



ANIPEN™

PRESS KIT

Augmented Life Beyond Technology

애니펜은 증강현실(AR), 확장현실(XR), 인공지능(AI)이 만나
신나게 즐기고 소통하는 새로운 메타버스 플랫폼 개발에 도전합니다.

메타버스 플랫폼 및 기반 기술을 개발하는 애니펜(ANIPEN Inc.)은

2013년 설립된 증강현실 기술 스타트업으로, 메타버스 기반 기술을 개발해 왔습니다.

특히, 자체적으로 AR 인터랙티브 콘텐츠 저작 기술, AR 콘텐츠 저작 엔진 등을 개발했으며,

국내 특허 19건, 국제 특허 26건을 취득했습니다. (2022.1.4 기준)

구글, 아마존웹서비스, 삼성전자, 퀄컴, 산리오, 아이코닉스, 와일드브레인, 카카오프렌즈,
우미건설, 와디즈 등과 협업하고 있습니다. 애니펜의 기술과 실력을 다음과 같이 선보이고 있습니다.

✓ 애니베어(AnibeaR)

AR 숏비디오 영상 저작 및 공유 SNS 플랫폼

✓ 애니베어 존(AnibeaR Zone)

카카오프렌즈샵, 산리오 퓨로랜드, 인천공항 등 오프라인 공간에서

AR 캐릭터와 함께 스냅 영상 및 사진을 촬영하는 AR 키오스크

✓ AR 모바일 게임

AR 기술과 캐릭터가 만난 키즈형 AR 모바일 게임

✓ AR Movie (내 손안의 뽀로로)

세계 최초 제작한 증강현실 웹 드라마

✓ AR Live Streaming

촬영 장면에 실시간으로 AR 효과를 적용해 다수의 SNS 채널로 송출하는 생중계 솔루션

회사명	(주)애니펜 / ANIPEN Inc
대표이사	전재웅
Product	AnibeaR, AnibeaR Zone, AR Mobile Game, AR Movie, AR Live Streaming
사업분야	증강현실 기술, 메타버스 플랫폼 개발
설립일	2013.01.21
본사	경기 성남시 분당구 분당내곡로 131 판교테크원 7층
직원	61명
웹사이트	anipen.com
인스타그램	www.instagram.com/anipen_official
유튜브	www.youtube.com/ANIPEN

Business

애니펜은 AR 콘텐츠 경험을 활용하는 기술이 단순해야 한다고 믿습니다. 특수 비디오 효과 프로그램을 이용하지 않고, 터치, 굿기와 제스처만으로도 모션 시퀀스 저작하고 3D 증강현실 콘텐츠를 제작하고 공유할 수 있습니다.

애니펜은 그동안 개발한 콘텐츠 제작 플랫폼과 사용자가 체험 공간에서 체험한 증강현실(AR) 기술뿐만 아니라, 확장현실(XR)과 인공지능(AI)이 만난 새로운 메타버스 플랫폼 개발로 이어지도록 이끌 것입니다.

이러한 우리의 비전을 위해, 그동안 선보였던 서비스의 상세 내용 및 성과는 다음과 같습니다.

Platform

AnibeaR (AR 숏비디오 영상 저작 및 공유 SNS 플랫폼)

AR 캐릭터와 함께 AR 숏비디오를 제작해서 친구들과 공유할 수 있는 SNS 플랫폼입니다.
헬로키티, 폼폼푸린, 뽀로로, 라바, 텔레토비 등 670개가 넘는 AR 캐릭터를 만나볼 수 있습니다.

2019, 2020 구글 플레이 베스트 AR 앱 선정

[구글 플레이 다운로드](#) [앱스토어 다운로드](#)

[앱 소개 영상 https://youtu.be/VGA8hgZ2ykM](https://youtu.be/VGA8hgZ2ykM)

AR Zone : AnibeaR Zone (디스플레이에서 움직이는 3D 캐릭터와 씬을 촬영하는 AR 스냅 영상, 사진 촬영존)

오프라인에서 사용자가 3D 캐릭터와 함께 AR 영상과 사진을 만들 수 있는 AR 체험 공간입니다.

