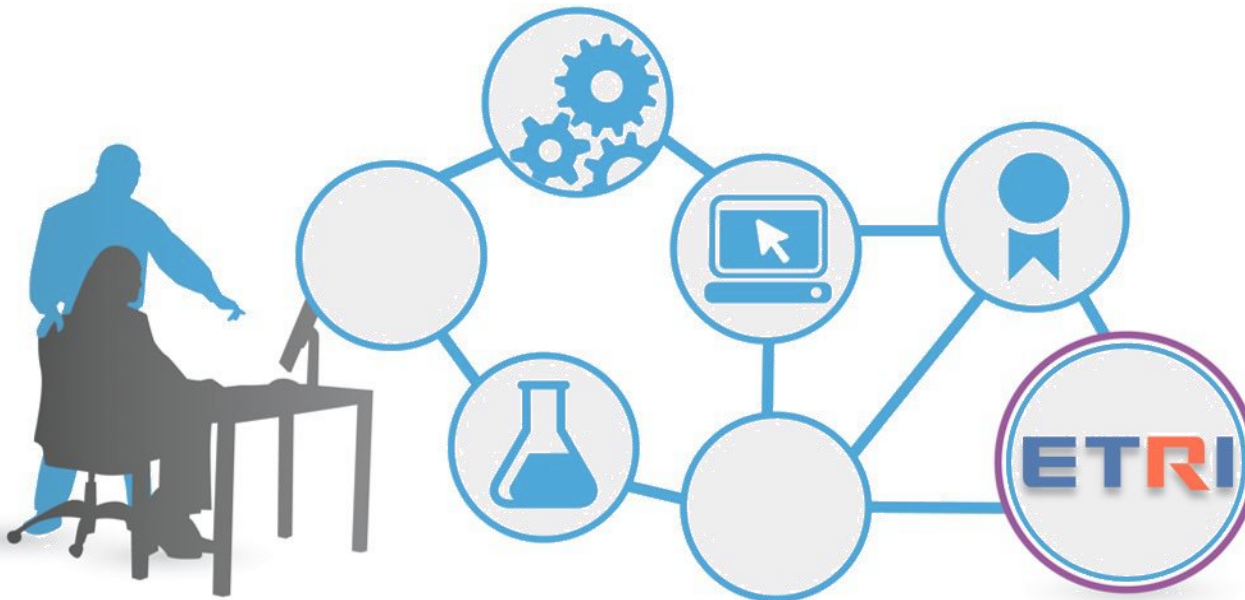


웹기반 영상 재구성 저작 도구



2018.02.

목 차

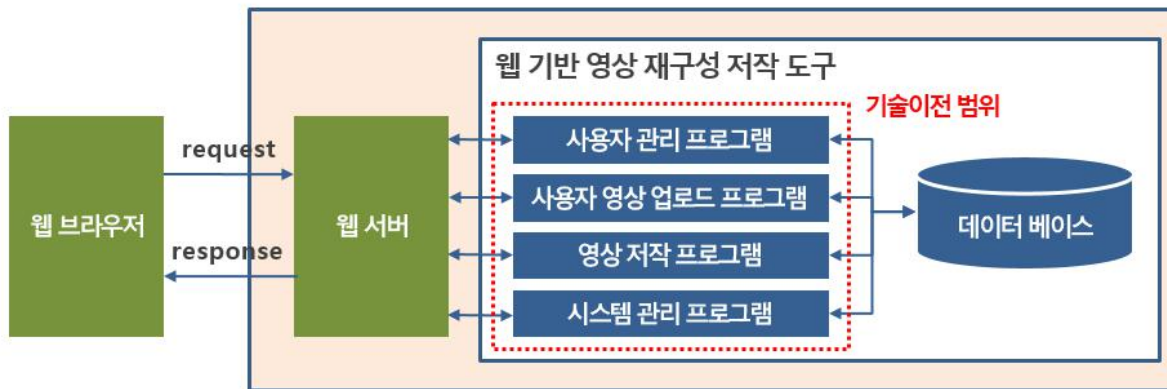
1. 기술의 개요
2. 기술이전 내용 및 범위
3. 기술 현황
4. 기술의 사업성
5. 국내외 시장 동향

1. 기술의 개요



☑ 웹 기반 영상 재구성 저작 도구

- 본 기술은 기존 영상을 재활용하여 사용자 선택에 따라 다양한 스토리로 전개될 수 있는 새로운 영상을 창작할 수 있는 웹 기반 저작 도구를 제공
- 사용자는 본 기술을 통해 자신이 원하는 영상을 웹 서버로 업로드 하고, 업로드 한 영상을 재구성하여 사용자 선택에 따라 다양한 스토리로 전개가 되는 새로운 영상을 창작
- 사용자는 시간 및 장소에 구애 받지 않고 웹 브라우저가 설치된 PC 환경이 제공되면 언제 어디서든 본 저작도구가 설치된 웹 서버에 접속하여 자신 및 다른 사람이 창작한 영상을 감상
- 관리자는 본 기술을 통해 웹 기반 영상 재구성 저작 도구에 접속한 사용자 및 창작된 영상들을 관리



