

DREAM OF A HYPER-CONNECTED SOCIETY

---

**HYPERCONNECT**

# TABLE OF CONTENTS

1. THE COMPANY

2. THE PEOPLE

3. THE TECHNOLOGY

4. THE PRESENT & THE FUTURE

5. FINAL THOUGHTS

## 1. THE COMPANY

# APPLICATION “AZAR”

매출과 다운로드의 90% 이상을 해외에서 거둬들이는 일대일 영상 커뮤니케이션 플랫폼

앱 내 일일 최대 7000만건, 피크타임에는 초당 2000건 이상의 영상통화, 2018년 한해 발생한 영상통화 건수만 212억 건



## 새로운 사람들과 영상 통화를 통해 만나보세요.

아자르는 화면을 넘길 때마다 새로운 누군가를 바로 만날 수 있습니다.  
쉽고 빠르게 전 세계의 다른 문화권 사람들을 만나보세요.

[자세히 보기](#)

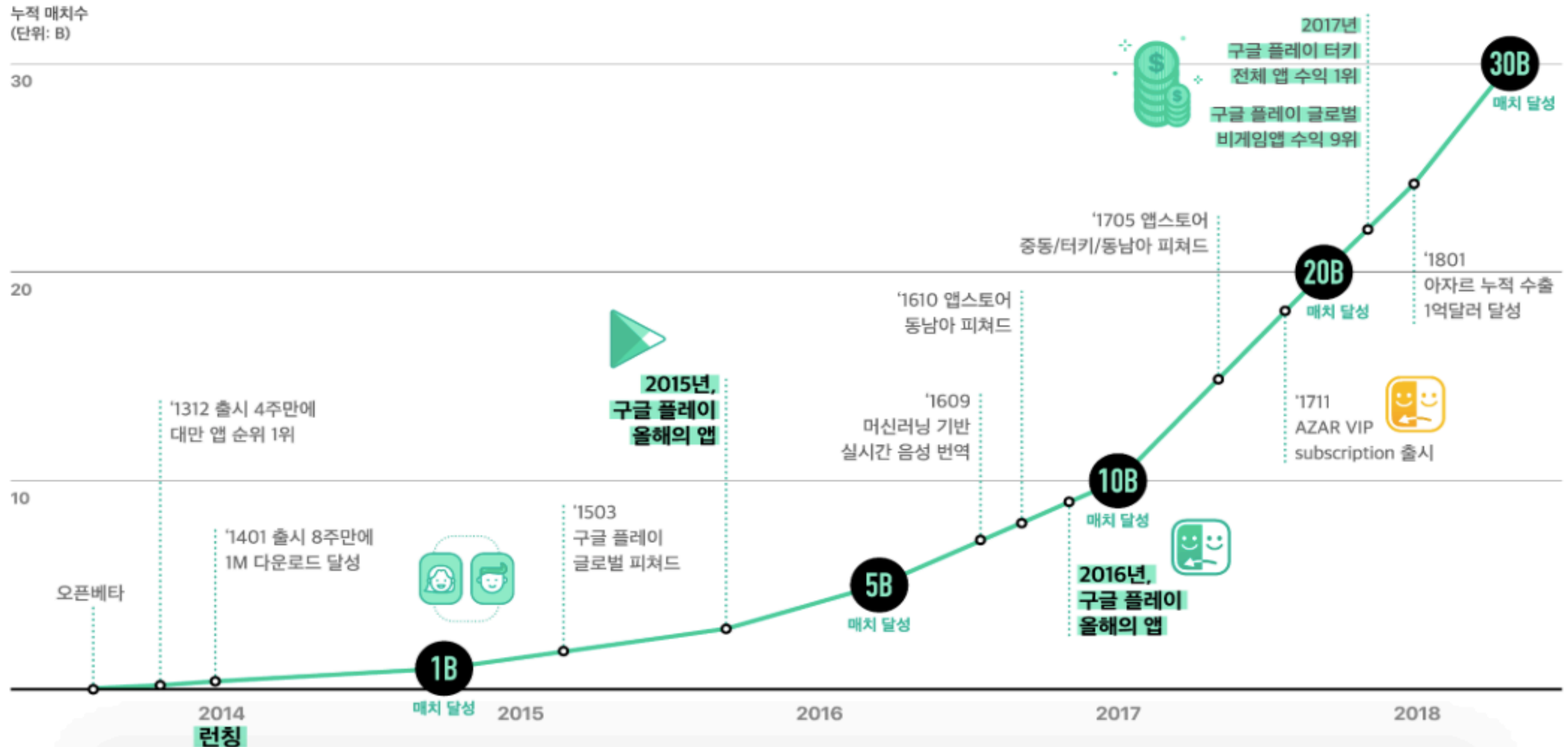
누적 다운로드 수 3억 회, 이용자 수 1억 명  
230개 국가, 19개 언어

