

MVT Implication Note

학과: 컴퓨터과학

학번: 2019147519

이름: 송상윤

Hypothesis

1. **문제 정의:** 소유한 하드웨어의 한계 때문에 고사양 게임을 즐기지 못하는 사람들이 있다. 반대로 좋은 컴퓨터를 가졌지만 제대로 활용하지 못하는 사람들이 있다.
2. **해결책 설명 (아이디어):** Crowdsourced Cloud Gaming 서비스. 전통적인 Cloud Gaming은 기업이 구축한 서버에서 게임을 실행하고 유저에게 게임 화면을 스트리밍하는 방식을 사용한다. 반면 Crowdsourced Cloud Gaming은 게임을 실행하는 서버 없이 개인 컴퓨터 자원을 모아서 게임을 실행하고 이를 스트리밍한다. 서비스를 이용하는 고객은 기여자와 이용자로 나뉜다. 기여자는 컴퓨터 자원을 제공하고 금전적 보상을 받고, 이용자는 저렴한 가격으로 Cloud Gaming을 즐길 수 있다.
3. **XYZ 가설:** 컴퓨터와 게임에 관심이 많은 사람 중 20%는 링크를 클릭할 것이다.

Hooking

#첫번째 시도

1. **배포처:** 디시인사이드 컴퓨터 본체 갤러리
 2. **배포 카피:** 집에서 놓고있는 컴퓨터로 돈을 벌 수 있다면?
 3. **배포 게시물 내용:** 이런 서비스는 어떻게 생각함?
 4. **배포처 조회수:** 30회
- Landing이 기록되지 않는 버그가 있었고 조회수가 낮아서 버그 수정 후 재시도했다.

#두번째 시도

5. **배포처:** 디시인사이드 컴퓨터 본체 갤러리
6. **배포 카피:** 비싼 컴퓨터를 살 필요가 없는 이유
7. **배포 게시물 내용:** 이렇게 있기 때문 ㅇㅇ
8. **배포처 조회수:** 120회

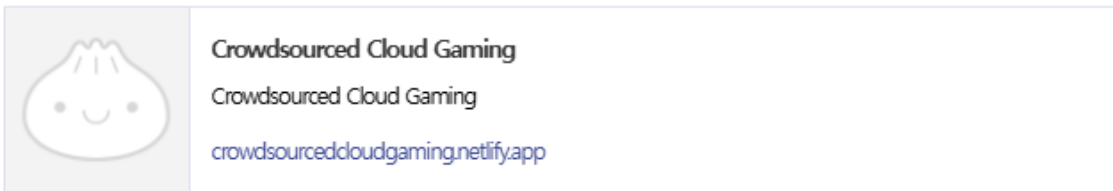
컴퓨터 본체 갤러리

비싼 컴퓨터를 살 필요가 없는 이유

o o (165.132) | 2024.11.07 18:30:27

이런게 있기 때문 o o

<https://crowdsourcedcloudgaming.netlify.app/>



Landing

1. 랜딩 페이지 주소: <https://crowdsourcedcloudgaming.netlify.app/>
2. 랜딩 페이지 방문자 수: 6명
3. 방문자 수 데이터 분석: 모바일 접속이 훨씬 많았다. 이상해서 확인해보니 데스크탑에서 사파리로 접속할 때는 랜딩이 잘 기록되었는데, 크롬을 사용해 접속했을 때는 디시인사이드로부터 랜딩하는 경우에는 기록이 되지 않는 것을 알았다. 많은 사람들이 크롬을 쓰기 때문에 집계되지 못한 랜딩이 유의미하게 존재할 것이라 생각한다. 대부분의 방문자가 배포한지 30분 이내에 들어왔다. 배포하고 몇시간 후에는 조회수도 거의 오르지 않았다.

Acquisition

1. 사용자 인센티브: 없음.
2. 획득 사용자 수: 0명

이메일과 의견을 남겨준 사람은 없었지만 배포 게시물에 5개의 댓글은 있었다. 5개의 댓글 중 4개는 스팸이었고 하나는 "공짜냐" 였다.

Implication

1. **MVT 결과 분석:** 버그로 집계되지 못한 방문자는 없고 실제로 6명만 랜딩 했다고 본다면, 전체 조회수의 5%의 인원만 링크를 클릭한 것이므로 내 가설(20%)에 한참 못 미치는 결과이다.
2. **시사점:** 생각보다 예외 상황이나 버그를 겪는 경우가 많다는 것을 느꼈다. 예상보다 사람들이 내 아이디어에 관심이 없었다.