

# DREAM Touch

Global No.1 AFI Artificial Fandom Intelligence Platform

IR Deck

2025. 02

 Contents

[Executive Summary]

- #1 팬덤 시장의 발전 방향과 특징
- #2 시장 内 Player
- #3 Understanding WKC
- #4 Mobile Platform 'DREAM Touch'
- #5 about 'DREAM Touch'
- #6 Fan Incubating System
- #7 Business/Profit Model & Finance

### about DREAM Touch

- 경제규모 7.9조로 추정되는 K-POP 팬덤 시장 진출을 위한 Mobile Platform 런칭
- 국내뿐 아니라 32개국 대상 시장 확장으로 기존 경쟁사와는 다른 Global 시장 공략
- AI, 데이터 기반 기술적 우위를 통한 서비스 고도화로 팬과의 새로운 커뮤니케이션 방법론 제공

### 추진 방향/ 차별화 전략

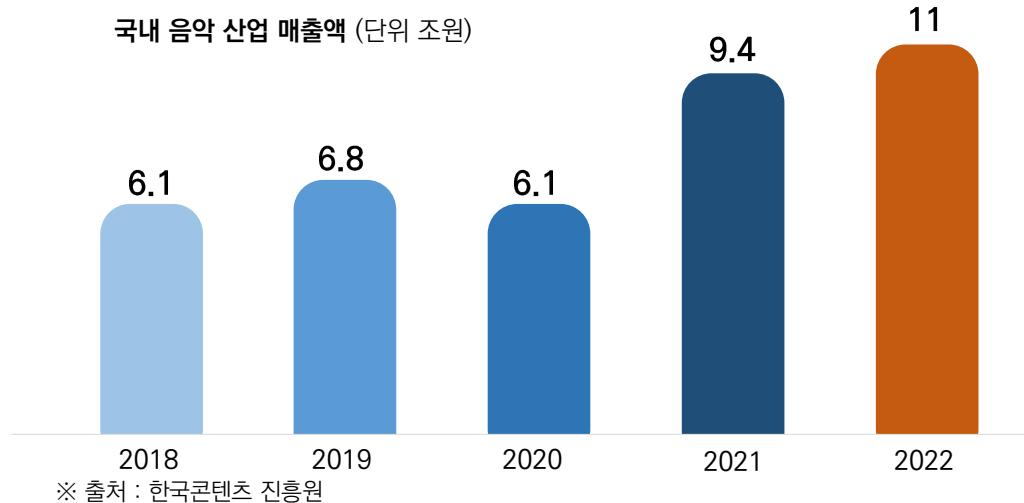
- 팬과 아티스트 연결을 위한
- ① 기술 기반 몰입형 콘텐츠의 빠른 생산으로 수퍼 IP化
  - ② Data Driven을 통한 팬의 Needs 반영 및 효과적인 광고 Biz. 강화
  - ③ 팬의 자발적 참여 프로그램으로 팬덤 이코노미 구현
  - Global 프로젝트인 '클릭더스타' 팬을 토대로 조기 팬덤 확보 및 Global 토대 마련
  - 플랫폼과 'GINI Casting'연계로 아티스트와 팬의 참여 활성화 가속화
  - SI, FI 참여로 SPC 설립 및 시리즈 투자를 통한 사업 성장

### 목표

- 각 대상별 수익 모델化
- ① (팬) 구독경제, 유료아이템 및 포인트, 아티스트/팬 메이드 마켓
  - ② (기획사) 컨설팅 및 캠페인 패키지 판매
  - ③ (광고주) 광고패키지, IP연계
  - 2030년까지 매출 500억원 달성으로 IPO(기업가치 1,500억원~4,000억원) 기반 마련

# K-POP Market Development Direction

## 국내 및 해외 음악 산업 매출액



## K POP 매출액 지수와 주요 품목 수출액 지수 비교

대표적인 수출품목, 최근 주목받는 품목을 K팝과 비교하여 성장속도를 분석하였는데, K팝 음반류 상품 수출액 지수는 451.4, 해외 스트리밍 서비스 매출액 추정치 지수는 273.3으로 비교 품목과 비교하여 크게 상회

K팝의 해외 매출액은 다른 주요 수출 품목에 비해 매우 빠른 속도로 성장하고 있는 유망 사업임을 확인할 수 있으며, 이는 K팝의 글로벌 인기 상승과 함께 관련 산업의 성장 가능성을 시사

		2018=100	2019	2020	2021	2022	2023
K팝	음반류 상품 수출액	126.2	253.3	333.3	398.9	451.4	
	해외 스트리밍서비스 매출액 추정치	134	151.4	180	220.3	273.3	
	해외 공연 매출액 추정치	207.9	52.1	96.2	270.9	448.7	
주요 수출 품목	이차전지	102.6	103.9	120	138.1	136	
	농산품	104.3	108.8	123.1	126.1	130.7	
	화장품	104.3	120.5	146.2	126.8	135	
	반도체	74.1	78.3	101	102	77.8	
	자동차	105.3	91.5	113.6	132.2	173.3	



# Fandustry Economy Size of KRW 7.9 Trillion

팬더스트리

## Fan + Industry

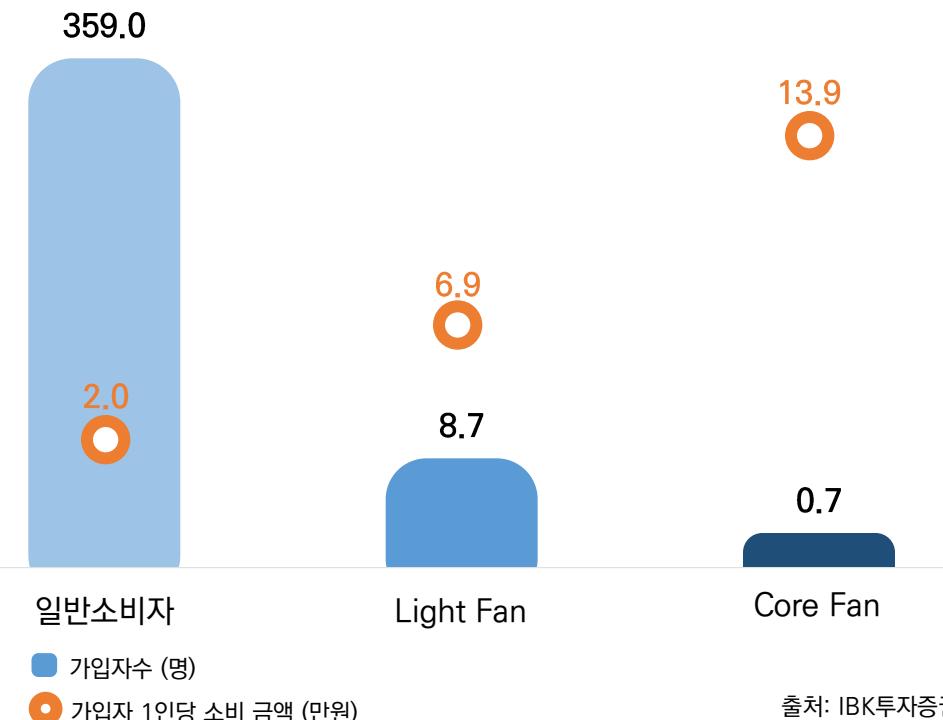
팬덤을 기반으로 한 사업을 의미  
상품을 보고 구매하는 것이 아닌  
스타를 보고 구매하는 팬덤 소비의 특징으로 형성

사업영역	내용
굿즈/MD	1세대 아이돌부터 있던 분야, 제작 주체에 따라 공식 굿즈와 팬이 자체적으로 만든 비공식 굿즈로 구분
공연	콘서트 등의 공연을 통한 수익 창출 팬더스트리에서 큰 비중을 차지
팬덤 플랫폼	최근 주목 받는 분야로 팬과 아이돌을 이어주는 플랫폼 플랫폼 내에서 콘텐츠 시청, 팬클럽 활동이 가능

팬더스트리 규모

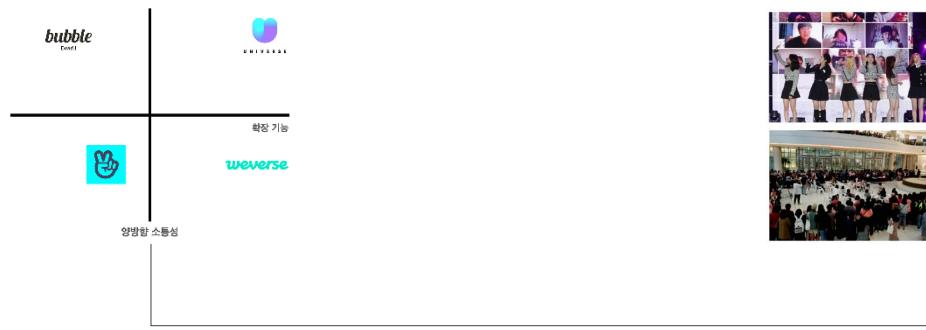
## 팬덤 경제규모 7.9조원 추정

일반 소비자(7.18조원) – Light Fan(6천억원) – Core Fan (970억원)



