지식경제부 Ministry of Knowledge Economy	**보도자료**	함께하는 공정사회! 더 큰 희망 대한민국 http://www.mke.go.kr
'12년 11월 6일(화) 석간부터 보도하여 주시기 바랍니다.		
자료문의 : 소프트웨어산업과 김도균 과장(2110-5121), 권현기 사무관(4767)		

세상을 놀라게 할 소프트웨어 계의 "싸이" SW 마에스트로 탄생 !

- 지경부, 올해의 'SW 마에스트로' 10인 최종 선정 -

- SW 마에스트로 2기 인증식 개최 -

□ 지식경제부(장관 : 홍석우)는 "소프트웨어(SW) 마에스트로 과정" 제 2기 연수생 100명 중 10명을 'SW 마에스트로'로 최종 선정하고, 11.6(화) 인증식을 성황리에 개최하였다.

□ "SW 마에스트로"는 창의적인 SW 인재를 발굴하여 각 분야 최고 고수(高手)인 멘토가 자신의 노하우를 직접 전수해 줌으로써 우리나라 SW를 대표할 스타 인재로 육성하는 프로그램이다.

□ 그간, 인증자 10인은 연수생 선발부터 최종 인증까지 1년 3개월에 걸친 치열한 서바이벌 시스템에 따라 3단계 검증을 거쳤다.

< 제2기 인증자 선정 경과 >

◈ (연수생 선발) '11.7월, 633명의 지원자 중 100명의 연수생 선발

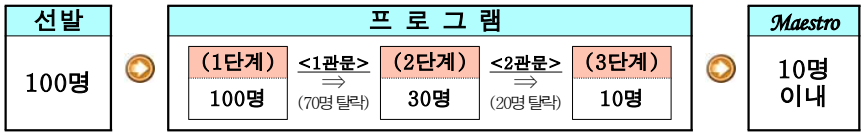
◈ (1단계) 5개월('11.7~11월)에 걸친 교육기간 동안 SW 범용기술 중심으로 개인역량을 강화하는 3개의 프로젝트 개발 교육을 받은 후 평가를 통해, 2단계 연수생 30명 선발(70명 탈락)

◈ (2단계) 7개월('11.12~'12.6월)에 걸쳐 분야별로 심화된 2개의 프로젝트를 팀 단위로 개발하고 이에 대한 평가를 통해, 3단계 연수생 10명 선발(20명 탈락)

* 실리콘밸리, 구글 등 미국의 SW 현장 견학('12.1월)을 통해 글로벌 마인드 제고

◈ (3단계) 3개월('12.7~9월)에 걸쳐 비즈니스 역량 교육을 실시하고, 최종 검증 프로젝트에 대한 기술성 및 사업성 평가를 통과한 10명 전원을 인증자로 선정

<제2기 SW 마에스트로 과정>



○ 올해 인증자들은 작년의 제1기 인증자들에 비해 인증프로젝트 개발분야·학력·지역·성별 등이 다양화되고, 평균연령이 낮아졌으며, 창업도 활성화되는 등 변화된 모습을 보였다.

* (인증프로젝트 분야) 모바일 4건, 웹 3건, 임베디드 1건, 영상인식 1건, 시스템 프로그래밍 1건 (1기 인증자 : 모바일 6건, 웹 2건, 임베디드 2건)

·1기와 마찬가지로 모바일·웹 분야의 강세가 지속되었으나, 영상 인식, 시스템 프로그래밍 등 보다 다양한 분야에서의 프로젝트가 기획·개발

* (학력) 고졸 1명, 대학생 7명, 대학원생 2명 (1기 인증자 : 10명 전원 대학생)
* (지역) 수도권 6명, 수도권外 지역 4명 (1기 인증자 : 9명이 수도권)
* (성별) 남성 9명, 여성 1명 (1기 인증자 : 전원 남성)
* (연령) 평균 23.4세, 최연소 17세 (1기 인증자 : 평균 25.8세)
* (창업) 2명 창업 (1기 인증자 : 인증 수여시는 창업자 없었음)

- 최연소 인증자인 전수열군(17세)은 대입을 준비하고 있는 고3 또래 친구들과는 달리 SW 최고급 인재로 성장하겠다는 포부를 안고 SW마에스트로 과정을 통해 새로운 인생경로를 개척한 사례이다.

- 또한 송민정양(22세)은 지금까지의 인증자 중 유일한 여학생으로서 특유의 섬세함과 센스를 활용하여 고객의 마음을 이해하는 상담 데이터 분석 솔루션 개발을 통해 인증자로 선정되었다.

- 아울러 인증자 중 김영호(28세)는 교육 기간 중 '말랑스튜디오'를 창업하고 국내에서 120만 유저를 확보한 알람애플리케이션 '알람몬'을 출시하였으며, 이 아이템으로 "청년기업가대회(2012) 인기상 및 특별상", "글로벌 K스타트업(2012) 우수상 및 Google Choice" 등을 수상하였다. 현재 글로벌 시장 공략을 위해 8명의 직원 중 2명이 미국 실리콘밸리에 상주하고 있다.

