|  |
| --- |
| 아이템 사업화 추진계획서 |

**1. 참가자 역량**

|  |  |
| --- | --- |
| **1-1. 창업동기 및 배경** | **LUBYCON** (IT/Web/Communication) |
| - 창업 목적 및 배경, 아이템 선정 동기, 사업 준비 현황 등  **1. 창업 목적 및 배경 -**    **1)** **COMMUNITY：**  　　　전 세계의 모든 아티스트, 디자이너, 엔지니어들이 자신의 콘텐츠 가치를 직접 정하고 공유할 수 있는 일종의 마켓플레이스를 제공하며, 그들의 정보를 공유하고 그에 대한 의견을 나눌 수 있는 커뮤니티 또 한 제공하는 것이 목적이다.  **2) LANGUAGE :**  　　　현재 디자인 또는 3D모델 관련 사이트는 많이 있지만 대부분 영어만을 사용하고 있어 아시아, 유럽 등 영어권 국가가 아닌 사람들에게는 접근성이 많이 떨어지는 것이 현실이다.  때문에 “LUBYCON”은 영어권 국가 뿐 아니라 다른 언어를 사용하는 전 세계의 많은 사람들에게 동일한 사용자 경험을 제공하며 디자인 소스들을 공유하고 의견을 주고받는 과정에서 생기는 언어적인 불편함을 최소화 시키는 것이 목적이다.  **3) IDENTITY :**  이 시대의 디자이너는 자신이 하고 싶은 디자인을 하는 것이 아니라 고용주가 원하는 디자인만을 할 수 있는 것이 현실이다. 그러나 “LUBYCON"은 각각의 디자이너가 가지고 있는 예술성을 존중하고 고용주가 원하는 디자인과 가격이 아닌 ‘자신이 하고 싶은 디자인’을 할 수 있게 도와주는 것이 목적이다.  **2. 아이템 선정 동기**  디자인은 우리 생활과 모든 제품과 서비스에 들어가는 기본적인 요소인 만큼 특정 사용 계층이 아니라 일반인들에게도 친숙한 아이템이다. 최근에는 구글, 애플, 삼성 등과 같은 대기업에서도 디바이스 디자인 또는 UI/UX디자인에 대해서 신경을 많이 쏟고 있는 것을 볼 수 있으며 그만큼 디자인이라는 아이템은 대중들 또는 기업들에게 접근성도 높고 시장성도 또한 높다는 것을 의미한다.  특히 3D디자인 같은 경우, 3D프린터와 HMD, AR, VR의 상용화로 인해 전문직 종사자 뿐 아니라 일반 인들의 수요도 높아질 것으로 기대되며 구글에서도 2018년에서 2020년 사이에 시장규모 또한 급격히 커 질 것으로 예상하고 있다.    **3. 사업 준비 현황 -** 자체 웹페이지와 서버 설계 및 제작(2016년 3월 베타 예정), SNS를 이용한 마케팅. | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **1-2. 참여인력 전문성** |  |
| - 대표자 및 팀원의 전문성(학력, 경력, 수상실적, 실무경험, 사업체 운영경험 등)  - 대외 협력관계 구축 현황 등  - **김현민** : 1989년생 캐나다 국적  학력 - York University (Mathematics/수학과), Humber College (Bachelor of Music) 졸업  실무경험 - Emperor Group(A&R 매니저)  사업체 운영 - 라디오단칸방 프로듀서(Toronto Internet radio station)  - **황동현** : 1989년생 대한민국 국적  학력 - 현 한경대학교 재학(전기전자공학과), 학점은행제(항공정비학사 취득)  실무경험 - 더존테크(기계설비사), 현대자동차1차밴드(재료계측원)  - **문동욱** : 1991년생 대한민국 국적  학력 - 현 동국대전산원 재학(광고디자인과, 멀티미디어학과)  실무경험 - Emperor Group(사운드 엔지니어, 웹디자이너)  사업체 운영 - Just Flavor(Custom sleeve design 사업)  - **김동규** : 1993년생 대한민국 국적  학력 - 서울예술종합학교 중퇴(무용과)  실무경험 - PY컴퍼니(웹디자이너) | |

