

# 회사소개서



## 팬스컴스, 디지털 스크린과 고객의 연결고리

디지털 스크린 연결 기술로 더욱 넓어진 크기 만큼 더 큰 감동을 드리겠습니다.

# 핵심 포인트

## 핵심 포인트 1

### 8억원 규모 연구 과제 성공, 10여종 특허 보유한 기술 기반 스타트업

(주)팬스컴스는 지난 3년간 8억원 규모의 연구과제를 성공적으로 완수하고 10여 종의 특허를 출원/등록한 신뢰받는 기술 기업입니다.

Good Software 1등급 인증, 공공기관 납품용 성능인증, 벤처기업 인증을 기반으로 다양한 상업적 수요를 만족시키는 매출을 확대하고 있습니다.

디지털 사이니지(Digital Signage) 시장 및 산업 동향, 융합연구정책센터, 2017. 03, P5

2016년 옥외광고 결산과 2017년 사이니지 시장 전망,  
[http://popsign.co.kr/index\\_media\\_view.php?BRD=1&NUM=572](http://popsign.co.kr/index_media_view.php?BRD=1&NUM=572)

## 핵심 포인트 2

### 공공기관, 병원, 일반기업에 매출

필드테스트 기간 동안 고대구로병원, 소프트웨어정책연구소, 강원도청, 양천구청, 국제포토편제스티벌 등 다양한 기관과 기업에 수억원 납품 또는 서비스 매출을 달성했습니다.

실외 광고 시장을 공략하기 위해 대기업과 협업을 추진 중이며, 백화점(명품관)에서도 훨씬 매력적으로 상품을 보여줄 수 있기에 충분한 수요가 예상됩니다.

## 핵심 포인트 3

### VR, AR, 머신러닝과 결합해 발전 가능한 디지털 사이니지 시장

2020년 디지털 사이니지 시장 규모는 4조원, S/W솔루션과 광고 분야는 1.26조원으로 전망됩니다. 2017년 조사에 따르면 리테일 매장의 62%, 금융권 중 65%가 디지털 사이니지 스크린을 운용 중이거나 향후 설치를 검토하고 있고, 가상현실 및 머신러닝의 시장 확대가 기대됩니다.

# 사업개요

“거대한 스크린이 거리를 가득 메운 모습, 보셨나요?”



세계가 동경하는 뉴욕 타임스 스퀘어의 풍경. 도시 자체가 거대한 디지털 사이니지 스크린으로 변모했다.

팬스컴스는 정보, 뉴스, 광고, 쇼핑, 교육 등 다양한 내용을 담은 도시의 스마트 미디어 디지털 사이니지 스크린 솔루션을 만드는 기술 기반 스타트업입니다.

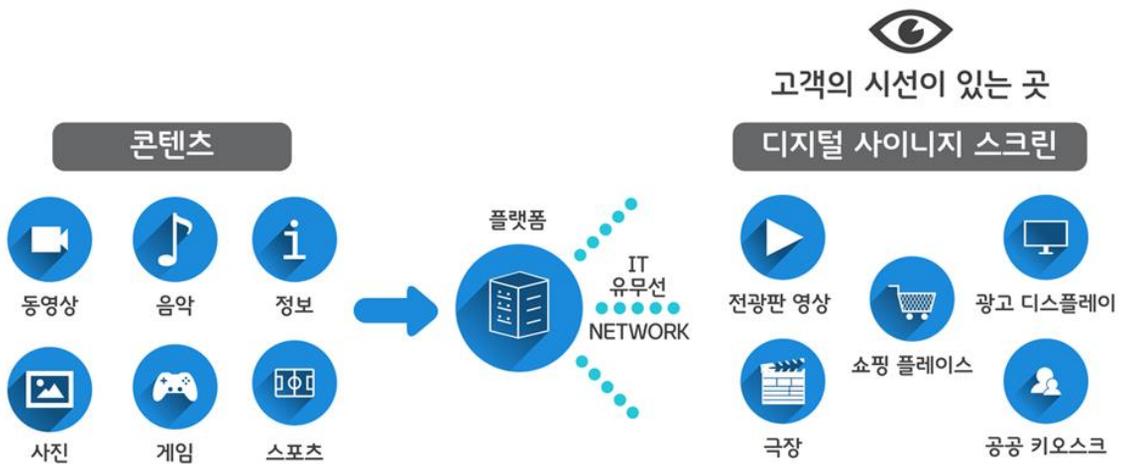
저희는 하드웨어, 소프트웨어 솔루션, 콘텐츠를 아우르는 디지털 사이니지 스크린 분야에서 빠르게 성장하고 있습니다.



# 고객의 시선을 사로잡는 디지털 사이니지



디지털 사이니지(Digital Signage)는 양방향, 맞춤형이며 스마트미디어의 한 종류입니다. 사이니지 스크린은 스마트 광고 산업의 핵심 미디어입니다.



