

## 2020학년도 제12회 자기주도 창의설계 프로그램 (Creative Challenger Program) 기획주제 제안서

번호	주제	기업명	담당 부서
1	원격 교육 환경에서 장애인의 학습권을 보장하기 위한 전자 학습 도구(ex)iPad의 활용방안과 LMS(Learning Management System) 개선	애플 코리아 유니브스토어	에듀케이션팀 커머스사업부
2	iPad를 활용하여 도농간 정보 및 교육격차 해소를 돕고 이를 지속 가능하도록 만들기 위한 민관 협력 모델 만들기		
3	코로나19 사태 이후 비대면 시대의 적합한 사용자 맞춤형 스마트디바이스 컨셉 발굴 및 모바일 기기 구매 행태 변화에 대한 예측 연구 (구매주기, 주필요 사양, 5G 활용 필요 서비스 등)	SK 텔레콤	Smart Device 본부
4	Apple, Google, 통신사, 제조사 등 각 AI 서비스에 대한 국내 사용자들의 인식 및 편의성/선호, 모바일 단말 내 탑재에 대한 방향성 연구		
5	국내 통신사가 Global Company와 "상호 win-win"하여 고객 충성도를 높일 수 있는 제휴 안 제시 (ex. Google, Apple, Amazon, MS, Disney 등)		
6	연령대별 스마트폰 번들 제공 선호 액세서리/브랜드/구매요인/트렌드 관련 조사 및 New rising item 제안		
7	빅데이터를 활용한 지역 문제 발견 및 정책 제안	(주)KT	빅데이터사업 추진단
8	역사 승강장용 및 전동차 객실용 공기청정기 필터 개선 및 개발	서울교통공사	서울도시철도 연구원
9	신용카드 빅데이터 기반 상권 분석 및 서비스 제안	(주)BC카드	빅데이터센터
10	후기청소년의 고민 해결을 위한 웹기반 심리상담 프로그램 '솔로봇' 제작 - 직장 또는 아르바이트 내 성희롱 예방 -	한국청소년 상담복지개발원	청소년사이버 상담센터
11	웹기반 심리상담 프로그램 '솔로봇' 다국어 서비스 지원		
12	미래 신사업으로서 인공지능 서비스 개발	펜타시스템 테크놀로지(주)	IS1사업본부
13	1) 헬스케어를 활용한 신사업/신규 서비스 아이디어 제안 및 개발 2) 새로운 고객가치 창출을 위한 플랫폼 비즈니스 발굴	교보생명	디지털 신사업팀

## 기획 주제 1 \_ 애플 코리아

기업명	애플 코리아	부서	에듀케이션 팀
기업 소개	미국의 소프트웨어 및 컴퓨터 하드웨어를 개발, 제작하는 회사로 세계 10개 기업 중 하나임		
목표설정*	<b>Goal 4. Quality Education</b> 4.A Build and upgrade education facilities that are child, disability and gender sensitive and provide safe, nonviolent, inclusive and effective learning environments for all <b>Goal 10. Reduced Inequalities</b> 10.2 By 2030, empower and promote the social, economic and political inclusion of all, irrespective of age, sex, disability, race, ethnicity, origin, religion or economic or other status		
주제	원격 교육 환경에서 장애인의 학습권을 보장하기 위한 전자 학습 도구 (ex)iPad)의 활용방안과 LMS(Learning Management System, ex)블랙보드) 개선 방안 사례 : <a href="https://www.sovoro.kr/">https://www.sovoro.kr/</a> , <a href="https://enuma.com/">https://enuma.com/</a>		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>COVID-19와 같이 예상치 못한 재난 상황 등에 의해 비대면 교육 환경이 급격하게 도입됨</li> <li>원격 교육 환경에서 장애인의 학습권 보장 문제는 상대적으로 논의가 불충분함</li> <li>오프라인 교육 현장에서는 수업 도우미 등 장애 유형에 맞추어 적합한 지원이 가능했으나 온라인 교육 현장에서는 도입이 불가능함</li> <li>사용하는 LMS가 모든 학습자가 불편함 없이 사용할 수 있도록 개선이 필요함</li> <li>전자 학습 도구(iPad등)의 accessibility feature의 어떤 기능이 어떻게 장애인의 학습권 보장에 괄목할만한 도움을 줄 수 있는지 확인 및 전파가 필요함</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 정의 : 목표와 주제에 부합하는 세부 과제를 참여 학생(팀)이 직접 선정</li> <li>수요자 혹은 수요기관 섭외 (필수)</li> <li>협력 기업 혹은 협력 기관 섭외 (선택 사항)</li> <li>과제 수행 (자유 형태)</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제 수행 내용을 전자책 혹은 영상 형태로 제작</li> <li>잠재적 수요자 및 수요기관에 사례 전파</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>수행 결과물에 따라 창출되는 임팩트 측정 가능 여부</li> <li>수행 결과가 만들어내는 사회적 가치의 확장성</li> </ul>		
학생참여 혜택	미정		

