



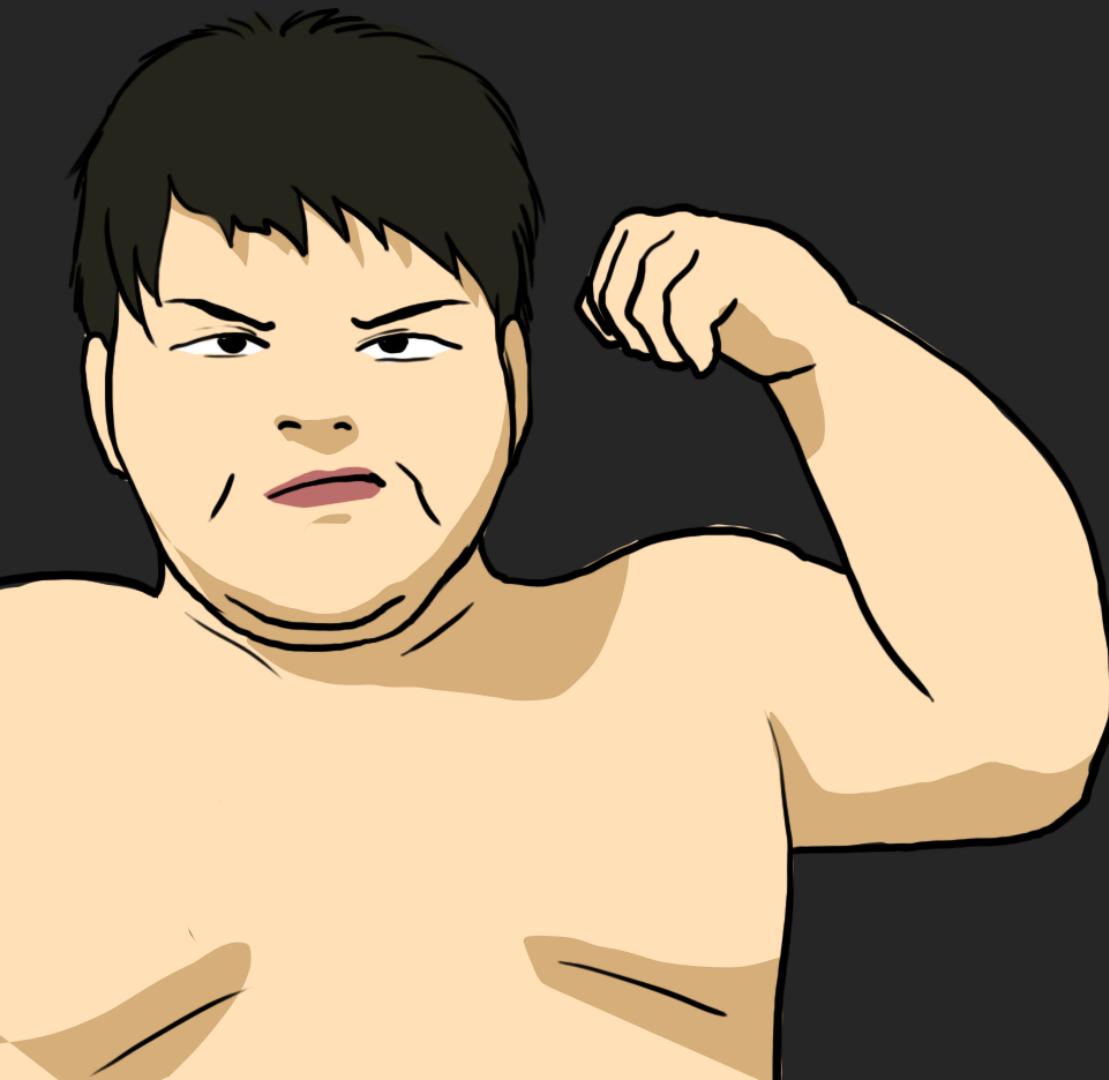
FunFun Health

헬스에 게임화를 적용한 큐레이션 어플

배성원 | ggoomter@gmail.com

연락처 | 010-2658-5834

제작 | 2016. 03. 18



결심

A cartoon-style illustration of a man with dark hair and a mustache, wearing a yellow t-shirt and black shorts. He is performing sit-ups on a dark mat against a dark background. His arms are raised, and his legs are bent at the knees. The style is simple with bold outlines.

