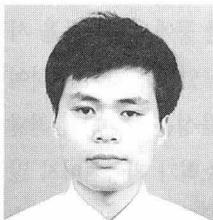


제1회 대학 정보통신 창업아이템 경진대회

〈수상자 소감〉



박 봉 래

대상

먼저 이 대회를 주최해 주신 정보통신부와 주관해 주신 정보통신 진흥협회 관계되시는 분들께 진심으로 감사드립니다.

어려서부터 발명가를 꿈꾸며 나름대로 다양한 아이디어들을 구상하다가 이번에 이런 큰상을 받고나니 기쁘다. 그러나 정보통신부 장관님께서 하신 말씀처럼 진짜 상은 결과에서 얻는 것이기에 수상한 아이템이 빠른 시일 내에 구현되어 상용화될 수 있도록 노력하고 있다.

작고하신 아버지께서는 초등학교 때부터 집안에 상상력을 키우고 호기심을 해결할 수 있는 실험실을 만들어 주셨다. 많은 사람들이 다양한 아이디어들을 가지고 있지만, 그 가치를 바로 인식하는 사람은 드문 것같은데, 그런 면에서 작은 아이디어도 소중히 여기는 마음이 이 실험실에서 생겨났음을 확인한다.

많은 사람들이 수많은 좋은 아이디어들을 가지고 있음에도 자본이 없어 사장되어 버리는 경우가 비일비재하다. 가치를 평가하고, 특허를 출원하고 실제로 시제품을 만들어 보는데 드는 비용이 결코 적지 않기 때문이다. 아무쪼록 이런 대회나 정부 기관의 협조 등으로 좋은 아이디어들이 발굴되는 환경이 갖추어졌으면 하고 바란다.

본인의 경우도 경제적 여건이 좋지 않았는데, 여자 친구의 제안으로 작은 금액이나마 함께 적금을 부었던 결과로 특허를 출원하고 적극적으로 이 아이디어의 연구에 착수할 수 있었다. 이런 면에서 이 친구에게 정말 고마움을 느낀다.

당장의 바람은 제안한 아이템이 빠른 시일내에 상용화되는 것이다. 그러나 본인의 힘만으로는 구현하기 어려운 점이 있다. 단말기의 프로그램 변경하는 등의 일은 해당 분야 전문가가 아니면 하기 어려운 면들이 존재하기 때문이다.

아무래도 관련 업체와 함께 개발해야 효율적이고 경제적으로 개발할 수 있지 않을까 생각된다.

앞으로 박사과정을 마치면 이 아이템을 중심으로 몇 가지 다른 아이템들과 전공에 관련된



아이템들로 사업을 할 계획이다. 하나의 아이템에만 몰두 하는 것도 좋지만 본인의 경우는 아이디어를 구상하는 것을 즐거워하므로 이런 성향을 가진 친구들과 함께 다양한 아이템을 개발하여 직접 사업하기도 하고 효율성을 고려하여 다른 업체에 넘기기도 하는 식의 아이디어 사업을 하고 싶다.

어린 시절 재미있게 보았던 "미래소년 코난"이라는 만화영화가 있었다. 거기에서 코난은 우리 나라 말을 쓰고 있었고, 그리하여 아무 거부감 없이 그 프로그램이 빠져들곤 했는데 얼마 지나서 그 만화영화의 원작자가 일본이라는 사실을 알고 적잖이 실망을 했던 기억이 난다.

중고등 학교 시절 우리들이 나뭇대로의 스트레스 해소 처로 자주 이용하던 곳은 동네 오락실이었는데 그곳을 차지하고 있는 대부분의 오락기가 일본에서 수입해온 일본게임이라는 것을 알았을 때는 허탈감마저 느꼈던 기억이다.

대학이라는 곳에 들어와 컴퓨터에 대하여 공부를 하게 되면서, 어린 기억 속에서 나를 실망시켰던 일들이 생각나 게임을 직접 만들어 보면 어떨까? 하는 생각을 갖게 되었고 이제 그 일을 시작하려 한다.

현재 국내의 게임시장 규모는 연 6,000억에서 7,000억원 규모로 추산되는데 거의 대부분의 시장을 외산 게임이 장악하고 있다. 비디오게임 분야에서는 일본이, PC게임 분야에서는 미국이 강세를 나타내고 있다. 국내 게임 관련 업체들은 그 규모가 미약하고 기술력의 부재로 인하여 외산게임 수입의 침범 역할을 하는 안타까운 모습을 연출하고 있어, 이젠 게임시장을 국산화하고 나아가 세계의 게임시장을 공략하고자 한다.

현재 우리는 조선대 정보통신창업지원센터에 입주해 있으며, 우리의 꿈을 펼칠 그날을 위해 오늘도 열심히 연구에 최선을 다하고 있으며, 우리가 있기까지 모든 도움을 주신 광주대 컴퓨터학과 이태훈교수님, 경영학과 최후남 교수님께 감사드리고, 이번 아이템 제안의 서류에서 부터 아이디어에 많은 도움을 준 동료인 원석, 범석, 봉기, 정기, 우리팀의 일에 언제나 든든한 후원과 찬사, 따가운 질책을 보내주는 광주대 벤처창업연구회 회원들에게도 이 글을 빌려 감사드립니다.

