

아이디어 기획서 서식

I. 참가자 정보

공 모 명	렛츠런파크 영천 교통 편의 향상		
성 명	대박징조(김태경) (팀일 경우 팀명과 대표자 1인 기재)	지원 과제	아이디어 기획

II. 세부 내용

1. 개요

1-1. 아이디어 기획 핵심내용(요약)

영천시의 랜드마크로 떠오를 렛츠런파크 영천의 접근성 향상을 위해 다음과 같은 아이디어를 고려해봤습니다.

1) 관광 중심 시내버스 노선: 영천시 주요 관광지와 건설 예정인 렛츠런파크 영천을 연결하는 시내버스 노선을 구상했습니다. 이를 통해 시민들은 편리하게 렛츠런파크 영천을 방문할 수 있으며, 시내의 다른 관광 명소들도 쉽게 이용할 수 있습니다.

2) 렛츠런파크 영천 셔틀버스 노선: 렛츠런파크 영천을 방문하려는 다른 지역 시민들을 위한 전략적인 셔틀버스 노선을 구상했습니다. 주변 지역의 유동인구가 많은 곳을 분석하여 셔틀버스 정류장의 적절한 위치와 노선을 분석하였습니다. 주변 지역과 렛츠런파크 영천 사이를 연결하는 셔틀버스를 운영함으로써 외부 방문객들이 편리하게 렛츠런파크 영천을 방문할 수 있도록 지원할 수 있습니다.

3) 스마트 교통 시스템 구축: 렛츠런파크 서울, 부산 주변 교통사고를 분석한 결과, 렛츠런파크 초입 부분에 교통사고가 다발적으로 발생하는 문제점을 발견했습니다. 따라서, 렛츠런파크 영천 주변 교통사고를 분석하여 스마트 교통 시스템을 구축할 수 있는 구간을 선정해보았습니다. 해당 구간에 스마트 교통 시스템을 도입함으로써 교통 안전성을 향상할 수 있을 뿐만 아니라, 교통 혼잡을 파악하여 신호 제어 시스템을 설정하여 차량 흐름을 원활하게 유지할 수 있습니다.

4) VR 승마 체험: 다른 렛츠런파크와는 차별화된 서비스로 VR 승마 체험 기술을 도입하여, 영천시로 방문하는 관광객 수를 늘릴 수 있습니다. 특히, VR 승마 체험 코스로 영천시 9경 관광지를 활용해 사용자들은 가상 현실 속에서 말에 올라타는 듯한 느낌을 받으며, 영천시의 아름다운 경치를 감상할 수 있습니다. 더 나아가, 다양한 체험 요소를 추가적으로 제공하여 렛츠런파크 영천을 방문하는 동안 새로운 경험과 재미를 느낄 수 있을 것입니다.

5) 렛츠런파크 영천 로고: 렛츠런파크의 이미지가 될 로고를 별의 도시인 영천시와 연관 지어 페가수스 별자리를 사용해 만들어봤습니다.

마지막으로, 위의 구상된 아이디어를 기반으로 저희는 렛츠런파크 영천 어플 개발을 구상했습니다. 특히, 어플에 '알리마'라는 챗봇 시스템을 메뉴로 넣어 관광객들에게 다양한 정보를 실시간으로 전달하여 편리성을 제공할 수 있습니다.

이러한 아이디어를 통해 영천시민과 방문객들의 편의성을 높이고, 렛츠런파크를 영천의 랜드마크로써 더욱 매력적이고 차별화된 서비스를 제공할 수 있을 것입니다.

1-2. 공공데이터 활용 적절성

- 아이디어 구상 및 제안배경 작성

영천시는 2026년을 목표로 말 산업 복합 휴양 단지인 '렛츠런파크 영천' 건설을 진행하고 있습니다. 이 단지는 국내 네 번째 경마공원으로, 경마장과 말 박물관 등 경마 관련 시설뿐만 아니라 주변에는 레저 휴양시설도 조성될 예정입니다. 그러나 건설 지역인 '경상북도 영천시 금호읍 성천리'는 접근성이 좋지 않다는 제한적인 문제가 있습니다.

이러한 문제를 해결하기 위해 저희는 공공데이터를 활용하여 셔틀버스와 영천시 시내버스 노선을 구상하고 관광객들에게 편리성을 제공할 계획입니다. 셔틀버스를 운영하여 렛츠런파크 영천과 주변 지역을 연결하여 접근성을 향상할 것입니다. 이를 위해 다양한 데이터를 분석하여 셔틀버스 이용이 가능한 지역을 선정하였습니다. 또한, 영천시 시내버스 노선을 구상하여 관광객뿐만 아니라 영천 시민도 시내의 주요 관광지를 시내버스로 편리하게 이동할 수 있도록 하였습니다.

또한, 스마트 교통 시스템을 구축하여 렛츠런파크 영천이 개장함으로 발생할 수 있는 교통 혼잡 문제를 해결하고자 합니다. 이를 위해 교통 데이터를 수집하여 교통사고 누적지와 사고 유형을 분석하고, 스마트 교통 시스템을 구축할 지점을 선정하였습니다.

마지막으로, 저희는 영천시만의 독특한 매력을 부각하기 위해 VR 승마 체험 기술 도입 아이디어를 구상했습니다. VR 기술을 활용하여 영천시의 관광지를 가상 현실 배경으로 구현함으로써 영천시는 관광 산업에서 차별화된 매력을 가지게 될 것입니다. 관광객들은 실제 승마 체험에 한정되지 않고 가상 현실을 통해 영천시의 매력적인 관광지와 말 산업을 체험할 수 있게 되며, 이는 영천시의 관광 홍보와 발전에 큰 도움이 될 것입니다.

- 아이디어 구현을 위해 공공데이터가 적절히 활용되었는지에 대해 작성

1) 관광 중심 시내버스 노선: 영천시의 버스 정류장 현황을 파악하기 위해 2022년 전국버스 정류장 위치정보 데이터를 활용했습니다. 이를 통해 영천시의 주요 버스 정류장들을 확인하고 관광지와 연결할 수 있는 노선을 선정했습니다. 또한, 한국 관광 데이터랩에서 제공하는 영천시 중심 관광지 데이터를 활용하여 관광지의 위치와 수요를 분석하여 노선 계획에 반영했습니다.

2) 렛츠런파크 영천 셔틀버스 노선: 행정안전부 요인별 데이터와 한국 관광 데이터랩에서 제

공하는 데이터를 분석하여 대구, 구미, 포항시 북구를 셔틀버스 이용 가능 지역으로 선정하였습니다. 대구교통공사 역별, 일별, 시간별 승하차 인원 현황 데이터와 행정안전부 지역별(행정동) 성별, 연령별 주민등록 인구수 데이터를 활용하여 유동 인구가 많은 곳과 주요 시군구를 분석하여 셔틀버스 정류장 위치를 선정했습니다. 또한, 교통카드 빅데이터 사이트를 참고하여 구미시 셔틀버스 정류장 위치 선정에도 데이터를 활용하였습니다.