# K-POP Market Key Trend

성장하는 케이팝  
다양해지는 아티스트  
Niche Market 전략 필요



IP를 중심으로  
아티스트의 육성과  
더불어 팬의 육성



팬들이  
아티스트를 띄우는 세상  
팬 중심의 Platform 필요

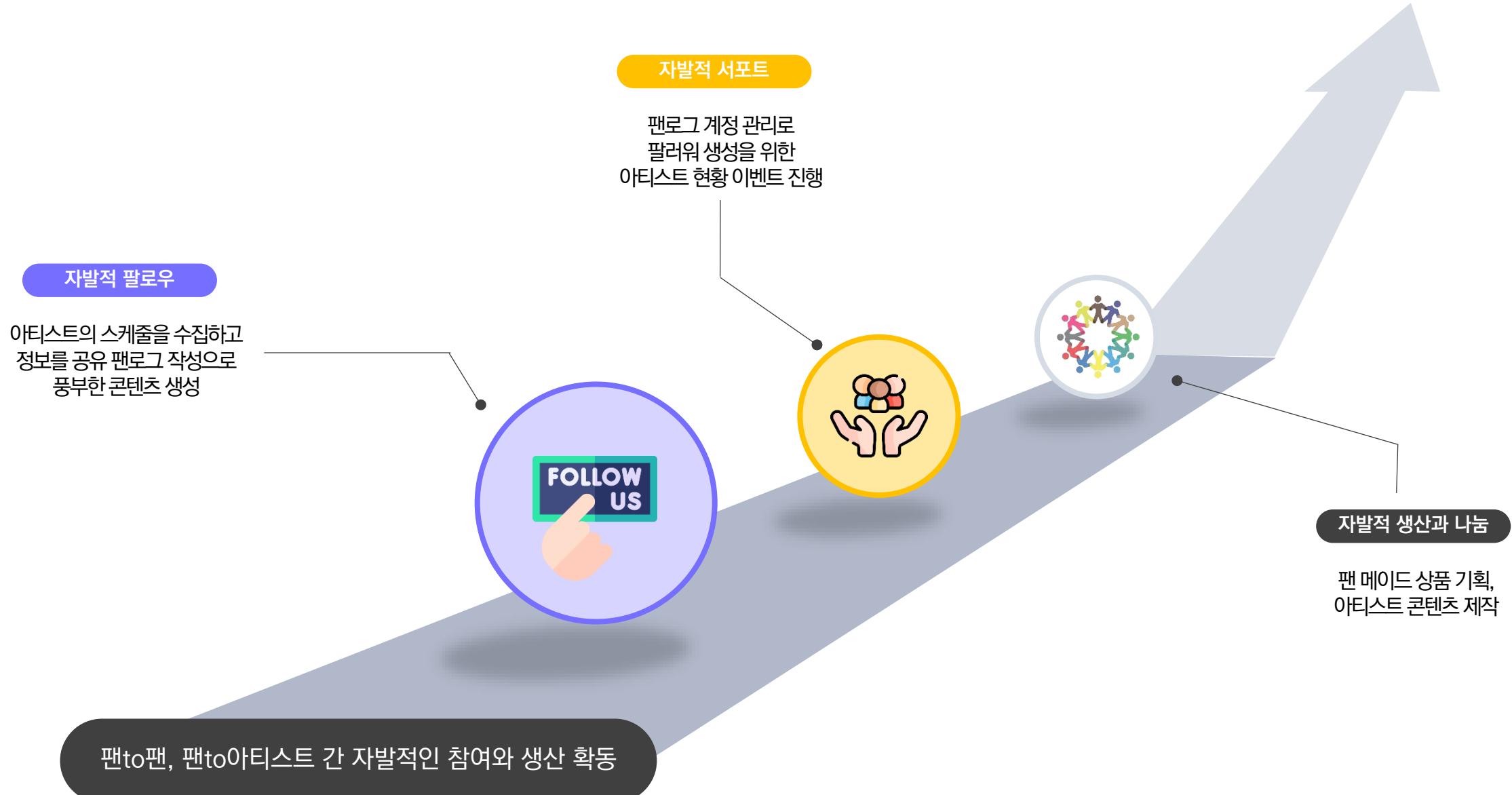


프로세스로 팬을 만들어주고 자발적인 팬 육성  
**본질적인 'Fandom Incubating System' 필요**

WKC 프로그램과 Tech로 기획 제공

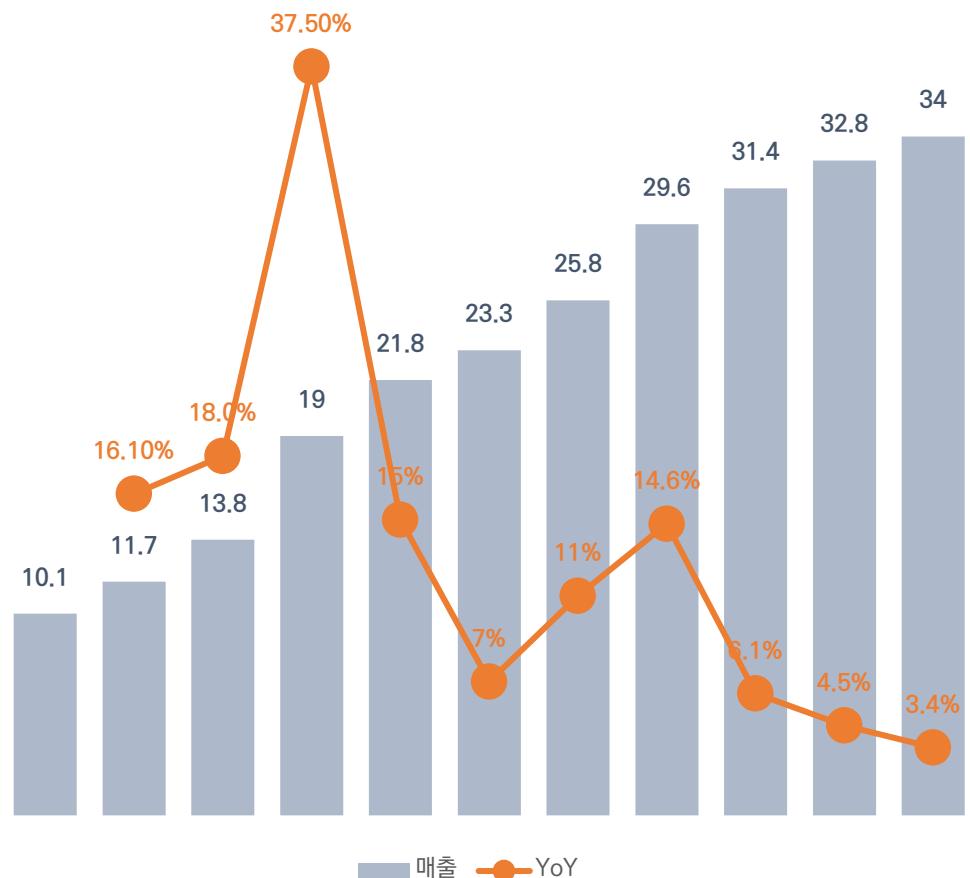
블링온 페루, 중국 등 32개국 Global Project를 통한 데뷔 예상

# K-POP Market User Trend



# Growing Fandom Platform

글로벌 음원 스트리밍 매출



4대 기획사 매출 비교

4대 기획사의 지난해 합계 매출액은 4조 2,749억원이며 음반 중심에서 음원, 공연, IP, 광고 디지털 콘텐츠 등으로 수익의 축이 달라지면서 다변화가 나타나고 있음

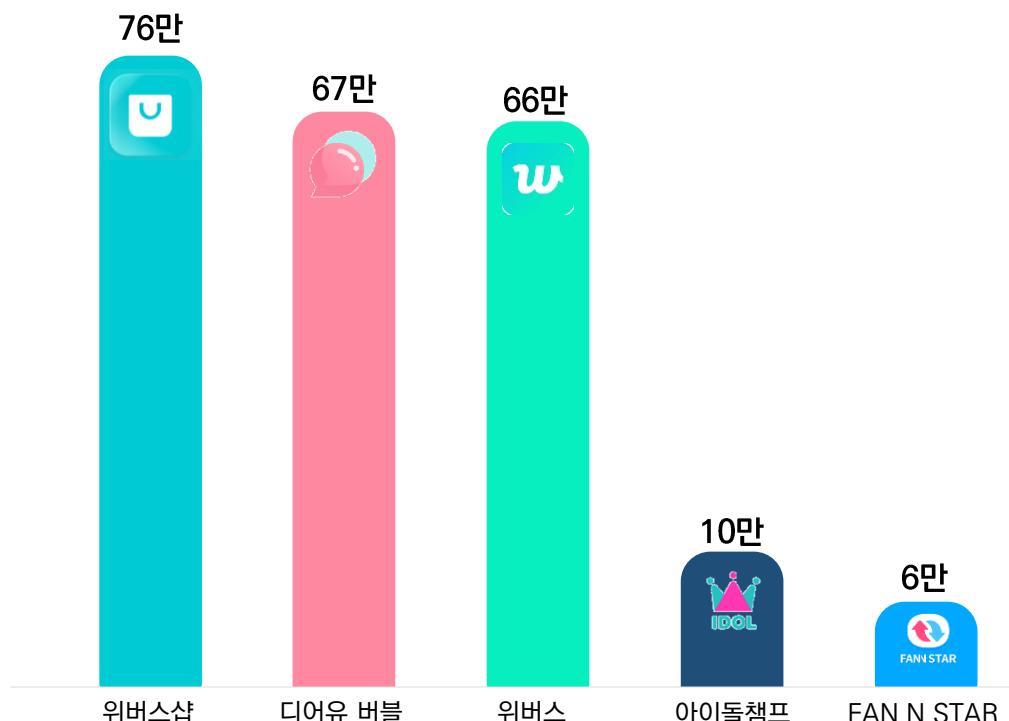


# Growing Fandom Platform

## 팬덤 플랫폼 DAU

### 덕질 플랫폼의 성장

Top Tier 팬덤 플랫폼인 ‘위버스’와 ‘버블’의 MAU는 각각 1천만명과 2백만명으로 추산

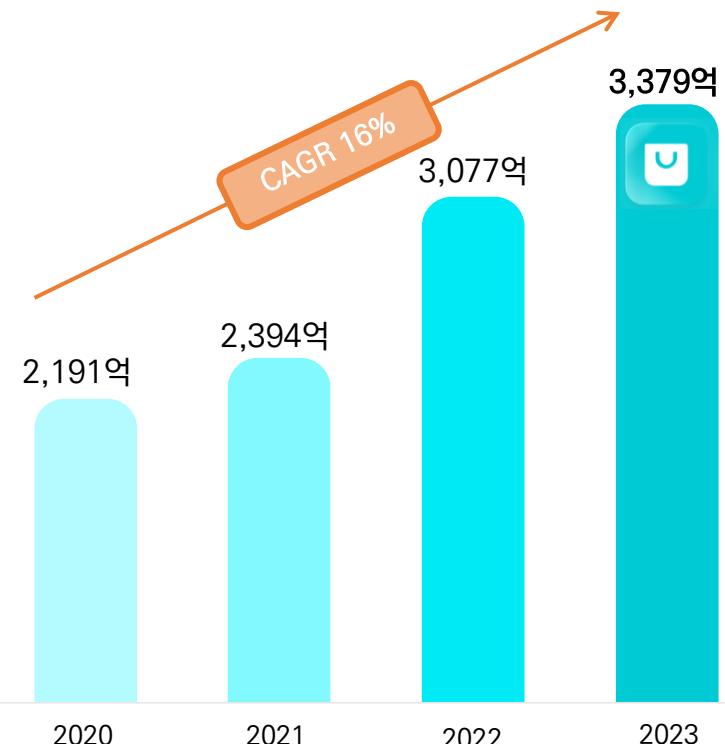


※ 출처 : 코리안클릭, 24.2 기준

## 위버스 매출액으로 본 팬덤 플랫폼 성장

### 팬덤 슈퍼앱으로 변화

아티스트와 팬 간 커뮤니티 기능을 넘어 스트리밍, 커머스 등으로 확장



※ 출처 : 위버스 컴퍼니

# Participating player by FANDOM market area

Touch YOUR DREAM은 시장 内 Player와 경쟁이 아니 既 보유한 자산을 기반으로 Exclusive Market에서 추진

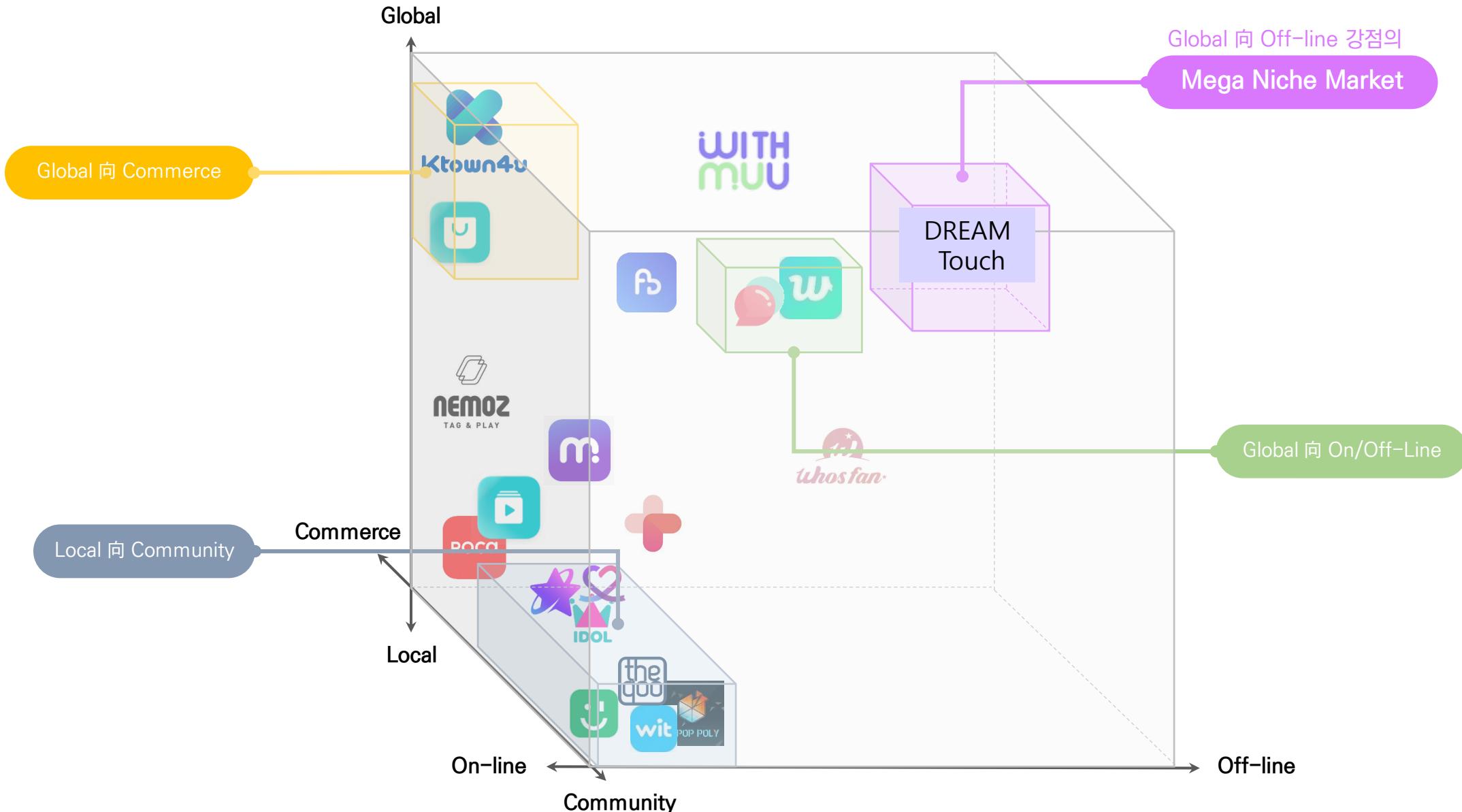
구분	주요 Player	내용
아티스트 소통 앱	  	아티스트와 직접 소통할 수 있는 플랫폼으로 비대면 팬미팅 실시간 라이브, 단독 콘텐츠 등을 제공
인기투표 앱	  	주요 방송 프로그램 투표 참여 및 다양한 이벤트 제공
상품 구매 앱	  	앨범, 포토카드 등 아티스트 관련 다양한 굿즈 거래 및 아카이빙
커뮤니티	  	팬들 간 정보 공유 및 소통을 위한 커뮤니티

