

## <파울볼 분석 서비스 1-pager>

### 0. Back Ground

야구경기 관람객들도 선수만큼은 아니지만 어느정도 부상의 위험에 노출되어 있고, 이는 파울볼타구에 맞아서 생기는 부상이 대다수입니다. 문화체육관광부의 자료에 따르면 2010년부터 2014년까지 5년간 야구장에서 부상을 당한 관중은 1909명이나 되는데 이 가운데 94%에 해당하는 1799명이 파울볼에 맞아 다쳤습니다. 하지만 원칙적으로 법원은 파울볼에 맞은 관중에게 구단이나 한국야구위원회(KBO) 측이 손해를 배상할 필요가 없다고 판단하고 있습니다. 따라서, 관중들은 스스로 파울볼에 대한 안전을 확보해야 되고 자신의 몸을 자력으로 보호해야하는 상황에 처해 있습니다. 반면, 위 내용과 동시에 관중석으로 날아온 파울볼이나 홈런볼은 관중들에게 소중한 기념품이 되기도 하고 파울볼을 잡고 싶어하는 관중도 꽤 존재합니다. 따라서, 파울볼의 위험성을 주목함과 동시에 파울볼이 주는 긍정적인 기능도 고려하여 관중들의 파울볼에 대한 인식을 보다 높이고자 합니다.

### 1. Who's the customer?

야구를 관람하면서 파울 타구를 위험성, 소유욕, 선수분석 등 각자의 다양한 측면에서 예측을 하고 싶어하는 관중

### 2. What are the customer jobs? Why are customers hiring us?

고객은 무분별하게 날라오는 파울볼로부터 본인의 안전을 보장받고 싶다.

고객은 희소성을 지닌 파울볼을 잡아서 해당 경기를 기념하고 싶다.

두가지의 상반된 니즈를 가진 고객들은 파울볼의 위치를 예측함으로써 경기를 각자의 방식대로 즐기고 싶다.

### 3. What are the customer problems?

파울볼에 의해서 관객들이 경기 관람 중 부상을 당하게 된다.

공을 가져가고 싶어하는 관객들은 기회를 잡기 매우 어렵다. (관중석으로 날아오는 파울볼, 홈런볼 등)

#### 4. How can we deliver this job 10x better?

야구경기 중 이전에 누적된 파울타구의 위치, 속도, 빈도 등의 정보와 실시간으로 추가되는 새로운 정보를 수집한다.

파울타구도 밀집되는 위치가 있다는 것을 고객들에게 인지시키며 고객들이 해당 좌석을 회피하거나 선호하게 한다.

수집한 정보들을 분석하고 시각화하여 고객들이 한눈에 파악하기 쉽게 전달한다.

#### 5. How do we know/measure that our solution is 10x better?

파울타구 발생 시 다양한 위치, 속도 등을 최대한 예측할 수 있도록 하여 고객들의 부상을 방지 혹은 고객들의 파울볼 수집 등 다양한 니즈에 충족시키는 것을 목표로 한다.

##### (1) 백링크 및 레퍼링 도메인을 통한 예매율 확인

➔ 앱이 제공하는 서비스의 궁극적 목적은 소비자에게 높은 정확도의 파울볼 예측 결과를 제공하는 것이다. 소비자가 앱의 예측 결과를 신뢰한다면 이를 바탕으로 해당 앱의 '좌석정보' 카테고리에 연결된 예매링크를 통해 예매하는 비율이 전체 예매에서 차지하는 비율이 커질 것이다. 따라서 백링크 및 레퍼링 도메인을 통한 예매율이 높을수록 소비자의 문제를 해결해주는 효과적인 서비스임을 알 수 있다.

##### (2) 고객 만족도 조사

➔ 앱이 고객의 안전에 영향을 주었는지, 파울볼 통계에 대한 정확한 정보를 전달하는지에 관한 간단한 설문을 진행하여 고객 만족도 조사를 실시한다.

##### (3) 이벤트 참여율

➔ 파울볼과 관련된 이벤트를 진행하는데 SNS의 해시태그 기능을 활용할 수 있다. 예를 들어, 앱을 통해 공을 수집할 경우 해시태그를 달아 인증을 할 경우 추첨을 통해 상품을 제공하는 이벤트를 진행한다. 이를 통해 고객들의 이용후기를 볼 수 있고, 이벤트 참여 횟수를 통해 서비스를 평가한다

(4) 접속률 확인

- ➔ 경기 전과 경기 후의 상황보다 경기가 진행되는 동안에 발생하는 서비스이용이 많을 것으로 예측되어 경기 진행중에 앱을 이용하는 고객들의 트래픽을 확인한다.