에 따라 온라인 상에 구현되는 스티커 등이 반응하므로 게임이나, 교육, 의료용 콘텐츠로 활용 가능. 오프라인(장소 또는 장비) 기반의 온/오프라인 연동 서비스



메타버스

메타버스

서비스를 위한 하드웨어 불필요.
모바일 등 온라인 접속 소스를 통한 서비스 구현 가능.
이전 단계의 서비스 제공 플랫폼을 다음 단계의 서비스 제공을 위한 “장소” 개념으로 플랫폼화 하여 기업이 제공하는 서비스 체험의 공간을 뛰어 넘어, 이용자들이 제공하는 아이디어와 상품을 통해 기업과 소비자가 함께 공급하고 소비하는 다자간 거래 중심의 세계화.
NFT를 활용한 아이디어 저작권과 이용자 보호.
메타버스 세계와 오프라인을 연결, 상호 연동을 통한 서비스 블럭체인화.

기술적 업데이트를 통한 비즈니스 모델 다변화

MR / 메타버스

미래



신체 추적 인식 기반의 동영상 체험
동작인식 기술 적용으로 이벤트 효과
소비자와의 양방향 소통을 통한 메타버스 상에
온 ↔ 오프라인 NFT 적용으로 블록체인 세계화




온라인 ↔ 오프라인 연동 메타버스 세계 운영
소비자의 니즈와 제안을 NFT로 특정하여 창조 및 거래
이용객 모두가 소비자이면서 공급자
메타버스 상의 수익과 소비를 위한 블록체인 접목

현재

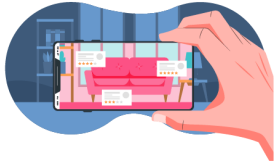


증강현실이 적용된 셀프엔터테인먼트
증강현실 체험 및 온라인 전송



셀프엔터테인먼트를 위한 체험 공간 사업 확대
EVENT 렌탈, 집객시설 상설 설치 운영
(스포츠) 엔터테인먼트 / 캐릭터 사업 연계

AR



- SW & HW 통합을 통해 온라인에서 오프라인으로, 오프라인에서 온라인으로의 자유로운 호환 가능성은 추후 사업 확장의 제한이 없는 구조적인 장점
- 메타버스에서 증강현실 인터랙티브 서비스.



- 전 세계적으로 코로나 사태 이후 비대면 서비스가 확장되었고, '클럽 하우스'는 현재 가장 주목 받는 서비스 중에 하나, 클럽 하우스 방법 초대장을 이용한 사용 할 수 있게 배타테스트 겸 마케팅 요소로 활용



- 1차적으로 경기도 성남시를 시작으로 테스트를 마친 뒤, 안정성이 확인되면 바로 글로벌 서비스를 할 계획



- N세대들에게 메타버스는 익숙한 플랫폼
- 현재 메타버스의 대표적인 '로블록스'에서 "로벅스" 화폐를 사용하고, 플랫폼 안에서 게임을 만들고 유통하며, 가장 인기 있는 게임이 1000 만명의 활성화

**언택트를 넘어서 온택트로
다시 온택트를 넘어서 메타버스 시대를 향한
블록체인 유니버스 완성**

Snap Action Augmented Reality

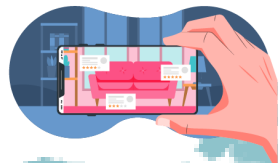
Your portrait of yourself can be transformed into an avatar. Play around with hundreds of accessories for emoji and use different body animations to bring them to life in a unique and fun way. Create a Story to Share with Friends.

Demo Video AR



5. 기타사항

파트너스



감사합니다!

증강현실 기술로 재미있는 세상을 만듭니다



대표전화 02 463 2888
www.argokr.com
argo@argokr.com