FEED100 서비스 개선 기획서

기획 작성자

김대래

개선안 개요(Outline)

제목

전반적인 서비스의 시스템은 아주 만족스럽게 진행하고 있지만 피드백과 관련하여 부족한 부분이 많은 것을 느껴 FEED100 이라는 이름을 걸고 하는 만큼 피드백과 관련하여 역할 및 기능 강화의 필요성에 의해 제안

FEED100 서비스

피드백

이대로 괜찮은가

제안 배경(Background)

1-11- 5651

1. 피드백의 역할 및 기능 강화

참여자

대표: 성민규

1.1. 현재 입력하는 피드백은 첫 인상 평가에 대한 근거 정도로 밖에 느껴지지 않음

팀원: 박성진

1.2. 사용해보고 느낀 점을 적기엔 너무 부족한 시스템

이승훈

1.3. 토론을 진행하기에 너무 부족할 것 같은 내용

강준모

오상민

1.4. 그것을 토대로 BEST 가 만원이나 가져가기엔 너무 큰 보상

김대래

2. 유저의 프로젝트 참여 과정 개선

2.1. 참여 조건 - 스토리 - [링크] - 스토리 요약 - 피드백 작성 - 첫인상 평가

2.2. 위 과정을 한 번에 해야 프로젝트 참여하기엔 너무 부담스러움

2.3. 위 과정 배경: 미리 참여 조건을 파악하고 작성함을 방지하고 프로젝트 참여를 보장한 뒤 피드백을 작성하지 않는 것을 방지

FEED100 개선 기획서 페이지 1

개선안(Idea)

- 피드백 역할 및 기능 강화
 - 새로운 방식(보고서)의 피드백 추가
 - 기존 피드백 강화(업그레이드) 시스템 도입
- 프로젝트 참여 과정 개선
 - 스토리 요약 -> 스토리 퀴즈 + 참여 조건 (스토리 공개?)
 - 과정 간소화(참여 조건 스토리 [링크] 스토리 퀴즈)이후 참가 후 피드백 작성

Detail (How it works)

- 1. 피드백역할 및 기능 강화
- 1.1.새로운 방식(보고서)의 피드백 추가
 - 현재 시스템 유지
 - 보고서는 필수 X
 - 보상 지급 전 서비스에 관하여 보고서를 작성하면 큰 보상을 받을 수 있다는 것을 통하여 유도
 - 기업 / 410 에서 관리 및 선정 후 특별 보상 지급
 - 보고서 양식 작성 필요, 지급 정책 확립 필요
 - 장점: 더 자세하고 상세한 피드백을 받을 수 있으며 인증(사진?) 절차가 들어가서 실제로 사용해보고 작성하는 것을 확인 가능
 - 단점: 모든 보고서를 직접 케어 해야하며 어플리케이션의 한계의 문제
- 1.2.기존 피드백 강화(업그레이드) 시스템 도입
 - 현재 시스템 유지 + 피드백 업그레이드
 - 업그레이드와 함께 토론에 대한 정책 수정 필요
 - 강화는 보상이 큰 대신 사용 인증 및 관리자(410, 기업)의 관리가 필요
 - 장점: 유저의 부담감이 적고 이용률을 높일 수 있음
 - 단점: 관리가 필요하며 피드백 강화 피드백의 모호함

FEED100 개선 기획서 페이지 2

2. 프로젝트 참여 과정 개선

2.1.스토리 공개 후 참여 조건 + 스토리 퀴즈 이후 피드백 작성 통해 참여

- 필수 조건 및 스토리 퀴즈를 통과하면 첫인상 평가 및 피드백 작성 후 참여
- 정확도 ↓, 홍보성↑
- 유저의 진입장벽이 낮아짐
- 장점: 유저의 부담감이 상대적으로 감소하며 기업의 홍보효과
- 단점: 필수 참여 조건의 유추가 가능해 잠재고객의 정확도가 낮아짐

2.2. 참가 이후 피드백 작성

- 필수 조건 입력 이후 스토리 보기 [링크] 스토리 퀴즈 및 첫인상 평가(+글도?) 입력 후 참여
- 참여 이후 일정 시간 참여하지 않으면 퇴장(기업/410 의 권한) 필요
- 처음의 부담을 줄인 만큼 피드백의 작성 강화 필요
- 장점: 참여하기까지의 과정이 감소, 피드백에 더 집중 가능
- 단점: 가벼워 지는 만큼 가볍게 여겨질 수 있음

기대효과(Benefit)

- 피드백 역할 및 기능 강화
 - ☺ 부족했던 피드백을 보충하고 유저 측의 할 일을 추가하고 기업 측의 만족도 상승 가능
 - 😕 유저가 스스로 사용할 만한 이유가 필요
- 프로젝트 참여 과정 개선
 - ◎ 유저의 부담감을 줄이고 진입장벽을 낮춰 좀 더 참여에 유도
 - ☺️ 정확도가 떨어질 가능성이 있으며 유입이 많은 대신 피드백 품질의 하락의 위험도

FEED100 개선 기획서 페이지 3