



GaUssToys
樂磁玩趣 *Let's Play!*
梁容豪、詹力暉、曾弘宇、郭瀚智、彭傳旋
陳炳宇 教授
台灣大學 + 臺灣科技大學

平面觸控的互動感受



Our Concept

實體玩具市場的使用者轉移

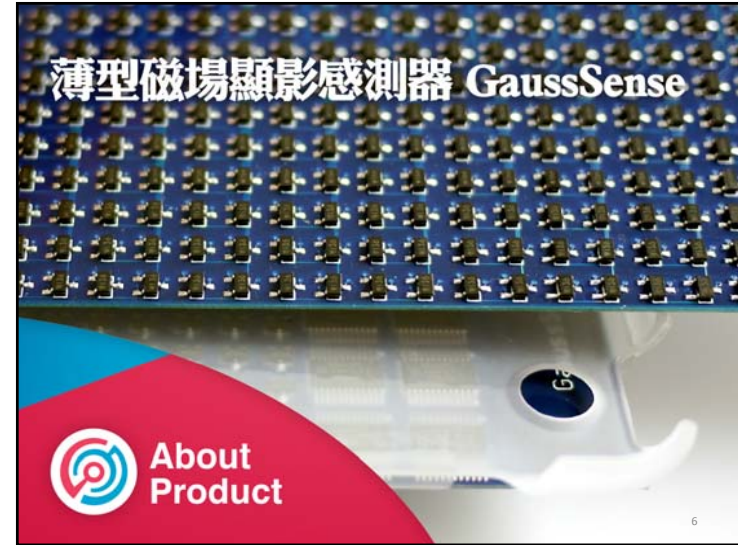


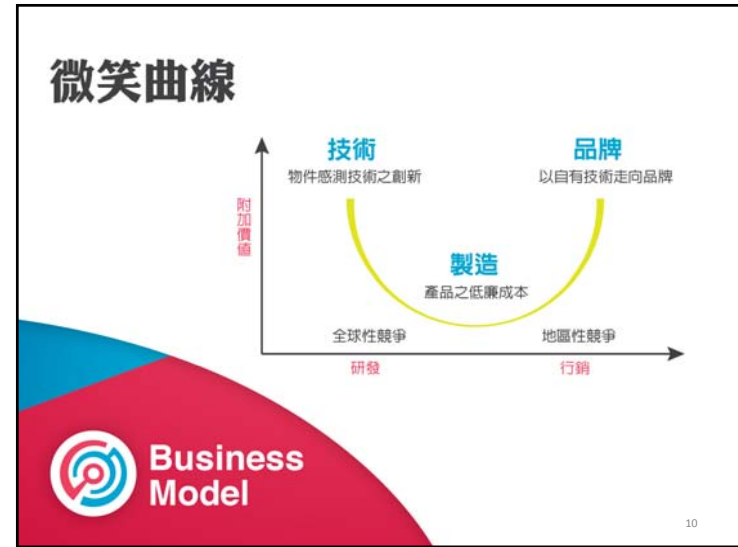
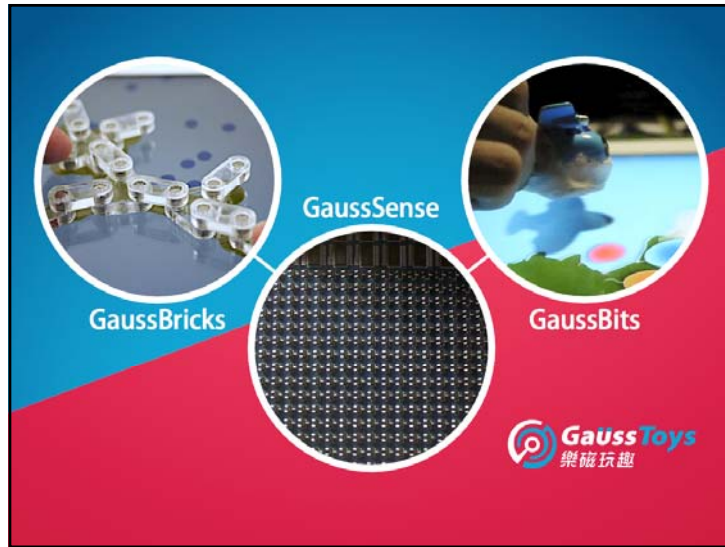
Our Concept

可拼裝樂高積木? 或把玩公仔?



Our Concept





技術－各項專利及肯定

- 4 **Top conference:** CHI, and UIST 研究長論文
- 3 **Awards:** CHI 優秀論文與發表獎 以及SIGGRAPH Asia新興科技獎
- 2 **TW + US** 專利審查中

Technology

製造－成本低廉且技術成熟

長達四年的合作關係

Winson半導體 **藝科資訊**

永發PCB

Manufacturing

軟體開發策略夥伴

GaussToys
樂磁玩趣 + RAYARK



國內知名手機遊戲廠商
雷亞資訊
<http://www.rayark.com/>

曾以著名遊戲Cytus、Deemo
奪下27國AppStore付費總榜冠軍

 **Strategic Partners**

品牌—知名度、經營粉絲與技客社群

5 項國內外媒體報導
國內TVBS、非凡 國外路透社、新科學人、Discovery

5 國 **Demonstration**
美國、英國、法國、新加坡、加拿大

6 項國內外授權
5項國內大型公司，1項國際授權

 **Brand**

營運模式

核心技術
GaussSense
GaussBits GaussBricks
美國、台灣
申請專利

1 販賣產品
發展自有品牌之實體商品
包含基本與進階套件

2 技術授權
授權使用並提供開發環境
與第三方軟體緊密結合

 **Business Model**

商業策略

初期 GaussToys as a Technology - B2B

中期 GaussToys as a Product - B2C

長期 GaussToys as a ADK - Accessory Development Kit

 **Business Strategy**

資本額評估

階段一 生產測試與檢驗

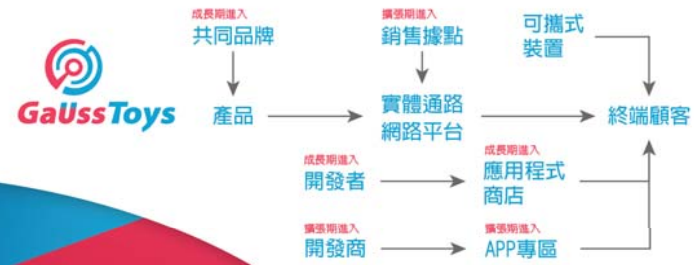
主要方式 群眾募資 創業獎金 > 募足生產 即刻生產 > 開發者與使用者 測試、教育及推廣

階段二 開放創投集資

主要方式 以使用者數量為依據，進行五年三次的階段性集資。



產品生態系統



產品價值主張

整合三方，創造全新版圖



GaUssToys
 樂磁玩趣 *Let's Play!*
 梁容豪、詹力暉、曾弘宇、郭瀚智、彭傳旋
 陳炳宇 教授
 台灣大學 臺灣科技大學