3) 스마트 교통 시스템 구축: 영천시의 교통사고 누적지와 사고 유형을 파악하기 위해 교통안전 정보관리시스템에서 제공하는 데이터를 활용하였습니다. 이를 통해 사고가 발생하는 구간과 유형을 분석하여 스마트 교통 시스템을 구축하기 위한 조치를 적용할 수 있는 지점을 선정하였습니다.

4) VR 승마 체험: VR 승마 체험 기술을 구현하기 위해 관광지 데이터를 활용했습니다. 렛츠런파크 영천을 기반으로 가상 현실 환경을 구현하기 위해 영천시의 관광지 데이터를 수집하고 활용했습니다. 이를 통해 영천시의 다양한 관광 명소를 가상 현실로 체험할 수 있는 환경을 구현할 수 있습니다. 렛츠런파크 영천에 방문한 관광객에게 영천시의 다른 관광지를 체험할 기회도 제공할 수 있습니다.

1-3. 활용 공공데이터

행정안전부에서 제공하는 '행정안전부_지역별(행정동) 성별 연령별 주민등록 인구수.csv' 데이터를 이용하여 경상북도 인구수를 이용하여 셔틀버스 노선을 선정할 때 이용한 데이터입니다. 셔틀버스 지역을 선정할 때 기준을 전체 인구수, 40-50대 인구수로 두었기 때문에, 큰 역할을 한 데이터입니다.

대구교통공사에서 제공하는 '대구교통공사_역별일별시간별승하차인원현황.csv' 데이터는 대구발 셔틀버스 노선을 선정할 때, 지하철 승하차 인원을 기준으로 노선을 선정하였기 때문에, 셔틀버스 노선을 선정하는 데 도움을 준 데이터입니다.

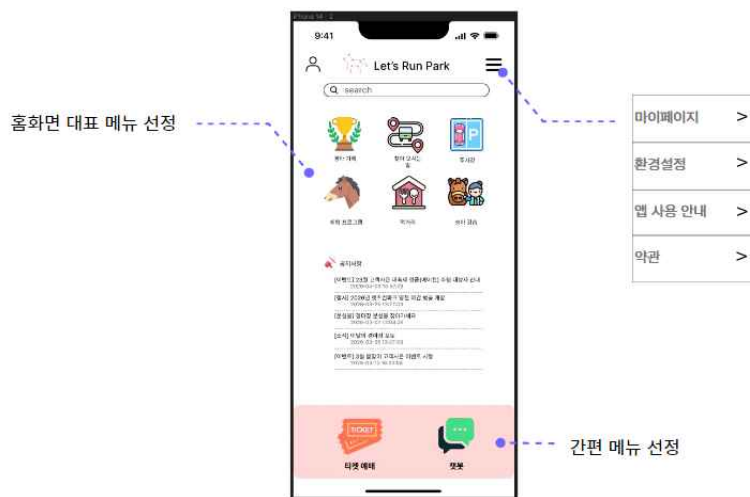
포항테크노파크에서 제공하는 영천시 BIS 버스 이벤트 로그 'yc_busevent.csv' 파일을 이용하였습니다. 영천시 버스 노선의 현황을 알기 위해 사용하였고, 이 데이터를 활용함으로써 시내버스 노선을 구축하는 데 큰 역할을 했습니다.

한국 관광 데이터랩에서 제공하는 영천시 중심 관광지 데이터 '20230501184751_중심 관광지.csv'를 활용하여 영천시 관광객을 위한 시내버스 노선을 추가할 때 정차할 버스 정류장을 선정하는 데 도움을 주었고 또, VR 승마 체험 서비스에 구현될 관광지를 선정하는 데 활용하였습니다.

경찰청(지방경찰청 기초자료 입력), 지방자치단체에서 제공하는 '전국무인교통단속카메라표준데이터.csv' 데이터를 활용하여 렛츠런파크 영천, 부산, 서울 근처의 교통 단속카메라 표준 데이터 현황에 관해서만 확인하였습니다.

1-4. 아이디어의 독창성

국내 경마장에서 승마 VR 서비스를 제공하는 곳은 없습니다. 렛츠런파크 영천에서는 승마 VR 서비스를 통해 진짜 말을 타는 것에 대한 부담감이 있는 관광객들에게 말을 타는 듯한 기분을 줄 수 있습니다. 또한, 승마를 처음 접하는 관람객들에게 승마 체험에 대한 진입 장벽을 낮추는 기회가 될 것입니다. 이러한 서비스를 통한 기대효과로 첫 번째는 렛츠런 파크에 방문한 관광객들에게 경마 관람 이외에 즐길 거리를 제공할 수 있고, 두 번째로 주로 말 모형을 탄 VR 체험은 아이들이 즐겨하므로 가족 단위 관광객을 유치할 것이며, 다른 관광지들을 VR로 체험함으로써, '한번 가볼까?' 하는 생각이 들게 함으로써 다른 관광지 홍보 효과도 기대할 수 있을 거라고 예상합니다.



또한, 렛츠런파크 서울과 부산은 한국마사회에서 운영하는 홈페이지가 있지만 따로 어플은 운영하고 있지 않습니다. 저희 프로젝트는 렛츠런파크 영천의 어플을 운영하여 방문자들의 편의를 증대시키고자 합니다.

1. 티켓 예매 및 결제 : 어플을 통해 온라인으로 티켓을 예매하고 결제할 수 있도록 해주면, 방문자들은 현장에서 티켓을 구매하기 위해 줄을 서거나 대기할 필요 없이 편리하게 이용할 수 있습니다.
2. 실시간 정보 제공 : 어플을 통해 렛츠런파크의 운영 시간, 이벤트 정보, 레스토랑 메뉴, 대기 시간 등의 실시간 정보를 제공할 수 있습니다. 방문자들은 어플을 통해 필요한 정보를 빠르게 확인하고 계획을 세울 수 있습니다.
3. 스마트 주차 시스템: 주차 공간의 가용성을 모니터링하고, 주차장의 주차 구획을 효율적으로 관리하는 시스템을 도입하여 자차를 이용하는 관광객들에게 편리한 주차 서비스를 제공합니다. 더불어 만차일 때 근처 공영주차장을 안내해주는 서비스를 제공합니다.
4. 실내 내비게이션 : 렛츠런파크 내부의 복잡한 구조를 고려하여 어플을 통해 실내 내비게이션 기능을 제공할 수 있습니다. 방문자들은 어플을 사용하여 자신이 원하는 장소를 쉽게 찾아갈 수 있습니다.
5. 할인 및 이벤트 알림 : 어플을 통해 특별한 할인 행사나 이벤트에 대한 알림을 제공할 수 있습니다. 방문자들은 어플을 통해 최신 정보를 받아볼 수 있고, 이를 통해 더 많은 혜택을 누릴 수 있습니다.

