

DX 컨설턴트 트랙 미니프로젝트 4차

무인 팝업 매장 시스템 개발 프로젝트

DX 10반 21조



시장 트렌드: IP 굿즈의 일상화

성숙한 시장 진입

카카오프렌즈, 라인프렌즈 등 캐릭터 IP 기반 굿즈는 이미 대중적인 소비 문화로 정착

온/오프라인 확장

단순 판매를 넘어 오프라인 팝업 스토어 체험과 온라인몰 연계 판매가 표준 모델이 된 상황

플랫폼의 진화

단일 캐릭터를 넘어 다양한 IP와의 협업 및 확장을 아우르는 종합 플랫폼으로 진화 중



성공 공식: Pop-up + Fandom + Goods



Pop-up Store

희소성과 체험을 제공하는 거점으로
대학가 및 핫플레이스에서 백화점 매
출을 증가하는 성과를 입증



Fandom

K-POP을 넘어 K-드라마 등으로 확
장되며 강력한 모객 효과를 창출



Goods

팬덤의 경험을 소유하게 하는
매개체로, 단순 기념품이 아닌
브랜드 경험의 연장선



Expansion

2025년 이후에도 드라마, 웹툰 등
다양한 콘텐츠 IP와 결합하여
지속 성장할 전망

팝고 (POP-GO)



POP-GO

팝콘처럼 터지는
기쁨과 설렘을 주는 팝고

간편 입장

QR코드를 스캔하면 대기 없이 즉시 입장할 수 있습니다.

AI 자동 장바구니

AI와 센서가 고객의 상품 선택을 실시간으로 인식해 장바구니에 자동 추가합니다.

Just Walk Out

계산대 없이 출구로 나가면 자동 결제가 완료됩니다.

무인 매장

직원 없이 운영되어,
고객이 자유롭게 방문하고 쇼핑할 수 있습니다.

FUTRUE of POP-GO

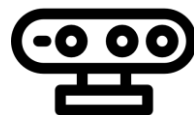
타겟 고객층: K-POP 아이돌 팬층 / IP·브랜드 팬덤

- 아이돌 굿즈 구매층 (직장인, MZ세대)
- IP/브랜드 팬심 소비자
- 체험 중심 오프라인 구매자



팬덤 경험 극대화

- 매장 환경(조명, 사이니지)과 콘텐츠를 팬 취향에 맞춰 실시간 커스터마이징
- 리테일 미디어 연동으로 아티스트 영상, 음향 등 브랜드 몰입감 극대화



센서와 무인화를 통한 수익률 향상

- AI 비전, 무게 센서, RFID 기술로 자동화하여 인건비 대폭 절감
- Just Walk Out 결제로 거래 시간 단축, 운영 효율성 극대화



