DSU Dongseo University 동서대학교

전기
전자

농구 게임기

기술개요

▪ 본 발명은 농구 게임기에 관한 것으로, 내부에 상품이 수용된 캡슐이 농구와 같이 골대를 향해 발사되도록 하여 사용자의 흥미를 유발하는 농구 게임기에 관한 것임.

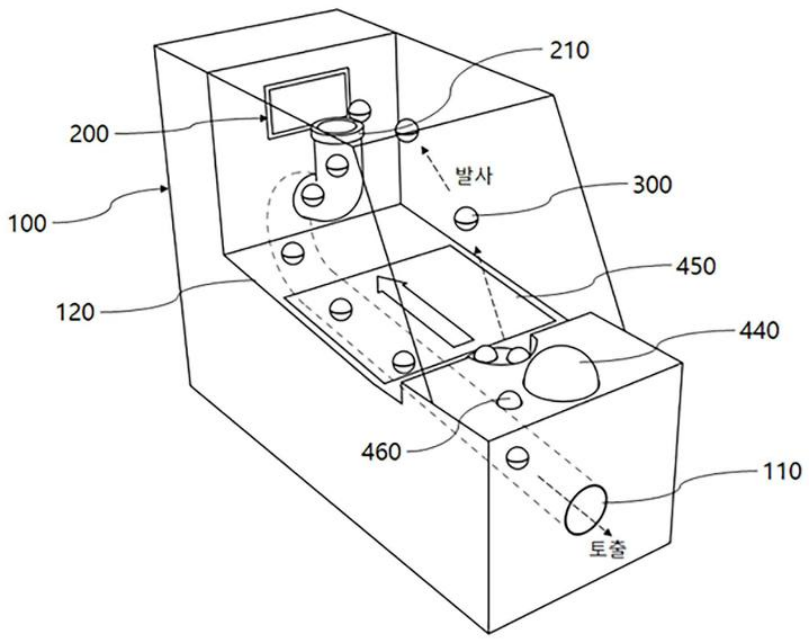
기술의특장점

▪ **기존 기술의 한계**

- 통상적으로, 농구 게임은 백보드와 바스켓이 고정되어 있는 상태에서 농구공을 바스켓 속으로 넣는 것으로 골인된 수에 따른 점수가 나타나거나 상품을 획득할 수 있도록 한다. 다만, 이러한 농구 게임은 사용자의 흥미를 유발하기에 부족하다는 문제점이 있음

▪ **기대효과**

- 조향부와 사용자의 손이 접촉되는 압력에 따라 캡슐에 가해지는 압력이 조절될 수 있도록 하고, 사용자의 조작에 따라 캡슐의 발사 각도 및 방향이 조절될 수 있도록 하여 캡슐의 발사궤도가 조절될 수 있도록 하며, 농구 게임기의 외부와 연통되는 토출부와 골대가 연통됨으로써, 캡슐이 골대에 인입되는 경우 캡슐이 외부로 토출되어 사용자에게 상품이 전달될 수 있도록 하는 효과가 있음



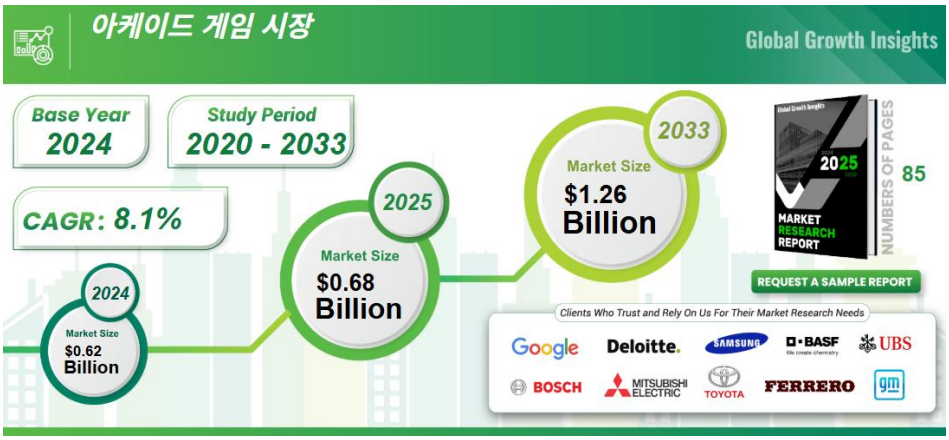
적용분야

- 아케이드 농구 게임기



시장동향

- 글로벌 아케이드 게임시장 규모는 2024년에 0.62억 달러로 평가되었으며, 2025년에는 0.68억 달러로 달할 것으로 예상되며, 2033년에는 1.26억 달러로 확대될 것으로 예정으로 2025년에서 2033년까지 예측기간동안 연평균성장률(CAGR) 8.1%로 성장할 것으로 예상됨



관련지재권 현황

No.	등록번호	특허 명	상태
1	10-2742410	농구 게임기	등록

기술성숙도 (TRL)

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계	7단계	8단계	9단계
기초이론/실험	실용목적 이디어특허 개념정립	연구실규모 기본 성능평가	연구실규모부품/시스템 성능평가	부품/시스템 시작품 제작	시작품 성능평가	시제품 신뢰성평가	시제품 인증 및 표준화	사업화

기술이전문의

☞ 동서대학교 산학협력단 박성환 기술경영센터장
☞ TEL : 051-320-4647 ☞ E-mail : sem903@dongseo.ac.kr