

Competitor Analysis

주요 기능									
		영상 시청, 유저가 곧 생산자	온라인 클래스 플랫폼	댄스 클래스 플랫폼	메타버스 댄스 게임 플랫폼	댄스 커버 공유 및 팬덤 커뮤니티	콘솔 이용 댄스 리듬 게임	AI 실시간 피드백 XR 댄스 티칭	
댄스 티칭 과정	댄스 장르 종류	K-pop 포함 다양한 종류	K-pop 포함 다양한 종류	K-pop 포함 12여종	해당 없음	해당 없음	해당 없음	<ul style="list-style-type: none"><li>댄스 수준별 난이도 구분</li><li>동작 단위 / 초 단위 시간 조절</li><li>동시 학습 기능</li><li>다각도 영상 제공 (Mirror / Front / Back)</li><li>본인 인지 가능한 미러 기능</li></ul> <b>&gt; 춤 학습 과정에서의 어려움 감소</b>	
	강사 유형	아이돌 / 댄서 / 일반인	전문 강사 / 업체	전문 강사					
	댄스 강의 수(케이팝 기준)	셀 수 없이 많음	10개 이하	1500개 이상					
	시간 조절	초 단위	초 단위	동작 단위 / 초 단위					
	난이도 구분	영상 별 상이	수업 별 상이	입문자 / 초급 / 중급 / 고급					
	언어	영상 별 상이	한국어 / 일본어	영어					
	자막	영상 별 상이	수업 별 상이	자막 X					
	각도	영상 별 상이	Front (1)	Mirror / Front / Back (3)					
	속도 조절	속도 조절 O	속도 조절 O	속도 조절 O					
	거울 모드 (본인 인지)	거울 모드 X	거울 모드 X	Web camera					
댄스 티칭 생성 및 참여 과정	부분반복 재생	부분반복 X	부분반복 O	부분반복 O	회사 내 생산 (자체)	사용자가 직접 생산	회사 내 생산 (자체)	<ul style="list-style-type: none"><li>인터랙션 : 댓글 / 하트 / 사용자 아바타 리액션</li></ul> <b>&gt; 자체 제작 콘텐츠 및 유저 생산 콘텐츠로 트래픽 확보 및 인터랙션을 통한 상호작용</b>	
	친구와 동시 학습	친구와 동시 학습 X	친구와 동시 학습 X	Party (최대 10명)		사용자 댄스 영상	콘솔 이용 댄스 리듬 게임		
	댄스 정확도 피드백	댄스 정확도 피드백 X	댄스 정확도 피드백 X	댄스 정확도 피드백 X					
피드 유무	컨텐츠 생성 방식	사용자가 직접 생산	진행 강사가 생산 (계약)	회사 내 생산 (자체)	회사 내 생산 (자체)	사용자가 직접 생산	회사 내 생산 (자체)	<ul style="list-style-type: none"><li>Feed를 통한 영상 시청&amp;공유</li></ul> <b>&gt; 유저의 서비스 사용 및 생산 촉진</b>	
	컨텐츠 종류	댄스 튜토리얼, 가수 영상	클래스 영상	클래스 영상		사용자 댄스 영상	콘솔 이용 댄스 리듬 게임		
사용자 분석	컨텐츠 인터렉션 방식	댓글 / 좋아요	클래스 수강 후기	인터랙션 X	아바타 리액션	댓글 / 하트	인터랙션 X	<ul style="list-style-type: none"><li>높은 글로벌 시장 점유</li></ul> <b>&gt; 글로벌 시장을 통한 많은 사용자 확보</b>	
	피드 유무	피드 O	피드 X	피드 X		피드 X	피드 X		
사용자 분석	피드 주 콘텐츠	영상 + 숏츠	-	-	댄스 수강생	숏츠	-	<b>&gt; 글로벌 시장을 통한 많은 사용자 확보</b>	
	댄스 티칭 참여자	다양	수강생	댄스 수강생		케이팝 아이돌 팬덤	댄스 피트니스 사용자		
사용자 분석	사용자 국적	국내 > 국외	국내96 / 아시아4	미국	국내 > 국외	국외 > 국내	국외 > 국내		