디지털 사이니지 스크린 구성도



## 지적재산권 확보 현황

디지털 사이니지 스크린 솔루션 분야의 다양한 핵심 선도 기술분야의 특허를 출원 및 등록하여 연구 결과를 보호하고 비즈니스 경쟁력을 강화합니다.

순번	특허명	상태
1	미들웨어를 이용한 화상인식 제어방법 / 제10-0931385호	등록
2	인식거리조절형 전파식별태그장치및상기장치를 이용한전파식별 정보운영방법 /제10-0963041호	등록
3	체온검출장치 및 그 방법 / 2015-0094662	출원
4	건물의 방의 벽체에 설치되는 조명등용 스마트 스위치 / 2016-0093473	출원
5	복수의 플렉시블 디스플레이를 이용하여 영상을 매핑하는 장치 / 2016-0131292	출원
6	가상공간 내 디스플레이 배치방법 / 2016-0131293	출원
7	복수의 드론들을 이용한 디지털 사이니지 제공 방법 / 2016-0131294	출원
8	디스플레이를 내장한 조형물 / 2016-0131295	출원
9	드론 동시제어를 이용한 디지털 사이니지 방법 / 2017-0166885	출원
10	임베디드 디스플레이를 이용한 디지털 사이니지 조형물 / 2017-0166886	출원



# 산업 및 시장분석



## 프랜차이즈 디지털 사이니지 스크린 도입의 성공, 33% 매출 증가

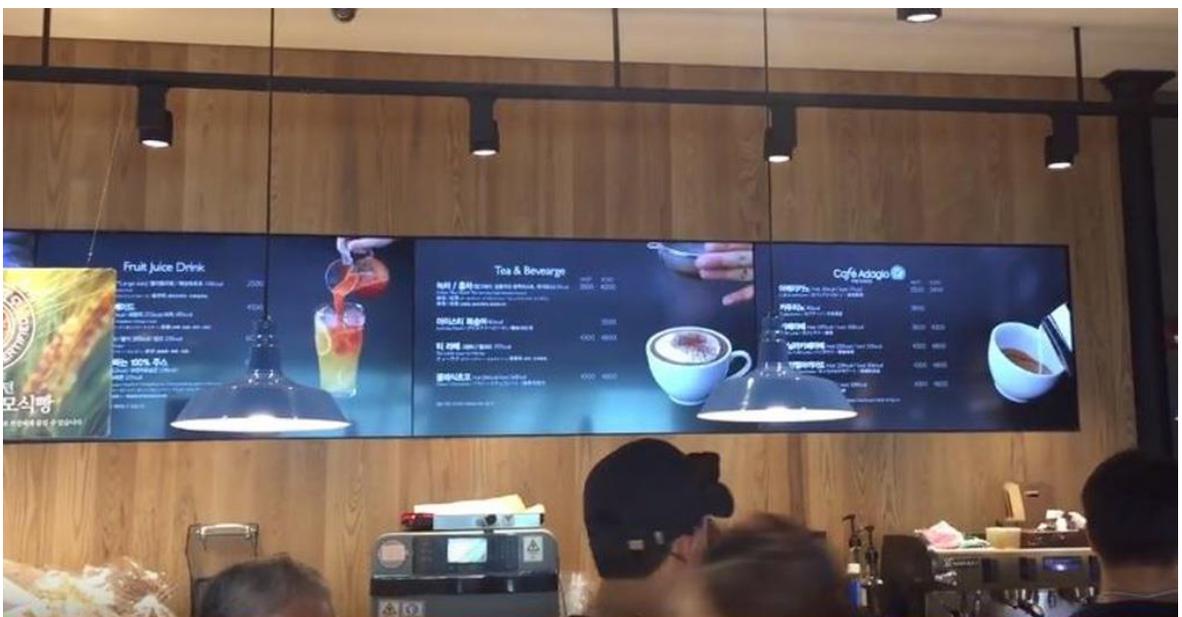
실제로 프랜차이즈 매장들은 디지털 사이니지 스크린을 빠르게 도입하고 있습니다. 닐슨 리서치 회사가 디지털 사이니지 스크린을 사용하는 120개 매장에서 실시한 설문 조사에 따르면 매장의 80%가 도입이후 매출이 33% 증가했습니다. 즉, 오프라인 매장에서 고객을 이끄는 강력한 도구 중의 하나가 “디지털 사이니지 스크린”입니다.

## 디지털 사이니지 광고를 본 68%의 고객이 구매 의도를 가집니다

메시지를 전달하여 고객을 매장으로 유도할 수 있을 뿐만 아니라, 고객에게 시각적인 경험을 제공합니다. Nielson의 연구에 따르면 68%의 고객은 디지털 사이니지 광고를 보고, 구매 의도를 새로이 가지는 경향이 있고, 44%의 고객이 다른 제품을 구매하려다가 디지털 사이니지 광고를 통해 마음을 바꾸었다고 합니다.



