특허청 공고 제2020-186호

국민 아이디어 기반의 기업 혁신 지원을 위한 「제3차 혁신 아이디어 공모전」 개최 수정 공고

특허청에서는, 국민의 아이디어를 기업에서 활용할 수 있도록 국민과 기업 간 아이디어 거래를 지원하는 「제3차 혁신 아이디어 공모전」을 다음과 같이 수정 공고하오니 많은 신청 바랍니다.

2020년 10월 22일
특허청장

구 분	당초(제2020-182호, '20.10.19)	수정(제2020-186호, '20.10.22)
참여기업 및 공모과제	15개 기업 ㈜날다, 대상㈜, 댓츠잇, 매일방송(MBN), 볼빅, 비마인14, 아이스크림에듀, LG CNS, ㈜이브이에듀, ㈜재린, **컬루런트**, ㈜한국머털테크, 한국전력공사, ㈜휴럼, 박현수(예비창업자)	14개 기업 ㈜날다, 대상㈜, 댓츠잇, 매일방송(MBN), 볼빅, 비마인14, 아이스크림에듀, LG CNS, ㈜이브이에듀, ㈜재린, ㈜한국머털테크, 한국전력공사, ㈜휴럼, 박현수(예비창업자)
	※ 업체 사정상 1개 참여기업(컬루런트) 공모전 불참	

1 공모전 개요

□ 사업목적

o 국민의 창의적 아이디어가 기업의 제품·서비스 혁신에 활용될 수 있도록 국민과 기업 간 아이디어 거래 지원

□ 추진기관

o **(주최/주관)** 특허청/한국발명진흥회

o **(참여기업)** ㈜날다, 대상㈜, 댓츠잇, 매일방송(MBN), 볼빅, 비마인14, 아이스크림에듀, LG CNS, ㈜이브이에듀, ㈜재린, ㈜한국머털테크, 한국전력공사, ㈜휴럼, 박현수(예비창업자)

□ 신청자격

o 아이디어를 보유한 **전 국민(개인 또는 팀*)** 누구나

* 팀은 반드시 **3명 이하**로 구성

* 만 14세 미만 미성년자(신청일 기준)인 경우 **법정대리인 동의** 필요(별첨3)

2 주요 내용

□ 공모과제 및 보상금액

※ 아이디어 거래 시 보상금액은 기업과 아이디어 제안자 간 거래 협의를 통해 최종 결정 / 과제 세부 내용은 '참여기업별 공모과제 설명자료(별첨1)' 참고

① (기업과제부문 1) 참여기업이 제시한 과제 해결 아이디어 공모

분야	기업명		체험방식	해결과제*	보상금액
체험	대상(주)		간접체험(온라인)	젊은 층 타겟 가정간편식(HMR) 기존 제품 개선 및 신제품 아이디어	500만원 이하
	㈜이브이에듀		간접체험(온라인)	온라인 교육 서비스 중 수강생과 강사의 참여성 개선 아이디어	300만원 이하
	볼빅	디자인	간접체험(온라인)	볼빅 골프공 디자인 및 패키지 디자인 아이디어	300만원 이하
		상품	간접체험(온라인)	골프 라운드 시 활용할 수 있는 "게임기구 및 소품" 아이디어	100만원 이하
	댓츠잇		직접체험(온라인)	스탬프투어 어플리케이션의 이용편의성 개선 아이디어	100만원 이하
	LG CNS		직접체험(온라인)	인공지능 영어회화 학습서비스 AI튜터 모바일앱 개선 아이디어	100만원 이하
	㈜한국머털테크		직접체험(온라인)	유니콜(Unicall) 앱의 서비스 개선을 위한 기술·사업아이디어 제안	100만원 이하
	㈜날다		직접체험(오프라인)	무인결제 키오스크 디자인 및 제품 개선 아이디어	300만원 이하
	아이스크림에듀		직접체험(오프라인)	비대면 교육환경의 효과를 높일 수 있는 아이디어	100만원 이하
비체험	한국전력공사		-	전력 설비(전주) 이미지 개선 아이디어	1000만원 이하
	매일방송(MBN)		-	고객 참여와 관심을 높이기 위한 뉴스 콘텐츠 아이디어	500만원 이하
	㈜재린		-	운반 보조기 디자인 개선 및 편리성 증대 방안	300만원 이하
	㈜휴럼		-	건강·위생 관련 신제품 및 이용성 개선 아이디어	200만원 이하
	박현수(예비창업자)		-	애니메이션 웹 매겨진 활성화를 위한 콘텐츠 및 웹디자인 아이디어	150만원 이하

② (기업과제부문 2) 참여기업이 제시한 과제 수행 계획(제안서) 공모

* 선정된 제안자는 후속 과제 수행(아이디어 실현)을 위해 기업과 협상을 통한 계약 체결 (선수금 지급 후 성공적 과제 수행 시 최종 보상금 지급) / 본 부문은 시상에서 제외

분야	기업명	체험방식	해결과제	보상금액 (선수금)
체험	㈜날다	직접체험 (오프라인)	비대면 음성인식 무인결제 시스템의 음성인식률 개선	1천만원 이하 (200만원 이하)
비체험	비마인14	-	신축적으로 칼라(옷깃)가 늘어나는 와이셔츠 개발 방법	2천만원 이하 (100만원 이하)

③ (자유부문) 신제품·신사업 아이디어 또는 기존 제품 개선 아이디어

- 상기 '기업과제부문 1, 2'에서 제시된 과제에 대한 아이디어는 제외

* 기존 제품에 대한 개선사항 제안 시, 제품 관련 기업명(본 공모전 참여기업 외 기업도 가능)과 제품명을 포함하여 제안 가능

□ 추진일정(안)

아이디어 접수	→	아이디어 심사	→	아이디어 거래/시상	→	후속지원
10. 26.~ 11. 22.		11. 23. ~ 12. 6.		12. 7. ~ 12. 15.		12월말~(예정)

※ 본 일정은 주관기관 측 사정으로 다소 변경될 수 있음

□ 아이디어 거래 및 시상

o (아이디어 거래) 제안된 아이디어에 대한 참여기업의 구매 여부는 참여기업의 아이디어 심사가 종료된 후 주관기관이 별도 통보

- 참여기업은 아이디어 제안자에게 계약 체결에 따른 거래 대가를 지불하고 해당 아이디어를 구매

※ 거래되지 않은 아이디어 중 우수 아이디어는 공모전 절차 종료 후 아이디어에 적합한 다른 수요기업을 발굴하여 연계 예정(아이디어 제안자가 동의하는 경우에 한함)

- '기업과제부문 2'는 후속 과제 수행을 위한 계약 체결 병행

o (시상) 독창성, 문제해결 가능성(자유부문: 사업화 가능성), 실현가능성 등을 고려하여 우수 아이디어 시상 및 상금 지급

시상내역		건 수	상 금
최우수	특허청장상	1건 이내	100만원
우 수	한국발명진흥회장상	3건 이내	각 50만원

※ 심사 결과에 따라 시상하지 않을 수 있으며, 시상 내역은 여건에 따라 일부 변경될 수 있음

3 신청기간 및 방법

□ 신청기간 : 2020. 10. 26.(월) ~ 11. 22.(일)

□ 신청방법 : IP-Market 웹사이트(www.ipmarket.or.kr)를 통해 신청

o (제출서류) 「혁신 아이디어 공모전」 신청서(별첨2)
「혁신 아이디어 공모전」 참가 동의서(별첨3)

- 신청서(별첨2)는 제공된 양식을 이용하여 작성하되, 아이디어 설명을 위해 필요한 부가자료들은 신청서 파일에 취합하여 제출
- 작성한 신청서(별첨2)와 동의서(별첨3)는 서명 후 스캔하여 파일(PDF)로 제출

* 동의서(별첨3)는 공고문 내 p33에 있으며, 스캔을 못하는 경우, 내용 작성 후 별도의 서명 그림파일 제출

□ 기업과제 문의

o IP-Market 웹사이트(www.ipmarket.or.kr) 내 제3차 혁신 아이디어 공모전 과제 문의 게시판을 통해 문의

- 과제 문의 접수 후 매주 문의에 대한 답변 예정
- 단, 1개의 과제에 많은 문의가 발생할 경우 별도의 비대면 온라인 설명회* 또는 별도의 설명 영상 등을 통한 답변 시행 예정

* 질의자들을 대상으로 설명회 개최 일정 공지 예정

□ 혁신 아이디어 서포터즈 모집

o '기업과제부문1'의 일부 과제에 대한 서포터즈* 별도 모집

- 세부 내용은 IP-Market 웹사이트(www.ipmarket.or.kr) 공지사항 참고

* (모집기간) 2020. 10. 19. ~ 10. 28. / (모집대상) 전국 대학교 재학생 및 휴학생

* (활동내용) 본 공모전에 참여하여 기업에서 지급하는 제품 체험 후 해당 과제에 대한 아이디어 제출 및 홍보 등

□ 신청 문의 : 한국발명진흥회 지식재산거래소

o (연락처) 02-3459-2882/2809/2728, E-Mail문의 : iptnt@kipa.org

4 기타 사항

□ 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하였을 경우 발생되는 모든 민·형사상의 책임은 참가자 본인에게 있음

