





2025 학생 창업유망팀 300+ 사업계획서

0. 사업 아이템 개요

<input type="checkbox"/> 팀명	Palette
<input type="checkbox"/> 아이템명	패션 커뮤니티
<input type="checkbox"/> 아이템 개요 (아이템 한줄소개)	대학교 1학년 남학생을 위한 AI, AR 기술을 활용한 패션 커뮤니티
<input type="checkbox"/> 아이템/아이디어 주요 기능	<div data-bbox="497 654 1391 1258"> <p>주요 기능</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. AI 기반 초개인화 스타일리스트 : 사용자의 신체 사이즈, 퍼스널 컬러, 선호 스타일, 패션 취향 등을 정밀 분석하여 최적의 스타일과 코드를 제안한다. 2. 가상 착용 시뮬레이션 : 3D 아바타 및 증강현실(AR) 기술을 활용하여 사용자가 온라인에서도 의상을 가상으로 착용해보고 핏, 기장, 실루엣 등을 정확하게 확인할 수 있다. 3. TPO 맞춤 코디 추천 : 소개팅, 발표, 동아리 모임 등 다양한 시간, 장소, 상황에 적합한 스타일링을 제공한다. 4. UGC 기반 콘텐츠 : 사용자가 직접 자신만의 스타일과 코디, 일상을 공유하고 다른 사용자와 소통할 수 있는 참여형 커뮤니티를 제공한다. 5. 맞춤형 콘텐츠 큐레이션 : 개인의 프로필 및 스타일 취향에 따라 맞춤형으로 콘텐츠를 필터링하고 제안한다.

	<p>6. 효율적 쇼핑 가이드</p> <p>: 중저가 브랜드, SPA 브랜드의 할인 및 이벤트 정보를 제공하며, 향후 중고 거래 지원 기능을 추가해 제한된 예산 내에서도 효율적인 소비를 돕는다.</p>																
<p><input type="checkbox"/> 관련 보유 기술 (지식재산권 등)</p>	<div> <div> <p>핵심 기술과 작동 원리</p> <p>LLM + CLIP + GNN 기반 AI 스타일링 솔루션</p> <p>1단계: CLIP (시각-언어 모델) - 스타일 정의 솔루션</p> <p>역할: '꾸안꾸 스타일'과 비슷한 텍스트를 시각적 시각적 벡터로 변환</p> <p>→ 스타일 키워드 → 시각화된 피쳐 추출</p> <p>→ 전체 의류 데이터 & UGC 분석</p> <p>'꾸안꾸' 스타일의 객관적인 정의 도출</p> <p>2단계: GNN (그래프 신경망) - 개인화 추천</p> <p>역할: 유사 취향 유저 간 패턴 학습</p> <p>→ 개인 활동 내역, 선호 스타일, 연관 유저 네트워크 분석</p> <p>→ '해당 유저는 A브랜드 아이템 선호 가능성 ↑'과 같은 맞춤형 추천 도출</p> <p>3단계: LLM (대형 언어 모델) - 대화형 제안</p> <p>역할: AI 스타일 디렉터</p> <p>→ CLIP + GNN 결과 종합</p> <p>→ 친화적 대화형 스타일 제안 생성</p> <p>→ 수치 정보를 쉽게 전달하여 사용자 만족도 증가</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 핵심 가치 스타일 키워드 + 유저 취향 + 수치 정보 = 원스톱</p> </div> <div> <p>핵심 기술과 작동 원리</p> <p>PIFuHD + ICON 기반 3D 아바타 생성 및 가상 피팅 기술</p> <p>Track 1: PIFuHD를 활용한 초정밀 3D 아바타 생성</p> <p>  </p> <p>- 한 장의 사진으로부터 인체 복원</p> <p>Track 2: ICON을 활용한 의복-체형 동시 분석</p> <p>최종 구현:</p> <p>물리 시뮬레이션 및 AR 시각화</p> <p>✓ 핵심 가치 한 장의 사진으로 체형 구현, 핏, 스타일 정밀 분석</p> <p>- PIFuHD로 생성된 아바타 위에 3D 의류 데이터 결합</p> <p>- 물리 엔진을 통해 실제 착용 모습을 시뮬레이션</p> <p></p> <p>사용자의 현실 공간에 구현하여</p> <p>- 360도 돌입형 피팅 경험 제공</p> </div> </div> <p>[추후 등록할 관련 특허]</p> <table border="1"> <tr> <td>KR102318952B1</td><td>크롤링을 이용한 의류 추천 시스템</td></tr> <tr> <td>KR20250031940A</td><td>스마트홈 환경에서 가상 의류를 활용한 패션 상품 추천 방법</td></tr> <tr> <td>KR20220057446A</td><td>고객 패션 촬영하여 수집한 영상 데이터로 학습하여 소비자 감성을 분석하는 AI 시스템</td></tr> <tr> <td>KR20060082984A</td><td>입력되는 2차원의 얼굴 이미지를 3차원 이미지로 변환하여 아바타 생성</td></tr> <tr> <td>제 102178961호</td><td>SNS에서 발생하는 로그 데이터를 활용한 (clustering)패션 아이템 추천</td></tr> <tr> <td>10-2018-0100537</td><td>사용자의 신체 사이즈를 입력 받아 대응하는 아바타 생성, QR코드를 통해 가상 피팅 의류 이미지를 불러와 아바타에 착용시키는 시스템</td></tr> <tr> <td>KR102044348B1</td><td>실시간으로 촬영된 사용자의 신체 영상에서 실제 착용한 의류를 제거하고 가상의를 입는 시뮬레이션 영상을 실시간으로 디스플레이하는 증강현실 기반 시스템</td></tr> <tr> <td>KR102340904B1</td><td>IoT 장치를 이용하여 사용자의 얼굴을 촬영하고, 그 형태에 맞는 개인화 정보 생성 후, 얼굴 유형에 따른 제품 추천과 AR 기반 가상 착용 기능 제공 시스템</td></tr> </table>	KR102318952B1	크롤링을 이용한 의류 추천 시스템	KR20250031940A	스마트홈 환경에서 가상 의류를 활용한 패션 상품 추천 방법	KR20220057446A	고객 패션 촬영하여 수집한 영상 데이터로 학습하여 소비자 감성을 분석하는 AI 시스템	KR20060082984A	입력되는 2차원의 얼굴 이미지를 3차원 이미지로 변환하여 아바타 생성	제 102178961호	SNS에서 발생하는 로그 데이터를 활용한 (clustering)패션 아이템 추천	10-2018-0100537	사용자의 신체 사이즈를 입력 받아 대응하는 아바타 생성, QR코드를 통해 가상 피팅 의류 이미지를 불러와 아바타에 착용시키는 시스템	KR102044348B1	실시간으로 촬영된 사용자의 신체 영상에서 실제 착용한 의류를 제거하고 가상의를 입는 시뮬레이션 영상을 실시간으로 디스플레이하는 증강현실 기반 시스템	KR102340904B1	IoT 장치를 이용하여 사용자의 얼굴을 촬영하고, 그 형태에 맞는 개인화 정보 생성 후, 얼굴 유형에 따른 제품 추천과 AR 기반 가상 착용 기능 제공 시스템
KR102318952B1	크롤링을 이용한 의류 추천 시스템																
KR20250031940A	스마트홈 환경에서 가상 의류를 활용한 패션 상품 추천 방법																
KR20220057446A	고객 패션 촬영하여 수집한 영상 데이터로 학습하여 소비자 감성을 분석하는 AI 시스템																
KR20060082984A	입력되는 2차원의 얼굴 이미지를 3차원 이미지로 변환하여 아바타 생성																
제 102178961호	SNS에서 발생하는 로그 데이터를 활용한 (clustering)패션 아이템 추천																
10-2018-0100537	사용자의 신체 사이즈를 입력 받아 대응하는 아바타 생성, QR코드를 통해 가상 피팅 의류 이미지를 불러와 아바타에 착용시키는 시스템																
KR102044348B1	실시간으로 촬영된 사용자의 신체 영상에서 실제 착용한 의류를 제거하고 가상의를 입는 시뮬레이션 영상을 실시간으로 디스플레이하는 증강현실 기반 시스템																
KR102340904B1	IoT 장치를 이용하여 사용자의 얼굴을 촬영하고, 그 형태에 맞는 개인화 정보 생성 후, 얼굴 유형에 따른 제품 추천과 AR 기반 가상 착용 기능 제공 시스템																
<p><input type="checkbox"/> 창업 목표</p>	<p>20대 초반 대학생 남성이 패션을 부담없이 즐기고, 자신만의 개성있는 스타일을 찾아가는 대표적인 패션 커뮤니티</p>																