## 기획 주제 2 \_ 애플 코리아

기업명	애플 코리아	부서	에듀케이션 팀
기업 소개	미국의 소프트웨어 및 컴퓨터 하드웨어를 개발, 제작하는 회사로 세계 10개 기업 중 하나임		
목표설정*	<b>Goal 4. Quality Education</b> 4.5 By 2030, eliminate gender disparities in education and ensure equal access to all levels of education and vocational training for the vulnerable, including persons with disabilities, indigenous peoples and children in vulnerable situations  <b>Goal 10. Reduced Inequalities</b> 10.3 Ensure equal opportunity and reduce inequalities of outcome, including by eliminating discriminatory laws, policies and practices and promoting appropriate legislation, policies and action in this regard		
주제	iPad를 활용하여 도농 간 정보 및 교육격차 해소를 돕고 이를 지속 가능하도록 만들기 위한 민관 협력 모델 만들기		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 환경적, 경제적 상황에 따라 교육 정보와 도구 접근성 차이 발생, 연쇄적으로 학생 간 학습 수준 격차로 이어짐</li> <li>• 기존 교육 환경이 가진 물리적 한계를 넘고 교육 정보 불평등을 해소하기 위해서 온라인 교육의 확대가 필수적임</li> <li>• iPad는 비대면 교육의 불편함을 완화하고 교육자-학습자 양방향 커뮤니케이션을 도울 수 있는 가장 효율적인 교육 도구임</li> <li>• 초기 도입비용에 대한 부담이 있어 전체비용(TCO)을 분석하고 집행 가능한 민관 협력 모델을 필요로 함</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제 정의 : 목표와 주제에 부합하는 세부 과제를 참여 학생(팀)이 직접 선정</li> <li>• 수요자 혹은 수요기관 섭외 (필수)</li> <li>• 협력 기업 혹은 협력 기관 섭외 (선택 사항)</li> <li>• 과제 수행 (자유 형태)</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과제 수행 내용을 전자책 혹은 영상 형태로 제작</li> <li>• 잠재적 수요자 및 수요기관에 사례 전파</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수행 결과물에 따라 창출되는 임팩트 측정 가능 여부</li> <li>• 수행 결과가 만들어내는 사회적 가치의 확장성</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미정</li> </ul>		

