

【서식1의 불임1】

아이디어개발계획서

아이디어(제품)명	앱스토어 이려닝 컨버팅프로그램						
제작기간	2010년 3월 1일 ~ 2010년 8월 1일 (5개월)						
분야	관련분야	<input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> 애니메이션 <input type="checkbox"/> 방송 <input type="checkbox"/> 영화 <input type="checkbox"/> 이려닝 <input type="checkbox"/> 정보서비스 <input type="checkbox"/> 융복합					
	콘텐츠구분	프로그램, 소프트웨어					
지원희망금액(원)	40백만원	본인부담금액(원)		12백만원			

[아이디어에 대한 요약서]

1. 제작하려는 콘텐츠(개요)

아이디어 동기 : 앱스토어 활성화에 따른 교육업체들의 관심이 증대되고 있음

하지만, 앱스토어에 강좌하려면 별도의 프로그램 개발필요

아이디어 설명 : 사용자가 개인 PC에서 녹음한 MP3파일과 이미지파일을 앱스토어에서 서비스할 수 있도록 자동으로 프로그램 컨버팅

아이디어 중요성, 상품성 : 전세계 모든 교육업체, 강사들은 이 프로그램을 통하여 별도의 프로그램 개발없이, 자신의 컨텐츠를 앱스토어에 올릴수 있음

아이디어의 영향 : 앱스토어로의 교육업체 진출활발, 개인 강사들또한 추가적인 수익의 기회를 가질 수 있음

아이디어의 가치 : 사용자 PC 설치프로그램이므로 전 세계 진출용이

2. 아이디어 콘텐츠의 소비자 예상가격 : 10만원(원), 100\$

3. 콘텐츠 제작에 소요되는 예상비용 작성

원도우 프로그램 개발 : 2,000만원

매킨토시 프로그램 개발 : 1,000만원

어플리케이션 디자인 비용 : 1,500 만원

총 4,500 만원 소요예상

제품 키워드

키워드	한글	①앱스토어	②이려닝제작	③자동컨버터
(2개 이상)	영문	①app store	②e-learning	③

II. 아이디어상업화 개요

1. 아이디어(콘텐츠)의 개요

콘텐츠의 성능 및 기능	(콘텐츠의 용도, 기능, 특징 등)
--------------	---------------------

- 콘텐츠의 성능, 기능, 용도, 특성, 적용분야 등을 작성
- 콘텐츠 제작의 핵심기술
- 파급효과를 작성
 - * 기술적 측면 : 기술의 향상, 다른 기술에의 파급효과 등
 - * 경제·산업적 측면 : 시장창출, 수입대체, 수출기대, 비용절감
- 콘텐츠의 최종 소비자와 소비자 측면의 효과, 장/단점 작성

별첨 자료

콘텐츠의 차별성 및 독창성

- 저작권, 특허 등을 보유하신 경우 특허내용에 대하여 간단하게 작성하여 주십시오.
- 유사한 기존 콘텐츠 등이 있을 경우 귀하 콘텐츠의 차별성, 독창성 등에 대하여 작성하여 주십시오.
- 귀하게서 고안하신 콘텐츠의 상업화 시 관련 분야에 대한 예상 파급효과를 작성하여 주십시오.

별첨 자료

시장 및 마케팅계획

- 콘텐츠의 주 고객층은 누구인지 작성하여 주시기 바랍니다.
- 콘텐츠의 경쟁제품(기업)은 무엇인지 작성하여 주시기 바랍니다.
- 콘텐츠를 어떠한 방법으로 홍보하고, 판매할 것인지 작성하여 주시기 바랍니다.

별첨 자료

2. 콘텐츠의 예상 완성물

- 제작하려는 콘텐츠를 이해할 수 있는 그림, 사진, 도면 등이 있는 경우 본 란에 첨부하여 주시기 바랍니다.

별첨 자료

[그림설명]

- 그림, 사진, 도면 이외에 아래와 같이 콘텐츠에 대한 세부 설명의 작성이 가능한 경우 작성하여 주시기 바랍니다.



