



Code States AIB(AI Bootcamp)

프로젝트 기획 보고서

수강생 이름 : 오경택
시작일 : 2022. 11. 4
프로젝트 : 프로젝트 1 / 2

1. 프로젝트 주제

멤버십, 효과적인가?

2. 프로젝트 목적

- 기존 멤버십의 가치 추정
- 만약 청소년 멤버십을 도입한다면 장단기적으로 구단의 이익 및 팬층 확보의 도움이 되는지 머신러닝을 통해 정확히 판단하기 위함

*청소년 멤버십: 연고 축구팀 어린 팬층 확보 및 티켓 판매로 부터 수익 창출

3. 프로젝트 구현에 필요한 기술

- 결과 도출을 위한 머신러닝
- A/B 테스트 및 가설 검증

4. 프로젝트에 필요한 강의 콘텐츠

- 유튜브

심도있는 강의 보다 현재 시장흐름이 더 중요하다고 생각함.

따라서, 각종 커뮤니티 및 유튜브에서 다뤄지는 현재 K리그 현황과 각 구단의 멤버십의 반응을 알 필요 있음.

단편적으로 보이는 거래처는 각 구단이지만 궁극적 소비자는 관중(팬들)이기 때문에, 팬을 위한 서비스 및 축구시장을 활발하게 하는것이 목적 및 목표가 되어야함.

5. 프로젝트 디자인

6. 프로젝트 일정

| 일요일 | 월요일 | 화요일 | 수요일 | 목요일 | 금요일 | 토요일 |
|---------|--------------------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|---------------------|---------|
| | 10월 31일(Section 5 Review 및 CP 사전 소개) | 11월 1일(Section 5 Review) | 11월 2일(Job Searching) | 11월 3일 (CP1-OT 오전 11시) | 11월 4일 (기획서 보고서 제출) | 11월 5일 |
| 11월 6일 | 11월 7일 (1차 직무별 프로젝트 회의) | 11월 8일 | 11월 9일 | 11월 10일 (2차 직무별 프로젝트 회의) | 11월 11일 | 11월 12일 |
| 11월 13일 | 11월 14일 (결과 보고서 제출) | 11월 15일 (3차 직무별 프로젝트 회의) | 11월 16일 (과정 종료) | | | |

7. 프로젝트 활용 데이터

- 인천유나이티드, 포항 스틸러스, 전남 드래곤즈등의 가지고 팬의 **CRM** 데이터
 - 데이터 설명 : 팬의 정보(연령층, 신분, 멤버십 가입자), 구장별 좌석 정보
 - 데이터 수집 방법 : 더스포츠커뮤니케이션 제공
 - 데이터 타입(종류) : **CSV, Excel**
 - 데이터 크기 : 크면 클 수록 좋지만, 프로젝트 기간에 맞춰 조율할 예정
 - 데이터 활용 방안(예정) : 각 멤버십 별 수요, 만족도, 재구매의사 등 멤버십의 필요성 확인

청소년 팬들의 비율, 선호 자리, 경기등 정보 파악

8. 팀 및 개인 **Github** 링크 작성

<https://github.com/KYOH95>