□ 타 아이디어 공모전에 제출했거나 이미 공개된 아이디어는 이번 공모전에 참여할 수 없음(단, 아이디어를 열람한 자가 비밀유지서약을 체결한 경우는 예외)

□ 팀을 구성하여 신청하는 경우 팀원 각자가 아이디어 구상에 기여해야 하며, 추후 각자의 기여도에 대한 추가 설명을 요청할 수 있음

□ 아이디어 제안자는 공모전 종료 통보를 받기 전까지 본인이 제안한 아이디어를 타인에 누설하거나 공개하지 않아야 함

□ 아이디어 제안자 본인이 소속된 기업 과제에 대해 아이디어를 제안한 경우 수상 및 지원금 제공에서 제외(취소)될 수 있음

□ 아이디어 제안자는 기업과제·자유주제 부문에 복수 참여가능 하지만, 각 아이디어 별로 별도의 신청서를 작성하여 접수해야함

□ 신청한 아이디어를 바탕으로 특허출원 등을 통한 권리화를 염두에 둔 제안자는 신속히 관련 절차를 진행해야 함

< 참고, 아이디어 공지 예외 주장 >

아이디어 제공자는 **아이디어가 공지 또는 공개된 시점으로부터 12개월 이내**에 특허법 제30조(공지 등이 되지 아니한 발명으로 보는 경우) 또는 실용신안법 제5조(공지 등이 되지 아니한 고안으로 보는 경우)에 따라 **특허 또는 실용신안으로 출원할 수 있으며**, 본 경진대회 공지 또는 공개된 시점으로부터 6개월 이내에 디자인보호법 제8조(신규성 상실의 예외)에 따라 디자인출원을 할 수 있음

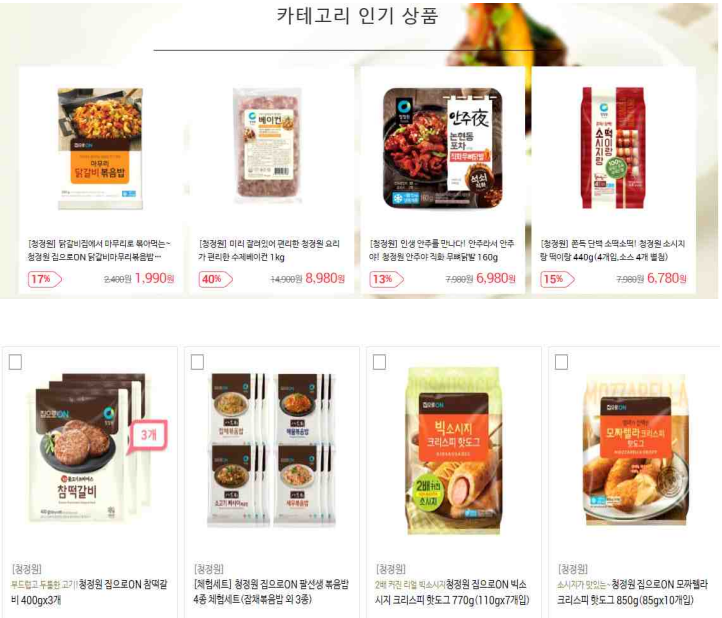
□ 추후 실명으로 아이디어 거래 또는 수상 사실이 보도될 수 있고, 아이디어 제목이 공개될 수 있음

□ 본 공모전은 「혁신 아이디어 공모전」 보호 가이드라인(별첨4)을 준수함

[별첨] 1. 참여기업별 공모과제 설명자료
2. 「혁신 아이디어 공모전」 신청서(별도 첨부)
3. 「혁신 아이디어 공모전」 참가를 위한 동의서
4. 「혁신 아이디어 공모전」 아이디어 보호 가이드라인

[별첨1] 기업별 공모과제 세부설명자료

과제번호	[기업과제부문1] 체험-1	체험방식	온라인_간접체험
해결하고자 하는 과제명	젊은 층 타겟 가정간편식(HMR*· Home Meal Replacement) 기존 제품 개선 및 신제품 아이디어 (* 짧은 시간에 간편하게 조리하여 먹을 수 있는 가정식 대체식품)		
과제해결시 보상금액	아이디어 선정 건당 최대 500만원 지급		
과제 배경설명	□ 당사 소개 o 국내 대표적인 종합식품 기업으로서, '청정원' 브랜드를 중심으로 '순창'(전통 장류), '미원'(조미료류), 신선 및 냉동식품 등을 주력해서 판매하고 있음 □ 과제 해결 필요성 o 미래의 잠재고객으로 가장 높은 고객가치를 지니고 있는 20-30대 젊은층의 니즈 파악 o 브랜드, 제품, 커뮤니케이션 차원에서 고객의 참신하고 새로운 전략 및 아이디어 활용 목적		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 각 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ (과제1) 현재 당사에서 출시한 HMR 제품의 문제점 도출 및 개선점 제안 □ (과제2) 현재 당사에서 출시하고 있지 않은 HMR 제품을 새롭게 제안		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ (과제별 고려사항) o (과제1) - 기존제품과 제안 아이디어와의 비교를 통해 효과를 명확히 인식할 수 있도록 작성 - 제품을 개선한다면 어떻게 개선해야 하는지에 대한 상세한 방법 설명 필요 Ex) 재질, 제작방법, 유의사항 등 o (과제2) - 신제품 제안 시, STP전략*, 커뮤니케이션 전략 등 상품기획 전략을 고려 * STP전략 : 시장을 세분화하고 목표 타겟을 선정하고 해당 시장, 타겟에서 포지셔닝을 구축하는 전략 - 신제품을 출시할 경우 제품화까지 고려한 아이디어 필요 □ (과제공통 고려사항) 1) 제품 형태와 브랜드는 자유롭게 선택 가능(단, 유제품, 빙과, 제과류 제외) 2) 타사에서 출시된 제품을 제안하고자 할 경우 단순 카피는 불가하며, 추가된 기능 및 컨셉이미지 필요 3) 본래 자사 브랜드의 타겟은 3545 주부이지만, 이번 제안은 HMR제품에 익숙한 2035를 타겟으로 제안 요망 4) 브랜드 적합성, 제품 출시 가능성을 염두에 두고 제품설계 요망 5) 기존 제품과의 차별화 포인트 또는 신규 제품임을 증명할 수 있는 자료 첨부 요망		
참여기업	대상 주식회사	분류	기업
홈페이지 주소	http://www.daesang.com/kr/	회사로고	DAESANG 청정원 종가집

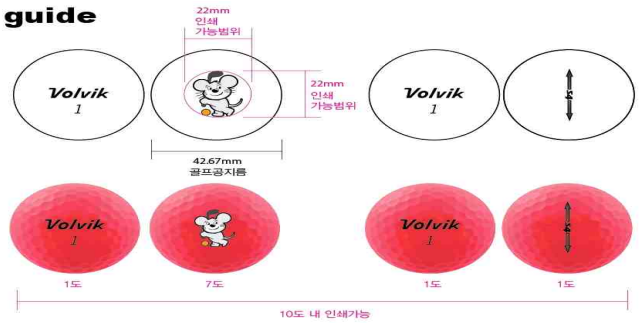
제공 가능 체험내용	
체험 대상 제품・서비스	□ 자사 HMR 제품 서포터즈 1인당 3개 제공 예정 - 냉동 국/탕/밥, 안주야, 냉장면류, 컵면 등 - **제품 개수는 추후 변경될 수도 있음**
체험 세부내용	□ 당사 쇼핑몰인 '정원이샵'에서 온라인 제품목록 및 정보 확인 가능 (http://www.jungoneshop.com) **o '정원e샵' 사이트 접속 > 상단배너 브랜드관 클릭 > 청정원, 종가집 클릭** 

과제번호	[기업과제부문1] 체험-2	체험방식	온라인_간접체험
해결하고자 하는 과제명	온라인 교육 서비스 중 수강생과 강사의 참여성 개선 아이디어		
과제해결시 보상금액	아이디어 선정 건당 최대 300만원 지급		
과제 배경설명	□ **당사 제품 설명** o 코로나 19 시대에 최적의 어학교육을 받을 수 있는 모바일 교육 서비스 'EV Talk' 개설(1대 1 온라인 수업 진행) □ **문제상황** o 주로 모바일기기를 통해 강의를 듣다 보니, 따라쓰기(Writing)를 해야 하는 경우 어려움 발생 o 강사의 지도에 따라 읽기(Reading)를 진행하는 경우, 수강생의 입모양이 잘 확인되지 않아 소리에만 의존하여 발음 교정해주는 상황이 별도 필요		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 모바일 교육 시스템에서 수강생이 효과적으로 Writing 할 수 있는 방안** □ **(과제2) 수강생의 Reading 내용을 정확히 분석하여 최적으로 교정해주는 방안**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 단순한 개념 제안이 아닌 **예상 개념도(Flow Chart) 및 화면 구성을 포함** (실현가능성) o 실용적인 측면이 반영되어야함 (산업에 이용가능성) - 언택트시대에 수많은 화상교육을 진행하는 기관이나 업체들이 이러한 어려움을 겪을 것을 감안하여, 이를 효과적으로 대체할 수 있는 아이디어 제안 o 가장 경제적인 방법으로 서비스 개발이 이루어져야 함(경제성) - Classin이라는 유료프로그램을 이용하고 있기에, 그 틀 안에서 해결할 수 있는, 구축비용이 많이 필요하지 않은 단순한 해결방안이 핵심 ☞ 어학의 경우 양방향의 대화가 이루어져야하는 상황과 어학교육이라는 특성을 인지하여 **기존 서비스에 적용 중인 내용을 단순히 옮겨 담는 제안이 아닌,** 위와 같은 **실현가능성, 산업에 이용가능성, 경제성**을 충분히 반영하여 아이디어를 제안해주기 바람		
참여기업	㈜이브이에듀	분류	기업
홈페이지 주소	http://www.evacademy.org	회사로고	evacademy
우수 제안자 특전	약 200USD 상당의 'EV Talk' 1weeks 무료 수강권 증정		