500억 이상 누적매치, 15억 이상 월간매치  
Forbes '2018 주목할 한국 10대 스타트업' 선정

15&16년 구글 플레이 올해의 앱  
2019 1Q 전세계 비게임앱 매출 5위

## 1. THE COMPANY

# “ THE BEST SOCIAL ENTERTAINMENT PLATFORM “



## 투자유치현황

2014. 12 실리콘밸리 기반 벤처 투자사 알토스 벤처스로부터 200만 달러(한화 약 22억) 투자 유치

2015.11 소프트뱅크 벤처스 & 알토스 벤처스 공동으로 총 100억 원 투자

2018~ IPO 준비 중



## 2. THE PEOPLE

---

하이퍼커넥트는 서울대 컴퓨터공학과 출신 정강식(CTO), 포항공대 컴퓨터공학과 출신 용현택(CSO) 3인이 공동창업한 회사

### 대표 안상일



서울대학교 재료공학과 졸  
서울대학교 창업동아리 회장 출신  
재학 도중 김밥장사, 옷가게 IT 컨설팅에 이어 검색엔진 기술을  
개발하는 스타트업 '레비서치' 창업하였으나 모두 실패

“레비서치로 크게 실패한 뒤 처음부터 돈 버는 사업을 해  
야겠다 결심해 눈을 돌린 게 동영상이었다. 세계 최초로  
개발한 모바일 영상통화 기술을 글로벌에 자랑하고 싶어  
서 만든 게 아자르”

“사업을 한다는 건 당연히 글로벌 시장에 도전하는 일”

“미친 아이디어 아니면 시도하지 않아”