이동형/가변형 인프라 수요

- 팝업 행사, 축제, 콘서트 등 어디서든 빠르게 셋업 가능한 모듈식 매장
- 계절별·지역별 이동형 팝업으로 시장 확대 및 운영 비용 절감

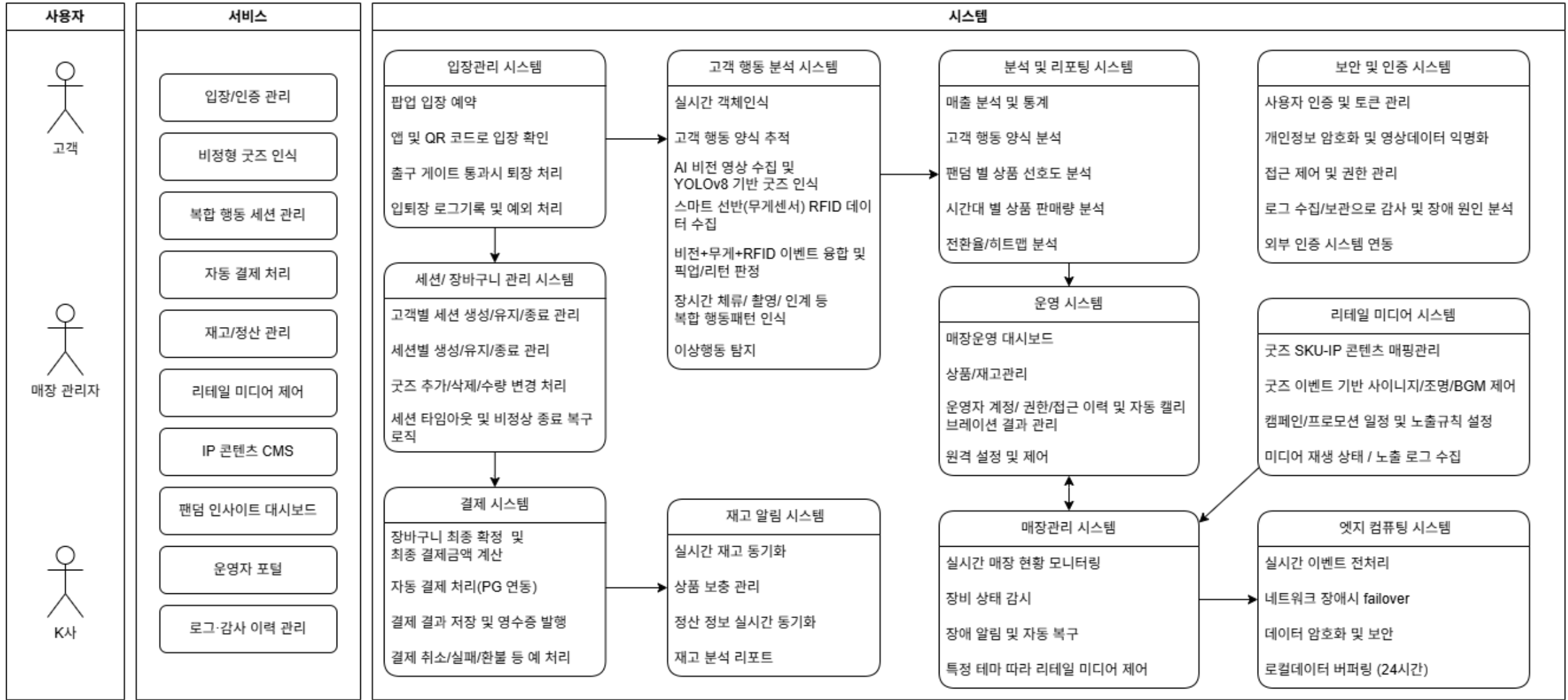


데이터 대시보드를 통한 물량 최적화

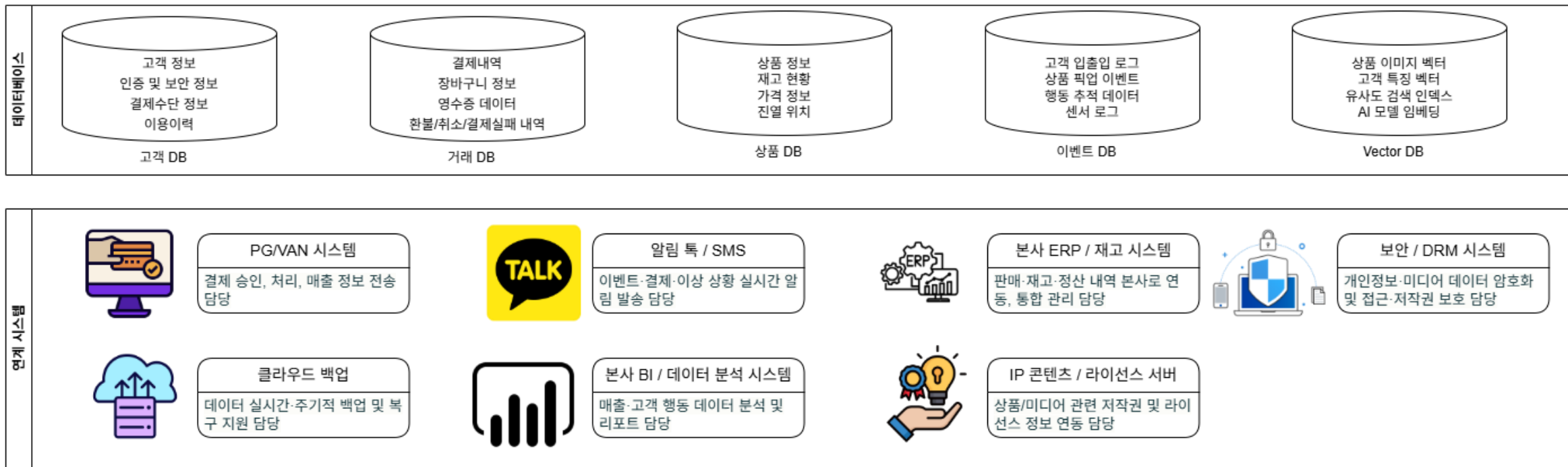
- 실시간 아티스트별·지역별·시간대별 분석으로 맞춤형 상품 제안
- 재고·매출·고객 패턴 데이터로 운영 의사결정 최적화

이러한 미래 성장 요소들이 특히 주목받는 이유는,
K-POP 아이돌 팬층과 IP/브랜드 팬덤 고객의 강력한 구매력과 경험 욕구 때문입니다.

