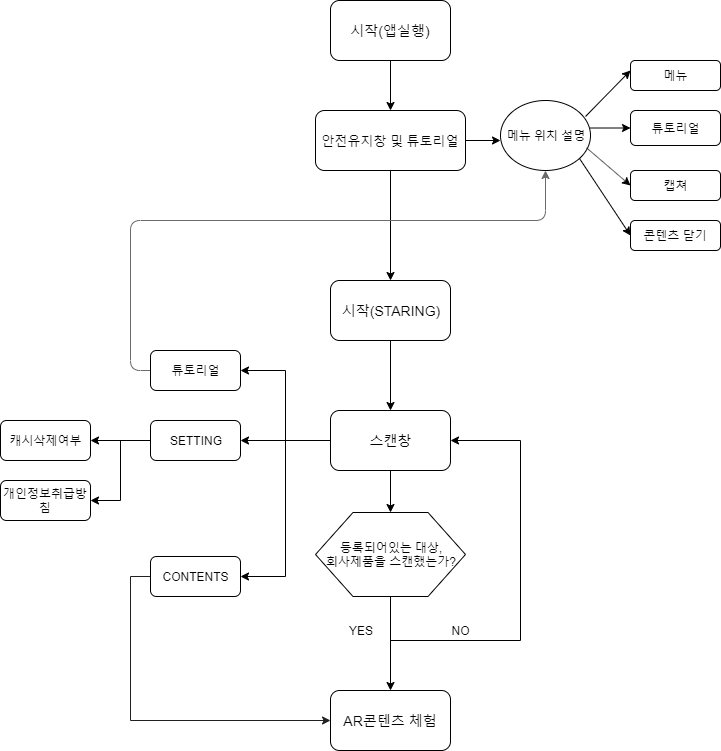
|  |  |
| --- | --- |
| **서비스 분석 개요** | |
| **작성자** | 박지영 |
| **서비스 제목** | 서커스AR |
| **플랫폼 / 개발사** | 모바일앱(안드로이드) / 서커스 컴퍼니 |
| **출시시기** | 2013. 7. 8 |
| **개요** | |
| 해당 서비스에 대한 간단한 설명 작성  *예시: 전세계 수십명이 사용하는 동영상 감상 및 스트리밍 서비스로써*  *현재에는 ~*  해당 서비스를 모르는 사람을 대상으로 간략히 알려주기 위한 작성  얼마나 성공했는지 등등을 기재  서커스AR은 국내 증강현실산업계의 선두기업인 서커스컴퍼니에서 만든 증강현실 체험 앱이다.  사용법은, 홈페이지에 등록된 물건(지폐, 해당 회사에서 만들어지거나 협약을 맺은 제품들)을 화면에 스캔한뒤, 진동과 함께 나타나는 증강현실 콘텐츠를 체험하면 된다. 스캔 없이 증강현실을 체험해보고 싶다면 화면에 있는 콘텐츠 리스트로 들어가서 해당 콘텐츠들을 선택해서 즐기면 된다. | |

1. **대상 선정 사유:**

증강현실 콘텐츠 기획 연구

1. **대상 서비스의 특징 및 차별화 포인트**

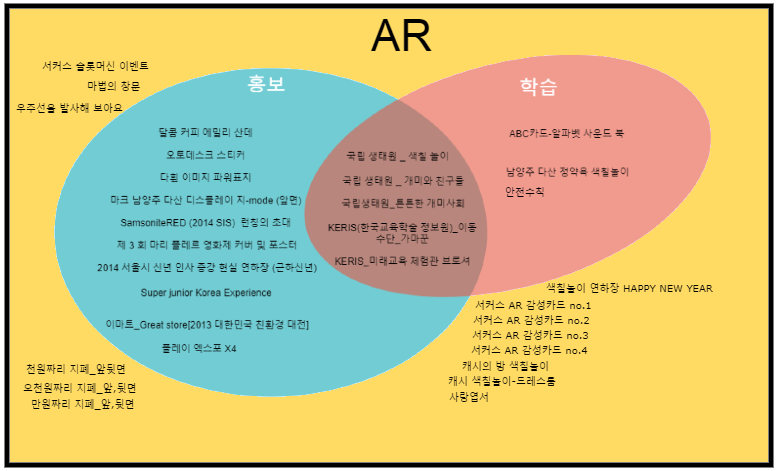
개발사인 서커스컴퍼니는 증강현실업계에서 선두주자로 활동하고 있으며, 때문에 다양한 기업들 및 예술가들과도 합작작업을 하고 있다. 그래서 다양한 증강현실 콘텐츠를 체험 할 수가 있다.

1. **분석 대상 요소**
   1. 서비스 전체 구성도  
      
   2. 주요 기능  
      전체중에 분석했으면 하는 주요기능(들)을 명시  
      복수일 수 있고 하나일 수 있음

★증강현실 컨텐츠

-컨텐츠의 구성

#AR(증강현실)의 안에서 ‘홍보용 컨텐츠’와 ‘학습용 컨텐츠’, 그리고

 개발사에서 콜라보레이션 및 독자적으로 제작한 콘텐츠로 이루어져있다.

-서커스 컴퍼니사의 수익: 교육 및 기타 다른 회사들에게 기술력을 제공해주는 것으로 수익을 받고 있다. 앱에서 쓸 수 있는 증강현실 기능들과 회사 자체 내의 증강현실들은 모두 ‘맛보기’용 증강현실에 불과하다

(회사에 기술력으로 제공되는 증강현실 컨텐츠: 식사,

앱에서 무료로 연동해서 쓸수 있는 컨텐츠: 마트 시식코너 )

그렇기 때문에 홍보, 학습용 증강현실 컨텐츠는 중요하다.

-회사의 컨텐츠가 매우 현실적이다. 포켓몬GO는 증강현실이어서가 아니라, 포켓몬이라는 컨텐츠가 있기에 흥한 증강현실 게임이다. 그 예로 포켓몬GO를 개발한 나이앤틱사 에서는 전에 인그레스라는 게임을 선보였으나 흥행에 실패한 전력이 있었다. 그리고 포켓몬정도의 컨텐츠를 개발하는데는 오랜 시간과 비용이 들게 된다. 해당 기업은 그것을 잘 알고 있다. 그렇기에 회사의 증강현실 컨텐츠에는 순수하게 즐기는 유희용 컨텐츠보다는, 홍보와 학습용의 컨텐츠가 80%이상을 차지한다.