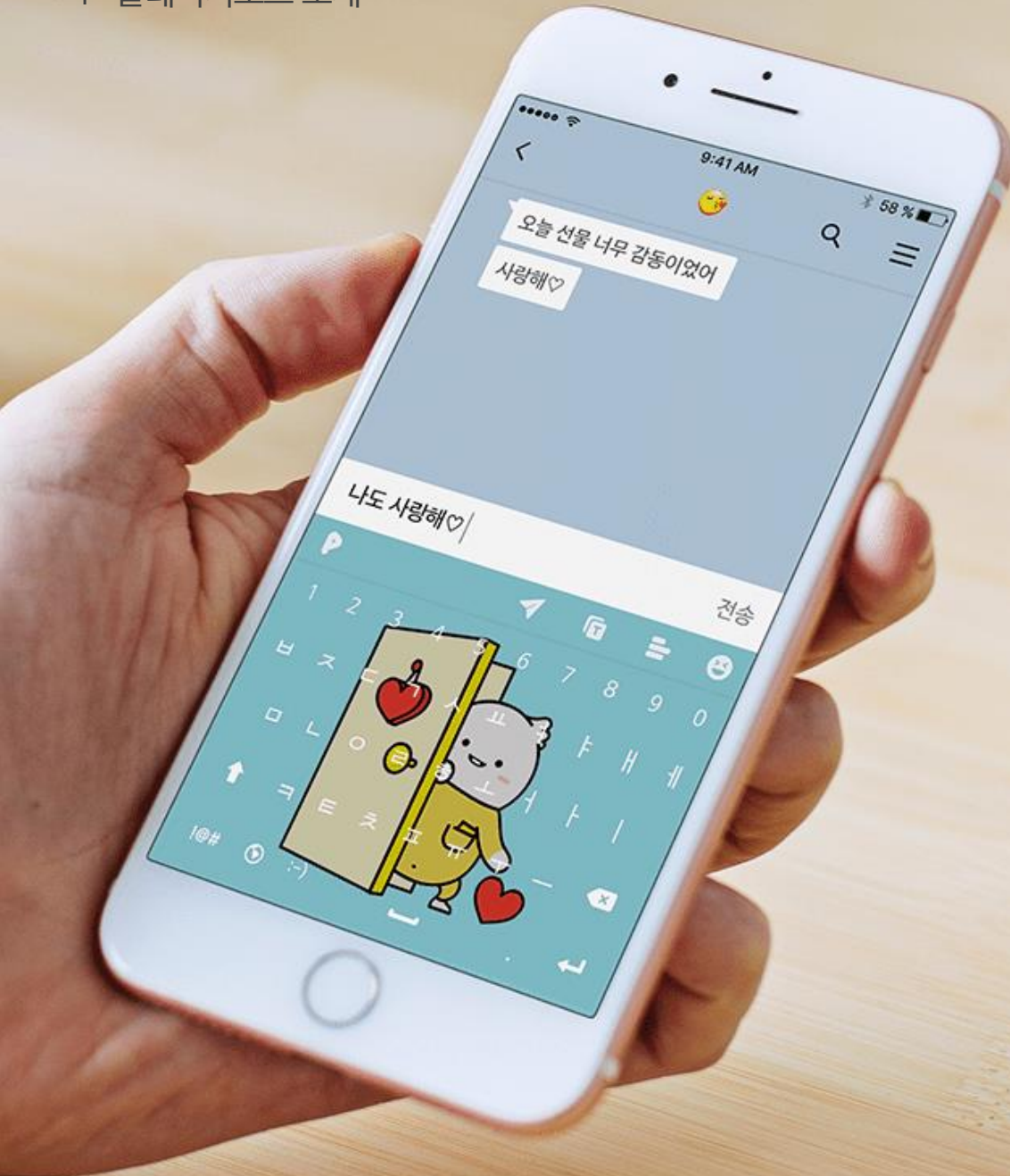




# PLAYkeyboard

200만이 선택한 콘텐츠 키보드  
플레이키보드 IR Deck

## 1 플레이키보드 소개



**플레이키보드는**  
좋아하는 콘텐츠를 폰 키보드에 담아 일상과 함께 즐기고,  
누구나 키보드 속 콘텐츠를 창작할 수 있는 플랫폼입니다.

스마트폰 키보드 속에  
좋아하는 캐릭터/일러스트를 쏙

누구나 키보드 속 '테마' 콘텐츠를  
제작/판매할 수 있는 마켓플레이스 제공

누적 200만 다운로드, 해외 사용자 47%

## 기존 디지털 콘텐츠의 사용처는 '하나의 플랫폼'으로 한정되어 있습니다



카카오 이모티콘



라인 스티커



페이스북 스티커



갤럭시 테마



iMessage 스티커

사용처	Only 카카오 서비스	Only 라인	Only 페이스북 서비스	Only 삼성 기본 앱	Only 애플 디바이스
-----	-----------------	------------	------------------	-----------------	-----------------

플랫폼별로 콘텐츠가 분절되어 있어 유기적인 사용이 불가능함.  
소비자가 중복으로 구매해야 하는 문제가 존재

## 플레이키보드는 뉴미디어 콘텐츠 플랫폼입니다

모든 앱에서 활용 가능

‘가상 키보드’ 기술을 사용하여

모든 앱에서 디지털 콘텐츠의 활용 가능

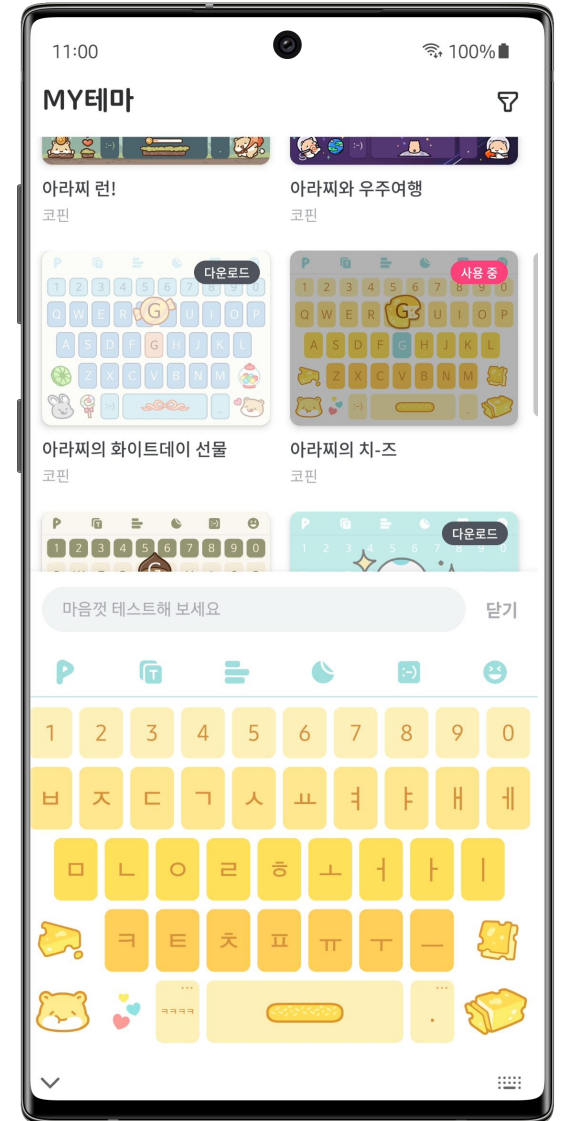
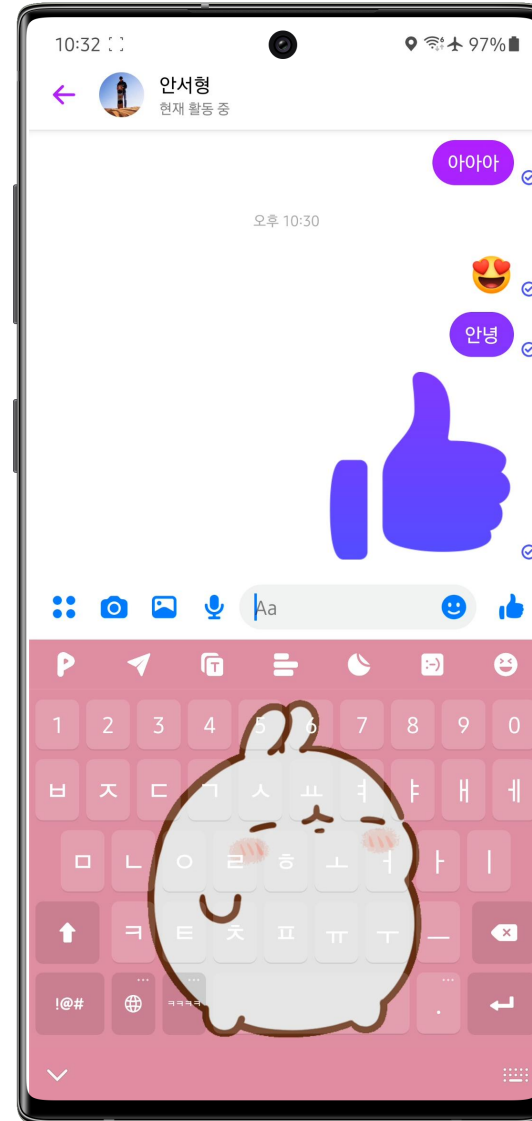
모바일 최대의 노출 영역

