



ENABLE WOW IR PROPOSAL

돈 냄새만 나는 사업이 있고, 가슴도 뛰게 하는 사업이 있습니다.
인에이블와우는 가슴을 뛰게 할 준비가 되어 있습니다



INTRO

”

최초이거나, 전혀 다르거나, 압도하거나

“ 인에이블와우가 여는 새로운 세상을 아래 영상에서 보실 수 있습니다! ”

[Pitching Deck] <https://youtu.be/slt65CtijUk>

ENABLE
WOW!

PPT도 불가능한 터치 프레젠테이션!

<https://youtu.be/tLTt3acaAXU>

이미지 1장이면 터치 콘텐츠를 바로!

<https://youtu.be/aPoCh5De7FQ>

소상공인도 제작 가능한 디지털 메뉴

<https://youtu.be/g--cdLYj4xM>

개발없이 만든 터치 디스플레이 콘텐츠

<https://youtu.be/mAzFPja9hFU>

교육용 터치 콘텐츠도 누구나 제작

<https://youtu.be/aEil13rMRjA>

SNS 이미지(사진)의 새로운 패러다임

<https://youtu.be/XkB48S9WsCQ>

Web에서 창출되는 이미지 혁명

<https://youtu.be/MaT7arGaZjs>

팝업의 새로운 시대를 열다

https://youtu.be/3zT_y6g7GBw

링크로 보내는 멋진 터치 콘텐츠

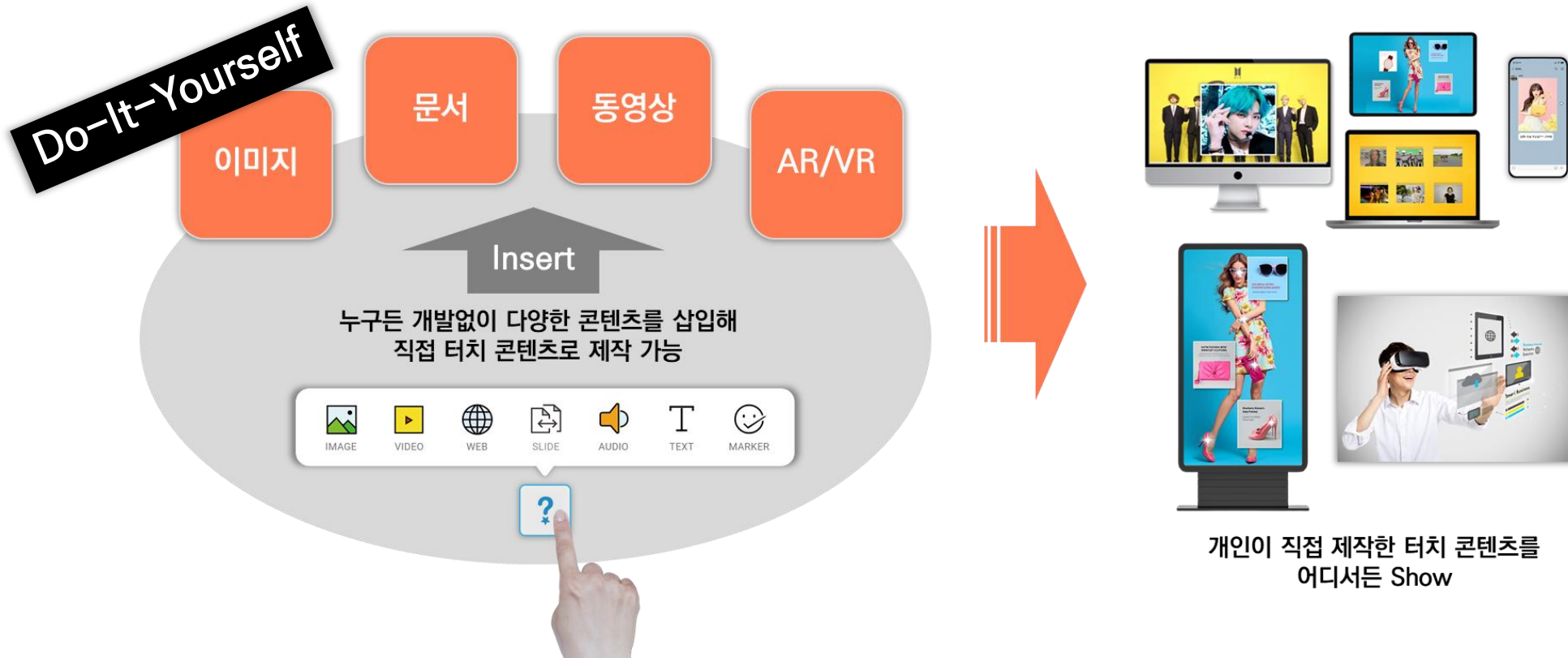
<https://youtu.be/CiR-eXQ8i9w>

Company Purpose



세계 최초로 개발(Coding)없이 User가 직접 터치 디바이스에서 터치해 볼 수 있는 터치 콘텐츠를 제작할 수 있는 기술과 솔루션으로 **메타버스 시장에서 No.1 터치 콘텐츠 솔루션 Provider**가 될 것입니다.

이미지, 문서, 동영상 그리고 VR/AR에까지 User가 직접 원하는 위치에, 원하는 콘텐츠를 삽입하고, 이를 다양한 터치 디바이스에서 터치해 자유롭게 움직이며 보여줄 수 있습니다. 인에이블와우의 터치 콘텐츠 기술은 특히 메타버스(Metaverse) 시장에서 터치 콘텐츠를 개인이 직접 제작할 수 있는 세계 유일의 DIY(Do-It-Yourself) 터치 콘텐츠 제작 솔루션을 제공할 것입니다.



Market Problem

우리는 지금, Touch Device 시대를 살고 있지만 스마트폰에서, 태블릿에서, 터치패널에서 그리고 AR/VR에서 터치해 보여줄 수 있는 콘텐츠는 **유저가 직접 만들 수 없다는 것을 아십니까?**



약 72억대



” 인터넷이 시작된 지 30년이나 지났지만
Touch Device 속에서 개인이 다양한 목적으로 보여주는 터치 콘텐츠들은
아직까지 엔지니어의 개발(Coding)없이 만들 수 없습니다.

Market Problem

이러한 문제점은 특히, 4개의 영역에서 가장 큰 Hurdle이 되고 있습니다.

프레젠테이션

PC기반으로 사용해 왔던 PPT, Keynote, Prezi 등의 프레젠테이션 Tool이 터치 디바이스에서는 한계점을 보이고 있습니다.



터치 디바이스에서 순서에 상관없이 원하는 순간에 원하는 콘텐츠를 터치해 나타나게 하고 사라지게 하면서 보여줄 수 없으며, 나타난 콘텐츠들을 자유롭게 움직이며 Show할 수도 없습니다.

이미지 & 사진

우리가 만나는 수 많은 이미지와 사진은 터치 디바이스에서 단순히 링크와 다운로드하는 것 외에는 새로운 가치를 만들지 못하고 있습니다.



터치 디바이스에서 다양한 App/Web을 통해 보여지는 이미지와 사진은 지난 30년 동안 단순히 아웃-링크를 하거나 다운로드 하는 것 외에는 새로운 가치를 부여하고자 하는 시도가 단 한번도 없었습니다.

터치 스크린 패널

터치 스크린 패널(TSP)의 대중화에도 TSP를 목적에 맞게 사용하기 위해서는 추가적인 터치 콘텐츠 제작 비용을 부담해야 합니다.



터치 스크린 패널을 구입한다 하더라도 목적에 맞게 사용하기 위해서는 별도의 비용으로 엔지니어를 통해 TSP에서 사용될 터치 콘텐츠를 제작해야 하는 추가적인 부담이 존재합니다.

AR & VR

메타버스의 기반이 되는 AR/VR에서 제작된 AR/VR 영상 안에 User가 원하는 콘텐츠를 직접 삽입해 개인화된 콘텐츠로 제작할 수 없습니다.

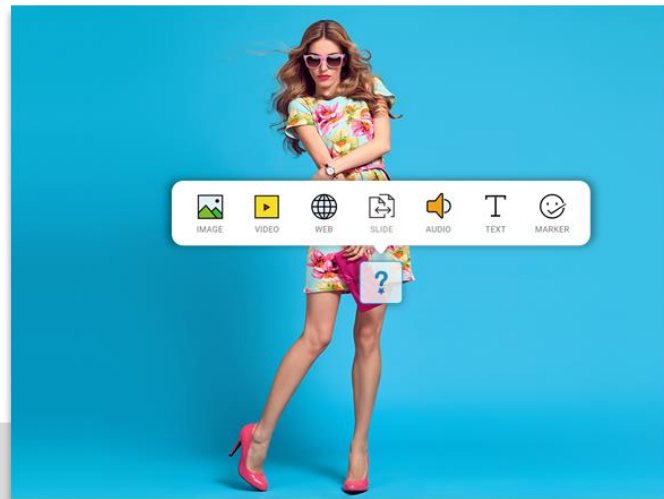


AR/VR 콘텐츠는 공급자가 원하는 목적에 맞게 100% 제작해 이용자에게 제공하는 구조로서, 향후 AR/VR 영상에 User가 직접 자신이 원하는 콘텐츠를 삽입해 AR/VR의 개인화 맞춤 제작이 가능한 시장을 열어가야 할 것입니다.

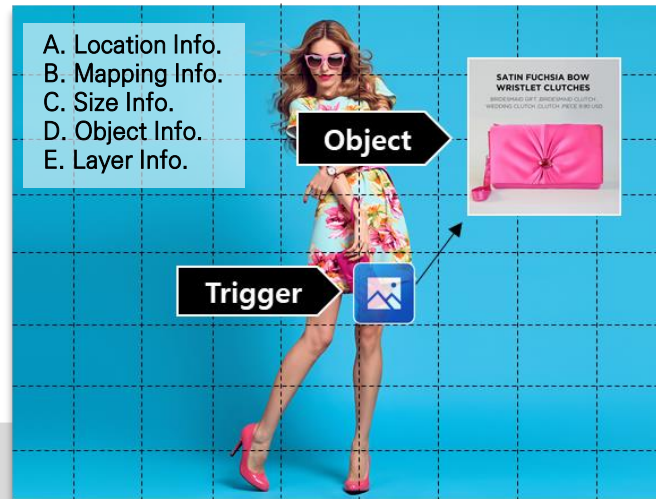
Solution : Technology

이미지 1장이면 누구나 터치 콘텐츠를 제작할 수 있는 **세계최초의 DIY 터치 콘텐츠 기술**

기존의 하이퍼링크를 Tangible & Movable 하게 재창조하여 이미지, 문서, 동영상, AR/VR 어디든 원하는 위치에 원하는 콘텐츠를 Touch Hyperlink Trigger와 함께 삽입하여 이를 파일 및 HTML로 저장해, 어떤 터치 디바이스라도 쇼화면에서 숨겨진 Trigger를 터치함으로써 매핑 된 콘텐츠(Object)를 나타나게 하고, 또 나타난 콘텐츠를 자유롭게 움직이며 보여줄 수 있는 세계최초의 DIY 터치 콘텐츠 기술



이미지, 문서, 동영상, AR/VR영상에 USER가 직접 원하는 Object를 삽입



Trigger와 Object가 동시에 삽입되고 위치+매핑+사이즈+Object+레이어 정보를 압축하여 자체 파일 또는 HTML파일로 저장



쇼화면에서 숨겨진 Trigger를 터치하여 Mapping된 Object를 나타나게 하고 이를 자유롭게 움직이며 보여 줄 수 있음

※ 삽입가능 콘텐츠 : 이미지, 동영상, 웹, 슬라이드, 오디오, 텍스트, 스티커 등

강력한 시장 Barrier로서 5개의 등록특허(PCT포함)를 보유하고 있습니다.

