

MVT Implication Note (mid-term)

학과 : 컴퓨터과학과

학번 : 2015147529

이름 : 김창원

Hypothesis

1. 문제 정의 : 물건을 언젠가는 쓸지 모르기 때문에 처분하기는 아쉽고, 그렇자니 가지고 있자니 공간을 차지한다. 취미 물건의 경우 다시 여가시간이 생기면 다시 쓸 수 있으니 이를 처분하기는 아깝다(공급자)

물건을 구매하기 전에 사용해보고 싶다. 고가의 물건이나, 취향을 타는 취미 물건의 경우는 구매해도 내 취향에 맞지 않을 것 같아 걱정이다. 여러 상황에 맞추어 사용하기 전에 미리 사용해보고 싶다. (이용자)

2. 해결책 설명 (아이디어) : 공유경제 물건 렌탈 서비스 '빌리다'
3. Xyz가설 : 적어도 20%의 물건의 구매와 판매를 추후 불확실한 이용가능성 때문에 고민한 사람들은 이 렌탈 서비스를 물건가액의 10% 이내로 이용가능하기 때문에 이용할 것이다.

Hooking

1. 배포처 : 연세대학교 컴퓨터과학과 동문톡방, 연세대학교 공과대학교 개발동아리, Instagram, 연세대학교 개발자 모임
2. 배포 카피 : MVT 피드백을 부탁드립니다.
3. 배포 게시물 내용 : 수업의 일환으로 제 아이디어를 MVT사이트로 구현하여 보았습니다. 일단은 아이디어만 사이트에 녹여내었기 때문에 기능적으로는 많이 미비한 상태이며, 제가 선택한 아이디어는 공유경제플랫폼 '빌리다'입니다. 쓰지는 않지만, 언젠가 쓰게될까봐 버리지는 못하는 물건들, 짐이되어 자리만 차지하는 물건들이 있진 않으신가요? 이러한 물건들을 빌리다를 통해 다른 사람들에게 빌려주고 매월 소정의 이용료를 받아보세요! 물품 가액은 최근 거래된 평균 거래액을 최대치로 하여 물건 소유주가 결정할 수 있으며 전자 약정을 통해 기간을 결정하게 되며 보증금을 납부한 후 대여가 이루어지게 됩니다! MVT이기 때문에 실제

로 작동하는 사이트는 아니며 사이트 아래의 폼을 통해 아이디어나 사이트에 대한 피드백을 남겨주신다면 추후 사이트가 출시될시 현금처럼 사용가능한 크레딧 2만원과 도움이 되는 피드백을 남겨주신 몇분을 추첨하여 스타벅스 기프티콘을 보내드리도록 하겠습니다! 부디 많은 피드백 부탁드립니다!

4. 배포처 조회수 (측정 가능한 경우) :

Utm을 기준으로 분류

Chat 1 = 컴퓨터과학과 동문 특방

Chat 2 = 공과대학교 개발 동아리

Chat 3 = instagram

Chat 4 = 개발자 모임

Landing

1. 랜딩(MVT) 페이지 주소 : <https://courageous-froyo-e36c00.netlify.app/>
2. 랜딩 페이지 방문자 수 : 212
3. 방문자 수 데이터 분석 : 주로 개발자 모임에서 접속자가 많이 들어 왔으며, 인원수가 많지 않은 개발동아리가 제일 적은 편이었다.

Acquisition

1. 사용자인센티브 : 서비스 오픈시 현금처럼 사용할 수 있는 크레딧 2만원, 추첨을 통한 스타벅스 기프티콘
2. 획득 사용자 수 : 4건
3. 획득 사용자 데이터 분석 : 폼이 예러가 나는 경우가 많아 4건의 피드백은 들어왔지만 나머지의 피드백은 개인 채널로 들어오는 경우가 많았다. 개인채널을 통해 들어온 피드백 4건을 합하면 총 8건의 피드백이 들어오게 되었다.

Implication

1. MVT 결과분석 : MVT의 목적에 맞지 않게 배포 게시글을 작성하였다는 느낌을 게시글과 피드백을 받으며 알게 되었다. 대부분의 피드백이 사이트에 대한 피드

백들이 많았으며, 주로 정렬이 되지 않았던가, html에서 미처 수정하지 못한 부분들이나, 카테고리, 버튼, 작동되지 않는 배너 등등의 내용들이 많았으며 MVT로서 제출 하더라도 사람들에게 직관적으로 와 닿기에는 기본적인 기능이 존재해야 하며, 이를 충족시키지 못하였다는 것을 깨닫게 되었다.

2. 시사점

그 이외에 들어온 피드백들을 통해 미처 제대로 설정하지 못했던 아이디어의 디테일들을 설정할 수 있었다. 제일 처음 제품의 물품가액을 설정하는 부분에서 중고가의 평균금액을 설정한다는 부분을 제대로 기입하지 않았기 때문에 결국 금액은 계속해서 하락하는것으로 수렴하지 않는가라는 피드백을 많이 받게 되었으며, 두번째로는 물품가액, 보증금, 이용료가 어떻게 산출되는 가에 대한 질문이 들어오게 되었다. 이에 대해서는 물품가액은 물건을 분실하거나 물품의 기능을 하지 못하도록 파손이 된 경우 보상해야하는 금액이 되는 것이고, 보증금은 물품가액의 40%로 설정된다는 것을 별도로 기입하지 않아 발생하는 문제임을 추가로 기재하지 않아서 생기는 문제였다. 중고차 어플인 엔카나 다른 중고 어플을 보더라도 중고 거래 내역을 통해 중고 가격을 평균으로 제시해 주고, 이를 사용자에게 공개함으로써 대략적인 금액대를 가이드로 제시한다는 것을 아이디어 구현단계에서 생각을 하고있었지만 이를 배포에 정확히 게시하지 않았기 때문에 생긴 문제라 사료되며, 제대로 된 메시지를 적지 못하였기에 생긴 문제라 판단된다. 뿐만 아니라 마지막 피드백에서는 문제의 핵심을 관통하는 피드백이 들어왔는데, 이용자의 경우 문제점에 있어서 어느정도 문제점을 올바르게 짚은것 같지만 물건을 제공하는 공급자의 경우는 문제점을 제대로 짚지 못하였다는 피드백이었다. 물건을 판매하지 않고 가지고 있는 경우 언제 쓰게 될 수 있다는 불확실성 역시 존재하지만 귀찮음이 더 크다는 것이다. 물건조차 판매하기 귀찮아 하는 공급자가 과연 보증금을 설정하고, 전자약정을 작성하며 이에 대한 거래를 이어갈지에 대한 피드백을 주었었다. 이를 해결하기 위해서는 이러한 물건들을 저장해 놓을 수 있는 창고를 마련하고 대여자가 나타난다면 바로 중개를 하여 물건 소유주가 부가적인 행위 없이 경제적 이윤을 창출해 낸다면 이러한 피드백을 반영할 수 있을것이라 생각하였다.