

THE FUNNIEST DIET COMMUNICATION

THE DIETA.

MADE BY 'MAKE U' TEAM



INDEX

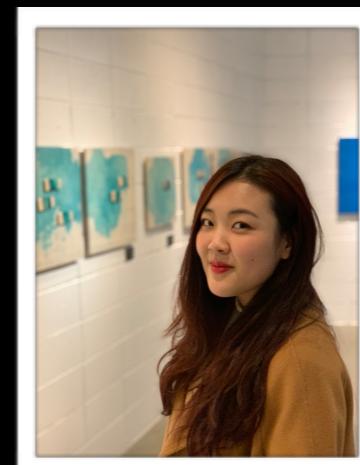
1. 조원 소개
2. PROJECT 소개&시장분석
3. PROJECT 목표
4. 경쟁 업종 분석
5. 시장성 평가와 수익창출
6. 구현 기능
7. 마무리



1. TEAM INTRODUCE

TEAM NAME : MAKE "U" - MAKE UNIQUE.
뜻 : 세상에 없던 것을 만들어보자.

- 최진용 : 프로 다이어터.
- 이정훈 : 다이어트 비지니스맨.
- 김영인 : 복부 다이어터.
- 윤지영 : 다이어트 N수생.
- 정진원 : 다이어트 입문생.



PREVIEW.PROJECT

지난 프로젝트 수정사항

- 아이디어 중간, 기존 디아어트와 차별화가 부족함
- 커뮤니티를 형성하고 단기 디아어트 프로그램을 제공한다는 면에서는 매력적인 아이템이라고 생각 합니다. 그러나 사업의 70%를 쉐이크에 포커스를 둔다고 했는데, 기존의 쉐이크 마켓에 대비해서 어떻게 우위를 가져갈것인지가 관건이라고 생각합니다. 이 부분을 명확하게 풀어 낼 수 있다면 좋은 방향으로 발전 시킬 수 있다고 생각합니다. 운동 커뮤니티는 앞으로도 그 필요성이 더 커질것이라고 생각합니다.
- 많은 생각을 한 티가 납니다.
- 부족한 점이 많음. 수익 불균형 등
- 제공하려는 서비스가 구체적이지 않음
- 헬스장을 가는게 나을것 같다.
- 굳이 대학생을 타겟으로 한정할 이유를 잘 모르겠고, 식이요법적인 부분을 어떻게 서비스할지도 조금 비효율적인 것 같다.
- 계획서를 잘 작성했으나 한계점이 극명함
- 사업이 아닌 동아리 수준에서 구현이 가능함
- 수익성을 제외하고 아이디어가 좋았던 것 같습니다.
- 디아어트 검색량 조사를 잘했고 특정 타겟을 지정한 것이 좋았다.
- 다여트 하고싶은 학생으로서 좋은것 같습니다. 좀만더 사업성을 따지면 좋은 제품이 나올거 같습니다
- 단백질 쉐이크를 어떻게 공급할 것인지, 운동만을 위해 낯선 사람을 만날 명목이 부족하다고 생각, 디아어트 식품 판매에 대한 수익성 근거 부족
- 최근 소셜 미디어에서 많이 보이는 그룹 운동의 플랫폼과 큰 차별성을 느끼기 어려웠다. 또한 교수님이 지적한 바와 같이 시장의 규모가 작기 때문에 원하는 목표를 달성하기 어려워보였다. 사업의 대상에 대한 고려가 다시 이루어진다면 더 좋은 아이디어가 될 것 같다.
- 기존 어플이 많음에도 불구하고 생기면 써보고 싶다. 잘 다듬으면 경쟁력이 있겠다.