1인당 하루 평균 100회 실행되어

카톡보다 41% 네이버보다 525% 많이 실행

생동감 넘치는 콘텐츠

입력 키워드, 현재 시간, 사용자의 터치에 따라  
마치 살아있는 듯 콘텐츠가 반응하는 경험 제공



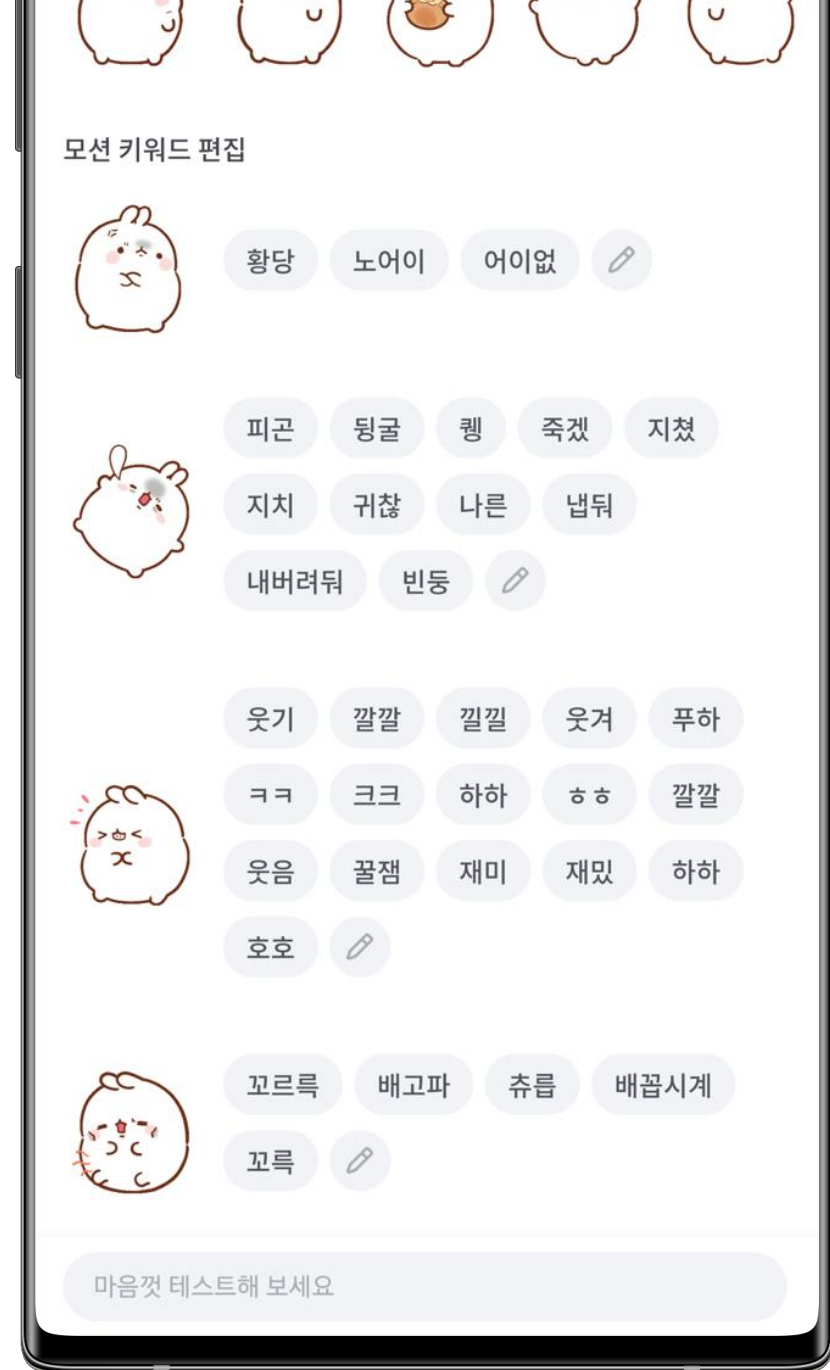
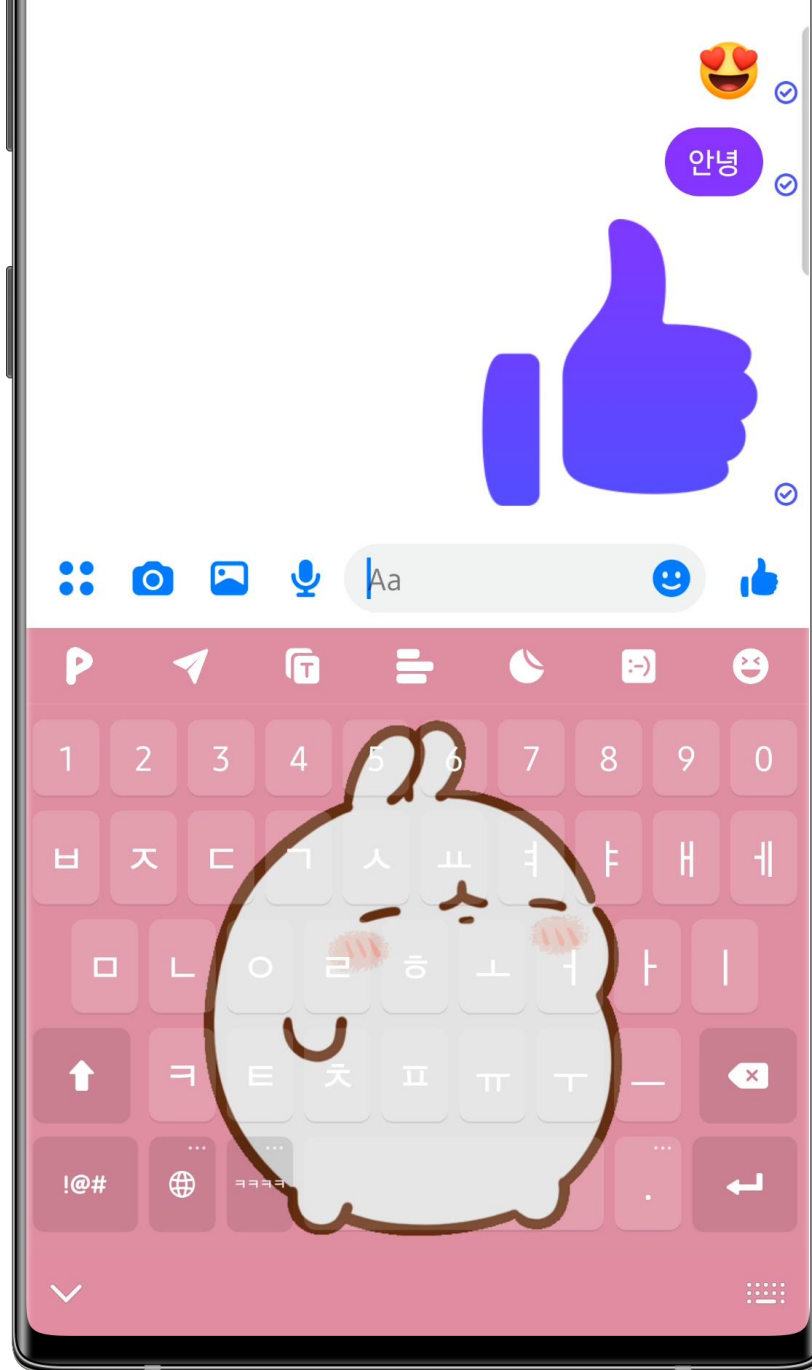


