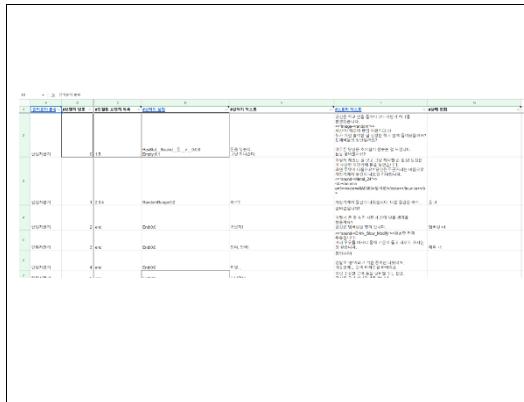
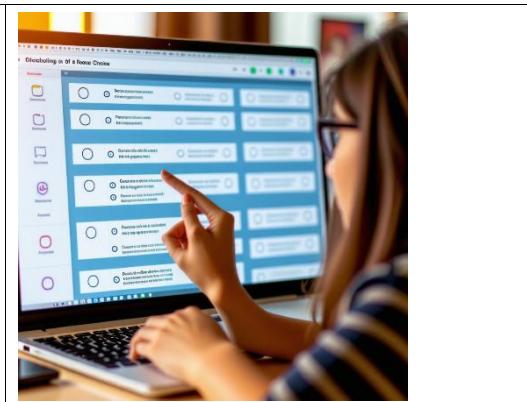


SW창업캡스톤디자인 프로젝트 제안서

신청 기업명	(주)일리소프트			사업장 위치	한양대학로 55 5공지하1층	
담당자(멘토)	소 속	(주)일리소프트	성 명	안호준	직 위	대표
	연락처	010-4345-7940	e-mail	anan7940@naver.com		
관련분야	<input type="checkbox"/> 빅데이터 처리 <input checked="" type="checkbox"/> 애플리케이션SW <input checked="" type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 컴퓨터 보안 <input type="checkbox"/> 임베디드SW <input type="checkbox"/> 멀티미디어컨텐츠(AR/VR, 게임 등) <input type="checkbox"/> 로봇 <input type="checkbox"/> 기타 ()					
SW기반의 창업 프로젝트 명	AI기반의 4차산업혁명 교육 복습 및 평가 시스템					
프로젝트 개요	4차산업 혁명 방과후 교육시장이 점진적으로 성장하는 가운데, 수많은 교육에서 학생에 대한 수업이후 평가 시스템의 부재를 문제로 제기하고, 이에 직접 교육을 진행하는 학생 및 기관의 의견에서 필요성을 확인하고, 웹또는 앱으로 간단히 수업내용의 요약과 평가를 진행하고자 함.					
추진 배경	<input type="checkbox"/> 배경/ 필요성 - 산업현장과 시장의 필요성 산업문제점 및 아이디어 개요 <u>1. 기술의 용도 및 핵심 기능</u> 자사의 핵심 유저 및 고객인 방과 후 교사 선생님 퍼소나					
		방과 후 교사 김은아 님(45세) 4차산업 교육 방과 후 시장에서 4년째 활동 중. 목표: 내년에도 방과 후 수업을 계속하는 것. 고 민1. 방과 후 수업이 끝난 뒤 내년에도 계속하려면 성과가 필요한데 이를 만들 방법이 없어. 고 민2. 학교가 제시하는 LMS 규격에 평가가 인정될 수 있어야 해. 고 민3. 하지만 굳이 내가 나서서 평가 시스템까지 만들긴 너무 힘들어.				

○ 직관적이고 강력한 자사의 솔루션.

	
자사의 구글 스프레드시트 기반으로 정보를 수집하고 문제를 자동으로 출제.	학생은 웹사이트 화면으로 접속하여 문제 풀이 가능.

2. 기술(제품)의 혁신성

○ 다양한 경쟁사, 하지만 실사용되지 않음.