미국 Timberland 브랜드 매장 AR 증강현실 피팅 디지털 스크린(출처: Timberland Youtube)



파리바게뜨 인천공항점 디지털 Video 메뉴 스크린

# 도시와 광고 환경을 바꿀 미래의 미디어, 디지털 사이니지 스크린

이제 많은 매장에서 초대형 프로젝터를 사용하여 광고를 하거나 초대형 LED화면이나 투명 LED를 사용하기도 합니다. 큰 모니터를 병렬 또는 불규칙하게 연결하여 보다 멋진 시각적 경험을 제공하도록 바뀌었습니다.



스타필드 고양점 디지털 광고 스크린



비정형 대형 스크린 사례

상향 평준화된 디스플레이 기술. 이제, '이를 어떻게 활용하여 매장의 비즈니스와 고객 니즈에 부합하는 솔루션을 제공할까?' 라는 생각이 중요해졌습니다.

# 세부 사업내용

## 디지털 사이니지 스크린 활용의 복잡 다양한 문제들을 해결합니다.

매장을 운영하시는 분들은 디스플레이를 활용한 홍보를 시작하면서 설치 및 운영 비용 때문에 많은 고민과 어려움을 겪을 수 있습니다.

예를 들어, 프로젝터는 화면은 크지만 주간이나 밝은 장소에선 화면을 제대로 보여주기 어렵다는 단점이 발생합니다. 초대형 LED 화면은 이동과 설치에 상당한 시간이 소요될 뿐만 아니라 화면의 크기가 커질수록 비용이 올라갑니다. 또한 소비자의 시야가 스크린 근거리에 위치할 경우, 고해상도 구현이 어렵다는 단점이 있습니다.

LCD 디스플레이는 비교적 고화질을 표현할 수 있지만, 화면의 크기가 정해져 있어 확장성이 좁다는 것이 단점입니다. 최근 선보이는 플렉시블 디스플레이는 곡률 계산을 통한 표시라는 기술적 관리가 필요합니다.

“  
다양한 디스플레이 미디어에  
맞는 솔루션  
팬스컴스가 돕습니다”

팬스컴스는 제품과 서비스에  
고객을 자연스럽게 연결합니다



저희 회사 이름, FansComs는 '팬들이 온다' 라는 의미를 담았습니다. 4차 산업혁명, 변화의 시대, 새로운 고객의 제품과 서비스에 열광적으로 소비자들이 반응하고 지속적으로 방문, 연결되도록 고객의 비즈니스를 돕고자 하는 정신을 담았습니다.

# 차별 포인트

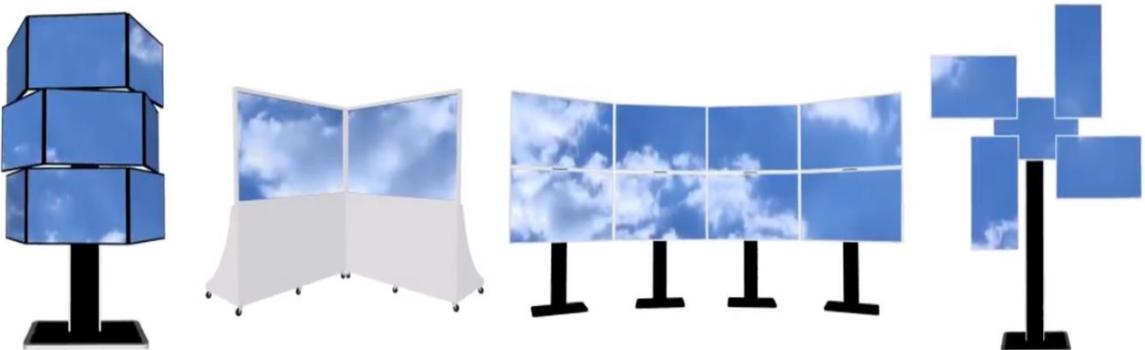
## 팬스컴스는 이렇게 다릅니다

### POINT

#### 01

스크린 여러개를 연결, 또 다른 세상을 보여주는 기술

다양한 해상도 및 사이즈의 스크린, 프로젝터 등을 연결할 수 있는 솔루션 개발  
네트워크와 연결된 소프트웨어 방식으로 멀티 화면 타임 싱크 구현  
비정형 사이니지에서 4K, 8K의 고해상도 화질 구현  
네트워크 기반의 손쉬운 중앙 관리 모니터링 운용 및 통제 가능



(주)팬스컴스가 상용화한 다양한 비정형 디지털 사이니지 스크린의 예

여러개의 스크린을 연결하는 기술은 홍보와 마케팅 분야 적용 시 큰 강점을 가집니다. 비정형 스크린을 연결하여 새로운 디스플레이 방식을 구성하는 기술은 팬스컴스의 핵심 역량으로 이러한 부분에서 경쟁업체들과 차원이 다른 노하우가 축적되었습니다. 동일 크기의 스크린에 비해 경제적이기도 합니다.