제공 가능 체험내용	
체험방식	온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	1. EV Academy Online Class('EV Talk')에서 이용하고 있는 "Classin" 이라는 프로그램(어플리케이션)을 설치하여 기능들을 살펴볼 수 있음 (https://www.classin.com/en/), 2. 아래 관련동영상을 통해서도 확인가능 https://drive.google.com/file/d/1AMNt8PjaSW92vELp_5y8DIz_JeKcO6s2/view?usp=sharing)
체험 세부내용	□ EV Talk에 대한 설명 자료

과제번호	[기업과제부문1] 체험-3	체험방식	온라인 간접체험
해결하고자 하는 과제명	**볼빅 골프공 디자인 및 패키지 디자인 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**(과제1) 골프공 캐릭터 디자인: 아이디어 선정 건당 최대 300만원 지급** **(과제2) 패키지 디자인 (지기구조): 아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급** **(과제3) 골프공 사이드마킹 디자인: 아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	□ **과제 제안 계기** o (과제1) : 기존 컬러볼의 대한 혁신적인 디자인 적용으로 볼빅의 시장성 확대 o (과제2) : 참신한 패키지 지기구조* 개선으로 소비자 선택의 폭 확대 * 지기구조 : 패키지 박스를 제작하기 전 기본 바탕이 되는 형태의 구조 o (과제3) : 퍼팅 시 집중력 향상 및 쉽고 정확한 에임에 도움이 되는 독특한 사이드 마킹 디자인 필요* * 다수 경쟁업체가 다양한 디자인을 제작하고 있어 **차별화된 디자인(간결, 집중력 향상)** 제작이 어려움		
세부과제 3가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 골프공 표면에 인쇄제작 가능한 패턴 및 디자인 아이디어** o 볼빅 컬러볼의 특성을 잘 나타내며, 자신만의 캐릭터볼이라는 느낌을 줄 수 있는 캐릭터 디자인, 캘리그라피, 드로잉, 심볼마크 등 아이디어 제안 □ **(과제2) 골프공 보호 및 참신한 패키지디자인 지기구조 개발** o 기존 일반적인 골프공패키지 패턴에서 탈피하여 선물용, 기업 특판 등에 효율적인 4구, 6구, 12구 전용패키지 지기구조 개발 제안. □ **(과제3) 쉽고 정확한 에임이 가능하고 퍼팅 시 집중력 향상 효과가 있는 사이드 마킹 디자인 아이디어 (퍼팅라인 포함)** o 볼빅의 상징성을 가질 것 o 게임 시 집중력 향상과 공의 방향성 제시를 해줄 수 있을 것		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 일반 옵셋인쇄와 달리 골프공 전용 인쇄시스템을 이용하므로 인쇄도수, 인쇄범위가 제한되어 있음. **(체험 세부내용 그림 필수 참조)** o 실제 제작 가능한 도면 필요 / 가샘플 제작 시 추가점 부여.(실샘플 or 사진첨부) o 실제 골프공 제조 공정 내에서 적용이 가능하여야 함 o 골프공은 USGA의 공인구 규정에 따라 생산을 하고 있으므로, 규정 필히 준수 o 타사의 사이드 마킹 디자인 등의 디자인 특허를 침해하지 않아야 함		
참여기업	㈜ 볼빅	분류	기업
홈페이지 주소	www.volvik.co.kr	회사로고	WINNERS Volvik
우수 제안자 특전	골프용품 특별할인/ 인턴자격부여/ 신제품 런칭 행사시 초대		

제공 가능 체험내용

체험방식	온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	1) 홈페이지를 통한 기존 유사상품 체험 - 볼빅 공식 홈페이지(http://www.volvik.co.kr) 제품소개 페이지 중, Balls 카테고리 통해 기존 골프공 제품의 형태 및 디자인 확인 - 볼빅몰(http://volvikmall.com)을 통해서도 확인 가능 2) 골프용품매장 방문 및 골프 관련 사이트를 통해 체험 가능
체험 세부내용	**1. 골프공 캐릭터 디자인 (기존)**  **2. 패키지 디자인 (기존)** **3. 사이드마킹 디자인 (기존)** * 엑스티 소프트 (XT SOFT)

과제번호	[기업과제부문1] 체험-4	**체험방식**	**온라인 간접체험**
해결하고자 하는 과제명	**골프 라운드 시 활용할 수 있는 "게임기구 및 소품" 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 거래 성사 시 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	□ **과제 제안 계기** o 기존의 게임통(아래 기존 게임도구 참고)을 사용한 제한적인 골프 라운드 게임 방식을 벗어나기 위함 o 플레이어 간의 또 하나의 즐거움 요소를 제공하기 위함 **※ 참고 : 기존 볼빅 게임도구 및 이용방법** o **이용방법** 4명의 동반자가 '매홀'마다 플레이를 한 후, 통에서 스틱을 하나씩 골라 같은 색깔끼리 편이 됩니다. (검정색 스틱을 뽑은 플레이어는 빨간색, 초록색 중 하나만 뽑힌 분과 같은 편이 됩니다.) 블랙 스틱이 나올 경우, 나머지 홀수 컬러의 플레이어와 팀을 이루게 됩니다. 각 팀의 스코어를 합산하여 이긴 팀이 승리합니다.		
과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제)** 플레이어 간의 실력 격차를 떠나 모두가 동등하게 즐길 수 있는 새로운 게임 아이디어 제안		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제 고려사항)** o 아이디어 제출 시, 쉽게 이해 할 수 있는 **간단한 설명서 첨부 요망** o **도구 디자인 도면 또는 실품이 반드시 있어야 함** o 연령 제한 없이, 플레이어 간 실력 격차 없이 누구나 즐길 수 있어야 함 o 최대 4명의 플레이어 사용 가능한 아이디어 및 게임도구 o 실내/외 사용 가능한 아이디어 및 게임도구 o 게임도구 부피가 작을수록 좋음 o 골프 플레이에 지장을 주지 않고 게임을 즐길 수 있어야 함 o 여러 번 사용이 가능하도록 견고하고 인체에 해가 되지 않는 게임도구		
참여기업	**㈜ 볼빅**	**분류**	기업
홈페이지 주소	www.volvik.co.kr	**회사로고**	WINNERS Volvik
우수 제안자 특전	볼빅 상품 구매 우대 / 인턴십 기회 부여		

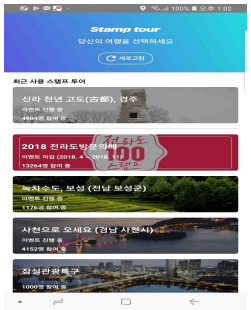
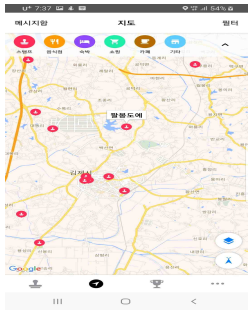
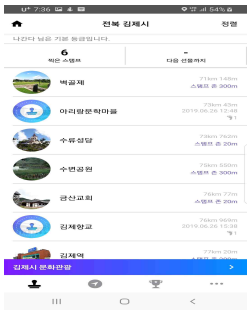
제공 가능 체험내용	
체험방식	온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	1) 볼빅 홈페이지(http://www.volvik.co.kr), 볼빅몰(http://volvikmall.com)을 통한 기존 유사상품 체험 가능 2) 골프샵, 골프 브랜드 판매 사이트를 통해서도 체험 가능
체험 세부내용	*** 참고 : 기존 볼빅 게임통** (용품 실사 이미지) *** 이용방법** : 4명의 동반자가 '매홀'마다 플레이를 한 후 통에서 스틱을 하나씩 골라 같은 색깔끼리 편이 됩니다. (검정색 스틱 뽑은 플레이어는 빨간색, 초록색 중 하나만 뽑힌 분과 같은 편이 됩니다.) 블랙 스틱이 나올 경우, 나머지 홀수 컬러의 플레이어와 팀을 이루게 됩니다. 각 팀의 스코어를 합산하여 이긴 팀이 승리합니다.