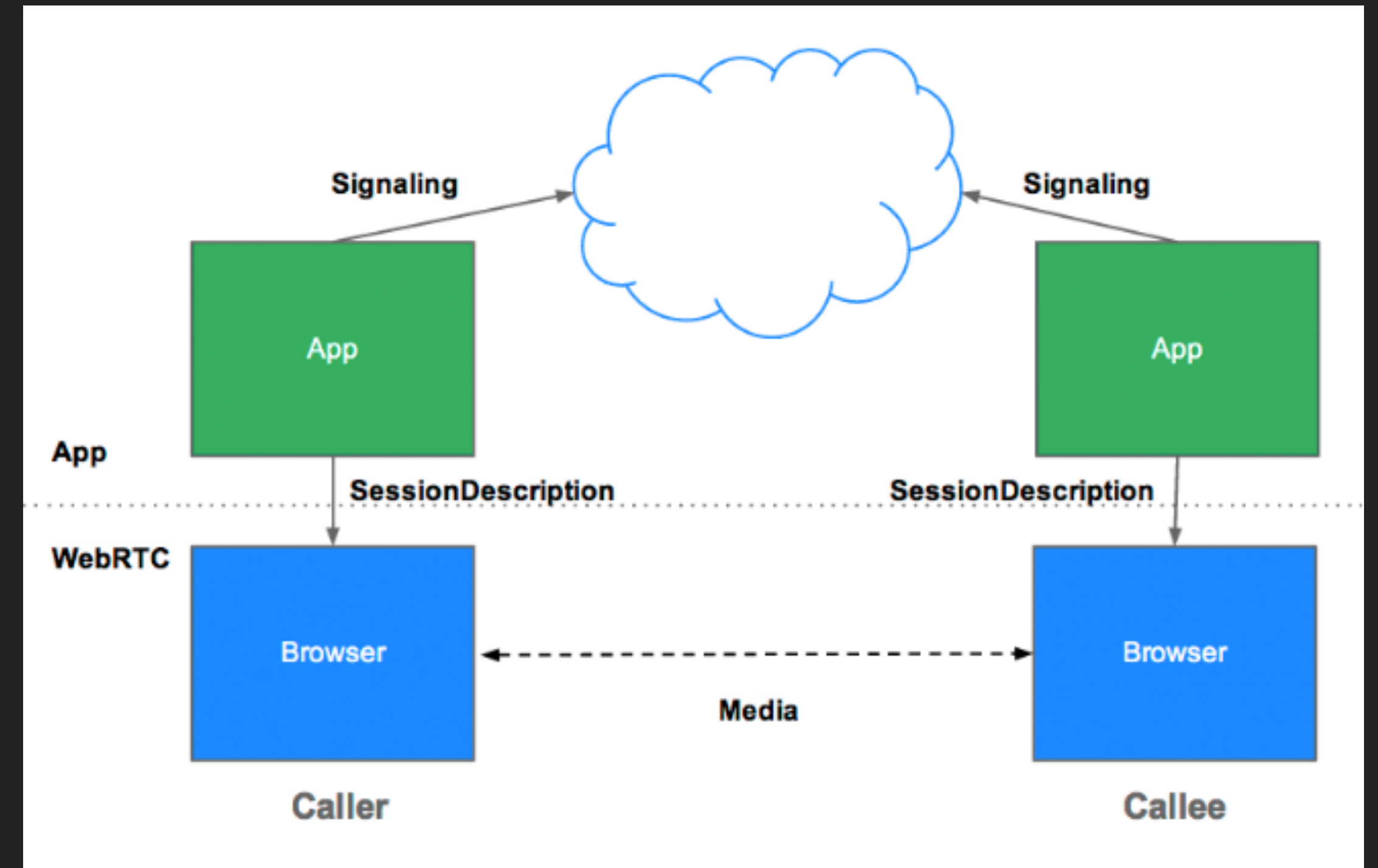
“아자르는 카카오톡이나 라인과 다르게 새로운 친구를 만들어주는 메신저로서 서로 만날 수 없었던 사람들이 대화를 나누고 친구가 되는 것을 시작으로, 전 세계인이 이해하며 공존하는 세상을 만드는 것이 목표”