## 1 플레이키보드 소개

1

2

# 입력 키워드에 따라 움직이는 콘텐츠

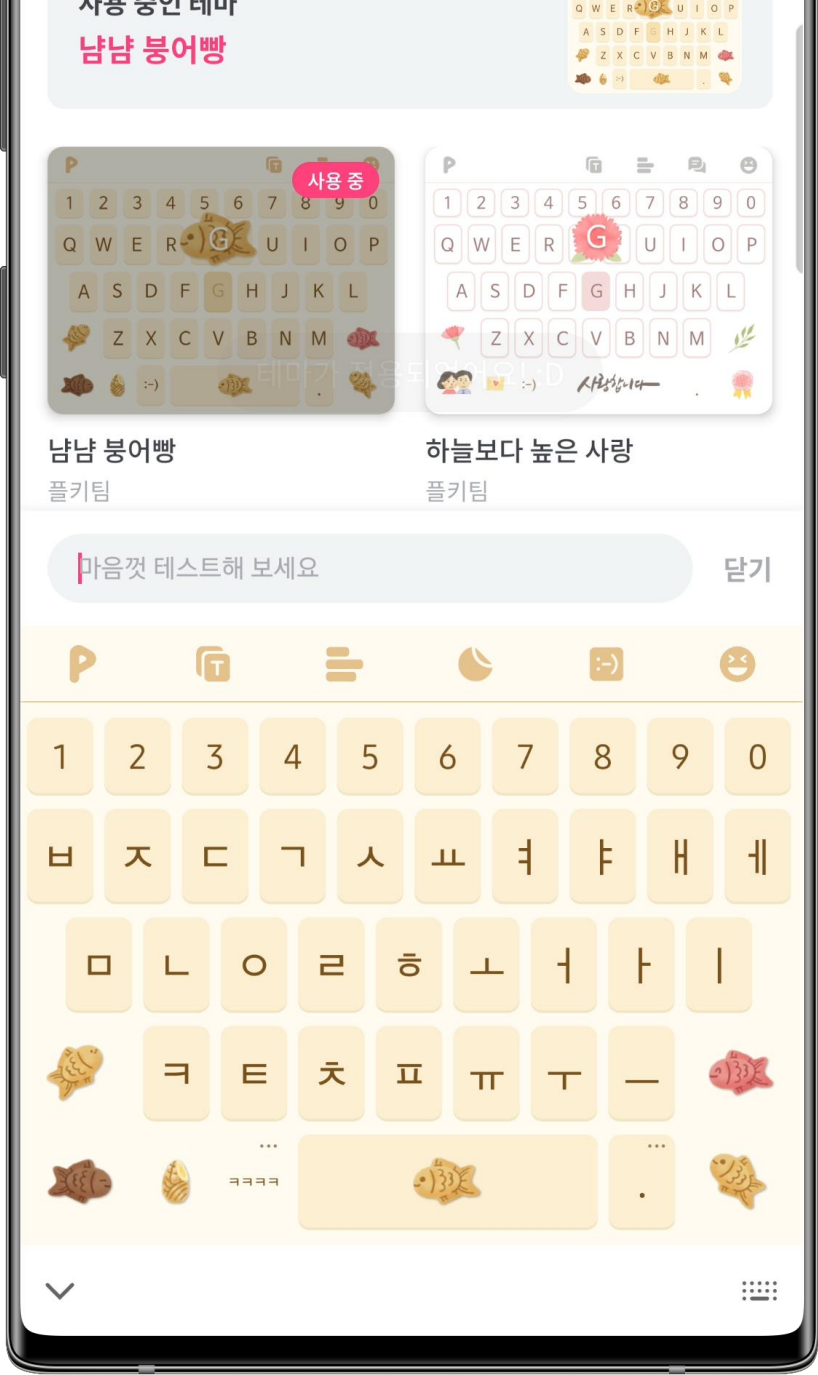
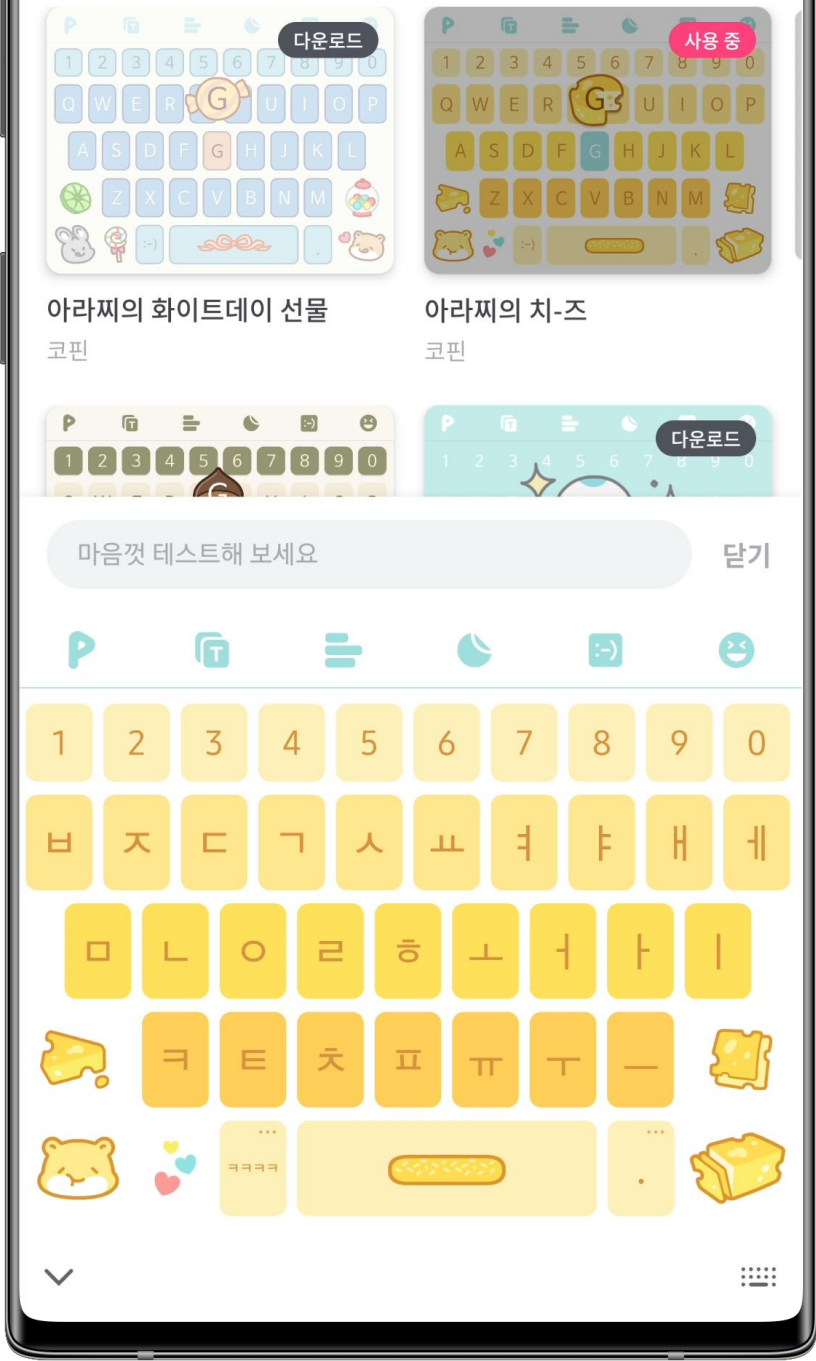