○ 한편, 10인의 인증자들에게는 지경부 장관이 수여하는 인증서 및 지원금(1인당 5천만원)과 함께 창업에 필요한 컨설팅과 공간 등이 추가로 제공될 예정이다.

* 지경부는 향후 SW마에스트로 과정 배출생들의 재능이 최대한 사업화로 연결될 수 있도록 프로그램을 개선할 계획(비즈니스 역량교육 강화, 창업과 연계한 지원금 지급 등)

□ 특별히, 금번 인증식에서는 "1:1 지식 나눔 실천 서약식"을 통해 인증자와 SW에 재능있는 청소년을 1:1로 매칭하여 인증자의 SW 개발 지식 및 노하우를 사회에 환원하는 뜻 깊은 시간이 마련되었다.

□ 홍석우 장관은 어려운 관문을 거쳐 최종 선정된 10인의 인증자에게 인증서를 수여하며 깊은 관심과 함께 축하의 뜻을 전하고,

○ SW가 기업 경쟁력을 좌우하는 시대가 도래했음과, 이러한 급변하는 산업 환경 속에서 무엇보다 중요한 것이 우수 인재라고 강조하면서, 인증식에 참석한 SW 마에스트로 인증자 및 연수생들이 SW산업의 변화와 혁신의 중심에서 뛰어난 역량을 발휘해 줄 것을 당부하였다.

※ 첨부 1. 제2기 SW 마에스트로 인증식 계획
2. SW 마에스트로 인증자 명단 (10명)
3. 마에스트로 인증자 프로젝트 내용

<첨부 1> 제2기 SW 마에스트로 인증식 계획

□ 추진 배경

○ 최고급 SW인재 육성 프로그램인 "SW Maestro 과정"의 제2기 인증식을 통해 對국민 관심 및 유망 SW인재들의 비전 제고

* **과정 개요** : 100명의 연수생을 모집, SW 최고전문가의 멘토링 및 3단계 탈락시스템을 통해, 15개월 후 10명 이내의 "*SW Maestro* 인증자" 배출

□ 인증식 개요

○ **일시·장소** : '12.11.6(화), 10:20~11:30 GS타워 1층 아모리스홀(역삼동)

○ **참석** : 제2기 인증자(10명), 연수생, 인증자 가족 등 150여명

* 주요 인사 : 지경부장관, 강은희 의원, 박수용 정보통신산업진흥원장, 윤동섭 한국정보산업연합회 부회장

○ **진행 순서** **※ 사회 : 김현욱 아나운서**

시 간	내 용	비 고
10:20~10:30 (10분)	VIP환담 / 전시물 관람 / 행사장 입장	-
10:30~10:35 (05분)	축하 공연	-
10:35~10:38 (03분)	개식선언 및 VIP 소개	사회자
10:38~10:42 (04분)	환 영 사	NIPA 원장
10:42~10:46 (04분)	축 사	지경부 장관
10:46~10:50 (04분)	격 려 사	강은희 의원
10:50~11:55 (05분)	기획 영상	-
10:55~11:12 (17분)	인증서 및 휘장 수여	장관, 인증자 전원
11:12~11:19 (07분)	1:1 지식 나눔 실천 서약식	인증자 및 후원자 대표
11:19~11:30 (11분)	행사종료 및 기념촬영	VIP, 인증자 전원

<첨부 2> 제2기 SW 마에스트로 인증자

	소속 및 성명			주요 약력
1		김영호 (28)	경희대	o 한국정보올림피아드전북대회 – 경시부문 금상['02] o 한국정보올림피아드전북대회 – 공모부문 금상['02] o 전북컴퓨터경시대회 – 경시부분 1위['01] o 대한민국컴퓨터경시대회 – 경시부문 장려상['01]
2		김재동 (25)	서울시립대	o 서울대 마이크로로봇 경연대회 – 격려상['08] o 전일본 마이크로마우스 로봇 대회 – 우수상['06] o 로봇피아드 인명구조로봇부문 – 최우수(산자부 장관상)['06] o 단국대 MAZE&Hz 전국 마이크로마우스 경연대회 – 신인상['06]
3		김종헌 (25)	강원대 (대학원)	o 강원IT/CT산업공모전.장려상–장려상.['10] o IT대학 졸업작품 및 전공작품 전시회 – 우수상 ['10] o 강원대 IT대학창의작품 경진대회 – 장려상 ['10]
4		박정민 (21)	명지대	o meowbot (IRC 채팅네트워크상로봇) 개발 ['11] o 주체크래프트 게임개발 ['10]
5		송민정 (22)	숭실대	o 숭실대 교내 프로그래밍 경진대회 입상 ['09]
6		신재명 (23)	KAIST (대학원)	o 제8회 임베디드SW 공모대전–모바일SW(LG)부분 결선진출['10]
7		오유환 (25)	동아대	o CPU소프트웨어전시회 – 우수상['10]
8		이용희 (24)	아주대	o 제8회 임베디드 SW 공모대전 – 최우수상 ['10] o 모바일 콘텐츠 아이디어 공모전 – 장려상['09] o 국어 정보 처리 시스템 경진대회 – 장려상['09] o 제7회 임베디드 SW 공모대전 – 최우수상 ['09] o 제1회 아주대 이공계학술제 – 세미나부문 대상['09]
9		이희진 (24)	울산대	o 제8회 울산 학생정보올림피아드(경시부문) – 고등부 은상['05] o 제1회 울산과학대학장배 컴퓨터프로그램 경시대회 – 대상['04] o 컴퓨터꿈나무 – 울산시 교육감 표창['03] o 제20회 한국정보올림피아드 공모전 – 중학생장려상['03]
10		전수열 (17)	검정고시 통과 (고졸)	o 제3회IT페스티벌(SW공모전부문) – 장려상['10] o 중고생 정보보호 올림피아드 – 동상 ['10] o 제3회 IT페스티벌(홈페이지 공모전 부문) – 은상 ['10]

