

경진대회 창업아이템 소개

대 상

박 봉 래 / 고려대학교

「무선통신기기(핸드폰 및 호출기)의 소리·진동 모드 자동변환을 위한 출입구 부착용 전파송신기 및 통신기기내 변환장치」

◆ 아이템 개요

- 극장, 교회, 사찰 등의 입구에서 공공장소를 알리는 전파송신기
- 전파 신호에 따라 호출 모드를 변환하는 모드변환기

◆ 시장성

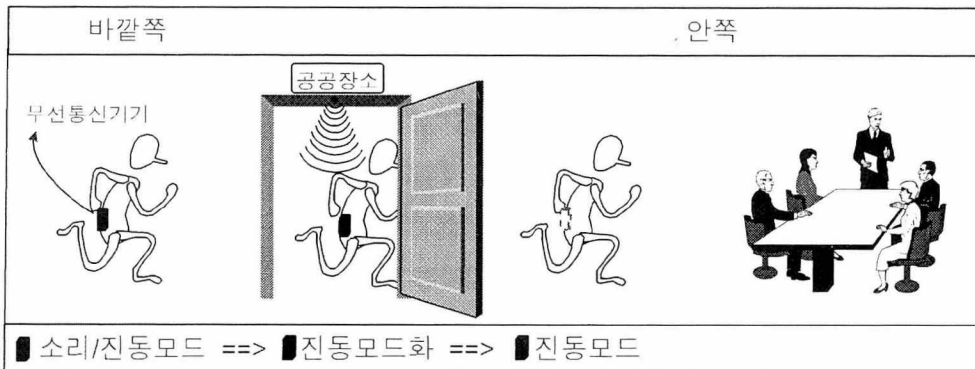
- 무선통신기기의 시장성
 - 국내 무선통신기기의 시장규모: 8조 2천 4백 49억원(97년도)

- 전반적인 경기 위축에도 이상의 시장성은 유지될 전망
- 전파송신기의 시장성
 - 정숙을 요하는 공공장소가 다양하고 무수히 존재함
 - ☞ 극장, 미술관, 연극공연장, 병원, 도서관, 교회, 사찰, 교실, 사무실, 회의실, ...
 - 선진국의 높은 공중도덕성이 수요를 창출할 것으로 기대됨

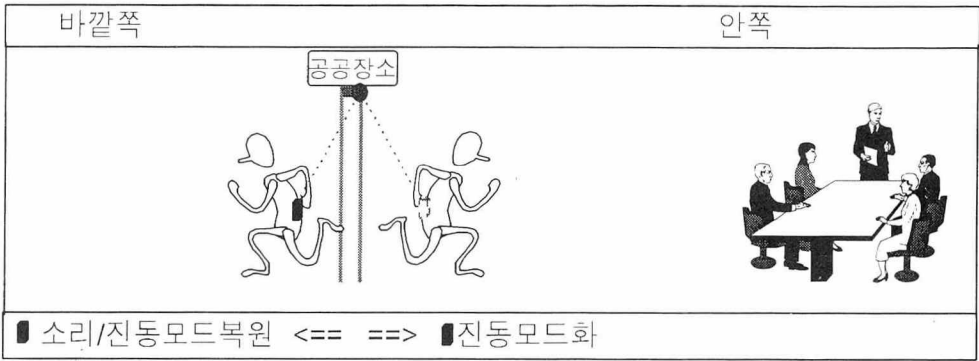
◆ 사업전략

- 공공장소를 알리는 전파송신기의 홍보 및 판매
- 관련업체 단말기내 호출모드 자동변환 기능의 수용 유도
- 국제 특허 출원을 통한 아이템 보호 및 외화 획득
- 호출모드 변환용 통신채널 프로토콜의 국내 및 국제 표준 상정

〈아이템 개요〉



〈아이템 특징〉



◆ 아이템의 특징

- 입실과 퇴실의 구별에 따른 호출 모드 복원
- 구현성
 - 기존 단말기에 간단한 변경을 통해 모드 변환기 구현
 - 경제적 비용으로 공공장소를 알리는 전파송신기 구현
- 적용성
 - 기존 약 2천만대의 핸드폰 및 호출기에 적용
- 편리성
 - 모드 수동 전환의 불편 해소
 - 호출음에 따른 소음공해 방지
 - 보통 때는 사람에게 자연스러운 소리 호출 모드 보장