운동



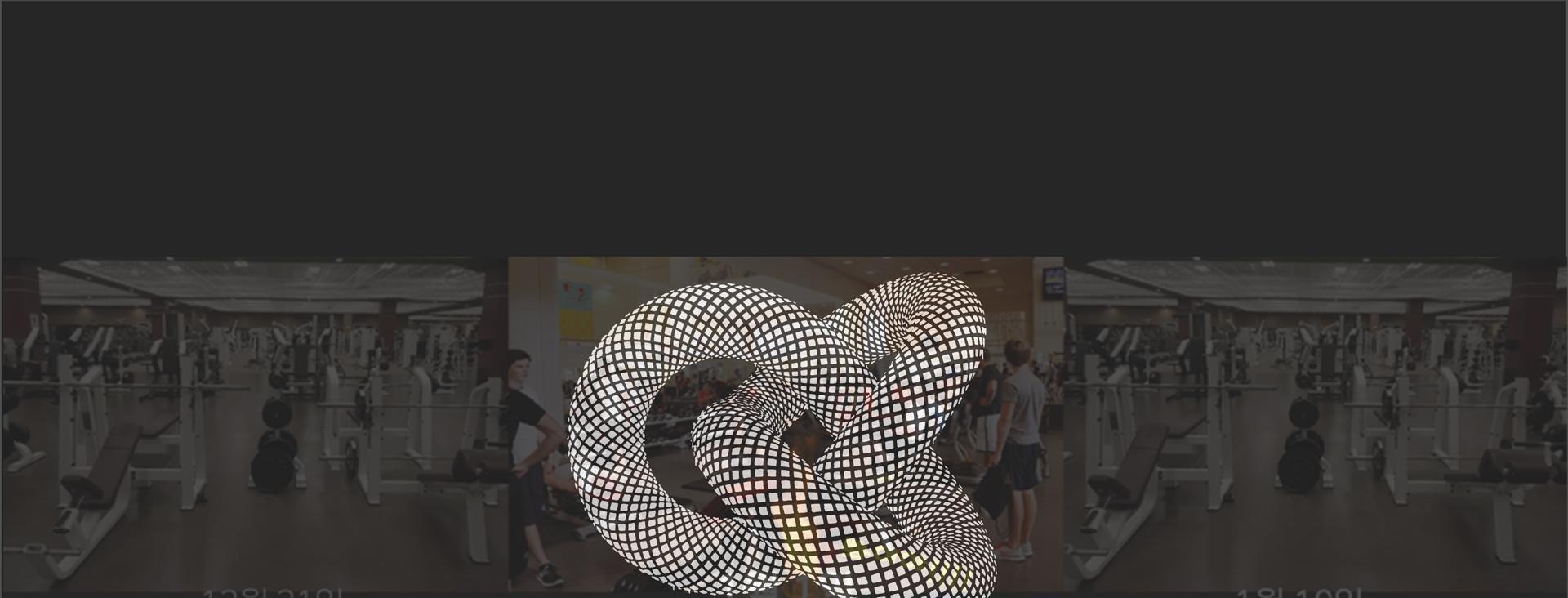
상상

다음 날...

A cartoon-style illustration of a man's head and shoulders. He has dark, wavy hair and a mustache. His eyes are light-colored, and he is looking slightly to the right. He is wearing a yellow shirt under a white turtleneck sweater. The background is dark.

안가



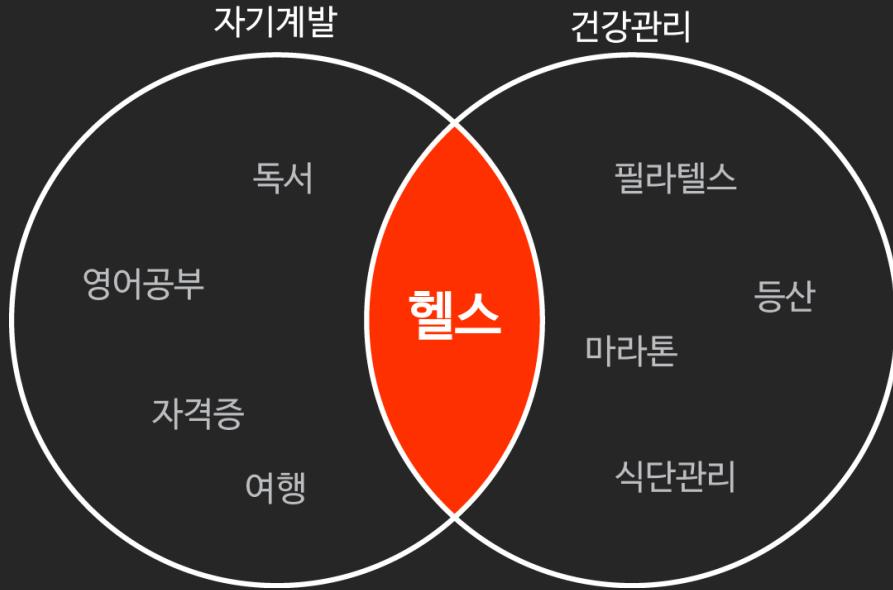


12월 31일

1월 10일

전 국민의 10% – 549만명
약 4조원

사용자(헬스하는 사람들)의 동기를 유발하는 것이 무엇인지 이해 - why



헬스는 ‘**자기 계발**’와 ‘**건강 관리**’의 교차점

가장 손쉬운 옵션(시간, 비용, 에너지, 접근성)

경쟁업체 - 인터넷, 책

NAVER **살찌우는 방법** 검색

통합검색 블로그 카페 지식iN 이미지 동영상 어학사전 뉴스 더보기 ▾

정렬 ▾ 기간 ▾ 영역 ▾ 옵션유지 [저장] [복원] 상세검색 ▾

연관검색어 [?] 살찌우는 보충제 살찌우는 식단 불살찌우는법 살찌우는 운동 살지는 음식 [신고] [X]
살지는 방법 건강하게살찌우는방법 강아지살찌우는방법 고양이살찌우는

파워링크 '살찌우는방법' 관련 광고입니다. ⓘ [클릭초이스] 등록 ▾

[마른체질개선, 미을한의원](#) www.mi-all.co.kr
강남역1분, 마른체질개선, 건강한체중증가, 개인별 맞춤한약, 한24901

[아이엔여기한의원 펭촌점](#) www.inyogi.com/network/anyang/
볍게의위치, 아토피,비염, 성장, 아령마노, 교통사고, MBN 천기누설출연

[물무개 증량 전문 허브보리](#) www.herbbari.com [NPay]
빼온증량, 물무개증량 방법공개, 1대1맞춤관리, 살찌는지침서제공, 살찌우는방법

[살찌우는방법 정석 킹콩팩토리](#) www.kingkong-factory.com [NPay]
마른체형, 체중증가, 단수화를보충제 섭취하며 살찌우는방법, 할인쿠폰, 당일무료배송

[20년전통 헬스와보충제](#) www.health49.com [NPay]
식약처GMP인증, 100%정품, 살찌우는방법, 할인쿠폰, 전문가상담, 개별포장

[살찌우는방법 머슬업](#) www.muscleup.co.kr [NPay]
100%정품보충제, NO첨가물부작용X, 체중업근육업! 흡수율97%, 무료샘플

[살찌우는방법 머슬코어](#) musclecore.kr [NPay]
죽이 다른 에너지! 보충제 선택 끝! 1+1 빅세일! 단체구매특가!