6. 피드백 및 문의 접수 : 어플을 통해 방문자들은 피드백이나 문의를 손쉽게 접수할 수 있습니다. 이를 통해 렛츠런파크는 방문자들의 의견을 적극 수렴하고 서비스 개선에 반영할 수 있습니다.

7. 챗봇 서비스 : 챗봇 서비스를 통해 어플 사용자들은 실시간으로 필요한 정보(위의 내용)를 얻을 수 있고, 문의나 요청에 대해 빠른 대응을 받을 수 있습니다.

챗봇 서비스 개발:

<https://console.dialogflow.com/api-client/demo/embedded/ea3d3091-2708-4dd6-ad62-a9a853432844>

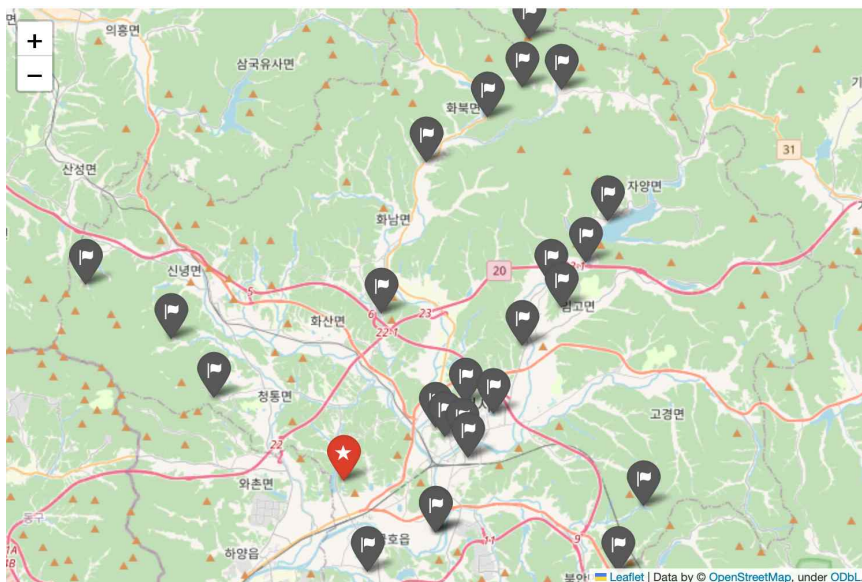
챗봇 학습 내용 : 위치, 경마 시간, 티켓 예매, 셔틀버스 이용자, 강습 예약, 승마 예약 등

1-5. 아이디어의 구체성

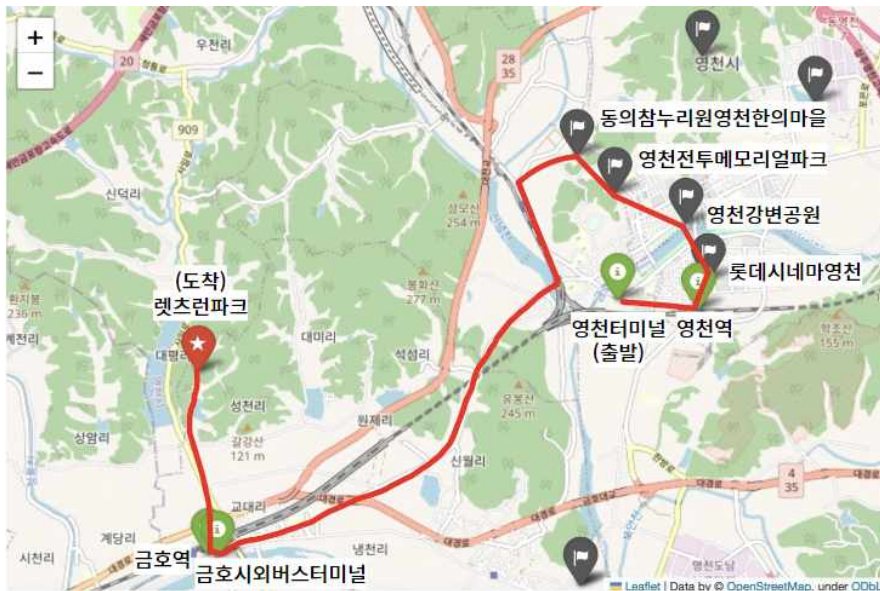
1) 시내버스 노선 추가

이동수단별 영천터미널과 영천 경마공원 사이 이동시간을 네이버 길 찾기를 통해 검색했을 때, 자차로 13분 정도 소요되는 거리가 대중교통을 이용할 경우 출발시각에 따라 이동시간이 1시간에서 3시간까지 교통편이 좋지 않은 것을 확인할 수 있습니다. 그래서 저희는 관광객들이 이용하게 될 시내버스 노선을 추가하기로 계획했습니다. 노선을 구상하기에 앞서 영천시의 다른 관광지도 방문하도록 유도하기 위해 시내버스에 영천역과 렛츠런파크 영천 근처의 관광지를 추가하였습니다.

관광객들을 위한 버스 노선을 정하기 위해서 한국 관광 데이터랩에서 제공하는 영천시 중심 관광지 데이터를 사용했습니다. 이 데이터는 관광객이 많은 순으로 100개의 중심 관광지의 정보를 담고 있습니다. 100개의 데이터 중 관광으로 분류된 54개의 데이터를 추출하였고, 하위 데이터들은 방문객 순위가 너무 낮아, 그중 25개의 관광지를 사용하기로 했습니다. 25개의 중심 관광지를 회색 플래그로 지도 위에 표시했습니다.



저희가 구상한 버스 노선은 영천역과 렛츠런파크 주변으로 아래 지도에서 볼 수 있는 영역들을 운행할 계획입니다. 회색이 중심 관광지이고 초록색으로 표시된 곳은 영천역, 금호역, 영천 버스터미널, 금호역 시외버스터미널입니다. 이는 관광객들을 위한 버스 노선으로 외지에서 방문할 때 이용할 플랫폼이므로 운행 노선에 포함하였습니다. 현재 영천시 운행 버스들의 기점을 확인해보았을 때, 영천터미널을 기점으로 하는 버스들이 많았으며 관광객들이 많이 모인다고 판단하여 영천터미널을 기점으로 두었습니다. 빨간색 경로를 따라 롯데시네마영천, 영천강변공원, 영천 전투메모리얼파크, 동의참누리원영천한의마을, 금호역, 금호시외버스터미널 그리고 렛츠런파크를 종점으로 하여 전체적인 버스 노선 틀을 짜보았습니다.