(<http://www.junapps.com>) 준앱스 닷컴 제공

아이디어(콘텐츠)의 개요

1. 콘텐츠의 분야별 기능



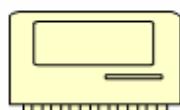
사용자 UI

1. Window 컴퓨터에서 강좌 음성과 강좌 화면 저장
2. 강좌 시간대 별로 음성과 화면을 매치
3. 맥킨토시 컴퓨터에서 변환할 수 있는 포맷의 데이터 생성



중앙서버

1. 사용자가 등록한 데이터 파일 저장
2. 맥킨토시 컴퓨터용 데이터파일로 파일 재저장
3. 맥킨토시 컴퓨터에 변환 명령

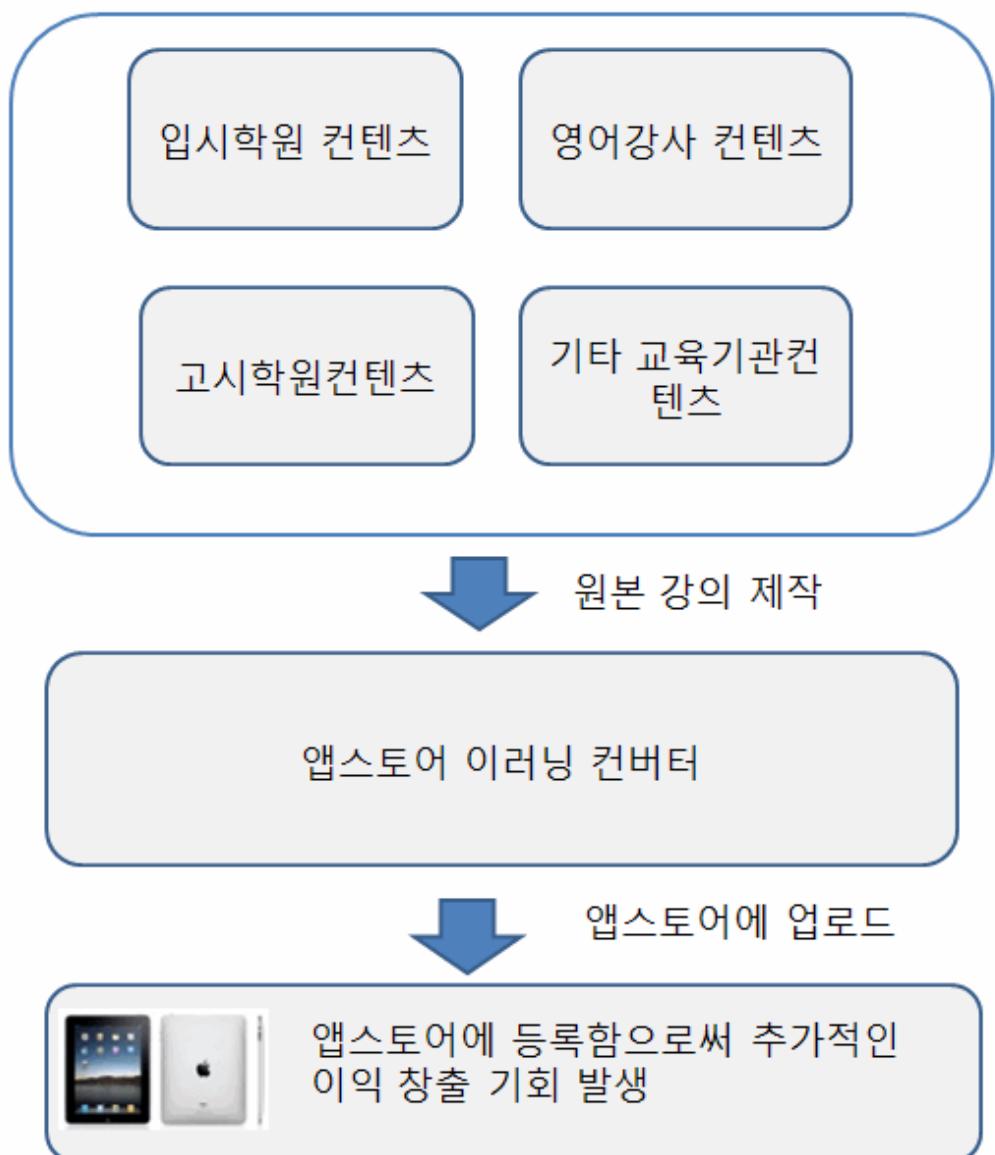


맥intosh PC

1. 중앙서버의 명령에 따라서 변환프로그램 실행
2. 아이폰 업로드용 파일 생성

아이디어(콘텐츠)의 개요

2. 콘텐츠의 용도



아이디어(콘텐츠)의 개요

3. 경제, 산업적 측면 효과

1. 저렴한 비용으로 개인, 기업의 앱스토어 진출

2. 1인 창업 유도 극대화 가능성

3. 다양한 컨텐츠의 생성을 통해 지식공유 극대화

아이디어(콘텐츠)의 개요

4. 소비자의 효과

애플스토어 컨버터 도입 이전

1. 영세 사업자 및 개인의 경우 애플스토어에 진출하려면 따로 프로그래머를 고용하거나, 또는 자신이 프로그램을 배워서 진출할 수 밖에 없음
2. 프로그래머 고용시 최하 300-500만원 소요, 개인이 학습후 애플스토어에 진출할 경우 최소 2년 소요
3. 일반인, 개인이 애플스토어에 진입하기 위한 장벽이 너무 높다



애플스토어 컨버터 도입 이후

1. 영세 사업자 및 개인들의 활발한 애플스토어 참여가 가능하게 됨으로써 다양한 지식 컨텐츠를 만나 볼 수 있다.
2. 소비자는 더욱 다양한 컨텐츠를 즐길 수 있는 기반이 마련된다.