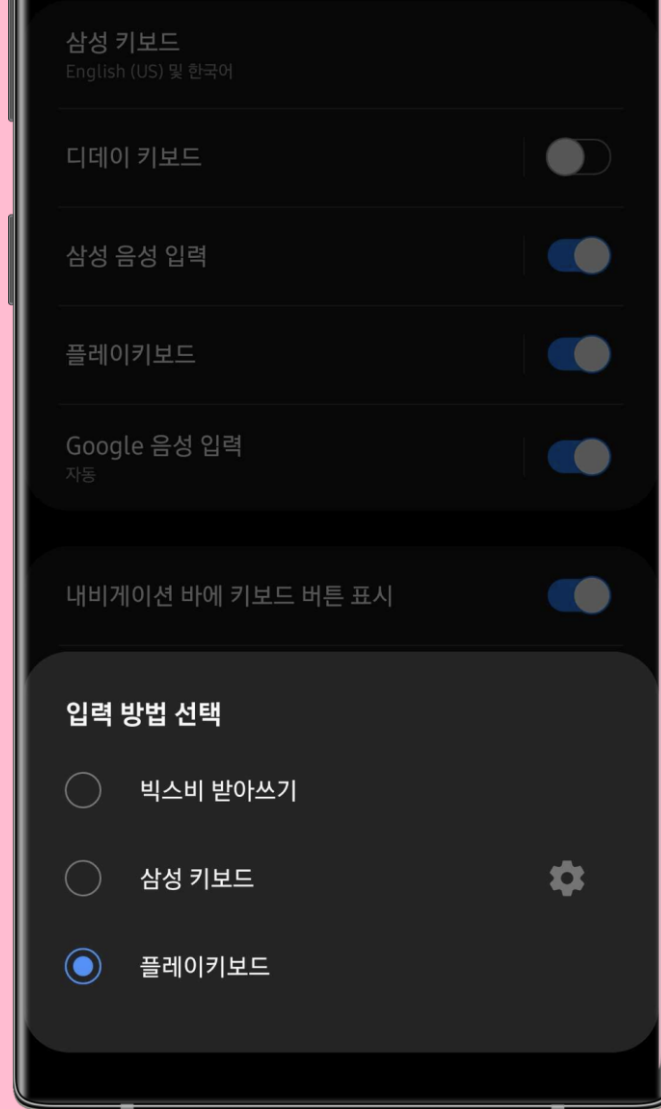
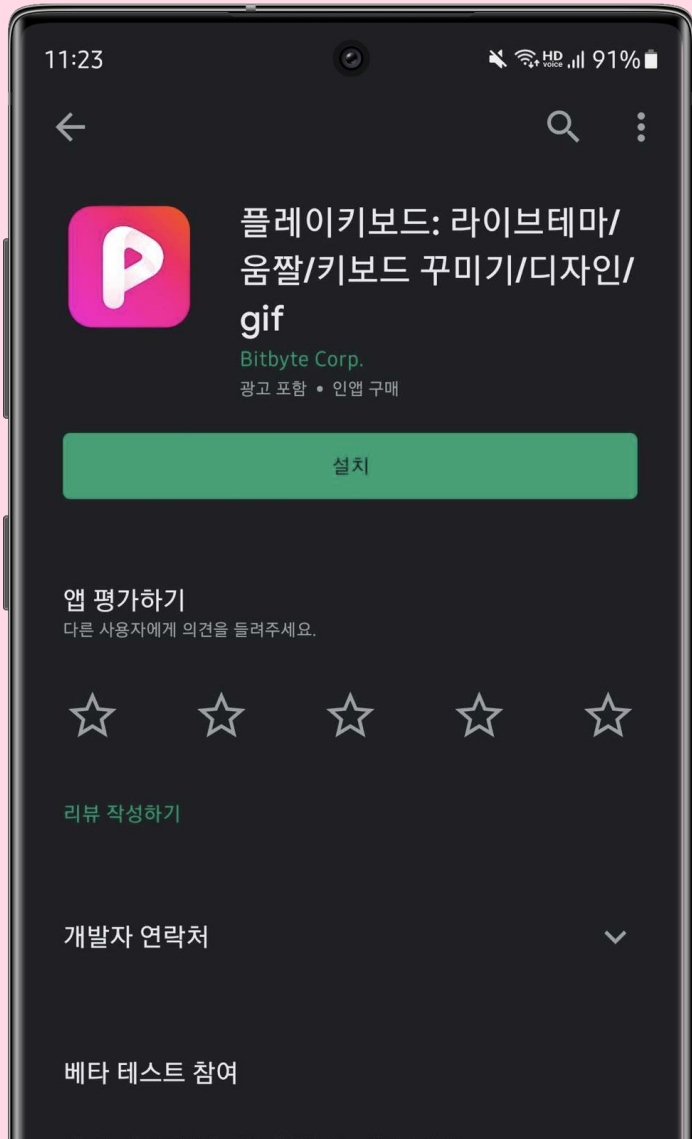
1 플레이키보드 소개

