**당위성**

◆남녀 모두 쓰는 앱에 대한 건데 설문조사의 남녀비율은 비슷했나?

->남자 30.5%, 여자 69.5%로 결과가 나왔습니다. 남녀비율을 1:1로 맞추는 것을 목표로 했지만 아무래도 수집하는 과정에서 맞추지 못했던 것이 한계점인 것 같습니다. 하지만 여행객들은 성별불문하고 많기 때문에 저희는 남녀 모두를 타겟층으로 잡았습니다.

◆여행을 갈 때 포토존을 중요하게 생각하지 않는 사람들도 많지 않은가?

->저희가 실시한 설문조사에 따르면 61.4%가 여행경로에 포토존이 있으면 찍는 사람들이었고 10.2%가 포토존에서 꼭 사진을 찍는 사람이었습니다. 물론 포토존에 큰 관심이 없는 사람들도 있겠지만 저희가 실시한 설문조사를 바탕으로 보았을 때 포토존에 관심이 없는 사람보다 관심이 있는 사람이 압도적으로 많다고 생각합니다.

◆타겟층이 관광객들인데 타겟층을 더 넓힐 수는 없는가?

->포텁의 주타겟층은 관광객들입니다. 하지만 여행을 가지 않는 사람들이 단순히 거주지 주위의 포토존을 추천받고 싶거나 스탬프 이벤트를 참여하고 싶을 때 등 이용할 가능성은 충분하다고 생각합니다.

**실현 가능성**

**인터페이스**

◆국가별/나라별 스탬프 모음은 어디에 쓰나?

-> 스탬프를 모으려면 로그인을 해야 한다. 스탬프를 많이 모은 순으로 유저랭킹을 매길 것이다. 스탬프 기능은 사용자에게 재미와 자랑거리를 제공한다. 단순한 재미가 아닌 경쟁시스템을 이용하면 사람들의 경쟁심을 끌 수 있고, 이에 앱 사용자 유치에 도움이 될 것이다.

◆맵 API가 있으면 AR이 필요 없지 않나?

-> AR은 목적지로부터 일정 거리 범위 내에 들어오면 (교통수단에서 내려 걸어가는 거리) 자체 카메라 앱이 켜지면서 길안내가 시작된다. 맵 API로 대략적 길을 알 수 있지만, AR은 현실의 길에 안내 도형을 증강시키므로 훨씬 더 현실적이어서 길찾기에 도움이 많이 된다.

◆데이터 수집할 때 이거로는 부족해 보인다.

-> 처음에 많은 데이터를 확보하기 위해 SNS에서 수집하려 했었다. 하지만 저작권 등 법적으로 크게 문제될 소지가 있어 변경하였다. 저작권 관련 연구를 하시는 법학대학 교수님께 자문을 구했더니, 데이터 사용에 있어서 우리나라의 법은 아직 데이터 저작자의 권리를 우선시하여 (보수적이어서) 데이터분석을 하는 통계학자, 과학자, 공학자들이 개발 등에 어려움을 겪고 있다고 답하셨다.

**수익성**

**스탬프**

◆관광명소 별 스탬프 이벤트는 모든 관광명소를 하는 것인가?

-> 우리 앱이 제공하는 것은 이벤트 매개체다. 컨택이 가능한 관광명소만 이벤트를 열 것이다. 또한 자원의 한계로 인해, 한정적으로 이벤트를 열 것이다.

**여행사 광고**

◆현실적으로 배너광고에 여행사만 넣을 수 있나?

-> 앱 초기에는 어렵다. 따라서 다른 앱 개발 초기처럼, 적지만 수익내기 가장 간단한 구글광고부터 삽입할 것이다. 후에 앱이 유명해지면 여행, 관광 관련 회사에서 더 큰 광고수익을 얻을 수 있을 것이다.