1. 문제 인식

<p><input type="checkbox"/> 창업 배경 및 개발동기</p> <p>패션은 개성을 표현하고 자신감을 나타내는 중요한 수단이지만, 20대 초반 남성 대학생들에게는 오히려 스트레스와 좌절의 원인이 되기도 한다. 이들은 새로운 사회적 환경인 대학 생활을 시작하며 패션에 대한 관심이 급증하지만, 고객 여정 지도의 상황과 같은 어려움에 직면한다.</p>

Palette 고객 여정 지도

20대 초중반 남자 대학생의 패션 문제와 솔루션 기반 여정 분석



이러한 페인 포인트들을 직접적으로 경험하거나 목격하며, 이들이 겪는 어려움을 실질적으로 해결하고 패션에 대한 즐거움을 되찾아줄 수 있는 서비스의 필요성을 절감하여 'Palette' 프로젝트를 시작하게 되었다.

<p>P1. 온라인 쇼핑의 한계_반품</p> <p>반품율 : 25~30%</p> <p>반품 비용: 5,000 ~ 10,000원</p> <p>소요시간: 4~7일</p>	<p>P2. 패션 정보의 과잉 & 정보 필터링의 어려움</p> <p>결정장애 경험 비율 중 쇼핑: 2등</p> <p>소비자이탈의 72% 검색 결과 실패</p>	<p>P3. 소통의 부족으로 인한 스타일 파악 및 코디의 어려움</p> <p>평균 옷 구매 시간: 평균 3.4일</p>
<p>S1. 가상 피팅</p> <p>반품율 ↓ : 5~10%</p> <p>반품 비용 : X</p> <p>소요 시간 ↓ : 10분</p>	<p>S2. UGC 커뮤니티 & AI기반 맞춤 콘텐츠</p> <p>UGC 커뮤니티 : 신뢰도 ↑</p> <p>AI 기반 맞춤 콘텐츠 : 필터링 ↑</p>	<p>S3. AI 맞춤 스타일 제안& 커뮤니티 피드백</p> <p>AI 맞춤 스타일 제안 : 2분</p> <p>커뮤니티 피드백 : 실시간</p> <p>스타일에 적합한 옷 찾기까지 시간 ↓</p>

□ 창업아이템의 목적 및 필요성

[목적]

AI 도입으로 사용자 최적화된 스타일 분석 및 코디 추천

: 패션 선택의 어려움 해소

가상 피팅 기능 제공

: 온라인 구매 실패율 최소화로 고객 만족도 증가

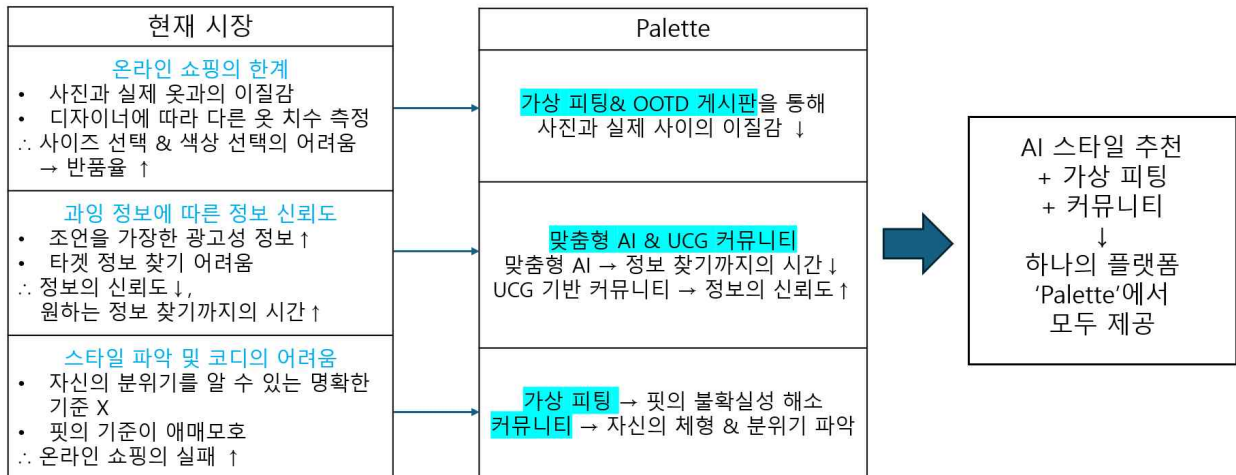
참여형 커뮤니티를 통한 패션 정보 공유 및 실시간 피드백 제공

: 피드백과 조언을 통한 자신감 상승

쇼핑몰 할인/이벤트 정보 통합

: 합리적인 소비 지원

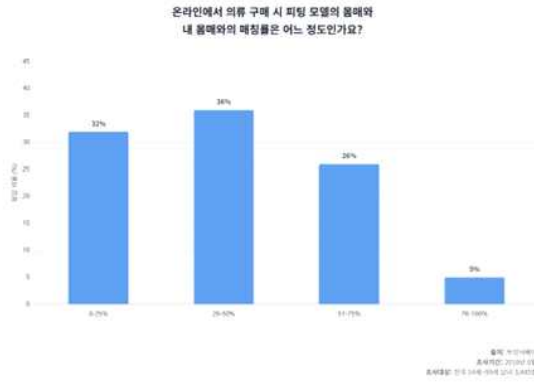
[필요성]



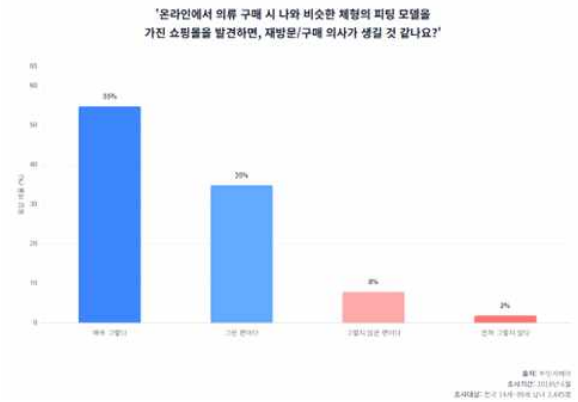
<시장 현황>

	품목	빈도	비율
1	화면과 실제상품의 차이	45	37.8%
2	상품정보 부족	29	24.4%
3	반품·교환·환불 불편	16	13.4%
4	배송 불편	8	6.7%
5	제품의 품질, 디자인	15	12.6%
6	기타	6	5.0%

▲자기 객관화 부족에 따른 온라인 쇼핑의 한계 (“인터넷쇼핑몰의 상품정보제공 문제점 분석” 논문)



▲모델과 실제 피팅 매칭 실패 (두잇서베이 조사)



▲자신과 비슷한 체형의 피팅 모델과 재방문/구매 의사와의 관계성 (두잇서베이 조사)