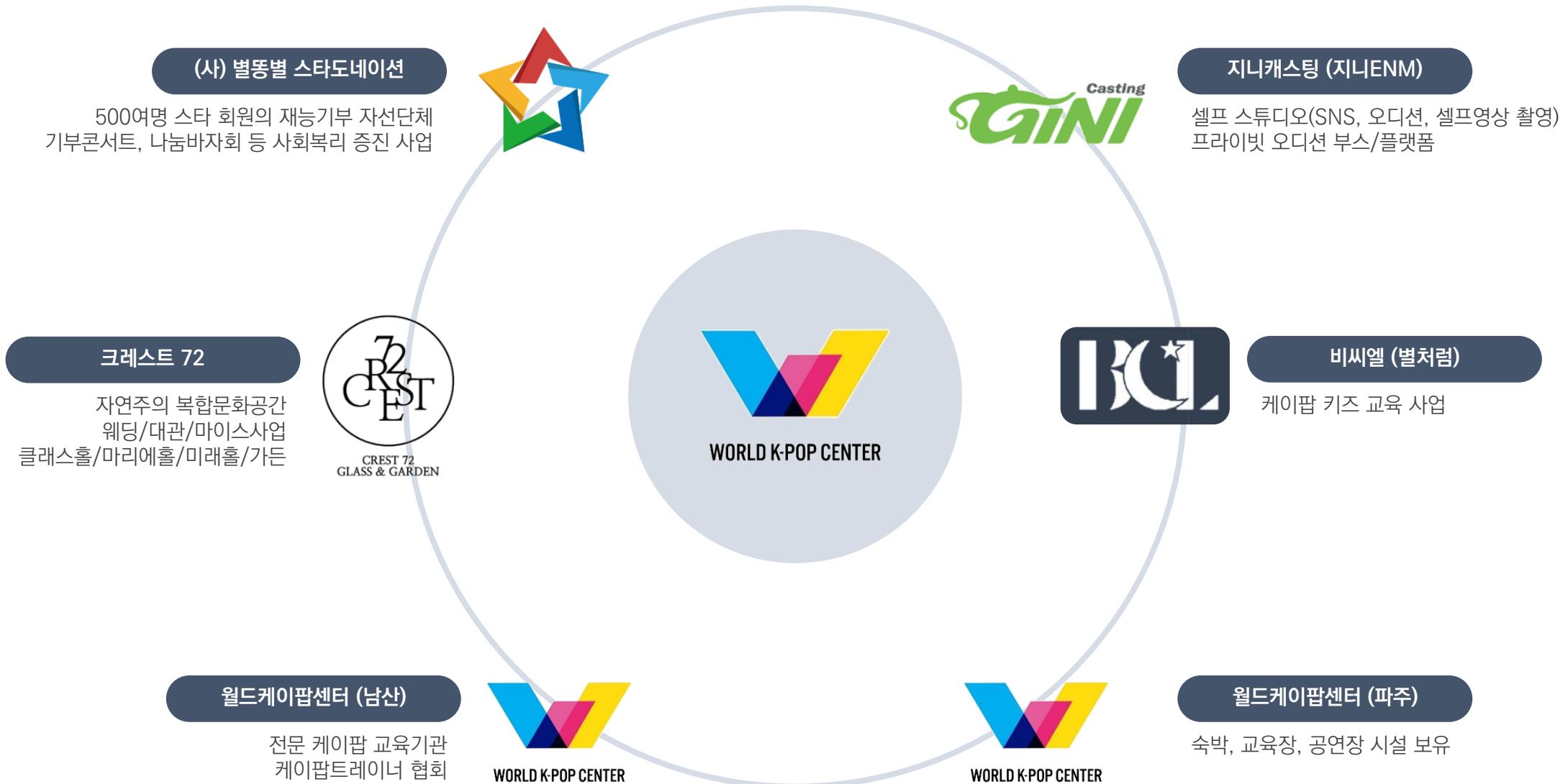
# K-POP Biz. Success Story

최근 몇 년 사이 유의미한 성과를 낸 엔터테인먼트 분야 스타트업이 다수 등장. 시장 성장 잠재력이 크다는 의미

구분	서비스	내용
상품 구매 앱	 네모즈랩	업력 대비 유의미한 매출 규모
	 인플루디오	사업 초반 흑자 달성
	 케이프타운포유	글로벌 시장에서 성과 창출
가상 아이돌	 VLAST 블래스트	업력 대비 유의미한 매출 규모
커뮤니티	 코팬글로벌	
	 모드하우스	글로벌 시장에서 성과 창출
	 빅크	

# Focus on Global & Off-line





# Click the Star

## #1. 글로벌 K-POP 스타를 발굴하기 위한 단 하나의 오디션

- 전 세계 32개국에서 펼쳐지는 초대형 걸그룹 서바이벌 프로그램
- 총 32개 시즌으로 구성, 각 시즌 별 1팀의 동명 글로벌 걸그룹 데뷔
- 각 나라 대표 5~7명 멤버 선발, 160~224명 글로벌 K-POP스타 발굴

## #2. 데뷔 전부터 글로벌 팬덤이 확보 가능한 유일한 대중 참여 오디션

- 총 32개의 걸그룹이 같은 그룹명(Blingone)으로 활동, 연합 팬덤 구축
- 32개의 걸그룹의 Unit 활동으로, 국경을 아우리는 지상 최대의 글로벌 콜라보 유치

## #3. 최고의 트레이닝, 최고의 프로듀싱이 보장된 오디션

- K-POP 최고의 전문가진의 프로듀싱과 체계적 시스템이 구축된 ‘월드케이팝센터’에서 제공되는 트레이닝
- 전문 플랫폼을 통해 음악방송, 리얼리티 등 콘텐츠 제작



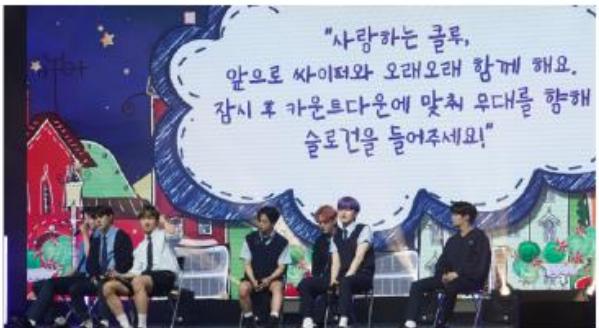
# Click the Star

## DEBUT.

CLICK THE STAR의 데뷔 유닛 그룹명 'BLINGONE'

최종 대뷔 그룹에게는 K-POP음악방송을 비롯한 다양한 K-POP콘텐츠 출연 기회 제공

다수의 글로벌 오디션과 신인 아이돌 발굴 노하우로 K-POP걸그룹 탄생



## EVENT AFTER DEBUT.

걸그룹 'BLINGONE'은 현지 CLICK the FESTA를 통해 데뷔 무대 제공

팬클럽 창단식, 팬사인회, 자국 쇼케이스 무대로 팬덤 기반을 마련하고,

아티스트 굿즈 전시부터 랜덤플레이 댄스, 코스프레 콘서트 등 테마별 이벤트 제공



# K-POP Training Center

Yonsei International Summer School



CAU International Summer School



LaLiga Sevilla FC K-POP체험



한국관광공사 KTO FAM TOUR



월드케이팝센터 앤버서더 K-POP댄스 체험



중고등학교 대상 K-POP댄스 체험



태국 Super Star K-POP 교육



중국 K-POP연습생 교육



# K-POP Training Center

WORLD K-POP CENTER 프로 클래스 (아티스트의 모든 데뷔과정을 체험하는 클래스)



인도네시아 K-POP체험프로그램



프랑스 K-POP 체험 프로그램



영국 K-POP 체험 프로그램



일본 K-POP 체험 프로그램

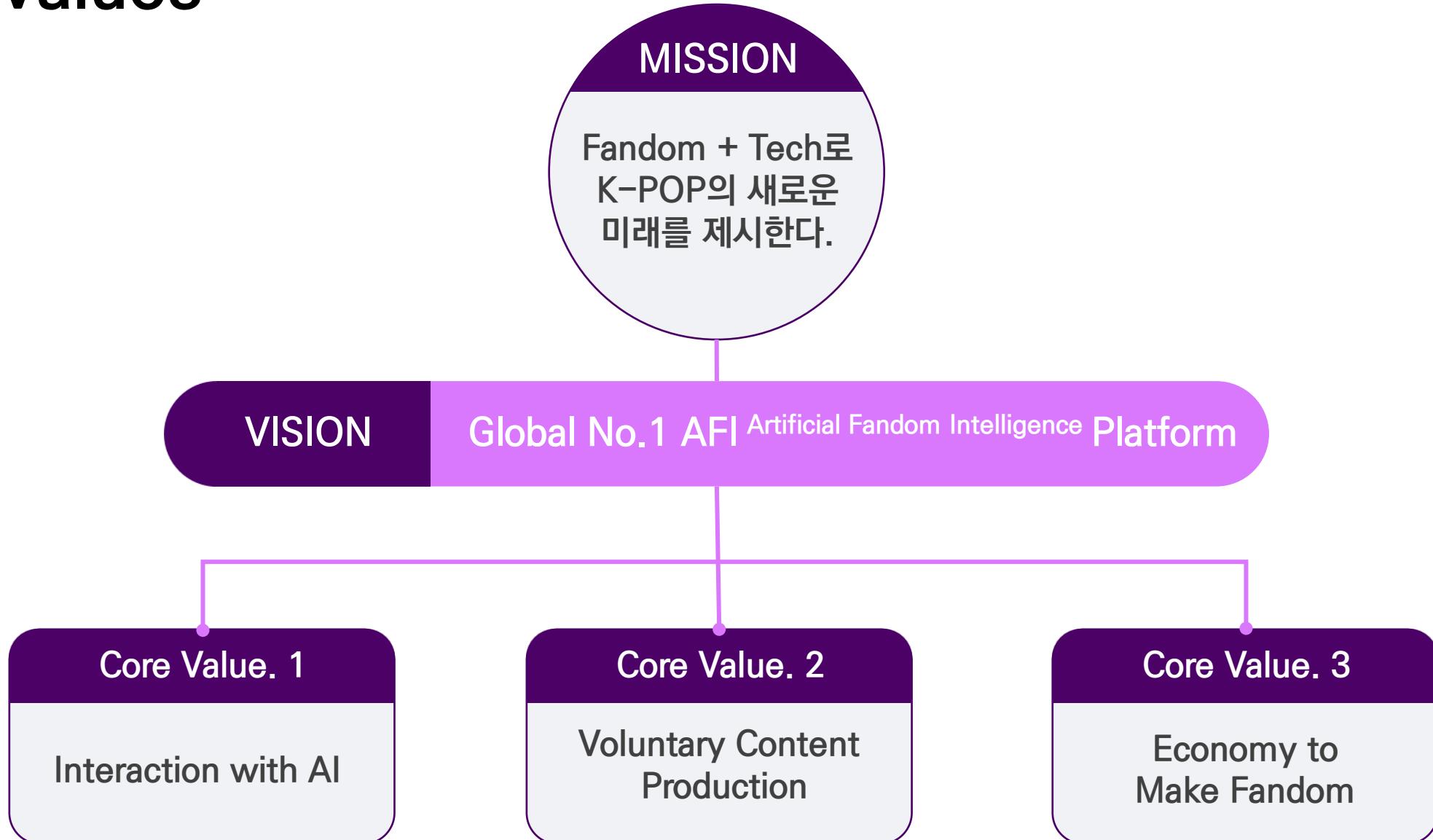


# K-POP Training Center

K-POP Future Generation Project (차세대 K-POP 인재양성 프로젝트 및 프로그램 제작)