콘텐츠의 차별성 및 독창성

1. 윈도우에서 매킨토시 용 프로그램을 생성, 컨트롤 하는 최초의 사례

2. 1개의 강좌만을 위해서 만들어졌던 기존의 앱스토어 프로그램과는 달리, 사용자의 신청에 따라서 다양한 프로그램을 자동생성 가능

시장 및 마케팅계획

Target Market

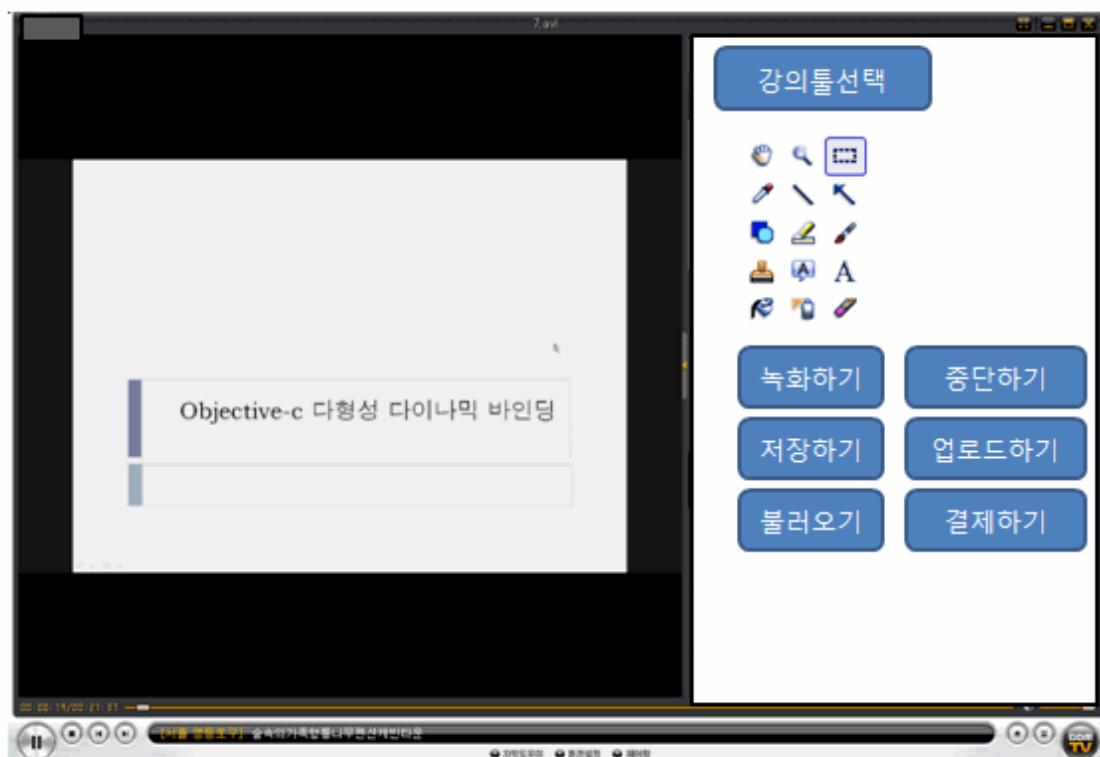
1. 현재 온라인, 오프라인 교육 사업을 영위하는 기업, 학원, 개인
2. 자신만의 노하우를 전하려는 전문가 집단

마케팅 계획

1. 판매 : 1회성 소프트웨어 판매 방식이 아닌, 1강좌 제작시 별도 과금하는 방식 채용
2. 국내 마케팅: 기존 오프라인 사업자 의 앱스토어 진출 협력, 초기 무료 서비스 임대
3. 해외 마케팅 : 유튜브와 트위터를 통한 인지도 확보, 초기 무료 서비스 임대

콘텐츠의 예상 완성을 -1

Window 버전(강의 녹화,녹음프로그램)



주요기능

1. 강의 녹화: 음성을 녹화하면서 이미지파일 불러오기
2. 이미지파일 편집하기 : 녹화화면에 줄긋기 등
3. 저장하기 :강의 이미지,음성을 한 파일에 저장하기
4. 불러오기:기존 강의 불러오기
5. 업로드하기 : 아이폰 컨버터 서버로 업로드하기
6. 결제하기 : 컨버팅 비용 결제하기

콘텐츠의 예상 완성물 -2

iPhone 버전(강의 실행 화면)