[순수국산 헬스보충제 바디카움](#) www.bodykium.com [NPay]
살찌우는방법, 파격할인이벤트, 근육강화, 별크업, 체중증가 세트구성할인

[살찌우는방법 스포맥스](#) www.spomax.kr [NPay]
다이어트, 체중증가, 단백질쉐이크, 지방No, 단기간 몸잘 만들기 전문몰 스포맥스

[성장치료, 김기준한의원봄](#) www.kijo.onbom.com/[NPay]
식욕증진, 성장호르몬 국제논문 발표, 서울대 한의영양연구소, 국내외 특허취득

경쟁업체 - 인터넷, 책

지식IN

[지식IN에 둘러보기](#)

Q **살찌우는방법** 2016.02.13.

35가요? 그래서 살을 품지 않고 싶은데 하벌라이프 단백질 쉐이크가 좋다고 하시더라고요 가격은 얼마이고 몇 회 분량인지...? 알려주시면 감사하겠습니다 또한 단백질쉐이크 없이 살찌우는 법 좀 알려주세요...

A 멀치남들이 유통으로 살찌우는게 이런 방식입니다. 더 쉽게 예를 들어들면 지금 남의 바퀴 없는 자동차입니다. 바퀴 없는 자동차에 기름을 넣나요? 아니죠 그냥 폐차시키죠. 그래서 몸은 필요 없다고...

생활 > 미용 > 다이어트, 체형관리 | ☎ 3 · Ⓜ 5

Q **살찌우는방법** 2016.02.24.

주변에서 많은분들이 말랐다니하고 제가 생각해도 말랐다고 생각합니다 살찌우려면 단백질쉐이크를 먹으라고 말씀하시는데 단백질쉐이크말고 **살찌우는방법** 가능하시면 식단을 짜주세요~~

A 저에 적는 살찌우는 법은 건강하게 할수있는겁니다. 1. 음식을 먹을 때는 자주 먹어야 해요 2. 하루 3끼는 꼬옥 드실려고 노력 3. 식사 사이사이 간식을챙겨 먹어야 합니다(개 란, 고구마, 감자등) 4....

파워지식IN 답변 [식품영양학](#) | [건강](#) > [식생활](#), [식습관](#) | ☎ 1 · Ⓜ 0

Q **살찌우는법 도와주세요~** 2015.11.22.

살찌우는 방법을 알려주세요ㅠㅠ 현재 6년째 같은체중이구요 식사는 일때문이 하루에 두번만 먹습니다 점심 저녁만 먹는데 조금만 과하게 먹어도 바로 경에서 신호가 오구요... 제대로 살찌우는법 없을까요?

A 건강하게 살찌우는법을 모르는 사람들의 또 하나의 특징은 많이 먹어도 다른 사람들에 비해 소화력이 떨어지고 흡수력도 떨어진다는 사실을 모르고 있다는 것입니다. ▲ 소화기관(장)이 약하신분 개선방법입니다...

생활 > 미용 > 다이어트, 체형관리 | ☎ 1 · Ⓜ 17

Q **살찌우는법** 2015.12.27.

손목도 너무 가늘고 다리도 얇은게 컴플렉스라 이번기회에 살찌우려고하는데 도대체 **살찌우는방법**이 무엇입니까?? 얹고 자고 이런생활 반복해도 그대로 유지되거나 빠집니다 항남들도와주세요

A 건강하게 살찌우는법을 모르는 사람들의 또 하나의 특징은 많이 먹어도 다른 사람들에 비해 소화력이 떨어지고 흡수력도 떨어진다는 사실을 모르고 있다는 것입니다. ▲ 소화기관(장)이 약하신분 개선방법입니다...

생활 > 미용 > 다이어트, 체형관리 | ☎ 1 · Ⓜ 36

[지식IN 더보기](#) >

블로그

[내가해본 진짜 살찌우는방법 \(+13kg\) 사진](#) 2016.02.27. | ☎

그랬는데 위장만 망가질뿐 살이 안찌더라고요~~~ 그래서 이번에 진짜 살찌우는방법으로 딱이라는 방법을 추천받고 나서 저도 시작을 해보기 되었구요! 그 결과 총 13kg가 찌고 진짜 마른사람에서...
하루한번 행복하기~ :: 하루한번 행복하기~ :: shot-33.tistory.com/2920 | 블로그 내 검색

[보기좋게 살찌우는방법 15kg하기](#) 2016.02.03. | ☎

보기좋게 살찌우는방법 15kg하기 먹는게 다 살로간다는 사람들이 가장 부러울 정도로 먹고 또 먹고해도 절대 저는 먹는게 살로가지 않더라고요 정말 조금이라도 살찌는데 도움 된다고 하는거는 안먹어 본게...
44바라기! :: 44바라기! kshlove0807.tistory.com/2011 | 블로그 내 검색

경쟁업체 - 인터넷, 책

블로그

[마른남자살찌는방법 명확하게 해결!](#) 2016.03.02. | ↗

그렇다보니 마른남자살찌는방법에 대해서 궁금하신 분들이 많으실텐데요. 해결하는 방법에 대해 알려드리겠습니다. 본원에서는 마른남자살찌는방법을 한방을 통해 해결을 해드리고 있습니다. 왜냐하면...
김성적인 시간 blog.naver.com/koogikoogi04?Redirect=Log&logNo=220657029247 | 블로그 내 검색 | ↗ 약도 ↗

