

# 보도 자료

## FastPong 이야기

FastPong은 Amir Kamandi가 이란 탁구 국가대표 선수였던 시절부터 시작합니다. 유소년 시절부터 유망한 탁구 선수였으며 2010년 세계선수권 8강에 진출하여 세계 무대에서도 주목을 받았습니다. 선수생활을 마치고 서울대학교에서 스포츠과학을 전공으로 석사학위를 받았습니다. 서울대학교에서 운동행동 연구소에서 연구원으로 활동하며 기존의 방법보다 효과적으로 탁구를 훈련하는 방법에 대한 프로젝트를 착수하였습니다.

Amir이 연구는 시각적 표적 자극 훈련이 탁구 선수의 정확성, 의사 결정 및 속도를 향상시키는 효과적인 방법임을 확인하였으며, 연구 개발로 얻어진 신기술과 탁구 선수로서의 경험이 결합하여 스타트업의 요람으로 세계적인 명성을 가지고 있는 한국에서 FastPong의 첫걸음을 내딛었습니다.

## 정부 지원

중소벤처기업부, 정보통신산업진흥원(NIPA), 서울 글로벌창업센터(SGSC), 서울산업진흥원(SBA), 한국체육진흥공단(KSPO), 한국창업진흥원(KISED)등 한국 정부 기관의 여러 프로그램은 회사 설립 초기부터 세계 진출까지 다양한 프로그램을 통하여 재정 지원에서부터 전문가 컨설팅까지 스타트업에서 안정된 기업으로 성장과정을 효율적으로 도왔습니다.

## 설립자 및 공동 설립자

Amir Kamandi가 스타트업 분야에서 약간의 초기 진전과 약간의 어려움을 겪은 후, 서울에 거주하는 영국인 Kie Brooks를 만났습니다. Kie는 인공지능을 전공으로 하여 London Imperial College에서 박사 학위를 취득하였으며 Intel과 Apple에서 근무하면서 광범위한 하드웨어 및 프로그래밍 지식을 보유하게 되었습니다. 바베큐 파티에서의 우연한 만남에서 그들은 FastPong이 직면하고 있는 몇 가지 문제에 대해 논의했고 그 자리에서 새로운 비즈니스 파트너십이 형성되기 시작했습니다.

Amir와 Kie는 함께 시스템을 다시 설계하였으며, 1년간의 연구 개발 및 국내 제조업체와 협력으로 세계 시장에 진출할 강력하고 인상적인 제품의 출시를 목전에 두고 있습니다.

## FastPong 엘리 어답터

프로그램과 네트워크를 기반으로 한 탁구 업계와의 관계를 통해 FastPong이 탁구 스포츠의 선두주자인 삼성생명 탁구단과 한국 마사회 탁구단을 만나게 되었습니다.

프로 탁구단의 지도자는 올림픽 금메달리스트 유남규(유남규)와 세계챔피언 주세혁(주세혁)이며, 지도자는 FastPong 시스템을 평가하고 장점을 확인한 후, 선수 훈련 프로그램의 일부로 시스템을 채택하였습니다. FastPong 시스템을 채택함으로써 얻어지는 학습적인 효과에 대한 기대로 세계 각국 연맹에서도 채택하고 있습니다.

## FastPong 시스템

FastPong은 맞춤형 하드웨어와 소프트웨어를 결합한 특허 받은 하이테크 탁구 훈련 시스템으로서 모든 수준의 선수에게 효과적인 훈련을 제공하도록 설계되었습니다. 스포츠 훈련에서 속도, 정확도

및 의사 결정을 개선하는 데 효과적인 조명 시스템이 갖춰진 동적 타겟은 시각적으로 공이 위치하는 곳을 나타내도록 실시간 피드백을 제공합니다. 훈련 데이터의 수치화 및 분석을 위해 블루투스 및 연동된 모바일 어플리케이션에서 데이터를 수집합니다. 어플리케이션 사용자는 훈련 기록, 진행 상황 및 훈련 성과를 기록하고 분석할 수 있습니다.