# POINT

## 02

### 고객에게 내보내야 하는 콘텐츠와 메시지를 적시에 내보냅니다

#### FANSCOMS

플레이어형 솔루션 / 화면분할 기능 / 콘텐츠 드래그 삽입



콘텐츠 종류/ 배치 수와 상관없이



드래그 해서 넣기만 하세요



터치스크린은 물론

플래시 콘텐츠 삽입

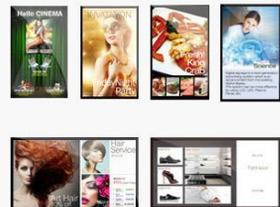
사용자의 편의성을 고려한  
손쉬운 스크롤 자막 삽입

동영상과 이미지를 동시에  
스크린 다 분할 지원

동영상과 이미지를 동시에  
스크린 다 분할 지원



네트워크로 연동되어서는  
기본 레이아웃 60여종



디지털 사이니지 스크린을 사용하면 매장에서 필요한 메시지를 매우 합리적인 비용으로 필요할 때 마다 교체할 수 있습니다. 필요한 메시지를 고객에게 적시에 전달할 수 있습니다.

계절적 수요나, 재고 목록에 따른 제품 전환도 용이합니다. 고객 참여형의 변화하는 콘텐츠를 통해 점포 내 시각적인 경험을 향상시킬 수 있습니다.

## POINT

# 03

## 고객 비즈니스 맞춤형 서비스



지하 또는 벽이라는 물리적 한계를 넘어서서, 매장 분위기를 바꾸고 매력적인 공간으로 신선함을 유지합니다. 고객사의 수익확대를 통해 당사의 지속적인 수익을 창출합니다.

매장은 다양한 한계들을 가지고 있습니다. 팬스컴스의 디지털 사이니지 기술을 통해 이러한 한계를 없애주고, 시각적인 경험과 매장이 전하고 싶은 메시지를 고객에게 전달할 수 있습니다. 디스플레이를 배치할 장소가 마땅치 않거나, 지하에 있어서 답답함을 줄 수 있는 곳도 있습니다.

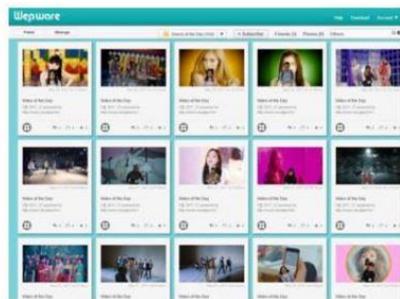
이러한 경우 각기 다른 사이즈의 스크린을 연결해서 좁은 공간에도 꽤 상당한 크기의 메시지를 전달할 만한 화면을 구성할 수 있고, 지하실의 매장에 디지털 사이니지(또는 프로젝터)를 활용해서 별이 반짝이는 하늘과 창문을 만든다거나, 투명스크린의 디지털 사이니지의 공간 안에서 **고객이 시각적인 체험의 주인공**이 되게 할 수 있습니다.

이를 통해 고객에게 매장을 알릴 수 있는 스토리 소재로서 연결되고, 이러한 상황은 소셜네트워크나 입소문으로 알려지면서, 물리적인 한계를 넘어 홍보가 확대될 수도 있습니다. 당사의 기술로서 이러한 효과를 가져오는 디지털 스크린을 구현합니다.

## POINT

# 04

다양한 콘텐츠 플랫폼과 연동되므로 마케팅 콘텐츠로 활용 가능



팬스컴스는 콘텐츠 플랫폼 개발사들과의 오랜 파트너십으로 다양한 콘텐츠 플랫폼 내에서 연동하여 기능하도록 개발되었습니다.

한 예로 동영상 콘텐츠 스튜디오인 비주얼포트(Visual Port)를 통해 만들어진 콘텐츠가 콘텐츠 클라우드 서비스 웹웨어(Wepware)에 저장된 후 인터넷 네트워크를 통해 팬스컴스의 디지털 사이니지 스크린으로 디스플레이 될 수 있도록 협력하여 개발하였습니다.

이를 통해 오프라인 매장에서 활용가능한 콘텐츠의 생산과 보관 퍼블리싱까지 원스톱으로 처리되는 콘텐츠 파이프라인이 구성되어 편리하게 적용할 수 있습니다.