과제번호	[기업과제부문1] 체험-5	체험방식	온라인 직접체험
해결하고자 하는 과제명	**스탬프투어 어플리케이션의 이용편의성 개선 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	□ **배경설명** o 지자체 관광 관련 부서에서는 관광객이 많은 관광지를 방문하고, 더 오래 체류하도록 유도하기 위해서 '스탬프투어'를 진행하고 있음 - 이에, '스탬프투어' App으로 여행을 즐기는 사용자(관광객)에게 추가로 제공되면 좋은 모바일 서비스 기능 아이디어를 제안받고자 함 - 또한, 위 App을 통하여 홍보를 진행하는 지역 상인들의 입장에서 추가로 제공되면 좋을 모바일 서비스 기능 아이디어를 제안받고 싶음 □ **현 황** o 이용고객의 피드백을 취합하고 분석하여 서비스 리뉴얼을 매년 진행하고 있으나, 피드백을 주는 고객들의 수가 많지 않아 서비스 개발이 더뎌지고 있음 o 현재 서비스는 스탬프 투어 서비스에 치중되어 있으나, 나아가 지역 상권과 관광객이 만나는 모바일 관광 플랫폼으로 성장하는 것이 당사 목표임		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 충족해야 아이디어 선정 가능			
세부과제	□ **'스탬프투어' 어플리케이션의 현재 서비스 기능 개선 아이디어 제안** o **(과제1) 지역 상점들의 참여를 높이기 위한 앱 기능 개선 아이디어** o **(과제2) 상점과 관광객의 소통을 원활하게 만들 수 있는 앱 기능 개선 아이디어**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제별 고려사항)** o **(과제1)** 실제 상점의 상인 입장에서 필요한 기능을 고려할 것 (단, 별도의 이벤트성 행사 등은 제외) o **(과제2)** 앱 사용자가 필요한 상점을 편리하게 검색할 수 있는 앱 기능 개선 아이디어는 반드시 포함될 것 □ **(과제공통 고려사항)** o 기존 스탬프투어 서비스 외 더 나은 소통 채널, 플랫폼으로 성장하기 위한 아이디어로서, 실현 가능한 사업적/기술적 아이디어일 것 예) 상점과 관광객 소통 모델, 상점 페이지 기능 등 o UI/UX 측면에서 현재의 App이 개선 사항을 구체적으로 명시		
참여기업 (예비창업자)	댓츠잇	분류	기업
홈페이지 주소	www.festivalstamp.com ,www.thatzit.co.kr	회사로고	THATZIT
우수 제안자 특전	채용 우대		

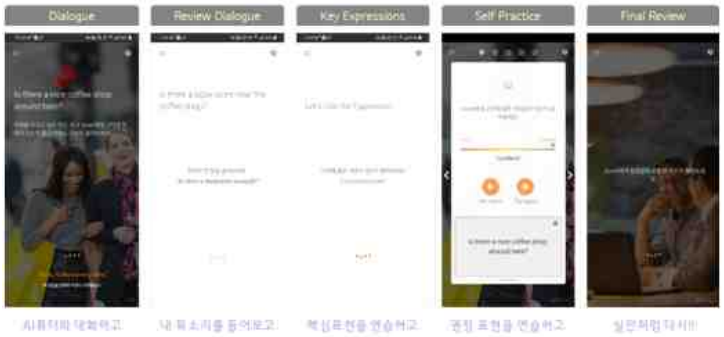
제공 가능 체험내용

체험방식	온라인 직접체험
체험 대상 제품・서비스	모바일 스탬프투어 서비스 App
체험 세부내용	o 플레이 스토어 및 앱스토어 : **'스탬프투어'** 검색 후 다운로드

모바일 스탬프투어 서비스

스탬프 투어		
	지역별 관광지역 소개	관광지도 제공
		
	관광지 목록형 제공	관광지 소개

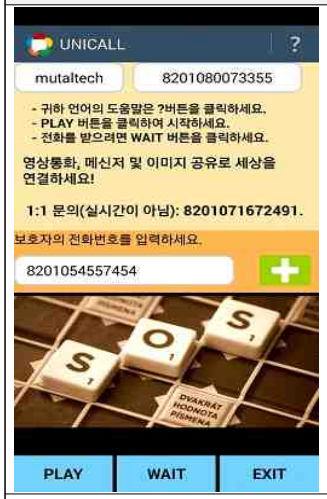
과제번호	[기업과제부문1] 체험-6	**체험방식**	**온라인 직접체험**
해결하고자 하는 과제명	**인공지능 영어회화학습서비스 'AI튜터' 모바일앱 개선 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	**□ 제품 설명 및 특징** o 'AI튜터'는 인공지능 기술을 활용하여 원어민과 대화하듯 AI튜터와 상황별 영어회화를 학습할 수 있는 서비스 (현재, 국내 대표 대기업들의 영어 회화 학습 과정으로 채택되어 운영 중) o 일상/비즈니스 상황에서 AI와 특정 상황을 가상으로 대화해볼 수 있으며 학습자의 다양한 표현을 이해할 수 있는 문장유사도 판별 알고리즘이 적용 o 학습자 발화 문장의 정확도를 수치적으로 판단하여 재학습을 시키거나 다음 대화로 이어질 수 있는 특징을 보유 o 상황 대화*는 문장 텍스트로 작성하면 실시간으로 음성합성 기술로 AI튜터가 발화할 수 있게 되어 트렌디한 콘텐츠를 실시간 반영할 수 있음. 이에, 학습자 또는 대중이 직접 콘텐츠를 구상 및 개발하여 서비스에 적용 가능 * 커피 주문, 자기소개 등과 같이 일상 또는 비즈니스 상황에서 이뤄지는 대화 상황을 의미 **□ 과제 해결 필요성** o 학습자에게 관심을 유발하여 학습효과를 높일 수 있는 다양한 상황 콘텐츠를 확대할 필요 있음 o 튜터의 특장점을 활용하여 고객에게 AI튜터를 쉽게 알릴 수 있는 홍보 또는 마케팅 방안 필요		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 각 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	**□ (과제1) : 재미나고 실용적인 AI튜터 상황대화 콘텐츠 제안** **□ (과제2) : 눈에 쏙 들어오는 AI튜터 홍보 또는 마케팅 방안 제안**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	**□ (과제별 고려사항)** o **(과제1)** 원어민과의 대화 시 꼭 알아야 할 필수적인 표현이 들어간 상황표현 중, 학습자의 재미를 유발할 수 있는 재미있는 상황대화 콘텐츠를 제안 - 단, 기존 개발되어 있는 상황 대화와 동일 또는 유사 시 채택 대상에서 제외 o **(과제2)** AI튜터의 특장점을 잘 표현할 수 있는 동영상, 광고 소재물에 대한 제안 또는 이벤트 방안을 제안 - 홍보영상 예시:https://www.youtube.com/watch?v=iIBzrxnnADw **□ (과제공통 고려사항)** o **2개 과제 모두 구체적으로 약 3페이지 이상 분량으로 작성 요망**		
참여기업	LG CNS	**분류**	기업
홈페이지 주소	http://www.lgcns.com	**회사로고**	LG CNS

제공 가능 체험내용	
체험방식	온라인 직접체험 / 온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	인공지능 영어회화 학습서비스 AI튜터 캐럿글로벌 버전 https://play.google.com/store/apps/details?id=lg.cns.aitutor.carrot&hl=ko
체험 세부내용	**1. 직접체험 : 방법1 또는 2 선택** o (방법1) 구글 플레이스토어 또는 앱스토어 **- 'AI Tutor' 검색 > Carrot사에서 제공하는 AI튜터 앱 선택 > 다운로드 및 설치**  o (방법2) AI튜터 캐럿글로벌 무료체험 신청 및 다운로드 (http://www.aitutoring.co.kr/event) **2. 간접체험** o 홈페이지에서 AI튜터 특장점 소개 확인 또는 유튜브 소개 영상 시청 - AI튜터 특장점 소개 : http://www.aitutoring.co.kr/ - AI튜터 소개 영상 시청: https://www.youtube.com/watch?v=PVF6b1RsHD0 https://www.youtube.com/watch?v=2gxuofpmYHc