### 기획 주제 3, 4, 5, 6 \_ SK 텔레콤

기업명	SK 텔레콤		부서	Smart Device 본부
기업 소개	유무선 통신 사업과 미디어 · 보안 · 커머스 · IoT · 모빌리티 등 New Biz 사업을 영위하고 있음. 5G 통신 기술을 비롯한 AI, 빅데이터 분석, IoT, 양자암호 통신 등 다양한 분야에서 세계 최고 수준의 기술력을 갖추고 있으며, AI-Mobility 영역에서도 다양한 서비스를 선보이고 있음			
목표설정*	-			
주제 3-6 (택1)	주제 3	코로나19 사태 이후 비대면 시대의 적합한 사용자 맞춤형 스마트디바이스 컨셉 발굴 및 모바일 기기 구매 행태 변화에 대한 예측 연구 (구매주기, 주필요 사양, 5G활용 필요 서비스 등)		
	주제 4	Apple, Google, 통신사, 제조사 등 각 AI 서비스에 대한 국내 사용자들의 인식 및 편의성/선호, 모바일 단말 내 탑재에 대한 방향성 연구		
	주제 5	국내 통신사가 Global Company와 “상호 win-win”하여 고객 충성도를 높일 수 있는 제휴 안 제시(ex. Google, Apple, Amazon, MS, Disney등)		
	주제 6	연령대별 스마트폰 번들 제공 선호 액세서리/브랜드/구매요인/트렌드 관련 조사 및 New rising item 제안		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"><li>• 환경 변화에 따른 모바일 기기 및 회선 서비스의 발빠른 대처</li><li>• 중요도가 높은 사항(보안 등)에 대한 사용자 의식 고취</li><li>• 고객 만족을 통한 기업가치 제고, 향후 전략 방향성 수립</li></ul>			
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"><li>• 주제에 해당하는 과제에 대하여 관련 전공 및 관심자를 중심으로 Team을 이루어 계획, 타겟 조사 결과 및 제안사항 비대면 제출 (양식 자유 – Excel / word / PPT / PDF, MS Office tool 권고)</li><li>• 필요 시 대면 Session 진행</li><li>• Step By Step으로 산출물 제출 시 F/B 예정으로 Fact에 대한 오류 및 현 기업의 방향성과 상이할 경우 수정하며 진행</li></ul>			
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"><li>• 향후 방향성 수립 및 제조사와 공유, 신규 Device 기획에 반영</li></ul>			
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"><li>• -</li></ul>			
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"><li>• -</li></ul>			

기획 주제 7 \_ (주)KT

기업명	(주)KT	부서	빅데이터사업추진단
기업 소개	국내 대표 통신 사업자로서 유선전화, 무선전화, 초고속인터넷, IPTV 등 통신, 미디어 서비스 제공 및 플랫폼 기반 사업을 추진하는 기업. 빅데이터와 AI 기반의 다양한 국책 사업을 리드하고 있으며 스마트시티, 블록체인기반 지역화폐, AI 스피커 등 혁신적인 상품과 서비스를 출시하고 있음		
목표설정*	빅데이터 분석을 통한 지역 및 관광정책 제안 도출		
주제	빅데이터를 활용한 지역 문제 발견 및 정책 제안		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리나라 대부분의 지역 사회는 관광객으로 인한 문제 발견</li> <li>• 대도시는 관광객 과밀하고 지방은 관광객 감소 및 이탈로 사회 붕괴</li> <li>• 빅데이터의 과학적 분석 기법을 통한 문제해결을 위한 정책 필요</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌연구 사전 조사 등을 통한 지역 및 사회 현상 분석</li> <li>• 유동인구 빅데이터를 통한 지역 분석</li> <li>• 현장 방문을 통한 검증</li> <li>• 문제해결을 위한 정책 제안</li> <li>• 코로나 등의 이슈로 인한 온라인 등 '사회적 거리' 유지 고려</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빅데이터 분석에 따른 문제해결 방안을 보고서로 제출</li> <li>• 분석 대상 지역의 국내 지자체에 정책 보고서 제출 시 반영</li> <li>• 지역사회 문제해결과 향후 민-관-학의 활발한 교류를 학생 진로 개척 및 연구 성과 창출</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과학기술을 통한 사회 문제해결에 관심이 많은 분</li> <li>• 빅데이터, 인공지능, 블록체인에 기술에 관심이 많은 분</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 별도 심사를 통해서 고려대학교 빅데이터 융합사업단과 KT에서 운영하는 관광 자문단 참여 기회 제공</li> </ul>		

