문제 인식 및 문제 기반 창업 아이디어 (Topic-Related Reading을 참고한 창업 스토리)

1. 문제 인식

창업자 그룹은 각자의 여행 경험을 이야기하던 도중 사소하지만 공감이 되는 점을 발견하였다. 바로 ‘캐리어를 끌고 다니면서 커피나 음료를 들고 다니기가 불편하다’ 였다. 이러한 행동에 불만을 가지고 있거나 이런 상황에서 다른 행동을 못하는 것은 아니였지만 이야기를 나누어보니 문제점은 한두가지가 아니였다.

우선 공항에서부터였다. 항공편의 특성 상 최소 비행 시작 한 시간 전까지 공항에 도착하는게 필수이고, 국제선의 경우 그것보다 더욱 일찍 공항에 도착하는것이 일반적이다. 그렇게 일찍 도착하면 결국 기다림의 시간이다. 이 시간을 보내기 위해 커피를 한잔 구매하여 즐기려는 와중에, 한손에 커피를 들고 다른 한 손으로 캐리어를 끌면 결국 두 손이 모두 묶이게 된다. 스마트폰 하나로 항공권 예매부터 온라인 체크인, 디지털 항공권 출력과 QR코드로 탑승장과 기내 탑승까지 모두 진행이 가능한데 한 손에 들고있는 커피를 처리할 방법이 없다. 여유롭게 즐기지도 못하고 들이키는 상황도 자주 발생한다. 우리 그룹은 이 상황을 ‘사소하지만 곤란한 상황’이라는 문제점으로 정리하였고 이를 해결하기 위한 아이디어를 내기 시작했다.

1. 업계 동향 파악

캐리어 업체들은 ‘더욱 튼튼하고 견고한 캐리어’에 집중하였다. 비행 중 또는 수하물 탁송 중에 캐리어가 파손된다면 금액적 시간적 손실이 결코 만만치 않았기 때문이다. 그동안 고객의 요구와도 일치하였기에 각자의 경쟁력을 높이기 위해 더욱 튼튼하면서도 약간의 유연성과 탄력성을 모두 지닌 캐리어를 개발해냈다.

하지만 최근 이러한 경쟁이 심화되어 캐리어 업체들 간의 품질 차이가 상당히 좁혀지게 되었고, ‘어떤 걸 사도 튼튼하다’ 라는 인식이 자리잡게 되었다. 캐리어를 구매하려는 고객의 입장에서는 너무나도 좋은 상황이지만 캐리어를 판매하는 기업의 입장에서는 굳이 자사의 제품을 선택할 이유가 사라지는것이기 때문에 튼튼함뿐만 아니라 새로운 무언가가 필요했다.

1. 아이디어 도출

창업자 그룹은 각자의 경험을 통한 문제인식과 업계 동향 파악을 통해 새로운 게임체인저가 필요하다고 판단하였다. 이를 반영하여 캐리어의 견고함을 유지하면서 커피나 음료를 안정적이게 수납할 수 있는 추가적인 장치를 생각해냈다.