[마른남자 살찌는방법 심플하게 성공하기](#) 6일 전 | ↗

마른남자 살찌는방법 심플하게 성공하기 먹어도 살이 안지는건뭐.. 이제는 포기했고그렇지만 시작하게 된건 체력이 너무 없어서 ::그렇게 시작하게 되어총12kg가 째게 되었습니다ㅎㅎ 정말 많이 먹었거든요...
emagine.tistory.com/220657029247 | 블로그 내 검색

[마른남자살찌는방법 \(+12kg\) 진짜로성공 할](#) 2016.02.09. | ↗

이렇게 평생 멀치남으로 살다가는 장가도 못가겠다싶어서 마른남자살찌는방법을 미리저리 찾아보다가 지인의 추천으로 알게된 방법으로 총 12kg가 째고 진짜 새사람으로 다시 태어났어요!!!..
하루한번 행복하기~ :: 하루한번 행복하기~ shot-33.tistory.com/entry/%EB%A7%88%EB%A.. | 블로그 내 검색

[13kg 살찌는방법 식단공개](#) 2016.03.11. | ↗

13kg 살찌는방법 식단공개 이번에 살찌는방법덕분에 제몸이 얼마나 소중한지 알게된 사람입니다 ^^ 어릴때 부터 말랐었는데 언제든지 짙수있단 생각에 별 노력을 안했어요 ~ 근데 살이 짜고싶다고해서 맘대로...
즐겁게사는방법 ★ 오늘도 재밌게 # :: 즐겁게사는방법... akfmsepdl.tistory.com/3293 | 블로그 내 검색

[블로그 더보기 >](#)



경쟁업체 - 헬스 어플리케이션



내가 없는, 일방적 부위별 운동방법 전달



경쟁업체 - 퍼스널 트레이닝

1회에 - ₩50,000

트레이너 40% | 헬스장 60%

자격, 경험 없는 트레이너

까다로운 환불

실패는 '고객탓'

사용자가 수행하기를 원하는 핵심 활동을 결정 - what

아바타 생성 → 레벨 부여 → 개인 맞춤형 컨텐츠 수신



오프라인의 '나'



온라인의 '나'

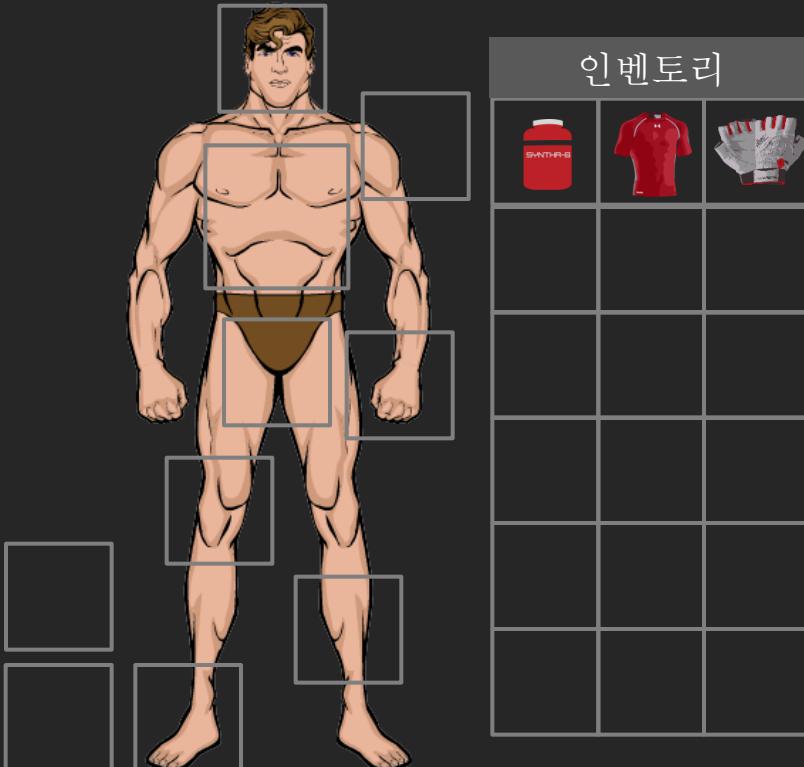
사용자가 수행하기를 원하는 핵심 활동을 결정 - what

게임화

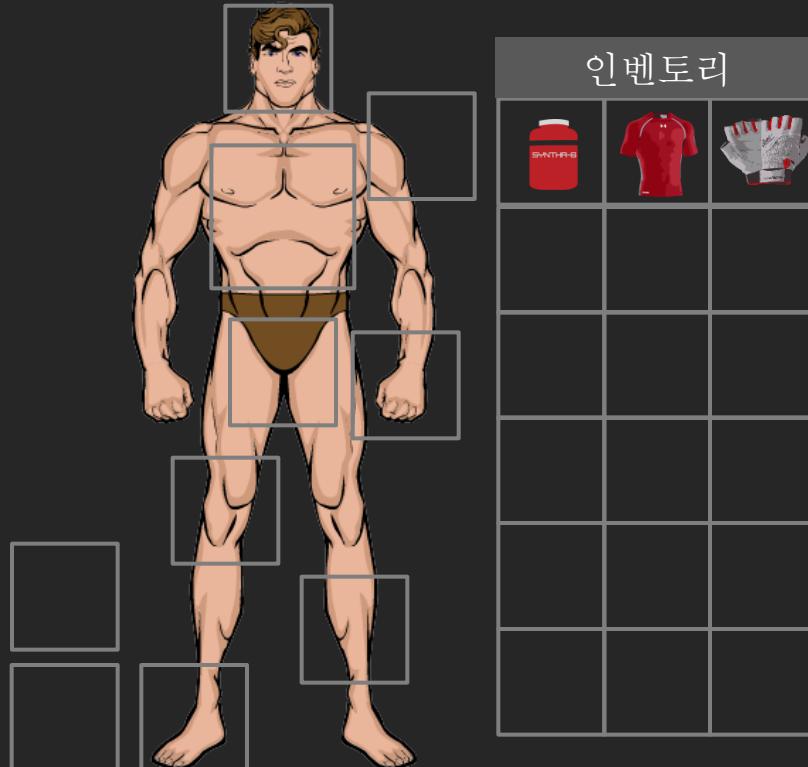


나를 위한, 나에의한, 나만의 헬스 어플리케이션

수익모델 - 광고



수익모델 - 광고



소비자의 신뢰도

기업의 광고

(29~47%)

