5분 프레젠테이션

루비콘 소개

**세상모든제품에꼭필요한요소는디자인이다.디자인은사람을편리하게만들수도있고, 영감을줄수고있고또한발전도할수있다.**

**현재이야기하고있는이방도엄청나게많은디자인들이있다.방의구조, 컴퓨터, 책상, 의자등모두디자인이있다**

**-“디자인”이라는 concept/theme 아래디자이너,엔지니어등 (유저들)이자신만의창조물을나눌수있고, 서로돕고산업에뉴스등새로운지식들을공유할수있는커뮤니티를제공**

**목표는왭, 인터넷상의온라인아트/디자인 exhibition (박물관)을만드는게목표.**

**순수아트 (portrait, landscape, etc)**

**Font Design**

**Vector**

**3D**

**마지막 3D 디자인은 2020년에 10조마켓시장을 (Forbes 출저- 그래프) 예상하고있으며앞으로도경제적인면또한산업적인면에서경쟁력있는종목이며미래기술에필요한요소다.**

**수익**

**콘텐츠와관련된광고**

**회사에필요한인재를찾게만드는서비스 (비헨스)**

**클라우드서비스 (오토캐드)**

**프리미엄서비스 - 디자인을만들어서돈을내고파는것 (코미션형태)**

일자리 창출 – 설명

**질의 응답 (Q&A)**

**Q. 대표자께서는 국적이 외국인이신데, 대표자가 외국인인 이유는? 그리고 국적이 한국인이 아닌 사람이 대표인데... 이런부분에 대한 언급이 나올 시.**

**-> IMF때 사업이 힘들어져서 집안이 회생하고자 해외에서 사업을 시작하느라 나갔지만 지금은 반영구적으로 들어올 계획입니다.**

**한국에 돌아와서는 엔터테이너먼트 회사를다니면서 바이럴마케팅 관련 업무를 하다가 같이 근무하는 동생과 브레인 스토밍을 하다가 루비콘 관련 아이디어가 나왔고, 제 생각에는 루비콘 프로젝트가 충분히 가능성있고, 팀원들도 굉장히 긍정적으로 프로젝트를 진행하고있다고 생각합니다.**

**저를 대표자로 잡은 이유는 제가 마케팅 및 전략수립을 담당하고 있고, 루비콘이라는 프로젝트가 지금은 컨텐츠를 만드는데에 집중하는 기간이지만 최종적인 목표는 한국을 거점으로 하는 전세계적인 커뮤니티 플랫폼을 만들어서 디자이너 및 컨텐츠 제작자끼리 공유하고, 사고, 파는 생태계를 조성하는 목표를 잡고 있기에, 적어도 영어권문화에 대해서 오래 살았었고, 그들의 문화적인 특성을 상대적으로 잘 알고 있는 제가 루비콘 프로젝트의 대표로써 영역을 확대하는데 있어서 조금 더 최적한 사람이라고 팀원 모두가 동의했기 때문입니다.**

**Q. 아티스트, 디자이너, 엔지니어 콘텐츠…콘텐츠가 무엇을 뜻하나요**

-> 그들이 만든 예술 및 실용성 있는 예술 작품들. 예를 들면 현재 핸드폰 케이스, 컵, 숫가락, 등등 실용성있는 콘텐츠들을 집적 만들어서 쓸수있습니다.

**+동현: 예를 들어서 템플릿이라고 할 때의 기본적인 아이콘과 글씨체 등의 디자인 요소들을 합쳐놓은 프로젝트 느낌이 강하고, 사용자가 변경할 수 없는 부분들이 존재한다면, 저희가 추구하는 기본적인 디자인 요소는 그런 프로젝트 안의 요소 요소 즉, 글씨체, 이미지, 3D관련 모델링을 의미하고, 디자이너와 기획자들은 루비콘을 통해서 기본적인 디자인 요소들을 합쳐서 PPT, 웹 템플릿 등을 만들 수도 있고, 티셔츠 프린트, 인테리어 디자인, 3D 프린트 요소로써도 사용될 수 있습니다. 따라서 사용자가 자유도 높은 자신만의 컨텐츠를 만들 수 있는 요소적인 컨텐츠를 의미합니다.**

**Q. 커뮤니티의 목적?**

-> 마켓플레이스만이 아닌 커뮤니티로 인해 일반인들 등 많은 정보와 교육을 실행할 목적입니다.