이러한 콘텐츠 플랫폼 생태계 구축을 통해 팬스컴스는 협력 업체들과의 동반 성장을 꿈꿉니다. 매장 운영자 또한 온라인에서 제작, 등록된 콘텐츠를 Off-line 매장으로 즉시 송출하여 운용할 수 있게 됩니다.

# 비즈니스 모델

## 수익은 어떻게 창출하는가?

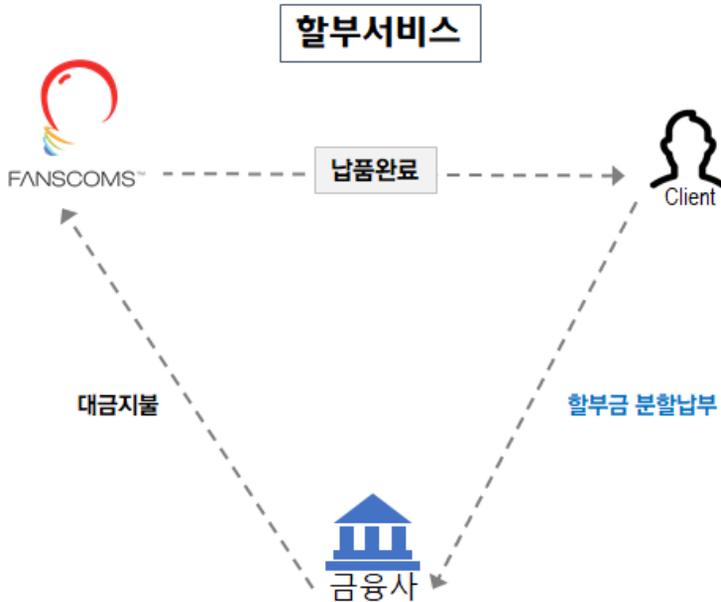
- 01 디지털하드웨어 및 소프트웨어 패키지 판매
- 02 디지털 메뉴 보드 및 디지털 월 리스/판매
- 03 설계/유지보수/관리 및 운용으로 지속적인 서비스 수익 창출
- 04 인터랙션 디스플레이로 창출되는 데이터 기반 광고

# 비즈니스 모델 구현 예시 A. 렌탈형 착탈식 미디어월

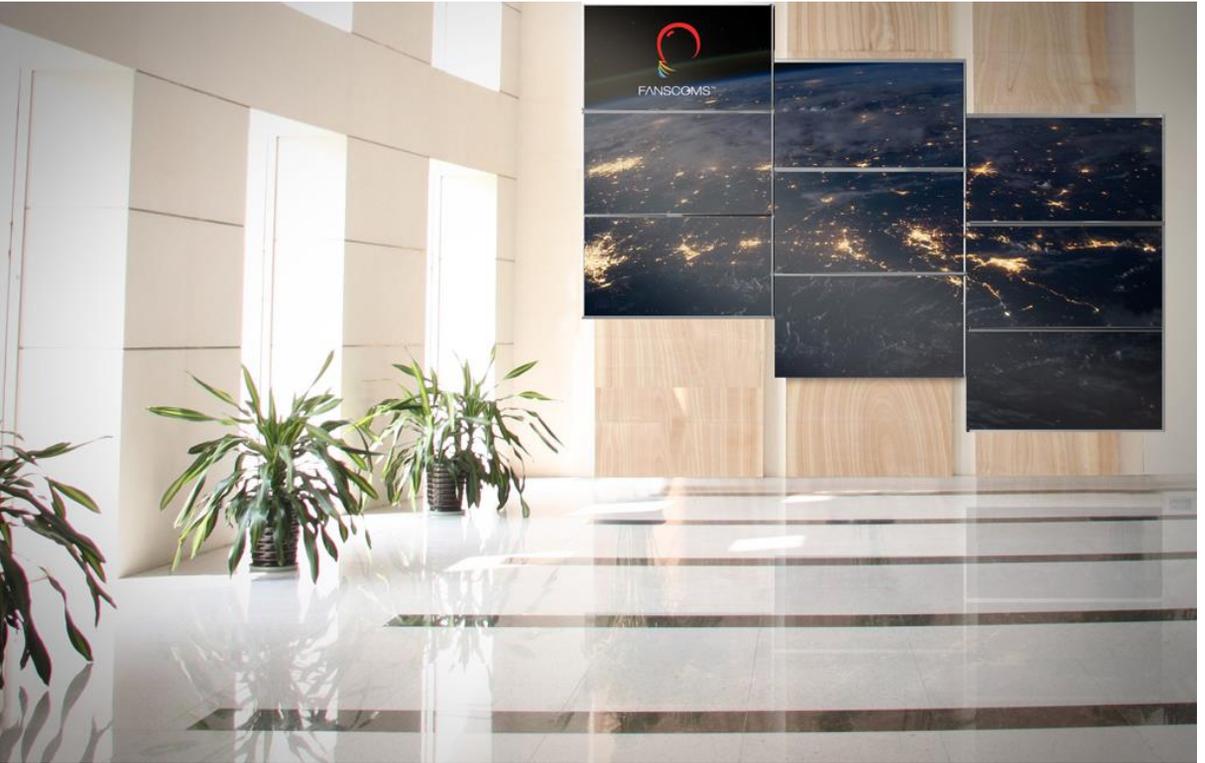
## 착탈식 인테리어 전문업체 [후이즈엠]과 비즈니스 협력

1. 디지털 비디오월 (납품)
2. 지속적 원격관리 및 업데이트 (월정액 서비스)
3. 다양한 콘텐츠 관리 (콘텐츠 제작 부가서비스)