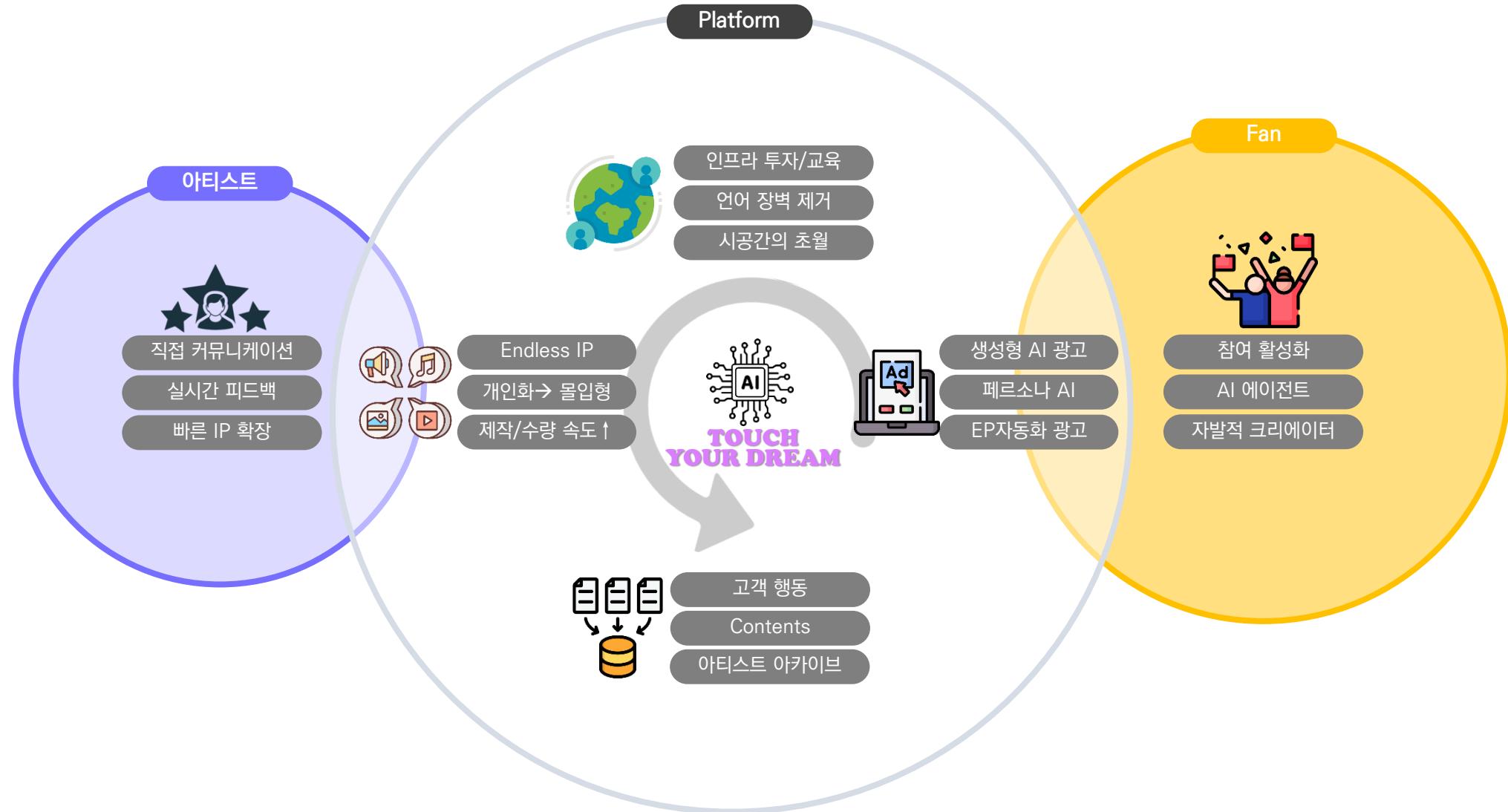


# Our Values



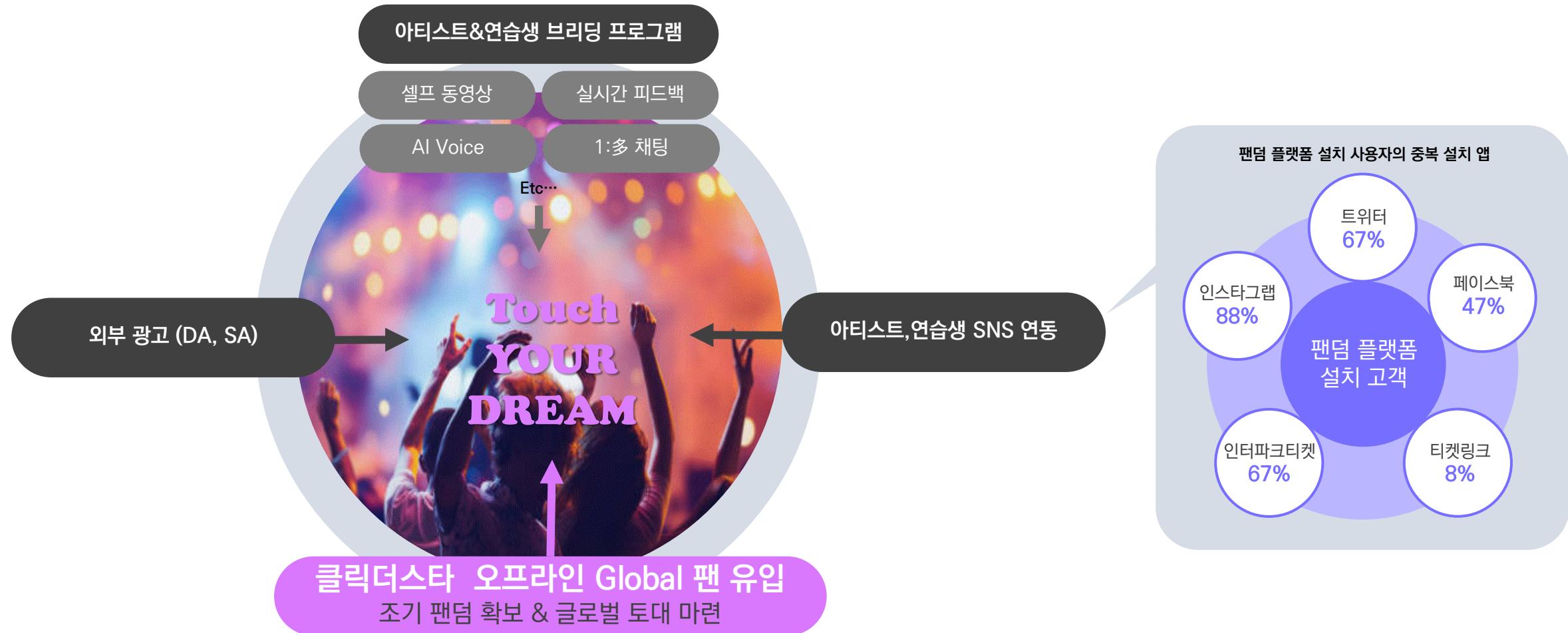
# Core Value 1: Interaction with AI

AI Tech를 통해 팬과의 거리감을 줄이고, 아티스트와의 새로운 형태의 커뮤니케이션 방법으로 팬덤 형성

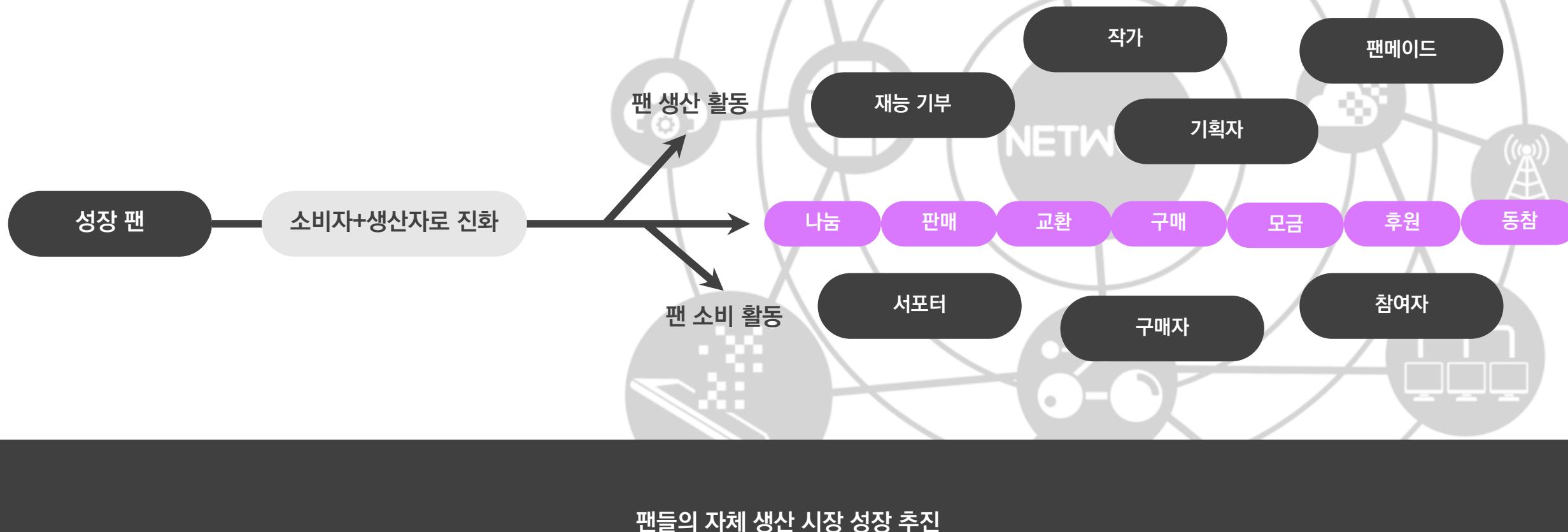


# Core Value 2: Voluntary Content Production

Mobile Platform를 통한 32개국에서 진행하는 글로벌 클릭더스타 프로젝트 Enhancing

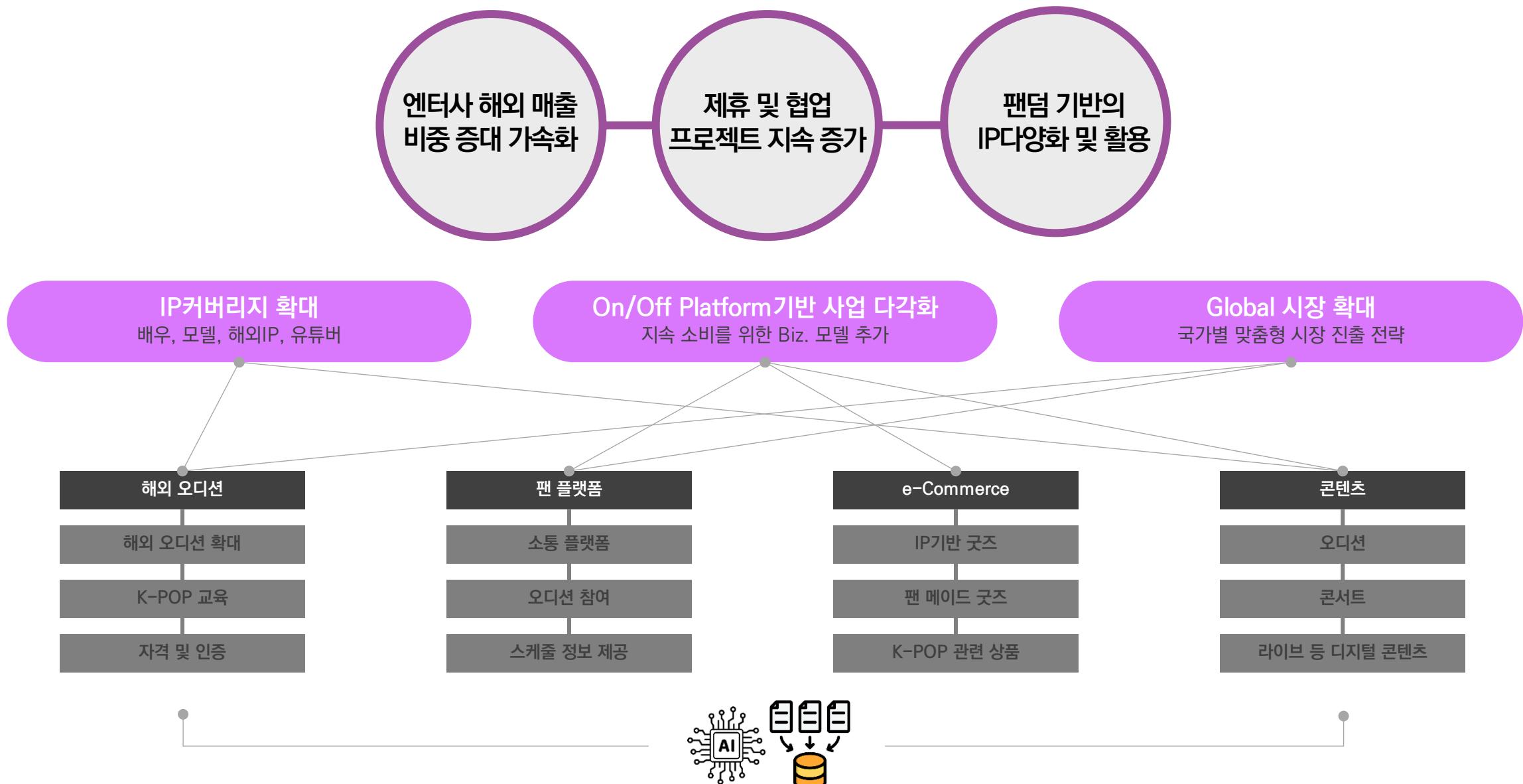


# Core Value 3: Economy to Make Fandom



FAN2FAN 생태계 구축으로  
팬덤 이코노미 완성

# Business Strategy



about 'DREAM Touch'

# amplify one's Fandom



월드 K-POP센터 지분투자를 통한  
다양한 아티스트 IP 확보와 테스트



다양한 Reward 프로그램으로  
팬 활동에 따른 재미와 성취감을 제공하여  
팬 Acquisition과 Retention



아티스트와 연계한 즐거움과  
색다른 경험을 제공

팬덤 제조기 “DREAM Touch”

