

학생 1

아이템 1

사진가를 위한 사진 공유 플랫폼

사진 공유, 셀렉 과정에서 raw가 아닌 jpg 파일을 이용하는 번거로움 해소

아이템 2

낙상 감지 어플

폐휴대폰을 이용해 집에 혼자 있는 노약자의 낙상 감지

학생 2

아이템 1

성인실무교육인 코딩교육 플랫폼 발전 -> 정해진 course가 아닌 각자의 프로젝트

아이템 2

밴드 결성 플랫폼 + 악기 교육 및 구매처 연결 플랫폼

학생 3

아이템 1

글 중심 독서토론 및 글쓰기 커뮤니티

아이템 2

일상적 정보의 구조적 데이터화로 빠른 정보전달을 도와주는 서비스

학생 4

아이템 1

어르신들을 위한 음성 비대면 진료 앱

아이템 2

가상 성형 시뮬레이션 앱

학생 5

아이템 1

노래 AI (여러 성종과 발성, 음정 박자 발음 감성을 중심으로 파형 분석)

아이템 2

유머코드로 알아보는 궁합 (MBTI처럼)

학생 6

아이템 1

연인이 관심사, 취향, 가치관 등의 다양한 정보를 작성하고 이를 서로 공유할 수 있는 앱 (카테고리별로 분류해서 주관식, 객관식, 설문조사 등의 다양한 방식으로 질문 제공)

아이템 2

다양한 진로 분야별로 나눠서 해당 진로에 관한 정보나 고민을 공유하는 플랫폼 (고등학생, 대학생, 취준생 등 다양한 진로를 고민하는 사람들이 쉽게 진로에 대한 정보를 찾을 수 있도록 도와주는 것)

학생 7

아이템 1

업무 관리 및 학습 커뮤니티 플랫폼

- ai를 이용하여 사용자의 학습/업무의 패턴이나 성과를 분석, 개개인별 최적의 작업 시간 추천
- 사용자 간 정보 공유와 스터디 등의 협업을 촉진하는 커뮤니티

아이템 2

ai 기반 여행 추천 및 예약 플랫폼

- ai를 이용하여 사용자의 선호, 예산 등을 분석하여 개인 맞춤형 여행일정 추천 및 예약 제공

학생 8

아이템 1

서비스 이름: ARTPOT (아직 미정 - 더 나은 이름이 있을 것)

1줄 서비스 설명: 음악, 댄스, 미술, 웹툰, 영화, 프로그래밍 등 예술 분야와 같이 한 작품을 만들기 위해 서로 비슷한 수준의 다른 역할을 하는 사람들을 모집하는 앱 및 웹 + 추가로 넷플 같은 팟 구할 때도 사용 가능(분류: 기타)

아이템 2

서비스 이름: LeadForm (아직 미정 - 더 나은 이름이 있을 것)

1줄 서비스 설명: 작품 수집 및 평가를 위한 제출 플랫폼 웹

학생 9

아이템 1

<동네이모집밥>

1. 개요

1. 대학교 주변 자취생들이 근처에 거주하는 주부나 할머니 등이 직접 만든 도시락을 배달받는 서비스

2. 문제점

1. 대학생: 식비가 부족함. 규칙적으로 식사를 해결하고 싶지만, 집에서 직접 여러 음식을 해먹는 것이 어렵고, 재료 낭비 등이 걱정됨. 본가에서 통학하는 친구들과 달리 집밥을 먹지 못하는 것이 속상함
2. 학교 주변 주부 등: 남는 시간에 작은 소일 거리를 할만 한 것이 마땅치 않음

3. 좋은 아이디어인 이유

1. 업체가 직접 서비스를 공급하는 것이 아닌, 서비스는 플랫폼의 역할을 하고 각각 해결되어야 할 문제가 있는 수요자(대학생)와 공급자(주부 등)를 매칭해 주기 때문에 비용이 크지 않음
2. 공급자의 경우도 생활패턴에서 크게 벗어나지 않는 선에서 서비스를 공급할 수 있음 (자녀 아침 식사를 준비할 때 도시락을 함께 준비하는 등)
3. 지역 사회의 활성화
4. 비슷한 업체가 없기 때문에 시장을 선점하고 이 서비스에 수요자/공급자를 익숙해지게 만들면 경쟁업체가 생기더라도 넘어가기 어려울 것이라고 판단됨

아이템 2

<수업 자료 정리 앱>

1. 개요

1. 수업 일자에 맞춰 수업자료와 과제, 읽기자료, 연습문제 등을 정리하는 태블릿 앱

2. 문제점

1. 수업 진도에 맞춰서 정리해야할 자료들의 형식이나 체크할 양식 등이 다른데, 한 곳에서 해결하기 어려움

3. 좋은 아이디어인 이유

1. 대부분의 대학생 또는 고등학생 등이 타겟이기 때문에 넓은 유저풀을 가질 수 있음
2. 이미 많은 사람들이 태블릿으로 수업자료를 정리하는 것에는 익숙하지만, pdf 필기 / 시험공부 / 팀플 / 과제 등 수업에서 대부분 일어나는 활동들을 한 눈에 정리할 수 있는 공간은 없음
3. 개발자(나)와 주변 친구들도 필요로 하는 서비스이기 때문에 많은 아이디어이션이 가능
4. 초기비용 없음

학생 10

아이템 1

서비스 이름: 시간표 가능?