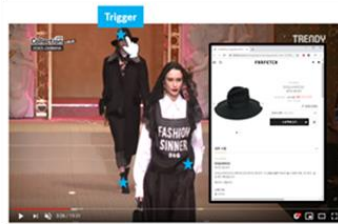
등록 No. 10-1932675

- 1 이미지 등에 트리거를 설정하고 이를 터치하는 입력의 응답에 따라 삽입된 콘텐츠를 출력하는 기술



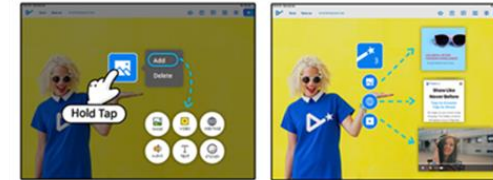
등록 No. 10-2102889

- 2 동영상의 각 프레임에 트리거를 설정해 이를 터치하는 입력의 응답에 따라 삽입된 콘텐츠를 출력하는 기술



등록 No. 10-2223553

- 3 1개의 트리거에 복수의 개체를 매핑해 이를 터치하여 동시에 보여 줄 수 있는 기술



등록 No. 10-2223554

- 4 삽입된 개체에 또 다른 개체를 연속적으로 삽입해 보여주는 기술



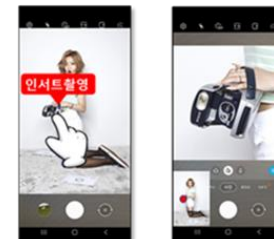
등록 (분할 출원 중)

- 5 터치해 나타난 개체들을 쇼화면에서 자유롭게 움직이며(이동,리사이징) 보여줄 수 있는 기술



출원

- 6 세계최초 카메라 라이브 뷰에서 원하는 곳을 터치해, 그 곳에 인서트 촬영을 할 수 있는 기술



PRODUCT

터치 프레젠테이션, 터치 이미지, 터치 패널 그리고 AR/VR 시장에서 터치 콘텐츠 솔루션과 제품으로 글로벌 시장을 선도할 것입니다.

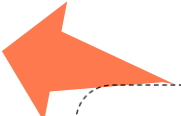
오픈

폴라쇼(Pola Show)

iOS/AOS 터치 디바이스에서 터치 프레젠테이션을 제작하고 터치하면서 Show를 할 수 있는 세계최초의 터치 프레젠테이션 App

※ Windows/MAC 버전 개발 중

<https://youtu.be/tLTt3acaAXU>



프레젠테이션

PC기반으로 사용해 왔던 PPT, Keynote, Prezi 등의 프레젠테이션 Tool이 터치 디바이스에서는 한계점을 보이고 있습니다.



터치 디바이스에서 순서에 상관없이 원하는 순간에 원하는 콘텐츠를 터치해 나타나게 하고 사라지게 하면서 보여줄 수 없으며 또, 나타난 콘텐츠들을 자유롭게 움직이며 Show할 수 도 없습니다.

이미지 & 사진

우리가 만나 수 많은 이미지와 사진은 터치 디바이스에서 단순히 링크와 다운로드하는 것 외에는 새로운 가치를 만들지 못하고 있습니다.



터치 디바이스에서 다양한 App/Web을 통해 보여지는 이미지와 사진은 지난 30년 동안 단순히 아웃-링크를 하거나 다운로드를 받는 것 외에는 새로운 가치를 부여하고자 하는 시도가 한번도 없었습니다.

터치 스크린 패널

터치 스크린 패널(TSP)의 대중화에도 TSP를 목적에 맞게 사용하기 위해서는 추가적인 터치 콘텐츠 제작 비용을 부담해야 합니다.



터치 스크린 패널을 구입한다 하더라도 목적에 맞게 사용하기 위해서는 별도의 비용으로 엔지니어를 통해 TSP에서 사용될 터치 콘텐츠를 제작해야 하는 추가적인 부담이 존재합니다.

AR & VR

메타버스의 기반이 되는 AR/VR에서, 제작된 AR/VR 영상 안에 User가 원하는 콘텐츠를 직접 삽입해 개인화된 콘텐츠로 제작할 수 없습니다.



AR/VR 콘텐츠는 공급자가 원하는 목적에 맞게 100% 제작해 이용자에게 제공하는 구조로서, 향후 AR/VR 영상에 User가 직접 자신이 원하는 콘텐츠를 삽입해 AR/VR의 개인화 맞춤 제작이 가능한 시장을 열어야 할 것입니다.



예정

DIY 터치 스크린 솔루션

터치 스크린 패널에 폴라쇼 또는 쇼메이트를 적용해 User가 직접 터치 콘텐츠를 제작해 터치 패널에서 다양한 목적으로 사용 가능하게 하는 터치 패널+터치 솔루션 패키지 제품

※ 시제품 개발 중

오픈

쇼메이트(Show Mate)

이미지와 사진에 다양한 콘텐츠를 삽입해 이미지를 터치 이미지로 제작해 Web/App 어디서든 터치해 볼 수 있도록 하는 웹 기반 이미지 솔루션

※ 클라우드 기반 개인고객 제품 및 터치 기반 New 포토 App 추가 개발 예정

<https://youtu.be/aPoCh5De7FQ>

<https://pola-show.co.kr/popup/galaxysns>



예정

DIY AR/VR 솔루션

기존의 AR/VR 영상에 User가 직접 원하는 콘텐츠를 원하는 위치에 삽입하고 이를 VR/AR 디바이스에서 영상을 보며 터치해 삽입된 콘텐츠들을 열어볼 수 있도록 하는 AR/VR 터치 콘텐츠 개인화 솔루션

※ AR/VR 업체 제휴를 통한 시제품 개발 예정

핵심사업

Pola Show

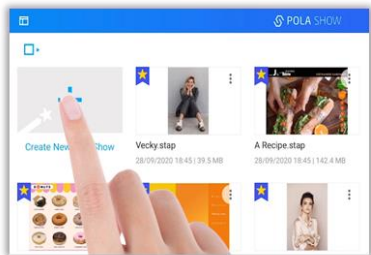
프레지(Prezi)를 넘어서는 글로벌 No.1
터치 프레젠테이션 플랫폼

01 Pola Show 개요

폴라쇼(Pola Show)는 세계 최초로 슬라이드(이미지,PDF)에 원하는 콘텐츠를 삽입해 쇼화면에서 숨겨져 있는 콘텐츠를 터치해 나타나게 하고 사라지게 하면서 보여줄 수 있으며, 나타난 콘텐츠를 쇼화면에서 자유롭게 움직이며 보여 줄 수 있는 터치 디바이스에 최적화된 터치 프레젠테이션 App입니다.



	Basic	Premium
	FREE	\$1.99/m \$19.99/y Lifetime \$39.99
Fantastic Presentation	✓	✓
ADs Free	✗	✓
Max Count - Stap	10	unlimited
Max Count - Folder	✗	✓
Max Count - Resources	30	unlimited



Pola show 새로 만들기

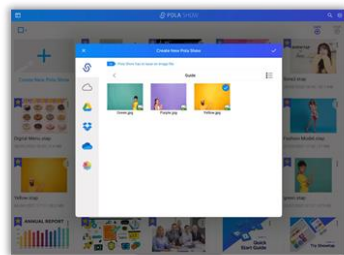
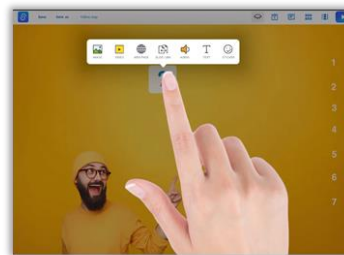
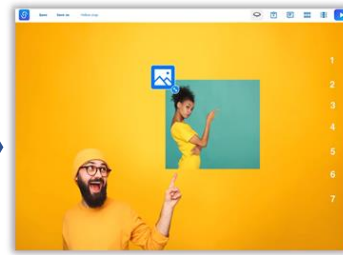


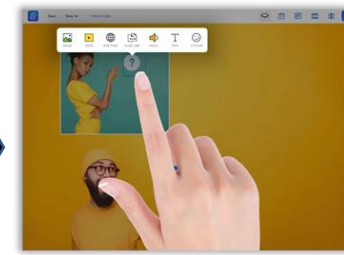
Image 또는 PDF 선택



삽입할 콘텐츠 선택
(이미지, 영상, 웹, 오디오, 텍스트, 스티커, 페이지)



삽입한 콘텐츠 위치, 효과 등 편집



삽입한 이미지에 또 다른 콘텐츠 삽입



멋지게 움직이며 Show하기

PowerPoint와 비교

기존 PC 중심의 서비스 PPT는 터치 디바이스에서 다양한 한계점들 노출하고 있습니다. Pola Show는 강력한 터치 기능을 차별화하여 터치 디바이스에서 기존 프레젠테이션 App들은 불가능한 멋진 터치 프레젠테이션을 가능하게 합니다.

Power Point

- 클릭하는 순서대로 나타남
- 원하는 대로 콘텐츠를 나타나게 하고 사라지게 할 수 없음
- 나타난 콘텐츠를 움직이며 보여줄 수 없고, 한번에 하나씩 보여줄 수 있음
- 여러 개가 웹과 동영상을 보여줄 수 없음
- 삽입된 이미지 안에 또 다른 콘텐츠를 삽입할 수 없음

POLA SHOW

VS

- 순서와 상관없이 터치하는 대로 자유롭게 보여줄 수 있음
- 원하는 대로 콘텐츠를 터치해 나타나게 하고 사라지게 할 수 있음
- 나타난 콘텐츠를 자유롭게 움직이며 보여줄 수 있고 한번의 터치로 여러 개를 동시에 보여줄 수 있음
- 여러 개의 웹과 동영상을 동시에 보여줄 수 있음
- 삽입된 이미지에 또 다른 콘텐츠를 삽입해 터치해 보여줄 수 있음

Touch Device

Touch Device

프레지(Prezi)와 비교

Zooming 방식으로 프레젠테이션 시장의 흥행을 창출했지만, Prezi 또한 PC기반의 프레젠테이션 툴로서 터치 디바이스에서 그 한계점을 노출하고 있으며, Zooming이라는 입체적인 쇼방식의 호불호가 발생하여 현재는 이용자수의 감소 추세로 전환

※ 개인용 \$5/1개월,
전문가용 \$15/1개월,
엔터프라이즈 \$59/1개월



“Zooming 이라는 입체적 Show방식의 호불호 발생”
“학습하는데 시간이 많이 필요”
“시각적 피로감으로 프레젠테이션 본질(내용)이 희석 됨”

그럼에도 불구하고 Prezi는 30년간 이어져왔던 PPT, Keynote 등의 공통된 슬라이드쇼 방식의 고정관념을 깨고 새로운 프레젠테이션 서비스로 8,500만명의 글로벌 User를 확보하고 있음. 2009년 런칭 이후 TED에서 Prezi로 강연이 이루어지면서 TED의 투자를 유치하고, 월 120~150만 신규이용자가 증가하는 급성장을 이루어 옴.

플라쇼는 터치 프레젠테이션의 새로운 신드롬 창출할 것입니다!



- ✓ Zooming 방식의 호불호와 학습의 난이도 때문에 이용자 감소세가 이어지고 있음
- ✓ 프레젠테이션 외에 확장가치 없음
- ✓ 터치 디바이스에서 PC기반의 서비스로서 한계점



- ✓ 학습이 용이하여, 쉽고 편리하게 사용할 수 있음
- ✓ 터치 디바이스에 최적화된 UI/UX로 터치 기능이 극대화
- ✓ 프레젠테이션 영역 외에 다양한 확장성 보유

03 성공전략

2022년부터 전방위적 글로벌 제휴 및 마케팅을 통해 2026년 6,000만 다운로드와 180만 구독자를 달성하여 터치 디바이스에서 제2의 프레지 신드롬을 창출 할 것입니다.