1 2

터치하면 반응하고  
튀어나오는 콘텐츠

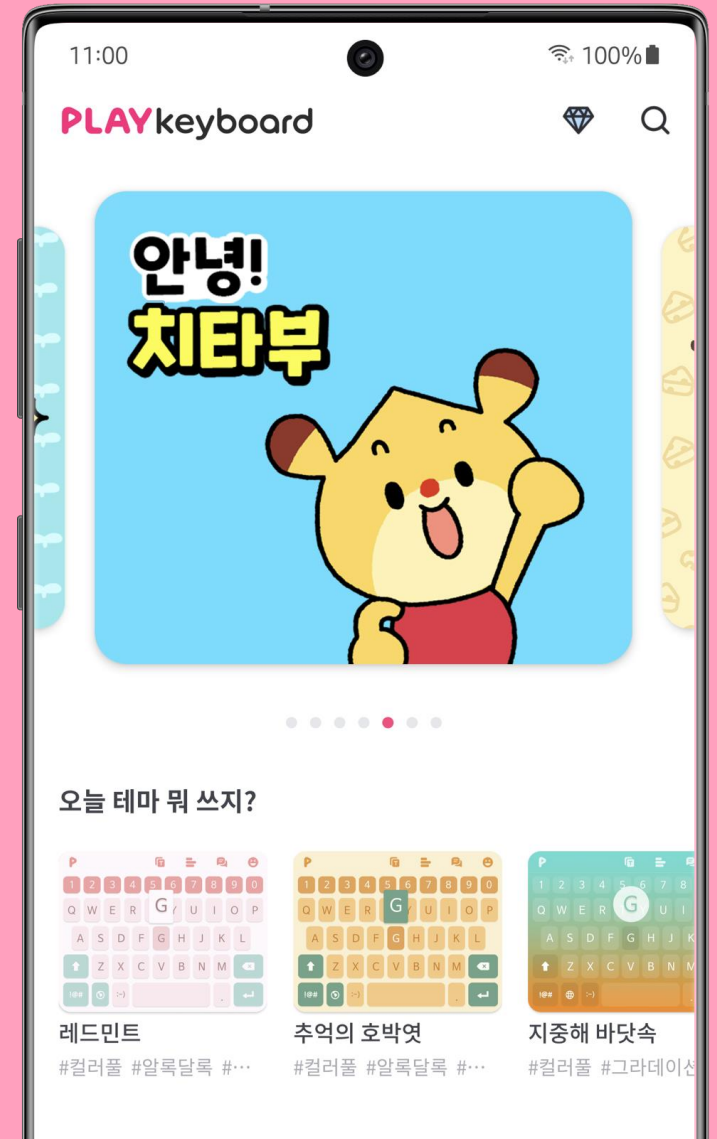


# 하나. 플레이키보드 앱 설치



# 둘. 기본 키보드로 설정

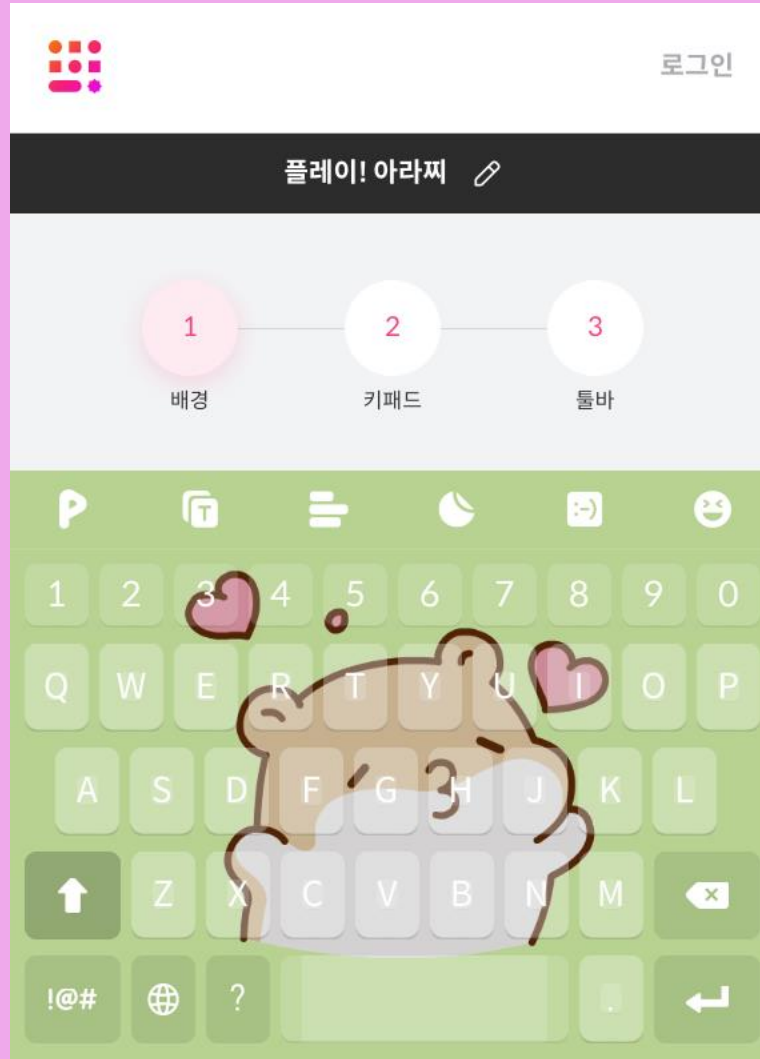
# 셋. 원하는 콘텐츠 다운로드





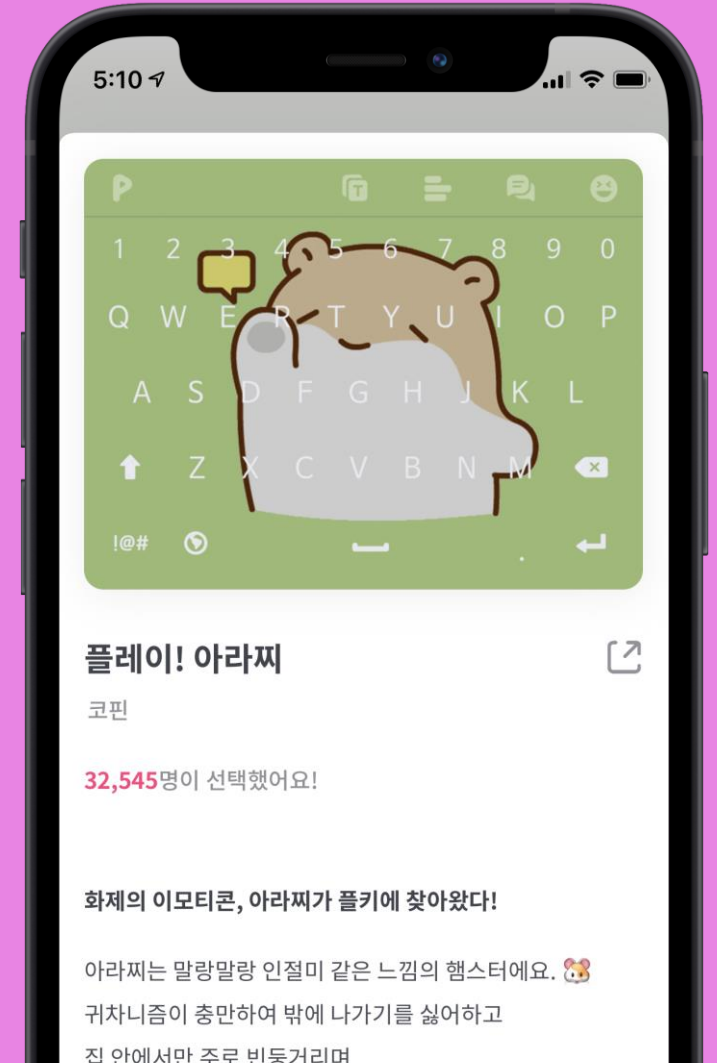
지구상 모든 앱에서 사용 가능

하나.  
플레이키보드 스튜디오  
접속

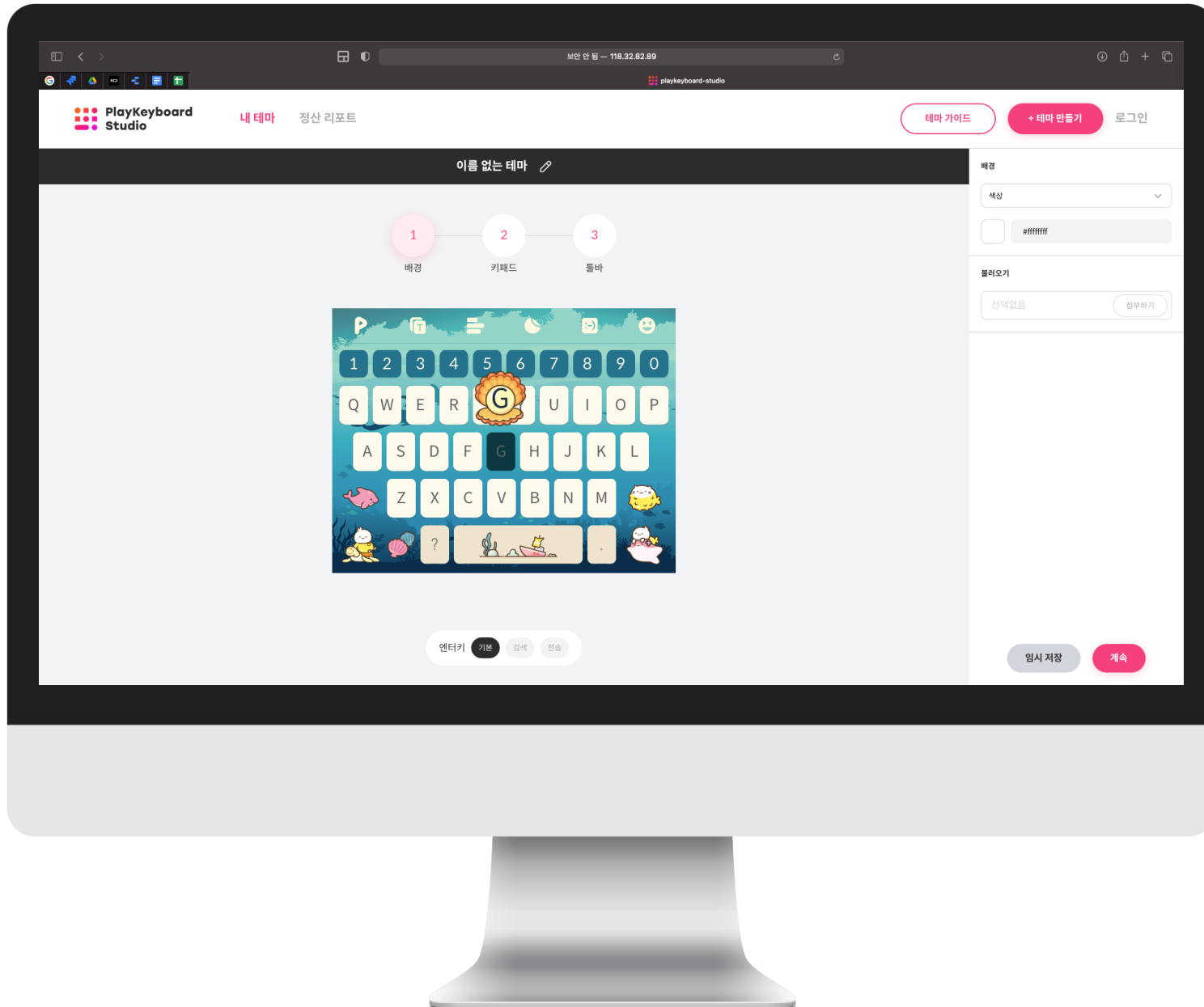


둘.  
키보드 콘텐츠 만들기

셋.  
전 세계에  
출시



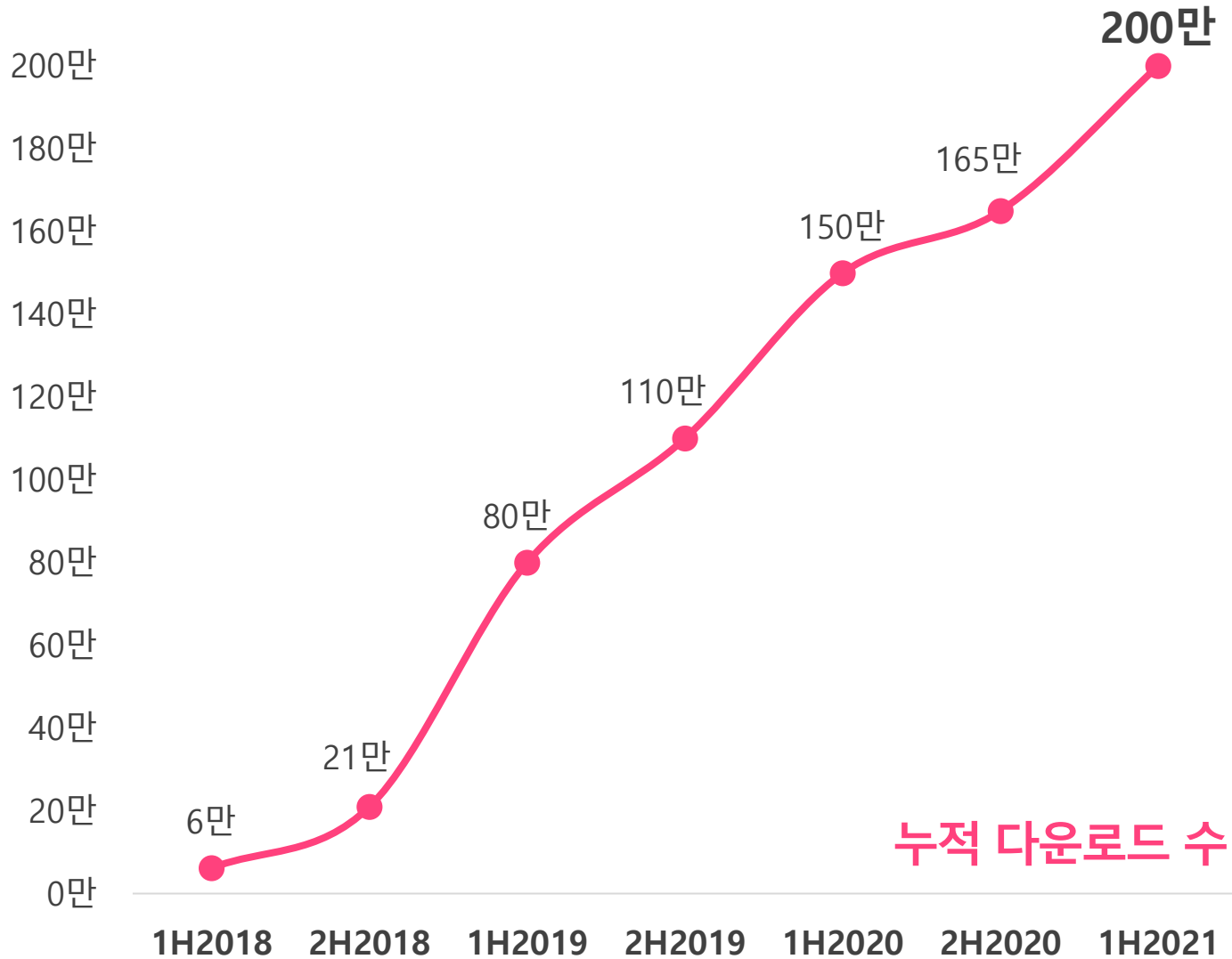