## 기획 주제 8 \_ 서울교통공사(Seoul Metro)

기업명	서울교통공사(Seoul Metro)	부서	도시철도연구원
기업 소개	서울지하철 1~8호선, 9호선 2·3단계 구간(290역, 313.7km)을 운영하는 세계적 규모의 도시철도 운영기관		
목표설정*	-		
주제	역사 승강장용 및 전동차 객실용 공기청정기 필터 개선 및 개발		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>서울교통공사에서는 역사 승강장 및 전동차 객실 내의 초미세먼지 농도 감축을 위해 대대적인 공기청정기 설치 중에 있음</li> <li>이에, 향후 예상되는 막대한 공기청정기 유지관리 비용(필터 교체비) 및 관리 인력문제를 해소하고자 함</li> <li>※ 공기청정기 설치 및 교체 현황               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역사 고성능 공기청정기 설치('19.8~'20.12, 268역) : 총 524역, 4,064대</li> <li>- 전동차 객실 내 공기 질 개선 장치 : 3,474칸 (1칸당 4대 공기청정기 설치)</li> </ul> </li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>전동차 객실 및 승강장에 설치한 現 공기청정기 필터의 개선 방안(교체 방식 필터 → 非교체 방식 필터), 아이디어 제시</li> <li>- 기술 적용 가능한 국내·외 제품 또는 기술사례 조사검토</li> <li>- 기타 새로운 방식 아이디어 제안</li> <li>- 산학연 공동개발 가능 여부 검토 등</li> <li>※ 현재 승강장 고성능 공기청정기 구성 : 필터 구성(프리필터/미들펀터), 청정효율(<math>0.3\mu m</math> 이하 포집률 70%). 스탠드형 또는 벽부착형</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>서울교통공사 도입</li> <li>전국 8개 도시철도운영기관 및 한국철도공사 전체 적용 가능</li> </ul>		
자격요건/선발기준	.		
학생참여 혜택	. 추후 협의		

기획 주제 9 \_ (주)비씨카드

기업명	(주)비씨카드	부서	빅데이터센터
기업 소개	금융권 유일의 '빅데이터 플랫폼' 사업자이자 대한민국 대표 결제 플랫폼 기업. KT 그룹의 자회사로서 국내 회원 가입자 2,400만 명에 이르며 빅데이터, AI 기반의 다양한 금융 상품 및 서비스를 선도하고 있음		
목표설정*	신용카드 빅데이터를 활용한 서비스 개발		
주제	신용카드 빅데이터 기반 상권 분석 및 서비스 제안		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>신용카드 빅데이터를 통한 다양한 서비스 제안</li> <li>소비 트렌드의 급격한 변화로 상인은 위기</li> <li>소비 성향 분석을 통한 새로운 상품 및 서비스 개발 필요</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>문헌연구 사전 조사 등을 통한 소비 이론 분석</li> <li>신용카드 빅데이터를 통한 소비 트렌드 분석</li> <li>소비 빅데이터 이론 학습 및 실습</li> <li>신규 서비스 제안 및 아이디어 도출</li> <li>코로나 등의 이슈로 인한 온라인 등 '사회적 거리' 유지 고려</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>빅데이터 분석에 따른 서비스 아이디어를 보고서로 제출</li> <li>사업적 가능성이 높은 서비스는 창업 등에 활용 가능</li> </ul>		
자격요건/ 선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학기술을 통한 사회 문제해결에 관심이 많은 분</li> <li>빅데이터, 인공지능, 블록체인 기술에 관심이 많은 분</li> </ul>		
학생참여 혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>별도 심사를 통해서 고려대학교 빅데이터 융합사업단과 비씨카드에서 운영하는 정부 과제에 참여 기회 제공</li> </ul>		