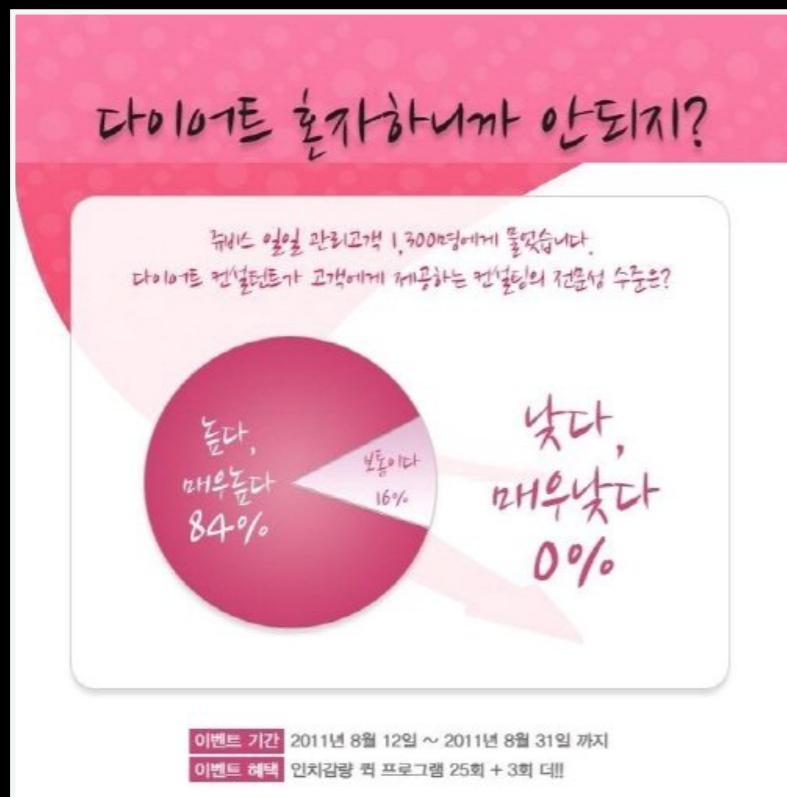
· 기존 어플이 많음에도 불구하고 생기면 써보고 싶다. 잘 다듬으면 경쟁력이 있겠다.
· 둘째 점은 제품을 판매하는 것에 대한 고민이 많았던 것 같다. 사업의 대상에 대한 고려가 미흡했던 것 같다.
· 최근 소셜 미디어에서 많이 보이는 그룹 운동의 플랫폼과 큰 차별성을 느끼기 어려웠다. 또한 교수님이 지적한 바와 같이 시장의 규모가 작기 때문에 원하는 목표를 달성하기 어려워보였다. 사업의 대상에 대한 고려가 다시 이루어진다면 더 좋은 아이디어가 될 것 같다.

- 서비스 제공 대상 변경의 필요성
- 보다 정확한 수익구조 필요
- 어플만의 특별한 점이 부족
- 낯선 사람과 커뮤니티 부족

2. PROJECT INTRODUCE

PROJECT 소개

다이어트와 운동 혼자 지속 하긴 힘들다. 그렇다면 다 같이 다이어트를 더 오랜기간 효과적으로 할 수 있지 않을까 ?



- 국내 다이어터 3000명의 가입자 맞춤 다이어트 서비스를 제공하는 “쥬비스”.
- 1300명 중 85%가 혼자 진행하는 다이어트에 곤란함을 느끼는데 쥬비스에 가입하지 않은 사람들 을 더 넓게 본다면 추정되는 수치는 더 높을 것.

2. PROJECT INTRODUCE

PROJECT 단체효과

Apple Bing Google Apple Bing
한국외국어 대학교 e-Class System 그룹 운동 효과 - Google 검색

여럿이 하는 운동 '나홀로' 보다 효과적?!

중앙일보

어른 생쥐로 실험한 결과, 단체로 달리도록 할 경우에는 신경세포의 생성이 증가했으나 혼자 고립돼 뛰게 할 경우에는 신경 생성이 억제되는 것을 밝혀냈다.

0 f t , ...

이에 연구진은 사회적인 상호작용이 없다면, 일반적으로 몸에 유리한 운동이라도 두뇌에 악영향을 끼칠 수 있다는 결론을 내렸다.

같은 맥락에서 지안메디포츠 전영순 원장은 혼자보다는 여럿이 하는 운동의 효과를 '즐거움'에서 찾는다.