## 1 플레이키보드 소개



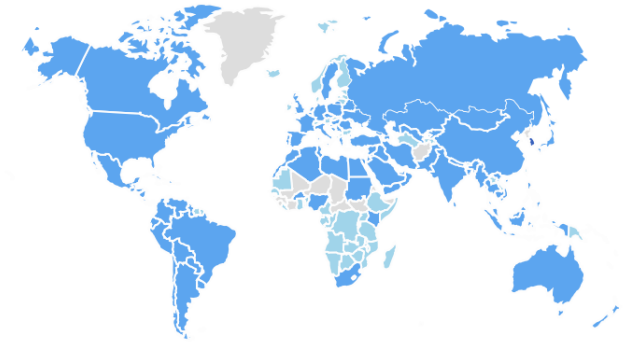
프로그램 설치 X  
전문 디자인 툴 X  
PC, 모바일 모두 지원

모든 작업물은 클라우드에.  
어디서든 로그인만 하면 OK

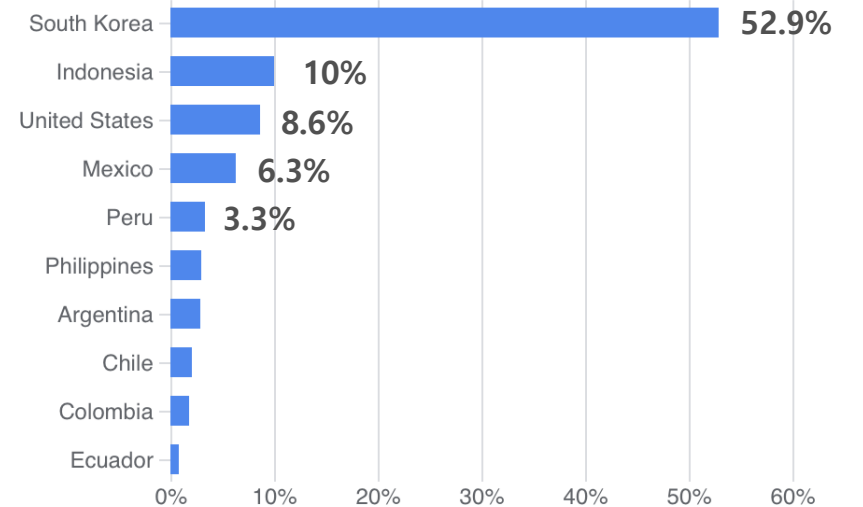
## 누적 3.4억원 투자만으로, 200만 다운로드를 확보했습니다



위치 ②

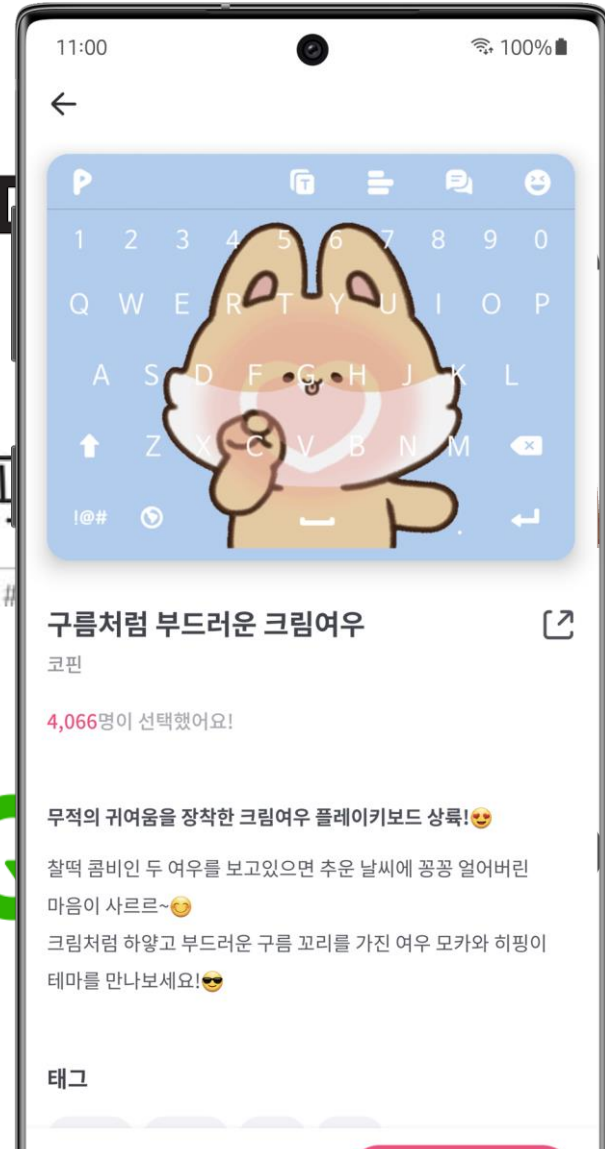
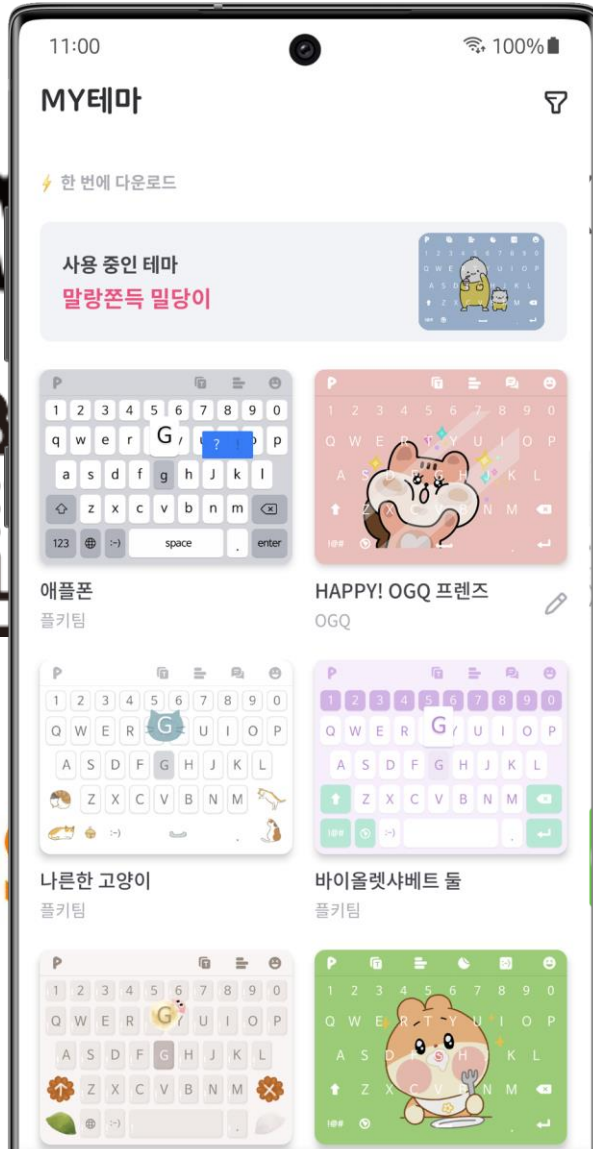
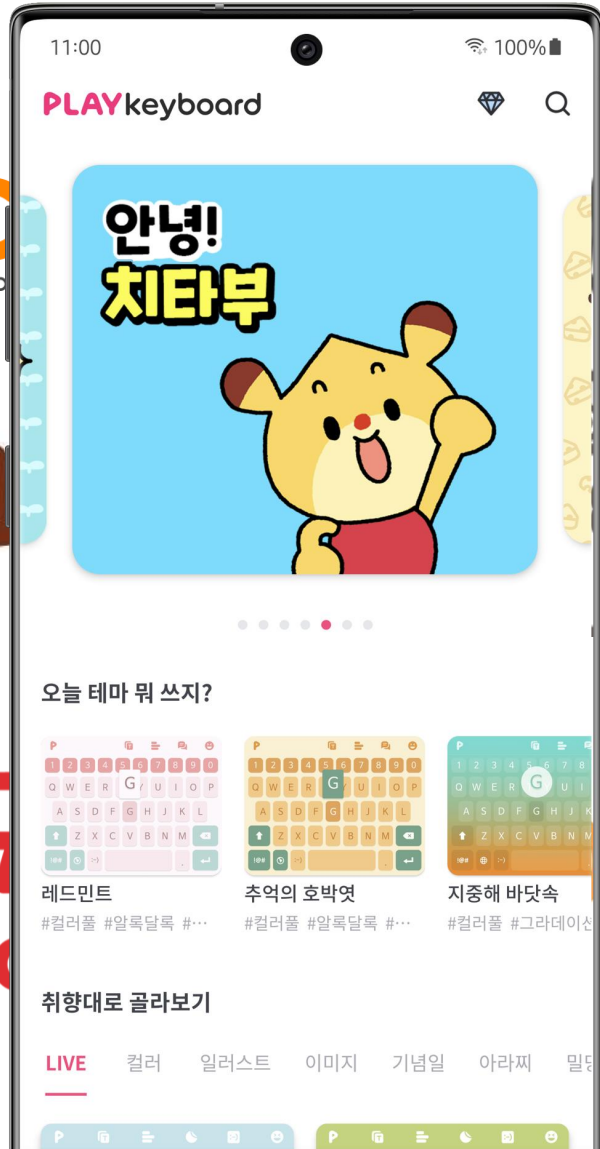