폴라리스오피스와 공동제품화를 통한 폴라리스오피스 글로벌 유저 1억 명 대상 마케팅



- ✓ 폴라리스오피스와 OS별 공동제품으로 리뉴얼 오픈
- ✓ 1억명 글로벌 유저 대상 마케팅 시행
 - 다운로드/구독고객에게 폴라코인 지급
- ✓ 폴라리스오피스와 수익 쉐어 구조
- ✓ 전략적 제휴 완료 후 2022년 1분기 목표로 공동제품화 구조 및 실행방안 협의 진행 중

글로벌 스마트 디바이스 제조사와 협력을 통한 스마트폰&태블릿에 폴라쇼 탑재



- ✓ 애플,삼성전자,화웨이,샤오미 등 글로벌 메이저 제조사의 스마트폰 또는 태블릿에 폴라쇼를 기본 탑재
- ✓ 중국 에이전시를 통한 제조사 컨택 예정
- ✓ KT/SKT/LGU+ 국내 통신사에 특화 서비스로 개별 탑재하는 플랜 B 계획도 추진 할 예정

2026년 목표(보수적)

- ✓ 다운로드 6,000만 명
- ✓ 유료 구독 : 180만 명

Windows 및 MAC 버전 추가 출시로 디바이스 확장을 통한 범용성 확보

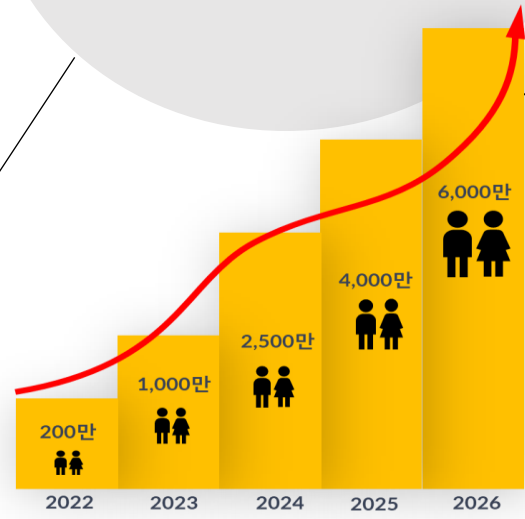


- ✓ 터치 기반 PC 대응을 위한 Windows App 출시로 PC 기반 이용자 기반 확대
- ✓ iOS 및 MAC 병행 이용자를 위한 MAC 버전 출시로 제품 확장성 강화

TED 등 국내외 소통 플랫폼 및 Celeb 기반 마케팅을 통한 폴라쇼의 글로벌 인지도 견인



- ✓ 제2의 프레지 신드롬 창출을 위한 TED 플랫폼과 제휴 추진
 - 미국 에이전시를 통한 TED 및 관련 플랫폼 컨택 예정
- ✓ 인기 유튜버 및 셀럽을 통한 폴라쇼 인지도 극대화를 위한 글로벌 프로모션 추진



04 플라쇼 App 수익예측

2022년은 플라쇼의 본격적인 성장을 위한 제품,마케팅,제휴 등의 전략적 최적화 기간이 될 것입니다.

[유료 구독수익]

- ✓ 월/연/영구 정액제로 플라쇼를 이용하는 유저로서 유료구독율은 전체 대비 3%로 매우 보수적으로 산정
- ✓ 전년도 가입자의 해지율 10% 적용, 당해년도 가입자는 가중평균으로 50%만을 적용 함 = (전년도 가입자x 90%x2,000원)+(당해년도 가입자 x2,000원x12개월x50%)

[무료 광고수익]

- ✓ 무료버전 이용자들이 발생시키는 광고 수익, DAU 20만명당 일 약 1천만원 발생 (구글Ads 기준), DAU는 3%/5%로 고정
- ✓ 전년도 이용자수 중 해지율을 10% 적용, 당해년도 이용자수는 가중평균으로 50%만을 적용

구분			2022	2023	2024	2025	2026
Case1] 보수적	플라쇼 App 이용자	App 다운로드	2,000,000	10,000,000	25,000,000	40,000,000	60,000,000
		DAU 비율	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%
		DAU	60,000	300,000	750,000	1,200,000	1,800,000
		유료 구독율	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%
		유료 구독자	60,000	300,000	750,000	1,200,000	1,800,000
	플라쇼 App 수익	유료 구독 수익(A)	504,000,000	908,208,000	4,537,890,000	11,341,890,000	18,146,520,000
		무료 광고 수익(B)	540,000,000	3,132,000,000	8,910,000,000	16,200,000,000	24,840,000,000
플라쇼 App 수익 합계			1,044,000,000	4,040,208,000	13,447,890,000	27,541,890,000	42,986,520,000
Case2] 적극적	플라쇼 App 이용자	App 다운로드	3,000,000	20,000,000	40,000,000	60,000,000	80,000,000
		DAU 비율	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
		DAU	150,000	1,000,000	2,000,000	3,000,000	4,000,000
		유료 구독율	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%
		유료 구독자	90,000	600,000	1,200,000	1,800,000	2,400,000
	플라쇼 App 수익	유료 구독 수익(A)	756,000,000	1,362,942,000	9,074,520,000	18,146,520,000	27,218,520,000
		무료 광고 수익(B)	1,350,000,000	10,080,000,000	25,200,000,000	41,400,000,000	57,600,000,000
플라쇼 App 수익 합계			2,106,000,000	11,442,942,000	34,274,520,000	59,546,520,000	84,818,520,000

핵심사업

Show Mate

개발(Coding)없이 이미지를 User가 직접 터치 이미지로
제작할 수 있는 세계최초의 터치 이미지 솔루션

우리는 지금, “**이미지의 홍수**” 속에 살고 있습니다.

But, 인터넷이 시작된 이후 지난 30년 동안
Web에서 App에서 만나는 수많은 이미지들의 가치(Value)는 **단순히 저장하고 아웃링크 하는 정도** 밖에는 없습니다.



[우. 리. 의. 시. 각. 전. 환.]



기존 이미지



다양한 정보가 삽입된
새로운 콘텐츠

이미지에 다양한 정보(콘텐츠)를 삽입해
단순한 이미지에서 정보가 삽입되어 있는
새로운 콘텐츠로 이미지의 새로운 가치를
창출할 것입니다.

쇼메이트는 세계 최초로 이미지를 터치 이미지로 제작하는 혁신 솔루션입니다.

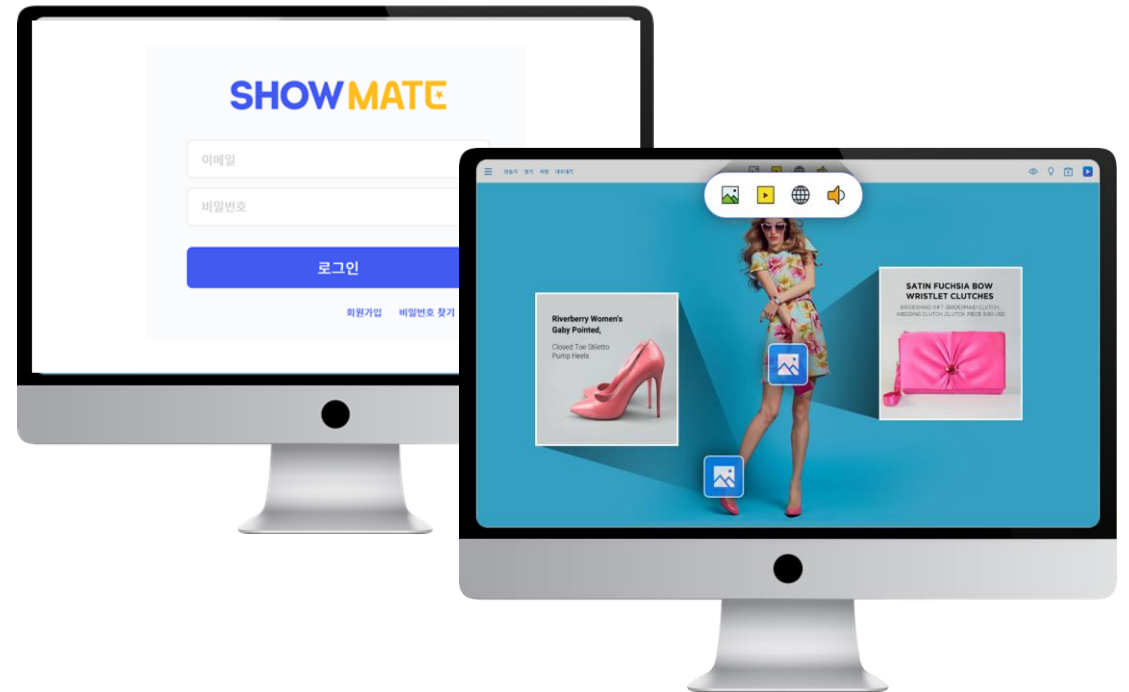
쇼메이트를 통해 이미지에 다양한 콘텐츠를 삽입하여, 이미지 위에서 이를 터치해 열어 볼 수 있도록 User가 직접 터치 이미지를 제작할 수 있습니다. 또한 제작된 터치 이미지는 디바이스에 상관없이 어디서든 이미지를 대신해 터치해 볼 수 있는 터치 이미지로 사용할 수 있습니다. 엔지니어의 개발(Coding)없이도 쇼메이트를 통해 누구나 쉽게 이미지를 터치 콘텐츠로 만들 수 있습니다.

