

**【서식1의 붙임1】**

# 아이디어개발계획서

<b>아이디어(제품)명</b>		앱스토어 이러닝 컨버팅프로그램	
<b>제작기간</b>		2010년 3월 1일 ~ 2010년 8월 1일 (5개월)	
<b>분야</b>	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"/> 이러닝 <input type="checkbox"/> 정보서비스 <input type="checkbox"/> 융복합	
	콘텐츠구분	프로그램, 소프트웨어	
<b>지원희망금액(원)</b>		40백만원	<b>본인부담금액(원)</b> 12백만원

**[아이디어에 대한 요약서]**

<p><b>1. 제작하려는 콘텐츠(개요)</b></p> <p><b>아이디어 동기 :</b> 앱스토어 활성화에 따른 교육업체들의 관심이 증대되고 있음                  하지만, 앱스토어에 강좌하려면 별도의 프로그램 개발필요</p> <p><b>아이디어 설명 :</b> 사용자가 개인 PC에서 녹음한 MP3파일과 이미지파일을 앱스토어에서 서비스할 수 있도록 자동으로 프로그램 컨버팅</p> <p><b>아이디어 중요성,상품성 :</b> 전세계 모든 교육업체,강사들은 이 프로그램을 통하여 별도의 프로그램 개발없이, 자신의 콘텐츠를 앱스토어에 올릴수 있음</p> <p><b>아이디어의 영향 :</b> 앱스토어로의 교육업체 진출활발, 개인 강사들또한 추가적인 수익의 기회를 가질 수 있음</p> <p><b>아이디어의 가치 :</b> 사용자 PC 설치프로그램이므로 전 세계 진출용이</p> <p><b>2. 아이디어 콘텐츠의 소비자 예상가격 :</b> 10만원(원), 100\$</p> <p><b>3. 콘텐츠 제작에 소요되는 예상비용 작성</b></p> <p>윈도우 프로그램 개발 :2,000만원                  매킨토시 프로그램 개발 :1,000만원                  어플리케이션 디자인 비용 :1,500만원</p> <p>총 4,500만원 소요예상</p>
---

**제품 키워드**

<b>키워드</b> (2개 이상)	한글	①앱스토어	②이러닝제작	③자동컨버터
	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.
- 귀하께서 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.