설치형 키오스크에서 AR 캐릭터와 AR 영상 혹은 사진을 촬영한 후,

이메일이나 QR코드로 촬영본을 공유할 수 있습니다.

최고의 캐릭터 IP 회사들과 협업하여 글로벌 시장 진출을 계획하고 있습니다.

[AnibeaR Zone 담당자 영상 인터뷰 https://youtu.be/GkVRodU8k_Q](https://youtu.be/GkVRodU8k_Q)

[AnibeaR Zone 담당자 인터뷰 기사 https://anipen.com/news/2021-08-24-ar_kiosk](https://anipen.com/news/2021-08-24-ar_kiosk)

- 카카오프렌즈 플래그십 스토어 강남점 '카카오프렌즈 포토부스' : 누적 제작 수 11만 개 (2021.7.2~)
- BTS 팝업스토어 HOUSE of BTS : 누적 제작 수 22,285개, 녹화 시도 수 45,174회 (2019.10.18~2020.1.6)
- 라인프렌즈 플래그십 스토어 이태원점, 가로수길점 : 누적 제작 수 7만 2천여 개 (2017.4 론칭 후 1년 8개월간)
 - 구글 유튜브 키즈 코리아 론칭 행사 내 AR 존
 - 미국 VIDCON 2017 컨퍼런스 내 Larva 캐릭터와 함께 운영한 AR 존
 - 일본 동경 산리오 퓨로랜드 테마파크 내 AR 존 : 누적 제작 수 3,300개
- 2017 코엑스 윈터페스티벌 기간 중 AR 존 : 누적 제작 수 5천 3백여 개 (15일간)
- 인천공항 1터미널 출국장 AR 존 : 누적 제작 수 7만 7천여 개 (2017.12 이후)

Contents Service

AR Mobile Game (AR과 캐릭터가 만난 모바일 게임)

<p>뽀로로월드 AR</p> <p>유아용 AR 소꿉놀이 게임 2018 구글 프로모션 앱, 2019 구글 AR GAME 앱 선정</p> <p>누적 다운로드 633만 (구글 플레이 2022.10 기준) 소개 영상 https://youtu.be/XqeCoQ42ryk <u>구글플레이 다운로드</u> <u>앱스토어 다운로드</u> 2018.3 론칭</p>	<p>로보카폴리 월드 AR</p> <p>나만의 마을을 꾸미고, 마을에서 발생하는 사고를 해결하면서 안전교육 콘텐츠를 체험하는 AR 게임 콘텐츠</p> <p>누적 다운로드 108만 (구글 플레이 2022.10 기준) 소개 영상 https://youtu.be/NsrhHeRkCEs <u>구글플레이 다운로드</u> <u>앱스토어 다운로드</u> 2019.3 론칭</p>
<p>캐치! 티니핑 AR</p> <p>AR로 구현된 티니핑을 캐치해서 이모션 왕국으로 돌려보내는 AR 게임</p> <p>누적 다운로드 27만 (구글 플레이 2022.10 기준) 소개 영상 https://youtu.be/4U3TiVYc-Sk <u>구글플레이 다운로드</u> <u>앱스토어 다운로드</u> 2021.6 론칭</p>	<p>미니특공대 월드</p> <p>미니게임과 커뮤니티가 결합된 키즈형 메타버스</p> <p>누적 다운로드 570만 (구글 플레이 2022.10 기준) 소개 영상 https://youtu.be/kxJ4mlQclWQ <u>구글플레이 다운로드</u> <u>앱스토어 다운로드</u> 2020.12 론칭</p>

AR Movie (애니메이션의 AR 저작 기술을 활용한 실시간 3D 애니메이션 영상 제작)

특허받은 저작 기술을 활용하여 전문적인 프로그램 없이도 고품질 AR 영상 제작이 가능합니다.
기존 프로덕션 방식 대비 제작 시간과 제작 비용에서 50%의 비용을 절약할 수 있습니다.