고객의 요구에 맞는 신속한 화면 구성이 가능하도록 제작한 착탈식 이미지 월을 제공합니다. 개별적인 프로젝트로 접근하지 않고, 인테리어 벽과 같은 일반적인 기업 정문의 이미지월을 디지털 사이니지 형태로 개선하여 패키지화 했습니다. 착탈과 이동이 가능한 디지털 사이니지 스크린을 제공하고자 합니다. 기업 고유의 아이덴티티를 반영한 콘텐츠 인테리어와 함께 스크린을 넘어 조형물 영역으로도 활용가능하며, 임차 종료 후 이전 시에 친환경적으로 재설치 가능하게 됩니다.



고객 부담을 줄일 수 있는 5년 할부판매제와 납품 후 지속적인 유지보수와 콘텐츠 교체 서비스로서 지속적인 매출이 창출됩니다.



필드테스트 기간 중 고대구로병원, 소프트웨어정책연구소, 강원도청, 강원도경제진흥원, 양천구청, 국제포토편제, 백화점 브랜드 명품관 등 다양한 기관에 납품, 공공기관-기업등의 구매 및 임대 수요를 확인하였습니다.

## 비즈니스 모델 구현 예시 B. VR 미러링 대형 디지털 스크린



팬스컴스의 커브드 디지털 사이니지 스크린은 VR 사용자의 체험을 다른 고객들에게 대형스크린으로 간접 간접 체험할 수 있게 합니다.



다양한 조합과 구성의 스크린을 배치하여 조형적으로도 차별화하여 사용이 가능합니다.

## VR환경에서 요구되는 대형 디지털 스크린



The VRTO Conference and Expo VR 시연장면 출처: [conference.virtualreality.to](http://conference.virtualreality.to)

### VR 테마파크 방문객을 늘리고 매출을 높이기 위한 방법은 무엇일까?

VR 유저의 활동을 현장의 다른 관객들이 볼 수 있도록 설치하는 대형 디지털 사이니지 스크린은 생생한 게임화면을 통해 관객의 참여를 유도하여 매출 신장에 큰 역할을 합니다.



VR 플레이 자체가 하나의 볼거리 또는 공연으로 기능하는 대형 디지털 사이니지 스크린의 전망도 밝습니다.

3D Live Lunar Drive VR게임 (출처: [3dlive.tech](http://3dlive.tech))



VR체험은 기본적으로 개인적이라는 점과 1인칭 시점이라는 특징으로 인해 판촉과 마케팅 분야에서는 VR사용자의 체험을 대형 스크린에 투사하여 이를 하나의 볼거리로 재창조하는 니즈가 많이 발생하고 있습니다.

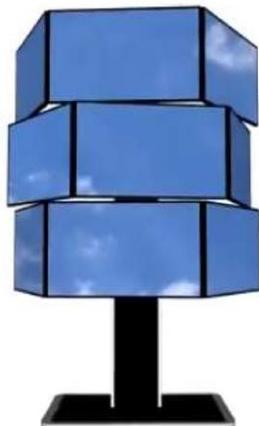
체험 고객은 VR고글을 착용하고 가상현실을 경험하기 때문에, 이러한 경험을 다수의 관람자들이 간접체험하도록 하는데 꼭 필요하기 때문입니다. 팬스컴스의 대형 스크린 솔루션은 VR환경의 간접체험을 극대화할 수 있는 최적의 기술입니다.