# Satisfy Fans' Unmet Needs (1/2)

## 팬이 원하는 것은 활동과 아티스트의 기록과 저장

History



- 콘텐츠, 댓글, 응원 등 나의 활동
- 구매, 판매, 나눔 등 경제적 활동

Archive



- 검색, 추천 등 관심사에 대한 지속적 Offer
- 언제든지 꺼내볼 수 있는 아카이빙 제공

Network



- 팬to팬, 팬to아티스트 간의 네트워크로 관시사 공유
- 팬들의 연대 강화로 팬덤을 만들고 증폭

DATA Driven Play로 해결

# Satisfy Fans' Unmet Needs (2/2)

## 팬에게 가장 중요한 콘텐츠는 스케줄



# Fandom Growth Process by Touch YOUR DREAM

Fan Level

Level 5

생산

Level 4

구매

Level 3

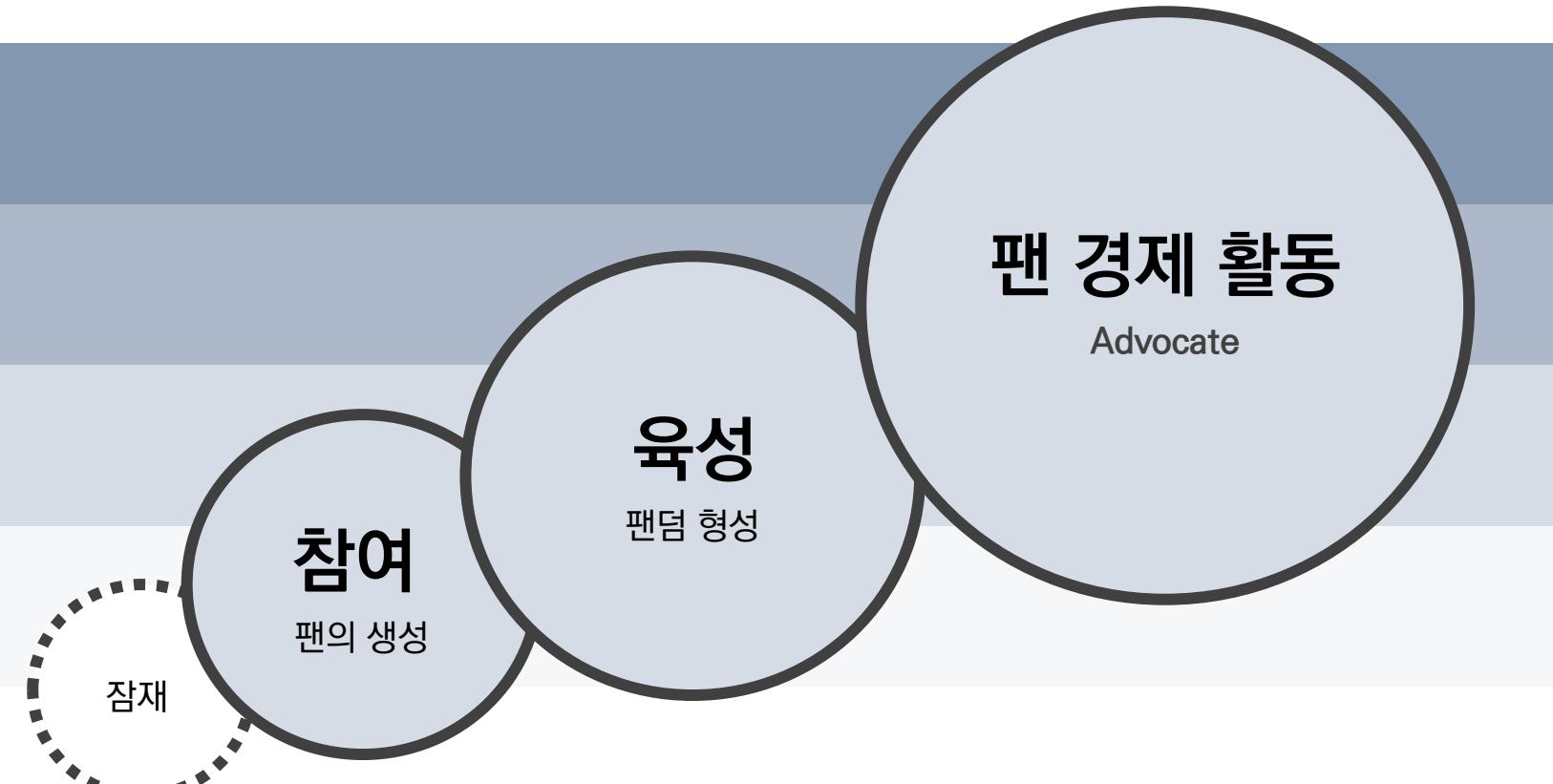
활동

Level 2

참여

Level 1

잠재



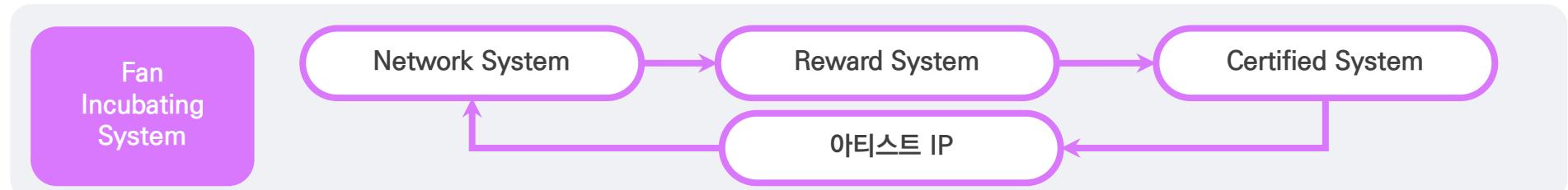
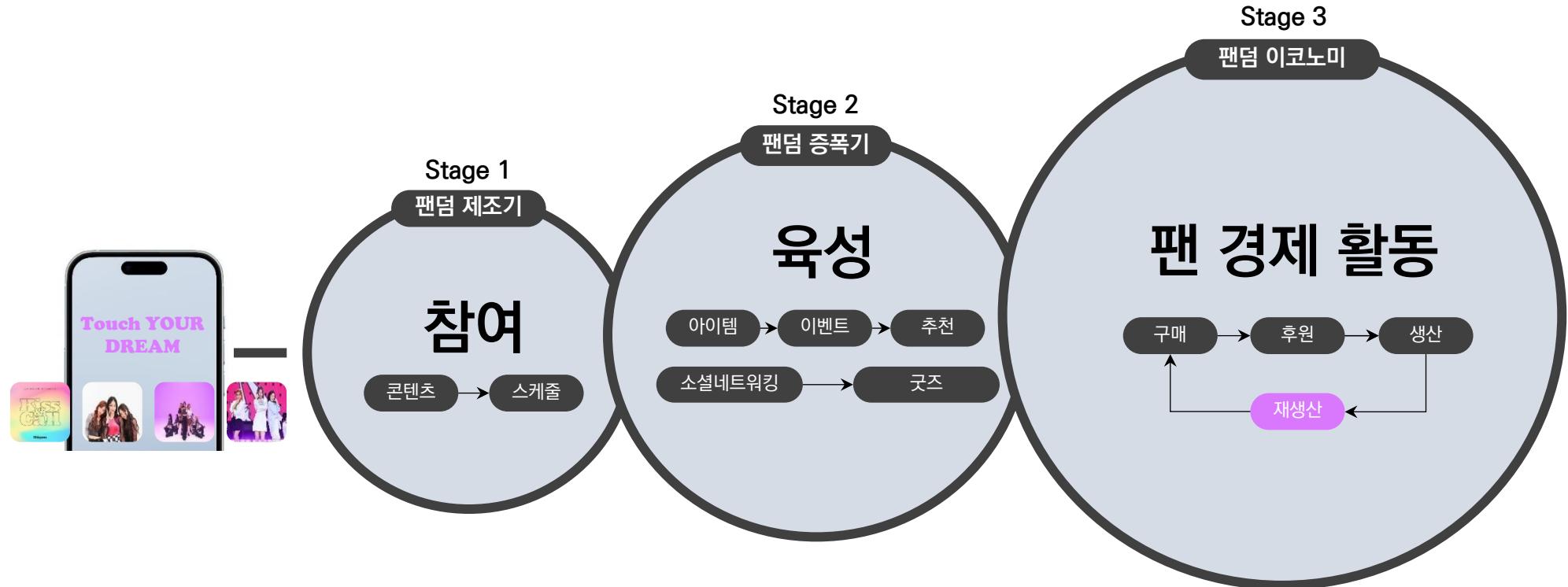
Funnel