AI 쇼핑 추천 기능 필요성 (연령별 긍정 평가)

소비자 맞춤형 쇼핑 추천 기능에 대한 연령별 인식 차이

연령대	긍정적 평가 비율
20대	60%
10대	51%
30대 ~ 60대	42~43%

출처: 픽플리 (2025.02)

▲AI 쇼핑 추천 기능의 필요성 (2025 픽플리)

□ 창업아이템의 목표시장 분석



TAM 산정 근거

- (2024년 한국 패션 시장 규모): 48조 4,167억 (원) → 2.7(%) 성장 = (2025년 한국 패션 시장 전망): 50조 8,886억 (원)

SAM 계산 과정

- (20대 여성 인구) × (연간 평균 패션 지출) × (온라인 구매 비중) = 304만 (명) × 132만 (원) × 65.5(%) = 2조 6,321억원

SOM 추정 논리

- 무신사 등 기존 강자 고려
- 3년간 보수적 성장 목표
- (SOM) = (SAM) × (3년간 성장 목표) = 2조 6,321억 (원) × 1(%) = 298억 (원)

2. 실현가능성

□ 사업화 전략

사업 모델 구체화

- 문제인식: 20대 초반 남성의 패션 관련 4대 핵심 문제점 (스타일링, 정보 필터링, 구매 실패, 피드백 부재) 정의 및 내/외적 창업 동기 구체화
- 시장 분석: 목표 시장 (20대 초반 남성 대학생) 규모 분석(TAM-SAM-SOM) 및 시장 성장 잠재력, 기회 요인 분석
- 경쟁사 분석: 주요 경쟁사(무신사, 에이블리 등) 대비 'Palette'의 차별화 포인트(커뮤니티 연계, 타겟 집중) 시각화

핵심 기능 상세 기획

- (기능 1) AI 코드 추천: 개인 스타일, TPO, 예산을 고려한 추천 로직 설계
- (기능 2) AR 가상 피팅: 사용자 신체 데이터 기반 2D/3D 가상 피팅 구현 방식 리서치 및 기본 플로우 설계
- (기능 3) 커뮤니티: OOTD 공유, 코드 추천, 쇼핑 정보 공유 등 핵심 게시판 구조 설계 및 운영 정책 초안 수립

UX/UI 초기 설계

- 고객 여정 지도를 바탕으로 시나리오 구체화
- 메인, 커뮤니티, 가상 피팅 등 주요 화면에 대한 와이어프레임(Wireframe) 초안 설계

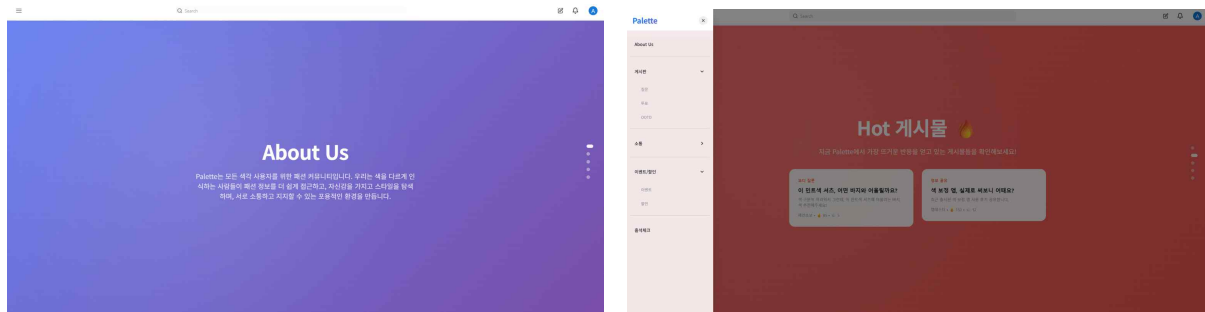
초기 웹 서비스 개발 완료

- 사용자 인증 기능 구현: 회원가입, 로그인/로그아웃 기능 개발 완료
- 커뮤니티 핵심 기능 구현: 게시판 3종(자유게시판, 투표게시판, OOTD 게시판) 개발 완료 (게시글 생성, 읽기, 수정, 삭제 기능 포함)

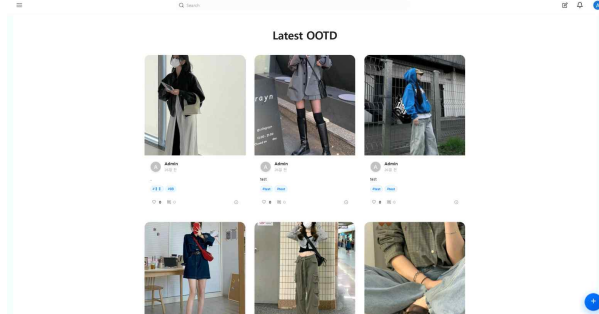
개발 환경 구축 및 기술 스택 확정

- 웹 개발을 위한 프론트엔드/백엔드 개발 환경 구축 완료
- AI 추천 엔진, 가상 피팅 솔루션 구현을 위한 주요 기술 (Python, TensorFlow, AR/VR 라이브러리 등) 초기 리서치 진행