Show Mate Editor

쇼메이트 에디터 www.showmate.tools

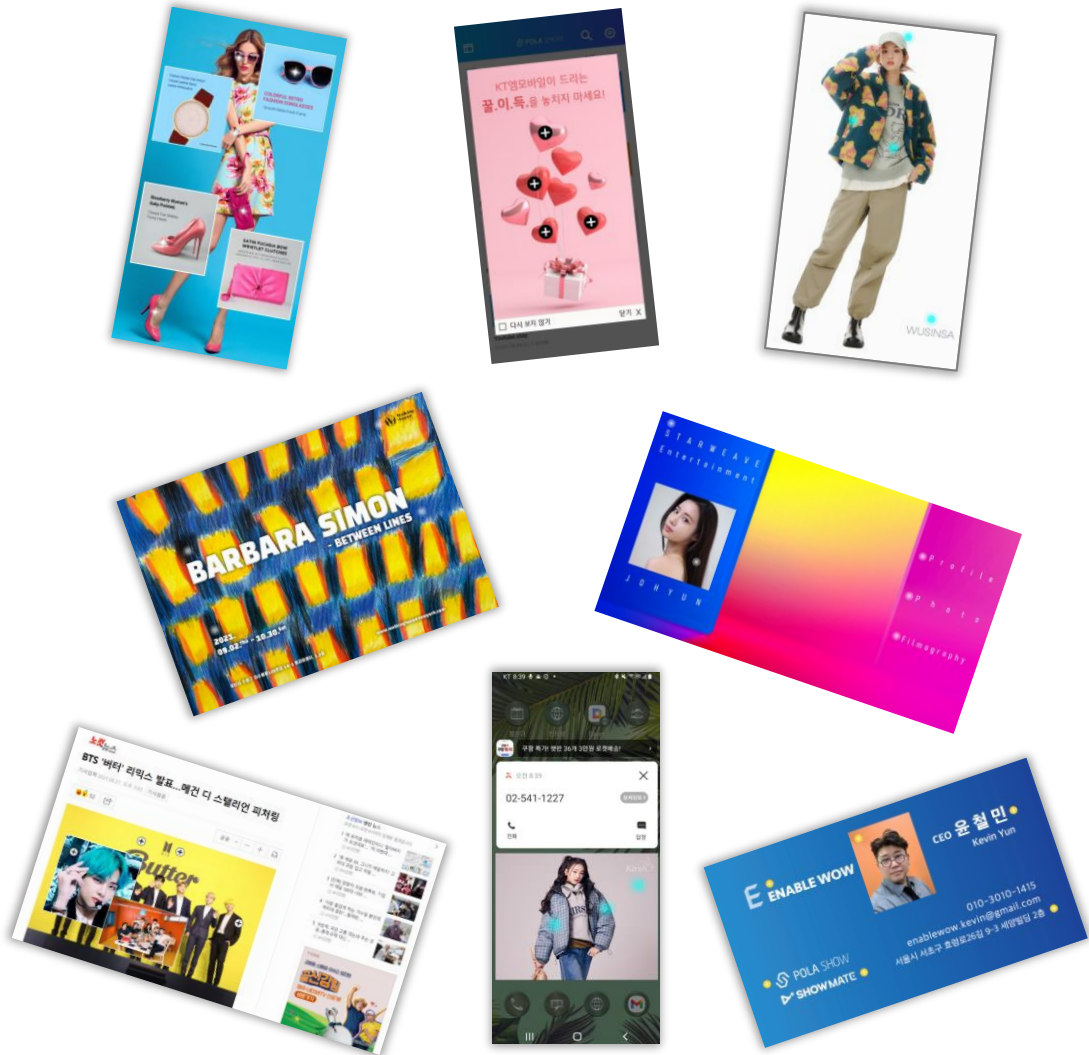
- 이미지 한장으로 클릭(터치)만으로 누구나 쉽게 제작이 가능
- 배경 이미지 위에 여러 콘텐츠를 삽입하는 형식
- 삽입 가능한 콘텐츠는 이미지, 동영상, 웹, 오디오 삽입 가능
- 터치 버튼의 위치와 크기, 보여지는 모양 등 자유롭게 설정 가능
- PC에 파일로 저장해 언제든 재편집 할 수 있고, HTML로 변환해 서버에 업로드하여 Web/App에서 터치 이미지로 사용 가능

※ 요청해 주시면 사용해 보실 수 있는 라이선스를 보내 드리겠습니다.



02 Show Mate로 제작된 터치 이미지 보기

Show Mate로 제작된 멋진 터치 웹 콘텐츠를 보실 수 있습니다.



[카카오톡 사진도 터치해서 봅니다]

<https://www.pola-show.co.kr/popup/gooseisland/>

[다양한 쇼핑 이미지도 터치로]

https://www.pola-show.co.kr/popup/cafe24_01/

https://www.pola-show.co.kr/popup/cafe24_02/

[자기소개도 멋지게 할 수 있어요]

<https://pola-show.co.kr/popup/starweave/>

[초대장도 웹에서 볼 수 있게 멋지게 만들 수 있어요]

<https://pola-show.co.kr/popup/walkinghouse/>

[배너 광고도 터치 광고로]

<https://pola-show.co.kr/popup/adcall/>

[팝업도 터치해서 보는 새로운 팝업으로 변신]

<https://www.pola-show.co.kr/popup/demo1/>

[사진에 다양한 정보를 삽입해 터치해 볼 수 있어요]

<https://www.pola-show.co.kr/popup/modelprop/>

[명함도 터치해 보는 웹링크로]

<https://www.pola-show.co.kr/popup/businesscard/>

[인터넷 뉴스의 이미지도 이젠 터치해서 보세요]

<http://pola-show.co.kr/popup/btsbutter/>

03 Show Mate 활용영역

쇼메이트는 이미지가 사용되는 어떤 영역이든 개발(Coding)없이 이미지를 터치 이미지로 제작해 이미지를 대체해 멋진 터치 콘텐츠로 활용할 수 있습니다.



01. 인터랙티브 팝업



“팝업 = 콘텐츠 = 재미있다”

광고로만 여겨져 왔던 기존의 팝업을 이미지에 다양한 정보를 삽입해, 팝업에서 직접 숨겨져 있는 정보를 터치해 볼 수 있도록 하는 혁신적 인터랙티브 팝업을 제작할 수 있습니다.

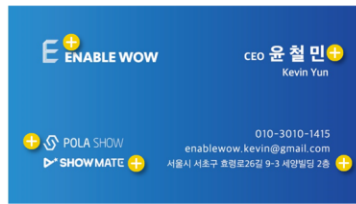
02. 터치 이미지



웹에 삽입되는 이미지 대신에 콘텐츠가 숨겨진 터치 이미지를 삽입해보세요.

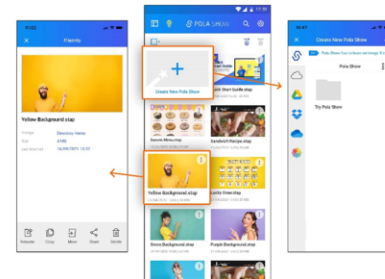
이미지 위에서 버튼을 터치해 다양한 정보를 바로 열어볼 수 있는 새로운 경험을 만들 수 있습니다.

03. 웹 링크



명함, 초대장, 각종 소개자료 등도 이미지 한 장으로 터치해 볼 수 있는 웹 링크를 누구나 쉽게 제작할 수 있습니다. 메신저나 SNS 등 다양한 채널에 공유하여 멋지게 보여주세요.

04. 프로토타입



디자인 시안을 보여 줄 때도 페이지를 넘겨가며 보여주지 않고 실제 모습처럼 터치하면서 보여줄 수 있습니다. 클라이언트에게 멋진 프레젠테이션을 해보세요!

05. 원 페이지 웹사이트 제작



간단한 한 장의 웹페이지는 코딩이나 개발없이도 누구나 쉽게 만들 수 있습니다. 한 장의 이미지 위에 원하는 콘텐츠를 마음껏 담고, HTML로 저장해 보여줄 수 있습니다.

시장과 기업의 Needs에 맞춰 4개 형태의 제품과 솔루션으로 쇼메이트를 Sales할 예정입니다.

기업 개별 판매 제품

App/Web을 운영하고 있는 기업을 대상으로
개별 판매하는 제품

- ✓ 기업의 User 수 별로 가격 책정
- ✓ 20 User 라이선스 기준
 - 계약 시 초기 비용 : 3,000만원
 - 1년 무료 + 무료 기간 이후 연간 1,000만원
- ✓ 기업 서버에 설치 작업 무상 지원

개인 고객용 제품

개인 User가 터치 이미지를 제작해 클라우드에
업로드하여 URL 링크로 사용할 수 있는 제품

- ✓ 클라우드 기반이 개인 고객용 제품 추가 개발 예정
- ✓ 클라우드 용량을 기준으로 가격 책정 예정
 - 예상 가격 : User당 월 10,000원 (500M 트래픽 제공)
- ✓ 블로거, 유튜버, 소상공, 개인 프리랜서 등의 시장 공략



제휴 판매 제품

B2B2C 구조로 기업 고객을 보유하고 있는 다양한
사업자의 기업용 제품에 번들로 제공하는 제품

- ✓ 카페24, 메이크샵, 후후 등의 쇼핑,커머스, 통신 등의 사업자 대상 우선 제휴 추진 중 → 향후 타 B2B 사업자로 제휴 확대
- ✓ 수익 구조
 - 제휴기업의 판매에 따른 수익쉐어 : 약 50%~85% 당사 귀속
 - 제휴기업이 번들한 제품을 고객에게 판매해 이용고객이 10만명일 경우 연간 수익 = 10만 X (50%~85% 수익) X 12개월

전략적 제휴 판매 제품

국내외 메이저 사업자와 전략적 제휴를 통해
맞춤 제품 또는 솔루션 형태로 판매 되는 제품

- ✓ 국내외 메이저 인터넷, SNS,미디어 사업자 등과 전략적 제휴를 통해 해당 기업의 환경에 맞춰 제공하는 제품 및 솔루션
- ✓ 수익 구조
 - 솔루션 제공 후 이용 User를 기준으로 비용 청구 또는 One Time 판매 방식으로 추진 예정

카페24, 후후, 텡글에 쇼메이트 적용을 통한 22년 Cash Cow로 안정적 수익기반 창출

cafe24

카페24 회원(Seller)를 대상으로 상품과 관련한 이미지를 터치 이미지로 제작해 노출할 수 있는 에디터로 제공

- ✓ 2022년 3월1일 오픈 예정
- ✓ 계약완료, 개발 진행 중
- ✓ 가격 : 60,000원 예상
- ✓ 수익배분 : 판매금액의 85% 귀속
- ✓ 22년 예상매출: 9.5억(이용자 0.5만명)
- ✓ 25년 예상매출: 81.6억(이용자 2만명)

* 카페24 '스타일북'
-이미지에 단순 링크를 삽입하는 툴
-가격 100,000원
-현재 약 6,000명 이용 중
-카페24 회원 수 : 80만 명

whowho

KT 후후의 통화착신 화면, 통화종료 화면에 쇼메이트로 제작한 터치 이미지 서비스 제공 (기존의 V-Call 대체)

- ✓ 2022년 7월1일 오픈 예정
- ✓ 합의 완료 및 계약진행 중
- ✓ 가격 : 3,000~5,000원 예상
- ✓ 수익배분 : 판매금액의 70% 귀속
- ✓ 22년 예상매출 : 3.2억 (이용자 5만명)
- ✓ 25년 예상매출: 40.3억(이용자 20만명)

* KT 후후 앱 설치 이용자 8,000,000명
-후후 프리미엄 서비스로 런칭
-SKT/LGU+와 추가 제휴를 통한 시장확대 예정
-기존 오픈 된 V-Call의 실패를 대체할 수 할 수 있는 서비스로 공략

Tingle

네이버/다음 포털에 'TV속 그 상품'을 제공 중인 미디어허브의 PPL 커머스 앱 텡글 2.0 공동사업 추진

- ✓ 2022년 7월1일 오픈 예정
- ✓ 합의 완료 및 계약 진행 중
- ✓ 광고수익 & 판매수수료 수익
- ✓ 수익배분 : 발생 수익의 50% 귀속
- ✓ 2022년 예상매출 : 0.9억
- ✓ 2025년 예상매출: 72.1억

* 카카오의 지그재그 1조에 인수
-지그재그 회원수 2,000만명
-연간 거래액 : 7,500억

* 텡글은 유일한 드라마/영화 PPL 상품 플랫폼으로서 한국,미국,중국서비스로 M&A를 통한 Exit 기회 창출 가능

[참조] 예상수익

구분		2022	2023	2024	2025	2026	
카페24 (3월1일 오픈)	이용자	5,000	10,000	15,000	20,000	30,000	
	수익(A)	₩50,000	₩956,250,000	₩3,570,000,000	₩5,865,000,000	₩8,160,000,000	
후후 (7월1일 오픈)	이용자	50,000	100,000	150,000	200,000	300,000	
	수익(B)	₩3,000	₩315,000,000	₩1,764,000,000	₩2,898,000,000	₩4,032,000,000	
팅글 (7월1일 오픈)	이용자	100,000	1,000,000	3,000,000	5,000,000	8,000,000	
	판매금액	1,800,000,000	5,000,000,000	10,000,000,000	20,000,000,000	30,000,000,000	
	DAU	20%	20,000	200,000	600,000	1,000,000	
	광고수익(50%)		₩45,000,000	₩972,000,000	₩3,420,000,000	₩6,660,000,000	
	판매수익(50%)	5.5%	₩49,500,000	₩137,500,000	₩275,000,000	₩550,000,000	
	* PG/플랫폼 수수료 : 4%, 판매수수료 : 1.5%						
	수익(C)		₩94,500,000	₩1,109,500,000	₩3,695,000,000	₩7,210,000,000	
이용자 합계		155,000	1,110,000	3,165,000	5,220,000	8,330,000	
수익 합계 (A+B+C)		₩1,365,750,000	₩6,443,500,000	₩12,458,000,000	₩19,402,000,000	₩29,151,000,000	

터치 이미지 솔루션에는 단일 제품 개별 판매부터 글로벌한 이미지 혁명을 창출할 수 있는 Big Scale로 발전가능한 기회가 동시에 내재되어 있습니다. 이를 전략적으로 활용해 최대의 성과를 창출할 예정입니다.