호기심 → 탐색과 학습

몰입

생산과 Viral

# A Fandom Manufacturing System Consisting of 3 Stages



# Stage.1: 팬덤 제조기 : 탐색과 학습

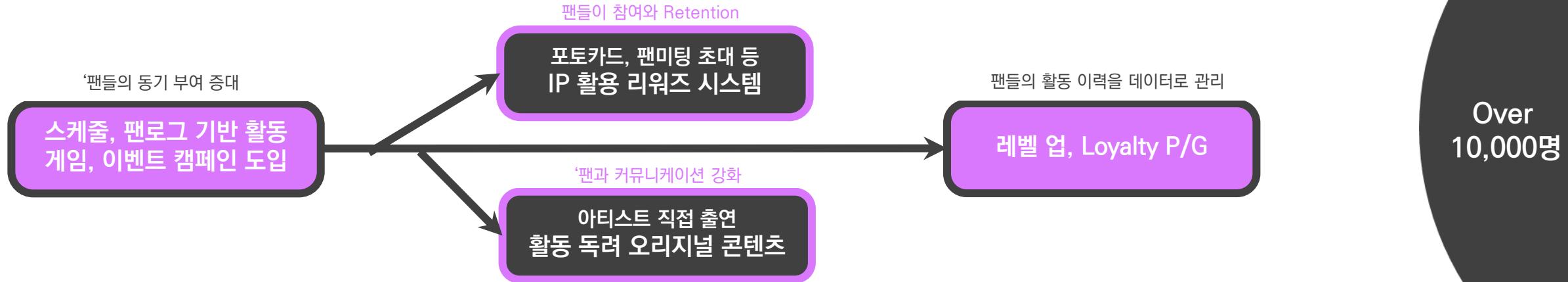


신인 아티스트  
캠페인 상품  
컨설팅, 제작비,  
마케팅, 시스템

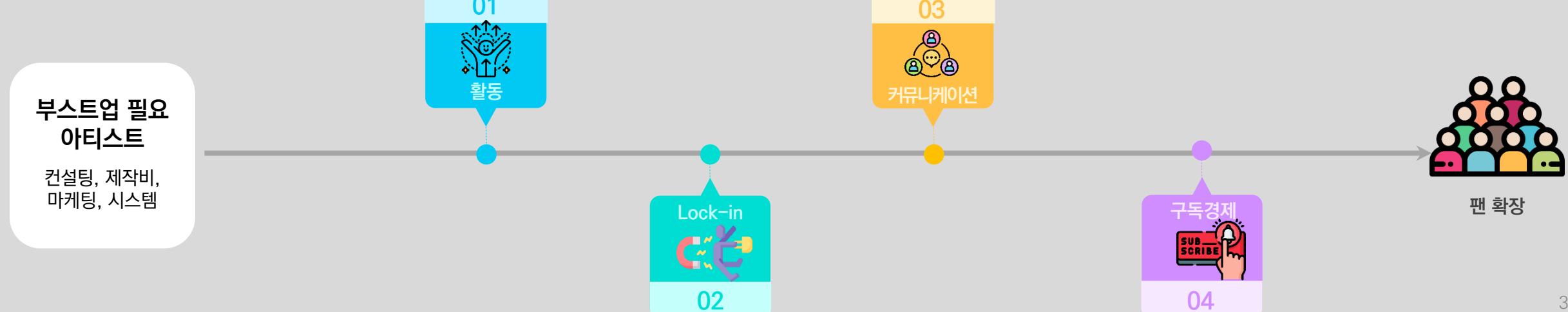


시드팬 확보

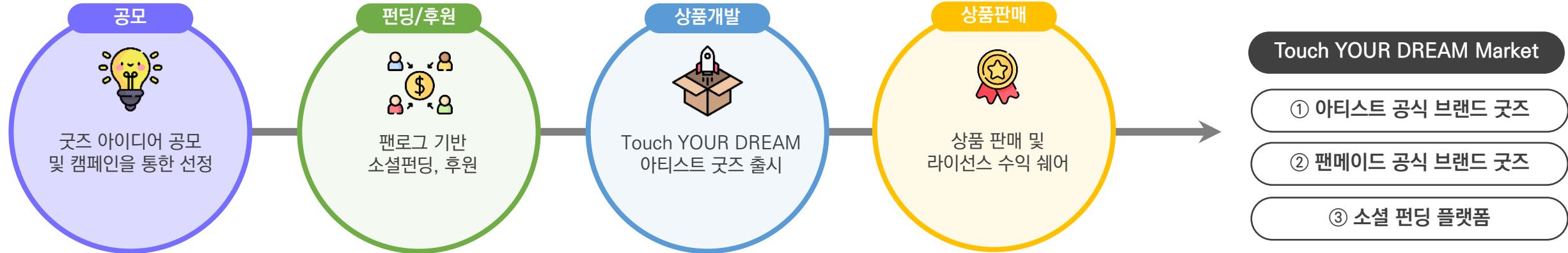
## Stage.2: 팬덤 육성기 : 몰입



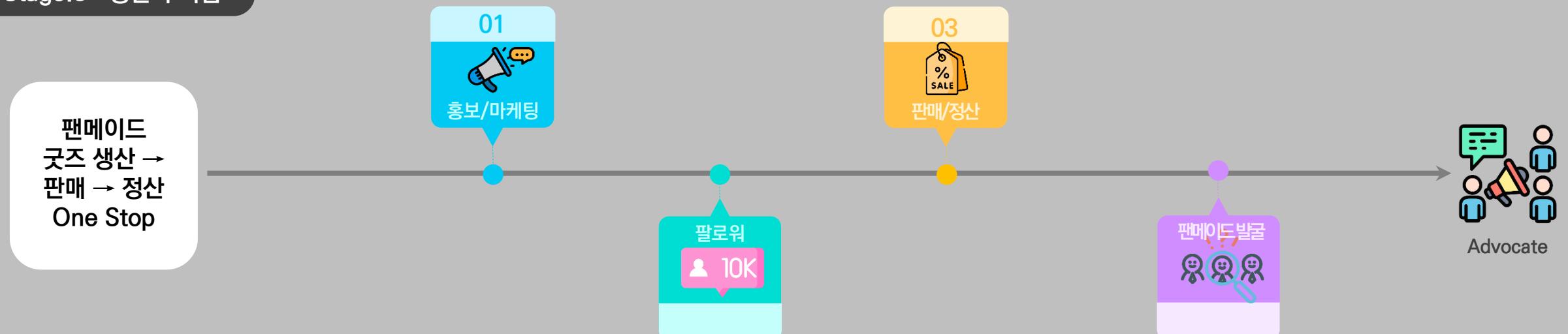
### Stage.2: 몰입



# Stage.3: 팬덤 이코노미

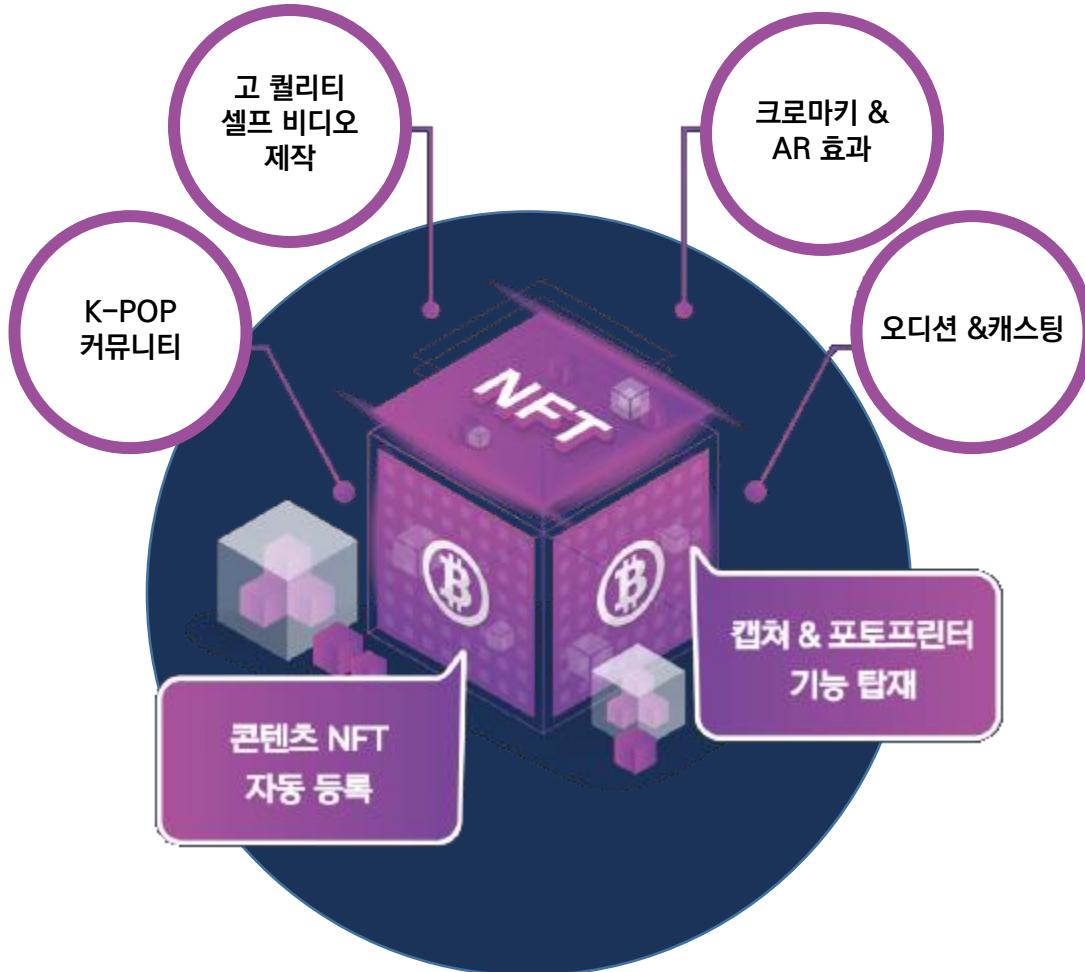


## Stage.3: 생산과 나눔



# Stage.3: About GINI Casting

세계최초 프라이빗 오디션 부스 ‘지니캐스팅’으로 캐스팅 채널로 활약하고 있으며, 체계적인 오디션 시스템을 위해 NFT기술 융합



## OFF LINE\_GINI CASTING STUDIO

언제 어디서나 손쉽게 오디션 응모와 다양한 카테고리, 분위기, 스타일의 영상 제작

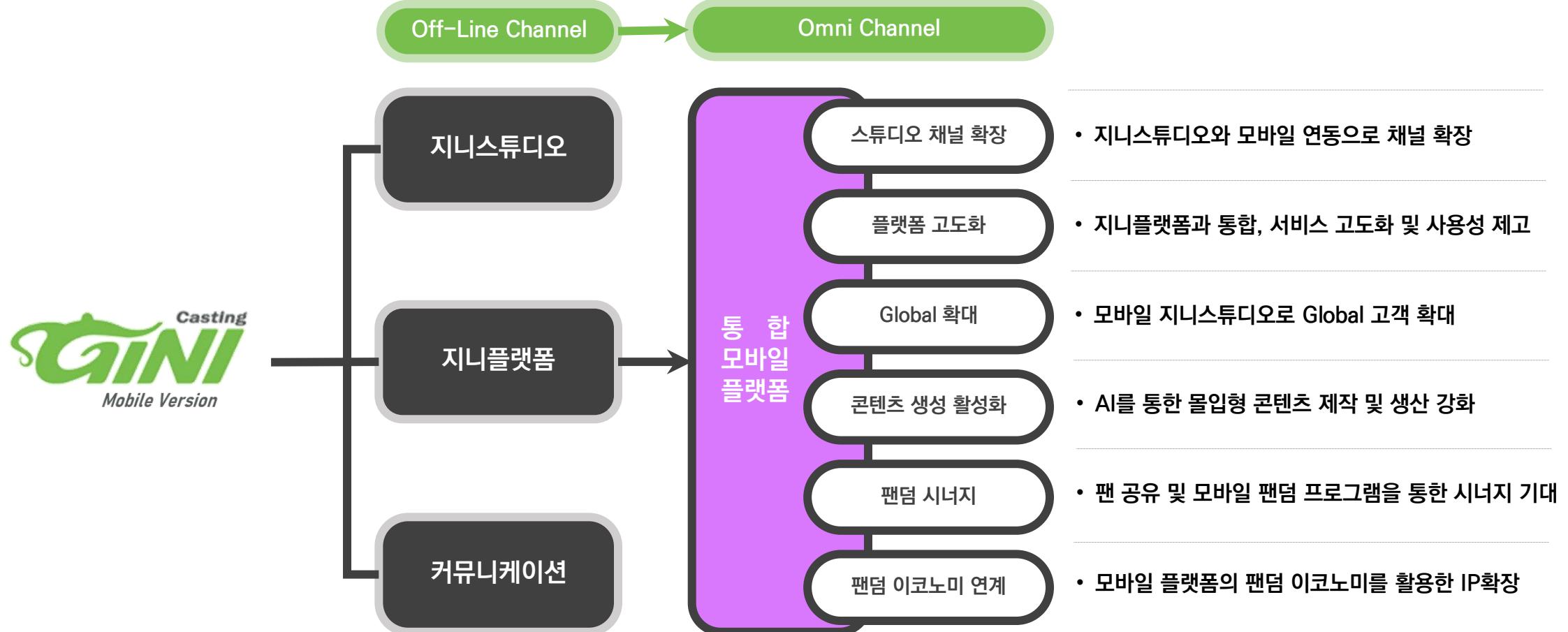
## ON-LINE\_GINI CASTING STUDIO

SNS의 볼거리는 다양해지고, 메신저와 커뮤니티에 공유하는 풍성한 에피소드

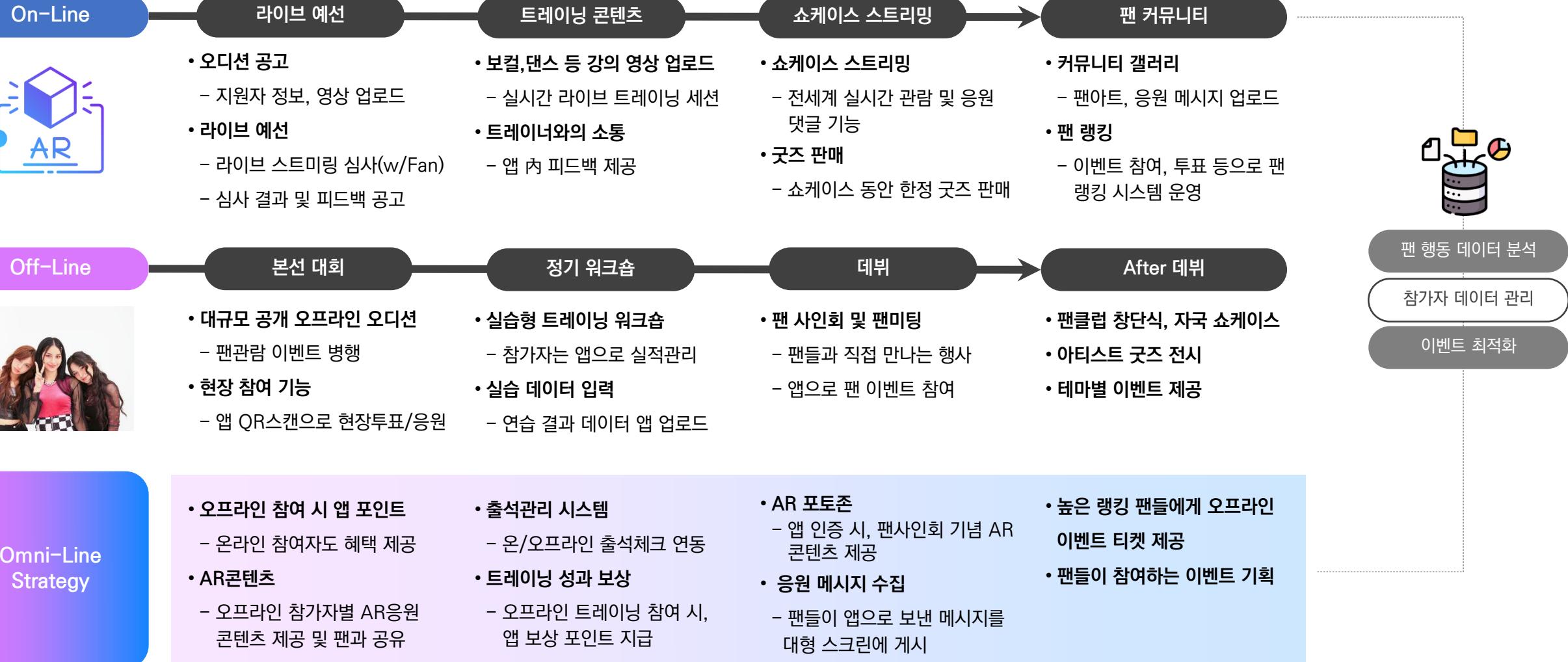
## RENEWARLED\_GINI CASTIN

기존 셀프 비디오 촬영 기반에 ‘포토프린터’ 기능까지 추가

# Stage.3: Accelerating GINI Casting



# Stage.3: Omni Channel Super App



팬 행동 데이터 분석

참가자 데이터 관리

이벤트 최적화

Off-Line

Omni-Line  
Strategy

- |   |  |  |                             |
|---|--|--|-----------------------------|
| • 오프라인 참여 시 앱 포인트 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 참여자도 혜택 제공</li> </ul>      | • 출석관리 시스템 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온/오프라인 출석체크 연동</li> </ul>                | • AR 포토존 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앱 인증 시, 팬사인회 기념 AR 콘텐츠 제공</li> </ul>     | • 높은 랭킹 팬들에게 오프라인 이벤트 티켓 제공 |
| • AR콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오프라인 참가자별 AR응원 콘텐츠 제공 및 팬과 공유</li> </ul> | • 트레이닝 성과 보상 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오프라인 트레이닝 참여 시, 앱 보상 포인트 지급</li> </ul> | • 응원 메시지 수집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팬들이 앱으로 보낸 메시지를 대형 스크린에 게시</li> </ul> | • 팬들이 참여하는 이벤트 기획           |

