USER STORY MAP

USER PERSONA:



이 지훈 (Lee Jihoon)

나이 : 32살 성별 : 남성

직업 : 초등학교 선생님

관심사 : 과학, 음악, 재난영화, 시사

성격 특징 : 호기심이 많음, 적응력이 뛰어남.

OBJECTIVES:

- 초등학교 재난 교육 시간에 알맞은 재난 대응 요령에 대해 교육하려고 함.
- 초등학생의 흥미를 끌 수 있고, 집중을 할 수 있게 해주는 효과적인 학습 자료를 찾고 싶어 함.

Activity 1

시청각 자료를 찾음

Activity 2

재난 대응 및 대피 훈련

Activity 3

안전 체험관 사용

Activity 4

재난 대응 요령 메타버스 찾기

Activity n

VR

000

IDEAL USER:

Activity 1 시청각 자료로 교육	Activity 2 재난 대응 및 대피 훈련	Activity 3 안전체험관 사용	Activity n 메타버스 사용
	Narrative Flow		
TASK 1 TASK 2 TASK n 자료를 찾음. 자료를 토대로 교육.	TASK 1TASK 2TASK n실제 안내 방송, 경보음이 울림.학생들이 운동장으로 대피함.운동장에서 대응 방법 강의 듣기.	TASK 1 TASK 2 TASK n 체험관 재난에 대한 재난 상황 체험 조사 및 예약 강의 수강.	TASK 1 TASK n 메타버스를 통한 대응 교육
Detail 대량의 자료. 아이들의 좋은 자료 집중도 저하 선정 어려움.	연출 한계로 심각성이 느껴지지 않음 사고 발생 가능. 강의 전달 한계로 집중도 저하	체험관 수 강의 특성상 소규모 학생만 부족 집중도 하락 수용 가능	메타버스 용량 크기가 큼 자료 부족
Release 1 집중도를 교육 목적에 높일 수 있는 따른 자료 분류. 방법 필요	실제 재난 상황과 유사하게 연출 학생들을 불 수 있은 기술 이용 (ex. 전광판)	체험관 대용 컨텐츠 개발 보상 심리를 다수를 자극해 퀴즈 후 보상 공간 제작	부족한 플랫폼을 재난 상황에 이용 대한 자료 제작
voting 1 Release 2 영상 및 출처가 이미지 자료 확인 활용	기도 선생님 기도 선생님 위해 시간 제한을 둠	voting 5 체험관 수	voting 4 좁은 공간에서도 다양한 이벤트
Release 3 공식 재난 안전 사이트 이용	voting 2 미리 교육 후 실천하게 함	직접 참여하며 내용을 복습하도록 함	
Benefit 교육 자료를 대응 방법에 쉽게 대해 기억하기 찾을 수 있음 쉽다.	물입도 올려 효과적인 훈련 진행 가능 분련 진행 가능 강의에 대한 내용 전달력, 집중도 올림.	강의 집중도 체험관에 대한 상승 다수의 인원 접근성 증가 대피 요령 체험 가능 숙지 도움	다양한 용량 부담이 재난 상황에 덜함 대한 대응 교육 가능

Value Proposition Canvas

반복적인 재미 연습 가능 실감나는 현장에서 재난 상황에 대응 Benefits 다양한 대피 전략 시도 효과적으로 및 효과 확인 대피 정보 습득 Experience 타 유저와 협력 및 상호작용 안전한 환경에서 긴장감있게 학습 Features 다른 유저와 상호작용 점프맵, 퀴즈 같은 실제 시뮬레이션 게임적 요소 Company: 위기 탈출 넘버M Product: 메타버스 게임

Ideal customer: 국민, 학생, 재난을 훈련하고 싶은 사람

Product

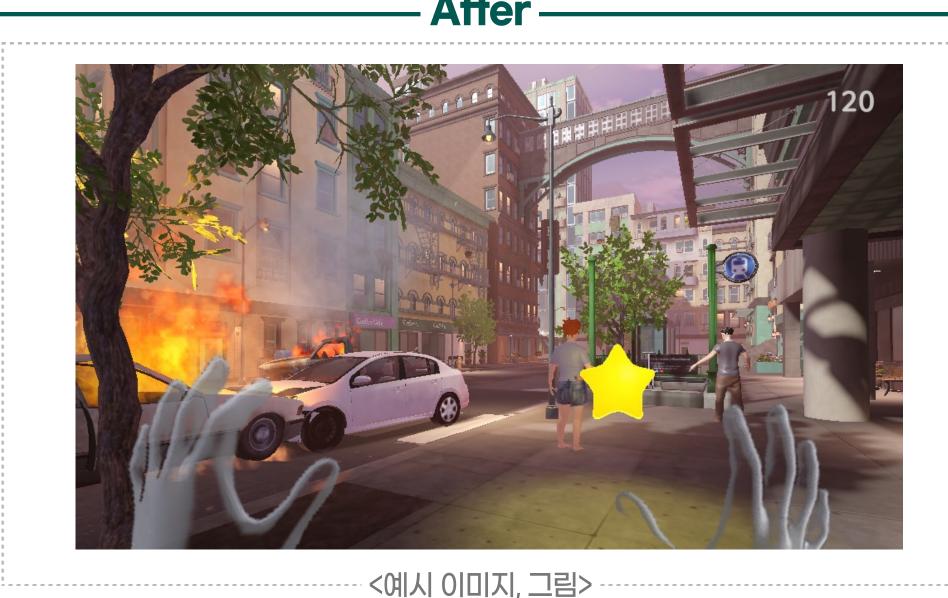


아이디어 이름

메타버스와 VR을 통해 배우는 재난 대피 요령

메타버스 플랫폼 활용 필요성 (기대가치)





- VR을 착용하여 메타버스에서 실제 재난 상황을 현실적으로 경험하면서 대피 요령을 파악하고 체계적인 훈련을 제공하여 보다 효과적으로 유저들의 대응 능력을 향상시키 는 데에 도움을 줄 수 있음.
- 다른 유저들과 상호작용하고 협력하여 가상 재난 상황에 대응할 수 있고, 정보를 공유하며 문제를 해결할 수 있음. 이로써 팀워크나 협업 능력을 향상시킬 수 있음.
- 안전한 환경에서 여러 선택을 통해 실패와 실수를 실감나게 학습하고, 이를 통해 실제 재난 상황에서 이렇게 숙지한 내용을 활용해 올바른 대처를 할 수 있음.

STP 전략

Segmentation (세분화)

• 연령대 : 청소년 그룹 (8~19)

성인 그룹 (20대~40대) 중년 그룹 (50대 이상)

• 성별 : 여성 그룹

남성 그룹

• 지역: 대한민국에서 거주하고 있는 그룹

Targeting (표적 고객)

타겟팅 대상 : 청소년(10대)

- 새로운 기술과 트렌드에 관심이 많고 메타버스에 흥미가 높아, 수요가 있을 것으로 예상.
- 또한, 재난 대피에 대한 교육과 경험에도 관심이 높음.
- 학교 및 교육 기관과 협력히여 해당 타겟팅 대상들이 참여할 수 있도록 유도할 수 있음.
- SNS을 활발히 사용하므로, 유튜브나 인스타그램을 통해 적극적으로 홍보할 수 있음.

Positioning (포지셔닝) 정보전달