국가/지역



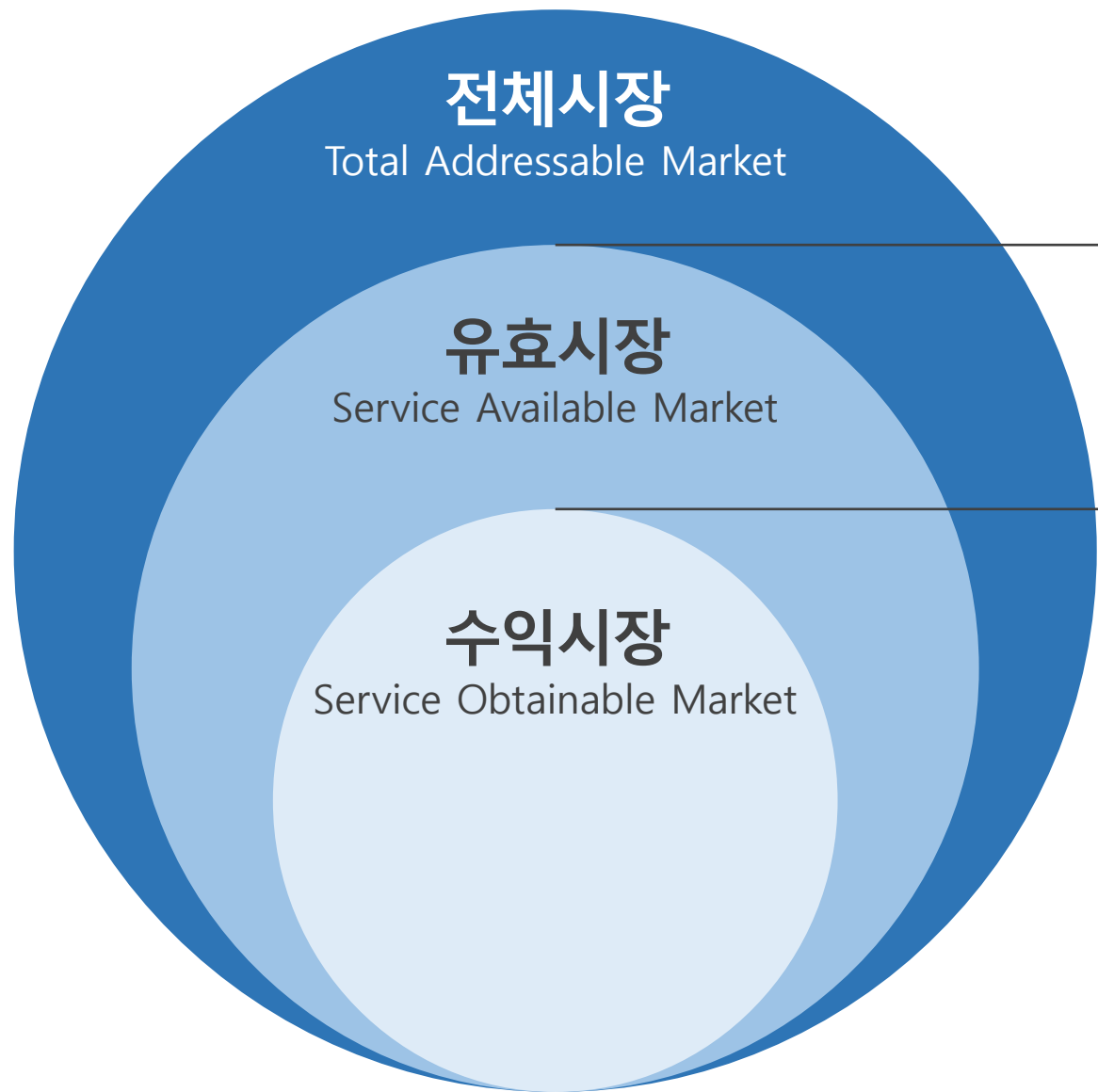
## 1 플레이키보드 소개

다양한 IP 파트너사와 제휴하여 340개의 콘텐츠를 판매하고 있습니다





## 빠르게 성장하는 국내 디지털 콘텐츠 시장



**전체시장**  
Total Addressable Market

**국내 디지털 콘텐츠 시장: 약 104조 원**

영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 음악 등 디지털 콘텐츠 상품  
출처: 2020 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서 (한국콘텐츠진흥원)

**유효시장**  
Service Available Market

**캐릭터 IP를 활용한 디지털 콘텐츠 시장: 약 8,900억 원**

이모티콘, 스티커 등 캐릭터 IP를 활용한 상품  
출처: 2020 캐릭터 이용자 실태조사 보고서 (한국콘텐츠진흥원)

**수익시장**  
Service Obtainable Market

**캐릭터 IP를 활용한 테마 콘텐츠 시장: 약 126억 원**

테마, 아이콘, 위젯, 배경화면 등 캐릭터 IP를 활용한 테마 상품

- 객단가 1,750원 (플레이키보드 상품 1개당 평균 판매가격)
- 테마 상품 사용자 78만 명 (2020 캐릭터 이용자 실태조사 보고서-한국콘텐츠진흥원)
- 연간 구매 빈도 9.2회  
(플레이키보드 유료 결제 사용자의 2020.09~2021.09 연간 구매 빈도)

- 1,750원 X 78만 명 X 9.2회 = 약 126억 원

## ‘이모티콘’은 성공적인 콘텐츠 비즈니스로 자리잡았습니다



# LINE

국가	서비스명	활용처	시장 포지션	판매 상품 수	누적 구매자/판매총액
한국	카카오 이모티콘	카카오 서비스	국내 1위 메신저 ‘카카오톡’에 기본 탑재	약 1만개	누적 구매자: 2,400만 명
일본, 대만, 태국 등	라인 스티커	라인	아시아 1위 메신저 ‘라인’에 기본 탑재	약 1,100만개	누적 판매총액: 1조880억원

## 플레이키보드는 모든 앱에서 '이모티콘+테마'로 사용 가능한 유일한 서비스입니다

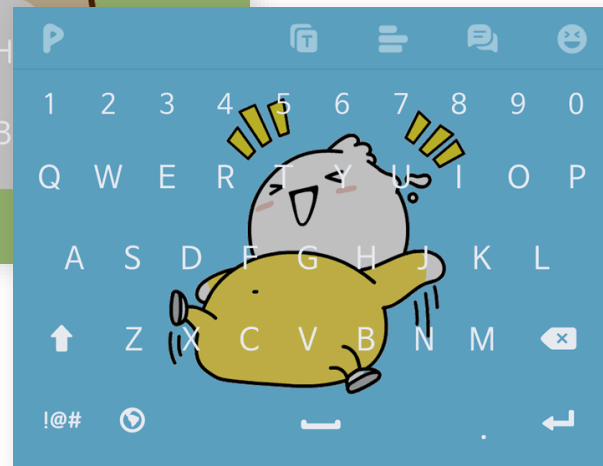
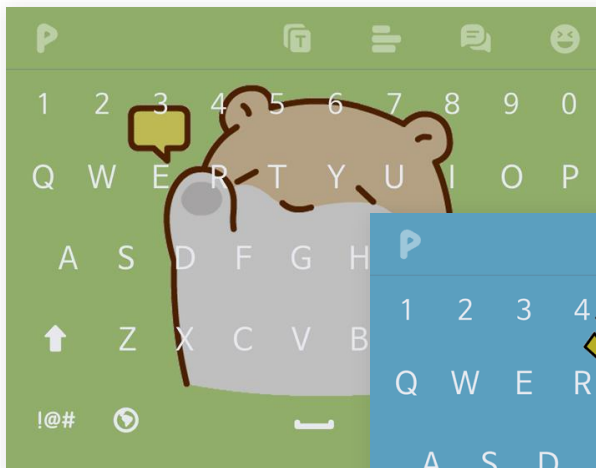


지금까지의 디지털 콘텐츠  
특정 플랫폼에서만 사용 가능



플레이키보드

모든 앱에서 테마+이모티콘으로 사용 가능



## '이모티콘+키보드 테마' 핵심 기술은 독점 사용 권리를 확보했습니다



인터랙티브 키보드 제공방법 및 그 시스템  
등록특허 제10-2054517호, 제10-2103192호

### 특허 청구항 요약

- 소프트웨어 키보드에 입력된 키워드를 감지하여, 특정 액션 인풋(input)이 감지될 경우 그에 해당하는 비주얼 콘텐츠(이모티콘, 이미지, 동영상 등)를 키보드 백그라운드에 표시.
- 키보드에 표시된 비주얼 콘텐츠를 현재 사용 중인 서비스(SNS, 메신저 등)에 이모티콘 전송할 수 있음.

