Final Project 2.0 ROOKie

NAVER CONNECT 2020-2021 Fall
PM : 김보라 | Web : 김보라 | UI/UX : 김보라 | Front-end : 김보라 | Back-end : 이지은 | 이정훈

Background

왜 ROOKie가 필요한가?

최근 개발자 시장 **개발자 양성과 취업의 열풍 심화**
실제 고학력, 경력 프로젝트 경험, 해외 근무 경험자들의 **포트폴리오 시장형태** 이다.

BUT,

기존 커리어는 구인 중심을 고려해 주고 **구직자의 현 위치를 기준으로 경력을 부여한 상태**
이들에 커리어를 쌓고 경험을 **인정받기 위해** 이들에게 어떠한 기회를 주어야 경험이 인정되는 지 **기회**

→ 현 상황의 핵심점을 고려한 **ROOKie의 운영방식 필요**가 필요성

아구 팬입자 커뮤니티 상황

아구 팬입자 커뮤니티 상황의 경우 **기존 커뮤니티 기능**에 **한정된 기능**이 **제공**되고 있다.
팬입자 입장 아구 관련 정보 공유 및 교류 공간이 **부족**하다.

최근 MZ세대의 등장과 **문화적 소비가 개인화 시대**로 이동되었다. 팬 문화의 확산되면서, 단순 관전 팬에 **개인화 문화형** 커뮤니티로 **확장**되고 있다.

기존 커뮤니티 한계

기존 커뮤니티 기능은 기존 **기능을 위해 제작되는 커뮤니티 기능** 제공되고 있다.
하지만 **기존 팬 형태**는 일반적 관람형 **팬 형태**로 **기능**이 **부족**하다.

관람형의 팬의 경우 **관람형 팬 형태**로 **기능**이 **부족**하다.

OTT 시장의 분할

국내 OTT 총 이용자 수는 2020년 기준 4,000만 명을 돌파하고, 이는 전년 대비 약 20% 증가한 수치이다. 이에 따라 **콘텐츠 시장**의 경쟁이 심화되고 있으며, **시청 시간 및 구독자 수**를 확보하기 위한 **콘텐츠 제작 경쟁**이 가속되고 있다.

Project 2.0 Goal

Project 2.0 목표는?

ROOKie는 국내 콘텐츠 플랫폼의 발전과 한계점을 고려하여 **플랫폼 커뮤니티 형태** 기획을 제시함 커뮤니티, 라이브 서비스 나아가는 **OTT 서비스 형태**로 **개발 하는 것이 방향성 및 최종 목표**이다.

Project 2.0에는 커뮤니티, 라이브 서비스 나아가는 OTT 등을 구성함으로써 **콘텐츠를 이용하는 사용자**로, 단순히 **팬 형태**에 **한정되지 않고 사용자들의 플랫폼 이용**을 **유도** 할 수 있기 때문이다.
또한 콘텐츠의 **인기**와 **선호도를 확인**하고, **구매를 유도** 할 수 있기 때문이다.

ROOKie는 국내 콘텐츠 플랫폼의 **한계점**을 **개선**하고 **기존 플랫폼**과 **차별화**되는 **플랫폼 서비스를 제공**하고 **커뮤니티 기능**을 **제공**하고 **OTT 서비스 플랫폼**을 **제공**하고 **팬 문화 플랫폼** 을 목표로 하고 있다.

STEP 1
팬커뮤니 플랫폼 / 팬 Commerce part
다양한 콘텐츠 관람
다양한 콘텐츠 제공
다양한 팬 커뮤니티
다양한 팬 형태 제공
다양한 팬 형태 제공
다양한 팬 커뮤니티 제공
다양한 팬 커뮤니티 제공
다양한 팬 형태 제공
다양한 팬 형태 제공
다양한 팬 형태