자체 App/Web을 운영 중인 메이저 업체를 대상으로 개별 솔루션 판매를 통한 단기 수익 확보



- ✓ 통신, 교육, 커머스, 금융, 미디어, 엔터 등 다양한 영역에서 자체 App/Web을 운영 중인 메이저들에게 쇼메이트를 개별 제품으로 판매하여 2022년 단기 수익을 창출하고 2025년 약 500개 기업 & 170억 수익기반 달성
- ✓ 개별 제품에서 전략적 제휴 관계로 발전을 통한 새로운 공동 사업기회 창출

대표 B2B 업체들과 제휴를 통한 번들 제품으로 안정적 수익기반 조성



- ✓ 대표 호스팅 업체 및 B2B사업을 영위하는 기업 대상으로 기업 상품에 번들 제품으로 제공
- ✓ 2025년 까지 약 70만 번들 제품 이용자 확보
- ✓ 번들 제품 BM에서 전략적 제휴로 관계 확대를 통해 쇼메이트를 기반으로 기업형 전략 상품 공동 개발 등 새로운 사업기회 창출

전략적 제휴를 통한 솔루션 또는 제품으로 제공하거나 새로운 전략 서비스를 공동 개발하는 시장 기회 창출

클라우드 기반 개인 고객용 제품 개발을 통해 쇼메이트의 범용화 추진



- ✓ 개인들이 다양한 목적에 맞게 사용할 수 있도록 클라우드 기반으로, 개인들이 제작한 터치 이미지에 URL를 걸어 외부와 공유, 원하는 사이트에 게재할 수 있도록 제공 예정
- ✓ 특히 소상공인들을 위한 솔루션으로 정부사업으로 추진
- ✓ 2025년까지 개인고객 약 50,000명 확보



- ✓ 국내외 메이저 사업자들과 전략적 제휴를 통해 제품/솔루션 제공, 전략적 공동 제품 개발 그리고 M&A까지 다양한 기회 창출 가능
- ✓ 글로벌 에이전시 우선 발굴로 글로벌 제휴 본격 추진 예정

06 쇼메이트 수익예측

쇼메이트는 기업 개별판매를 통한 단기수익에서 전략적 제휴를 통한 중장기 수익까지 다양한 스펙트럼과 이를 통한 새로운 시장 가치를 창출할 수 있는 Potential이 공존하는 사업영역이 될 것입니다.

[기업고객 개별판매] 20User기준 계약 시 3천만원(기업설치 등) + 1년 무료 + 무료 후 1년 마다 1천만원 라이선스 비용 청구

[제휴 판매] B2B2C 모델로 매월 이용료를 정산 받는 구조, 제휴업체별 수익구조 적용 (카페24 : 월 5만원, 후후 : 월 3천원, 텅글 : 광고/판매수수료)

[개인고객 개별판매] 제품+클라우드 용량 포함해 월 약 10,000원의 라이선스 비용을 청구하는 구조

[전략적 제휴 판매] 메이저에게 제품 및 솔루션을 제공하는 구조에서 매월 약 1,000원을 정산 받는 모델을 적용함 (Onetime 판매, 제품 공동 개발은 고려하지 않음)

구분			2022	2023	2024	2025	2026
Case1] 보수적	쇼메이트 이용 고객 수	기업고객 개별 판매	50	100	200	500	1,000
		제휴 판매 (카페24, 후후, 텅글만 반영)	155,000	1,110,000	3,165,000	5,220,000	8,330,000
	쇼메이트 수익	기업고객 개별 판매 수익(A)	₩150,000,000	₩2,000,000,000	₩4,000,000,000	₩11,000,000,000	₩20,000,000,000
		제휴 판매 수익(B)	₩1,365,750,000	₩6,443,500,000	₩12,458,000,000	₩19,402,000,000	₩29,151,000,000
쇼메이트 수익 합계(A+B)			₩1,515,750,000	₩8,443,500,000	₩16,458,000,000	₩30,402,000,000	₩49,151,000,000
Case2] 적극적	쇼메이트 이용 고객 수	기업고객 개별 판매	50	100	200	500	1,000
		제휴 판매 (카페24 외 유사제휴 추가)	155,000	1,115,000	3,170,000	5,230,000	8,340,000
		개인고객 개별 판매	5,000	10,000	30,000	50,000	100,000
		전략적 제휴 판매		500,000	1,000,000	2,000,000	5,000,000
	쇼메이트 수익	기업고객 개별 판매 수익(A)	₩150,000,000	₩2,000,000,000	₩4,000,000,000	₩11,000,000,000	₩20,000,000,000
		제휴 판매 수익(B)	₩1,365,750,000	₩7,718,500,000	₩14,753,000,000	₩22,972,000,000	₩33,741,000,000
		개인고객 개별 판매 수익(C)	₩150,000,000	₩840,000,000	₩2,280,000,000	₩4,440,000,000	₩8,400,000,000
		전략적 제휴 판매 수익(D)		₩3,000,000,000	₩8,400,000,000	₩16,800,000,000	₩39,600,000,000
쇼메이트 수익 합계(A+B+C+D)			₩1,665,750,000	₩13,558,500,000	₩29,433,000,000	₩55,212,000,000	₩101,741,000,000

신규사업

1. DIY Touch Display
2. Touch Photo
3. DIY AR/VR 솔루션

01 터치 디스플레이 시장의 한계점

Touch Display를 사용하고자 하는 시장의 Needs는 빠르게 증가하고 있지만 Touch Display에서 User가 원하는 터치 콘텐츠를 구현하기 위해서는 Display 장비 구입 비용 이외에 Touch Display에서 구동되는 **터치 콘텐츠를 개발해야 하고, 유지해야 하는 큰 문제점** 이 존재합니다.

“터치 디스플레이를 구입하더라도 필기기능과 기존의 PPT를 연결해 보여주는 정도로 밖에 사용할 수 없는 이유입니다.”

요즘 가장 대중화된 삼성의 전자칠판도 터치 화면에 필기(Note)하는 기능 외에는 기존 터치 디스플레이와 차이가 없음

터치해 보여 줄 수 있는 터치 디스플레이의 기능을 극대화 할 수 있는 프로그램 자체가 존재하지 않음



터치 디스플레이를 구입해 목적에 맞는 터치 콘텐츠를 화면에서 보여주기 위해서는 별도의 개발이 필요함

고가의 비용에 비해 필기(Note)와 PPT로 Show하는 정도의 효용성 밖에는 찾을 수 없음



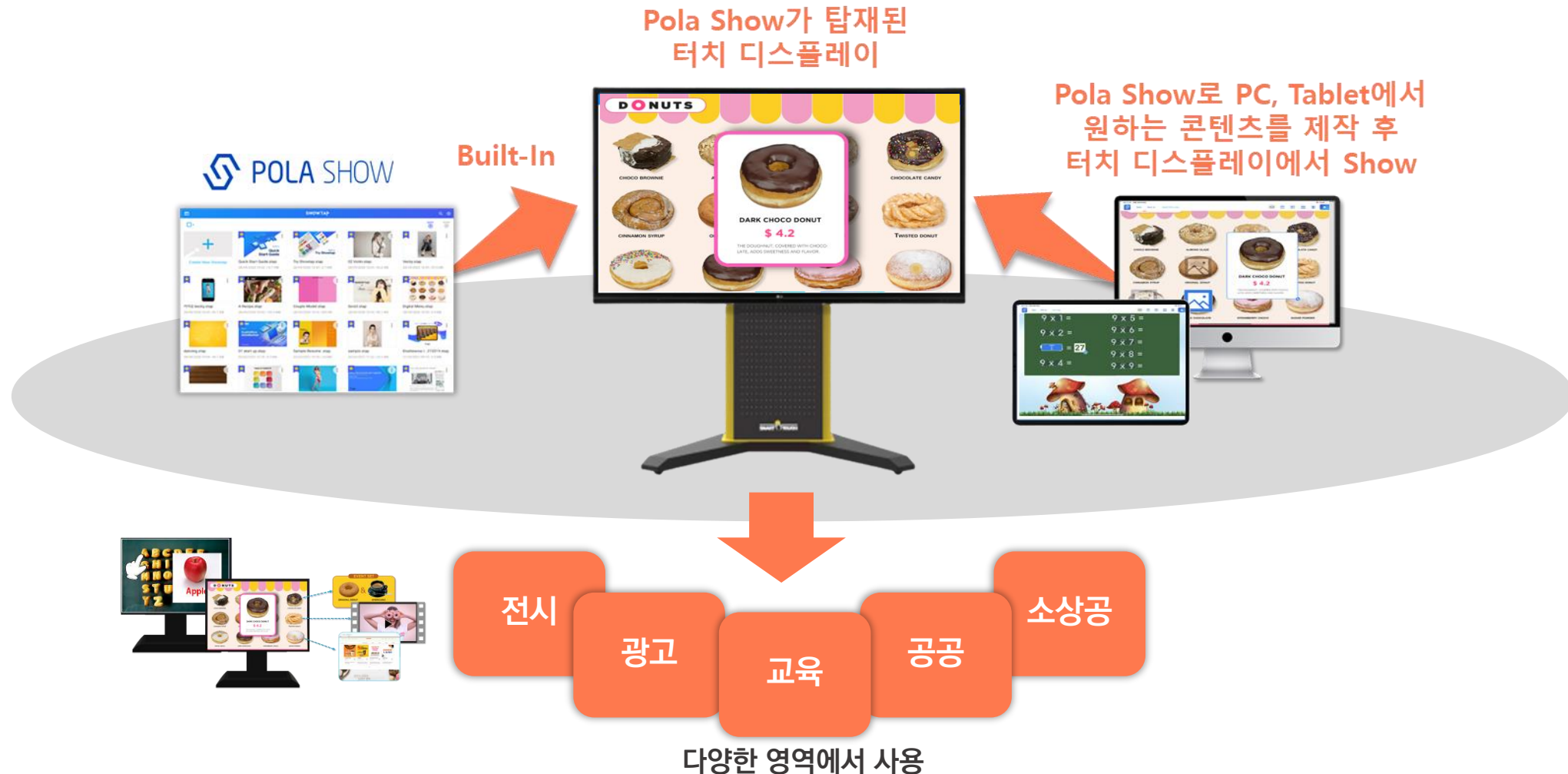
”

디지털 메뉴판을 화면에 넣어서 손님들이 터치해 볼 수 있는 터치 디스플레이를 매장에 설치하려 해도 디지털 메뉴판 콘텐츠를 개발해야 함

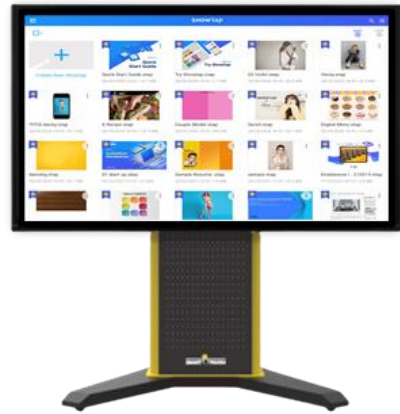
”

아이들에게 터치해 볼 수 있는 교육용 콘텐츠를 터치 디스플레이에서 매일 새롭게 보여주는 일도 누군가 개발해 주지 않으면 할 수 없습니다.