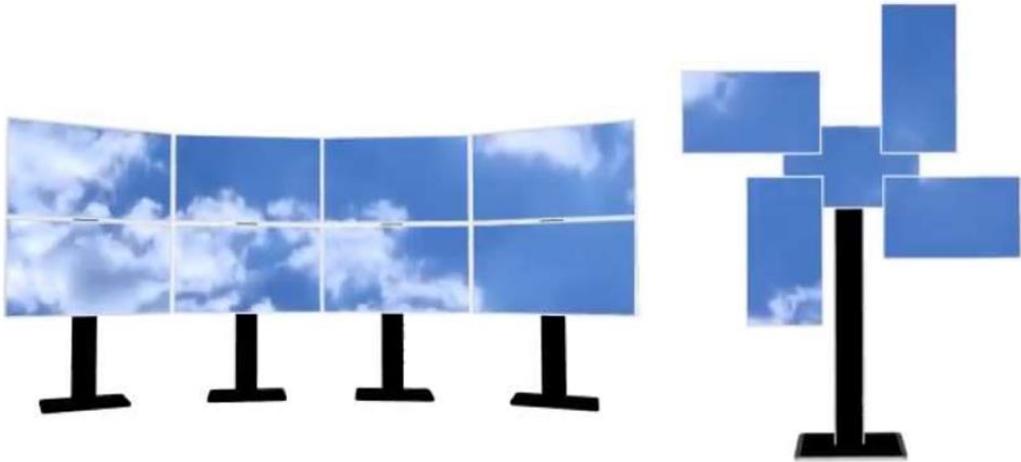


“비정형 입체 사이니지 기술을 활용하여 명품관, 호텔, 3D테마파크 등 사용자 요구에 따라 조형물 디자인과 다양한 구조물에 적용할 수 있어 고급화 전략을 통해 마켓 영역을 확장합니다.”

사용자가 체험자로서 연결된 대형 화면에서 터치나 모션으로 컨트롤 하는 것은 깊이있는 기술적 고려가 필요합니다. 팬스컴스는 기존의 스크린 솔루션을 VR체험에 맞는 기술적 솔루션으로 업그레이드 합니다.

# 비즈니스 모델 구현 예시 C. 비정형 디지털 스크린 제작





대규모 프랜차이즈 비정형 스크린 기획과 제작 설치 프로젝트수주를 통해 매출을 창출합니다. 대형 디지털 사이니스크린은 기본적인 매장의 인프라인 동시에 일단 설치하게 되면 지속적인 유지보수와 콘텐츠 교체 등의 수익 요소가 발생합니다. 오랫동안 구축된 제조 및 개발 네트워크를 통해 구성된 각 지역의 협력사가 설치와 유지보수 분야에 전문적인 서비스를 제공합니다. 대규모 프랜차이즈와 공공프로젝트 매출을 통해 투자자 분들은 원하는 시기에 빠르게 엑시탈할 수 있는 좋은 기회를 얻게 될 것입니다.

# 비즈니스 모델 구현 예시 D. 정보형 사이니지 설치 및 운영 분야



## 쇼 핑



## 레스토랑



## 호텔



## 교육



# 사업추진계획

2021년	<p><b>1. 공공기관, 병원에 디지털 사이니지 스크린과 솔루션 납품</b> 전자부품연구원, 소프트웨어정책연구소, 강원도청, 양천구청에 디지털 사이니지 스크린과 솔루션 서비스를 진행했습니다. 고려대학교 구로병원에 100여개의 스크린을 동시에 제어하는 솔루션을 개발, 납품했습니다.</p> <p><b>2. 옥내외 광고 시장 공략으로 유망 기업과 협업 추진중</b> 딜리, 나무가, 큐버, 후이즈엠, 후이즈드림, 등의 기업과 옥내/외 광고 비즈니스 협력 구축 중입니다.</p> <p><b>3. 예술 전시 분야 협업 및 납품</b> 예술의 전당 국제 포토 페스티벌 작품 제작 콜라보레이션, 영화의 전당 디지털 사이니지 스크린 테스트베드를 구축하였습니다.</p>
2022년	<p><b>1. 착탈형 인테리어 5,000억 시장매출 대상 디지털 사이니지 비디오월 구축</b> 후이즈엠과 착탈이 가능한 디지털 사이니지 비디오월을 구축합니다. 후이즈엠 그룹사 유료 50만 기업회원을 포함한 마케팅으로 2022년까지 착탈식 인테리어 부문에서 5,000억 시장매출을 예상합니다. 당사의 솔루션은 기업 정문에 기존 이미지월을 대체하는 미디어월로 제공될 예정입니다.</p> <p><b>2. 대형 시설 비디오 디지털 월 구축</b> VR 테마파크 및 직업교육 체험 시설에 비디오 디지털 월 및 서비스 안내 및 공지용 사이니지 스크린을 구축할 계획입니다.</p>
2023년	<p><b>1. 콘텐츠 클라우드 플랫폼과 팬스컴스가 연동하는 매출 실현</b></p> <p><b>2. 사용자와 인터랙션하는 디지털 사이니지 비디오월 런칭</b></p>