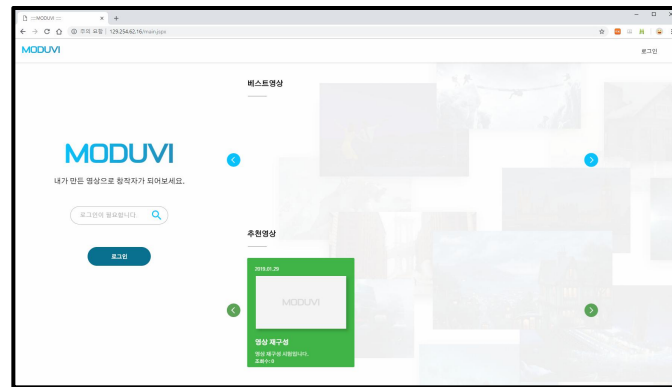
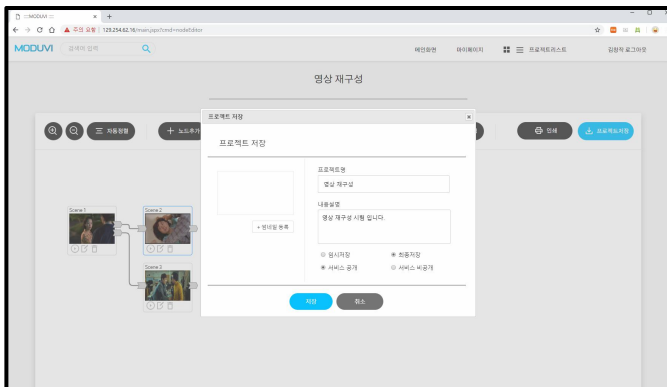
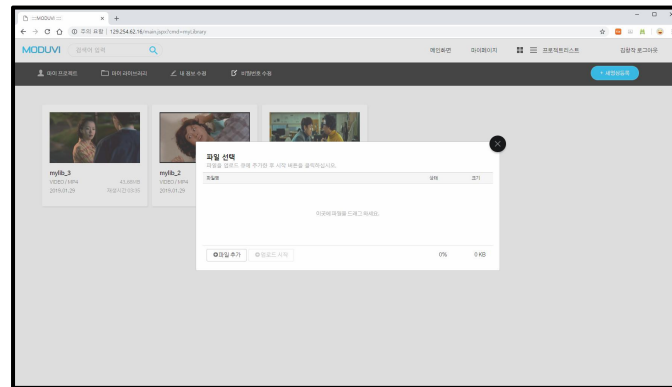
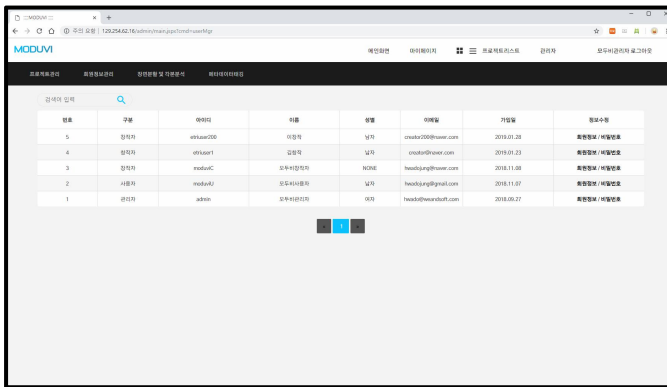
웹 기반 영상 재구성 저작 도구 구조도

2. 기술이전 내용 및 범위 (1/3)



기술이전 내용

- 웹 기반 인터페이스를 통해 회원 관리(가입, 조회, 탈퇴)를 할 수 있는 기능
- 웹 기반 인터페이스를 통해 사용자 영상 업로드 및 삭제 할 수 있는 기능
- 웹 기반 인터페이스를 통해 사용자 선택에 따라 다양한 스토리로 전개될 수 있는 새로운 영상을 창작할 수 있는 기능
- 웹 기반 인터페이스를 통해 재구성된 영상들을 관리 (조회, 추천, 삭제)할 수 있는 기능



기술이전 범위

- 웹 기반 영상 재구성 저작도구 시스템 요구사항 정의서 1종
- 웹 기반 영상 재구성 저작도구 상세설계서 1종
- 웹 기반 영상 재구성 저작도구 설치 매뉴얼 1종
- 웹 기반 영상 재구성 저작도구 시험절차 및 결과서 1종
- 웹 기반 영상 재구성 저작도구 프로그램 1종

2. 기술이전 내용 및 범위 (3/3)