AR Movie '내 손안의 뽀로로'

1화~10화 누적 조회 수 6,700만 회 (2022.10 기준)

[\[내 손안의 뽀로로\] 1화~10화 이어보기 영상](#)

AR App (AR 기술을 활용한 모바일 앱)

유튜브 누적 조회 수 800만 회를 기록한 투바앤의 인기 애니메이션 '라바'의 에피소드들을 엄선해
AR 기술로 시청하는 인터랙티브 웹툰 모바일 앱 'AR TooN'을 선보였습니다.

구글플레이 다운로드 앱스토어 다운로드

소개 영상 <https://youtu.be/F1XuNGeHibw>

History

2013년 1월 한국법인 설립

2014년 3월 Qualcomm AR Beta Program Partner 선정
5월 일본 Benesse AR 프로토타입 제작
6월 Unity Technology AR 게임 프로토타입 제작
11월 일본 산리오와 AR 애플리케이션 홍보 영상 제작
Google Project Tango Early Access Partner 선정

2015년 1월 일본법인 설립
2월 Qualcomm AR Preferred Developer 선정
D미디어그룹 Series A 펀딩

2016년 2월 창조경제엑스포 K-Global 300 수상
12월 미래창조과학부 표창 수상

2017년 4월 LINE FRIENDS 플래그십 스토어 이태원점/가로수길점 AnibeaR Zone 운영
국립과천과학관 AnibeaR Zone 론칭
5월 Google YouTube Kids app 론칭, AnibeaR Zone 이벤트 운영
세계 최초 AR 웹드라마 '내 손안의 뽀로로' 시즌1 제작
6월 미국 VIDCON 행사 AnibeaR Zone 운영
7월 산리오 퓨로랜드 마쓰리 행사 AnibeaR Zone 운영
8월 산리오 EXPO 2017 AnibeaR Zone 운영
9월 2017 국가연구개발 우수 성과 100선 선정
10월 인천공항공사 Tourism EXPO JAPAN 2017 AnibeaR Zone 운영
11월 롯데 베트남과 'Chanrio X Xylitol' 마케팅 콜라보레이션 캠페인 진행
11월 'Pororo Care' AR 티셔츠 서비스 론칭
12월 Google Playtime 2017 KR행사에서 AR Core를 활용한 프로토타입 발표
인천공항 AnibeaR Zone / COEX Winter Festival AnibeaR Zone 운영
문화산업발전 문화체육관광부 표창

2018년 2월 Sanrio Expo 2018 AnibeaR Zone 쇼케이스 참여
MWC 2018 AnibeaR Zone 쇼케이스 참여
3월 'AnibeaR - AR 카메라' 앱 론칭
'뽀로로월드 - AR 소꿉놀이' 앱 론칭
4월 KCON 2018 JAPAN AR Live 방송 진행
6월 KCON 2018 New York AR Live 방송 진행
8월 KCON 2018 Los Angeles AR Live 방송 진행

2019년 2월 Sanrio Expo 2019 모션인식 키오스크 운영
Dancing with Kitty 쇼케이스 참여
3월 '뽀로로월드' Google Play 인기 앱 1위, Apple App Store 가족 앱 1위
AnibeaR 인앱스토어 '애니베어샵' 론칭
'로보카폴리 월드 AR' 앱 론칭
8월 2019 뉴미디어 콘텐츠상 수상

2020년 2월 삼성전자 플래그십 갤럭시 S20 라인업 체험 앱 론칭
4월 삼성전자 기술협력 파트너사 선정 (AR/XR 부문)
7월 와일드브레인 스파크 파트너십 체결
10월 BTS 팝업스토어 HOUSE of BTS : AR 키오스크 운영
12월 2020 한국 전자전 'KES Innovation' 수상
'미니특공대 월드' 앱 론칭