터치 디스플레이 OS에 맞게 Pola Show App을 탑재하면 어떤 영역에서든 누구든지 쉽고 편리하게 터치 기반 콘텐츠를 만들어 목적에 맞게 사용할 수 있습니다. 다양한 산업별로 필요한 콘텐츠들을 플랫폼에서 템플릿으로 제공하고, 유저들은 해당 템플릿으로 콘텐츠를 제작 할 수 있는 B2B 플랫폼으로 성장할 수 있습니다.



영화로 비유하자면 Wide Release가 아닌 Platform 방식!
 즉, 가장 Needs가 강한 교육시장 중에서도 유치원 시장에서 Success Story를 창출해 이를 기반으로 타 영역으로 확대할 계획입니다.



Pola Show 탑재된 터치 디스플레이 시제품 완성
 (현재 시제품 개발 진행 중)



- 유치원 협의회 및 제조사와 제휴를 통한 유치원에 공급할 터치 디스플레이 제품 제조
- 유치원 교사들이 터치 기반 교재 제작을 위한 기본 템플릿 및 사이트 개발

전국 총 8,327개 사립/국공립 유치원

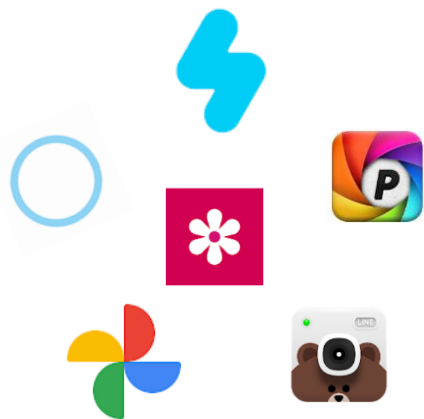


Rental 패키지
 (약정+월 이용료)

- 터치 디스플레이 (사이즈별)
- Pola Show 이용료
- 수업교재 템플릿 사용
- 옵션
 - 태블릿PC(아이패드, 갤럭시 등)

지금까지의 모든 사진 App과 SNS는 '사진(이미지)' 그 자체(본질)에 주목하지 못하고, 사진(이미지)을 플랫폼 속에서 소비되는 단순한 개체로 이용해 왔습니다. 우리는 이제, 그 고정관념을 깨고 '사진(이미지)', 그 본질에 주목하는 새로운 생각을 하고 있습니다.

기존 사진 App



모든 사진 App들은 사진을 예쁘게 찍고, 예쁘게 꾸미는 목적으로만 사용되고 있습니다.

기존 SNS



수많은 사진들이 공유되고 있음에도, 사진은 아웃링크 하거나 저장하는 정도의 가치 밖에는 없습니다.

Why?

”

우리는 왜, 지난 30년간 사진은 그냥 예쁘게 찍고, 예쁘게 꾸며서 단순히 저장하고, 타인에게 공유한다는 고정관념을 깨지 못하고 있을까요?

기존의 고정관념이 고착화된 '사진' 시장에서 새롭게 Sub-Typing하여 '사진'을 차별화하는 새로운 시장을 창출할 것입니다.

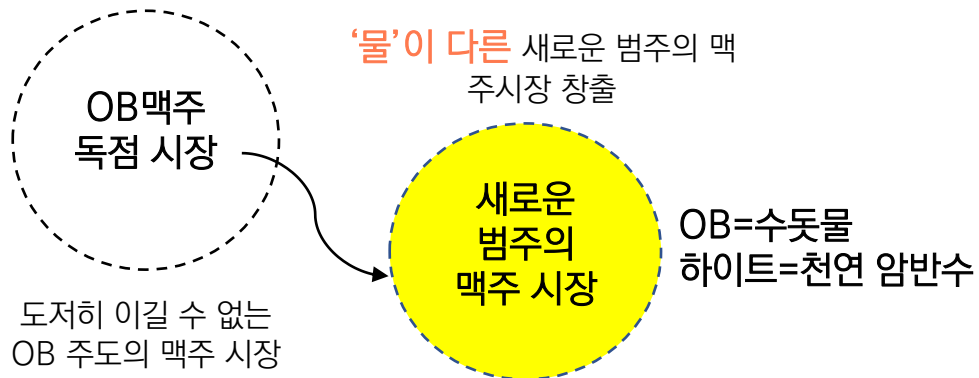
1993년, 마케팅적 희대의 사건!

“지하150m의 100% 천연 암반수로 만든 맥주”

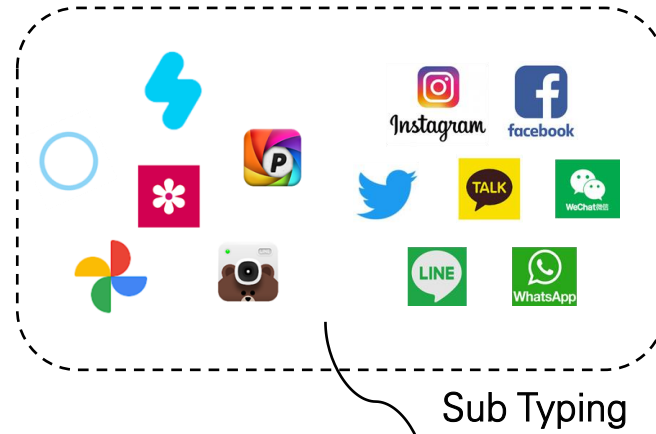


OB 맥주의 아성을 넘어설 수 없었던 것처럼 보였던 맥주시장에서 맥주 소비자들이 한번도 생각해 보지 못했던, '맥주를 만드는 물'에 주목하게 하는 '지하 150m의 100% 천연 암반수' 라는 차별화를 통해, OB맥주의 아성을 단번에 무너뜨렸다.

※ Sub Typing 전략 | 기존 기업과 구분되는 다른 범주를 형성하여 새로운 시장의 선두 주자가 되는 전략



다가올 새로운 희대의 사건!



사진(이미지)과 관련된 기존 메이저들의 시장
 사진은 예쁘게 찍고 꾸며서 공유하는 것 외에 더 이상의 가치를 생각하지 못하고 있는 메이저들의 나태한 시장

‘사진’이 다른 새로운 범주의 시장 창출

- 1 사진(이미지) 안에 또 다른 사진, 동영상, 웹사이트, 오디오 등 원하는 정보들을 넣을 수 있고, 이를 터치해 열거볼 수 있다.
- 2 폴더 안에 사진을 저장하지 않고, 1장의 사진이 폴더가 된다.
- 3 촬영된 사진 속 원하는 곳에 바로 또 다른 사진, 동영상을 인서트 촬영할 수 있다.

현재 인스타그램, 페이스북 등에서 이미지에 단순한 Tag를 삽입해 관련 계정 또는 사이트로 이동할 수 있는 기능을 제공 중.

우리는 이미지에 단순한 Tag가 아니 다양한 정보(콘텐츠)를 삽입해 이동없이 이미지에서 바로 삽입된 정보들을 열어볼 수 있는 SNS에서의 새로운 이미지 혁명을 창출할 수 있습니다.

Instagram

fashionandstyle.official
hi_sseulgi
amuse
1/10

dailylook.book
dunst_official
좋아요 17개
dailylook.book 집업
9월 21일

joysstyles_
_imyour_joy
saborami.co.kr
SABOR A MI
Plumpy Bag
₩ 280,000 / \$ 246
Rp 3.565.000
좋아요 1,297개
joysstyles_ 210707 Joy on her way to film for SBS 'TV Animal Farm'... 더 보기
댓글 3개 모두 보기

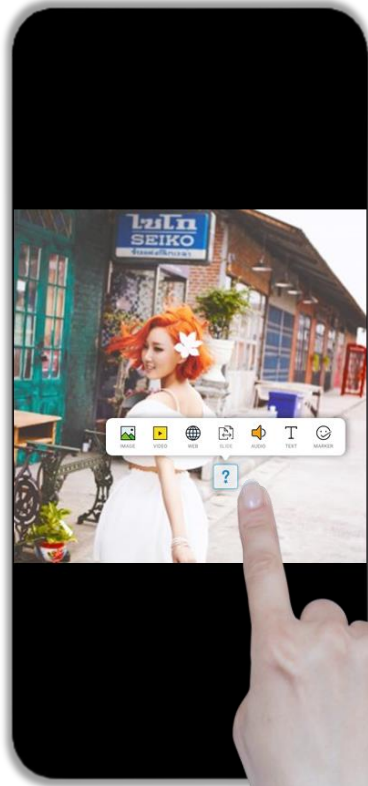
_imyour_joy
894 게시물 1280만 팔로워 18 팔로잉
Joy Queendom
youtu.be/c9RzZpV460k
robert.bae.kr님이 팔로우합니다
팔로우 메시지

이미지에 Tag를 삽입해 관련 계정으로 링크

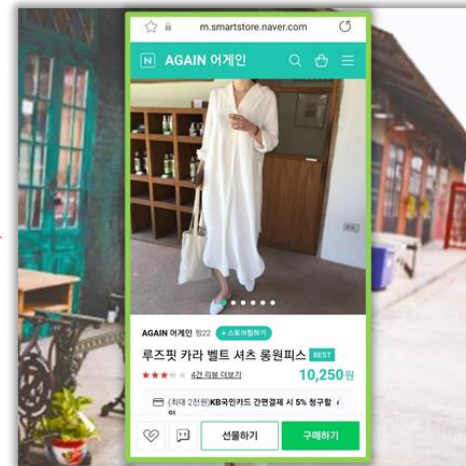
사진(이미지) 안에 원하는 정보(사진, 동영상, 웹사이트, 유튜브, 오디오, 스티커 등)를 삽입하고, 이를 공유해 사진 안에 숨어 있는 콘텐츠를 터치해 볼 수 있는 사진(이미지)의 새로운 범주의 서비스

사진 안에 다양한 정보를 삽입

사진을 다른 User에게 공유하고, 숨어 있는 콘텐츠를 터치해 열어 보기



사진을 '2 x 핑거' 터치하면 숨겨진 콘텐츠와 연결된 플리커가 나타남



2 사진 안에 카메라에서 인서트 촬영을 하거나, 관련된 사진, 동영상 등을 직접 삽입하여 사진을 폴더처럼 사용할 수 있습니다. 사진 아래 표시된 숫자를 터치하면 사진에 삽입된 사진, 동영상들이 분리되어 보여지고 또 한번의 터치로 분리된 사진들을 합칠 수 있는 사진을 관리하고 보는 새로운 방식입니다.