운동에 있어서 중요한 요소는 바로 집중력과 즐거움. 무조건 뛰고 몸을 움직이는 것이 운동은 아니다. 노동과 운동의 효과가 다르듯이 운동을 할 때는 운동자체에 집중을 하는 것이 중요하다.

전영순 원장은 "운동은 근육과 관절의 재교육이다"며 "근육을 지배하는 신경과 중추신경이 조화를 이룰 수 있도록 하는 교육의 일환이다"고 설명한다.

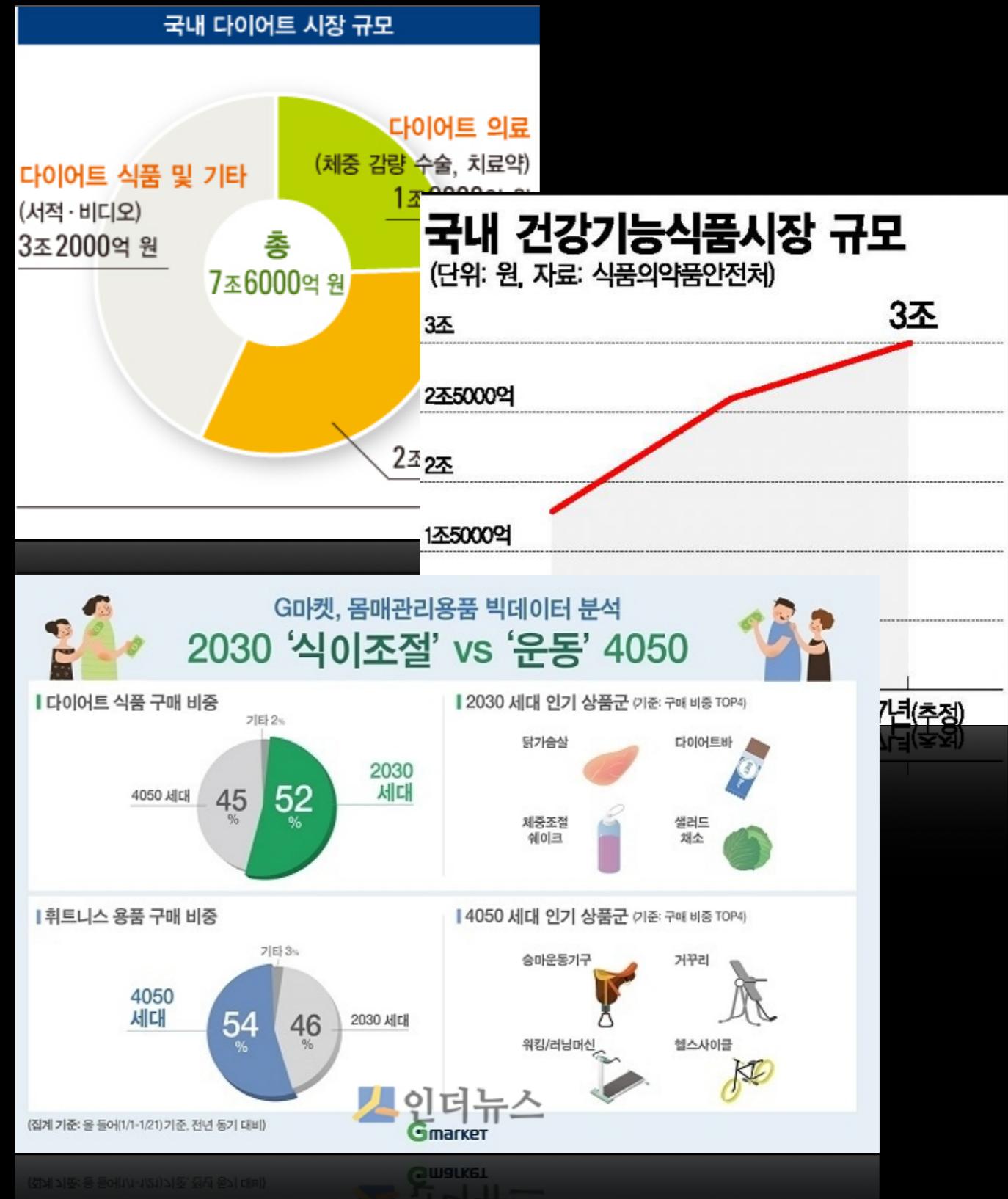
이와 더불어 즐겁게 운동할 수 있을 때 그 효과는 극대화 될 수 있다. 자기만의 투쟁과 고도의 훈련을 받아야 하는 운동 선수가 아니고서야 같은 목적으로 상호 교감을 가져 올수 있는 여럿이 하는 운동이 보다 큰 '즐거움'을 준다는 것이다.