◆ 기대효과

- 문화적 측면
 - 무선통신기기의 올바른 사용 문화 유도
- 경제적 측면
 - 휴대용 무선통신기기의 부가가치 향상

- 휴대용 무선통신기기 시장에서 경쟁력 확보
- 기술 사용료 및 제품 수출을 통한 외화 획득

최우수

남 상 아 / 이화여자대학교

「GET (Game for Evaluation Test)」

◆ 아이템 개요

- 네트워크 환경에서 멀티미디어를 이용한 에듀테인먼트 시스템 (에듀테인먼트=오락+교육)

◆ 시장성

- 본 제품은 전문분야별 특화가 가능함. 따라서 다양한 영역에서의 활용을 통한 시장확대가 기대됨.

◆ 사업전략

- 제품(Product)
 - 게임을 통한 흥미 유발로 교육효과 증대
 - 기존 평가방식 대비 비용절감 가능

- 가격(Price)
 - 단기간내 투자비용 회수를 위한 경쟁력 있는 가격제시
 - sales point : 단시간 내 효과적인 평가 가능함.
- 판매촉진 (Promotion)
 - 의과대학을 중심으로 보급 확대
 - 명확한 소비자 분할 및 집중적인 마케팅 전략 입안
- 유통(Place)
 - 온라인 서버 접속요금 체제
 - 시스템 판매

- 객관적인 지식평가 방법 제공
- 새로운 공적 평가체제 구축
- 새로운 멀티미디어 시장 개척 및 창조적인 산업 시장의 활성화

최우수

김 용 섭 / 충북대학교

「디지털 통신채널 성능평가를 위한 시뮬레이션 가속 프로그램 개발」

◆ 아이템의 특성

- 게임에 의한 사용자의 흥미 유발
 - 여러 사용자를 하나의 그룹으로 형성
 - 그룹원간 상호 게임 진행상태를 공유시킴으로써 경쟁심 유발
 - 그룹원간 돌발사건에 의한 상대적 상태변화 가능
 - 심리적 요인에 의해 교육효과 증진
- 멀티미디어를 이용한 정확한 지식평가 제공
 - 멀티미디어 교육 자료를 사용함으로써 일반적으로 제공되는 활자화된 자료의 불명확성 개선
 - 기존의 일방적인 주입식 교육방법에서 발생하는 피교육자들의 이해 오류를 대화식 단계별 평가를 통해 축소
- 네트워크 환경:
 - 여러 사용자의 지식평가치들을 모아 이를 근거로 객관적 평가 제공
 - 전문분야별 멀티미디어 문제뱅크 구축 가능

◆ 아이템 개요

- 제품 명칭 : 디지털 통신채널 성능평가를 위한 시뮬레이션 가속 프로그램
- 제품 종류 : 통신용 시뮬레이션 S/W

◆ 시장성

- 수십~수백배의 수행속도의 향상은, Computing Power의 보유 여부로서 경쟁력의 유무 여부가 결정되어짐을 의미
- 사장되어 있는 고가 상용 시뮬레이터에 간단히 삽입 운용될 수 있는 연산시간 가속기를 개발을 통해 고가의 설계도구가 실질적인 국제 경쟁력을 갖춘 시스템의 개발에 충분히 활용될 수 있도록 하기 위한 제품
- 개발기술에 대한 기존의 구매력뿐만이 아니라 새로운 구매력 또한 매우 클 것으로 예상
- 지난 30년간의 국제적인 연구에도 불구하고 해결되지 않은 문제 점을 해결한, 국내·외적으로 경쟁 상대가 없는 독점적인 제품이다.

◆ 기대효과

- 게임의 긍정적 사회기여

◆ 사업전략

- 알고리즘 개발을 통한 상용 프로그램의 개발
- 기존 상용 시뮬레이터에 삽입할 수 있는 가속 프로그램 제품화
 - 가속 프로그램의 블록화 및 LOCK 기능 강화 (기술적 독자성 확보)
- 연구개발을 통한 연산 시간의 지속적 향상
 - 기술적 우위 확보
- 국제특허 출원 및 특허권 허여
 - 대외 홍보 효과