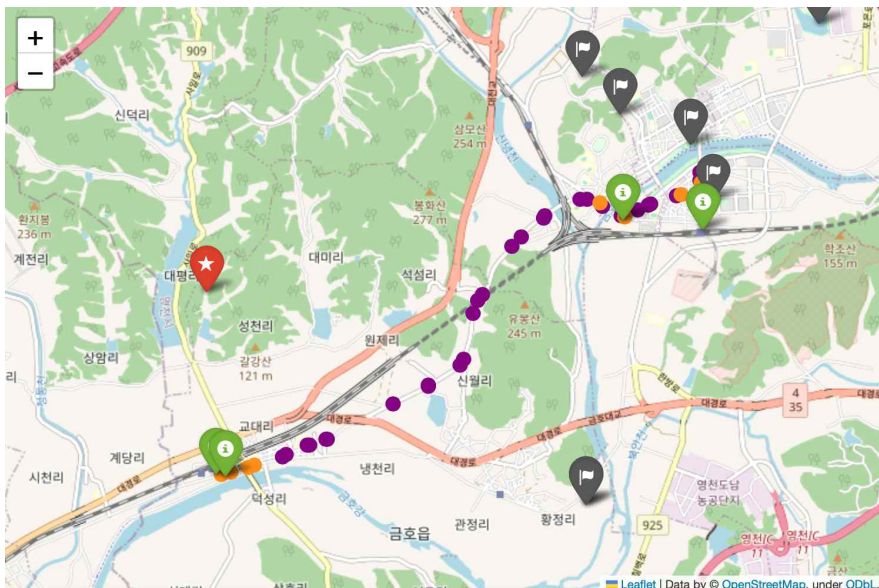
이어서 동의참누리원영천한의마을에서 렛츠런파크 방향으로 가는 길에 노선을 추가하기 위해 영천 시내버스를 분석해보았습니다. 영천시 시내버스의 노선 데이터를 찾는 데 큰 어려움이 있었습니다. 그래서 저희는 작년 9월 중 주말의 영천시에서 하루 동안 운행한 버스 이벤트 데이터를 이용하여 104개의 버스 노선을 지도에 시각화했습니다.

시각화 결과, 저희가 원하던 라인을 지나는 버스는 555-7, 111-1, 55, 555, 111, 5501로 총 6가지가 있었습니다. 그 라인에 있는 모든 정류장을 6개의 버스 중 몇 개의 버스가 지나가는지 분석했습니다. 6개의 버스가 모두 정차하는 정류장은 없었고, 영천공설시장, 금호시장앞, 금호터미널 건너 등 총 8개의 정류장에 5개의 버스가 정차하며, 4개의 버스, 3개의 버스가 정차하는 정류장들은 더욱 많은 것을 확인했습니다.

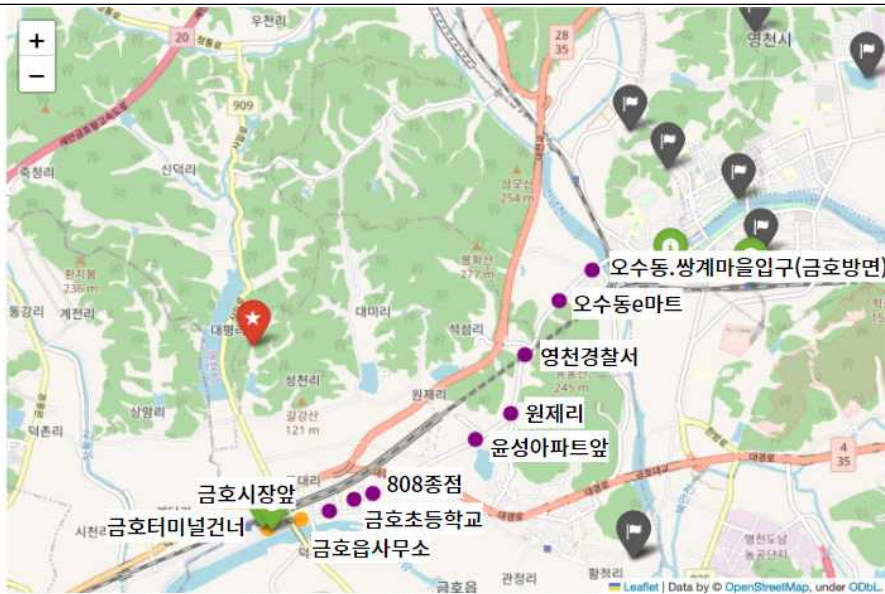
	bus stop_name	count
0	영천공설시장(완산동주민센터건너)	5
1	금호시장앞	5
2	금호터미널건너	5
3	영천버스터미널앞	5
4	금호터미널	5
5	금호시장건너	5
6	영천농협	5
7	경주세무서영천지서건너	5
8	윤성아파트앞	4

⋮

아래의 그림을 보면 주황색으로 표시된 위치가 6개의 버스 중 5개의 버스가 지나가는 정류장이며, 보라색으로 표시된 위치는 4개의 버스가 지나가는 정류장입니다.



버스가 정차하는 정류장이 꽤 많아 보였지만, 양방향으로 표시된 정류장과 이미 지나쳐 온 경로의 버스를 제외하고 영천 버스터미널에서 렛츠런파크로 가는 방향의 버스만 살펴보아야 합니다.



저희는 최종적으로 아래와 같은 노선을 갖는 시내버스 추가를 기획하였습니다.

**영천터미널-영천역-롯데시네마영천-영천강변공원-영천전투메모리얼파크-동의참누리원영천한
의마을-오수동.쌍계마을입구(금호방면)-오수동e마트-영천경찰서-원제리-윤성아파트앞-808종점
-금호초등학교-금호읍사무소-금호시장앞-금호터미널건너-금호역-렛츠런파크영천**

2) 셔틀버스 노선 선정

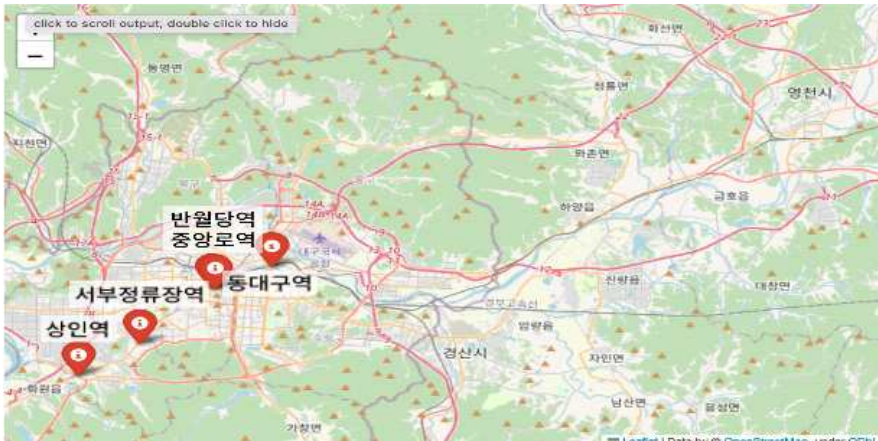
한국 관광 데이터랩 사이트에서 제공하는 영천시 방문자 거주지, 유출지 분포를 통해 경상북도과 대구광역시에서 가장 많은 관광객이 방문하는 것을 알 수 있었습니다. 렛츠런파크 서울, 부산 등의 셔틀버스 노선 현황을 통해 총 3개의 노선을 만들기로 했습니다. 먼저 대구광역시에는 한 개의 노선, 경상북도에는 두 개의 노선을 계획했습니다.