- 단체 운동의 결과가 **부신 피질호르몬을 자극해** 조금 더 **효과적이다.**(중앙일보)
- 단체로 운동하는 때의 **기대심리, 동질감, 경쟁심리 등 다양한 효과를 기대하며** 조금이라도 더 **운동 지속효과를 기대할 수 있다.**
- 단체가 나을지 혼자하는 것 중 어느 것이 더 나을지 판단은 어렵지만 주변만 보더라도 혼자 운동하는 것이 **부담스러운 사람**이 많은 것이 대부분.

2. PROJECT MARKET

DIET 시장의 규모

- 한국은 현대사회로 진입후 많은 사람들이 헬스, 건강, 뷰티에 대하여 관심이 많아지고 개인당 소비가 늘고 있다.
- 각종 다이어트 식품 기구는 불티나게 팔리기도 하고 건강식품에 많은 지출이 이루어진다.



2. PROJECT MARKET

GROUP 운동의 시장

- 그룹 운동의 시장은 헬스장에서 주로 찾아볼 수 있고, 그룹 운동을 신청하면 할인 해주는 형태를 볼 수 있다.



- 그룹 운동, 다이어트를 원하는 사람들은 많지만 비용이 비싸거나 마땅히 같이 할 사람이 없어서 웹 게시판에서 사람을 구하는 글도 많이 보이는 실정.

3. PROJECT GOAL POINT

인근의 다수의 사람들이 진행할 수 있는 디이터 커뮤니티.

- 다수의 사람들이 기간을 정해 목표 체중을 정하고 같이 목표달성을 과정을 기록.
- 서비스를 제공하는 DIETA는 DIETER에게 운동장소 정보를 제공.
- 회원 등록 결제시 프리미엄 혜택을 통해 인바디 등록, 집중부위 운동 추천.
- 목표 달성시 할인 쿠폰 지급 OR 혜택 제공 (서비스 1일권 제공)
- GPS 기반 인근의 운동장, 공원, 헬스장 정보를 추천.
- 일주일 ~ 한달치 영양이 보장된 아침 다이어트도시락, 쉐이크 결제 시스템 도입.

4. PROJECT COMPETITION

PROJECT 경쟁 업체 분석



- 다이어트 업계에서 가장 유명하며 가장 회원수 많음.
- 다이어트 제품 구매가능.
- 음식의 영양과 칼로리 정보를 제공.



- 제품 구매기능 없음.
- 유료 결제시 코칭 시스템, 그룹서비스, 건강 레시피 사용가능.
- 다이어트 성공시 결제 머니백 기능.



- 온/오프라인의 그룹 운동 프로그램.
- 프로그램이 지정되어 있기 때문에 장거리 이용자는 참여불가.
- 나이트 러닝, 클라이밍, 필라테스가 저녁에 진행.