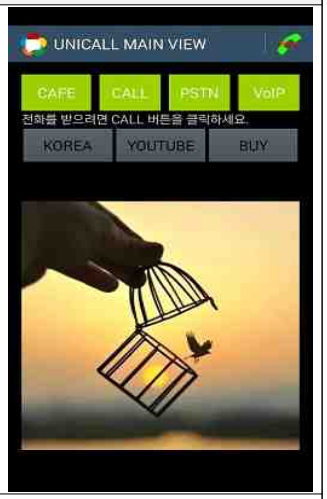
과제번호	[기업과제부문1] 체험-7	체험방식	온라인 직접체험
해결하고자 하는 과제명	**유니콜(Unicall) 앱 서비스 개선을 위한 기술·사업아이디어 제안**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	**□ 당사 제품 설명** o 유니콜은 이미지, 메신저 및 영상통화 서비스를 전 세계적으로 제공하고 있는 어플리케이션임 o 또한, 수수료 없이 직거래를 할 수 있는 국가별/지역별 마켓을 제공 **□ 현황** o 유니콜 앱서비스의 원래 취지는 해외여행을 할 때, 와이파이 무료 통화를 하면서 전 세계적으로 친구 맺기를 가능케 하는 것이었음 o 서비스 개선을 위해 메신저, 직거래 마켓 및 이미지 전시 기능을 추가하여 현재에 이르렀음		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	**□ (과제1) 유니콜앱을 기존의 영상통화/채팅 앱과 차별화 할 수 있는 기능 개선 및 신규 서비스 제안** **□ (과제2) 유니콜앱 서비스에 대한 유저인터페이스 및 디자인 개선 방안 (전반적 페이지 개선 아이디어)**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	**□ (과제별 고려사항)** o **(과제1)** 서비스 수혜자 및 서비스 내용, 서비스 진행 시 효과, 기존 앱과의 차별 포인트 등을 기본적으로 표기 o **(과제2)** 디자인의 경우 디자인권 또는 저작권 등에 위배사항이 없어야 하며, 유저인터페이스는 앱 사용 프로세스에 대한 내용을 전반적으로 제시 **□ (과제공통 고려사항)** o 실현이 가능한 기술적/사업적 아이디어 제안 o UI/UX 측면에서 현재의 App 개선 사항을 구체적으로 명시		
참여기업 (예비창업자)	㈜한국머털테크	분류	기업
홈페이지 주소	www.mutaltech.com	회사로고	KMT
우수 제안자 특전	채용 우대(채용 수요 발생 시 우대)		

제공 가능 체험내용	
체험방식	온라인 직접체험 / 온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	유니콜 앱 (영상통화, 채팅, 직거래, 전시, 친구 맺기 등 기능 제공)
체험 세부내용	1. **직접체험(유니콜 앱 체험)** o 플레이 스토어 및 앱스토어 : **'유니콜'** 검색 후 다운로드

유니콜 앱 서비스



로그인 페이지



서비스 시작 페이지

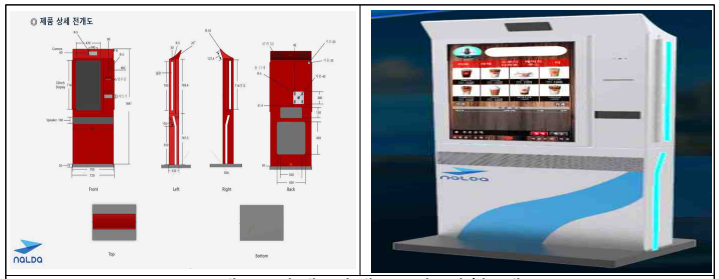
주의: ios 버전은 안드로이드 버전보다 앱의 완성도가 떨어지며,
안드로이드 버전을 기준으로 개선 아이디어를 제공하셔야 합니다.

2. **간접체험** : 홈페이지*를 통한 기본 정보 확인

* 유니콜 기능설명 페이지 : http://www.mutaltech.com/eproduct/unicall.html

과제번호	[기업과제부문1] 체험-8	체험방식	오프라인 직접체험
해결하고자 하는 과제명	**무인 결제 키오스크 디자인 및 제품 개선을 위한 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 300만원 지급(각 세부과제당 75만원)**		
과제 배경설명	□ **당사 제품 설명** o 코로나19, 전염병 시대에 전염확산 방지와 남녀노소 상관없이 쉽게 이해하고 사용할 수 있는 무인 결제 키오스크 (대화형) - 평상시, 인트로 화면(광고 화면 포함) 상시 구동 됨 - 안면인식 또는 음성으로 소비자를 인식한 후 메뉴 화면으로 이동 - 소비자 온도측정 후 메뉴선택 가능 (체온정보는 점주 전용 포스, 주문표에 기록 되어 있음) - 음성으로 주문부터 결제(테이크아웃 여부 포함)까지 가능, 터치주문도 가능 □ **현황** o 비대면 음성인식 무인결제 프랜차이즈용 키오스크를 런칭 중에 있음 o 코로나로 인한 비대면이 활성화됨에 따라 키오스크의 활용 시장이 확대될 것으로 전망 o 코로나 관련 편의기능을 제공하기 위한 아이디어 필요		
세부과제 4가지 중 1가지를 선택하고, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1)** 안면인식 데이터를 활용한 서비스방안 제시 o 예시) 카페 키오스크에서 음료주문 전, 얼굴인식확인 후 음료추천 서비스 □ **(과제2)** 코로나19 관련 체온측정 후 경고 메시지 전달 프로세스 o 고객의 발열 또는 체온 38도 이상 시 고객에게 측정결과 메시지를 전달하는 방안 * 중요사항) 당사자 정보를 타인이 알지 못하도록 고객의 프라이버시를 지키고 당사자는 고온을 인지하고 후속조치를 취할 수 있도록 경고하는 방안 필요 □ **(과제3)** 상시 구동 시 광고 영상 운영 방안 o 키오스크를 통한 효과적 광고 컨텐츠 제공하여 유료 광고 등 운영 방향성 제시 * 예시) 발열측정을 위한 정면 응시 시 제품에 대한 광고 노출 □ **(과제4)** 상용화를 기반한 소비자 친화적 디자인 o 음성인식에 적합한 UI/UX/제품 아웃풋 제시		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 아이디어 제안 및 현재 제품 개선안의 경우 고객 니즈가 반영돼야 함 o 구체적 도면(제안서) 제시 및 기술적 요소의 실현 가능함을 명확하게 제시해야 함		
참여기업 (예비창업자)	㈜날다	분류	기업
홈페이지 주소	www.naldaa.com	회사로고	naldaa
우수 제안자 특전	채용 우대(정직원 채용 열어둠)		

제공 가능 체험내용

체험방식	오프라인 직접체험
체험 대상 제품・서비스	비대면 음성인식(AI) 무인결제 시스템(키오스크)
체험 세부내용	□ **키오스크 전시장소에서 직접 체험 가능** * 위치 : 경기도 군포시 군포첨단산업2로22번길 5, 6층 615호 (1층 라크리마 카페에서 가능) o 음성으로 해당 프랜차이즈 메뉴 주문을 한다. o 주문 후 결제까지 되는지 확인한다.  제품 상세 전개도 및 런칭 제품

과제번호	[기업과제부문1] 체험-9	체험방식	오프라인 직접체험
해결하고자 하는 과제명	**비대면 교육환경의 효과를 높일 수 있는 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**각 아이디어 선정 건당 최대 100만원 지급**		
과제 배경설명	□ **서비스 소개** o 개인 맞춤형 인공지능(AI) 스마트 학습 프로그램인 아이스크림 홈런(Home-Learn)은 세계 최대의 멀티미디어 디지털 콘텐츠이자 빅데이터 분석 AI기술을 접목한 효과적인 스마트 학습 서비스로 학생의 자기주도적 학습습관을 길러줌 □ **주요 서비스 특징** o 초등, 중등학교 교육과정 연계 콘텐츠 제공 o AI 교육, 창의인성 교육 등 특별학습 콘텐츠 포함 o 1:1 개인별 맞춤 학습 시스템(AI생활기록부,AI 튜터,홈런 1:1 튜터) o 일반 사용자 대상으로 12개월/26개월 약정 계약을 통해 월 단위 사용료 청구 o 홈런 서비스는 제공되는 학습 전용 디바이스에서만 학습할 수 있음 □ **참고사항** o 현 서비스는 전학년 학습 콘텐츠 제공(교과 및 비교과 콘텐츠)과 1:1 선생님 관리(비대면)가 결합된 학습 서비스지만, 차후 특정 과목 및 사용자 니즈에 맞춰 원하는 콘텐츠만을 결합한 상품 기획도 고려하고 있음		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 각 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 비대면 교육환경의 장점을 극대화할 수 있는 신규 아이디어** □ **(과제2) AI기술을 접목하여 자기주도학습 능률 또는 효과를 높일 수 있는 아이디어**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제별 고려사항)** o **(과제1)** - 대면학습보다 비대면 교육학습 시, 학업성취도 효과가 우수하다는 근거자료 포함 시 우대 - 비대면 교육환경을 극대화 할 수 있는 시스템 콘텐츠, 플랫폼 등 다양한 아이디어 제출 가능 (1) 구축비용이 많이 필요하지 않는 범위 내에서 아이디어 제안 요청 (2) 신규 콘텐츠 아이디어 제출 시, 당사의 서비스가 학교 공부 및 자기주도학습을 위한 서비스임을 인지하고 현재 교육과정을 고려하여 "학습"과 관련된 아이디어 제출 o **(과제2)** - 제안서 스타일방식, 논리적인 구조로 작성 요망, PDF/PPT 활용 가능(분량 자유) □ **(과제공통 고려사항)** o 학습기 무료 체험 진행 시, 사용자 입장에서 아이스크림 홈런 서비스 개선점에 대한 의견을 상세히 기술 요망(1/2 page 이상) o 논문자료, 외국 사례 참조 시 출처 반드시 포함 □ **선정 제외 아이디어기준** o 단순 사례 나열 지양 (자신만의 독창적인 아이디어 제시할 것)		
참여기업 (예비창업자)	아이스크림에듀	분류	기업
홈페이지 주소	기업 :http://www.i-screamedu.co.kr 홈런 : https://www.home-learn.co.kr	회사로고	i-Scream edu
우수 제안자 특전	채용 우대(입사 시 가산점)		