다른 사람의 추천

(92%)

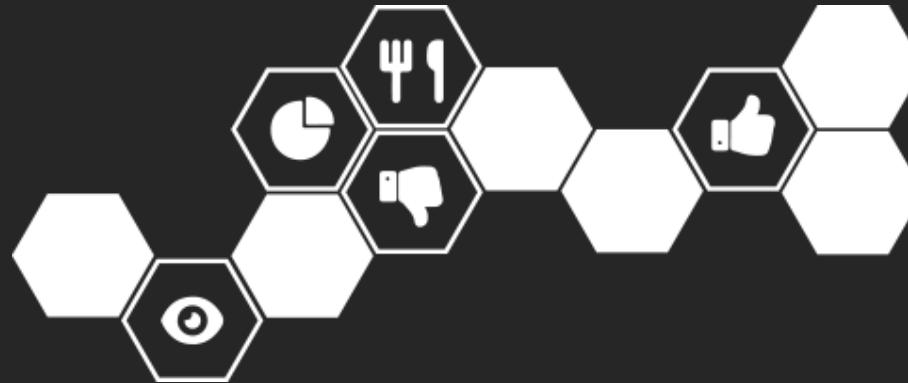
_ 닐슨 조사(2013)

수익모델 - 음식 수동 분석



이름	성별	출생년도	나이	키	몸무게	제지방량	제지방률	
최민혁	남자	1987	29	180	65	57	8	
					기초대사량	활동대사량	권장섭취량	
					1637.2	1473.48	3110.68	
					목표섭취량	목표취량	3732.81	
					칼로리	단백질	탄수화물	지방
				비율	1	0.2	0.6	0.2
				목표섭취량	3732.816	746.5632	2239.69	746.563
					186.6408	559.9224	82.95147	
				계산값은 기준에 내가 먹은것 곱한것 kcal	g	g	g	g
날짜	시간	음식	기준	내가먹은것	칼로리	단백질	탄수화물	지방
02월 18일	11시	미숫가루	1컵		280	10.58	55.18	2.1
	2시	차돌박이 1 슬라이드		13	377	58.5	0	13.6
		상추 샐러드	1	1	11	0.55	2.32	0.1
		쫑나물무침	1	1	38	2.31	5.99	1.1
		밥	1	2.5	750	14.275	162.875	2
		두부부침 1접시		1	95	7.37	3.61	5.9
		떡볶이 1인분		0.2	280	6.97	60.42	2.9
		김치찌개 1인분		0.3	121	7.51	6.47	7.5
		김치 1인분		1	8	0.66	1.58	0.1
		김치전 1소접시		1	153	6.32	17.22	6.7
		소시지	1	0.2	35	1.2	4	1
		햄 대립구운마늘		0.5	37.5	2	2	2
		김	1	1.5	22.5	1.5	1.5	1
	10시	몬스터에너1캔		1	108	0	27	
	11시	스파이시치1개		1	241	15.02	12.87	14
		샌드위치	1	1	352	20.69	33.35	15.4
	새벽1시	չ조 타르! 1봉지		1	748	9.2	93.2	37
		포도주스 350ml		그제 작은페1	200	0	50	
					3857	658.62	2158.34	1039.6
일일섭취량	권장섭취량	권장섭취량			3732.816	746.5632	2239.69	746.563
먹었지-권장량		먹었지-권장량			124.184	-87.9432	-81.3496	292.486