기획 주제 10 \_ 한국청소년상담복지개발원

기업명	한국청소년상담복지개발원	부서	청소년사이버상담센터
기업 소개	여성가족부 산하 준정부기관으로 사회환경 변화에 대응해 청소년 성장과 복지를 통합적으로 지원하는 총괄기관		
목표설정*	<b>(장기 목표)</b> 후기 청소년의 건강한 삶 보장 및 복지 증진 <b>(단기 목표 1)</b> 솔로봇상담 시나리오 및 스토리보드 작성 <b>(단기 목표 2)</b> 솔로봇상담 홍보영상 제작		
주제	<b>후기청소년의 고민 해결을 위한 웹기반 심리상담 프로그램 '솔로봇' 제작</b> <b>- 직장 또는 아르바이트 내 성희롱 예방 -</b>		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(필요성)</b> 사회 경험이 적은 아르바이트생 및 사회 초년생을 대상으로 한 성희롱 피해가 빈번하게 발생하는 사회적 상황에 따라 후기청소년을 대상으로 예방 차원의 상담 지원 서비스가 필요함</li> <li>▪ <b>(목적1)</b> 솔로봇 제작을 통해 정신적 고통을 겪고 있는 후기청소년이 사회 활동을 영위하고 올바른 성지식을 갖춘 성인으로 성장할 수 있도록 돕고자 함</li> <li>▪ <b>(목적2)</b> 후기청소년의 생생한 경험과 참신한 아이디어를 담은 콘텐츠 및 홍보영상 제작을 통해 후기 청소년들에게 실제적 도움을 제공하고자 함</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(과제)</b> 한국청소년상담복지개발원 청소년사이버상담센터에서 운영하는 웹기반 심리상담프로그램 '솔로봇상담'의 제작 및 홍보               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>솔로봇상담:</b> ICT(정보통신기술)을 활용한 상담서비스로 가상의 상담자(도담쌤)가 자동화된 시나리오를 기반으로 상담을 제공하는 상담서비스</li> </ul> </li> <li>▪ <b>(수행 방법)</b> '직장 또는 아르바이트 내 성희롱 예방'을 주제로 시나리오 및 스토리보드 작성하고, 제작된 솔로봇상담에 대한 홍보영상 제작</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>시나리오 작성</b>            연구 및 조사 자료를 바탕으로 시나리오 제작         </div> <div style="font-size: 24px;">▶</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>자문</b>            담당 교수 자문 및 후기청소년 자문을 통한 시나리오 수정         </div> <div style="font-size: 24px;">▶</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>스토리보드 작성</b>            솔로봇 이미지제작을 위한 캐릭터 및 배경 설정         </div> <div style="font-size: 24px;">▶</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>홍보영상 제작</b>            제작된 솔로봇상담에 대한 홍보영상(ucc) 제작         </div> </div> <p style="margin-top: 10px;">※ 사전 대면 회의를 통해 상담콘텐츠 운영과 개발 과정을 안내할 예정</p>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(결과물 활용)</b> 한국청소년상담복지개발원의 청소년사이버상담센터 홈페이지 및 유튜브에 게시하여 다양한 청소년들에게 서비스 제공               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 청소년사이버상담센터 홈페이지 주소: <a href="https://www.cyber1388.kr/447/">https://www.cyber1388.kr/447/</a></li> </ul> </li> <li>▪ <b>(기대 효과1)</b> 상담콘텐츠 제작 과정을 통한 성희롱 예방 상담에 대한 지식 습득</li> <li>▪ <b>(기대 효과2)</b> 전문 상담 기관의 실무 과정을 이해하고, 실제 산업현장에 대한 적응 능력 향상</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 상담 관련 전공자 포함</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DOVOL(혹은 1365자원봉사센터)을 통한 자원봉사 인정(8시간)</li> </ul>		