※ 순서는 가나다 순

<첨부 3> SW 마에스트로 인증자 프로젝트

① 인증자명 : 김영호

프로젝트 : Mobile Crossplatform UI /Animation Converter



이름(나이) : 김영호(28)
소속 : 경희대학교 컴퓨터공학과
약력
- 現 말랑스튜디오 대표이사
- 글로벌K Start-Up "우수상", "Google Choice" 수상 [2012]
- 제2회 청년기업가대회 "인기상", "특별상" 수상 [2012]
- 2012 모바일앱어워드 "이달의 으뜸앱" 수상 [2012]
- 글로벌 청년창업 활성화 지원사업 "결선" 진출 中 [2012]
- 월간 마이크로소프트웨어 기고 [2012]
- 서강대학교, 강원대학교 등 다수 대학교에 창업 특강 [2012]
- 구글 '안드로이드 개발자 랩' 튜터 [2012]
- SBS 인터넷 라디오 고릴라 2.0 개발 [2009]
- 삼성서울병원 치과진료부 PACS System 개발/구축 [2008]

개요
- UI/Animation 을 iOS/Android 형 Native Source Code 로 변환 해주는 컨버터

핵심기술
- MS Expression Blend 에서 제작된 UI/Animation 파일인 "XAML" 을 Android Java 와 iOS Objective-C 코드로 자동 변환 시켜주는 기술

특징
- 모바일 앱 개발시 개발자의 효율을 높여주는 서비스
- Java 기반의 GUI로 Mac/Window/Linux에서 모두 활용 가능
- Android / iOS Native Source Code 자동 변환
- 다양한 단말기 해상도별 Auto-Resize 및 파일 분할 지원

기대효과 및 전망
- 본 Converter 를 사용하게 되면 디자이너-개발자 간의 의사소통이 훨씬 간편해 지면, 디자이너가 작업한 대로 개발 결과물이 나온다는 장점이 있음
- 높은 생산성 향상을 기대

SW Maestro로서의 포부
대한민국 SW Maestro 인증자로서, 한국에서만 머물지 않고 글로벌 사회에서도 당당하게 SW Maestro로 인정 받을 수 있도록 쉼 없이 노력 하려 합니다.

전문가의 별점 & 한줄평

이기진(★★★★★)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
작업 생산성 형성에 유용하며 이종의 플랫폼 간의 앱 개발시 유용할 것을 기대됩니다.

이상건(★★★)
(한글과컴퓨터 개발기획팀장)
크로스플랫폼 변환 기술은 많이 시도되고 있는 기술이며 향후 발전 가능성이 있습니다.

② 인증자명 : 김재동

프로젝트 : Smart Cube

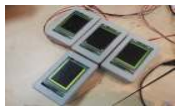


이름(나이) : 김재동(25)
소속 : 서울시립대학교 전자전기컴퓨터공학부
약력
- 국제로봇컨테스트 탐사로봇부문 특허청장상 [2011]
- 서울시립대학교 마이크로 로봇 연구회 제틴 회장 [2010]
- 국제로봇컨테스트 인명구조로봇부문 산업자원부장관상 [2006]

개요
- 서로 상호작용을 하면서 동작하는 임베디드 플랫폼을 제작

핵심기술
- 양 옆의 디바이스간 적외선 통신을 이용하여 위치 정보를 인식함. 디바이스와 어플리케이션이 WebBrowser위에서 동작할 수 있게끔 환경을 구성

특징
- 써드파티를 위한 개발환경에 대한 고찰함으로 선순환의 플랫폼 환경을 구축하기 위한 프로젝트를 기획
- Mikro Media 보드, 적외선센서와 Zigbee 통신을 이용하여 하드웨어를 구성
- C#을 이용하여 Client PC에서 Serial 통신과 HTTP Request를 변경하여 주는 서버프로그램을 작성
- 이 프로그램을 이용하여 HTML의 Javascript에서 디바이스를 제어할 수 있게끔 제작
- 디바이스끼리 위치를 인식하는 인터페이스를 이용하여 여러 어플리케이션을 동작 시킬수 있는 환경을 구성