[프로토타입]

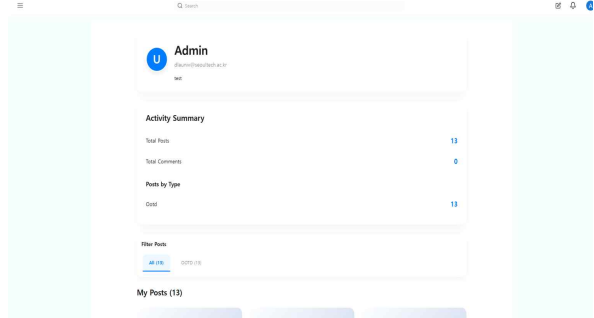


▲Palette 홈페이지_About Us



▲Palette 홈페이지_OOTD 게시판

▲Palette 홈페이지_Hot 게시물



▲Palette 홈페이지_마이페이지

□ 시장분석 및 경쟁력 확보 방안

[시장분석]



▲Digity 뉴스

플랫폼	무신사	룩핀	하이버
매출	약 1.2조 원 (2024년 기준)	약 30억 3천만 원 → 약 50억 원 (2018년 → 2020년)	140억 2천만 원 (2023년)
MAU	약 676만 명	약 62만 명	약 270만 명
차별점	<ul style="list-style-type: none"> '무신사 스냅 후기' (전문가/회원 참여 패션 SNS) 	<ul style="list-style-type: none"> 코디 추천 서비스 (상황/스타일별, 색상/스타일 필터 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 남성 패션 집중, 자체 개발 매거진/코디 기능 (높은 남성 고객 충성도 33%)