제공 가능 체험내용

체험방식	오프라인 직접체험(물품 수령 후 체험) / 온라인 간접체험
체험 대상 제품・서비스	*제품/서비스명 : 아이스크림 홈런(Home-learn) *서비스 : 개인 맞춤형(AI)스마트 홈러닝 프로그램 *학습 연령 : 예비초등(7세), 초등 전학년(1~6학년), 중등 전 학년(1~3학년)
체험 세부내용	□ **직접체험** o "아이스크림 홈런"체험은 홈런 학습 전용 학습기에서 체험하는 형태 - 희망자에게 공모전 기간 동안 직접 체험할 수 있는 학습기와 무료 체험 학습권 제공 o **체험 진행 프로세스** (1) 유선 상담을 통한 체험 참여 진행 프로세스 안내 및 상담 (유선상담 번호: 02-3440-7683/7679) (2) 공모전 참가자 개인정보 전달 - 정보 : 이름 / 연락처 / 주소 (가입 및 배송 시 필요 정보) - 체험 희망하는 학년 전달: 7세 / 초등& 중등학년선택(1개만 선택 가능) - partnership@i-screamedu.co.kr메일주소로 전달 (3) 정보 전달 후 3일 이내 계정 생성 및 학습기 배송 (4) 무료 체험 진행 및 스케줄링 설정(희망 시) (5) 체험 종료 후 학습기 회수 □ **온라인 간접 체험** * 온라인 아이스크림 홈런 체험관 : https://bit.ly/34sY0I1 (학년 별 주요 콘텐츠 체험만 가능한 온라인 체험관입니다.)

과제번호	[기업과제부문1] 비체험-1	체험방식	비체험
해결하고자 하는 과제명	**전력 설비(전주) 이미지 개선 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 시 최대 1000만원 지급**		
과제 배경설명	□ **제안 필요성** o 전력 설비(전주) 이미지 개선을 통한 국민 인식(전주=기피 시설) 전환 □ **문제점** o 전력 공급을 위해 반드시 필요한 설비지만 광고물 부착, 쓰레기 투기 등으로 도시미관 저해 및 혐오 시설로 인식 - 광고물 제거, CCTV(지자체) 설치는 근본적인 이미지 개선에 한계 전주 주변 쓰레기 방치 / 불법 광고물 부착 o 매년 미관개선 및 노후 정비에 대규모 예산 지속 투자 불가피 - 투자 대비 개선 효과 미비에 따른 이미지 제고 국민 체감도 저조		
과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제) 기존 추진 사례를 참고하여 기 설치 전주(전봇대)에 대한 이미지 제고 방안(디자인, 기능 부가 등)을 자유롭게 기술** ※ **기존 추진 사례** ① 전주 외관에 지역 특성 및 홍보를 위한 전주 채색 ② 공익성을 반영하는 디자인 시트지 부착 * 기존 방식보다 Upgrade 된 이미지 개선 아이디어 우대, 단순한 디자인 개선보다는 근본적인 해결 방안 제시 요망		

지역	경주 (시청 인근)	서울 (학교주변)	춘천 (소양강댐)
내용	석굴암 등 채색	어린이보호 문구 부착	댐 서식 어종그림 부착
사진			

과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제 고려사항)** o 아이디어 제안 시, 타 아이디어 및 디자인을 모방한 제안은 선정 제외 **o 사업 예산 : 전주(전봇대) 1기당 2만원이하** o 향후 전주 유지보수 업무에 지장이 없어야 함 ex) 전주를 씨트지로 감싸는 경우, 전주 균열 발생 시 적출이 어려움 조형물 부착에 따른 전주 승주(올라갈 때)시 에로사항 발생 등 o 디자인 제출 시 저작권 침해 여부 사전 검토 철저 **(획기적이지 않은 디자인의 경우 채택 가능성 낮음)** o 아이디어 효과가 지속적이며, 사후관리가 용이한 아이디어 우선 o 아이디어가 즉시 적용 가능하여야 함 o **아래 [붙임1]에 제시 된 기존 이미지 개선 사례를 제외한 아이디어**
[붙임1] 기존 이미지 개선 사례	**붙임#1 전주 이미지 개선 추진 사례**

구 분	지 역		디자인 내용	효 과
❶ 지역 상징·대표	시청	경주	석굴암 등 **경주 8색 채색**	지역 홍보
	전통시장	춘천	**지역화가 그림 채색**	시장 활성화
	축제장소	함안	'해바라기 축제' 를 연상하는 **조형물** 부착	지역축제 홍보
	관광지	부산	**관광안내 그림** 부착	지역관광 홍보
	대학가	충남대	**익살스러운 문장**을 단순한 그림과 부착	젊음의 거리 조성
❷ 시민 편의·활력 제공	골목길	울산	**'트릭아트'** 그림 채색	시민에게 Fun 제공
	터미널	광양	**꽃, 풍경** 그림 부착	시민의 감성 자극
	버스 정류소	인도 (해외)	**의자**를 전주에 부착	휴식제공
❸ 안전 사고·범죄예방	학교	서울	**'어린이보호' 문구**를 **어린이가 그린 그림**과 부착	교통사고 예방
	골목길	대구	**야광빛을 발산**하는 물질 채색	안전하고 밝은 동네로 변신
	골목길	서울	**밝은색 채색** 및 **비상벨** 부착	
❹ 자연 보호	댐	춘천	댐에 서식하는 **어종 설명** 및 그림 부착	어종보호
❺ 기타	횡단보도	서울	**어린이 키재기용 그림 채색**	어린이의 눈높이 제공

참여기업 (예비창업자)	한국전력공사	분류	기업
홈페이지 주소	http://home.kepco.co.kr/kepco/main.do	회사로고	

과제번호	[기업과제부문1] 비체험-2	체험방식	비체험
해결하고자 하는 과제명	**고객 참여와 관심을 높이기 위한 뉴스 콘텐츠 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 500만원 지급**		
과제 배경설명	□ **MBN 소개** o 1995년 국내 최초의 보도전문 채널로 2011년 12월 1일, 종합편성 채널로 새롭게 출발함 o 매일경제신문은 세계 4대 경제지 / 국내 4대 일간지로 손꼽힘 □ **현황** o MBN은 종합편성채널로서 국민적 인지도를 보유함 o SNS 및 인터넷 등을 통한 정보 수집 경로가 다양해짐에 따라 국민들의 정보수집경로가 다양해짐 o 이러한 새로운 정보를 활용하여 뉴스 본연의 목적인 정확한 정보의 신속한 전달과 국민의 관심제고를 추진할 수 있는 새로운 뉴스 콘텐츠 제작 필요		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 고객 참여와 관심을 높이기 위한 고객 참여형 뉴스 코너 아이디어** □ **(과제2) 기존 뉴스의 고객 정보전달 및 관심 제고를 높이기 위한 아이디어**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 아이디어 제안 시, 타 아이디어 및 디자인을 모방한 제안은 선정 제외 o 기존의 뉴스와의 차별성과 구성에 따른 효과 등을 세부적으로 제안 o 실현가능성 및 실현을 위해 필요한 준비사항 등을 적시		
참여기업 (예비창업자)	매일방송 (MBN)	분류	기업
홈페이지 주소	www.mbn.co.kr	회사로고	MBN
우수 제안자 특전	매일경제 1달 구독권		

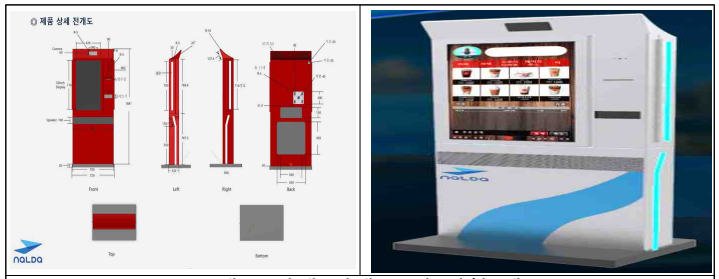
과제번호	[기업과제부문1] 비체험-3	체험방식	비체험
해결하고자 하는 과제명	운반 보조기 디자인 개선 및 편리성 증대 방안		
과제해결시 보상금액	아이디어 선정 건당 최대 300만원 지급		
과제 배경설명	□ **당사 제품 설명** o 당사 제품인 운반 보조기는 세계적으로 아직 상용화되지 않은 팔 보호대와 웨어러블 로봇이 합성된 제품임 o 개발제품은 인체에 착용하는 제품으로써 많은 테스트를 통과한 안전한 제품임 □ **현황** o 산업현장에서 물건을 운반하는 반복 작업이 전체 공정시간의 70%를 차지하는 상황에서 당사 제품의 기능성을 확인하고 싶음 - 편리성과 기능성관련 하여 일상생활 사용자들(농어촌, 육아, 가사노동 등)의 의견도 들어 보고자 함 o 추후, 샘플을 제작하여 필드 테스트를 통한 제품 설문조사 후 최상의 양산 제품을 생산하고자 함		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 인체공학적인 제품 디자인 개선 방안** □ **(과제2) 물건을 운반할 때 이두박근에 집중되는 무게를 각 보호대로 분산할 수 있는 효율성 개선 방안**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 아이디어 제안 시, 타 아이디어 및 디자인을 모방한 제안은 선정 제외 o 누구나 도출 가능한 일상적인 제안은 선정 제외**(재질, 탄성체 적용, 좌우 벌어짐 방지안, 제품과 팔의 고정재 및 방식, 보호대 흘러내림 방지안 등)** □ **(과제2 고려사항) 보호대의 압박 또는 기타 불편함이 없어야 함**		
참여기업	㈜재린	분류	기업
홈페이지 주소	https://jaelin.co.kr	회사로고	㈜재린
우수 제안자 특전	채용 우대(우수 제안자는 본인 요청시 회사 연구직으로 채용) / 개발 제품 1세트 무료 지급		