2021년 4월 85억 원 브릿지 투자 유치
 6월 XR쇼핑 앱 '코기뭉 솅' 론칭
 '캐치! 티니핑 AR' 앱 론칭
 7월 카카오프렌즈 플래그십 스토어 강남점 '카카오프렌즈 포토부스' 운영
 11월 50억 원 브릿지 투자 유치
 12월 인터랙티브 웹툰 앱 'AR TooN' 론칭
 정보통신산업진흥원장상 수상 (2021 코리아 메타버스 어워드 : 기업인 부문)
 산업통상자원부 표창장 수상

2022년 3월 한국평가데이터 기술신용평가등급 TI-2 획득
 10월 170억 원 규모 시리즈 B 투자 유치
 부즈클럽 MOU 체결

Article

[\[스포츠향국\] 전재웅 애니페 대표, '가상'의 메타버스를 '현실화'하다 \(2022.4.20\)](#)
[\[스트레이트뉴스\] 전재웅 애니페 대표 "메타버스 2.0, 인터랙션 위주로 진화" \(2022.4.5\)](#)
[\[테크월드\] 애니페, 산업통상자원부 장관 표창·정보통신산업진흥원장상 2관왕 달성 \(2021.12.24\)](#)
[\[전자신문\] 애니페, 인터랙티브 웹툰 앱 'AR TooN' 출시 \(2021.12.20\)](#)
[\[이데일리\] 메타버스 개발사 애니페, 50억 추가 투자 유치 \(2021.11.22\)](#)
[\[머니투데이\] 애니페 전재웅 대표 "천만 다운로드 경험 바탕 메타버스 플랫폼 개발 매진" \(2021.10.26\)](#)
[\[포춘코리아\] 메타버스인스타트업 ① 애니페, 차세대 메타버스 플랫폼 개발 박차 \(2021.10.21\)](#)
[\[지디넷코리아\] 일찌감치 메타버스 올라탄 AR 스타트업 '애니페' \(2021.9.17\)](#)
[\[Ai타임스\] 메타버스 기술 기업 애니페 "XR 워천기술에 시까지 더한다" 전재웅 대표 인터뷰 \(2021.7.24\)](#)
[\[디자인정글\] 애니페, 사리오와 함께 메타버스형 XR쇼핑앱 '코기뭉 솅'으로 일본 진출 \(2021.6.18\)](#)
[\[이벤\] 에스에이엠지X애니페, '캐치! 티니핑 AR' 게임 21일 출시 \(2021.6.16\)](#)
[\[벤처스퀘어\] 애니페, 85억 투자 유치 "새로운 메타버스 플랫폼 개발 \(2021.4.27\)](#)
[\[엑스포츠 뉴스\] '미니특공대 월드', 100만 다운로드 돌파...글로벌 동시 출시 6주만의 쾌거 \(2021.1.26\)](#)
[\[디스이즈게임\] 애니페, 모바일 게임 신작 '미니특공대 월드' 정식 출시 \(2020.12.18\)](#)
[\[에너지경제\] CJ ENM, XR 콘텐츠 개발사 '애니페'과 MOU \(2020.11.3\)](#)
[\[테크월드\] 애니페, 텔레토비 제작사와 AR 서비스 파트너십 계약 체결 \(2020.7.27\)](#)
[\[뉴시스\] AR 기업 애니페, 삼성전자 C랩 아웃사이드 선정 \(2020.6.2\)](#)
[\[더벨\] '실감형' 콘텐츠 애니페, 30억 조달 추진 \(2020.2.14\)](#)
[\[한국금융신문\] 증강현실로 만나는 방탄소년단 애니페, AR BTS 캐릭터 선보여 \(2019.10.21\)](#)
[\[뉴시스\] '헬로키티' AR로 만나다...애니페, 글로벌 라이선스 계약 \(2019.05.07\)](#)
[\[IT조선\] 애니페, 로보카폴리 AR앱 선보 \(2019.04.23\)](#)
[\[헤럴드경제\] 유니디자인그룹, 애니페과 4차 산업 VR/AR 시장 폰트 연구 첫 발 내디뎀 \(2018.06.21\)](#)
[\[한국경제\] AR 스타트업 애니페, 멀티플랫폼 AR 라이브 방송 선보 \(2018.04.19\)](#)
[\[머니투데이\] 애니페, 인천공항 애니베어존 내 영상촬영 키오스크에 AR기술 적용 \(2017.12.26\)](#)
[\[서울창업신문\] 롯데 베트남, 스타트업 애니페 기술로 '나만의 자일리톨' 선보여 \(2017.11.06\)](#)
[\[웹데일리\] '헬로키티 기업' 日 사리오, 韓 '현실 속 AR 촬영' 애니페과 콜라보 \(2017.10.26\)](#)
[\[뉴스투데이\] 애니페 전재웅 대표, "캐릭터가 융합기술의 꽃" \(2017.10.24\)](#)
[\[매일경제\] 10분의 1 가격으로 만드는 AR 영상 '애니페', 미래의 AR 리더를 꿈꾼다 \(2017.10.10\)](#)
[\[플래텀\] 구글·사리오·라인과 일하는 AR 스타트업 '애니페' \(2017.08.09\)](#)
[\[동아일보\] 스마트폰 하나로 누구나 VR-AR 만들 수 있어요 \(2017.05.19\)](#)
[\[동아일보\] 전재웅 "캐릭터 AR영상, 스마트폰으로 만드세요" \(2017.04.20\)](#)