기대효과 및 전망
- 아이들 학습용 디바이스로 판매 가능할 것으로 예상
- 학습용 어플리케이션을 올릴 수 있는 플랫폼으로써 이것을 이용하여 선순환 구조의 플랫폼으로 발전이 가능할 것으로 예상

SW Maestro로서의 포부
제가 소마에 와서 받게 된 모두를 세상에 다시 돌려줄 수 있는 엔지니어가 되고 싶습니다. 소마에 와서 멘티라는 이유로 너무나도 많은 것을 배울 수 있었고, 많은 혜택을 받았습니다. 이러한 제가 받은 모든 것들을 제가 열심히 일하여 사회에 기여하는 제품 혹은 서비스를 만드는 것이 저의 포부입니다. 그리고 제가 아는 모든 지식들을 공유하여 제가 배운 모든 것들을 다시 사회에 환원하도록 노력할 것입니다.

전문가의 별점 & 한줄평

김영훈(★★★★★)
(SDS파트너스, 기술이사)
간단한 시스템으로 보이지만, 활용범위가 매우 많은 것으로 학습용, 더 넓게 보면 시스템간에 연동을 통한 확장 시스템을 구축할 수 있습니다

이상건(★★★★)
(한글과컴퓨터, 개발기획팀장)
아이디어에 높은 점수, 디바이스간 처리속도, 사용성, API 등을 통한 개발편의성 보장 필요합니다.

③ 인증자명 : 김종헌

프로젝트 : 3D Animator



이름(나이) : 김종헌(25)
소속 : 강원대학교 컴퓨터 과학과
약력
- 現 Team Appetizer 대표
- GAMIJOA 대표 [2010~2011]
- 강원대학교 IT대학 졸업작품 전시회 우수상 [2011]
- 강원도 산업 진흥원 주최 대학생 소프트웨어 경진대회 입상 [2010]
- 강원대학교 IT대학 주최 창의 소프트웨어 경진대회 입상 [2010]

개요
- 키넥트 여러대로 3D 모션을 캡쳐하는 소프트웨어
- 기존 장비가 수억~수십억원에 달하는데 비해 100~200만원으로 유사한 효과

핵심기술
- 키넥트 여러 장비에서 얻은 깊이 영상을 하나의 좌표계로 옮기기 위한 Calibration
- 여러대의 영상에서 얻어온 point cloud에서 skeleton을 추출
- Calibration : 각 키넥트의 위치를 마커를 통해 역으로 인지
- 포인트 클라우드 구성 : 여러대의 장치에서 얻은 영상을 하나의 좌표계로 통합
- 뼈대인식 : 포인트 클라우드에서 뼈대 추출하고 이를 기반으로 애니메이션 구성

특징
- 적은 비용으로 3D 모션 캡쳐를 할 수 있음
- 모바일 앱과 같은 작은 컨텐츠에서도 3D 모션 캡쳐를 활용 가능
- 직접 뼈대인식 방법이기 때문에 강아지나 의자와 같은 인간형이 아닌 뼈대도 캡쳐 가능





기대효과 및 전망
- 기존 장비가 수억~수십억원에 달하는데 비해 100~200만원으로 유사한 효과를 냄
- 블록 버스터 급의 매체가 아닌 일반 중소 3D 컨텐츠들도 모션 캡쳐 기술을 활용가능
- 특히 모바일 3D 컨텐츠 개발사에게 유용

SW Maestro로서의 포부
이곳에 들어오기 이전부터 같이하던 디자이너 친구와 모바일 게임회사를 창업할 것입니다. 게임 뿐 아니라, 세상 사람들을 즐겁게 하는 소프트웨어를 개발하는 것이 저의 목표입니다. 또 제가 받은 이 특혜를 주변과 나누고 싶습니다. 좋은 지원을 아낌없이 받은 수혜자로서, 상대적으로 적은 지원 속에서 지식에 목마른 사람들에게 약소하지만 도움이 되고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

이낙선((★★★★★)
(스펙트라, 이사)
키넥트라는 대중화된 장비를 사용해서 모션을 캡처하는 전문작업을 가능하게 하는 아이디어와 일에 대한 열정이 돋보이는 작품입니다.

이기진(★★★★)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
3D 캡쳐기술이 앞으로 모바일 컨텐츠 개발 활용 분야가 많을 것으로 판단되며, 적은 비용으로 다양한 모션 캡쳐가 가능 하다는 점이 좋습니다.