대구광역시의 노선을 선정하기 위해 저희는 대구 지하철 승하차 데이터를 이용했습니다.



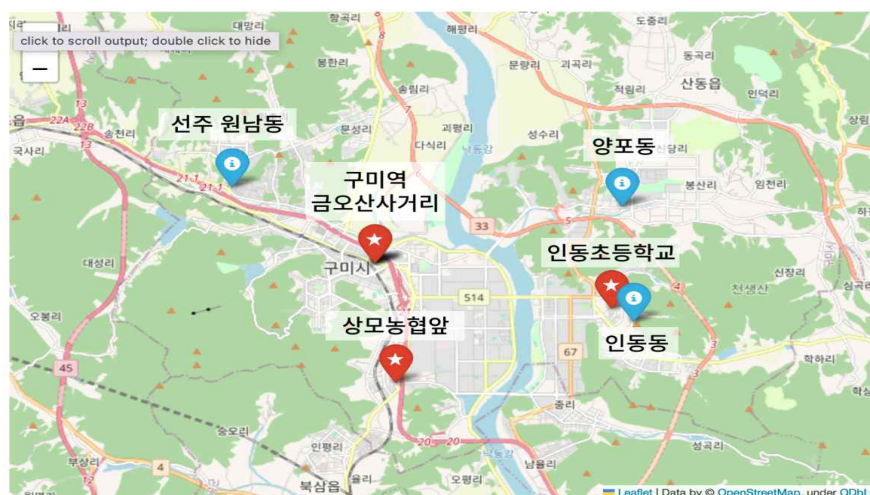
승하차 인구수 분석 결과, 반월당, 동대구역, 중앙로역, 상인역, 서부 정류장 순으로 인구수가 많았으며, 이는 곧 유동인구가 많다는 의미입니다. 대구 셔틀버스 노선을 선정할 때 유동인구가 많은 곳을 기준으로 선정하여, 반월당역과 동대구역을 노선에 포함하기로 했습니다. 지도상에 상위 5개 역의 위치 좌표를 찍어보았습니다. 오른쪽 위에 영천시가 위치하며, 지도에

서 영천시로 가는 경로상 반월당역을 출발지로 선정하였고, 동대구역을 경유지로 선정했습니다.



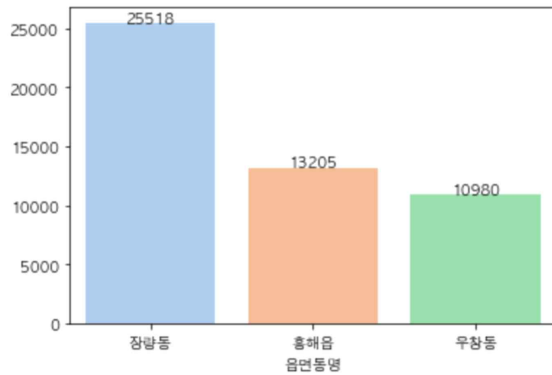
경상북도에서 두 개의 노선을 선정하기 위해 인구수가 많은 지역을 분석하였습니다. 또, 렛츠런파크 부산의 주요 관광객이 40-50대라는 점 또한 참고했습니다. 행정안전부 지역별, 성별, 연령별 주민등록 인구수 데이터를 활용하여 경상북도 주요 시군구 두 지역을 추출해보았습니다. 전체 인구수를 기준으로 보았을 때와 주 타겟층인 40-50대 인구수를 기준으로 보았을 때 동일하게 상위 2개의 지역으로 **구미시, 포항시 북구**로 확인되었습니다. 더 세부적인 노선을 짜기 위해 각 시군구에서 인구수가 많은 읍면동을 세 개씩 추출했을 때, 구미시는 **인동동, 양포동, 선주원남동** 순으로 많았고, 포항시 북구는 **장량동, 흥해읍, 우창동** 순으로 많았습니다.

구미시 노선 선정을 위해 교통카드 빅데이터 사이트에서 제공하는 구미시 최다 승차 정류장을 참고했습니다. 상위 4개의 구미역, 상모농협앞, 인동초등학교, 금오산사거리 정류장을 지도에 좌표를 찍어보았을 때 인동동, 선주원남동, 양포동은 아니지만 그 중심에 위치해 있으며 교통이 편리한 구미역을 출발지로 선정하였고 세 지역 중 인구수가 가장 많은 인동동에 위치한 인동초등학교를 경유지로 선정했습니다.



포항시 북구는 장량동, 흥해읍, 우창동 중 장량동이 두 지역에 비해 우세하게 인구수가 많은 것을 확인했습니다. 인터넷 조사를 통해 포항시에서 시내 교통체증을 해소하기 위해 흥해읍

에 환승센터를 설치한 것을 파악했습니다. 이곳을 포항시 북구 셔틀의 출발지로 선정하고, 인구수가 우세하게 많은 장량동의 행정복지센터를 경유지로 선정했습니다.

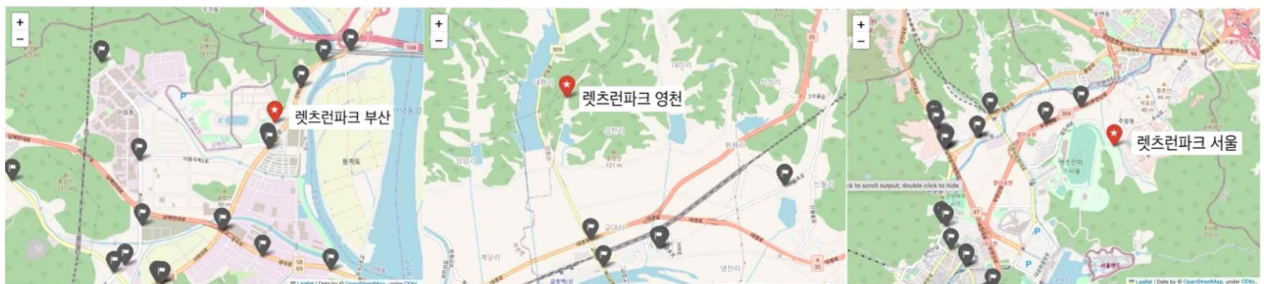


결과적으로, 저희가 선정한 3개의 셔틀버스 노선은 아래와 같습니다.