기획 주제 11 \_ 한국청소년상담복지개발원

기업명	한국청소년상담복지개발원	부서	청소년사이버상담센터
기업 소개	여성가족부 산하 준정부기관으로 사회환경 변화에 대응해 청소년 성장과 복지를 통합적으로 지원하는 총괄기관		
목표설정*	<b>(장기 목표)</b> 이주배경 청소년 및 해외 거주 청소년의 심리적응 지원 <b>(단기 목표)</b> 솔로봇상담 시나리오 번역		
주제	웹기반 심리상담 프로그램 '솔로봇' 다국어 서비스 지원		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(필요성)</b> 이주 배경 청소년과 해외 거주 청소년은 새로운 사회와 문화에 적응하는 과정에서 다양한 정서적 문제를 경험하게 됨. 그러나 언어적 장벽으로 인해 받을 수 있는 상담서비스가 제한됨에 따라 다국어 서비스 지원이 필요함</li> <li>▪ <b>(목적)</b> 언어장벽 및 정보 부족으로 인해 심리·정서적 지원을 충분히 받을 수 없는 청소년에게 상담서비스를 제공하고자 함</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한국청소년상담복지개발원 청소년사이버상담센터에서 운영하는 웹기반 심리상담프로그램 '솔로봇상담'의 시나리오 번역               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>솔로봇상담</b>: ICT(정보통신기술)을 활용한 상담서비스로 가상의 상담자(도담쌤)가 자동화된 시나리오를 기반으로 상담을 제공하는 상담서비스</li> </ul> </li> <li>▪ <b>(수행 방법)</b> 시나리오 수정 → 초벌 번역 → 담당 교수님 및 번역 전문가 자문               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>번역언어</b>: 영어</li> <li>※ 대인관계, 정신건강, 학업/진로, 가정폭력 등과 관련된 상담 콘텐츠의 시나리오임. 언어적 특징에 맞게 시나리오를 수정하는 작업을 진행</li> <li>※ 각 팀의 계획에 맞게 사전 번역 전문가 인터뷰 등의 일정 추가 가능</li> </ul> </li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(결과물 활용)</b> 번역된 내용을 한국청소년상담복지개발원의 청소년사이버상담센터 홈페이지에 탑재               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 청소년사이버상담센터 홈페이지 주소: <a href="https://www.cyber1388.kr:447/">https://www.cyber1388.kr:447/</a></li> </ul> </li> <li>▪ <b>(기대 효과1)</b> 시나리오 번역 과정을 통한 청소년 고민별 해결 전략 및 전문상담 기술 습득</li> <li>▪ <b>(기대 효과2)</b> 어학 능력을 실제 산업현장에 직접적으로 활용해보는 경험을 통한 실무 역량 강화</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 상담관련 전공자 및 영어영문학과 포함</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DOVOL(혹은 1365자원봉사센터)을 통한 자원봉사 인정(8시간)</li> </ul>		

기획 주제 12 \_ 펜타시스템테크놀로지(주)

기업명	펜타시스템테크놀로지(주)	부서	IS1 사업본부
기업 소개	엔터프라이즈 IT 솔루션 공급 및 컨설팅 전문기업으로서 빅데이터, AI를 기반으로 하는 서비스 및 비즈니스 사업 추진, 연간 매출액 약 556억원 (2019년 기준)으로 주요 고객은 삼성그룹, 신한금융그룹, SKT 등을 보유하고 있으며 국내외 SI 기업 협력하고 있음		
목표설정*	인공지능을 활용한 신규 서비스 아이디어 제안		
주제	미래 신사업으로서 인공지능 서비스 개발		
목적 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4차 산업혁명에 근거한 인공지능으로 산업의 패러다임 변화</li> <li>▪ 데이터 기반을 통한 전 산업 부문에서 인공지능의 비중 증대</li> <li>▪ 다양한 알고리즘을 통한 기존 서비스 개선 및 전환 가속화</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 인공지능 선행 연구를 통한 사전 지식 습득</li> <li>▪ 인공지능에 대한 학습 및 실습 수행</li> <li>▪ 빅데이터에서 알고리즘 도출을 통한 새로운 서비스 아이디어 도출</li> <li>▪ 코로나 등의 이슈로 인한 온라인 등 '사회적 거리' 유지 고려</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 간단한 알고리즘 도출</li> <li>▪ 인공지능 기반의 새로운 서비스 아이디어를 보고서로 제출</li> <li>▪ 향후 빠르게 확산되는 인공지능에 대해 이해하려 학생 진로 개척 및 연구 성과 창출에 기여</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 과학기술을 통한 사회 문제해결에 관심이 많은 분</li> <li>▪ 빅데이터, 인공지능, 블록체인 기술에 관심이 많은 분</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 별도 심사를 통해서 고려대학교 빅데이터 융합사업단과 펜타시스템테크놀로지(주)에서 추진하는 과제에 참여 기회 제공</li> </ul>		