최우수상



정 석 주

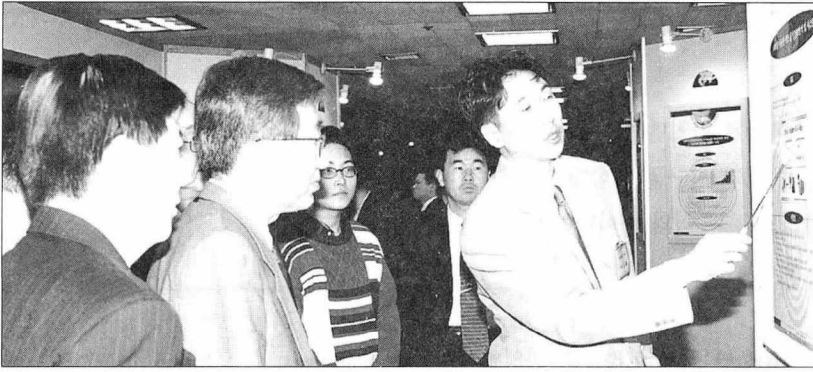
최우수상

먼저 이번 대학 정보통신 창업아이템 경진대회를 통하여 우리팀에서 제안한 아이템이 그동안 21세기 통신기술 발전의 장애가 되어 왔던 컴퓨터 시뮬레이션 시간을 획기적으로 향상시킬 수 있는 기술로 객관적인 평가를 받았다는데 큰 의의를 두고 싶다.

70년대 중반이후 컴퓨터의 수행시간의 한계는 21세기 통신기술 발전의 장애물이 되어 그 중요성이 크게 인식되기 시작하여 현재에 이르기까지 경쟁력을 갖는 통신 시스템 개발의 관건이 될 수 있는 컴퓨터의 수행시간을 단축하기 위한 연구노력들이 국제적으로



김 용 섭



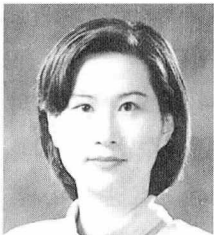
매우 활발하게 진행되어 왔다.

이번 아이템 또한 이러한 관점에서 기존의 상용 시뮬레이터가 소요하는 많은 수행시간을 해결하고자 제안되었으

며, 아이템이 개발완료 되면, 컴퓨터 수행시간을 10⁴ ~10⁶ 배로 단축시킬 것으로 기대하고 있으며 급변하는 21세기 통신기술의 성공적인 발전을 향한 획기적인 기반기술로 확보될 수 있을 것으로 기대하고 있다.

우리팀에서는 빠른 시일내에 연구개발을 완료하여 연구결과를 활용한 고부가가치의 디지털 통신 채널 시뮬레이터 가속 프로그램을 개발 보급할 예정이다.

또한, 이번 아이템을 계기로 우리 팀이 소속된 충북대 전파공학과 위성통신시스템 연구실에서는 향후 통신시스템의 시뮬레이터를 이용하여 통신시스템을 설계에 관한 지속적인 연구와 함께 학부 중심 연구그룹의 활성화를 통해 앞으로 창업을 위한 인력 기술적 기반을 다져 나갈 것이며 국내 연구소, 산업체를 대상으로 한 통신시뮬레이션 기술 보육 프로그램을 개발, 실시하여 우리 대학 전파공학과와의 기술 유대관계를 강화할 예정이다.



남 상 아

최우수상

아직은 모든 것이 미흡한 저희에게 수상을 허락하신 하나님께 감사드립니다. 그리고 본 대회를 개최하고 주관해 주신 정보통신부와 정보통신진흥협회에도 감사를 드립니다.

여러 가지 사회 여건과 환경 상 여성들이 직접 벤처나 사업을 위한 일을 한다는 것은 매우 이례적인 것으로 수상 후 많은 분들의 호기심 어린 눈길을 받았습시다. 하지만 여성이라고 안주하고 보호받는 존재라는 인식은 더 이상 현대 사회를 살아가는데 적합한 것이 못된다고 생각합니다. 오히려 적극적으로 사회에 참여하고 그 능력을 발휘함으로써

자신과 사회에 도움을 줄 수 있을 것입니다. 다행스럽게도 컴퓨터 관련분야는 상대적으로 다른 분야들에 비해 남녀 차별이 적은 몇 안되는 분야의 하나입니다. 그러나 벤처는 이와는 또 다른 이야기일 것입니다.

현실적으로 벤처창업이란 그리 쉬운 일만은 아닙니다. 이를 위해 많은 관심과 성원을 보내주시는 이화여자대학교당국을 비롯하여 본 대회에 참가를 권유하시고 지속적으로 지원을 아끼지 않으시는 김명희 교수님의 지도 편달은 큰 버팀목이 되고 있으며 이 자리를 통해 감사 드립니다.

앞으로 저희 팀은 새로운 도전정신으로 저희가 개발한 아이템을 기반으로 학문적으로 뿐만 아니라 사회적 경제적으로도 성공한 기업을 만들기 위해 열심히 노력할 것입니다. ⊕