[현재] 폴더를 생성해 여러 장의 사진을 저장



[New]

1장의 사진 안에 원하는 사진 또는 동영상을 인서트 촬영 하거나 직접 삽입해 저장



사진 안의 플리커를 터치해 1장씩 열어 보거나, 한번의 터치로 9장의 사진을 분리하고, 또 합쳐서 볼 수 있음



- 3 Insert 촬영 모드를 통해 촬영된 사진에 원하는 부분을 선택하고, 사진 또는 동영상을 촬영하면 선택한 부분에 사진 또는 동영상이 촬영되어 저장 됩니다. 또한 사진에 추가로 원하는 콘텐츠를 삽입하여 저장 및 공유할 수 있습니다. (출원 특허)

Insert 촬영 Mode



사진 촬영 후 화면에 촬영된 사진이 나타남

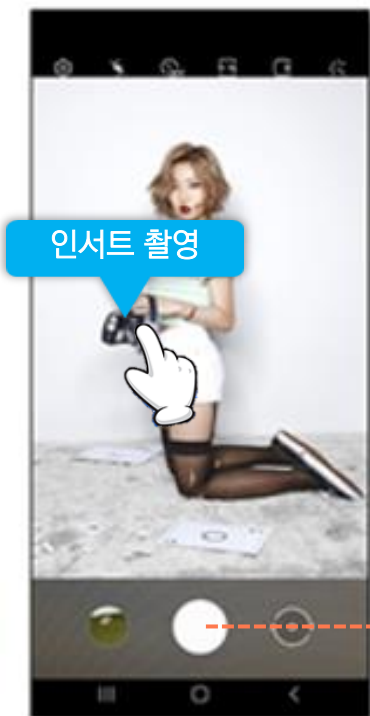
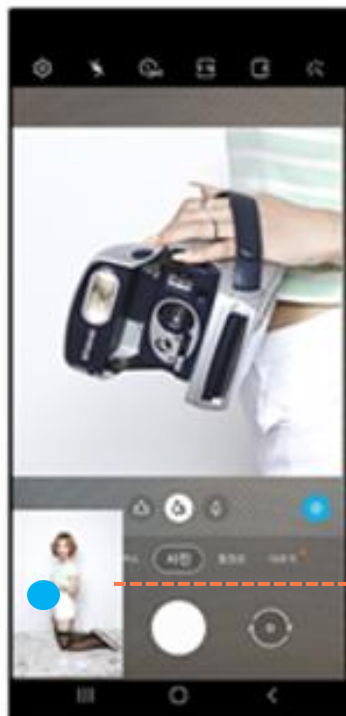


사진 위 원하는 곳을 길게 눌러 인서트 촬영 위치를 선택



원하는 사진을 촬영, 좌측하단에 배경사진이 노출



인서트 촬영된 위치와 인서트 콘텐츠 개수가 표시 됨



인서트 위치의 플리커를 터치하면 인서트 촬영된 사진이 보임

새로운 범주의 서비스를 개발하여 차별화된 시장을 창출하거나, Major와의 제휴를 통한 솔루션 Provider로 M&A 등의 기회를 창출할 수 있는 Two Track 전략으로 시장 공략 예정

터치기반 사진&SNS 융합 서비스 개발

[참조] <https://pola-show.co.kr/popup/galaxysns/>



”
 사진(이미지) 속에 콘텐츠를 삽입할 수 있고, 이를 공유해 사진 속에 숨어있는 콘텐츠를 터치해 열어볼 수 있는 새로운 범주의 서비스를 직접 개발하여 사진(이미지)의 새로운 가치를 창출을 기반으로 하는 새로운 시장 선도 주자로서 성장

Major와 전략적 제휴를 통한 시너지 창출

인스타그램, 페이스북, 카톡 등 메이저에 솔루션 공급하여 M&A 등의 기회를 창출

Instagram

단순 Tag가 아닌 사진(이미지)에 직접 콘텐츠를 삽입할 수 있는 새로운 패러다임 공유

메타버스의 주요 인프라인 AR/VR은 현재 공급자 중심의 시장으로서 이로 인해 공급자가 제공하는 프레임 속에서 공급자가 제공해 주는 콘텐츠만을 이용할 수 있는 제한적인 구조로 운영되고 있습니다.

메타버스가 단순 트렌드에서 구체적인 서비스로 세상과 만나기 위해서는 소비자(이용자)가 참여할 수 있는 새로운 시장 생태계를 만들어가야 할 것입니다.

공급자가 제작한 콘텐츠 이외에 대중화를 견인할 수 있는 이용자의 Needs를 충족할 수 있는 다양한 콘텐츠의 부재



시장기회

소비자(이용자)가 다양한 목적으로 콘텐츠를 제작해야 할 경우 콘텐츠 제작비용은 타 콘텐츠와는 달리 개발(Coding)비용이 소요되므로 소비자의 직접제작 Needs는 수용 불가능

이용자가 AR/VR 영상을 직접 촬영하고, 이를 VR/AR 디바이스에서 당사의 Editor로 촬영한 VR/AR 영상의 원하는 곳에 원하는 콘텐츠를 트리거와 함께 삽입하여 이를 공유해 다른 이용자들이 삽입된 콘텐츠를 VR/AR 디바이스에서 터치해 볼 수 있도록 하는 DIY 메타버스 시장을 열어갈 예정입니다.



COMPANY

”

ENABLE WOW는 언제나 창조적 긴장감을 잃지 않겠습니다

BTS가 K-POP을 이끌고 있다면 이제 Enable Wow가 K-APP의 신드롬을 일으킬 것입니다.



회사명	(주) 인에이블와우	직원수	12명
설립일	2018년 6월 14일	사이트	www.polashow.co.kr www.showmate.co.kr
대표	윤철민	투자	하나-마그나 스타트업 펀드 10억
자본금	210백만원	주소	서울시 서초구 효령로26길 9-3 세양빌딩 2층

주요연혁

2018년

- 6월 14일 Enable Wow Inc. 설립

2019년

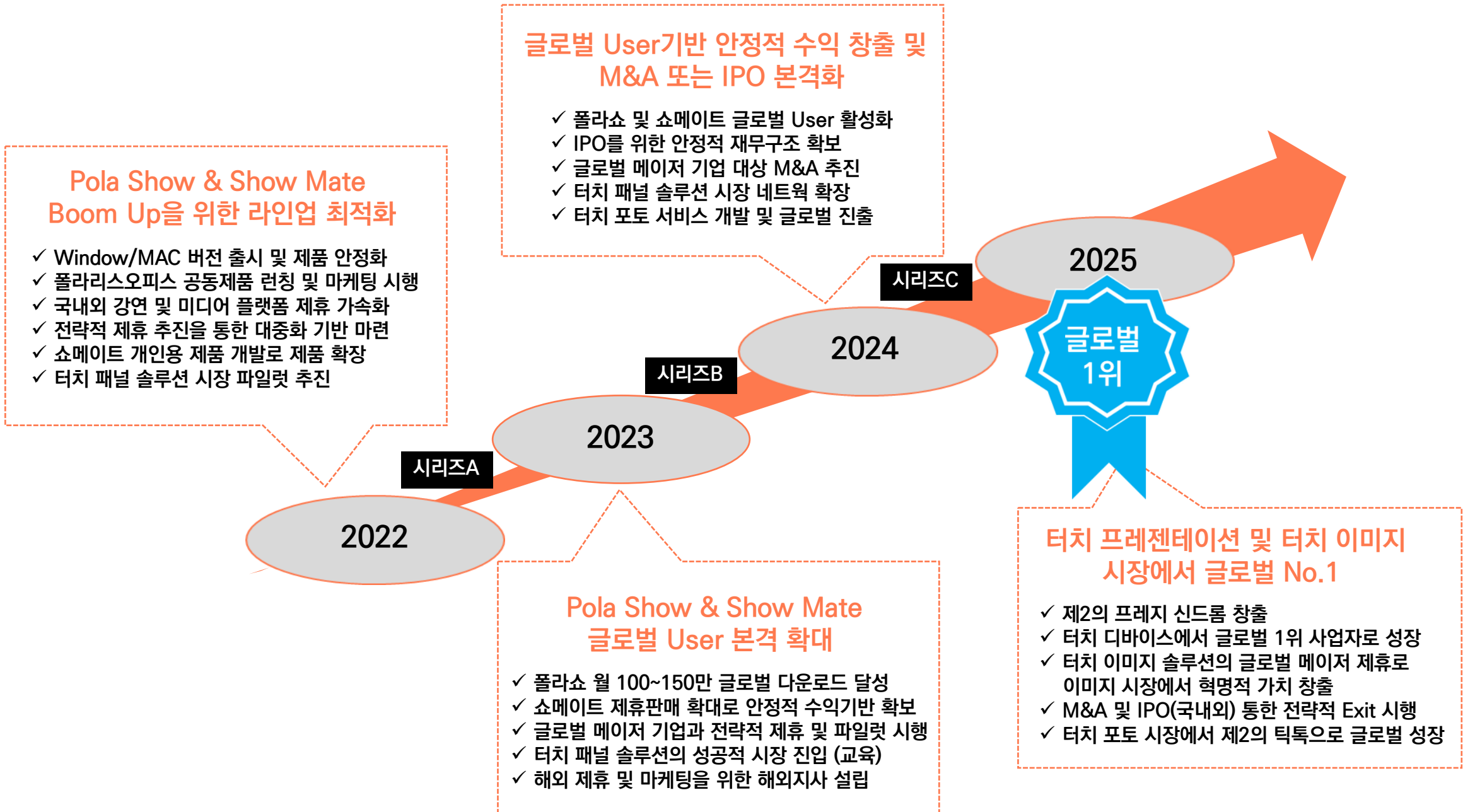
- 하나-마그마 스타트업 펀드 10억 투자유치
- 12월 ShowTap iPad 버전 시범 오픈

2020년

- 2020 CES 서울관 전시업체로 선정 및 전시
- 2020 MWC 한국관 전시업체로 선정 (코로나로 전시취소)
- All Device App으로 확장 개발

2021년

- NICE 신용평가 기술 등급 T-4 획득
- 신용보증기금 혁신 스타트업 업체로 선정
- 3월 All Device로 ShowTap App 오픈
- 7월 폴라리스오피스와 전략적 사업제휴
- 9월 Pola Show로 리뉴얼 그랜드 오픈
- 9월 B2B 터치 이미지 솔루션 Show Mate 오픈
- 2022 CES 한국관 전시업체로 선정



IR 계획

[현재~22년 초] Post Seed : 20~30억

- ✓ 2022년 플라쇼 및 쇼메이트의 본격적 시장 활성화가 예상되어 현시점에서는 투자 금액을 최소화하여 Post Seed로 투자를 유치하고, 글로벌 이용자 및 시장 확대 성과를 기반으로 2022년 4Q 부터 시리즈A~C를 추진 할 예정입니다.

[IR 목적]

- ✓ 해외 제휴 및 마케팅 채널 구축(지사설립 등)
- ✓ 플라쇼의 플라리스오피스 공동 제품화 개발 및 마케팅
- ✓ 쇼메이트 제품 고도화, 마케팅 네트워크 구축 및 제휴기업 대상 맞춤형 솔루션 개발
- ✓ 터치 패널 시제품 개발 및 파일럿 시행
- ✓ 터치 포토 서비스 파일럿 개발

[지분 구성]

주요 주주	지분율
윤철민	42.52%
조성곤	20.00%
하나-마그나 스타트업 펀드	11.82%
인에이블1호 개인조합	7.87%
개인 (9명)	11.79%

- ✓ 2019년 4월 투자유치
- ✓ Post Value 87.4억
- ✓ 10억(5,000주)

[EXIT 전략]

M&A와 IPO를 병행하는 Two-Track

IPO

- ✓ 2025년 KOSDAQ IPO 목표
- ✓ 시리즈A,B,C를 통해 시너지 창출가능한 기업 인수 및 제휴를 통해 스케일 확대

M&A

- ✓ 글로벌 메이저 사업자를 통한 M&A 기회 창출
- ✓ 구글,MS,애플,어도비,아마존,프레지 등

04 Valuation (보수적)

현재 진행하고 있는 사업(Pola Show, Show Mate)만으로 가치 산정을 했으며
추진 예정인 신규사업(DIY 터치 패널 솔루션, 터치 포토, DIY VR/VR) 부분은 반영하지 않았습니다.