☑ 기술 개발 현황

기술성숙도(TRL : Technology Readiness Level) :6단계

구분	단계	정의	세부 설명
기초 연구 단계	1	기초 이론/실험	◦ 기초이론 정립 단계
	2	실용목적이 아이디어, 특허 등 개념정립	◦ 기술개발개념정립및아이디어에대한특허출원단계
실험 단계	3	실험실 규모의 기본성능 검증	◦ 실험실 환경에서 실험 또는 전산 시뮬레이션을 통해 기본성능이 검증될 수 있는 단계 ◦ 개발하려는부품/시스템이기본설계도면을확보하는단계
	4	실험실 규모의 소재/부품/시스템 핵심성능 평가	◦ 시험샘플을제작하여핵심성능에대한평가가완료된단계 ◦ 3단계에서 도출된 다양한 결과 중에서 최적의 결과를 선택하려는 단계 ◦ 컴퓨터 모사가 가능한 경우 최적화를 완료하는 단계
시작품 단계	5	확정된 소재/부품/시스템시작품제작 및 성능 평가	◦ 확정된 소재/부품/시스템의 실험실 시작품 제작 및 성능 평가가 완료된 단계 ◦ 개발 대상의 생산을 고려하여 설계하나 실제 제작한 시작품 샘플은 1~수개 미만인 단계 ◦ 경제성을 고려하지 않고 기술의 핵심성능으로만 볼 때, 실제로 판매가 될 수 있는 정도로 목표 성능을 달성한 단계
	6	파일럿 규모 시작품 제작 및 성능 평가	◦ 파일럿 규모(복수 개~양산규모의 1/10정도)의 시작품 제작 및 평가가 완료된 단계 ◦ 파일럿규모생산품에대한생산량,생산용량,불량률등제시 ◦ 파일럿 생산을 위한 대규모 투자가 동반되는 단계 ◦ 생산기업이 수요기업 적용환경에 유사하게 자체 현장테스트를 실시하여 목표 성능을 만족시킨 단계 ◦ 성능평가결과에대해가능하면공인인증기관의성적사확보
실용화 단계	7	신뢰성평가 및 수요기업 평가	◦ 실제 환경에서 성능 검증이 이루어지는 단계 ◦ 부품 및 소재개발의 경우 수요업체에서 직접 파일럿 시작품을 현장 평가(성능 및 신뢰성 평가) ◦ 가능하면 인증기관의 신뢰성 평가 결과 제출
	8	시제품 인증 및 표준화	◦ 표준화 및 인허가 취득 단계
사업화	9	사업화	◦ 본격적인 양산 및 사업화 단계 ◦ 6-시그마 등 품질관리가 중요한 단계

☑ 기술 현황

국외 기술현황

- 클라우드 기반 실시간 인터랙티브 트랜스미디어 스토리텔링 전용 Tool (Racontr, Klynt, 3WDOC)이 개발되어 상용화 되고 있음

국내 기술현황

- 인터넷 포털을 중심으로 사용자가 생산한 콘텐츠를 공유하고 재생산 할 수 있는 플랫폼 개발에 목표를 두고 플랫폼 기반 서비스의 연구가 활발히 진행되고 있으나 상용 서비스들은 사용자가 생성한 영상을 공유하는 것이고 영상을 재생성하는 기술은 아직 적용되지 않고 있는 실정임
- 인터넷 포털 회사의 연구소를 중심으로 사용자가 생산한 콘텐츠를 공유하고 재생산 할 수 있는 플랫폼 개발에 목표를 두고 플랫폼 기반 서비스의 연구가 활발히 진행되고 있음

4. 기술의 사업성 (1/2)



예상 응용 제품 및 서비스

예상 제품/서비스	예상 수요자(층)
VOD 클립 서비스	VOD 콘텐츠 사업자, 포털 사업자 등
e-Learning 서비스	인터넷 교육 서비스 사업자

사업성

예상 제품 /서비스	예상단가 (천원)	이전기술의 비중(%)	잠재적/현재적 경쟁자와 가격,시장 등에서 경쟁상 유리한 점	판매 가능 시기
웹 기반 영상 재구 성 저작 서비스	-	50%	a. 가격경쟁력면: 신규 서비스로 가격형성 b. 시장환경면: 2020년 이후 연간 10억 예상	2020년

4. 기술의 사업성 (2/2)



☑ 상용화까지 단계별 주요 일정

- 1단계: 기술 이해 및 서비스를 위한 서버 구축 (약 6개월 소요 추정)
- 2단계: 상용화 (약 6개월 후 상용화 가능 추정)

☑ 상용화를 위한 추가비용

- 본 기술의 노드 에디터에 적용한 GoJS 라이선스를 구매해야 함
- 사용자가 웹 기반 영상 재구성 저작도구를 통해 생성된 미디어의 원활한 시청을 위해서는 본 과제에서 개발한 인터랙티브 미디어 플레이어를 추가 기술 이전하여 웹 서버에 설치해야 함

5. 국내외 시장 동향



☑ 관련 제품/서비스 국내외 시장 규모 (추정)

관련 제품 /서비스	시장	2020	2021	2022	2023	2024
웹 기반 영상 재구성 저작 서비스	해외 (백만불)	20	30	50	75	110
	국내 (억원)	10	15	25	40	60

☑ 예상 제품/서비스의 예상 매출액 (추정)

관련 제품 /서비스	시장	2020	2021	2022	2023	2024
웹 기반 영상 재구성 저작 서비스	해외 (백만불)	사업준비	0.6	1	2.25	4.4
	국내 (억원)	1	3	5	12	21

감사합니다