④ 인증자명 : 박정민

프로젝트 : 2D 멀티플랫폼 네트워크 게임 SDK



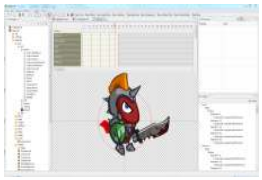
이름(나이) : 박정민(21)
소속 : 명지대학교 컴퓨터공학과
약력
- meowbot (IRC 채팅네트워크상로봇) 개발 [2011]

개요
- Android, iOS, Windows, Linux, OS X에서 작동하며, IDE와 디버거를 제공하고, GUI와 간단한 스크립팅으로 게임 구성이 가능
- 물리 엔진과 네트워킹 모듈이 내장되어 쉽게 2D 모바일 게임을 만들 수 있는 게임 엔진

핵심기술
- 게임의 구성 요소 등이 2D 모바일/멀티플랫폼 환경에 최적화되고 학습이 쉬워 진입 장벽이 낮은 추상화 기술임
- 게임 로직, 네트워크 코드 개발/게임 구성/애니메이션 제작/디버깅/배포 등을 게임 개발의 많은 과정을 처리할 수 있고, 확장성 있는 통합 개발 환경

특징
- Windows 및 Linux에서 Eclipse RCP와 OpenGL, Box2D, squirrel, Android/iOS SDK 사용
- 프로젝트의 구성 요소 : IDE / 엔진 코어 / 네트워크&디버거





기대효과 및 전망
- 모바일 기기에서 작동하는 2D 게임을 간단하게 작성할 수 있어 OpenGL, 물리, 프로그래밍 등에 대한 깊은 지식이 없어도 게임을 저비용으로 개발 가능
- 한 번의 개발로 여러 플랫폼에서 동시 사용이 가능하기 때문에 중복 개발로 인한 비용을 절감
- Eclipse RCP 기반의 IDE와 제공하여, Eclipse에 익숙한 수 많은 사용자들이 추가적인 공부 없이 개발을 시작할 수 있어 진입 장벽이 낮으며, 디버거가 IDE에 통합되어 편리한 개발이 가능

SW Maestro로서의 포부

앞으로도 열심히 노력하겠습니다. 저는 계속해서 새로운 것을 배우고, 만들고, 도전해 보는 것을 좋아합니다. 10년 후에도 계속 이를 즐기며 수평적이고 자유로운 분위기에서 재미있는 사람들과 같이 새로운 것에 도전 해보고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

이상건(★★★★)
(한글과컴퓨터 개발 기획팀장)
코어엔진과 스크립트를 분리 · 구현하여 퍼포먼스와 유연성을 확보한 아이디어가 좋습니다.

이기진 (★★★★)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
Private Publishing(개인출판)이 널리 퍼진 환경에서 진입 장벽을 낮추는 방안으로 좋은 것 같습니다. 제 개인적인 생각은 앱 북 제작툴 정도의 형태로 세부화 되면 좋을 것 같습니다.

⑤ 인증자명 : 송민정

프로젝트 : 소셜 큐레이션 서비스 'Curing'의 SNS 데이터 수집 관리 플랫폼



이름(나이) : 송민정(22)
소속 : 숭실대학교 정보통신전자공학부
약력
- Micro Software (IT Magazine) 다수 기고 [2012]
- 국가경쟁력강화위원회 "IT 미래환경 변화와 대응전략" 회의 참석 [2012]
- Facebook 기반 소셜 큐레이션 서비스 개발 [2012]
- 상담데이터 통합관리 솔루션 개발 [2012]
- Qaulcomm,한국통신학회 우수 공대생 선정 [2011]
- NHN SW Membership 예비과정 최우수 프로젝트상 [2011]
- ACM 프로그래밍경진대회 입상 [2010]

개요
- 소셜 네트워크 서비스(Facebook, Twiter, Me 2 Day 등)에서 제공하는 Open API를 통해 SNS에서 생산되는 데이터를 효율적으로 수집하여 처리할 수 있는 플랫폼

핵심기술
- 각종 SNS에서 제공하는 다양한 API를 통해 데이터를 수집할 수 있는 통합 플랫폼
- 데이터를 실시간으로 최대한 많이 수집할 수 있도록 HttpClient 등의 오픈 소스 라이브러리를 통해 수집모듈 업그레이드
- 다수 사용자의 동시 접속 및 동시 API 호출에 대비한 빅데이터 분산 시스템 구축

특징
- 소셜네트워크서비스에서 생산되는 방대한 데이터에 대한 사용자의 소비 한계성 대체
- 사용하기 쉬운 사용자 친화적 UI 및 UX 제공
- 멀티쓰레드, 쓰레드 풀을 이용한 다중접속 처리





기대효과 및 전망
- Facebook에 특성화된 본 프로젝트를 기반으로 Twitter, Me2day 등의 소셜 서비스로 확장가능
- 정보의 축약을 통해 사용자에게 원하는 정보를 제공해주는 소프트웨어로 소셜 큐레이션의 초시가 되는 서비스로 자리매김 가능
- 시스템의 일부분을 오픈소스화하여 IT산업 활성화에 기여

SW Maestro로서의 포부

전 세계인의 삶의 일부가 될 수 있는 소프트웨어를 만들고 싶습니다. 함께 공부한 동기들, 선•후배들과의 끈끈한 인적 네트워크를 바탕으로 미래의 IT산업을 선동할 수 있는 사람으로 거듭나고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

박노준(★★★★)
(지란지교)
SNS사용자가 관심이 있는 정보를 큐레이션 하고, 개인잡지를 발간/보급할수 있도록 하면 좋을 것 같습니다.