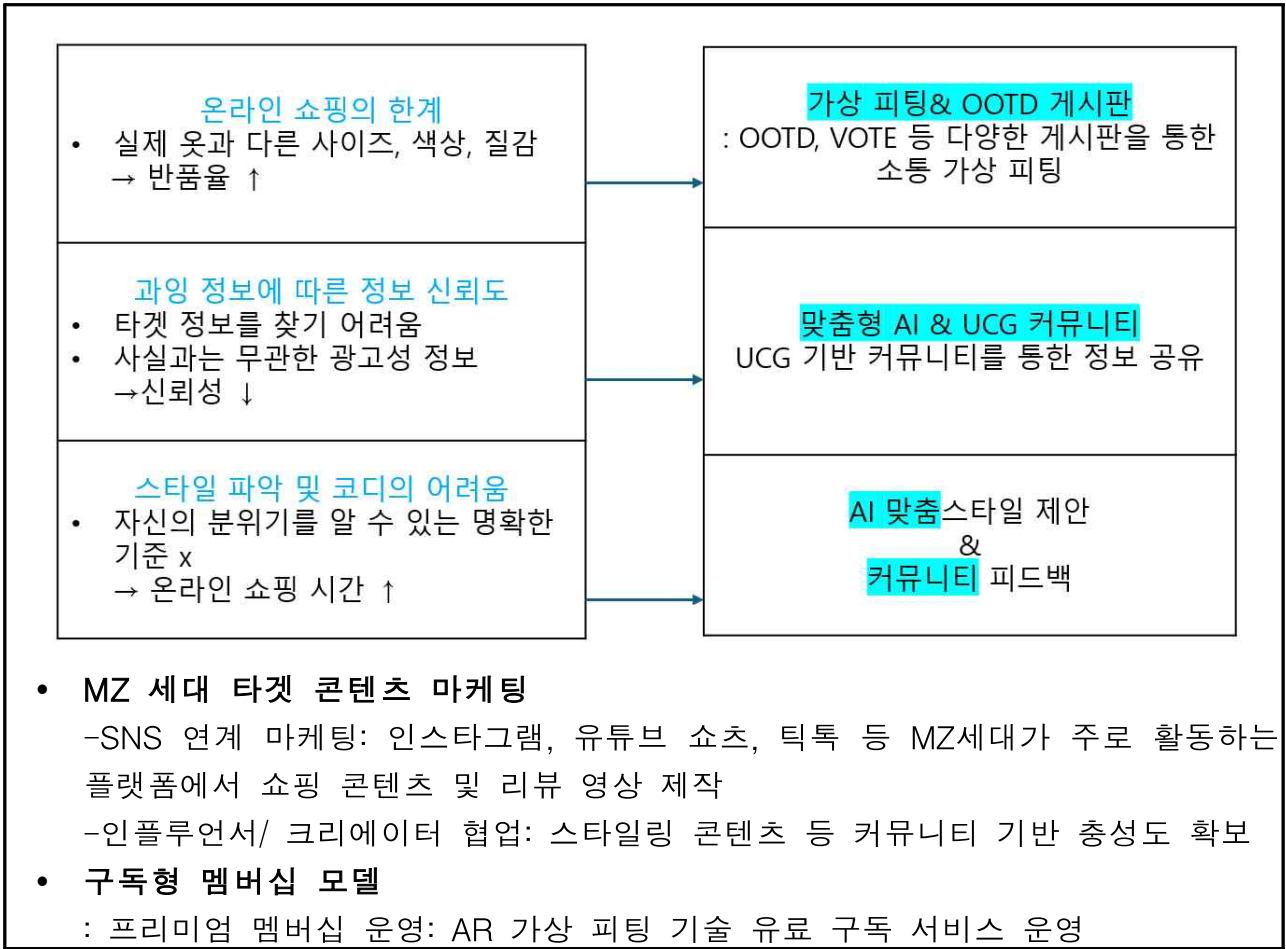
Palette 경쟁사 분석 비교

기능	무신사	에이블리/4910	B2B 가상피팅 (딥픽셀/무버스 등)	AI 코디 앱 (룩핀/웃독 등)	Palette (자사)
활발한 사용자 커뮤니티 (UGC, 소통, 피드백)	⚠ (후기/Q&A 위주)	✗	✗	⚠ (일부 제한적)	○ (핵심 기능)
정교한 가상 피팅 (AI 기반, 20대 남성 특화)	✗ (일부 상품 제한적)	⚠ (AI 프로필 시도)	○ (기술 중심)	✗ (대부분 미제공)	○ (커뮤니티 연동)
AI 개인 맞춤 코디 추천 (TPO, 예산, 트렌드)	⚠ (상품 추천 위주)	○ (데이터 기반)	✗	○ (주요 기능)	○ (종합적, 특화)
쇼핑몰 할인/이벤트 정보 통합 제공	⚠ (자사 중심)	⚠ (자사 중심)	✗	✗	○ (핵심 기능)
20대 남성 대학생 타겟 집중 및 특화	⚠ (광범위 남성)	⚠ (MZ 남성)	✗ (기업 고객 대상)	⚠ (일부 앱 타겟)	○ (명확한 타겟)

[경쟁력 확보 방안]

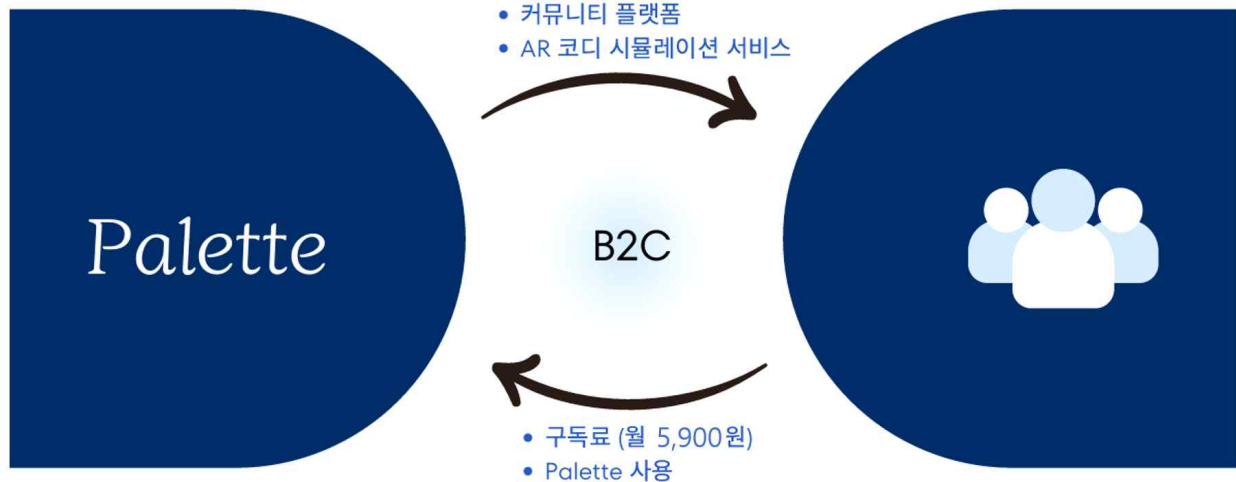
• 차별화된 고객 경험 제공

- AI 기반 개인화 추천 시스템 도입: 고객의 구매 이력, 검색 패턴, 스타일 성향을 분석하여 맞춤형 제품 추천 → 이탈률 감소 및 구매 전환율 증가 유도
- AR 가상 피팅 기술: 온라인에서 가상 시뮬레이션을 통해 오프라인과 같은 체험 가능한 사용자 경험 제공



3. 성장 전략

□ 비즈니스 모델				
핵심파트너 (Key Partners)	핵심활동 (Key Activities)	가치제안 (Value Propositions)	고객관계 (customer Relationships)	고객군 (Customer Segments)