수익모델 - 데이터



누가

언제

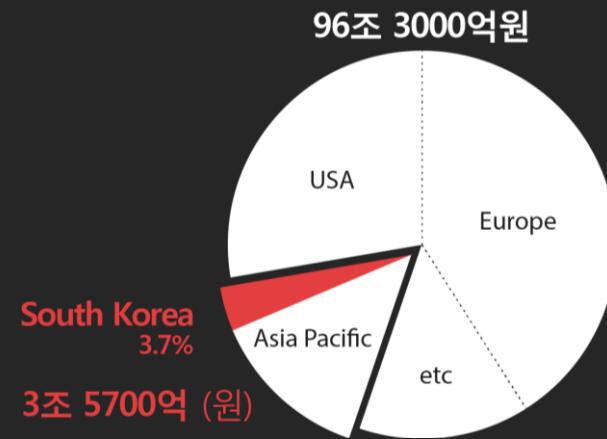
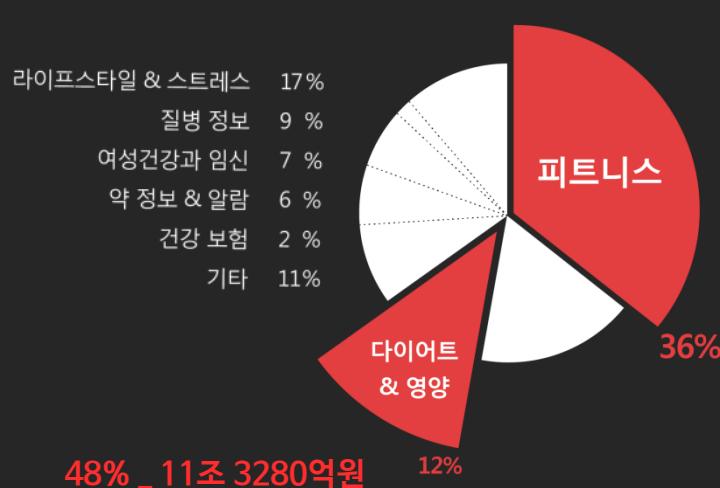
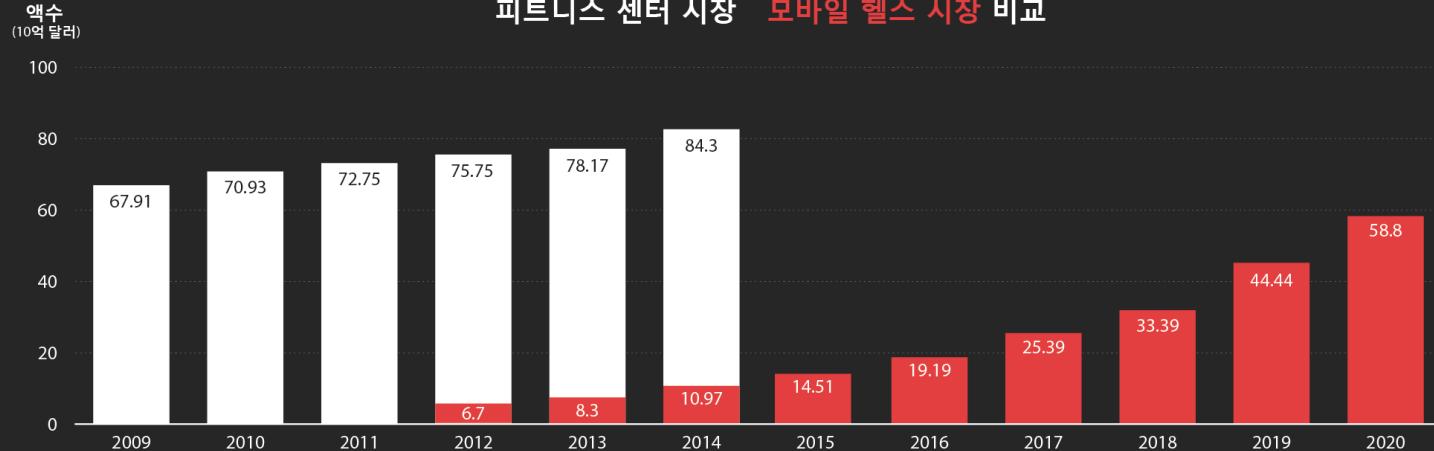
어디서

무엇을

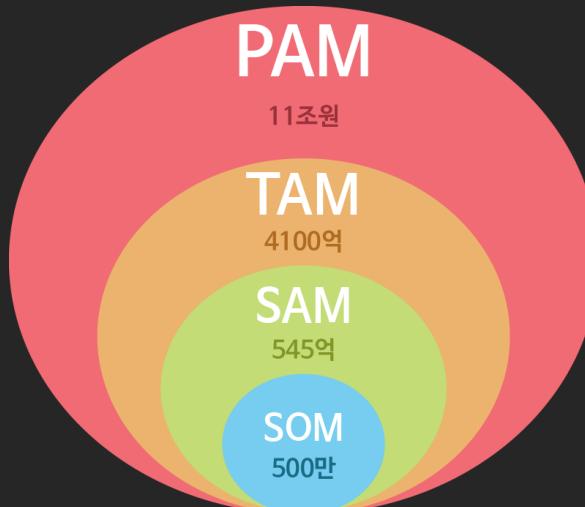
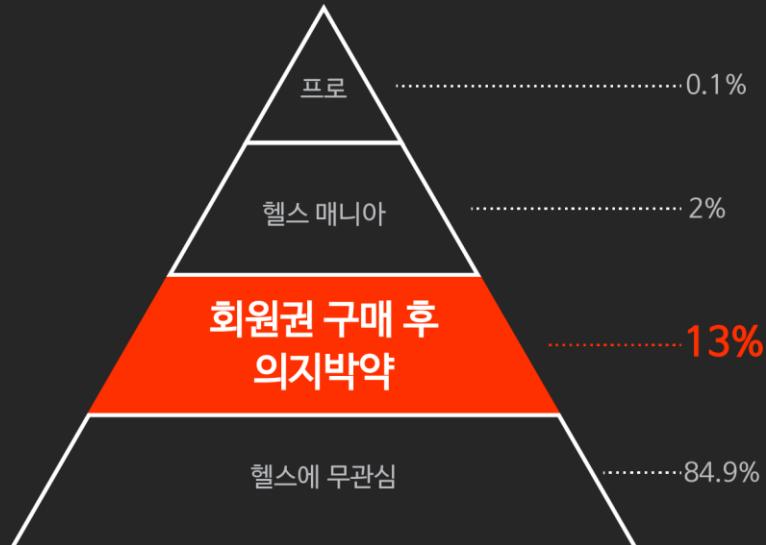
어떻게

왜?