이낙선(★★★★)
(스펙트라 이사)
SNS상에 존재하는 유용한 정보를 쉽게 수집 분석하게 함으로써 실제 업무에 활용도가 기대되는 작품입니다.

⑥ 인증자명 : 신재명

프로젝트 : Sleep If U Can



이름(나이) : 신재명(23)
소속 : KAIST 전산학과(대학원)
약력
- "마이크로 소프트웨어"잡지 기고 [2012]
- 제 6회 공개 SW개발자대회 그랜드오프닝 강사 [2012]
- Sleep If U Can 개발 [2012]
(출시 4일만에 미국, 유럽, 중국등 다수의 해외유력외신 및 국내언론에 소개됨)
- 2012 한국정보과학회 우수논문상 [2012]
- KT 이코노베이션 Go to Global 앱경진대회 특별상, 앱번역상 [2012]
- 제 8회 임베디드 소프트웨어 공모대전 결선진출 [2010]

개요
- 안드로이드폰을 이용한 알람 애플리케이션으로 알람을 해제하려면 등록된 장소의 사진을 찍어야함. 즉 지정된 곳에 가야만 꺼지는 알람 애플리케이션

핵심기술
- Open CV를 이용한 영상인식
- 저장된 사진과 새로 찍은 사진을 비교하여 유사도 판별
- 사용자들의 수면시간 수집 후 웹을 통한 데이터 visualization

특징
- Open CV를 이용한 이미지 유사도 비교
- 기존의 오픈소스를 이용한 빠르고 완성도 높은 애플리케이션 구현
- 모바일 앱 분석 플랫폼인 Localytics를 이용한 체계적이고 지속적인 앱 관리
- 웹을 통한 라이프로깅 및 사용자의 수면 데이터 Visualization





기대효과 및 전망
- 매일 일어나는 시간을 체크함으로써 위치, 취침시간, 수면시간 등의 데이터를 수집 가능
- 페이스북이 연동되었을 경우 성별, 나이, 좋아요 정보 등을 수집하여 데이터들을 기반으로 사람들의 수면데이터를 라이프로깅하며 전문가 시스템을 결합하여 서비스 제공
- 사람들의 특성을 분석한 후 타겟 마케팅을 아침마다 특정 맞춤화된 광고를 내보내는 광고 플랫폼으로 발전 가능성 있음

SW Maestro로서의 포부
- 혼자만의 능력으로 만족하지 않고 많은 사람들에게 저의 재능을 공유하여 사회에 공헌을 하고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

윤두식 (★★★★)
(지란지교소프트 연구소/소장)
완성도가 높은 프로그램이고 개념이 좋은 앱입니다. 다양한 컨텐츠(영상비교분석 뿐만 아니라 음성비교도 추가되면 좋을 것 같음)로 확대한다면 보다 좋은 서비스가 될 것으로 생각됩니다.

이기진 (★★★★)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
최고의 앱! 다른 군더더기가 필요 없습니다. 유사한 알람시계로 퍼즐을 푸는 등 여러 가지가 있으나 일어나면서 가장 먼저 해야 할 일이 일어나는 장소를 찍는 등의 행동으로 완벽하게 잠을 깰 수 있는 좋은 기능입니다. 다만 스누즈 기능처럼 다시 알림 기능 등을 고려해 구현하면 더 좋을 듯 합니다.

⑦ 인증자명 : 오유환

프로젝트 : Market

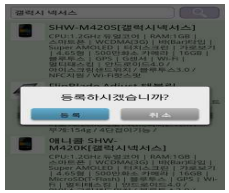


이름(나이) : 오유환(25)
소속 : 동아대학교 컴퓨터공학과
약력
- 마이크로소프트웨어 잡지 기고 [2012]
- 2012 6th 공개소프트웨어 개발자대회 그랜드오프닝 세미나 강사 [2012]
- 제 2회 대한민국 커뮤니티 데이 세미나 강사 [2012]
- UCWIT2010 논문 발표 [2010]

개요
- 중고 거래 시 불편한 점 3가지 (구매자가 항상 모니터링 필요, 모니터링 시 정리되어 있지 않은 매물들, 신뢰 여부에 대한 판단) 을 해결하기 위해 판매자와 구입자 사이에 필요한 정보 검색이 가능하도록 하는 서비스
- 스마트한 Push Notification을 통해서 적시에 매물정보를 받을 수 있도록 하는 시스템
- 페이스북의 사용자의 정보를 활용하여 사용자에게 맞는 상품을 추천해줄 수 있는 어플리케이션 개발

핵심기술
- 다나와 API와 GCM(Google Cloud Message)을 활용한 Push Notification기능
- 페이스북에서 사용자의 활동 패턴을 분석, 활용한 상품 추천 시스템