# Stage.3: Data-Based Extended Services



음정분석



한국어 교육



K-POP 지수

- 원곡을 부른 아티스트 음정, 박자 표시
- 노래를 부르며 해당 음정, 박자를 따라감
- 음정 측정 및 발성 녹음

데이터 및 AI 활용으로 아티스트의 스킬을 배우는 교육프로그램의 서비스로서 성격 강조

- K-POP 콘텐츠 활용 문화 교육
- K-POP가사 추측, 암기, 발음 연습
- 가사 분석으로 낱말 퍼즐 게임

한국어 교육 서비스를 통해 한국어 뿐 아니라 한국의 문화를 학습할 수 있는 콘텐츠 구성

- K-POP 프로그램 출연진 정보+ K-POP아이돌 DPI
- 광고비, 출연비 산정
- 해외진출을 위한 보조자료

한국문화정보원에서 데이터 제공하고 있으나 업데이트가 되지 않아 실시간성 부족  
K-POP 콘텐츠와 관련된 다양한 형태의 유/무료 데이터 제공

# Profit Model

Stage.1 Stage.2

## Subscription Model

프리미엄 기능 및 아티스트 리워드 증정

## 유료 아이템 및 포인트 판매

리워드 응모권, 팬로그 꾸미기 아이템

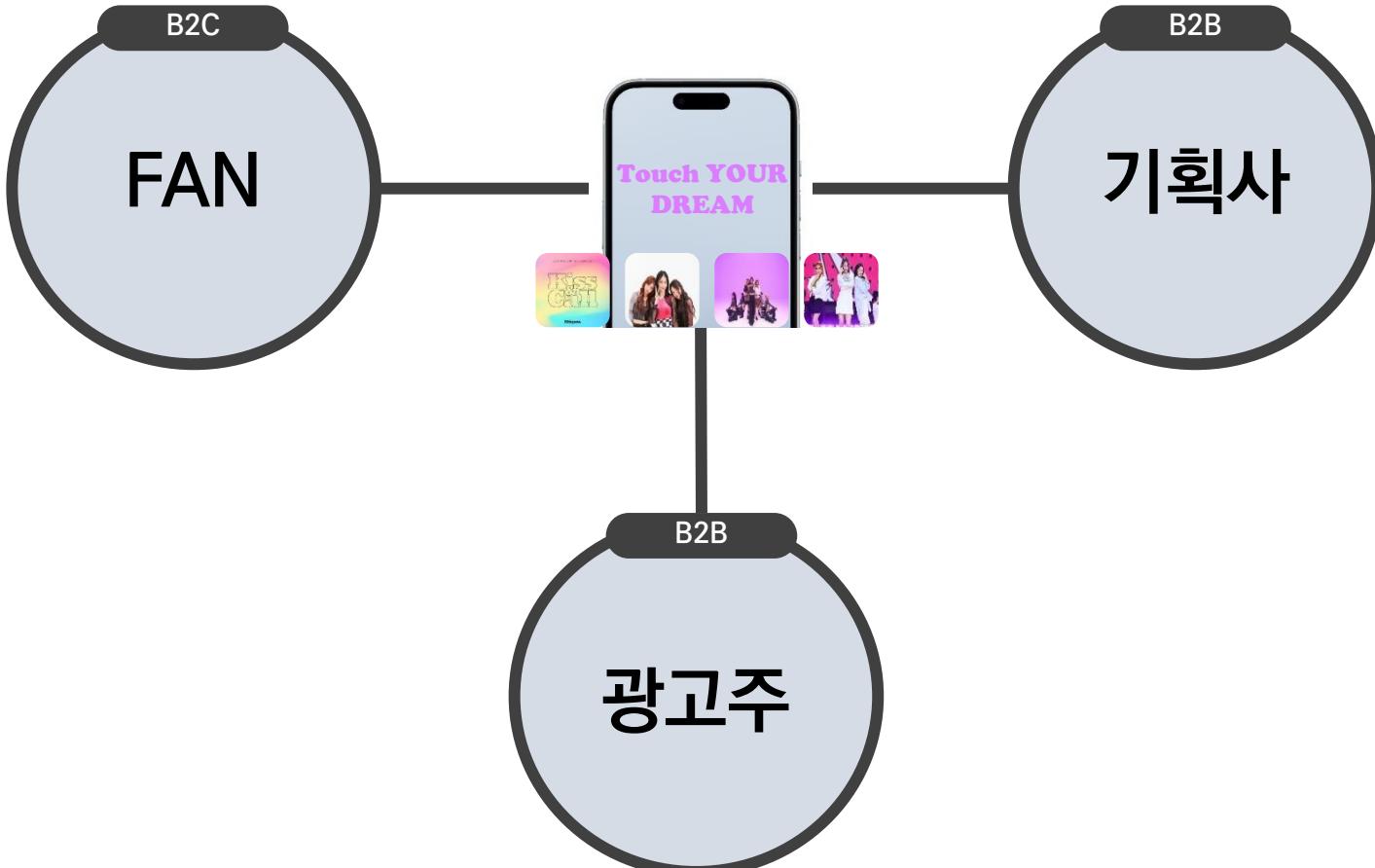
Stage.3

## Touch YOUR DREAM 마켓 팬 메이드 굿즈 판매

한정 판매 및 판매 수익 Share

## GINI Casting Omni 채널

OFF-Line과 연계한 모바일 스튜디오 이용



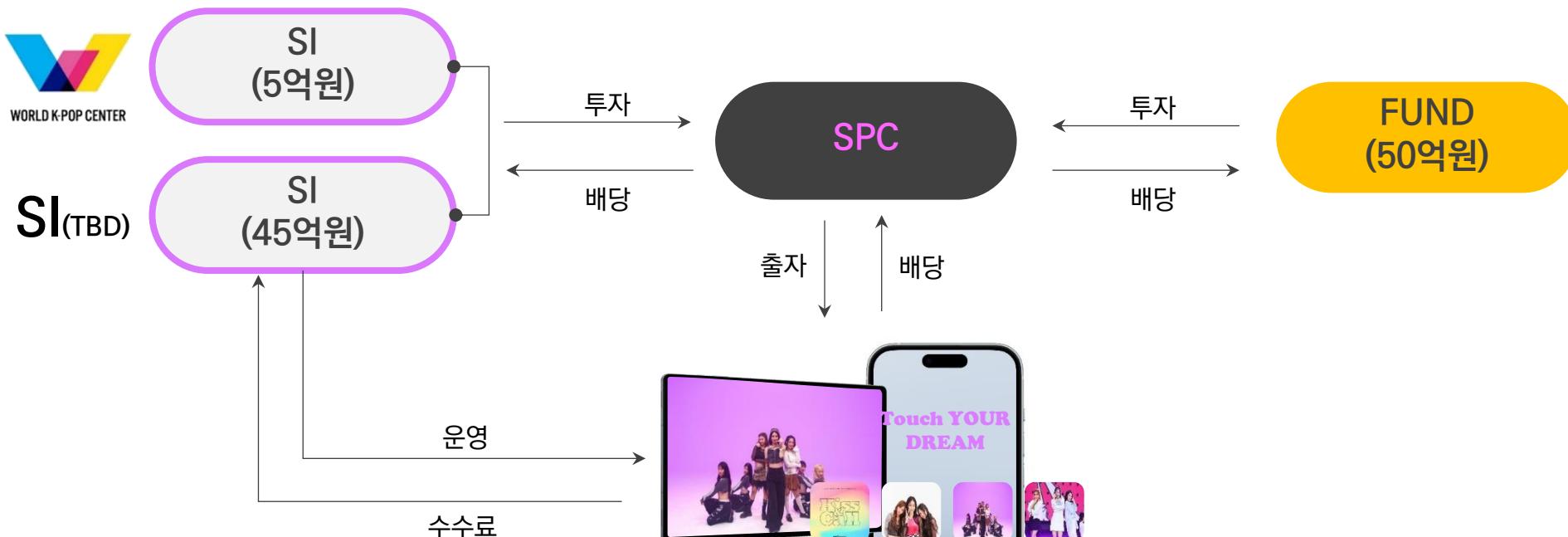
Stage.1 Stage.2

## 캠페인 패키지 유료 판매

기획료, 제작비, 시스템 사용료, 퍼포먼스 마케팅

## Business Model : Entry Structure

월드케이팝센터를 비롯한 SI, FI 주주구성으로 초기 에쿼티 투자 및 JV 설립 후 시리즈 투자 유치 추진



### 출자 구조

구분	SI	SI	FI	합계
자본금	5억원	45억원	50억원	100억원
비율	5%	45%	50%	100%

# Performance Marketing

Target : Global 1억 명 (Stage1 300만)

고객의 구매 여정에 따른 통합 캠페인 지원  
Awareness부터 Conversion에  
이르는 통합 캠페인



30만

포털배너광고

SNS광고

타깃팅 광고

포털 SA광고

내부 SA광고

300만



구매 여정을 따르는 마케팅  
캠페인 특성에 맞는  
최적의 마케팅 여정 추천

## #1. 앱 설치 가망 유저 트래픽 극대화

KPI

- 신규 유저 확보

목표

- 음악/연예/취미 등 관심사 모객 확보

타깃

- App 미설치 유저 中 엔터테인먼트 관심사

## #2. 앱 설치 유저 확보

- 신규 App 설치 유저 확보

- 관심사 모객 App 설치 극대화

- App 설치 가망 유저 및 유사 타겟

## #3. 앱 설치 가망 유저 트래픽 극대화

- 신규 유료 서비스 구독

- 유료 구독 Engagement 활성화

- App 설치 유저 중 유료 서비스 구독 이력 無

K-POP 신규 유저 확보와 App 설치 목표

유료 서비스 이력 없는 기존 유저 대상으로 In-app 이벤트 활성화

# Roadmap

## Phase 1

**Touch YOUR DREAM 플랫폼 구축**

WKC 아티스트와 연계한 조기 팬덤 확보  
기 제작 및 신규 콘텐츠 확보와 AI를 통한  
콘텐츠의 양적 성장 추진  
GINI Casting 연동 개발