**+동현 : 컨텐츠 페이지가 사용자가 자신이 만든 컨텐츠를 올리는 곳이라고 한다면, 커뮤니티 페이지는 그러한 컨텐츠를 만들 수 있는 툴 사용법에 관한 튜토리얼, 그리고 컨텐츠 제작자들 끼리 의견을 공유하고 팁들을 공유하여 정보교류 및 교육효과를 목적으로 만들어진 페이지입니다.**

**Q. 가능한 언어? 그리고 앞으로 언어 확장 어떻게 할것인지**

-> 이미 인맥을 통해 2차 언어까지는 가능합니다. 3차 언어 확장부터 예산을 쓰면서 확장할 계획입니다.

+동현 : 현재 지원 가능한 언어는 국어와, 영어, 일본어까지 가능하며, 앞으로 2차적으로 확장 할 언어는 불어, 중국어이며, 3차 언어는 독일어, 포르투갈어, 스페인어로 확장할 예정이며, 2차 언어까지는 구현능력이 있으며, 3차 언어는 언어구사자를 고용하는 방법을 고려하고 있습니다.

**Q. 자신이 하고 싶은 디자인을 무엇을 뜻하나**

2-3

**동현 : 지극히 주관적이고 포괄적인 개념이며, 자신이 하고 싶은 디자인이란 사용자의 입장에서 법적, 윤리적인 문제가 없는 선에서 평소에 관심이 있던 분야에 대해서 올리는 디자인 모두를 의미합니다.**

**사업아이템 개요**

**아이템 용도**

**Q. 폰트/2D 디자인/3D 디자인 이런 것이 수익을 낼 수 있나요?**

-> 이미 미국 뉴욕에선 사진만 팔아서 1조 이상 기업으로 상장한 shutterstock이라는 회사가 있습니다. 또한 이번에 3D 디자인만 공유하는 사이트는 Stratasys라는 3D프린팅 대기업에게 1000억에 매매되었습니다.

시장분석 출처를 보시면 분명 예술/시각 디자인적인 시장은 확실히 수익을 내며 존재하고 있으며 앞으로도 계속 커질 전망입니다.

**동현 : 직접적인 수익을 내는 방향으로서는 사고 팔고 하는 과정에서의 커미션을 받는 방법이 제일 직접적인 수익이 될 수 있을 것입니다. 그 외에도 디자인 관련 인력시장으로써의 가치, 디자인 관련 종사자들이 페이지에 몰릴 경우에는 광고매체로써 가능하며, 루비콘이 진행하는 추가적인 프로젝트로써도 수익을 낼 수 있을 것이라고 기대하고 있습니다.**

**그 외에 디자인 관련 페이지와 그에 알맞는 사용자의 이용이 있을 경우에 그 자체만으로 해도 잠재적인 부가가치가 높아지는 효과를 누릴 수 있을 것이라고 기대하고 있습니다.**

**타 사이트 차별성**

**Q. 이미 있는 사이트와 어떤 차별화가 있나요?**

**->**디자인이라는 큰 콘셉 아래 모든걸 운영할 예정. 또한 IT가 진화함으로써, 디자인과 IT 를 더욱 가깝게 만들수있게 다가갈 예정. 예를 들어서 우리 사이트를 통해서 바로 3D디자인을 3D프린터에 연결하며 프린트할수있도록 개발

**Q. 벤치마크하는 사이트는?**

**->**Sketchfab, behance, shutterstock

**Q. 파급효과**

->디자이너들과 그들의 작품 가치를 올리며 시장을 넓힐수있다.

**Q. 목적? 무엇을 이루고싶은가**

-> 유저들이 디자인이 필요 할 때 제일 먼저 LUBYCON에 접속하게 하는것

인터넷 온라인상의 제일 큰 예술/디자인 전시회