4. PROJECT COMPETITION

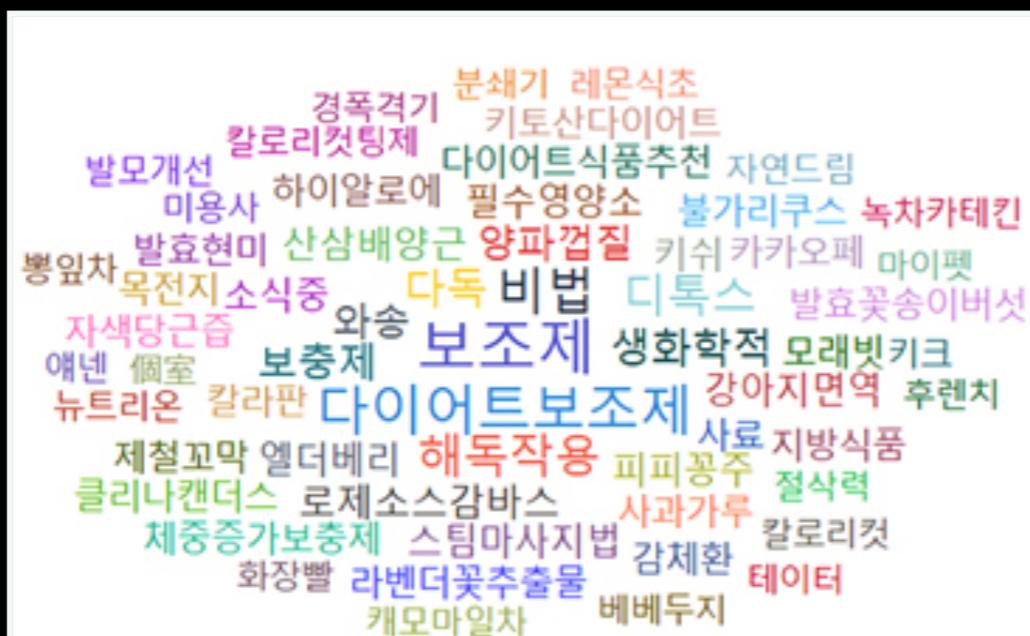
PROJECT 경쟁 업체 벤치마킹



- A. 구체적으로 진행하는 그룹 운동 활동.
- B. 다이어트 성공시 결제 머니백 기능.
- C. N일 챌린지 모드 도입.

5. PROJECT ANALYSIS

PROJECT의 시장성 예측



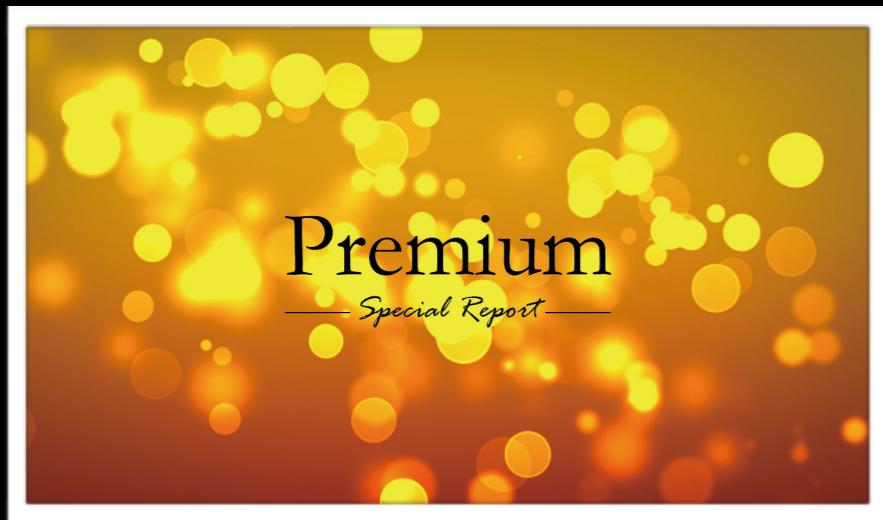
2017년 다이어트 연관 키워드	
순위	연관 키워드
1	보조제
2	보충제
3	다이어트 보조제
4	디톡스
5	피부미용
6	발효꽃송이버섯
7	가르시니아
8	해독작용
9	헬스보충제
10	다독



그룹 운동의 시장이 의외로 블루오션
인근 지역을 기반으로 한 그룹핑 시스템
프리미엄 결제시 도움 되는 다이어트 보조제 OR 식품

5. PROJECT REVENUE

PROJECT 수익 창출 방안.



1. Unique한 프리미엄 기능

- 인바디 정보 등록에 따른 맞춤형 운동소개
- 고민 부위 운동정보 제공
- 제품 구매시 적용될 할인률 적용
- 일정 포인트를 얻기 쉽게 만들 것
- 그룹 다이어트 헬스 비용보단 적어야 할 것

2. 상품판매 기능

- 공동 구매를 통해 보다 저렴하게 제품 구매
- 샐러드 및 쉐이크 구매시 포장 택배발송.
(샐러드의 경우 7일치 진공 냉동 포장.)
- 샐러드 한달치의 정기배송은 평균 10만원선
- 보통 판매자는 판매가격의 10%를 수익으로할 것

5. PROJECT REVENUE

PROJECT 수익 창출 방안.