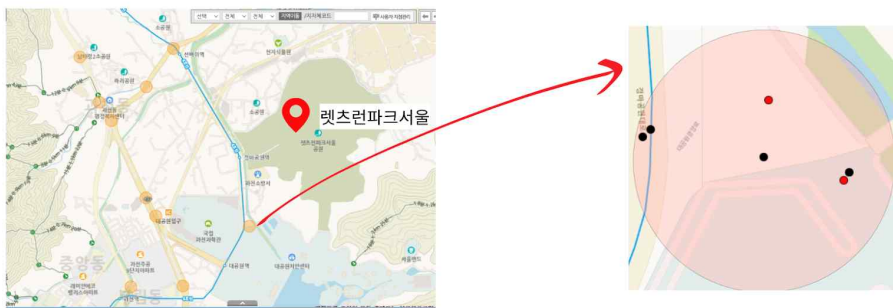
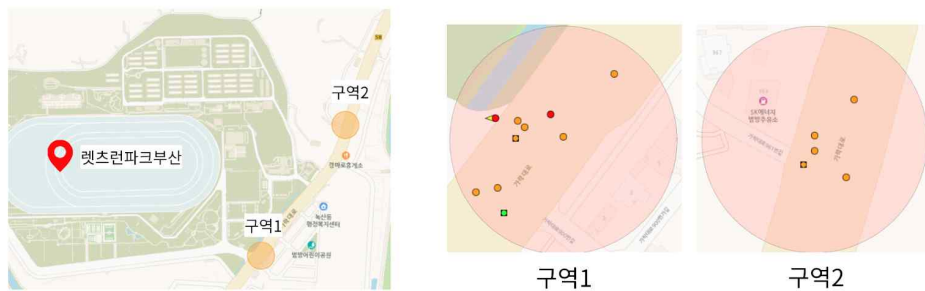
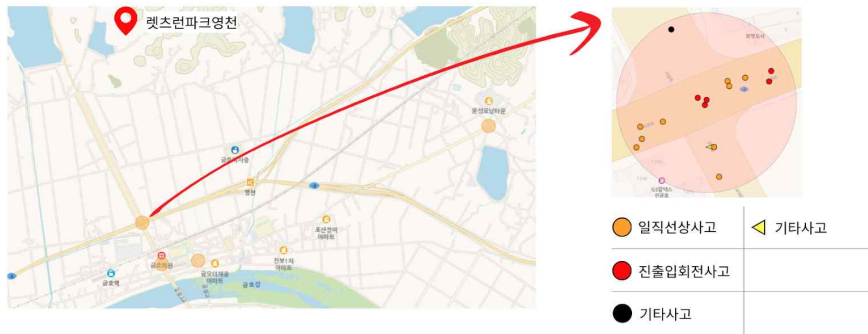
지역	노선
대구방면	반월당역 -> 동대구역 -> 렛츠런파크영천
구미방면	구미역 -> 인동초등학교 -> 렛츠런파크영천
포항시북구방면	흥해읍 환승센터 -> 장량동 행정복지센터 -> 렛츠런파크영천

3) 스마트 교통 시스템 구축

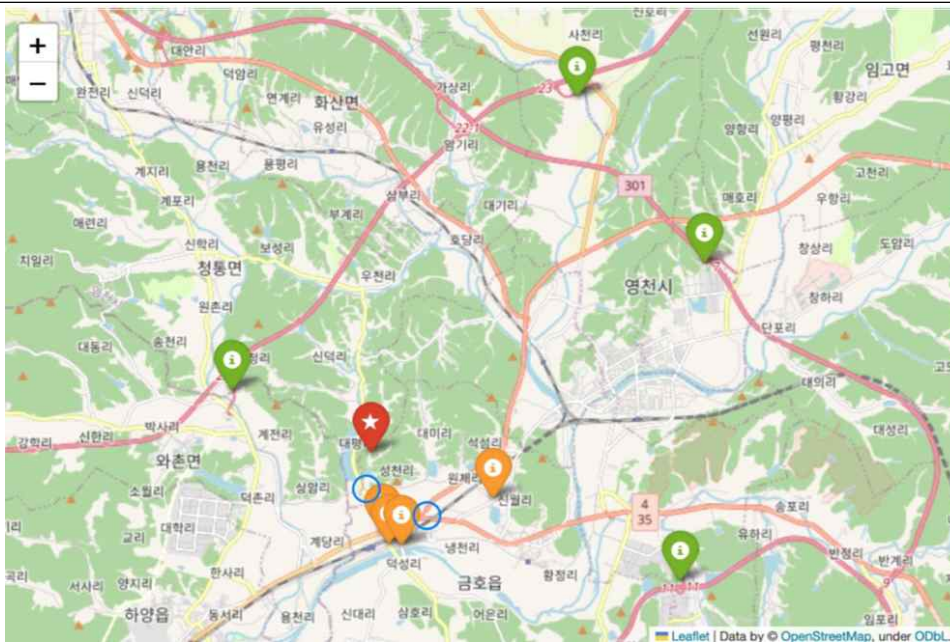
스마트 교통 시스템을 구축하고 추가 단속카메라 설치 위치 선정을 위해 렛츠런파크 영천, 부산, 서울 근처의 교통 단속카메라 위치를 알아보았습니다. 그림과 같이 단속카메라가 분포해 있습니다. 렛츠런파크 영천이 개장 전이라 초입 부분에는 단속카메라가 다른 두 지역에 비해 부족하다고 판단했습니다.



영천, 부산, 서울 순서대로 렛츠런파크 근처의 교통사고 다발지역을 교통안전 정보관리시스템에서 제공하는 데이터를 통해 확인해보았습니다. 아직 개장하지 않았음에도 렛츠런파크 영천 근처의 교차로에서 사고가 다발적으로 일어나는 것을 확인했고, 나머지 부산, 서울에서도 렛츠런파크 초입 부분에서 다발적인 사고가 발생하는 것을 확인했습니다.



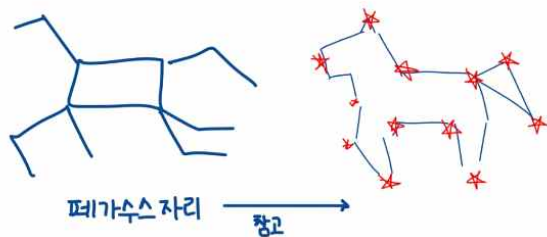
그래서 저희는 렛츠런파크 영천이 개장함에 따라 발생할 수 있는 교통사고를 예방하기 위해 아래 지도에 주황색으로 표시된 사고가 잦은 곳 네 지점에 스마트 교통 시스템을 구축해야 한다고 판단했습니다. 그리고 렛츠런파크 영천을 방문하기 위해 IC에 진입하는 다수의 차량을 단속하기 위해 연두색으로 표시된 네 지점의 IC에 단속카메라를 설치해야 한다고 판단했습니다. 파란색으로 동그라미 표시된 부분은 렛츠런파크 방문하는 길에 있는 교차로와 혼잡할 것이라고 예상되는 작은 사거리가 있어서 이 위치에 단속카메라를 추가로 설치해야 한다고 판단했습니다.



