

RPF PROPOSAL NUMBER	TITLE	COORDINATOR	HOST ORGANIZATION	PROJECT BUDGET	RPF FUNDING	PUBLISHABLE SUMMARY	PUBLISHABLE SUMMARY
EXPLOITATION. ENTERPRISES - STAGE-A/0918/0003	kidCAD software commercial exploitation	Costas Sisamos	ENGINO- NET LIMITED	58.880,00 €	29.440,00 €	<p>The project relates to the development and evaluation of a business model on how to commercialize the results from previous research project by ENGINO, that of an innovative software for computer aided design (CAD) for children. The software has been successfully completed on the R&amp;D phase 4 years ago but since then it has been continually developed further, as a core product of the company, to remove bugs, add more features, make it more user friendly and to have an extended library of ENGINO parts. The software named KIDCAD allows the user to build virtual models of the construction toy using various 3D components that connect together with simple drag and drop mechanisms utilizing proprietary algorithms to simulate real life building and elasticity of ENGINO geometries along with the laws of physics. The software has two modules, the "VIEWER" which exports models for PC or Smart devices and allows the users to view models, zoom in and out, explode and implode, and the "3D BUILDER" which allows the users to create their own models. Until now the end consumers have been granted free access to the "VIEWER" so that they can see how models can be built without the need of printed or pdf step-by-step instructions. The "3D BUILDER" is used internally by the company to create virtually all the models which are then uploaded on the "VIEWER" and/or are broken down to create the step-by-step instruction manuals. To the end consumer the "3D BUILDER" has been launched only as a BETA version with limited functionality, more to pilot test the market about the need for such software. It has been held back as it has shown it can become a major business asset by its own and support various streams of revenue and business services that has not yet been investigated fully. The purpose of this project is to research further into the business prospect of this software and to propose a details business plan on how to commercialize it on a global scale.</p>	<p>Το έργο σχετίζεται με την ανάπτυξη και την αξιολόγηση ενός επιχειρηματικού μοντέλου σχετικά με τον τρόπο εμπορευματοποίησης των αποτελεσμάτων από προηγούμενο ερευνητικό πρόγραμμα για ένα καινοτόμο λογισμικό για παιδιά που θα τους βοηθήσει να σχεδιάζουν τρισδιάστατα σε υπολογιστή. Το λογισμικό ολοκληρώθηκε επιτυχώς πριν από 4 χρόνια, και από τότε αναπτυσσόταν συνεχόμενα, ως πλέον βασικό προϊόν της εταιρείας. Το λογισμικό που ονομάζεται KIDCAD επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει εικονικά μοντέλα του παιχνιδιού κατασκευής χρησιμοποιώντας διάφορα τρισδιάστατα εξαρτήματα τα οποία μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους με drag&amp;drop, χρησιμοποιώντας ένα ειδικό αλγόριθμο για την προσομοίωση της πραγματικής συμπεριφοράς και ελαστικότητας των γεωμετριών ENGINO, υπακούοντας και στους νόμους της φυσικής. Το λογισμικό έχει δύο λειτουργίες που μπορούν να λειτουργούν και αυτόνομα, τον «VIEWER», ο οποίος επιδεικνύει τα τρισδιάστατα μοντέλα που έχουν ήδη σχεδιαστεί, και τον «3D BUILDER» που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν το δικό τους τρισδιάστατο εικονικό μοντέλο από το μηδέν. Μέχρι τώρα οι τελικοί καταναλωτές έχουν αποκτήσει ελεύθερη πρόσβαση στο «VIEWER», ώστε να μπορούν να δουν πώς μπορούν να κατασκευαστούν τα μοντέλα χωρίς να χρειάζονται οδηγίες βήμα προς βήμα. Το «3D BUILDER» χρησιμοποιείται εσωτερικά από την εταιρεία για να δημιουργηθούν όλα τα μοντέλα που μεταφορτώνονται στο «VIEWER». Για τον τελικό καταναλωτή το «3D BUILDER» είναι διαθέσιμο μόνο ως έκδοση BETA με περιορισμένη λειτουργικότητα. Φαίνεται ότι μπορεί να υποστηρίξει διάφορα έσοδα από υπηρεσίες και προϊόντα και σκοπός αυτού του έργου είναι να διερευνηθεί περαιτέρω η προοπτική αυτού του λογισμικού και να προταθεί λεπτομερές επιχειρηματικό σχέδιο για τον τρόπο εμπορικής εκμετάλλευσής του σε παγκόσμια κλίμακα.</p>