

블록체인 기반 함께 달리는 글로벌 러닝 플랫폼

트랙메이트 <TRACKMATE>

갤럭시s11조

구형석, 강인혜, 김선우

박신언, 송준오, 최준원

TRACK MATE

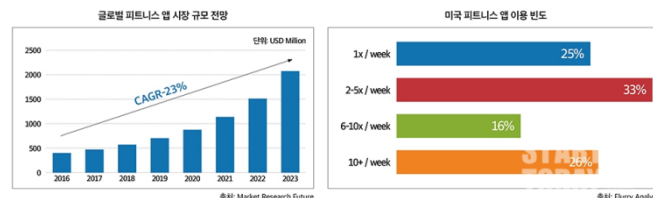
SHARE YOUR RUNNING

트랙메이트는 블록체인 기반 글로벌 러닝 플랫폼입니다. 러닝을 하고 싶은 유저들이 자신들의 경험을 실시간으로 공유하면 즐거운 서비스가 되겠다는 생각에서 시작했습니다. 기존의 온오프라인 러닝 및 운동 관련 헬스케어 플랫폼들의 단점이었던 동기부여 부족과 단발성 문제를 해결하기 위한 방법으로 거리(Km)와 도전모드를 선택하면 자동으로 글로벌 기반 유저들과 매칭이 되는 게임을 도입했습니다. 스마트컨트랙트로 토큰이 베팅 되고, GPS 기반 러닝 거리 측정을 통해 경쟁에서 이긴 크루가 토큰을 가져가는 시스템입니다. 또한 글로벌 유저들과 실시간으로 사진, 라이브 등의 공유하여 블록체인상에 저장함으로써 러닝 경험을 나누는 서비스입니다.

1. 공유와 헬스케어 시장

2020년, 세상은 바야흐로 공유의 시대입니다. 에어비엔비나 카풀 등 온라인 기반의 개인간(P2P) 공유 경제 규모가 3년만에 10배로 성장했습니다. 공유경제는 다양한 산업군에서 미래가치를 창출하고, 새로운 산업의 흐름을 선도하고 있습니다. 본 서비스는 운동이라는 인간의 삶과 직결되는 요소를 함께 공유하며 만들어내는 가치에 기반을 두었습니다.

현재 글로벌 헬스케어 시장은 2020년까지 8.7조원에 달하는 시장규모를 보이고 있습니다. 이에 따라 국내외 헬스케어 관련 모바일 이용자들의 앱 이용 빈도와 충성도가 높아지고 있습니다. 특히 2030세대에서 러닝크루간 교류의 일정은 소셜네트워크서비스(SNS)를 통해 공지되고, 신청부터 후기 공유까지 모든 과정이 사이버 공간에서 활발히 진행되고 있습니다. 인스타그램에서 '#러닝'을 검색하면 혼자 또는 함께 달리며 찍은 수많은 사진들을 찾아 볼 수 있으며, 그들에게 러닝은 달리기로 시작해 SNS를 통한 소통의 수단으로 삼고자 함을 짐작해 볼 수 있습니다.



2. 문제점

2-1) 헬스케어 분야의 공유 서비스 부족

공유 서비스는 최근 가장 주목 받고 있는 키워드 중 하나입니다 하지만 기존 스마트 헬스케어 앱에서는 데이터를 개인이 보관하고 열람하는 데에 그칩니다. 기존의 헬스케어 서비스는 개인이 러닝데이터를 기록하고 저장합니다. 오프라인에서 운동 경험을 공유하기도 합니다. 하지만 온라인상에서 자신의 운동 경험을 타인과 즉각적으로 공유하는 서비스는 부족합니다. 헬스케어 분야의 공유서비스는 지속

적으로 늘어나는 추세이며 플랫폼 경쟁은 2020년에도 계속될 전망입니다.

2-2) 현대인의 달성 의지 부족

앱스토어나 구글 플레이스토어의 상위권을 차지하고 있는 목표달성 어플리케이션(ex.야지오, 타카, 챌린저스 등)만 보더라도 현대인들이 목표달성에 대한 의지가 부족하다는 것을 볼 수 있습니다. 이를 해결하기 위해 크루간 경쟁 시스템을 게임적 요소로 채택했습니다. 적당한 경쟁은 의욕이 낮은 학습자에게 재미와 흥미를 유발하여 성취를 높이기도 하며, 더 나아가 경쟁이 활동을 보다 도전적이게 만듦으로써 동기를 증진시킵니다. 이러한 경쟁의 보상을 얻고자 하는 인간의 심리를 게임적 요소로 풀어냈습니다.

2-3) 운동에서의 글로벌 교류 부재

국제적 교류는 피할 수 없는 시대의 흐름입니다. BTS의 해외 음원차트 석권과, 봉준호 감독의 <아카데미상> 4관광 등 K-Culture가 인기를 끌고 있습니다. 하지만 헬스케어 분야에서의 글로벌 교류는 미비합니다. 국내에서 헬스에 관심이 있는 사람들은 전세계의 다양한 운동법에 대한 관심이 높지만, 그에 부응하는 서비스를 쉽게 접하지 못하는 실상입니다.