4) VR 서비스 구축

VR 서비스를 구축함으로써 렛츠런파크 영천에 방문하는 관광객들이 영천시시의 다른 관광지인 영천 9경의 자연경관과 경치도 함께 즐길 수 있습니다. 렛츠런파크의 상징인 말 모형에 탑승하여 영천시 주요 관광지 관람 및 관련 서비스를 구축하는 서비스입니다. 렛츠런파크에 방문하는 관광객들이 영천시 9경에 모두 방문하기 어려울 수 있으므로 VR을 통해 4D로 영천시시의 관광지를 말을 타는 듯한 느낌을 받으며 관광할 수 있다는 것에 매력을 줄 수 있을 것입니다. 특히, 어린이와 방문하는 가족에게 좋은 즐길 거리가 될 수 있을 것입니다.

5) 렛츠런파크 영천로고



영천시시의 상징 중 하나인 별자리를 활용하여 렛츠런파크 로고 도안을 제작해보았습니다. 렛츠런파크의 상징이 말이므로 말의 형태를 가진 페가수스자리를 도안 제작에 참고했습니다. 이를 통해 영천시와 렛츠런파크의 상징성 매력을 더욱 강조할 수 있을 것입니다.

2. 사업화

2-1. 아이디어의 발전가능성

위 아이디어 구상은 렛츠런파크 영천의 접근성과 관광 산업 활성화를 목표로 하고 있습니다. 공공데이터를 활용하여 시내버스와 셔틀버스 노선을 구성하고, 스마트 교통 시스템 구축 위치를 선정하여 도입함으로써 교통 혼잡 문제를 해결합니다. 또한, VR 승마 체험 기술을 도입하여 독특한 관광 체험도 제공합니다.

이러한 아이디어는 시장성과 사업화 가능성이 높습니다. 렛츠런파크 영천에 대한 접근성 향상은 많은 관광객 수요를 유치할 수 있는 중요한 요소입니다. 시내버스와 셔틀버스 노선은 대중교통을 이용하는 관광객들의 이동 수단을 확보하며, 스마트 교통 시스템은 교통안전과 효율성을 개선하여 관광객들에게 편리한 접근 환경을 제공할 수 있습니다. 또한, VR 승마 체험은 색다른 관광 체험을 제공하며, 가상 현실 기술의 발전으로 인해 수요가 더욱 증가할 것으로 예상됩니다.

아이디어의 구현과 실행은 현재 기술의 발전과 함께 실현 가능성이 크게 높아졌습니다. 시내버스와 셔틀버스 노선은 이미 도시 버스 시스템이 구축된 기반이므로 상대적으로 구현이 쉽습니다. 또한, 스마트 교통 시스템은 기술과 인프라의 발전으로 구현 가능성이 크며, 정부의 지원 정책에 따라 더욱 실현이 가속화될 수 있습니다. VR 승마 체험은 가상 현실 기술의 발전과 영천시의 관광지 데이터를 활용하여 구현할 수 있습니다.

이 아이디어 결과물은 수익 창출 가능성이 있습니다. 시내버스와 셔틀버스 노선은 관광객들의 이동 수단으로 운송 요금 수입을 기대할 수 있습니다. 또한, 스마트 교통 시스템의 구축은 교통 안전성과 효율성의 향상으로 도로 사용자들의 만족도를 높이고 교통사고 비용을 절감할 수 있으며, 이는 지자체나 정부의 지원으로 수익을 창출할 수 있습니다. VR 승마 체험은 새로운 관광 체험으로, 관광객들의 유입과 입장료 등을 통해 매출을 창출할 수 있습니다. 더불어 영천시의 관광 홍보 효과로 인해 현지 상권의 활성화를 기대할 수 있어 영천시와 관광객, 지역 주민들에게 큰 가치를 제공할 것으로 기대됩니다.

2-2. 아이디어의 실현에 따른 파급효과(사회적가치 창출)

렛츠런파크 영천의 접근성을 향상함으로써 관광객 유입이 증가할 것이므로 지역 경제에 큰 도움을 줄 수 있습니다. 관광 수요의 증가로 주변 숙박 시설, 음식점, 상점 등 지역 상권이 활성화되고, 지역 주민의 소득 증대와 일자리 창출에도 긍정적인 영향을 미칠 것입니다.

렛츠런파크 영천의 건설과 함께 아이디어의 실행은 영천시의 관광 산업 활성화에 큰 도움을 줄 것입니다. 영천시는 이를 통해 관광 명소로서의 이미지를 강화하고 관광 수입을 증대시킬 수 있을 것입니다. 아이디어의 구현을 통해 영천만의 차별화된 독특한 매력과 관광 자원을 체계적으로 홍보할 수 있을 것입니다.

시내버스와 셔틀버스 노선의 운영으로 개인 차량 이용을 줄일 수 있으며, 스마트 교통 시스템의 구축으로 교통 혼잡과 이동 소요 시간을 감소시킬 수 있습니다. 이는 지역 교통 체증과 대기 오염 감소에 이바지하며, 친환경적인 교통수단을 활용함으로써 지속 가능한 도시 발전에 이바지할 수 있습니다.

2-3. 아이디어 달성도 및 문제 해결능력

관광 중심 시내버스 노선 및 렛츠런파크 영천 셔틀버스 노선은 이미 운영 중인 버스 정류장을 기준으로 노선을 구상했기 때문에 실제로 해당 노선을 당장 운행하기에 큰 지장이 없습니다. 이는 아이디어의 구현 가능성을 높여주는 중요한 요소입니다. 또한, 관광 중심 시내버스 노선 및 렛츠런파크 영천 셔틀버스 노선은 현재의 관광 수요 및 이용 패턴을 고려하여 계획되었습니다. 따라서, 이는 방문자들의 편의성과 접근성을 고려한 아이디어로 평가될 수 있습니다. 그뿐만 아니라, 해당 노선의 운영은 지역 관광 산업의 발전과 방문자 수의 증가에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대됩니다. 노선의 운영은 지역 경제 활성화와 관광 수입 증대에 이바지할 수 있으며, 렛츠런파크 영천시의 입장에서 방문자들의 편의를 높일 수 있는 중요한 서비스로 인정받을 것입니다.

VR 승마 체험은 VR 기술을 활용하여 가상 현실 환경을 구현하는 것이 가능합니다. 그러나 품질과 현실감, 사용자 경험 등을 고려하여 구현해야 합니다. 이를 위해 기술적인 제약 사항과 관련하여 적절한 전문가와의 협력이 필요할 수 있습니다. 이러한 고려사항을 토대로 아이디어의 구현 가능성을 평가하고 실제 결과를 도출해내는 것이 중요합니다. 따라서, VR 승마 체험은 아이디어 달성도가 높다고 평가할 수 있습니다.