특징
- 알림 서비스 : 사전에 관심 있는 상품을 등록하면 다른 사용자가 그 상품의 매물을 올렸을 때 바로 알려주는 알림 서비스를 제공
- 대여 시스템 : 현재 사용 하지 않지만 소장을 위해 팔고 싶지는 않은 물건을 다른 사용자에게 대여 해 줄 수 있는 대여 서비스를 제공
- 상품추천 알고리즘 : 사용자의 SNS의 사용 패턴, 좋아하는 페이지등을 활용하여 사용자의 성향에 맞는 상품을 추천 해주는 상품 추천 알고리즘 구현





기대효과 및 전망
- 아이폰, 웹,SNS와의 연동을 통해 누구나 쉽게 사용할 수 있는 시스템으로 구축이 가능하며, 위치기반 서비스를 지원함으로써 직거래수가 많아지도록 할 수 있음

SW Maestro로서의 포부

마에스트로 과정을 통해 얻은 경험과 지식을 활용하여 모든 사람들이 필요하다고 느낄 수 있는 프로그램을 개발 하고 싶습니다. 항상 겸손한 마음으로 다른 사람들에게도 제가 얻은 경험과 지식을 나눌 수 있도록 노력하고 더욱 더 성장하여 마에스트로 인증자라는 이름에 부끄럽지 않도록 노력하겠습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

이낙선(★★★★☆)
(스펙트라, 이사)
위치정보와 오픈PAI를 이용한 직거래 사이트로 다양한 기능이 돋보이고 향후 확장이 기대됩니다.

이기진(★★★★☆)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
최근 중고관련 시장이 넓어지는 상황에서 좋은 아이디어인 것 같습니다. 세부적인 서비스에 대한 고민을 좀 더 하면 좋은 방향으로 진행될 수 있지 않을까 합니다.

⑧ 인증자명 : 이용희

프로젝트 : 언론정보, 객관적 분석 정리 및 시각화 'News It'



이름(나이) : 이용희(24)
소속 : 아주대학교 정보컴퓨터공학부
약력
- 現 아울네스트 대표이사
- 월간 마이크로소프트웨어 잡지 기고(7월~9월) [2012]
- 소셜 큐레이션 서비스 개발 [2012]
- Best of Best, 2012 Facebook Mobile Hack, Seoul [2012]
- 제 8회 임베디드 소프트웨어 공모대전 최우수상, 일반부문 아이디어 공모 과제 [2011]
- 제 7회 임베디드 소프트웨어 공모대전 최우수상, 일반부문 아이디어 공모 과제 [2011]
- 제 1회 아주대학교 이공계 학술제 대상, 세미나 부문 [2010]

개요
- 사람들의 '알 권리'를 위해 균형 잡힌 정보, 맥락을 파악할 수 있게 정리된 정보를 제공하는 서비스

핵심기술
- 데이터 분석 부분에서, 토픽 클러스터링의 질을 높이기 위해 신타그마 & 파라디그마 개념을 도입

특징
- 언론 정보 객관적 분석, 키워드 중심의 토픽 클러스터링, 언론 정보 시각화





기대효과 및 전망
- Bottom-up방식으로 정보를 정리하는 의미 있는 첫 걸음으로서, 부족한 부분을 보강하여 실제 서비스 할 예정입니다.
- 다양한 데이터 분석의 가늠터(test bed)로서 활용하여 향후 데이터 분석 고도화의 초석이 될 것입니다.

SW Maestro로서의 포부
개개인이 느끼는 무수히 많은 즐거움의 가치들을 하나씩 찾아내어 만들어내고 싶습니다. 다양한 프로젝트를 수행하며, 다양한 즐거움을 전파하고 싶습니다. 나아가 소프트웨어가 삶의 질을 높이는 데에 기여할 수 있는 사람이 되고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

박노준(★★★★)
(지란지교)
SNS 수집/분석을 추가하여, 뉴스 분석결과와 비교해보면 의미있는 지표가 될것 같습니다.

이상건(★★★★)
(한글과 컴퓨터, 개발기획팀장)
서비스 기획적 측면에서 매우 높은 점수, 데이터 분석 측면의 정교화, 객관화 필수

⑨ 인증자명 : 이희진

프로젝트 : 웹기반의 3D Zooming Presentation Editor



이름(나이) : 이희진(23)
소속 : 울산대학교 전기공학부
약력
- 서울여대 전국 학생 스마트앱 경진대회 개발부문 최우수상 (Metoon) [2012]
- 제 8회 울산 학생정보올림피아드 경시부문 고등부 은상 [2005]
- 제 1회 울산과학대학장배 컴퓨터프로그램 경시대회 대상 [2004]
- 컴퓨터꿈나무 울산시 교육감 표창 [2003]
- 제 20회 한국정보올림피아드 공모전 중학생 장려상 [2003]

개요
- 프레지의 Zooming Presentation보다 한 차원 더 업그레이드된 3D Zooming Presentation Editor! xyzSlide.
- 구글 드라이브와 연동하여 사용자는 언제 어디서나 3D Zooming Presentation을 만들고 시연 가능
- 3차원 효과를 도입하여 누구나 아름다운 프레젠테이션을 제작할 수 있도록 도와주는 웹 서비스

