

2024 대한민국 학생창업주간
- 나는 빛(光)나는 신(新)나는 별(莚)난 창업자 -

공공기술 기반 도시 문제 해결을 위한 창업 아이디어 발굴

문제발굴 – 기술 SMK 활용 솔루션 도출 (실습)



팀명: 이재현



팀장:김종익
역할:팀장
주요 이력:



팀원:성수민
역할:팀원
주요 이력:



팀원:정서현
역할:팀원
주요 이력:

- **Vision : 총장님 사랑합니다.**

특허명: 자동 음악 태그 분류 성능 향상을 위한 음악 특징 선택 시스템 및 방법

특허 주요 내용 기입(1~2페이지)

자동 음악 태그 분류 성능 향상을 위한 음악 특징 선택 시스템 및 방법

- 1. 지역 축제 또는 행사에 걸맞는 초청 가수 및 음악 추천 시스템**
- 2. 음악의 분위기를 파악하여 음악에 맞는 여행지 추천**
- 3. 음악의 분위기 유사도 높은 음악 추천 (웹툰, 웹소설, 스트리머, 유튜버)**

Text to mood -> mood to sound (치지직 클로바 연동)

고객 분석 / 문제 분석

우리의 고객은 누구인가?

해당 고객은 누구이며, 그들의 어떤 상황에 주목할 것인가..

고객군 1	고객군 2
대상자 명(사람)	대상자 명(사람)
주요 특징 (연령대/직업군/거주지역/소득수준/기타 특징)	주요 특징 (연령대/직업군/거주지역/소득수준/기타 특징)
핵심 상황 (어느때/어느곳에서/무엇을/어떻게/왜)	핵심 상황 (어느때/어느곳에서/무엇을/어떻게/왜)

우리의 고객은 누구인가?

해당 고객은 누구이며, 그들의 어떤 상황에 주목할 것인가..

고객군 1

대상자 명(사람)

주요 특징 (연령대/직업군/거주지역/소득수준/기타 특징)

핵심 상황 (어느때/어느곳에서/무엇을/어떻게/왜)

고객군 2

대상자 명(사람)

주요 특징 (연령대/직업군/거주지역/소득수준/기타 특징)

핵심 상황 (어느때/어느곳에서/무엇을/어떻게/왜)

누구의 어떤 문제(요구)를...

해당 고객은 어떤 (특정한) 상황에 어떤 행동패턴을 나타내는가..

고객군 1

Step 1 :



Step 2 :



Step 3 :



Step 4 :



Step 5 :

해당 고객은 어떤 (특정한) 상황에 어떤 행동패턴을 나타내는가..

고객군 2

Step 1 :



Step 2 :



Step 3 :



Step 4 :



Step 5 :

그러한 행동패턴에서 무엇을 불편해 하는가.. 무엇을 희망하는가..

고객군 1

불편한 것들(Problems/Pains)

1. 000 상황에서 @@@ 때문에 ### 정도만큼 불편(어렵)다.
2. ...
3. ...

희망하는 것들(Needs/Gains)

1. 000 상황에서 &&&이 \$\$\$ 되(하)면 좋겠다.
2. ...
3. ...

그러한 행동패턴에서 무엇을 불편해 하는가.. 무엇을 희망하는가..

고객군 2

불편한 것들(Problems/Pains)

1. 000 상황에서 @@@ 때문에 ### 정도만큼 불편(어렵)다.
2. ...
3. ...

희망하는 것들(Needs/Gains)

1. 000 상황에서 &&&이 \$\$\$ 되(하)면 좋겠다.
2. ...
3. ...

솔루션 분석

아이템명 :

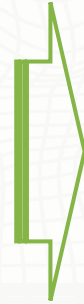
주어진 특허를 기반으로 도출된 우리 팀의 비즈니스 아이템 설명(1~2페이지)
- 해당 아이템의 핵심기능들이 무엇인지 나타나야 함...

고객의 불편함(Problems/Pains)를 어떻게 해결할 것인가...

고객군 1

불편한 것들(Problems/Pains)

1. 000 상황에서 @@@ 때문에 ### 정도만큼 불편(어렵)다.
2. ...
3. ...



불만 해결 방안(Pain Reliever)

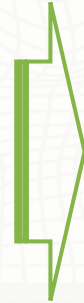
1. 000 기능을(이) 이용하여 (적용되어) @@@를 ###하게 해결할 수 있다.
2. ...
3. ...

고객의 희망사항(Needs/Gains)를 어떻게 만족시킬 것인가...

고객군 1

희망하는 것들(Needs/Gains)

1. 000 상황에서 &&&이 \$\$\$ 되(하)면 좋겠다.
2. ...
3. ...



이득 창출 방안(Gain Creator)

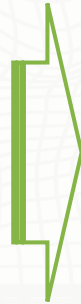
1. 000 기능을(이) 이용하여 (적용되어) &&&를 \$\$\$하게 할 수 있다. (그 이상의 @@@이 되게 한다.)
2. ...
3. ...

고객의 불편함(Problems/Pains)를 어떻게 해결할 것인가...

고객군 2

불편한 것들(Problems/Pains)

1. 000 상황에서 @@@ 때문에 ### 정도만큼 불편(어렵)다.
2. ...
3. ...



불만 해결 방안(Pain Reliever)

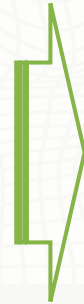
1. 000 기능을(이) 이용하여 (적용되어) @@@를 ###하게 해결할 수 있다.
2. ...
3. ...

고객의 희망사항(Needs/Gains)를 어떻게 만족시킬 것인가...

고객군 2

희망하는 것들(Needs/Gains)

1. 000 상황에서 &&&이 \$\$\$ 되(하)면 좋겠다.
2. ...
3. ...



이득 창출 방안(Gain Creator)

1. 000 기능을(이) 이용하여 (적용되어) &&&를 \$\$\$하게 할 수 있다. (그 이상의 @@@이 되게 한다.)
2. ...
3. ...