서울대와 같이 캠퍼스가 굉장히 큰 경우, 강의와 강의 사이 건물 간 이동시간이 충분하지 못한 경우가 있어 강의를 듣고 나서 버스를 바로 탈 수 있는지 알려주는 어플입니다.

에브리타임은 강의시간이 겹치지 않지만 알려주기 때문에 이동시간이 충분한지 알려주는 이 어플이 경쟁력이 있다고 생각합니다.

아이템 2

서비스 이름: 갯티 없어져유

기프티콘을 받아놓고 기한을 까먹고 못 쓰는 경우가 있어 기프티콘을 업로드하면 날짜에 맞게 계속 알림을 주는 어플입니다. 이는 이미 카카오프렌즈 선물하기에서 알림을 주기는 하지만, 조금 더 확장해 어플 내에서 기프티콘을 거래하거나, 대량 구매 후 시세보다 조금 싸게 파는 등으로 이익을 얻을 수 있는 윈윈 전략으로 간다면 기프티콘 최적화 어플으로써 좋을 것입니다.

학생 11

아이템 1

<이미지 드롭스>: AR(증강현실) 기술 활용하여 GPS에 기반해 사진, 영상 공유하는 서비스 (포켓몬고 + 에어드롭)

아이템 2

<마패웰: My Family's Wellness>: 가족들의 암 등 투병 이력을 한눈에 정리해서 유전의학적 조언을 제공하는 서비스. 의료정보 + 가족 가계도 개념.

학생 12

아이템 1

맛집 웨이팅 실시간 확인 / 주변 웨이팅 없는 맛집 추천

아이템 2

소통 능력 향상을 위한 모의 어플 (소개팅 / 면접 ...)

학생 13

아이템 1

외롭고 심심한 시니어들을 연결하는 플랫폼

아이템 2

여러 유저의 플로깅(산책을 하며 쓰레기를 줍는 조깅)의 경로 정보를 지도 위에 표시하여 플로깅을 효율적으로 진행될 수 있도록 하는 플랫폼

학생 14

아이템 1

게으른 대학생들을 위한 런어스 과제 공지 캘린더. 런어스를 자주 확인해야하고 강의를 클릭해야 마감기한이랑 공지를 알 수 있는 불편함 (런어스에 과제, 동영상 혹은 공지가 올라왔을때 자동으로 캘린더에 추가해주고, 주기적으로 마감기한을 알려주는 방식으로 시간 절약할 수 있다.)

아이템 2

<대학생을 위한 소모임 플랫폼을>

대학생 커뮤니티 앱"에브리타임"에서 소모임을 개설하는 것은 다른 글에 의해 쉽게 덮여지므로, “굿백칼리지”, 그리고 “모각코”와 유사한 형태로 만드는 방식

(참여하고 싶은 모임을 키워드 형태로 미리 등록해 놓으면, 관련 모임을 누군가가 생성했을 때 알림이 뜨는 방식으로 검색해야 하는 번거로움이 없음, 친구를 사귀는 데 도움을 줄 수 있음)

학생 15

아이템 1

요약 : 게임 캐릭터 간 전투상성 비교

League of Legend(이하 LOL), Overwatch 2 등 게임 내 캐릭터 간 전투상성을 알려주는 서비스

전투상성 비교의 기준은 각 캐릭터의 기본 스탯 및 스킬 구성, 매커니즘 등 (스킬 데미지, 이동기 여부, 스킬의 특수 효과, 후반 지향형 매커니즘 등)

ex) AOS 게임 중 하나인 LOL의 경우 : 전적 검색 사이트에서 게임 승률 통계로 두 캐릭터의 상성을 확인하게 됨
통계로서 확실한 상성을 확인할 수 있는 경우는 괜찮지만, 승률 50 대 50에 가까운 통계를 가졌을 경우 두 캐릭터의 전투 상성을 알기 힘들

아이템 2

요약 : 흥미로운 대화 주제를 랜덤으로 던져주는 서비스

초면에 어색해 하는 사람들 간 대화를 이끌어줄 수 있음

친한 사람 사이에는 킬링타임 용으로 사용 가능

학생 16

아이템 1

AI 챗봇과 생산형 AI를 통한 집(자취방) 인테리어 및 가구 이미지 생성 서비스

아이템 2

카테고리 별 음식 분류 후 각 음식의 레시피 및 필요 재료 설명, 그 페이지에서 바로 구매할 리스트에 추가 가능, 가지고 있는 재료 입력으로 가능한 요리 추천 기능 서비스 어플

학생 17

아이템 1

연극, 뮤지컬 전용 티켓 거래 플랫폼 / 연극, 뮤지컬의 티켓 거래 문화는 다른 콘서트 등의 일반적인 티켓 거래와 문화가 많이 다르기 때문에 이 점을 고려한 티켓 거래 플랫폼

아이템 2

북고리즘 / 책을 좋아하는 마니아 층이 존재하나 이 책에 대한 정보를 제공하는 플랫폼이 부족하다고 느껴져서 여러 전자책 서비스에 관한 정보와 리뷰, 책 추천 등이 가능한 플랫폼

학생 18

아이템 1

말하면 기록되는 EMR

- 현재 병원에서는 의료진의 모든 행동을 일일이 타자로 컴퓨터에 기록해야함. 이는 업무의 절반 이상을 차지함.
- 이를 업무 중간 중간 말하기로 기록하면 업무 효율이 증가함.