어플과 챗봇은 방문자들에게 다양한 혜택과 서비스를 제공할 수 있으며, 렛츠런파크의 운영과 방문자들의 편의성을 크게 향상할 수 있습니다. 이미 어플, 챗봇 개발에 필요한 기술과 비결은 존재하며, 다양한 기업과 전문가들이 이 분야에서 경험과 전문성을 보유하고 있습니다. 따라서, 어플, 챗봇 개발에 필요한 기술적인 측면에서 큰 문제가 없고, 이미 많은 어플이 성공적으로 운영되고 있으므로 렛츠런파크 영천의 어플 개발은 달성도가 매우 높은 아이디어로 평가됩니다.

렛츠런파크 영천 개장 전에도 이미 해당 지역 교차로에서 사고가 다발적으로 일어나는 것을 확인한 점은 렛츠런파크 영천의 개장과 관련하여 교통안전에 대한 중요성을 강조합니다. 이를 바탕으로 스마트 교통 제어 서비스를 구축하면 렛츠런파크 영천의 개장 전후에도 교통안전에 향상시킬 수 있습니다. 또한, 부산과 서울의 초입 부분에서도 다발적인 사고가 발생한 것을 확인한 점은 교통안전의 공통된 문제점을 보여줍니다. 따라서, 스마트 교통 제어 서비스를 구축하여 차량 흐름을 최적화하고 안전성을 향상시킬 수 있다면, 사용자들에게 큰 가치를 제공할 수 있을 것입니다. 이 아이디어를 효과적으로 구현하면 교통 안전성과 효율성을 향상함과 동시에 렛츠런파크 영천을 비롯한 다양한 지역에서 방문객들의 편의를 도모할 수 있을 것입니다.

2-4. (자유타이틀 기재)

--

참가신청서 서식

접수번호	※작성하지 않음 ※ 해당되는 부분에 <input checked="" type="checkbox"/> 체크 바랍니다.		
지원형태	<input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀		
신청(대표)자명	※ '팀'일 경우 팀명 기재 대박징조	생년월일	2001.10.26
주 소	※ 주민등록상 주소 기재(동까지) 경기도 화성시 봉담읍		
연 락 처	010.9060.8348	E-Mail	cerezo3@naver.com
소 속	수원대학교 데이터과학부		
공모 과제	<input checked="" type="checkbox"/> 아이디어 기획		
구 분	성 명	연락처(휴대폰 등)	소속/직위
대표자	김태경	010.9060.8348	수원대학교/학생
팀 원	김민지	010.8873.9597	수원대학교/학생
팀 원	김윤경	010.4992.8352	수원대학교/학생
팀 원			

준수사항 동 의	<ol style="list-style-type: none"> 1. '2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회'의 제반 규정을 준수하며, 이를 준수하지 않을 경우 불이익을 받을 수 있습니다. 2. 본 경진대회에 제출한 산출물이 타 공모전 및 경진대회의 수상작이거나 내용의 상당 부분에 유사성이 발견될 경우, 허위사실 기재, 제 3자의 지적재산권 및 정보 등의 무단사용을 하였을 경우, 입상 취소, 상금 환수 등의 제재 조치를 따를 것이며, 타인과의 법적 분쟁은 참가자 본인의 책임입니다. 3. 본 경진대회에 제출된 모든 서류(참가신청서, 기획서 등)는 일체 반환되지 않습니다. 4. 평가결과에 따라 적합한 수상작이 없을 경우 수상작을 선정하지 않거나 시상내역이 변동될 수 있으며, 참가자는 이에 대하여 이의를 제기하지 않습니다. 5. 산출물의 경우 영천시가 정책개선 및 공공 활용을 위해 영천시 홈페이지 등에 게재되거나, 제3자에게 공개 및 이용될 수 있습니다. 단, 산출물에 대한 제3자 공개 및 이용을 거부할 경우 본 경진대회에 참가 신청이 불가합니다. <p style="text-align: right;">동의함 <input checked="" type="checkbox"/> 동의하지 않음 <input type="checkbox"/></p>
-------------	--

위와 같이 『2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회』 참가를 신청합니다. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> 2023년 6 월 15 일 신청자(대표자) 김태경 (재)포항테크노파크원장 </div> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;">(재)포항테크노파크원장 귀하</p>

참가자 서약서

공모과제	■ 아이디어 기획		
참여구분	<input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀		
공 모 명	렛츠런파크 영천 서비스 구축		
이 름	김태경	전화번호	010.9060.8348
주 소	경기도 화성시 봉담읍		

본인은 영천시에서 개최하는 “2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회” 출품작에 대해 다음의 사항을 위배한 사실이 없음을 확인하고, 허위사실 기재 등으로 인하여 문제가 발생했을 시 모든 책임은 본인에게 있음을 확인합니다.

1. 대회의 제반 규정을 준수하며, 이를 준수하지 않을 경우 어떠한 조치도 감수한다.
2. 출품작이 타 기관 공모전(중앙부처, 지자체), 경진대회에 입상하거나 수상 실적이 없다.
3. 접수 시 출품작이 정당한 권한 없이 제3자의 권리(소유권, 저작권, 이용권)를 침해하였거나 이와 관련해 분쟁(심판, 소송 등)이 발생한 사실이 없을 것이며, 이로 인하여 발생하는 민·형사상 책임은 출품자에게 있다.

2023 년 6 월 15 일

서약자 : 소속 수원대학교

성명 김태경

(서명) 태경

(재)포항테크노파크원장 귀하

개인정보 수집·이용 동의서

(재)포항테크노파크에서 주관하는 "2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회"에 공모 신청 및 선정평가와 관련하여, 개인정보보호법 제15조(개인정보의 수집·이용)에 따라 개인정보 수집·이용·제공에 관련한 내용을 아래와 같이 확인하고 동의합니다.

가. 개인정보 수집·이용 목적

- 「2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회」에서 수집되는 개인정보는 정보주체의 동의를 얻어 '전문가에 의한 수상작 선정평가 및 공모전 운영·관리를 목적'으로 이용됩니다.

나. 개인정보 수집 항목

- 성명, 생년월일, 이메일, 주소, 소속, 전화번호

다. 개인정보의 보유·이용기간

- 「2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회」 공고일로부터 3년간 보관

라. 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 권리 및 동의하지 않을 경우의 불이익

- 정보주체는 「2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회」에 개인정보 수집·이용의 동의를 거부할 권리가 있습니다.
- 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 경우에는 본 공모전에 참가신청이 불가 합니다.

본인은 「2023년 영천시 공공데이터 활용 경진대회」에서 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.

(동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐)

2023 년 6 월 15 일

신청인(대표자) 김태경 김태경

(재)포항테크노파크원장 귀하