

Lean Valueup Canvas

PROBLEM (1)	SOLUTION (4)	UNIQUE VALUE PROPOSITION (3)	UNFAIR ADVANTAGE (5)	CUSTOMER SEGMENTS (2)
<p><i>List your top 3 problems</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 재난 상황에서 해야하는 올바른 행동 요령을 많은 사람들이 숙지하지 못함. 대체 방법을 알지 못하여 2차 피해 발생. 자주 발생하진 않으나 누구에게나 일어날 수 있는 일이고, 이에 따른 피해 정도가 큼. 	<p><i>- Outline a possible solution for each problem</i></p> <p>게임과 행동 요령을 적절히 섞어 VR을 통해 보다 효과적으로 전달할 수 있는 메타버스 공간을 만든다.</p>	<p><i>Single, clear, compelling message that states why you are different and worth buying</i></p> <p>VR을 사용하여, 실제 재난 상황과 유사한 분위기에서 게임 요소를 넣어 긴장감을 더 하고 재미있게 행동 요령을 전달함으로써 효과적으로 대처 방법을 숙지 가능하게 만들어주는 메타버스.</p>	<p><i>Something thst can't be easily copied or bought</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 현실과 유사한 경험 타 유저와 상호작용 콘텐츠 게임 요소로 긴장감 유지 	<p><i>List your target customers and user</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 재난과 메타버스에 관심이 많은 10대 교육 목적으로 사용하는 학교 및 교육청 게임하며 재밌게 재난 행동 요령을 알고 싶은 성인
	KEY METRICS (8)		CHANNELS (9)	
<p>EXISTING ALTERNATIVE <i>- What substitutes do people resort to because it doesn't exist yet</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ‘국민재난안전’과 같은 공식 사이트에서 행동요령 정보 습득. 안전체험관에서 교육 및 훈련. 행동 요령이 적힌 보드 판 구매 ‘재난대응랜드’와 같은 메타버스 접속 후 정보 확인. 	<p><i>List the key numbers thst tell you how your business is doing</i></p> <p>매출, 사용 및 접속 유저 수, 유저 리뷰, 유저 유지율, 전환율</p>	<p>HIGH-LEVEL CONCEPT <i>- List your X for Y analogy e.g YouTube = Flickr for Videos</i></p> <p>시뮬레이션 for 재난 게임 for 재난</p>	<p><i>List your path to customers (inbound or outbound)</i></p> <p>메타버스</p>	<p>EARLY ADOPTERS <i>- Initial User : Persona , Earlyadopter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 이런 재난에서는 어떻게 행동해야 하죠? 글로 적힌 건 읽기 어렵고 몰입이 안돼요.
COST STRUCTURE (7)			REVENUE STREAMS (6)	
<p><i>List your foxed and variable costs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 인건비 홍보 비용 기술 비용 			<p><i>List your sources of revenue</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 개인 : 여러 스테이지 중 한 스테이지만 무료, 나머지 스테이지는 유료로 결제해야 플레이 가능. 단체 : 교육청이나 학교와 같이 교육을 할 때 사용할 교육 자료로 판매. 	