# 팀소개



송승택

대표이사

(주)팬스컴스 창립자  
일본 IT 기업 하드웨어  
제조 전문직 근무  
외국어 변환 프로그램 개발



홍요훈

연구소장

인공지능 박사 학위 보유자  
팬스컴스 솔루션  
기술 네트워크 표준화 연구



송승준

영업이사

연세대 경영학과 졸업  
플랫폼 개발 조직관리 전문가  
중국, 독일 수출입 비즈니스  
네트워크 보유



하민호

개발팀장

사이니지 솔루션 개발 총괄  
20년 경력 게임 엔진 개발자  
블록체인 분야 연구

## 송승택 대표이사

- (주)팬스컴스 창립자
- 일본 IT 기업에서 수 년간 하드웨어 생산 담당자로 근무
- 외국어 변환 프로그램 개발
- 애니메이션 <유희왕> 콘텐츠 원화 감독

## 홍요훈 연구소장

- 인공지능 박사 학위 보유자
- 팬스컴스 솔루션 기반으로 각종 연구기관과 기술 네트워크 및 표준화 연구
- 한국 최초의 로또 시스템 관련 연구를 추진하고 실용화하여 3조 단위 매출의 신화 달성 경험

## 송승준 영업이사

- 연세대 경영학과 졸업
- 다수 프로그램 및 BM 개발
- 콘텐츠 플랫폼 기획, 특히 개발 다수
- 십 여년간 미국, 중국, 유럽 수출/입 비즈니스 및 기업 조직 관리

## 하민호 개발팀장

- 디지털 사이니지 개발 총괄
- 20년 경력 게임 엔진 개발자로 Game Loft 등에서 Lead Developer로 재직
- 경기도 재학시절부터 KAIST PLATO SYSTEM을 이용한 네트워크 게임 개발
- 그 후로 다수의 게임 개발. 최근에는 콘텐츠 + 블록체인 분야 연구



**안녕하세요. (주)팬스컴스 대표 송승택입니다.**

안녕하세요. (주)팬스컴스 대표 송승택입니다.

중소기업에서 다양한 경험을 하면서 실제 현장에서 고객들이 원하는 것을 서비스로 제공하는 것이 얼마나 중요한지 몸소 깨달았습니다. 일본에서 IT제조기업에서 일하면서 관리와 운영의 중요성을 깨달았고, 한국의 애니메이션 회사에서 감독으로 일하면서 콘텐츠 분야였지만, 3D 애니메이션의 변혁을 경험하며 기술과 창의성의 결합을 통해 모든 변화가 이루어 진다는 사실을 깨닫게 되었습니다.

### 다빈치를 동경한 꿈나무

(주)팬스컴스 창업은 그간 사회생활을 통한 경험과 저의 개인적인 경험이 결합한 매우 자연스러운 과정이었습니다. 저는 일본 IT기업에서 제조업도 경험했고 직접 소프트웨어도 개발한 경험이 있는데다 심지어 지금 고등학교를 다닐 정도의 아이들이라면 어린시절 집 안에 수십 장씩 있었던 '유희왕 카드'로 유명한 유희왕 시리즈에서 원화감독을 했던, 좀 남다른 이력을 가지고 있습니다.

제조, 개발, 콘텐츠 창작까지 말하자면 이과, 문과, 그리고 예체능까지 다 욕심이 있었던 거죠. 각각의 분야에서 나름 성과를 내기도 해서 더 그랬던것 같습니다. 어릴적에도 레오나르도 다빈치를 좋아했어요. 발명도 하고 예술도 하는 정말 다재다능한 천재를 동경했어요. 물론 전 평범한 사람이지만요.

## 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 = 디지털 사이니지 스크린 솔루션

살아오면서 경험한 것들은 결국 하나로 모이더군요. VR, IoT 등으로 변화하는 미디어 환경에 대한 관심이 컸고, 그동안 쌓은 지식과 경험을 결합해 보니 결론은 디지털 사이니지 스크린 솔루션이었어요.

디지털 스크린은 하드웨어와 기술도 중요하지만 거기에 담기는 콘텐츠도 중요합니다. 연결과 확장을 통해 하나의 미디어가 되고, 고객에게 더 이익을 주는 방향으로 구현되는 것이 중요하다는 것도 알게 되었어요.

대기업처럼 스크린이나 패널을 직접 만드는 것은 아니지만, 소프트웨어와 솔루션 분야에서 남보다 앞서 연구 개발하고, 좋은 아이디어는 특허로 지식재산을 구축해나간다면 충분히 이 시장에서 경쟁력이 있다는 생각이 들었습니다.

이미 10개가 넘는 특허를 등록 및 출원을 했고 앞으로 준비하고 있는 것도 있습니다. 고객이 원하는 것을 채워가면서, 앞으로 많은 기업과 고객들이 팬스컴스와 함께 하도록 깊이와 폭을 갖춘 회사로 만들어 가겠습니다.

**“팬스컴스는  
디지털 사이니지 소프트웨어 및 솔루션에서  
국내 뿐 아니라 세계시장에서  
당당한 대한민국 기술 중소기업으로  
성공하고자 합니다.”**