FastPong의 혁신적인 기술은 탁구를 훈련하고 연습하는 방식을 바꿀 것이며, 탁구 스포츠를 빠르게 확장하는 디지털 스포츠 분야로 가져올 것입니다. 사용하기 쉽고 설치가 간단하며 모든 사람이 접근할 수 있는 다재다능한 FastPong 시스템은 프로 선수 및 일반 사용자 모두에게 사랑받고 있습니다.

## 기술 및 설계

슬림한 본체 보드에는 37개의 PCB가 배치되어 있으며 커넥터와 자석 시스템을 사용하여 시스템을 쉽게 설치할 수 있으며 이동이 용이하고 휴대가 가능합니다. 아크릴 상판에 부착된 센서와 스프링은 어느 위치에서도 빠른 속도로 오는 공의 위치도 정확히 파악이 가능합니다. 공배급기에 부착하는 볼센서는 대부분의 기종과 호환이 가능하며, 각 격자상의 LED 조명은 시각적으로 확인이 가능한 밝은 밝기의 목표물을 나타냅니다. 기기 내부에 위치한 7 세그먼트 디스플레이는 모바일 어플리케이션을 사용하지 않더라도 프로그램 카운트다운, 제공된 공의 총 합, 명중한 공의 숫자 등 유용한 정보를 제공합니다. 직관적으로 사용할 수 있도록 디자인 된 모바일 어플리케이션은 실시간 훈련 결과 수치화, 데이터 기록 및 훈련 모드를 통화 선수의 훈련 성과의 확인이 가능합니다.

## 디지털 스포츠

몇 년 전 골프존은 골프라는 스포츠로 이전에 존재하지 않았던 디지털 스포츠시장을 새롭게 창출할 수 있었습니다. 골퍼들에게 디지털 골프장을 편리하게 찾아가 골프를 연습할 수 있는 기회를 제공하였으며, 뒤를 이어 야구 종목을 디지털 분야에 적용하여 스트라이크존이 탄생하게 되었습니다.

탁구 스포츠 역사상 필수적인 혁신이 몇 가지 있었습니다. 그 중 첫 번째는 1900년에 고무와 코르크 공을 대체하기 위해 셀룰로이드 공을 사용한 것 이었으며, 1950년대에는 스폰지 배트, 1980년대에는 공배급기가 도입되었습니다. 이제 FastPong은 디지털 스포츠에 탁구를 도입할 예정입니다.

## 향후 계획

시각을 자극하는 다이나믹한 타겟팅, 정량화된 데이터의 실시간 피드백, 과거 훈련 데이터의 기록, 훈련 데이터 비교 및 분석을 통해 FastPong은 탁구 선수들이 탁구를 훈련하는 방식에 대한 아주 특별한 변화가 될 것입니다. FastPong의 특허로 제작된 시스템은 탁구를 디지털 스포츠 분야로 끌어들이는 것이며 일반인에서 프로까지 쉽게 접근할 수 있을 것입니다.

FastPong은 탁구 스포츠 시장에서 이전에는 존재하지 않았던 유형의 첫 번째 제품이 된 것을 자랑스럽게 생각하며 탁구 산업에 혁명을 일으킬 것입니다. AI 기반 맞춤형 교육 프로그램 뿐만 아니라 시스템의 보급에 따라 지역별, 세계 대회 개최와 같은 매우 흥미로운 아이디어를 포함한 많은 개발 계획이 있습니다.

## FastPong 글로벌 시장 진출

FastPong은 국내 및 글로벌 시장으로 진출하기 위한 인증을 획득하였습니다. [www.fastpong.com](http://www.fastpong.com)에서 직접 주문할 수 있으며 글로벌 지역으로 배송합니다. 전 세계 최고의 선수들과 코치들이 FastPong 시스템을 빠르게 채택하고 있습니다. 당신의 선택은 무엇입니까?