핵심기술
- xyzSlide는 HTML5 그리고, CSS3을 기반으로 제작
- 웹 서비스의 트래픽을 크게 줄이기 위해서 Google의 최신 클라우드 서비스인 Google Drive 및 기타 메이저 클라우드 서비스와 연동이 가능하도록 설계
- JavaScript는 기본적으로, 클래스를 사용하는 등의 대형화된 어플리케이션 개발이 불가능하지만 Asynchronous Module Definition Spec을 활용하여 개발

특징
- Prezi보다 한 차원 업그레이드된 3D Zooming Presentation
- HTML5 & CSS3 기반의 웹 서비스
- Google Drive와 연동하여 언제 어디서나 3D 프레젠테이션 작업 가능





기대효과 및 전망
- 누구나 쉽게 시각적으로 아름다운 3D Zooming Presentation을 만들어서 시연 가능
- 기존의 파워포인트, 키노트 등을 Import해서 3D Zooming Presentation으로 변환하여 사용 가능

SW Maestro로서의 포부
SW Maestro를 참여하기 전과 후로 인생이 나눠질 정도로 SW Maestro 과정은 저에게 큰 의미를 지닙니다. SW Maestro 과정을 통해서 얻은 지식과 경험들을 많은 사람들과 나누고 싶습니다. 저의 최종적인 목표는 참신하고 매력이 넘치는 서비스 개발입니다. 누구나 한번 보거나, 한번 들으면 혹하고 "와 이거 누가 만들었노" 할 정도로 참신한 서비스를 만들고 싶습니다. 또한, 누가 봐도 아름답다라고 말할 수 있는 소프트웨어 아키텍쳐를 설계해보고 싶습니다. 아직은 많이 부족하지만, 소프트웨어 개발에 지금처럼 열심히 임한다면 가능할 거라 믿습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

이기진(★★)
(한글과컴퓨터 고객지원부일동)
프레지와의 호환성과 3D외의 기능을 부가하면 좋을 것 같습니다.

이상건(★★★★)
(한글과컴퓨터, 개발기획팀장)
웹기술 활용 측면과 실제 SW를 통한 사업 가능성 측면에서 높은 점수

⑩ 인증자명 : 전수열

프로젝트 : Dish by. me



이름(나이) : 전수열(17)
소속 : 現 Joyfl 대표
약력
- 現 Joyfl 대표
- 現 <Flash Platform Developers> 커뮤니티 대표
- 경기도상업정보능력경진대회 e-biz부문 은상 [2011]
- 홍대게임잼 인폴루션 ZERO상 [2011]
- Joyfl Dodge 개발 [2011]
- 4Shared Downloader 개발 [2011]
- 카이스트 IT영재교육원 수료 [2010]
- 중고생정보보호올림피아드 동상 [2010]

개요

- Dish by.me는 사용자가 직접 만든 요리 사진을 올리거나, 다른 사람의 요리를 포크(fork)해서 자신만의 요리를 만들어나갈 수 있는 소셜 네트워크 서비스

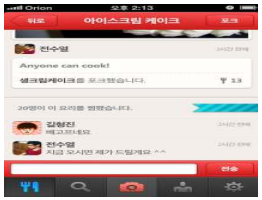
핵심기술

- 사용자 편의성과 디테일을 강조한 UI/UX
- Nginx와 PHP를 사용한 RESTful API
- Memcached를 활용한 서버단 성능 향상

특징

- 요리를 한 번에 훑어볼 수 있는 뷰 구성, 우월한 디자인과 사용자경험
- 다른 서비스와 차별화된 '포크(fork)' 기능





기대효과 및 전망

- 'Social Cooking'이라는 새로운 패러다임의 제시
- 최근 이슈되는 '역전야매요리', '야간매점' 등 컨텐츠 연계를 통한 마케팅 효과 기대

SW Maestro로서의 포부

우리나라 청소년들에게 가장 필요한 것은 기존의 틀을 깨고 항상 도전하여 본보기가 될 수 있는 사람이라고 생각됩니다. SW Maestro 과정은 끝났지만, SW Maestro로서 자부심을 갖고 실패를 두려워하지 않는 도전정신으로 지금 제가 해낼 수 있는 많은 것들을 이뤄내고 싶습니다.

전문가의 별점 & 한줄평

하재경(★★★☆☆)
(지란지교소프트, 디자인팀장)
요리는 어떤 커뮤니티나 포털에서도 환영받는 대중적인 컨텐츠입니다. 기존의 컨텐츠 생산자들이 이 앱을 이용하게만 한다면 앱의 활성화 측면에서는 매우 긍정적입니다. 요리 과정을 통해 릴레이를 할 수 있게 한다든지 사람들을 소셜의 장으로 끌어 낼 수 있는 재미를 만드는 것이 매우 중요한 역할이 될 것으로 보입니다.

이상건(★★☆☆☆)
(한글과컴퓨터, 개발기획팀장)
기술적 요소, 구현 난이도보다는 Social Cooking이라는 참신한 아이템이 마음에 듭니다.