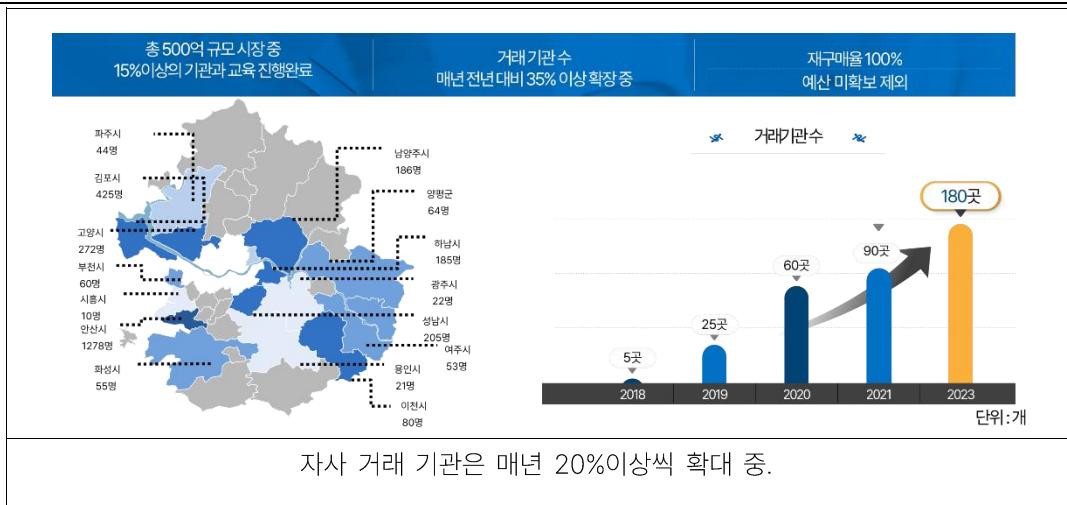
- 다양한 교육 추천 Ai가 존재하지만 실제로 방과 후 교육에서 사용되는 것은 현재 없음. (자체 및 연관 교육 200개 조사)
- 특히나 방과 후 교사들은 문제를 내고 평가받는 시간 자체를 쓰고 싶지 않음.
- 공교육에 들어가기 위 해서는 기관별 LMS 또는 틀에 연동되어야 하는데 연동되지 않음.

일리소프트 소개



"실제 현실과 가상이 융합되는 메타버스 콘텐츠."

단순히 하나의 콘텐츠를 만들고 있는 것이 아니라 콘텐츠를 담을 수 있는 미디어 및 저작도구를 목표로 하는 일리소프트 유니티 MWU 수상 등 유니티를 활용한 VR게임 및 플랫폼까지 메타버스 기술을 활용하여 5년 이상 합을 맞추며 콘텐츠를 생성하고 있음. 이에 디딤돌 Rnd, 예비창업패키지 최우수, 비대면 스타트업 지원 사업 최우수 등 유니티를 이용해 다양한 콘텐츠를 제작하고 자사 경쟁력을 입증함.



알려 주는 것.

1. 사업 방향 지도
2. AI툴 기반으로 문제 추천 시스템 만드는 방법에 대한 가이드라인
3. Unity등 필요한 툴에 따른 지도(개발툴은 학생들 상황에 맞춰서 변동예정)
4. 해당 과제는 실제 정부과제 선정되어있으므로 실질적인 사업계획서 제공 가능

추천 학생

AI관심이 많은 학생

비전공자 학생도 괜찮음

실제 현장에서 작동했다라는 의미있는 포트폴리오가 필요한 학생

사업 목표	<input type="checkbox"/> 사업의 목표 – 제품이나 서비스의 목표		
	추진계획	추진내용	세부내용
	2025.04월	블록체인 애플리케이션 UI/UX작업 마무리	사용성 UX확인 진행
	2025.06월	어플리케이션 개발 마무리	사용자 버튼 UX등은 사용가능하게 만들고 서버만 파이어베이스 바탕으로 임시 구축

		어플리케이션 테스트 이후 피드백 바탕으로 업데이트
2025.09월	실질교육진행	자사가 올해 진행한 비대면 교육솔루션 성과보고
<input type="checkbox"/> 기업체 지원 가능 사항 (멘토, 사무실, 재료, 개발툴 등)		
<p>1. 멘토링 (월 2회) 멘토 실적 Unity 공식 전문가, 콜로소 및 신세계 InC Unity 국비 과정 강의 보유 - 2023 소용대 캡스톤 대회 은상(메타버스 공교육 플랫폼 WeSpace)  대학생 팀 부산 인디게임 페스티벌 등 진출 - 2024 ICT캡스톤 대상 팀 멘토링) (모션캡처 버츄얼 아이돌 게임 LODI) - 학생이 원하는 기업체에 및 직군에 맞추어 포트폴리오 방향 지도 (프로젝트 방향에 맞춰 최대한)</p>		
결과물	 <p>메타버스 콘텐츠 기업 일리소프트 대표 Unity 인증강사 </p> <p>성남시 Connect21 2022 강사참여 정부 창업지원 사업 생애최초 사업 멘토 참여 그 외 (세종대, 한양대, 교육청등) 강의 및 교육 다수</p>	
	<input type="checkbox"/> 최종 기대 결과물 <ol style="list-style-type: none"> 1. SW창업 사업계획서 (필수) 2. 시제품 또는 서비스 개발 (권장) 	
유의사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 지적재산권은 프로젝트를 제안하고 멘토링을 수행한 기업(당사)에 있음. 2. 프로젝트를 수행한 학생들이 창업을 희망할 경우 적극 지원할 것임 	

* 학생들이 본 제안서를 읽고 본인에게 적합한 과제를 선택할 수 있도록 작성 요망.

* 추진배경, 사업목표 추가 작성이 필요한 경우 페이지 분량이 늘어나도 무방함.