안상일 대표

# HYPER-RTC

오픈소스 웹표준 기술인 WebRTC(Web RealTime Communication)에 독자적 노하우를 더한 통합 플랫폼

매일 전세계 5천만 건 이상의 영상 통화를 안정적으로 처리



참고: WebRTC Architecture

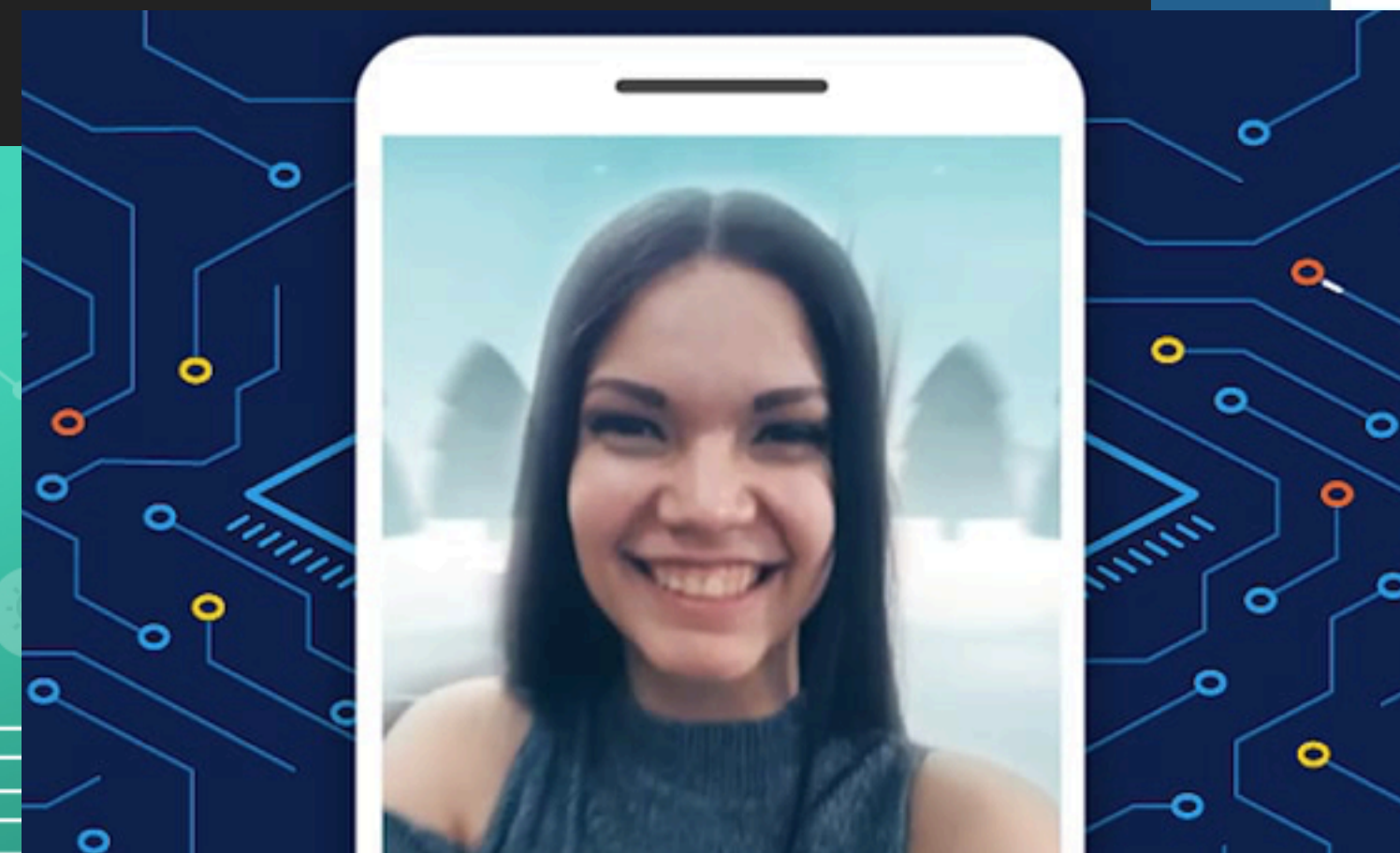
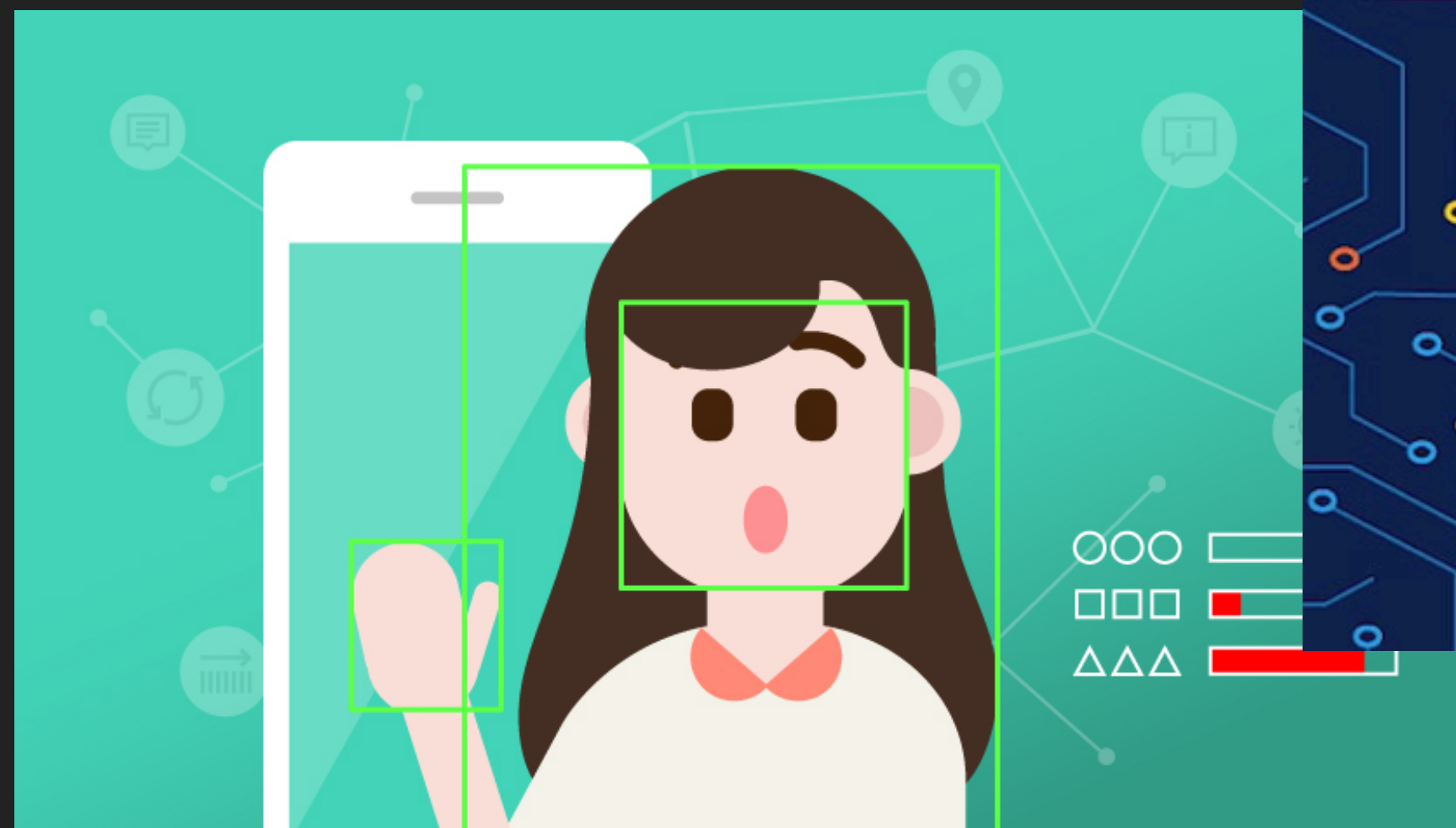