<ul style="list-style-type: none">패션 브랜드 및 쇼핑몰 (제휴, 광고)대학 커뮤니티패션 인플루언서중고거래 플랫폼	<ul style="list-style-type: none">3D 피팅 솔루션 개발 및 고도화AI 스타일 추천 모델 개발 및 데이터 학습UGC 연계 서비스	<ul style="list-style-type: none">사이즈와 스타일 실패를 최소화하는 실사 피팅 솔루션개인화된 스타일 추천, UGC 콘텐츠AR 피팅 연계로 온라인 쇼핑 실패 감소	<ul style="list-style-type: none">직관적인 피팅 솔루션을 통해 높은 만족도 형성개인화 스타일 추천을 통해 재방문 증가자발적 커뮤니티 형성	<ul style="list-style-type: none">20대 초반 남성 대학생온라인 패션 소비자디지털 네이티브 소비자
	핵심자원 (Key Resources)		채널(Channels)	
	<ul style="list-style-type: none">AI/AR 기술 인프라UX/UI 디자인 리소스커뮤니티 운영		<ul style="list-style-type: none">웹 플랫폼SNS 채널	
비용 구조(Cost Structure)			수익원(Revenue Streams)	
<ul style="list-style-type: none">서버 및 클라우드 비용인플루언서 협업 비용AR 기능 구현 개발비			<ul style="list-style-type: none">프리미엄 구독 (AR 가상 피팅)광고 수익 (브랜드 제휴, 할인 정보 등)제휴 쇼핑몰 연동 커미션중고거래 플랫폼 연동 수수료	