◆ 아이템의 특성

- 수행속도의 현저한 개선
- 적용 알고리즘의 간략성
- 모든 통신 시스템에 적용 가능한 알고리즘의 범용성
- 메모리 특성을 갖는 비선형 채널에 대한 수행 속도의 개선
- 채널 Burst Error Modeling 기능이 포함된 Convolutional Coder의 효율적 성능 평가 알고리즘
- 시스템 성능에 영향을 주는 모든 잡음 요인에 대한 효율적인 알고리즘

◆ 기대효과

- 거대한 국제적 기술시장을 바탕으로 한 외화 획득 가능
- Super Computing Power가 성능개선 연구에 활용되어 국내 통신 시스템 개발의 국제 경쟁력 향상
 - 수출증대기여
- 저가의 고효율 통신시스템 개발의 촉발을 통한 생활 편리성 향상

- Computer Simulation에 의한 본격적인 기술 개발 가속화 가능

최우수

정 석 주 / 광주대학교

「아케이드형 게임 소프트웨어 엔진 개발」

◆ 아이템의 개요

- 제품명칭 : 티라노(TyranNo!)
- 제품종류 : 게임 소프트웨어
- 제품분류 : 아케이드
- 배포방식 : 초기 Web/통신을 이용한 무료 배포

◆ 시장성 및 사업전략

- 경쟁력
 - 귀엽고 참신한 캐릭터
 - 이동을 위한 게임조작의 용이성
 - 교육성 내포(지구의 역사 이해)
 - 멀티미디어를 활용한 흥미 유발
 - 독특하고 재미있는 게임 구성
 - 입체감 있는 화면처리
 - 생동감 있는 애니메이션(움직임)
 - 입체적인 이미지 사용
 - 효과적인 사운드 강화
 - 저가 공략
- 상품화 계획
 - "티라노"를 주축으로 한 게임전문 홈페이지 개설 (홍보효과)
 - 공개버전을 통신상에 무료배포
 - 정식버전부터는 유료화
- 판매전략

- 게임 완성 ⇒ 초기판을 무료 배포 ⇒ 소비자 반응을 조사 ⇒ 업그레이드된 정식판 발매 ⇒ 유료화 (별도의 광고를 이용하지 않고 Web과 통신을 이용)


◆ 아이템의 특징

- 주요기능
 - 객체지향식 오브젝트 설계/객체관리 시스템 운영
 - 백그라운드 오브젝트 방식 도입
 - 독자적인 애니메이션 데이터 관리 시스템 ADMS를 도입
 - DirectX기술을 이용한 새로운 라이브러리 설계 (Whoops! 클래스 라이브러리의 드로잉, MAC 응용, 사운드, 음악등)
 - 멀티 레이어 방식을 채택(화면을 입체적으로 처리)
 - Direct Sound 기술로 멀티 사운드 재생
 - 코드를 기능적 부분으로 독립, 객체화하여 시스템을 효과적으로 운영
 - 2중맵 처리로 배경과 캐릭터간의 ZOrder표현 해결
 - 오브젝트 디스크립터 설계 오브젝트 고유 코드의 의존성 감소
 - 오브젝트 디스크립터 활용으로 맵으로의 오브젝

트 배치의 편리성 추구

- 제품만의 특징
 - 몇개의 키 만으로도 조작성 용이하도록 설계
 - 캐릭터의 자유로운 이동이 가능
 - 캐릭터의 넘치는 생동감
 - 적절한 효과음 삽입과 다중채널 재생으로 게임의 재미 배가
 - 다중 스크롤로 화면표현을 실제와 같이 입체적으로 표현
 - 연속키 등의 키보드 패턴 입력이 가능
 - 3중 레이어 스크롤링
 - 캐릭터의 굴곡이동 가능
 - 생동감 있는 배경 연출
 - 캐릭터의 3D 렌더링 이미지 연출

◆ 기대효과

- 관련 캐릭터산업의 성장가능성(인형, 악세사리등)
- 「티라노」캐릭터를 이용한 애니메이션 영화 및 비디오 제작
- 관련산업의 고용창출
- 외화수입 증대
- 독자적 게임제작기술 보유
- 한국형 배경/아이템 사용 ⇒ 간접 한국 홍보효과
- 벤처 게임소프트웨어 개발 활성화 

제59회 이사회 개최

협회 제59회 이사회가 11.11일 타워호텔에서 개최되었다. 07:30 조찬을 겸한 이날 이사회에서는 '98년도 주요업무 추진실적 보고와 아울러 보수.인사 복무규정개정(안) 등이 의안으로 상정되어 원안되로 의결된바 있다.