기획 주제 13 \_ 교보생명

기업명	교보생명	부서	디지털신사업팀
기업 소개	국내 정상급 생명보험 회사로서 신성장 동력을 위한 인공지능 등을 활용한 서비스 제공과 고객의 건강을 향상시키기 위한 디지털 헬스케어 사업 진출을 위해 노력하고 있음. 2019년부터 혁신적인 스타트업과 오픈 이노베이션을 통해 보험과 헬스케어 등의 분야에서 협력하고 있음		
목표설정*	신사업/신규 서비스 아이디어 제안		
주제	<b>1) 헬스케어를 활용한 신사업/신규 서비스 아이디어 제안 및 개발</b> <b>2) 새로운 고객가치 창출을 위한 플랫폼 비즈니스 발굴</b>		
목적 및 필요성	1) 헬스케어 관련 신사업 및 서비스 아이디어 발굴 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬스케어를 활용한 각종 신사업 및 신규 서비스 등장</li> <li>- 건강관리, 헬스케어 등에 고객 인식 변화</li> <li>- 다양한 조사,분석에 따른 기존 서비스 개선 및 혁신</li> </ul> 2) 신규 플랫폼 비즈니스 발굴 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4차 산업혁명 시대 대비한 디지털 혁신 가속화</li> <li>- 양면네트워크 효과로 고객가치 실현가능한 플랫폼 개발</li> <li>- 신 시장 발굴 및 신 성장동력 확보 필요</li> </ul>		
과제 내용 및 수행 방법	#1 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 헬스케어 환경변화 조사</li> <li>- 헬스케어 기술, 서비스 조사 및 연구(국,내외 보험사 접목사례 등)</li> <li>- 헬스케어 서비스에 대한 소비자 니즈 분석 , 이용행태, 요구사항 조사</li> <li>- 미래 신사업 및 신규 서비스 아이디어 도출</li> </ul> #2 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신기술 및 신규 비즈니스 모델 조사, 분석</li> <li>- 새로운 고객 집객을 위한 매력적인 플랫폼 아이템 개발</li> <li>- 집객된 고객이 생명 보험회사로 유입되게 하기위한 전략 및 실행 방법</li> <li>- 플랫폼 비즈니스 모델 정의 및 프로토타입으로 개발</li> </ul>		
결과물 활용 계획 및 기대효과	#1 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬스케어 기술 및 서비스 분석에 따른 서비스 아이디어를 보고서로 제출</li> <li>- 사업성이 높은 아이디어는 신사업 비즈니스 모델로 활용 가능</li> </ul> #2 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 플랫폼 비즈니스 조사, 분석, 연구에 따른 신사업 아이디어 보고서로 제출</li> <li>- 사업성 높은 아이디어는 신사업 비즈니스 모델로 활용 가능</li> </ul>		
자격요건/선발기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 과학기술을 통한 사회 문제해결에 관심이 많은 분</li> <li>▪ 헬스케어 기술 및 서비스에 관심이 많은 분</li> <li>▪ 플랫폼 비즈니스 아이디어가 많은 분</li> </ul>		
학생참여혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 국내 전문 액셀러레이터, 자문단 미팅 시 참여 기회 제공</li> <li>▪ 광화문 본사 사옥 내 협업공간 무상 임대 (일정 기간)</li> <li>▪ 별도 심사를 통해 소정의 상품 제공 (ex. 디지털 관련 굿즈제품)</li> </ul>		