3. 광고 수입

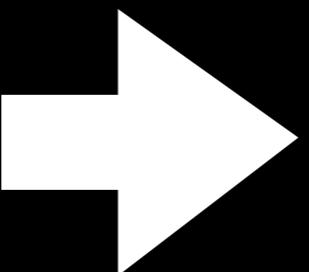
- 전면 다이어트 관련 배너광고
- CPC(광고 클릭당 비용): 78-83원
- CPM(1000회 노출당 비용): 5300~7300원
- 자세한 비용적 측면 Cauly 참조.

4. 체험단

- 어플 이용시 후기 체험단 구성.
- 제품 이용 체험단/ 프리미엄 체험단 /일반체험단 구성
- Standard/ Deluxe / Premium 각 5000, 15000, 30000
- Dnachong 참조

6. PROJECT MAKING

PROJECT 제작 방식.

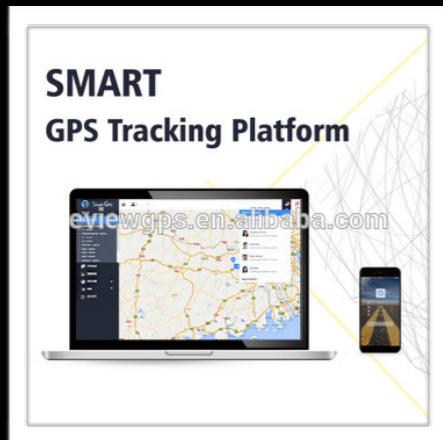


- 기본적 App programming JAVA로 구성.
- UI 및 GUI 대략적인 틀 구성
- 고객에게 제공할 서비스 서버 구현
- UI 및 GUI 구현 및 최적화
- Android의 반응을 보고 IOS제작

6. PROJECT FUNCTION

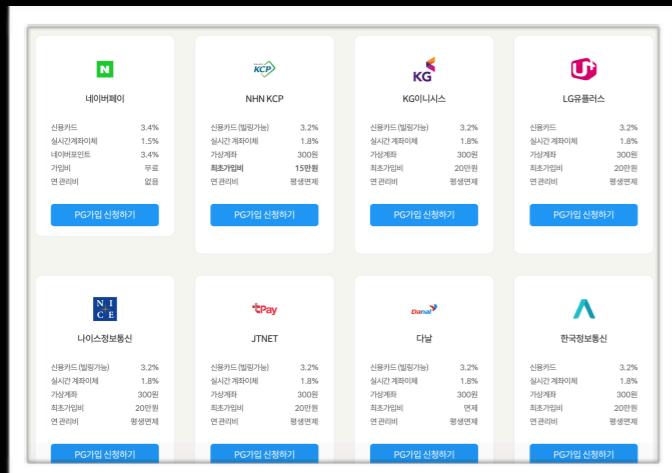
PROJECT 구현 기능 : BASIC

1. GPS 기반 위치 동기화



- 무상으로 제공하는 GPS google 이용
- 자신의 위치표시
- 주변 디아이터 수치
- 인근지역 (동기준) 플랫폼 개설
- 주변의 공원, 운동장 ,헬스장 정보 동기화

