

# MVT Implication Note (mid-term)

학과 : 컴퓨터과학과

학번 : 2020147547

이름 : 이용주

## Hypothesis

1. 문제 정의 : 게임을 끊거나, 운동 하기 등의 루틴을 만드는 데 실패하는 사람들이 많다
2. 해결책 설명 (아이디어) : 같은 목표를 가지고 있는 사람들을 이어주고, 일상을 매일 매일 피드백하여 즉각적인 보상이 오는 재밌는 것으로 인식하게 하기
3. XyZ 가설 : 무언가 하고자 결심한 사람들의 80% 이상은 같은 목표를 가진 사람들과 함께하려 할 것이다.

## Hooking

1. 배포처 : 에브리타임, 우모투(주식투자 카페), 디시인사이드 게임중독갤러리, 자기계발갤러리, 자기개발일지회고갤러리, 재수갤러리
2. 배포 카피 :  
루틴 만들기가 루틴이 되어버린 당신, 여기 집중  
매매일지 쓰는 걸 자꾸 까먹는 당신께  
게임 진짜 끊고싶은데 할게 없어서 다시 게임하게됨  
개소리건 아는데 자기계발 같이 할 사람 있으면 좋겠다 혼자 하니까 심심  
[📅 일지] 자기개발 공유하는거 디시갤 말고 앱은 어떨까  
본인이 미리 재수갤 들어온 수능의 '니코카도 아보카도'면 개추
3. 배포 게시물 내용 : (내용이 비슷하기에 두 개만 적었습니다)

산악회에서 같이 루틴 만들어갈 산악회원을 모집합니다!

안녕하세요, SW비즈니스 응용설계 과목에서 데일리 루틴 커뮤니티인 '산악회'라는 프로젝트를 기획하게 된 이용주입니다. 아이디어에 대한 많은 분들의 의견을 듣고자 게시글을 작성하게 되었습니다. 아래 링크에 방문하셔서 서비스에 대해 피드백 해주시면 감사하겠습니다.

<https://gotothere.netlify.app/?utm=et>

긴 글 읽어주셔서 감사합니다!산악회에서 나와 비슷한 유저들과 함께 매매일지 써 보세요!

안녕하세요, SW비즈니스 응용설계 과목에서 데일리 루틴 커뮤니티인 '산악회'라는 프로젝트를 기획하게 된 이용주입니다. 아이디어에 대한 많은 분들의 의견을 듣고자 게시글을 작성하게 되었습니다. 아래 링크에 방문하셔서 서비스에 대해 피드백 해주시면 감사하겠습니다.

<https://gotothere.netlify.app/?utm=umt>

긴 글 읽어주셔서 감사합니다!

4. 배포처 조회수 (측정 가능한 경우) :

에브리타임 : 측정 불가

우모투 카페 : 63

디시 게임중독 갤러리 : 9

디시 자기계발 갤러리 : 19

디시 자기개발 일지, 회고 갤러리 : 추적 불가(글 삭제)

디시 재수 갤러리 : 22

총 : 113

## Landing

1. 랜딩(MVT) 페이지 주소 : <https://gotothere.netlify.app/>

추가로 utm을 활용하여 크게 에브리타임, 주식투자카페, 디시인사이드 게임&자기개발, 디시인사이드 재수 갤러리로 나누어 분석할 수 있게 함

<https://gotothere.netlify.app/generic>

메인 페이지에 접속 후 모임을 누르면 이어지는 페이지로 실질적인 서비스에 대한 설명이 담겨있음

2. 랜딩 페이지 방문자 수 :

시간 텀을 두고 재방문 한 경우를 제외하고, 방문 로그가 여러 번 찍히는 경우는 한 번으로 셈. 데스크탑 + 모바일 = 총 횟수 로 표시

Utm = et(에브리타임) : 3+3 = 6

Utm = umt(우모투 카페) : 1+0 = 1

Utm = gag(디시 게임&자기개발) : 2+2 = 4

Utm = sat(디시 재수) : 0+0 = 0

Utm = NONE : 5+0 = 5

총 : 11+5 = 16

그 중 상세 페이지(generic.html)에 방문한 횟수는 4+2 = 6

3. 방문자수 데이터 분석 : 먼저 utm이 정상적으로 수집되지 않는 경우가 있어 분석이 정확하지 않을 수 있음. 게시글 조회수와 비례하는 듯 한 경향을 보이지만, 조회수 대비 링크 클릭 비율이 현저히 낮은 것을 볼 수 있음. 게시글에 클릭을 유도할 만한 요인이 부족했다고 보여짐.

가장 심각한 문제는, 상세 내용을 적어둔 페이지로의 접근이 절반도 안되는 점임. 만약 해당 페이지를 수정할 일이 생긴다면, 핵심 내용을 앞으로 빼야겠다는 생각이 듦.

배포할 때까지도, 모바일을 고려하지 못했는데 생각보다 모바일 방문자가 많았음. 페이지가 모바일에서 보기에 좋게 구성되어 있지는 않아서 이 또한 해결 해야 할 문제라고 생각함.

## Acquisition

1. 사용자 인센티브 : 앱 런칭 시 알림
2. 획득 사용자 수 : 0
3. 획득 사용자 데이터 분석 : 서비스 상세 설명 페이지가 미흡한 것이 원인인지 아니면 해결방안이 설득력이 없었는지 파악할 수 없어 아쉬움. 아이디어를 더 발전 시킨다면 해결 방안도 더 직관적이고 와닿게 수정하고, 상세 페이지도 그럴싸하게 꾸며야 될 것 같음.

## Implication

1. MVT 결과 분석 : 에브리타임을 제외하고는 마땅한 조회수를 얻지 못함. 활성화 되어있는 커뮤니티에 배포하지 못한 것이 원인이라고 생각됨.  
index페이지와 메인설명 페이지를 분리하여 '문제를 가지고 있는 사람'과 '해결책이 궁금한 사람'을 분리하고자 하였음.  
글의 조회수 대비 링크 클릭율과, 링크 클릭율 대비 모임 클릭율, 모임 클릭율 대비 메일 작성률을 정리하면 다음과 같음
2. 시사점 : 먼저, 개발할 때 까지는 순조롭다고 느꼈지만 배포할 시간이 되니 생각보다 이런 아이디어를 공유할 공간이 없다는 것을 깨달음. 대부분의 사이트가 광고나 홍보 글을 금지하고 있기에, 정상적인 경로로 홍보하는 것이 힘들었음.  
유동 유저가 많은 무관한 곳에 올리는 것은 도움이 되는 피드백을 얻기 힘들 것이라고 생각함. 따라서 내가 만들려는 서비스 자체가 사람들의 관심이 많은 주제는 아니라는 결론에 이름.