Technology Relationship

Google AR Best Practice Local partner

국내 스타트업 최초 Google Project Tango Early Access Partner

Microsoft HoloLens Wave 1 Invitation developer

Qualcomm & PTC Corporation AR Technology Beta Partner & Preferred Developer

Awards

2022 한국평가데이터 기술신용평가등급 TI-2 획득

2021 산업통상자원부 장관 표창, 정보통신산업진흥원장상 수상

2020 한국 전자전 KES Innovation 수상

2019 뉴미디어 콘텐츠상 (2019, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)

2017 국가연구개발 우수성과 100선 선정 (과학기술정보통신부), 문화체육관광부 문화산업발전 표창

2016 K-Global 300 (창조경제엑스포), 미래창조과학부 표창

Team

메타버스콘텐츠개발1팀 / 메타버스콘텐츠개발2팀 / 메타버스기술개발팀

서버개발팀 / AI개발팀 / 게임개발팀 / 게임아트팀 / 3D ART팀 / UI, UX팀 / 재무부 / 경영지원팀 / 사업팀



전재웅 | CEO

연세대학교 공과대학 컴퓨터과학과 학/석/박사

- Computer Animation Techniques
- Sketch-based Interface Techs

연세대 최우수, 우수 강의상 Best lecturer '07, '10', '12', '13' 선정
전 연세대 소프트웨어 응용연구소 연구원
현 주식회사 애니펜 Founder & CEO



장현호 | CTO

연세대학교 공과대학 컴퓨터과학과 석/박사

- Computer Animation Techniques
- Sketch-based Interface Techs
- Kinetic Typography 외

국내 최초 온라인 야구게임 제트리그 개발
전 (주)그라비티 Wbasedball 온라인 클라이언트 개발 파트장
전 연세대 소프트웨어 응용연구소 연구원
현 주식회사 애니펜 Co-Founder & CTO



김호식 | 수석 개발 파트 리더

연세대학교 공과대학 컴퓨터과학과 학/석사

- Computer Animation Techniques
- Sketch-based Interface Techs
- IR Sensing Gesture Techs
- Realtime AR Applications Techs

전 LG전자 MC(Mobile Communication)연구소 연구원
현 주식회사 애니펜 수석 개발 파트리더 (R&D & AnibeAR 파트)

* 애니펜이 만든 서비스 이미지(JPG)는 아래 구글 드라이브 링크에서 다운로드 가능합니다.

<https://drive.google.com/drive/folders/1DnWSlsc5uWoeOBUDZgKWYcoDhOmsBxDs?usp=sharing>