□ 자금조달 계획

[비용]

	초기 MVP	서비스 확장 및 고도화
GPU 서버 비용	100~300만원	500만 원~
클라우드 서버/DB	35~80만 원	150~500만 원
스토리지/CDN	10~30만 원	50~300만 원
총계	약 150~410만 원	약 700만 원~

[자금조달]

2025 한양대학교 창업중심대학 혁신창업리그 (클럽리그) 상금
2025 서울과학기술대학교 창업동아리 장학금
2026 예비창업패키지 상금

□ 시장진입 및 성과창출 전략

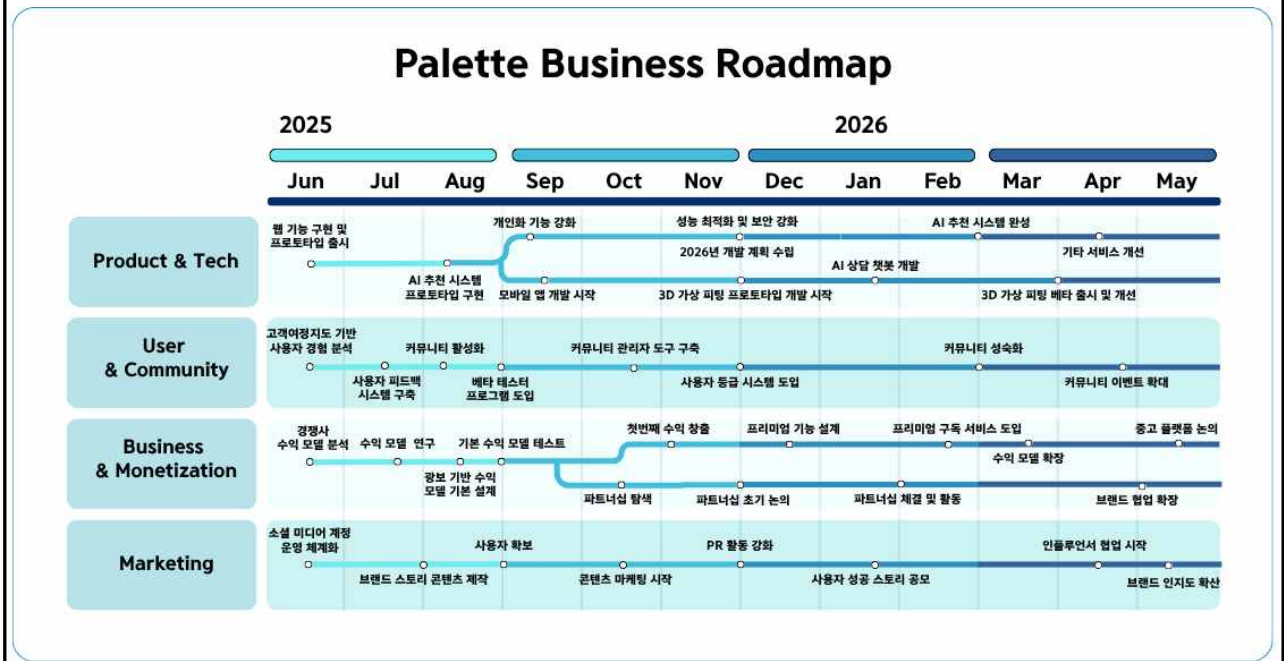
[시장진입]

구분	국내	해외
2025~2026년	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 대학생 커뮤니티 대상 런칭 SNS 기반 마케팅 • 중고거래 기능 추가 후 사용자 확대 • 브랜드 제휴 및 할인 정보 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • K-패션 수요가 높은 동남아 (태국, 베트남 등)
2027년	<ul style="list-style-type: none"> • 구독형 유료화 • 광고 플랫폼화 	<ul style="list-style-type: none"> • 로컬 브랜드와 협업 • 다국어 서비스 확장

[성과창출 전략]

수익모델	<ul style="list-style-type: none"> 구독형 서비스 광고 제휴 커미션 중고거래 수수료
유통채널	<ul style="list-style-type: none"> 웹 사이트 SNS 연동 콘텐츠 제휴 쇼핑몰
성과목표	<ul style="list-style-type: none"> MAU 20만 명