과제번호	[기업과제부문1] 비체험-4	체험방식	비체험
해결하고자 하는 과제명	건강·위생 관련 신제품 및 이용성 개선 아이디어		
과제해결시 보상금액	아이디어 선정 건당 최대 200만원 지급		
과제 배경설명	□ **배경설명** o 일상생활영역을 살펴보면 '건강/위생'과 관련하여 불편함을 해소하거나 이용성을 개선하기 위해 아이디어가 필요한 것들이 있음 * 예시) 마스크 귀에 거는 밴드 불편사항(잘 고정되지 않거나 장시간 착용 시 통증 발생 등) 개선, 학생 간 접촉을 최소화하기 위해 사용되는 '1인용 책상 가림막' 개선방안 등 		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	생활 속 건강/위생 사각지대를 살펴보고 □ **(과제1) 이를 효과적으로 개선할 수 있는 제품 아이디어** □ **(과제2) 생활 속 방역 습관을 만들어줄 수 있는 아이디어**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o IT기술이나 특수한 소재기술이 아닌 생활밀착형 아이디어일 것 o 복잡한 설명서 없이 직관적으로 기능을 사용할 수 있는 아이디어일 것 o 디자인적 요소만 가미하면 바로 사업화할 수 있을 정도의 구체적인 아이디어일 것		
참여기업	주식회사 휴럼	분류	기업
홈페이지 주소	www.hurumcorp.com	회사로고	Hurum
우수 제안자 특전	채용 우대(프리랜서 채용 우대)		

과제번호	[기업과제부문1] 비체험-5	체험방식	비체험
해결하고자 하는 과제명	**애니메이션 웹 매거진 활성화를 위한 콘텐츠 및 웹디자인 아이디어**		
과제해결시 보상금액	**아이디어 선정 건당 최대 150만원 지급**		
과제 배경설명	□ **배경설명** o 1990년 이후 한국 애니메이션이 TV를 통해 방송되면서, 이와 관련한 애니메이션 정보 사이트나 웹 매거진이 많이 만들어졌음 o 하지만, 일본이나 미국의 경우처럼 오래가지 못하고 애니메이션을 다시 볼 수 있도록 유지하는 한정된 애니메이션 팬만을 위한 커뮤니티 기능만 유지 o 위 같은 이유로, 새로운 애니메이션 팬이 만들어지기 힘들고 애니메이션에 관한 지식이나 정보도 한곳에서 통합적으로 다루는 곳이 없어서 정보를 입수하기 어려움 □ **현황** o 당사는 "애니메이션 산업의 성장을 돕는 전문적인 애니메이션 웹 매거진 플랫폼"을 시작하고자 하나, 애니메이션에 관한 많은 정보를 입수하기 어렵고 소비자들이 어떤 콘텐츠를 원하는 지 아직 모르기 때문에 공모전에 참여하여 많은 아이디어를 얻고 싶음		
세부과제 2가지 중 1가지를 선택, 과제 고려사항을 모두 반영해야 선정 가능			
세부과제	□ **(과제1) 애니메이션 웹매거진에 들어가야 할 콘텐츠내용 및 기능** □ **(과제2) 애니메이션 웹매거진의 웹디자인 예시**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제별 고려사항)** o **(과제1)** - 애니메이션 웹 매거진에서 다뤄줬으면 하는 콘텐츠나 기능 (예 : 애니메이션 방송 편성표, 애니메이션 캐릭터 투표, 기사 추천 서비스, 큐레이션 등) - 추가로, 콘텐츠 소비자 입장에서 자신이 유익하게 읽은 애니메이션 블로그 포스트, 재미있게 봤었던 애니메이션 블로그 포스트 또는 만들어 줬으면 하는 애니메이션 콘텐츠 관련해서 어떤 것인지 상세하게 적어줬으면 함 o **(과제2)** - 스마트폰이나 타블렛 등 휴대기기로도 간편하게 볼 수 있는 반응형 웹 디자인을 제안해 주었으면 함 - **웹디자인에 대한 예시가 반드시 들어가 있어야 함** * 디자인 형식은 JPG,PNG,HTML,PDF,WORD로 첨부 □ **(과제공통 고려사항)** o 기업이 추구하는 사업 분야와 맞지 않는 아이디어는 채택하지 않을 수 있음		
참여기업 (예비창업자)	박현수	분류	예비창업자
홈페이지 주소	-	회사로고	-
우수 제안자 특전	채용 우대(프리랜서 채용 우대) / 스타벅스 기프티콘 등 소정의 상품 지급		

과제번호	[기업과제부문2] 제안서-1	체험방식	오프라인 직접체험
해결하고자 하는 과제명	**비대면 음성인식 무인결제 시스템의 음성인식률 개선**		
과제해결시 보상금액	**과제수행계획(제안서) 선정 건당 최대 200만원 지급 / 성공적 과제수행(아이디어 실현) 시 최대 1,000만원 지급** * 선정 후 협상을 통해 후속 과제수행기간 및 범위, 금액 등 세부사항 확정 예정		
과제 배경설명	□ **당사 제품 설명** o 코로나 19, 전염병 시대에 전염확산 방지와 남녀노소 상관없이 쉽게 이해하고 사용할 수 있는 무인결제 키오스크 (대화형) - 평상시, 인트로 화면 (광고 화면 포함) 상시구동 됨 - 안면인식 또는 음성으로 소비자를 인식한 후 메뉴 화면으로 이동 - 소비자 온도측정 후 메뉴선택 가능 (체온정보는 점주 전용 포스, 주문표에 기록 되어 있음) - 음성으로 주문부터 결제(테이크아웃 여부 포함)까지 가능, 터치주문도 가능 □ **제품현황** o 비대면 음성인식 무인결제 프랜차이즈용 키오스크를 런칭 중에 있음 o 주변 소음이 많을 경우 음성인식 에러 발생 - 소음에도 음성인식이 잘 될 수 있는 개선 디자인 또는 노이즈캔슬링 적용방안 필요		
과제 고려사항을 모두 반영해야 선정			
세부과제	□ **(과제) 비대면 음성인식 무인결제 제품 서비스 음성인식률 개선** o 주변 소음이 많은 지역에 무인결재 키오스크가 설치된 경우 음성인식률 저하에 따른 문제점 해결 - 노이즈캔슬링을 위한 디자인 및 기술 아이디어 필요 **※ 후속 과제수행(아이디어 구체화) 목표** **- 적용 가능성 및 대량생산 가능 여부 확인**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제 고려사항)** o 후속 과제수행을 위한 사전 제안서 형식으로 아이디어를 제안 o 구체적 도면 제시 및 기술적 요소의 실현 가능함을 명확하게 제시 o 제품 실용화단계까지의 기술구현이 가능한 제안 요청 o 구체적으로 음성인식 서비스를 활용하여 실현가능한 기술적/사업적 개선안 제시 필요 o 참고자료: 인공지능 음성인식 대중교통정보안내 시스템 * https://www.youtube.com/watch?v=DhfJHjAyztk&feature=youtu.be		
참여기업 (예비창업자)	㈜날다	분류	기업
홈페이지 주소	www.naldaa.com	회사로고	naldaa
우수 제안자 특전	채용 우대(정직원 채용 열어둠)		

제공 가능 체험내용

체험방식	오프라인 직접체험
체험 대상 제품・서비스	비대면 음성인식(AI) 무인결제 시스템(키오스크)
체험 세부내용	□ **키오스크 전시장소에서 직접 체험 가능** * 위치 : 경기도 군포시 군포첨단산업2로22번길 5, 6층 615호 (1층 라크리마 카페에서 가능) o 음성으로 해당 프랜차이즈 메뉴 주문을 한다. o 주문 후 결제까지 되는지 확인한다.  제품 상세 전개도 및 런칭 제품