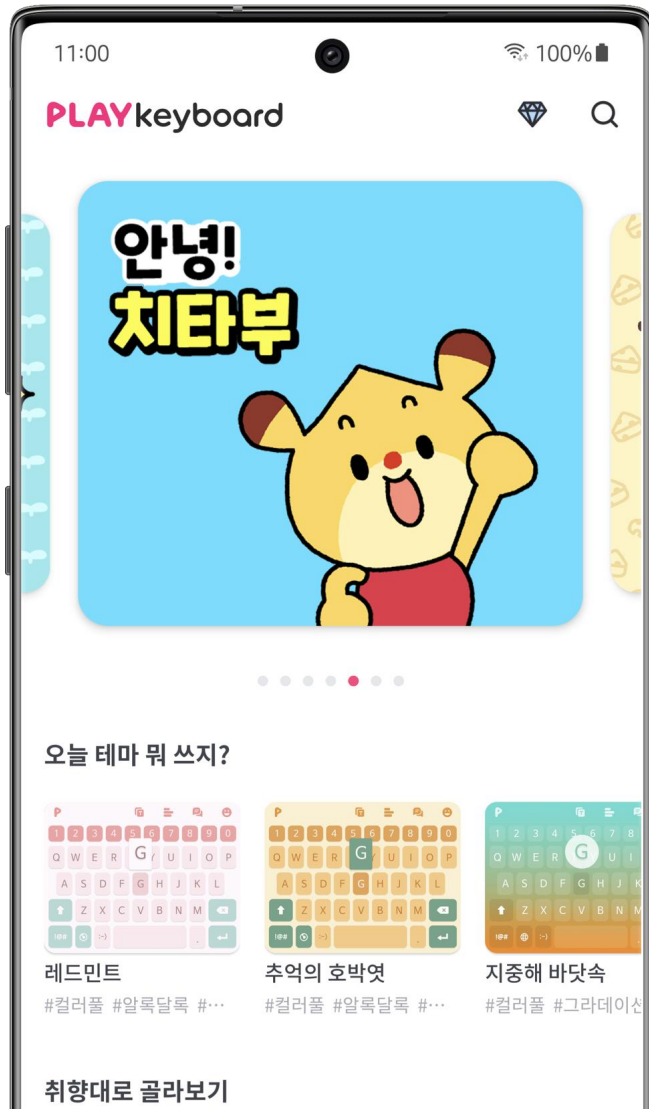


한국, 일본  
특허 등록 완료



미국, 중국  
특허 심사 중

## 시장에서 검증된 콘텐츠 기반의 비즈니스모델을 만들고 있습니다



### B2C

#### '키보드 콘텐츠' 유통/판매

- 앱 내의 '스토어'를 통해  
키보드 테마 콘텐츠 유통/판매
- 유료 이용자 결제 수익
- 무료 이용자 광고 수익 (리워드 광고)
- 결제 수수료를 제외한 수익금의  
50%를 크리에이터에게 지급



#### 성과

유료 콘텐츠 상품 런칭 후  
1년간 60,000개 이상 판매



## 시장에서 검증된 콘텐츠 기반의 비즈니스모델을 만들고 있습니다

B2B

‘브랜드 테마’ 광고 상품 판매



소비자가 브랜드의  
미션에 참여

브랜드 테마 무료 제공  
& 기업에 광고 수수료 과금

\*b KB국민카드



KB국민카드 '스타프렌즈' 캐릭터 제휴 논의 중



## 대표자는 키보드 앱만 7년째 개발/서비스해왔습니다

### 안서형 대표이사

- 국민대학교 소프트웨어융합대학 소프트웨어학부
- 선린인터넷고등학교 소프트웨어학과 졸업

### 소프트웨어 개발 전공

- 삼성SDS sGen Club 개발자 (멤버십 프로그램)
- 키보드앱 개발/서비스 경력 7년차 (2014년 '바른말 키패드' 앱)

### 수상/자격

- 2017 대한민국 인재상 (부총리 겸 교육부 장관상)
- 2017 소셜벤처 경연대회 대상 (고용노동부 장관상)
- 2015 삼성전자 투모로우솔루션 최우수상 (IMPACT 부문)
- 정보처리기능사 (한국산업인력공단)

## 기술과 콘텐츠에 진심인 팀원들이 함께하고 있습니다



**송승연**

**Android Developer**

- 2018 SK플래닛 Smarteen App Challenge 최우수상
- KB 소프트웨어 경진대회 특별상



**김현곤**

**Android Developer**

- 2013 대한항공 FSC UCC 콘테스트 장려상
- 2020 엔젤핵 서울 우승(전체 도전분야)



**김민수**

**iOS Developer**

- 20만 회원 앱 단독 개발 및 서비스 운영(원보카)
- iOS, Android, PHP 동시 개발 및 UI/UX 협업 진행



**박종훈**

**Full Stack Developer**

- 2019 SK플래닛 Smarteen App Challenge 본선진출
- SK플래닛 제 17회 AppJam 우수상



**정하연**

**Product Designer**

- 2017 세종시문화재단 청년문화 페스티벌 독립출판 편집디자이너
- 전, 큐에스택 UX/UI 디자이너
- 전, 콜라보그라운드 UX 리서치 인턴



**정인섭**

**Service Operation · QA Manger**

- 전, 제곱(Xeep) 제품/서비스팀장
- 전, 제곱 랩스(신사업 발굴팀) 기획자



**강현정**

**Business Planning Manager**

- 전, 연세대학교 공식 언론사 연세춘추 사회부 기자 및 부장/총무국장
- 2020 한국장학재단 주관 제10회 UCC 공모전 최우수상



**유은솔**

**Management Support · Assistant Manager**

- 전, 열매나눔재단 기획관리팀 대리
- 회계프로그램 구축 및 도입 경험
- 국제청 공익법인 결산자료 평가결과 2년 연속 만점 및 크라운인증 획득(열매나눔재단)





**한성휘**

**HR · Social Impact Director**

- 전, 알트랩 책임연구원/Co-founder
- 조직건강성·책임성·지속가능성 진단·개선 프로젝트 다수회

## 사용자가 가장 많이 언급하는 키워드 중 하나는 '행복' 입니다

김문희 님이 2019. 6. 2. 오전 12:01에 작성  0  0



사용할때마다 심장이 **행복** 해요^^

박은실eunsil park 님이 2019. 6. 16. 오후 4:09에 작성  0  0



내스타일로 만들수 있다는게 너무 즐겁고 **행복** 하네요

TAIYU JI 님이 2020. 8. 26. 오후 9:39에 작성  0  0



**넘 귀여워용** !! 쓰기도 편하구 볼때마다 귀여워서 화난것도 잠시 기분이 좋아져요!!♡♡

김효원 님이 2019. 4. 19. 오후 8:00에 작성  0  0



플키 너무 좋아요>< 나만의 테마를 만들어서 키보드 안에 제가 좋아하는 캐릭터를 넣을 수 있으니 **행복** 합니다ㄱ000ㄴ♡🥰



모든 사용자에게 최우선으로  
플래이어커보드의 콘텐츠와 함께한 시간  
70080년

\*\*2008년 7월 20일 현재 세계 모든 사용자 사용 시간 합계



좋아하는 콘텐츠와 **가장 밀접하게 교감** 하고  
누구나 키보드 속 콘텐츠를 **쉽게 창작** 하는  
새로운 콘텐츠 생태계

# PLAYkeyboard

좋아하는 **콘텐츠**와 **일상을 함께하는** 새로운 경험,  
플레이키보드가 만들어갑니다

회사명 주식회사 비트바이트

대표자 안서형

홈페이지 <https://plkey.app>

이메일 [contact@bitbyte.kr](mailto:contact@bitbyte.kr)

주소 서울시 마포구 백범로31길 21, 서울창업허브 본관 708호