KRW	2022	2023	2024	2025	2026
Revenue	2,409,750,000	10,483,708,000	25,905,890,000	46,943,890,000	72,137,520,000
Cost of Sales	481,950,000	2,306,415,760	6,269,225,380	12,496,463,518	21,123,308,606
<i>Cost of Sales %</i>	<i>20.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>24.2%</i>	<i>26.6%</i>	<i>29.3%</i>
Gross Profit	1,927,800,000	8,177,292,240	19,636,664,620	34,447,426,482	51,014,211,394
SG&A	946,666,718	1,921,666,740	3,779,166,806	7,513,333,524	13,672,916,960
Operating Profit	981,133,282	6,255,625,500	15,857,497,814	26,934,092,958	37,341,294,434
Tax	237,434,254	1,376,237,610	3,488,649,519	5,925,500,451	8,215,084,775
<i>Effective tax rate</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>
Noplat	743,699,028	4,879,387,890	12,368,848,295	21,008,592,507	29,126,209,658
Free cash flow	743,699,028	4,879,387,890	12,368,848,295	21,008,592,507	29,126,209,658
Discount period	0.5	1.5	2.5	3.5	4.5
Discount factor	0.92	0.79	0.67	0.57	0.49
PV of CF	686,670,212	3,840,770,222	8,300,117,349	12,018,600,930	14,205,054,910
Equity value					39,051,213,623

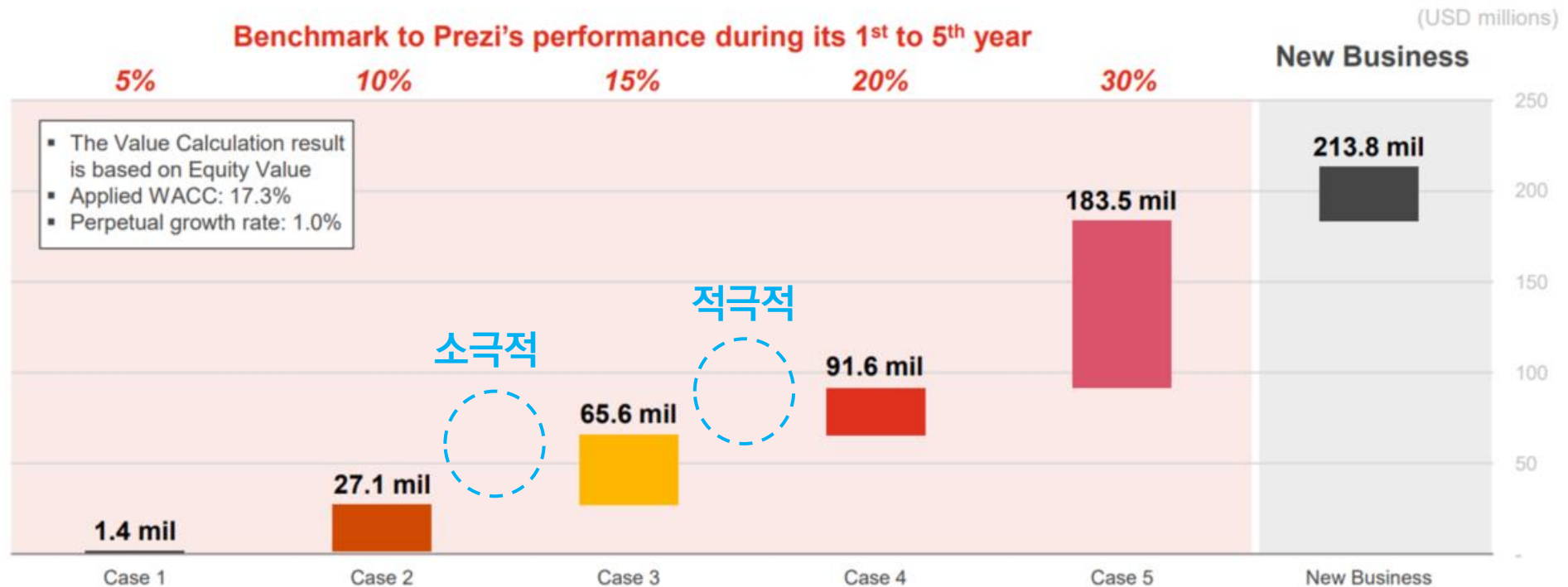
04 Valuation (적극적)

현재 진행하고 있는 사업(Pola Show, Show Mate)만으로 가치 산정을 했으며
추진 예정인 신규사업(DIY 터치 패널 솔루션, 터치 포토, DIY VR/VR) 부분은 반영하지 않았습니다.

KRW	2022	2023	2024	2025	2026
Revenue	3,471,750,000	19,161,442,000	49,027,520,000	82,518,520,000	118,559,520,000
Cost of Sales	694,350,000	4,215,517,240	11,864,659,840	21,966,430,024	34,716,598,646
<i>Cost of Sales %</i>	<i>20.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>24.2%</i>	<i>26.6%</i>	<i>29.3%</i>
Gross Profit	2,777,400,000	14,945,924,760	37,162,860,160	60,552,089,976	83,842,921,354
SG&A	946,666,718	1,921,666,740	3,779,166,806	7,513,333,524	13,672,916,960
Operating Profit	1,830,733,282	13,024,258,020	33,383,693,354	53,038,756,452	70,170,004,394
Tax	443,037,454	2,865,336,764	7,344,412,538	11,668,526,419	15,437,400,967
<i>Effective tax rate</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>	<i>22.0%</i>
Noplat	1,387,695,828	10,158,921,256	26,039,280,816	41,370,230,033	54,732,603,427
Free cash flow	1,387,695,828	10,158,921,256	26,039,280,816	41,370,230,033	54,732,603,427
Discount period	0.5	1.5	2.5	3.5	4.5
Discount factor	0.92	0.79	0.67	0.57	0.49
PV of CF	1,281,283,627	7,996,511,678	17,473,662,973	23,667,091,691	26,693,471,144
Equity value					77,112,021,113

Summary of Value Calculation (1 of 2)

The Company benchmarked Prezi as its business model and forecasted Enable Wow's ShowTap subscription revenue assuming the target ratio of what Prezi has achieved during its first through fifth year. Case 1 assumes the Company shall reach 5% of what Prezi has accomplished in terms of number of Users and Case 5 assumes the ratio to be 30%. The Company plans to develop new businesses, but the timing is subject to ShowTap's performance and market strategy.



- ❖ The Company has no interest bearing debt and NOA is composed in its entirety of Cash and cash-equivalents of \$0.8 mil
- ❖ The f/x rate applied is basic rate of exchange announced by Korean Exchange Bank of 2 March 2020 of 1,194.0 KRW/USD
- ❖ For sensitivity analysis on discount rate and perpetual growth rate, refer to Appendix 2 in page 50

05 Staff



윤철민
Founder & CEO

- KT 엔써즈 미디어 사업총괄 전무
- KT Big Data 팀장
- KT-BC카드 시너지팀장
- KT 스마트 컨버전스 사업
- KTF 유무선 신규사업
- 싸이더스 FNH 영화마케팅
- MBN TV, PD



진영재
CTO

- iOS/ Core 개발
- Emmaus, CEO
- TISQUARE, PTT 총괄
- The PIFF App 총괄
- 국악방송 개발 PM
- J-FACTORY CEO
- (주)컴손 미디어 플랫폼 개발
- (주)스마트스코어 개발 총괄



이종일
Senior Engineer

- AOS/WEB 개발
- BKSYSTEM Engineer
- 머니투데이 Engineer
- Emmaus Engineer



박선민
Planning

- 서비스 전략기획
- UI/UX 기획
- 풀어비스 게임 기획
- RISINGPOPS 기획



김다정
Marketing

- 마케팅/홍보
- 디지털 대상 마케팅
- The Scoop 마케팅
- CBS 노컷뉴스 마케팅



오수지
Design

- UI/UX 디자인
- NZONE 소프트 디자이너
- KBS 'My-K' 디자이너
- 한경 와우TV 디자이너



정웅모
Vice President

- (주)인피니그루
국내사업총괄 부사장
- NICE평가정보
디지털사업본부장/상무
- 한국신용평가정보(KIS)
컨설팅 팀장



김진천
Technical Advisor

- One Hundred Company CEO(전)
- 삼성전자 책임 연구원
- MIT MTL Scientist
- Ph.D. of POSTECH Electronic engineering



정현호
Engineer

- AOS Tablet/Phone 개발
- Touch Display Stack 개발



이흥빈
Planning

- 서비스 기획
- 글로벌 기획/리서치



이지환
Marketing

- 마케팅/홍보
- SNS/영상 콘텐츠 기획



오희수
Design

- UI/UX 디자인
- SNS 콘텐츠 디자인

CEO Details



- 미디어사업 총괄 전무 (KT에서 파견근무)
- 영상 ACR(Automatic Contents Recognition) 기반 미디어사업 담당
- 미국 Tribune Group에 매각 후 KT 퇴사



- KT 컨버전스 사업 기획 (KTF/KT 합병)
- 통신-금융 컨버전스 및 Smart Wallet 등
- KT 빅데이터 사업
- KT 빅데이터 사업 출범 및 기반 조성
- KT의 BC카드 인수
- KT-BC카드 시너지사업 담당(KT에서 파견근무)



- KT/KTF에서 싸이더스FNH 인수
- 영화 모바일 마케팅 & 서비스 (KTF에서 파견근무)
- 타짜, 비열한거리, 각설당, 이장과군수, 열혈남아, 달콤살벌한 연인, 등
- 뉴미디어 영상 플랫폼 기획



- 모바일 인터넷 서비스 기획/마케팅
- 016/018 통합 유무선 인터넷 Magic@ 런칭
- M-Commerce 사업 담당
- 세계최초 m-커머스 K-머스 서비스 런칭
- 모바일 뱅킹 K-뱅크 서비스 런칭/제휴마케팅
- 컨버전스 전략 및 신규사업 기획
- KTF/우리금융그룹 모바일카드 JV 추진



- PD / 경영, 경제관련 프로그램 기획 및 연출

Enable Wow는 2020 CES 서울관 전시업체로 선정되어 전시를 통해 글로벌 메이저들의 관심과 이를 통한 글로벌 가능성을 확인하였습니다.



“웹에 유통되는 수 많은 이미지에 새로운 가치를 부여할 수 있다는 것이 이미지 사업을 준비하고 있는 구글에게도 매우 흥미롭다.“



“애플의 Keynote와 차별화 되는 터치 기능의 강점을 기반으로 상호 시너지 낼 수 있는 기회가 있을 것으로 기대된다. .“



Microsoft

“PC기반으로 성장해온 PPT가 지닌 터치 디바이스에서 의 약점을 보완할 수 있는 좋은 서비스가 될 것 같다. PPT에 하나의 기능으로 빌트인 되면 좋겠다. .“

2020 CES에서 애플, 구글, MS 등 메이저 기업을 비롯해 웹, 광고, 커머스, 디스플레이 등 다양한 분야의 업체 관계자들의 관심과 제휴 제안을 받았습니다.

또한 2020 MWC에서는 한국관의 전시업체로 선정되어 전시를 준비하며 글로벌 단말 제조사들과 미팅을 앞두고 Covid-19의 확산으로 MWC가 취소되었습니다.

Covid-19 로 인해 다양한 글로벌 진출의 후속 프로세스들이 어려워졌지만, 우리는 2020년 한해 동안 Covid-19 이후에 다시 올 글로벌 시장을 준비했습니다.

iOS & Android 모든 스마트 디바이스에 App을 개발하여 2021년 3월 그랜드 오픈하였습니다.

이미지 한 장에 다양한 콘텐츠를 삽입해 어디든 유통할 수 있는 B2B 이미지 솔루션도 오픈하여

이제 글로벌을 향해 새로운 도약을 시작합니다.



Thank You

Contacts

대표 윤철민(Kevin Yun)

+82-10-3010-1415

enablewow.kevin@gmail.com

서울시 서초구 효령로 26길 9-3 세양빌딩 2층