2. 결제 시스템

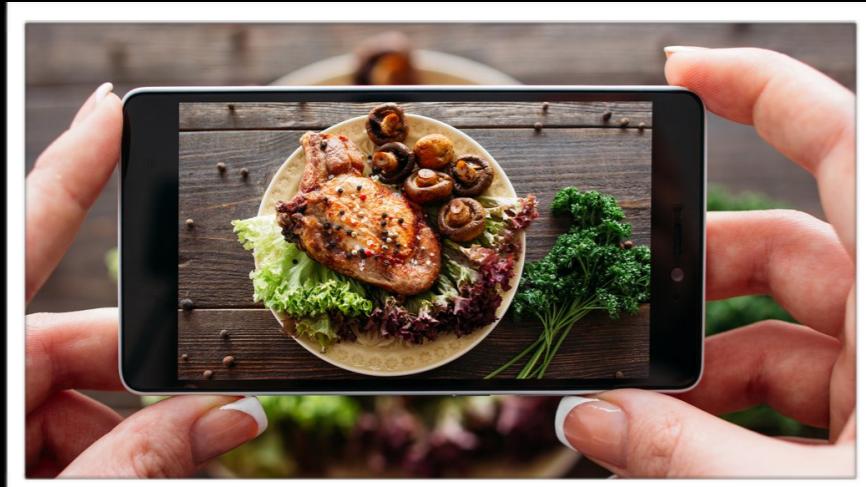


- 결제 서비스 대부분 최초 가입비 면제~ 20만
- 이용자가 많은 통신사 결제 혹은 네이버 페이 위주로 구성
- 카드 수수료 3.2%, 계좌이체 수수료 1.8%

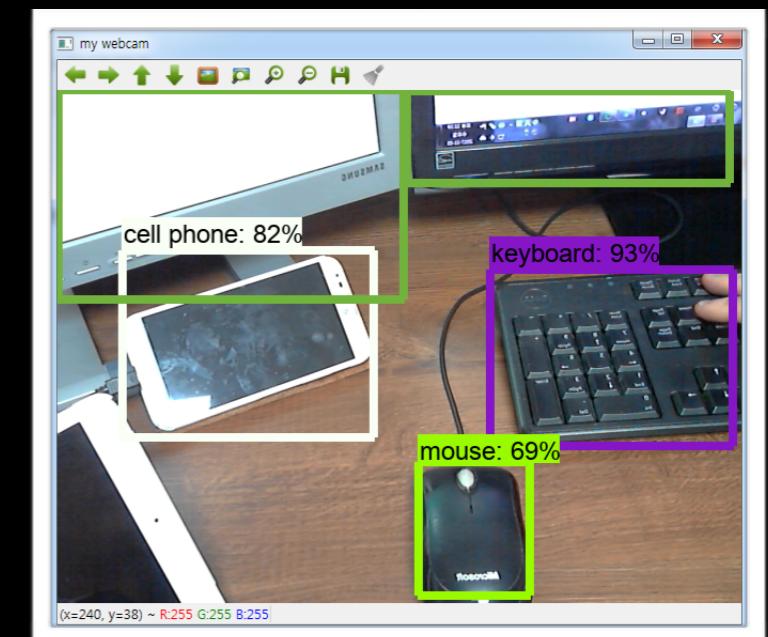
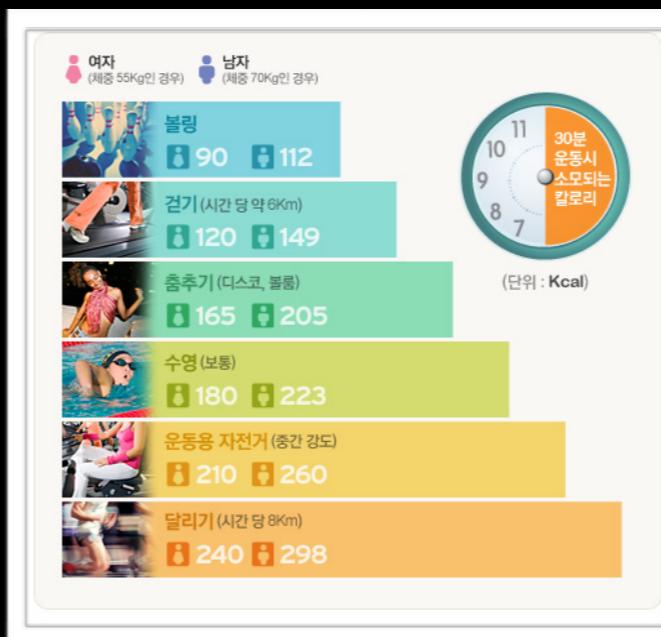
6. PROJECT FUNCTION +

