

비지니스 문제

도움이 필요한 비지니스는 무엇입니까?

Aseprite는 협업 기능이 없어 팀 작업 시
파일 공유/버전 관리가 번거로움

1

빈 캔버스 앞에서 무엇을
그릴지 막막함

작업 후 게임 엔진 제작(색상 수, 크기)
에 맞추느라 재작업 발생

유저와 고객

먼저 어떤 유형의 사용자와 고객에게 집중해야 할까요?

인디 게임 개발 팀

3

솔로 픽셀 아티스트

픽셀 아트 학습자

가설

"[사용자]가 [기능]으로 [혜택]을 달성하면 [비지니스 결과]가 달성될 것이라고 믿습니다."

가설 1 (협업 가치): "인디 게임 개발 팀이 실시간 협업 캔버스로 작업 속도 2배 향상을 달성하면 주간 활성 프로젝트 500개 이상이 달성될 것이라고 믿습니다."

가설 3 (재작업 방지): "게임 개발자가 게임 제작 조건 프리셋으로 재작업 시간 50% 감소를 달성하면 프로젝트 완료율 80% 이상이 달성될 것이라고 믿습니다."

6

가설 2 (AI 가치): "픽셀 아트 초보자가 AI 생성 기능으로 빈 캔버스 두려움 극복을 달성하면 신규 가입자의 70% 이상이 첫 작품 완성이 달성될 것이라고 믿습니다."

가설 4 (학습 효과): "학습자가 히스토리 패널과 갤러리로 다른 작가의 작업 과정 관찰을 달성하면 월간 갤러리 방문 10만 회 이상이 달성될 것이라고 믿습니다."

7

문제해결 아이디어

대상 고객이 원하는 이점을 달성하는 데 도움이 되는 목록/제품/기능/개선 아이디어

Core Features (MVP):

- 실시간 협업 캔버스
 - 여러 명이 동시에 같은 픽셀 아트 편집
 - 각 사용자의 커서 실시간 표시 (색상으로 구분)
 - 변경사항 즉시 동기화 (16ms 이내)
- AI 픽셀 아트 생성
 - 텍스트 프롬프트로 초안 생성
 - 프로젝트 설정(크기, 스타일, 색상 수)을 자동으로 프롬프트에 주입
 - 생성된 이미지를 레이어로 추가하여 수정 가능
- 게임 제작 조건 프리셋
 - Game Boy (4색, 160x144), SNES (16색), 사용자 정의
 - 프로젝트 생성 시 미리 설정하여 나중에 재작업 방지
- 레이어 시스템 + Undo/Redo
 - Photoshop 스타일 레이어 관리
 - 히스토리 패널에서 작업 과정 확인 (학습 도움)
- 갤러리 & 공유
 - 완성작을 공개 갤러리에 업로드
 - 작업 과정(타임랩스) 자동 생성 (선택적 공유)

Future Features (Post-MVP):

- 애니메이션 타임라인 에디터
- 커뮤니티 템플릿 마켓플레이스
- 댓글/피드백 시스템
- 버전 히스토리 (Git 스타일)

사업 성과

고객 행동의 어떤 변화가 고객에게 가치를 더하는 방식으로 실제 문제를 해결했음을 나타냅니까? - 가치 피라미드 참고-

정량적 지표:

- 월간 활성 프로젝트(MAU) 증가
- 평균 협업 세션 시간 (분/주)
- AI 생성 기능 사용률 (월간 생성 횟수)
- 프로젝트당 평균 협업자 수
- 작업 완료율 (시작한 프로젝트 중 퍼블리시까지 완료한 비율)

정성적 지표:

- 사용자 피드백: "혼자 작업할 때보다 빨라졌다"
- 재방문율: 주 3회 이상 접속
- 갤러리 공유율: 완성작을 공개 갤러리에 업로드하는 비율
- 추천 의향: NPS(Net Promoter Score) 점수

핵심 성공 지표 (North Star Metric):
• 주간 협업 세션 수 (팀 작업이 실제로 일어나고 있는가?)

사용자 혜택

사용자가 달성하려는 목표는 무엇입니까? 그들이 해결책을 찾도록 동기를 부여하는 것은 무엇입니까?

동기 부여 요소:

- 시간 절약: 협업과 AI로 작업 속도 2배 향상
- 품질 향상: 실시간 피드백으로 더 나은 결과물
- 성취감: 막막했던 빈 캔버스를 쉽게 시작
- 커뮤니티: 같은 목표를 가진 사람들과 연결

4

학습자의 목표:

- 빠른 학습: 다른 사람의 작업 과정 관찰하며 배우기
- 피드백 받기: 작업물에 대한 커뮤니티 피드백
- 포트폴리오 구축: 완성도 높은 작품 제작 및 공유

수익 구조

수수료, 판매, 광고 등의 수익 구조

Team 플랜 (월 \$29.99, 5명):

- 프로젝트: 5개
- 협업자: 프로젝트당 3명
- AI 생성: 월 10회
- 캔버스 크기: 최대 128x128
- 갤러리 업로드: 제한 없음
- 클라우드 저장: 100MB

무료 플랜 (Free Tier):

- 프로젝트: 5개
- 협업자: 프로젝트당 3명
- AI 생성: 월 10회
- 캔버스 크기: 최대 128x128
- 갤러리 업로드: 제한 없음
- 클라우드 저장: 100MB

Pro 플랜 (월 \$9.99):

- 프로젝트: 무제한
- 협업자: 프로젝트당 10명
- AI 생성: 월 100회
- 캔버스 크기: 최대 512x512
- 우선 지원
- 클라우드 저장: 5GB
- 광고 제거

추가 수익원:

- 템플릿 마켓플레이스 (Post-MVP)
- 커스텀 AI 모델 (Future)
- Enterprise 플랜 (Future)

컨셉 및 강점

한 문장으로 정의할 수 있는 컨셉을 작성하고 다른 경쟁사들 대비 강점이 무엇인가요?

컨셉 (Concept):

"Figma meets Aseprite - AI로 시작하고, 팀과 함께 완성하는 픽셀 아트 협업 플랫폼"

핵심 가치 제안 (Unique Value Proposition):

"게임 개발 팀을 위한 실시간 협업 픽셀 에디터. AI가 초안을 만들고, 당신의 팀이 함께 완성합니다."

3대 차별화 요소:

- 실시간 협업 - Figma 수준의 협업 경험을 픽셀 아트에 도입
- AI 통합 - 프로젝트 설정을 고려한 스마트 생성 (일반 AI 생성기와 차별화)
- 게임 최적화 - 게임 엔진 제작 조건을 처음부터 고려한 워크플로우