## HYPER-ML

“모바일 딥러닝” 기반의 이미지 처리 플랫폼

**Human-Vision:** AI가 서버를 통하지 않고 유저의 현재 환경을 감지하거나 부적절한 이미지를 필터링

**Hyper-Cut:** 모바일 기기 카메라로부터 들어오는 영상에서 인물과 배경을 실시간으로 분리



## HYPER-GRAPHICS

모바일 AR 그래픽 플랫폼

컴퓨터 비전 기술 + 그래픽 렌더링 기술

인물을 포함한 영상에 실시간으로 AR 그래픽을 합성



## WHAT'S SO SPECIAL?

처음부터 글로벌 시장을 타겟으로 진출  
모바일에 최적화된 기술 경쟁력

## ARE THEY REALLY THAT GOOD?

2018.6 국제전기전자공학회(IEEE), 구글, 페이스북 후원으로 열린  
제 4회 LPIRC(LOW-POWER IMAGE RECOGNITION CHALLENGE)에서 퀄컴에 이어 준우승 차지  
2018.12 `제 55회 무역의 날` 기념식에서 `2천만불 수출의 탑` 수상

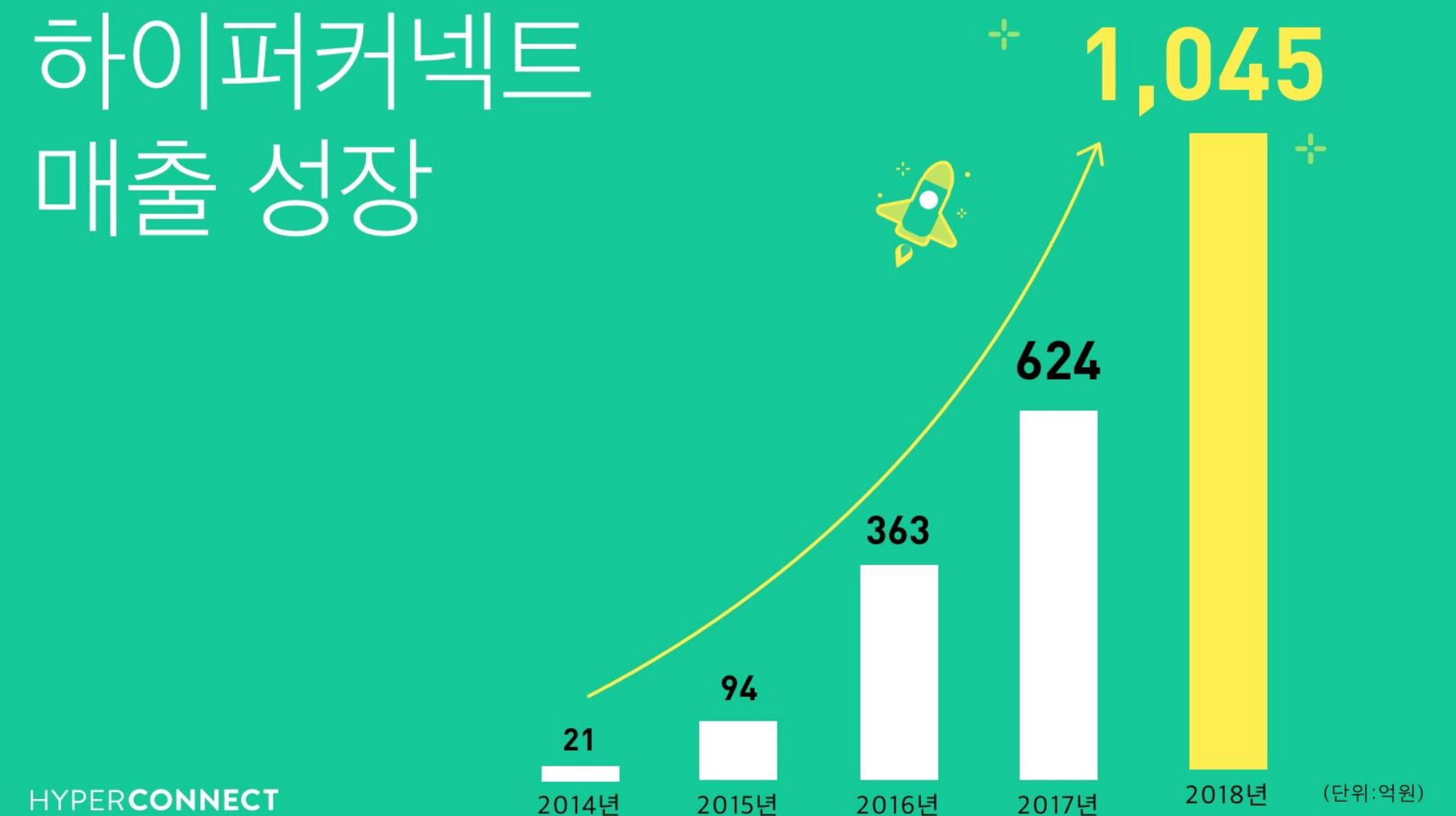
# SO FAR...

동남아, 인도, 중동, 터키 등에서 큰 인기

인도, 싱가포르, UAE, 일본, 터키 5개 국가에 해외  
거점 마련, 현지 마케팅 최적화 + 브랜드 가치 제고

2018년 차세대 프로덕트 개발 조직인 `하이퍼  
X(Hyper-X)` 신설

## 하이퍼커넥트 매출 성장



## 2019 AND BEYOND: 기술개발 + 공격적인 글로벌 마케팅

HyperRTC, HyperML, HyperGraphics 프로덕트화 추진

HYPER-X 를 통한 본격적 신규 프로덕트 지속적 개발 및 출시

해외 법인 및 지사를 거점으로 대규모 마케팅 전개, 진출 국가 확대



“비디오 기반 서비스들이 전 세계 모바일 앱 시장의 핵심 트렌드를 이끌고 있다. 2018년은 글로벌 비디오 시장의 치열한 경쟁 속에서도 매출, 서비스의 성장, 수익성 측면에서 최고의 실적을 달성한 동시에 회사의 장기적인 성장에 필요한 초석들을 다진 의미 있는 한 해” - 안 대표 -



## 위기와 기회의 공존

커뮤니케이션의 미래 “영상”

단순 SNS 서비스를 넘어선 기술적 성과

브랜드 마케팅 및 퍼포먼스 마케팅 능력,

확인된 글로벌 사업 역량

VS

성범죄, 프로필 도용, 프라이버시 침해

등 온라인 범죄 가능성

데이팅 어플과 글로벌 랜덤 채팅 어플  
시장에서 이종으로 경쟁