**2. 사업아이템 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **2-1. 아이템 개요** |  |
| - 아이템 용도, 성능, 독창성, 차별성, 특징, 장점, 개발내용 등  유튜브, 페이스북, 인스타그램, 트위터 등 “LUBYCON"도 마찬가지로 user based 사업이다.  **아이템 용도** -    **1. 폰트** : 폰트(글꼴)은 모든 디자인에 가장 기본이 되는 요소이다. 디자이너 뿐 아니라 일반인들 또한 많이 이용하는 분야이며, 각 기업의 아이덴디티를 표현하는 용도로도 사용된다. 대기업들은 자체적으로 폰트를 디자인하는만큼 폰트는 중요하다고 볼 수 있다.  **2. 2D 디자인(벡터)** : 로고(CI/BI), 아이콘, 인쇄, 웹콘텐츠 등 용도가 다양하고 또 무료로 제공되는 소스 또한 많아 많은 디자이너들은 직접 제작하기보다 무료 벡터소스들을 많이 이용하기 때문에 폰트 다음으로 수요가 높은 분야이다.  **3. 3D 디자인** : 콘텐츠들은 아직 부족하고 수요도 낮지만 향후 3D프린터와 HMD등 3D기반 산업이 발전함에 따라서 수요도 급증할 것이며 3D산업에서 빠질 수 없는 요소가 될 것이다.  **독창성/차별성/특징** - 기본적으로 “LUBYCON"은 현재 존재하고 있는 디자인공유 사이트들과 차별화 된 UI/UX를 제공하며 모바일 앱과 클라우드 컴퓨팅을 통한 3D프린터와의 연계도 계획중이다. 단순히 다운받아서 쓰는 사이트가 아닌 좀 더 편하게 검색하고 다운받고 사용할 수 있는 사용자 경험을 제공하는 것에 초점을 맞추고 있다.  장점 - 현재 같이 하는 멤버 모두 엔지니어와 디자이너이기 때문에 더욱 차별화 된 콘텐츠와 디자인의 참여도를 높일 수 있는 장점이 있다. | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **2-2. 구체적 사업내용** |  |
| - 아이템 개발과정, 개발 진척상황  - 보유기술, 보유 지식재산권 정보(명칭/등록(출원)번호) 등  아이템 개발과정 - 엔지니어 HTML, CSS, PHP, 등등  진척상황 - 메인 페이지  - | |

**3. 사업화계획**

|  |  |
| --- | --- |
| **3-1. 시장성 및 사업성** |  |
| - 시장분석, 경쟁사(경쟁제품) 분석, 고객분석  - 시장규모 및 전망, 시장 및 고객수요, 신기술동향  - 가격경쟁력, 대체기술 출현가능성, 위협요소 분석 및 대응전략, 매출실현전략 등  -시장분석 - 2020년 3D marketing 산업 예상 10조  경쟁사 - Sketchfab, shutterstock, behance, cults, thingiverse, shapeways, dafont | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **3-2. 사업실행전략** |  |
| - 시장 진입 및 성장 전략, 홍보 및 마케팅 전략, 사업 추진일정  - 사업목표 및 성과  - 예상 소요 비용, 자금조달 및 운용계획(조달형태, 용도, 규모 등)  - 수익전망(예상 매출액 등), 손익분기점 분석 등  -자체 베타 테스트  - 첫 공식 오픈때 현재 활동하고 있는 500명의 디자이너, 엔지니어를 SNS를 통해 직접 초대 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **3-3. 파급효과** |  |
| - 사업화 성공에 따른 파급효과(일자리 창출 등)  - 디자이너 또는 3D엔지니어들의 포트폴리오를 기업들에게 효과적으로 노출시킴으로서 디자이너에게는 취업의 가능성을 기업에게는 자사의 아이덴디티에 맞는 디자이너를 고용할 수 있는 기회 제공  - 사장이 원하는 디자인이 아닌 자신이 원하는 디자인을 직접 제작하고 가격을 매겨 판매함으로서  디자이너 개개인의 개성적인 디자인 창출  - 각 국가간의 단절된 커뮤니티가 아닌 글로벌시대에 맞춘 새로운 커뮤니티 제공  - 향후 3D산업에 필수적인 3D모델콘텐츠를 확보하고 디자이너 또는 엔지니어 같은 전문직 종사자가 아닌 일반인에게 까지 손쉬운 노출 가능. | |