아이템 2

공격 패턴을 짜주는 복싱 프로그램

- 순발력 게임처럼, 복싱 훈련을 할 때는 한 명이 공격 패턴을 불러주고, 다른 한 명이 거기에 맞게 공격을 수행해야함. 이는 사람의 창의성을 필요로 하고, 애초에 혼자 운동하고 싶어도, 파트너가 필요함.
- 이에 자동으로 패턴을 짜주는 프로그램을 도입하여 위의 문제를 해결할 수 있음.

학생 19

아이템 1

수능 탐구 과목 공부하는 학생이 공부 중에 생긴 질문을 퀄리티 높게 답변해주는 서비스

아이템 2

자취방을 처음 구하는 사회 초년생에게 예산 대비 20% 이상 비용 효율을 달성할 수 있는 집을 선별해주는 서비스

학생 20

아이템 1

Food tinder for eating out with friends

아이템 2

Social media for dogs to find dog friends

학생 21

아이템 1

정보 공유에 특화된 유료 구독 폐쇄형 SNS'

sns 하다 보면 동기 부여, 성공 방정식, 라이프 해킹 -> 이런 식으로 성공 팔이, 강의 팔이 하는 사람들이 있습니다. 또 주식, 코인 같은 것들도 종목 토론방 같은게 있습니다.

주로 돈을 버는 방법 : 계좌 이체 후 개별적으로 dm or email 로 직접 파일 전송 혹은 채팅방 초대, 전자책 플랫폼에서 전자책 판매, 유튜브 구독 등 -> 플랫폼이 너무 분산되어 있음. 파는 사람들은 이것저것 다 관리해야 하니까 힘들. 사는 사람들은 신뢰도 감소, 소속감 느끼기 힘들.

=> 정보성 콘텐츠를 사고 파는 사람들을 위한 유료 구독형 SNS

그룹 형태로 제공되는 플랫폼 -> 페이스북 그룹, 네이버 밴드, 카카오 그룹

유료 구독으로 그룹에 입장 할 수 있고, 사용자가 입장한 시점부터의 콘텐츠, 파일, 채팅 기록만 볼 수 있도록 함.

-> 한 번 들어오면 계속 남아있도록

파는 사람들은 콘텐츠 생성에 집중 할 수 있고, 수익이 일정하게 발생할 수 있음.

사는 사람들은 그 그룹에 속해 있다는 소속감, 이들과 함께라면 나도 성공할 수 있을 것 같다는 기분 느끼게 해줌.

=> 이런 동기 부여같은 감정을 건드리는 마케팅은 일시적인 효과로 그치는 경우가 많아 오래 구독을 하게 될지는 모르겠음.

아이템 2

부동산 플랫폼, 근데 이제 공인중개사무소 평가가 담긴'

집 구하러 다닐 때 매물 자체를 찾는 것도 문제지만, 어느 중개사무소를 갈지도 큰 문제입니다. 중개소마다 중개하고 있는 매물도 다르고, 중개사분들 스타일도 너무나 다릅니다. 친절하고 매물도 다양한 곳이 있고, 싸가지 없는데다 매물도 없는 곳이 있고, 심지어는 실제 사기꾼들도 있습니다. 그런데 이들에 대한 공개된 정보가 너무 부족합니다.

=> 부동산 중개 과정에서 중개사무소 선택의 어려움을 해소하기 위한 리뷰 및 보상 기반의 정보 플랫폼 리뷰를 무제한으로 작성할 수 있도록 한다면 가짜 정보를 가려내기가 힘들.

그래서 계약한 건에 대해서만 인증하고 리뷰를 달 수 있도록 함. 근데 그럼 계약 했더라도 리뷰를 강제하기가 힘들. 그래서 원티드의 입사 축하금 체제 비스무리하게 도입.

기존의 직방, 다방 같은 서비스는 중개소에서 매물에 대한 광고를 올릴 때 마다 일정한 비용을 지불 해야함. 근데 이제 광고는 무료를 올릴 수 있도록 하고, 그 매물에 대한 계약이 이루어졌을 때, 중개비의 일부를 수수료로 받는 것. 그리고 받은 수수료의 일정 부분을 다시 집 거래한 사람에게 돌려주는 것.

중개소 찾을 때도 평가 기반에서 좋은 곳으로 가고! 계약 할 때도 돈 좀 덜고! 일석이조

=> 근데 기업 입사 계약과는 달리 부동산 중개비는 금액이 크지 않기 때문에,, 돌려줄 돈이 많진 않을 듯..