PROJECT 구현하고 싶은 기능: 차별화가 될 기능

3. 음식사진 스캔 칼로리 계산



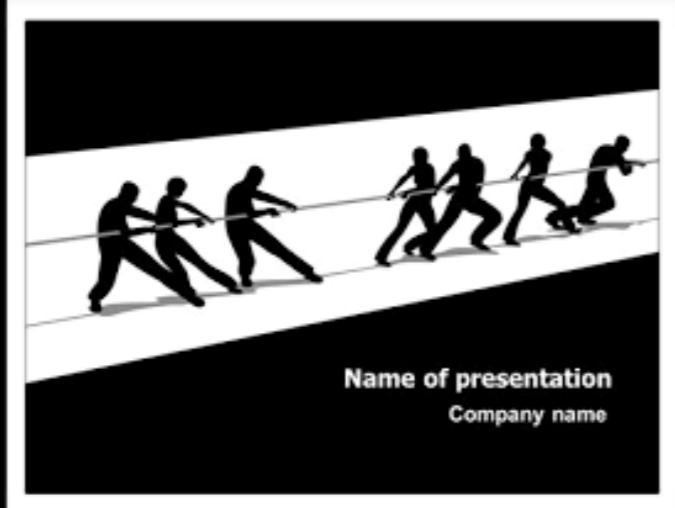
- 음식 사진을 찍으면 칼로리를 표시
- 사물인식을 python 코드로 구현(google search)
- 칼로리를 바탕으로 운동을 몇분해야 빠질지 표시
- Ex) 사진을 찍어서 200kcal가 나왔다면, 걷기 10분, 뛰기 7분과 같은 방식 표현.
- 머신러닝에대한 정보 필요.



6. PROJECT FUNCTION +

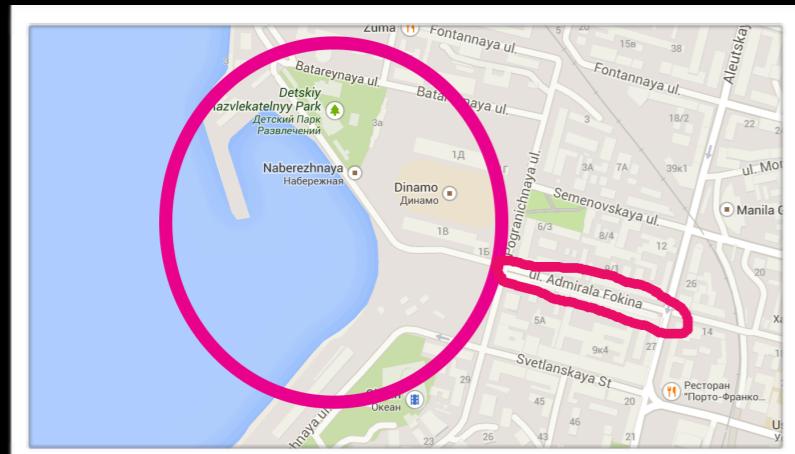
PROJECT 구현하고 싶은 기능: 차별화가 될 기능

4. 단체 경쟁적 매칭 시스템



- 단체로 하는 다이어트의 경쟁심리를 이용.
- 낯선이와의 TEAM 동기부여의 기능.
- 지역 기준으로 한달마다 순위를 매겨 다이어트 달성을 설정.
- 1등시 소정의 혜택 제공 혹은 상품 지급.
- 원하는 단체끼리 달성을 비교해 경쟁할 수 있는 시스템.

5. 다이어트 자동 존(zone) 시스템



- 주부들의 한가한 오전~오후 시간대, 직장인의 퇴근 후 시간대에 인근의 공원에 특수 Zone 생성.
- 기상청 날씨정보를 바탕으로 인근 공원 추천 및 알람 발송.
Ex) 비가 올 시 “날씨가 안 좋으니 체육관은 어떠세요?”

7. PROJECT WIND-UP



“10년 후에도 변하지 않는것에 집중하라.”

- 제프 베조스 (아마존닷컴 회장)-

MAKE U TEAM.

Fin.

감사합니다.