과제번호	[기업과제부문2] 제안서-2	**체험방식**	**비체험**
해결하고자 하는 과제명	**신축적으로 칼라(옷깃)가 늘어나는 와이셔츠 개발 방법**		
과제해결시 보상금액	**과제수행계획(제안서) 선정 건당 최대 100만원 지급 / 성공적 과제수행(아이디어 실현) 시 최대 2,000만원 지급** * 선정 후 협상을 통해 후속 과제수행기간 및 범위, 금액 등 세부사항 확정 예정		
과제 배경설명	□ **제품 특징** o 칼라(옷깃)스탠드의 중간 부분에 신축밴드를 구성하여 신축적으로 목둘레 조절이 가능 o 목단추를 잠그고 넥타이를 맨 상태에서도 본 제품 칼라의 신축성이 2~3cm정도 보장 o 칼라의 신축성으로 사이즈가 하나여도 불편함 없이, 목이 굵어져도 체형 변화를 감당 **(동영상 참고1 > https://youtube/qkwlqHFO2NM)** **(동영상 참고2 > 유튜브 : namdarwn 검색)**		
과제 고려사항을 모두 반영해야 선정			
세부과제	□ **본 디자인과는 별개로, 와이셔츠 목의 불편함을 해결할 수 있는 칼라(옷깃)와 스판 소재 연결하는(A-B-C) 새로운 디자인에 대한 아이디어 (목의 불편함 : 목이 굵어져 못 입거나, 목단추를 잠그면 목이 불편함)** **※ 후속 과제수행(아이디어 구체화) 목표** **- 시제품 완성 및 대량생산 가능성 확보**		
과제 제안 시 고려사항 (요구사항)	□ **(과제공통 고려사항)** o 디자인 개선 및 신규 제안을 위한 제안서 형식으로 아이디어 제안 요청 o 상품화에 적용 가능해야하므로 제조 원가가 많이 높아지는 아이디어는 제외 o **샘플 몇 개 만드는 정도가 아니라 양산이 가능한 아이디어야 함**		
참여기업 (예비창업자)	**비마인14**	**분류**	기업
홈페이지 주소	https://namdarwn.modoo.at/	**회사로고**	BeMine14 www.bemine14.com

[별첨3] 「제3차 혁신 아이디어 공모전」 참가를 위한 개인정보 수집 · 이용 · 제공 동의서

[개인정보 수집 · 이용 동의]

특허청은 「혁신 아이디어 공모전」과 관련하여 개인정보 수집·이용 및 제3자에게 제공하고자 합니다. 아래 내용을 자세히 읽으신 후 동의 여부를 결정하여 주십시오.

수집·이용 항목	수집·이용 목적	보유기간
성명, 생년월일, 전화번호(휴대전화번호), E-mail주소, 주소	본인확인, 심사, 시상, 아이디어 거래 공모전 업무처리	공모전 시작일로부터 3년 또는 정보주체가 삭제 요청시

※ 귀하는 위의 개인정보 수집·이용에 대한 **동의를 거부할 권리가 있습니다.**
그러나 **동의를 거부할 경우 공모전에 참가하실 수 없습니다.** (필수적 동의사항)

☞ **위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까?** (□예 □아니오)

[개인정보 제3자 제공 동의]

제공받는 자	제공목적	제공하는 항목	보유기간
■ 한국발명진흥회 ■ 공모전 참여기업	■ 본인확인 ■ 아이디어 거래 여부 검토 ■ 아이디어 심사	성명, 생년월일, 전화번호(휴대전화번호), E-mail, 주소	공모전 종료 시 파기

※ 귀하는 위의 개인정보 **제3자 제공에 대한 동의를 거부할 권리가 있습니다.**
그러나 **동의를 거부할 경우 공모전에 참가하실 수 없습니다.** (필수적 동의사항)

☞ **위와 같이 개인정보를 제3자 제공하는데 동의하십니까?** (□예 □아니오)

[미거래 아이디어 연계에 관한 동의]

참여기업에 제시된 아이디어 중 거래되지 않은 건은 아이디어의 거래 가능성을 높이기 위해 해당 아이디어를 필요로 하는 다른 기업에 전달하여 검토하도록 할 수 있습니다.

※ 귀하는 위의 미거래 아이디어 연계에 관한 **동의를 거부할 권리가 있습니다.**
동의를 거부할 경우 거래되지 않은 아이디어는 다른 기업에 제공되지 않습니다.
(선택적 동의사항)

☞ **위와 같이 거래되지 않은 아이디어를 타 기업에 제공하는데 동의하십니까?** (□예 □아니오)

2020년 월 일

성명 (인 또는 자필서명)

특허청장 귀중

[만14세 미만 아동의 개인정보 수집 · 이용 · 제3자 제공에 대한 법정대리인 동의]

법정대리인 성명	법정대리인 연락처	만 14세 미만 아동과의 관계

☞ 상기 본인은 개인정보 주체인 아동(이하 '아동'이라 함)의 법정대리인으로서, 아동이 「혁신 아이디어 공모전」에 참가하기 위해 특허청이 아동의 개인정보를 수집 · 이용 · 제공하는 것에 동의하십니까? (□예 □아니오)

2020년 월 일

성명 (인 또는 자필서명)

특허청장 귀중

[별첨4] 혁신 아이디어 공모전 아이디어 보호 가이드라인

o 응모된 아이디어에 대한 권리는 아이디어 제안자에게 있음

o 사무국은 본 공모전에 응모된 아이디어에 관한 내용을 타인에게 누설하지 아니함

o 사무국은 다음 각 호에 해당하는 목적을 위하여 본 공모전에 응모된 아이디어에 관한 내용을 제안자의 동의를 얻어 제3자에게 공개하거나 공유할 수 있음. 이 경우 사무국은 그 제3자와 비밀유지약정을 체결함

① 응모된 아이디어에 대한 평가 및 우수 아이디어 선정
② 응모된 아이디어의 거래
③ 응모된 아이디어의 개선 및 발전
④ 기타 공모전의 관리 및 운영에 관련된 업무 수행

o 아이디어 제안자는 공모전 결과 발표 이전에 아이디어의 응모 철회를 사무국에 요청할 수 있으며, 사무국은 철회 신청된 아이디어에 대하여는 응모된 적이 없는 것과 동일하게 취급함. 이 경우 사무국은 철회 신청된 아이디어와 관련된 자료 일체를 폐기함

o 사무국은 응모된 아이디어에 관한 자료를 본 공모전의 수상 결과 발표일로부터 1년 이내에 폐기함. 다만, 본 공모전에서 수상(또는 거래)한 아이디어에 대해서는 제안자의 동의를 얻어 5년의 기간 동안 폐기하지 아니할 수 있음

o 참여기업은 공모전을 통해 알게 된 비밀에 관한 사항을 공표하거나 이를 타인에게 누설하여서는 아니됨. 특히, 공모전을 통해 제공받은 아이디어(다만, 아이디어를 제공받은 기업이 제공받을 당시 이미 그 아이디어를 알고 있거나 그 아이디어가 동종 업계에서 널리 알려진 경우는 제외)를 제3자에게 누설하여 아이디어가 공개되거나 유출되는 일이 없도록 비밀유지 및 보안의 의무를 다해야 함

o 참여기업은 본 공모전을 통해 제공받은 아이디어 중 거래가 성립되지 않은 아이디어에 대해서는 관련 제반 정보를 즉시 폐기해야 함

o 사무국은 거래가 성립되지 않은 아이디어에 대하여 공모전 종료 이전까지 아이디어 제안자를 대신해서 참여기업으로부터 아이디어를 사용하지 않겠다는 내용의 서약을 받음. 만약 참여기업이 공모전을 통해 제공받은 아이디어가 해당 기업에서 이미 연구하였거나 알고 있었던 아이디어라는 사유로 거래가 성립되지 않은 아이디어에 대해 사용하지 않겠다는 서약을 할 수 없는 경우, 사무국은 아이디어 제안자를 대신하여 참여기업으로부터 해당 사유를 증빙할 수 있는 자료를 제출받음

o 아이디어 제안자는 아이디어 거래를 통해 해당 과제 출제 기업에게 아이디어에 대한 권리를 양도할 수 있고, 필요시 상호가 협의하여 라이선스에 대한 거래를 진행할 수 있음

o 아이디어 제안자는 아이디어 거래절차의 과정 및 완료 후에 아이디어를 제3자에게 누설하여 아이디어가 공개되거나 유출되는 일이 없도록 주의해야 하며, 아이디어 거래가 이루어지지 않았을 경우에도 거래와 관련된 아이디어 제안자는 아이디어 및 거래과정의 비밀유지를 위한 노력을 다해야 함

o 공모전에 응모된 아이디어와 관련하여 참여기업과 아이디어 제안자 사이에 분쟁이 발생할 경우, 참여기업과 아이디어 제안자는 우선적으로 대화와 협상을 통하여 분쟁을 해결하도록 최선을 다함

o 참여기업과 아이디어 제안자 사이의 대화와 협상을 통하여도 분쟁이 해결되지 아니한 경우, 참여기업은 아이디어 제안자에게 조정기관, 중재기관, 법원 등의 기관 중 어느 하나를 선택하여 분쟁을 해결할 수 있는 기회를 줌

o 참여기업은 본 가이드라인에서 정한 사항 또는 비밀유지사항을 위반하여 아이디어 제안자에게 손해를 입힌 경우, 그 손해를 배상함