피트니스 센터 시장 모바일 헬스 시장 비교



시장 규모



Potential Available Market
모바일 헬스케어 종
피트니스& 다이어트 분야

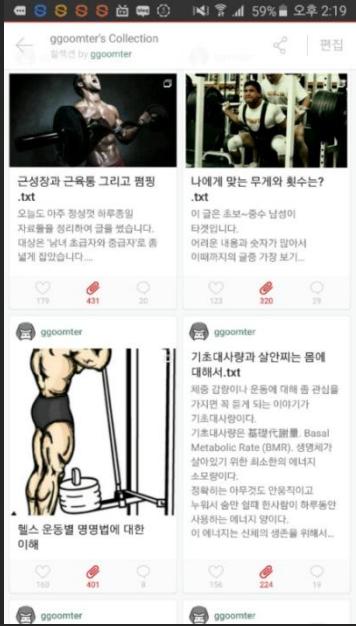
Total Addressable Market
PAM내의 한국

Served Available Market
헬스장회원권 구매 후 의지박약

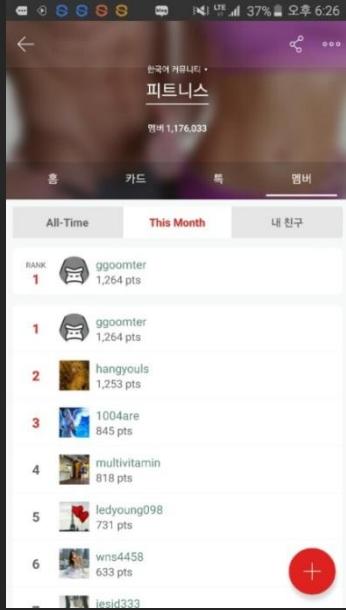
Serviceable Obtainable Market
수동으로 관리할수있는 초기유저

마케팅 전략 - 디마케팅

▪ Vingle 657만뷰 달성



▪ 피트니스 분야 110만명 중 1위 (1月)



▪ 50여명 지원 → 7명의 유료회원



나를 위한, 나에 의한, 나만의

헬스 큐레이션 서비스



감사합니다

Q&A

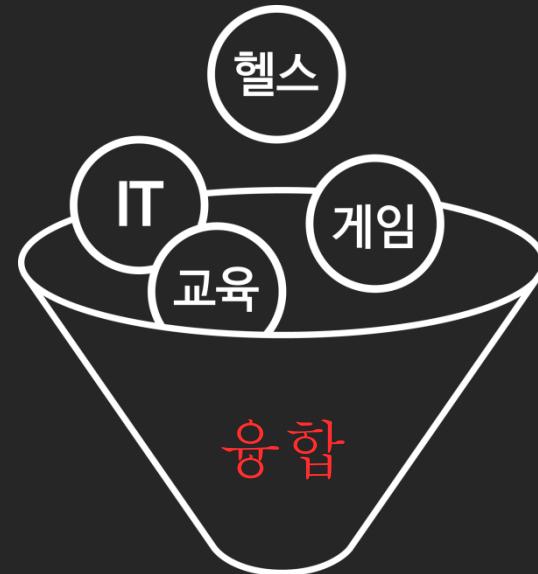
- 게임화를 한다고 해서 헬스를 안 하던 사람이 과연 하게 될까요?
- 유저들이 거짓데이터를 입력하면 어떻게 하죠?
- 헬스장을 등록하고 며칠 못해서 포기하는 것처럼 유저들이 뻔뻔헬스도 몇 번 이용하고 금새 싫증 나면 어떡하죠?
- 게임화가 이렇게 좋은데, 여태까지 헬스의 게임화가 없었던 이유가 뭐죠?
- 손익분기점과 매출을 어느 정도로 예상합니까?
- 유저가 운동한 정보를 어떻게 입력하나요?
- 레벨은 어떻게 분류되나요?
- 네이버, 카카오톡 같은 대기업이 카피해서 자본력으로 밀어붙이면 어떻게 하나요?
- 청년창업 사관학교에 와서 무엇을 할건가요?
- 팀원 구성은?

사업 추진 단계



- 2011~2015 40여명 트레이닝, 유저분석. 게임화 적용으로 충단률 50% → 20%.
- 사용자의 신체 스펙에 근거한 레벨 분류 (청년) → 미성년, 중장년, 노인
- 5대 운동 레벨 분류(벤치프레스, 스쿼트, 데드리프트, 턱걸이, 팔굽혀펴기) → 30여종으로 확대
- 포인트를 레벨포인트와 노력포인트로 나눔. 기획 완료 → 리워드 디테일 설정
- 종이에 한 UI → 앱 화면으로 구성
- 콘텐츠 제작, 수집 → 분류 알고리즘
- 동영상 업로드 기능, 인코딩, 압축 기능
- GPS 연동 모듈 완료 → 합치기
- 음식 DB 공공데이터 쓰는것 → 검증해서 데이터베이스화.
- 아이템 2D랜더링, 보조용품사 광고 제휴

사용자의 동기를 유발할 경험을 디자인 - how, when, who, where



4. 서비스 소개 – 레벨 산출방법



70kg 10회

VS

80kg 7회

추가중량

=현재드는 무게 x 0.025 x 현재 드는 횟수

최대무게

=현재무게 + 추가중량

1RM	2RM	3RM	4RM	5RM	6RM
100%	95%	90%	88%	86%	83%
7RM	8RM	9RM	10RM	11RM	12RM
80%	78%	76%	75%	72%	70%

데드리프트 10회 - 성인 남자

체중	레벨	브론즈	실버	골드	플래티늄	다이아몬드	마스터	챌린저
55		20	30	40	60	80	90	120
60		20	35	50	65	85	100	130
65		20	40	50	70	85	110	140
70		20	45	60	70	90	115	155
75		20	50	65	80	100	120	160
82		20	55	65	85	105	125	165
90		20	60	70	90	110	130	170
100		20	65	75	95	115	140	175
110		20	70	75	100	120	145	180
120		20	75	80	105	120	150	190
130		20	80	85	110	125	155	210

스쿼트 10회 - 성인 남자

kg까지	체중	레벨	브론즈	실버	골드	플래티늄	다이아몬드	마스터	챌린저
	52		20	30	45	50	65	70	100
	56		20	35	50	60	70	90	120
	60		20	40	55	65	75	100	130
	67		20	45	60	70	85	105	135
	75		20	45	60	80	90	110	140
	82		20	50	65	85	100	120	160
	90		20	55	70	85	105	125	170
	100		20	55	75	90	110	130	180
	110		20	60	75	95	115	145	190
	125		20	60	80	100	115	150	200
	145		20	65	85	105	120	155	220