## Phase 2

**플랫폼 고도화 및 서비스 다양화**

팬의 Needs를 반영한 서비스 개발  
개인/기획사 대상 오디션 서비스 확대  
팬 참여형 서비스를 통한 수익구조 다양화

## Community

## Click the Star 연계 서비스

온라인 오디션, Voting 서비스 제공  
32개국 확장 계획과 연계 IP 및 팬덤 확보

## GINI Casting Omni 채널化

Off-Line 서비스와 시너지로 고객 확보  
콘텐츠 확보를 통한 고객 유입 강화

## Touch YOUR DREAM Platform 2.0

## 월 유료 구독 서비스 개발

유료서비스를 통한 IP활용도 제고

## e-커머스 및 티켓 서비스 런칭

IP상품 및 팬메이드 상품 확대

## Phase 3

**클라이언트 확장**

기획사, 다양한 산업군 광고주 확보  
Click The Star 연계 가속화



## 영업 가속화

## Off 공연 및 컨퍼런스 공동 주최

IP 확대 및 시장 내 영향력 제고

## Phase 4

**Global 서비스 런칭**

Global IP확보를 위한 서비스 업데이트

고객 레퍼런스  
기반 서비스 구성

## Global 팬덤 확보

데이터 축적  
및 노하우 강화

## Global 플랫폼化

## Touch YOUR DREAM Platform 3.0

## Global 대응 페르소나 AI서비스 런칭

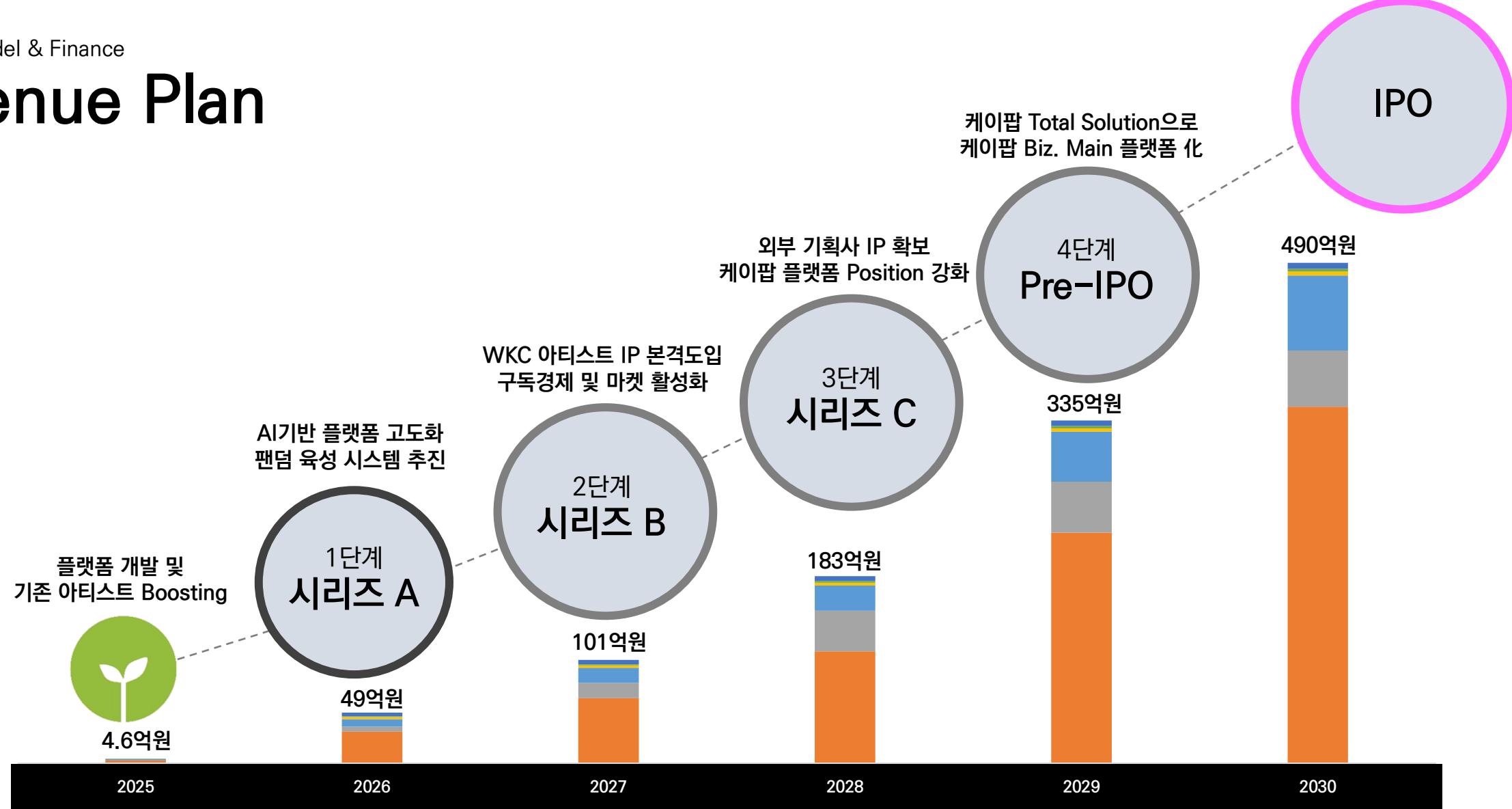
Global 팬덤 및 IP확보 가속화

# Site map

TOUCH YOUR DREAM

HOME	ARTIST CHANNELS	FAN COMMUNITY	MAGAZINE	SHOP	NOTIFICATIONS	MY PAGE	EXCLUSIVE SERVICE
피드 • 아티스트 게시물 • 운영 공지사항 • 추천 콘텐츠/인기 게시물 알림 배너	공지 사항 게시판 • 아티스트 직접 작성 • 댓글, 좋아요 기능 게시판 • 공식 영상 콘텐츠 • 카테고리 필터	팬 게시판 팬 참여 콘텐트 • 테마별 게시판 • 댓글, 답글 기능	인터뷰 섹션 음악 리뷰 섹션 • 최신 앨범 및 곡 리뷰 글로벌 소식 • 팬덤 문화 및 트랜드	MD상품 앨범 카테고리 팬 메이드 상품 결제 및 배송 관리 구독 서비스 가입	일반 알림 이벤트 알림 라이브 알림	프로필 정보 설정 MY활동 라이브 알림 앱설정	음정분석 한국어 교육 K-POP 지수
SERCH	라이브 • 실시간 스트리밍 • 채팅 기능 지원 투표	이벤트 • 팬 참여 정보 및 링크					
전체 검색 • 아티스트, 게시글 미디어 콘텐츠 필터 기능							

# Revenue Plan

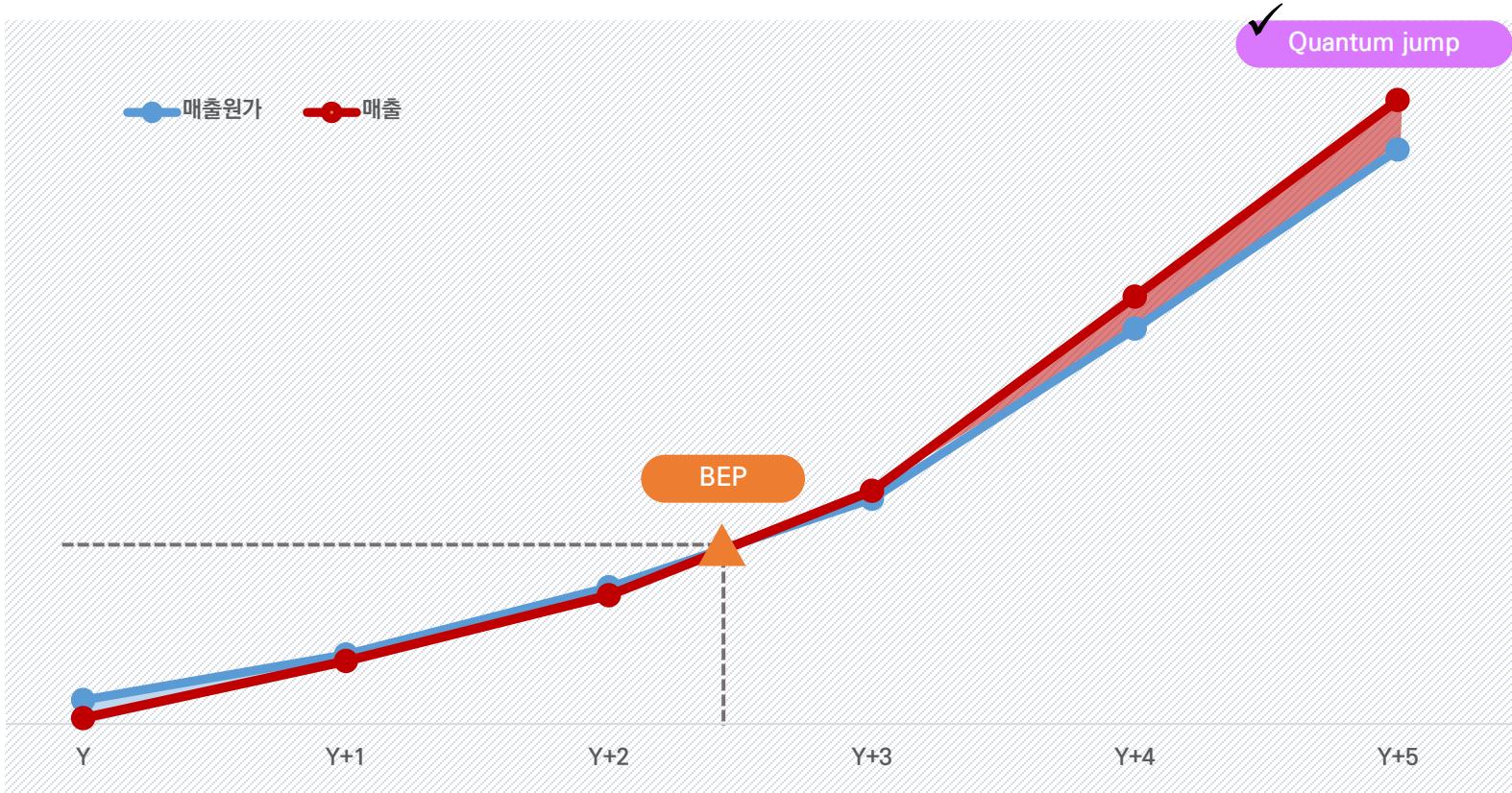


	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Subscription biz.	147,000,000	735,000,000	1,470,000,000	2,450,000,000	4,900,000,000	7,350,000,000
크리에이터 마켓	300,000,000	3,093,000,000	6,377,766,000	10,959,127,910	22,597,721,750	34,947,376,687
유료캠페인	-	500,000,000	1,500,000,000	4,000,000,000	5,000,000,000	5,500,000,000
광고	15,000,000	216,000,000	250,560,000	290,649,600	337,153,536	391,098,102
공연	-	50,000,000	108,000,000	166,000,000	224,000,000	282,000,000
컨설팅	-	360,000,000	420,000,000	470,000,000	530,000,000	575,000,000
합계	462,000,000	4,954,000,000	10,126,326,000	18,335,777,510	33,588,875,286	49,045,474,789

# Manpower planning

	구분	Y	Y+1	Y+2	Y+3	Y+4	Y+5
직접 채용	C Level	4	4	4	4	4	4
	개발담당	3	3	6	9	16	21
	마케팅담당	1	1	4	7	7	8
	Staff	1	1	4	7	7	8
	소계	9	9	18	28	34	41
	외주 개발	3	6	12	13	15	18
합계 (명)		12	15	30	41	49	59

# Break Even Point



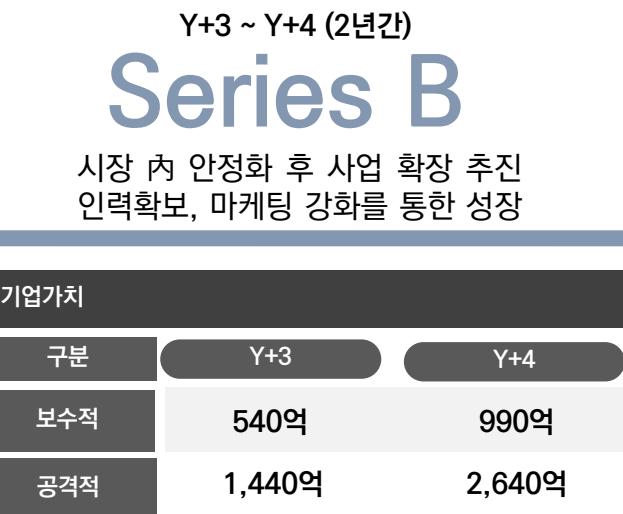
구분	Y	Y+1	Y+2	Y+3	Y+4	Y+5
매출원가	1,879,375,344	5,466,077,927	10,753,867,562	17,706,392,089	31,073,667,860	45,151,891,557
고정비	1,614,625,344	2,623,877,927	4,895,931,062	7,350,916,237	11,005,945,840	14,991,639,422
변동비	264,750,000	2,842,200,000	5,857,936,500	10,355,475,853	20,067,722,020	30,160,252,136
매출	462,000,000	4,954,000,000	10,126,326,000	18,335,777,510	33,588,875,286	49,045,474,789
NOI	-	1,417,375,344	-	627,541,562	629,385,421	2,515,207,426
						3,893,583,232

# Funding Plan

Y ~ Y+2 (3년간)  
**Series A**  
 프로토타입 개발 및 시장 검증  
 서비스 정식 출시 및 시장 확장

기업가치			
구분	Y	Y+1	Y+2
보수적	15억	150억	300억
공격적	40억	15억	800억

30억원



35억원

Y+5 ~ Pre IPO  
**Series C**

시장 내 안정화 후 사업 확장 추진  
 인력확보, 마케팅 강화를 통한 성장

기업가치	
구분	Y+5
보수적	1,479억
공격적	3,920억

~ Pre IPO

100억원

# a plan to use Fund

주요 과제	합계	2025	2026	2027	2028
<b>앱 기획, 개발 인력 고도화</b> BM개발, AI, 게임, 커머스, 마케팅 인력 확보	16억원	7억원	5억원	2억원	2억원
<b>Platform 구축</b> 단계적 Touch YOUR DREAM 모바일 플랫폼 구축	40억원	20억원	10억원	5억원	5억원
<b>콘텐츠/마케팅 시스템 구축</b> WKC콘텐츠 고도화 및 활성화 내/외부 마케팅 채널 확보	9억원	3억원	2억원	2억원	2억원

**AFI based K-POP Platform**  
30억원 추가모집 예정/총 65억원

# Hyper Dream Team Member

CEO/CTO 유호정



- (전) 디씨온, 비투엔 대표
- (전) 아덴트 컨설팅 대표
- (전) 베스핀 글로벌 공공부문장
- (전) 한국디지털서비스학회 부회장
- (전) AI 서비스분과 위원장

CSO 장민제



- (전) 한화호텔앤드리조트 상무, 한화시스템 팀장
- (전) SKT, IBM GBS 전임컨설턴트(PM)
- (전) LG CNS Entrue Consulting 컨설턴트
- 연세대학교 Ph.D (IoT 서비스융합)
- 연세대 전략경영 MS, 건국대 부동산대학원 MS

Hyper Dream  
Team

CFO 김영균



- (전) 비투엔 CSO
- (전) 필리핀 LCS Group Korea 대표(투자총괄)
- (전) 한국공항공사 해외공항투자/PPP사업 총괄
- (전) LG CNS 불가리아법인 CFO
- 글로벌항공우주산업학회 이사
- 서강대학교 경제학 학사

COO 김동우



- (전) 한화호텔앤드리조트 신규사업 PM
- (전) 11번가 제휴 및 신규 사업 PM
- (전) SK플래닛 기업문화, 사내벤처 담당
- (전) SK M&S 신규 사업 및 제휴 PM
- WASA in UK 마케팅 담당
- 영남대학교 예술행정 MD



Contact us

Tel

02-000-0000

e-mail

Team@hyperdream.com

Address

서울시 용산구 용산동 000-00