3. 기존의 유사서비스

1) 나이키 런 클럽



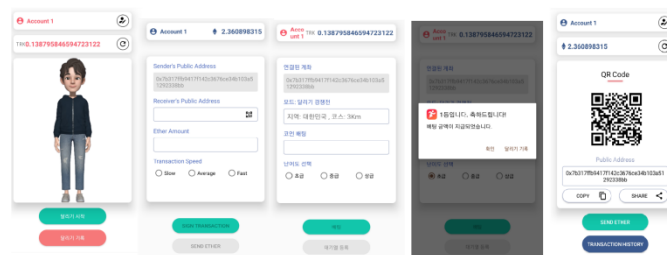
- 나이키에서 2006년 출시된 온라인 러닝 어플리케이션으로 3000만 명의 이용자 수를 확보
- 러닝을 즐길 수 있도록 다양한 방법 제공 / 글로벌 유저 기반이나 커뮤니케이션은 X
- 적절한 보상이 없음 → 유저 Exit / 단순히 인스타그램 사진 업로드용 어플로 사용

2) 림포



- 리투아니아 블록체인 플랫폼
- 걷기에 따른 보상으로 암호화폐 지급 → 토큰 보상이 현저히 적음 → 유저 Exit
- 커머스 샵에서 아이템을 사기 위해선 최소 서울에서 도쿄까지의 거리를 걸어야 함

4. 글로벌 러닝 플랫폼, 트랙메이트



<SAMSUNG Blockchain Keystore를 통해 Demo 구현>

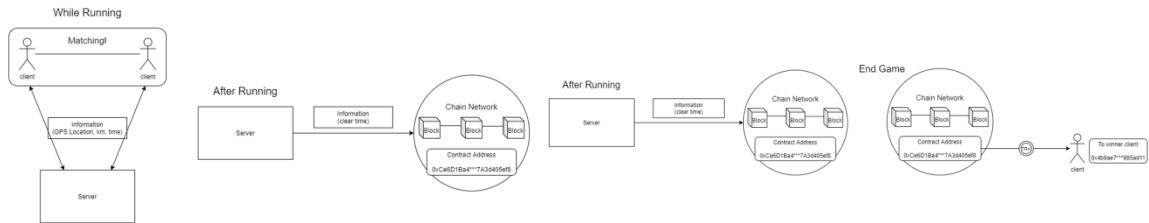


〈흐름을 보여주기 위한 서비스 플로우〉

5. WHY블록체인

1) 투명성

본 서비스는 과정의 투명성, 결과의 투명성이라는 특징을 가지고 있습니다. 첫번째로 블록체인으로 기록을 해서 기록이 비슷한 유저들과 매칭되는 사용 과정에서의 투명성을 확보합니다. 두번째로 승리한 러너들에게 스마트 컨트랙트를 통해 토큰을 자동적으로 지급되는 과정의 투명성을 확보할 수 있습니다.



사용자를 실시간으로 GPS 추적하고 결과를 블록체인에 저장

블록체인에 저장된 '투명한' 정보를 바탕으로 토큰 지급

2) 영속성

기록이란 운동선수만 세우는 것이 아닙니다. 올림픽 기록 보유자가 명예의 전당에 등록되는 것처럼 일반인들도 블록체인을 기반으로 한 본 서비스를 통해 영구적인 기록을 남길 수 있습니다.



한 게임이 끝난 후,

그 게임에서 기록한 시간/거리/순위와 함께 공유한 사진을 블록체인 상에 저장

3) 글로벌리티

전세계에서 통용할 수 있는 블록체인 기반 토큰을 이용하기 때문에, 서비스 플랫폼을 국내에서 머무르는 것이 아닌 글로벌로 확장할 수 있습니다. 이는 커뮤니케이션의 확장성 뿐만 아니라 수익적 측면에서 비즈니스의 글로벌 랜딩도 가능합니다.



토큰으로 베팅과 상금이 지급되기 때문에 글로벌 확장 가능

6. 트랙메이트 마케팅 믹스

- 1)온라인 : SNS 마케팅(대학교 러닝동아리, 인스타그램 운동셀럽 섭외 등)
- 2)오프라인 : 옥외광고(서울숲, 여의도공원역 등 러닝거점 지역 지하철 옥외광고 및 QR코드 설치)

7. 트랙메이트 수익모델

- 1)커머스 수익 : 토큰을 통한 상점 아이템/프리미엄 캐릭터 구매
- 2)광고 : 디스플레이 광고(배너, 노출광고), 커머스 추천AD, 타겟 광고(회원가입정보로 정밀한 타겟팅)



8. 트랙메이트 기대효과



사용자 : 본 서비스를 통해 러닝을 즐기며 운동을 통한 목적을 달성 및 토큰 보상을 얻을 수 있습니다. 또한 사용 과정에서 전 세계의 유저들과 글로벌 커뮤니케이션이 가능합니다.



광고주 : 러닝 중 화면에 뜨는 배너광고와 커머스 내의 우선노출 효과를 통한 광고가 가능합니다. 국내 사업자의 경우 비즈니스의 글로벌랜딩 가능성의 기회를 얻을 수 있습니다.



트랙메이트 : 유저 데이터가 확보된다면 향후 Future Plan에서 다양한 비즈니스로 확장할 수 있습니다.

삼성전자 : 삼성헬스와 연동될 수 있는 확실한 국산 킬러 DaPP을 확보하며 블록체인 어플리케이션 플랫폼에서의 선두주자로 떠오를 수 있습니다.

9. 트랙메이트 결론

저희 팀은 현재 블록체인 시장에서 가장 중요한 것은 세가지라고 생각합니다. 첫번째는 블록체인으로 해결할 수 있는 문제는 무엇인가, 두번째는 창출할 수 있는 가치가 무엇인가, 그리고 마지막으로 유저들 입장에서 소프트웨어의 가능성입니다. 본 서비스는 스마트컨트랙트를 통해 투명성 문제를 해결하고, 영구적 기록을 통해 운동의 단발성 문제를 해결합니다. 인간의 건강한 삶에서 중요한 영향을 끼치는 운동이라는 방식과, 그리고 인간이 가장 쉽게 즐길 수 있는 요소인 게임을 합쳐 만들어낸 저희의 글로벌 러닝 플랫폼은 '가치와 랜딩을 동시에 잡을 수 있는 유일한 요소들의 결합'입니다.