## 아이디어(콘텐츠)의 개요

### 1. 콘텐츠의 분야별 기능



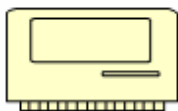
#### 사용자 UI

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



#### 중앙서버

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



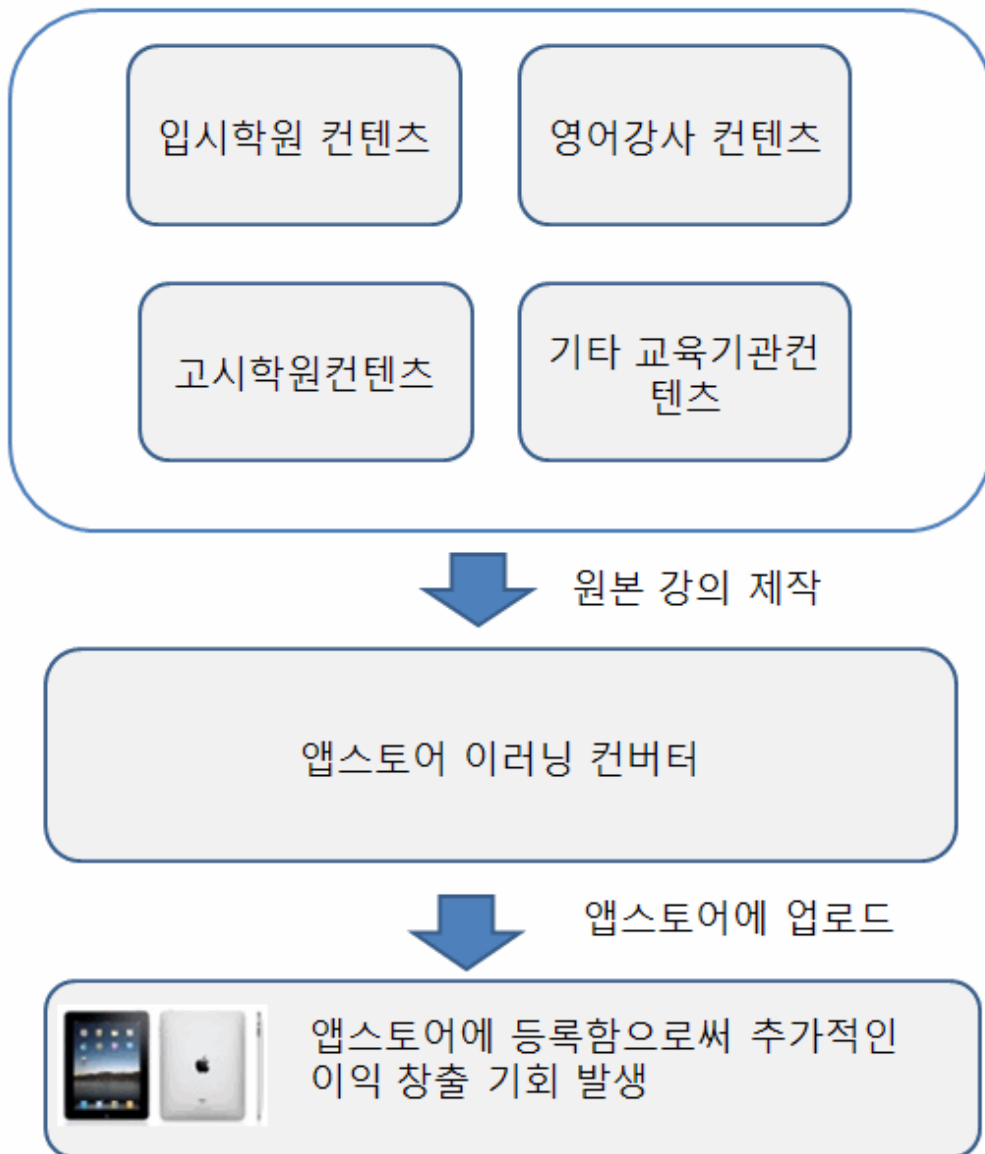
#### 매킨토시 PC

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

9

## 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 콘텐츠의 생성을 통해 지식공유 극대화

## 아이디어(콘텐츠)의 개요

### 4. 소비자의 효과

#### 앱스토어 컨버터 도입 이전

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



#### 앱스토어 컨버터 도입 이후

1. 영세 사업자 및 개인들의 활발한 앱스토어 참여가 가능하게 됨으로써 다양한 지식 콘텐츠를 만나 볼 수 있다.
2. 소비자는 더욱 다양한 콘텐츠를 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

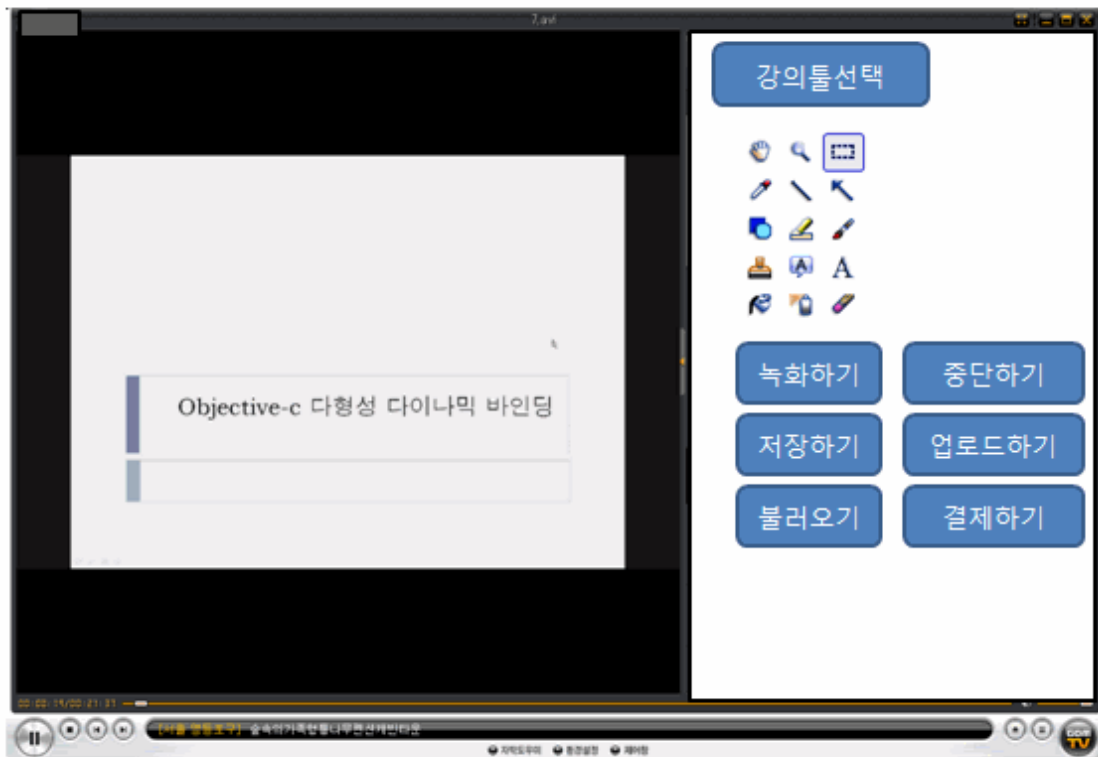
1. 현재 온라인, 오프라인 교육 사업을 영위하는 기업, 학원, 개인
2. 자신만의 노하우를 전하려는 전문가 집단

### 마케팅 계획

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

## 콘텐츠의 예상 완성물 -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)