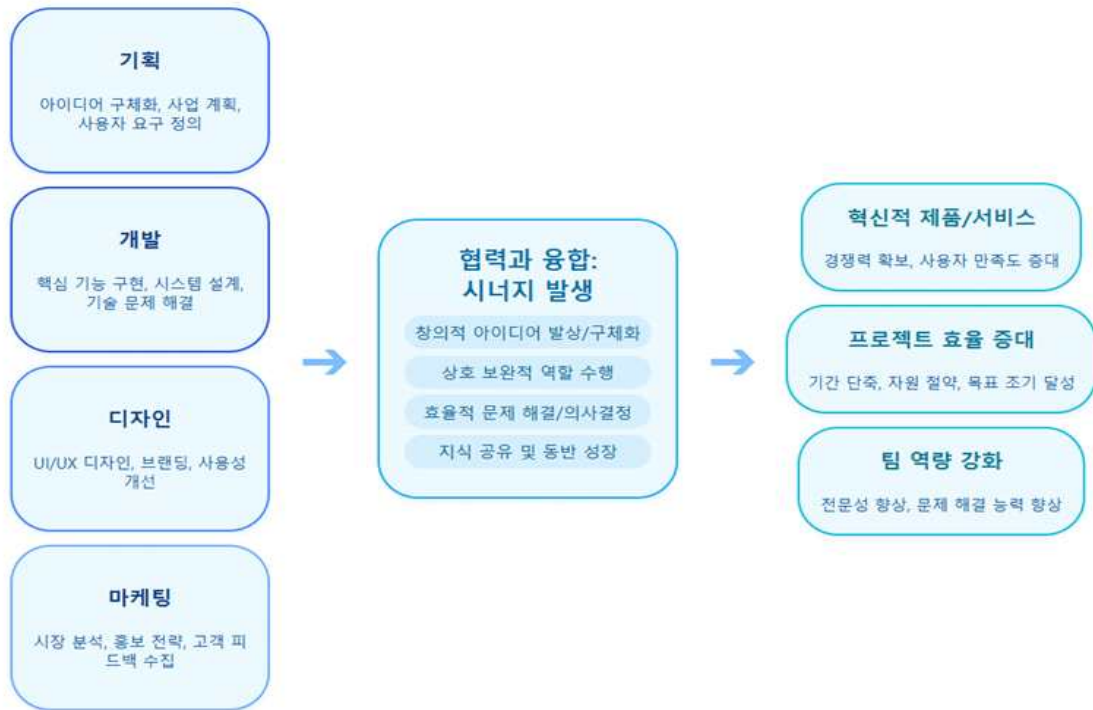
[비즈니스 로드맵]



4. 팀 구성

☐ 창업자의 역량

<div><div><div><div>트렌드 이해력</div><div>20대 초반 남성 타겟의 관심사와 커뮤니티 사용 경험에 대한 높은 공감 능력</div></div><div><div>UI/UX 및 도구 활용 능력</div><div>디자인 툴 (Figma) 활용 가능 사용자 경험 중심의 커뮤니티 기능 설계</div></div><div><div>AI 및 프로그래밍 활용 능력</div><div>AI 기술을 활용한 서비스 가치 증대 프로그래밍 활용으로 개발자와의 원활한 소통</div></div><div><div>도전 정신과 기업가 정신</div><div>기능 우선순위를 설정하여 최소 기능부터 개발 시도 사용자 니즈 파악 및 지속적인 개선 노력</div></div></div></div>	
<div><div><div>□ 팀 구성원 소개 및 역량</div><div><div><div>김민주 (팀장_PM, 전략 기획 담당)</div><div><div>• 창업동아리 인액터스 2024.09~</div><div>• 아모레퍼시픽 '2024 아세페' 바이럴 캠페인 기획</div><div>• 코스맥스 샴푸 시딩 박스 기획</div></div></div><div><div>김민성 (팀원_디자인 담당)</div><div><div>• 창업동아리 인액터스 2024.09~</div><div>• Figma, Photoshop 디자인 툴</div></div></div><div><div>소승미 (팀원_마케팅 담당)</div><div><div>• 창업동아리 인액터스 2024.09~</div><div>• 기획안 작성</div></div></div><div><div>임현서 (팀원_기술 구현 담당)</div><div><div>• 창업동아리 인액터스 2024.09~</div><div>• React, Node.js 등 웹 개발</div><div>• API 연동 및 서버 운영</div></div></div></div></div></div>	
<div><div><div>□ 팀구성원 간 시너지 발생 효과</div><div></div></div></div>	



<각오>

<p>김민주</p> <p>Palette 하나의 플랫폼만으로 패션의 고민이 조금이나마 해결했다면 그걸로 만족할 것 같습니다. 고민 해결이 되는 그 날까지 끝까지 노력하겠습니다.</p>	<p>김민성</p> <p>소비자가 더이상 반품 비용으로 고통 받지 않을 때까지, 열심히 노력하겠습니다!</p>
<p>소승미</p> <p>사이즈 고민 없이 소비자들이 쇼핑을 할 수 있게끔 최선을 다하도록 하겠습니다!</p>	<p>임현서</p> <p>기술은 그 자체로 목적이 될 수 없다고 생각합니다. 'Palette'의 기술은 패션에 대한 사용자의 막막함을 해결하고 자신감을 찾아주는 가장 실질적인 도구가 되어야 합니다. 그 목표를 위해 최선을 다하겠습니다.</p>