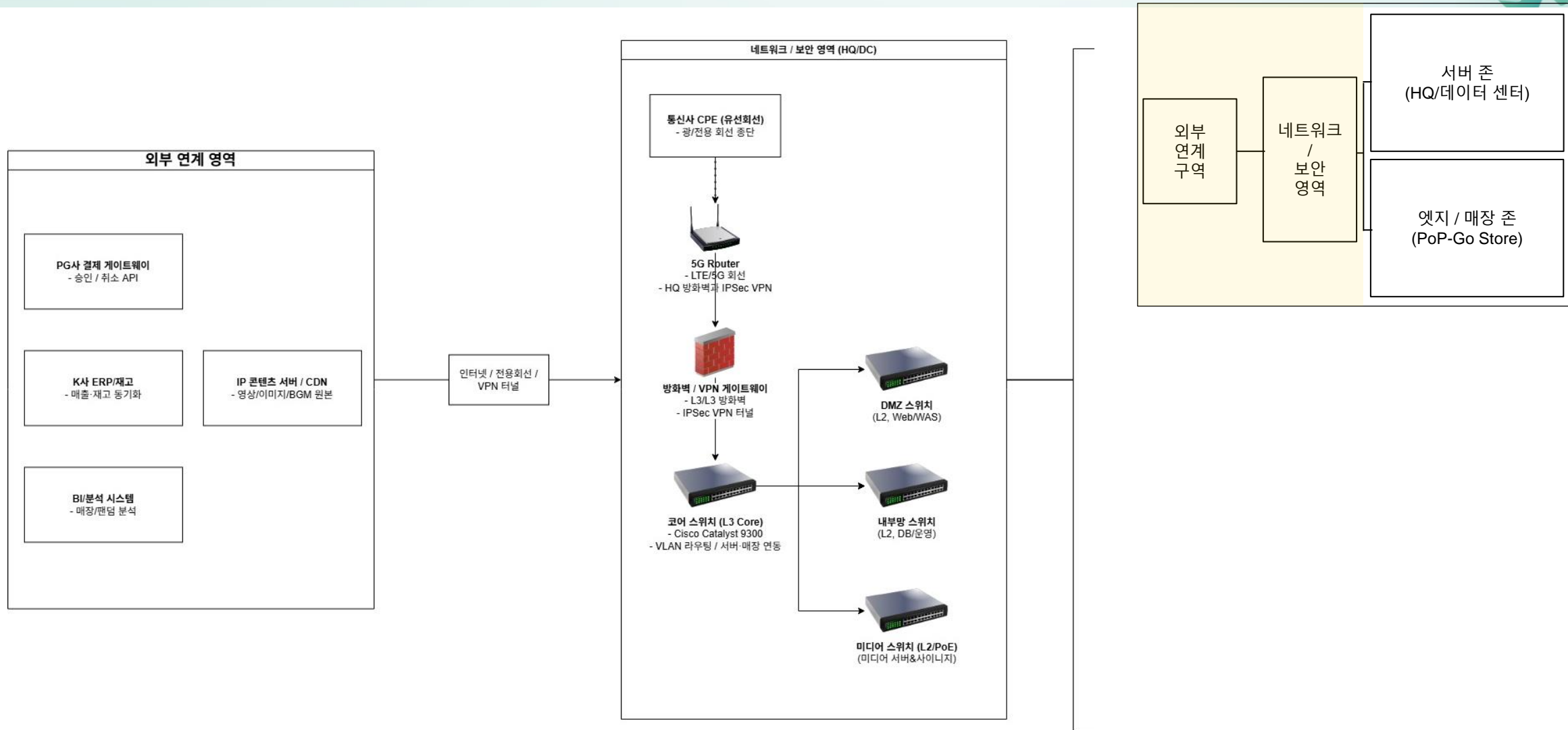
목표 시스템 구성도



목표 시스템 구성도



하드웨어 구성도



하드웨어 구성도