벤치프레스 10회 - 성인 남자

체중	레벨	브론즈	실버	골드	플래티늄	다이아몬드	마스터	챌린저
55		20	30	35	50	60	70	80
60		20	35	40	55	70	75	90
65		20	40	40	60	75	85	100
70		20	40	50	65	80	90	110
75		20	40	55	70	85	95	115
82		20	45	60	75	90	100	125
90		20	45	65	80	95	100	130
100		20	45	65	80	100	105	135
110		20	50	70	80	105	120	145
120		20	50	70	85	110	125	150

턱걸이 - 성인 남자

(단위 : 개수)

체중	레벨	브론즈	실버	골드	플래티늄	다이아몬드	마스터	챌린저
52		0	1	3	6	9	14	20
56		0	1	3	7	10	15	25
60		0	1	4	8	12	18	28
67		0	1	4	8	15	22	30
75		0	1	4	8	12	18	28
82		0	1	4	8	10	15	25
90		0	1	3	6	9	13	20
100		0	1	3	4	8	11	15
110		0	1	2	3	7	11	15
125		0	0	1	2	5	7	10
145		0	0	1	2	3	5	8

유저의 거짓데이터 문제

근본적으로 우리는 위키의 정신을 믿는다.

하지만 아무것도 안 하면 진짜 소수의

몇사람때문에 전체 물이 흐려질 수 있어서 4개의 대안을 가지고 있다.

- 자신의 능력과 상관없는 필요 없는 컨텐츠 수신
(이 앱을 사용하는 사람의 목적을 생각)
- 레벨에 근거한 더 낮은 노력포인트
(높게 하면 '레벨 업' 해버림)
- 사진과 동영상을 통한 인증
- 유저들끼리 서로를 감독하는 자체정화 시스템
- 웨어러블 디바이스의 심박수

유저의 오버트레이닝 문제

오버트레이닝 할만큼 위력? 우리 타겟유저로는 쉽지않은 일.

1. 순위는 사람이 모여있는 곳 어디서나 존재하는 것(수능)
2. 한가지 기준x 다양한 기준
(다른시간대, 자기구간, 내친구들)
3. 우리 초기유저들의 분위기. 경쟁의 상대는 남이 아니라 과거의 나.

게임화(Gamification)

정의

- 게임 이외의 영역에 게임 메커닉을 활용하는 것.
- 게임적인 사고와 기법을 활용해 유저를 몰입시키고 문제를 해결하는 과정 _Gabe Zichermann(2011)

예시

- 아이에게 브로콜리 먹이기
- Fold It
- 텍사스 집안일 chorewars.com

온라인 게임문화가 잘 발달되어있는 국가의 젊은이들은 21살이 될때까지 1만시간을 게임에 투자. 미국의 학생들이 5학년에서 고등학교 졸업까지 한번의 결석없이 학교에서 보내는 시간과 같고, 아웃라이어의 1만시간의 법칙과도 같다. 이렇게 게임에 익숙한 사람들을 이용하면 엄청난 것을 이룰수 있다.

지속성

- 콘텐츠의 다양함
- 과거(대학4년, 군대)
- 현재
- 미래

게임화의 단점은?

- | | | |
|-----------|----------|---|
| • 캐리 | • 패치 | 1. 기획, 회사의 핵심 두뇌집단.
그들은 게임을 하고 살지 않았다. |
| • 트롤 | • 몹 | 특히 고위직 임원, 높은 사람들은 게임을 싫어한다. |
| • 버프 | • 스택 | |
| • 너프 | • 인챈트 | 2. 비용이 많이 들고 적용 과정이 어렵다. |
| • 하드코어 유저 | • 일점사 | 사용자들의 경험과 배움 활동에 집중할 수 있어야 한다. 게임화를 적용하려는 분야에 대한 전문 지식이 필요하다. |
| • 웨스트 | • 인벤토리 | |
| • 자유도 | | |
| • OP | • 논타겟 | 3. 계속된 패치가 이루어져야 하는데
대기업은 할당 받은 일만 하는 수동적인 태도. |
| • GG | • 드롭율 | |
| • 패시브 | • 어그로 | |
| • PVP | • 서포터 | 4. 본질적으로 교육, 사람에 대한 이해, 심리, 동기 부여 |
| • 길드 | • 이니시에이팅 | 5. Cheater, 체리피커의 장. |

손익 분기점과 매출

- 2015년 5월~현재 : 3명의 열정페이
- 2016년 4월~2016년 10월 <앱 출시 전>
유저 100명. 인당 5만원. 500만원.
- 2016년 11월~<앱 출시 후>
유저 10,000명. 인당 5만원. 5억원



〈포인트 획득〉

헬스장 출석

음식 기록

운동기록

퀘스트 완료

승급전 통과

〈포인트 감소〉

콘텐츠 받아보기

투표

상담받기

아이템 합성

캐릭터 커스터 마이징

길드 생성

팀원 소개

성명	나이	역할	학력
배성원	29	대표. 기획, 안드로이드 개발	숭실대 컴퓨터학부 졸업
최민혁	29	콘텐츠 개발, 레벨 설정, 영업	국민대 체육대학 경기지도학과 졸업
곽유신	37	ios개발, 웨어러블 디바이스 개발	한양대 공학대학원 전자공학 석사 소니, 스트라이커 등 헬스케어 10년 경력
김용현	24	기획, 경영지원	서울 금융고 컴퓨터과 졸업. (주) 빌리언 21 기획3년
배성우	25	디자인	한경대 디자인학부

