

여행

1 이동수단 (Vehicle)

2 소비스타일 = 가성비 비 → 싸이

3 여행지 = 3비 → 해외 → 우주
(다양한 관광의 데, 여행이 여행지 자신의 스토리는

4 길찾기

5 여행 = 여행지 → 숙소 → 현지준비, 구양.

6 목적 = 관광/단행
→ 재충전 → 직접 경험

7 함께 가는 사람
= 가족, 친구 → 혼자, 모르는 사람과 함께

8 패키지 → 배낭 여행 → VR

9 잡지 → SNS, 블로그 → 특화/전문화

10 기간 = 5하루 → 길어진다. → 더 길어진다.
(숙소) (식사/숙박)

11 민박집 : 해수욕장 → 캠핑 → 에어비앤비

12 아이돌방학 → 연휴 → 연세는 「피크타임」

13 미래에는 해외여행 비용↓

2 소비스타일/기념품/음식
(방식)

4) 소동/반역 = 포켓북 → 주가

7개로 분류 「여행의 가치가 시간이 지나도 안 바뀔 것」

1 여행 다녀온 후의 느낌 (후기) 저음의 볼
로그, 보이로그, 그리고, 미래에는 자신의 여행하면서 느낌 시야공유 등 아비디어 등 있는 여행하면서 자신의 스토리는
해노, 관광 목적 뿐만 아니라 걱정수준의 자강과 자신의 경험공유하고자 하는 마음을 바꾼다
지나 → 그런 것이 더 발달. 기념품 등.

2 교통수단 발달과 함께 한 여행은 여행의 평가는 사람을 많이 가는 관광지보다 더
크게 알려진 여행지를 후하는 데 UAM, 크레인 등 교통수단이 발달로 더 나은 갈수 있는곳에 대한 여행지 수요증가
「탑승, 호지, 무인드 등」

「기념품 = 일본 A씨가 만든 상품」
→ 공산품

후안, 후숙, 인생각

후숙 = 차츰
(과시 등)

낯선 곳 = 정보없는 피드백 시간 하.

→ 개인화 = 바뀐 해설서와 같은 것.

문화 특색 = 매력 설정 변화

4) 여행 = 여행 → 여행 = 여행
교통수단 - 시간 효율 → 기념품 = 여행

가장 중요 = 위치 선정

여행 = 여행 상품

여행 상품

여행 상품

가장

① 여행 상품 수반발발과 다양한 상품
제공 방법으로 인하여 시간이 부족하고
여행의 효율성을 높여준다.

인간의

② 과다한 예산, 자식 만의

Custom 한 물품 / 개념으로 제공

여행 해야 할 것

< location >

emerging

여행 상품 수반발발

지역과 관련된 special
edition

(산책로, 야생, 박물관, 가짜)

여행 관광지 방문하기

time = 여행 (여행 상품)

여행 상품 = 여행 상품

여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발

flex 소비

여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발

people = 여행 상품 수반발발
(여행 상품 수반발발, 여행 상품 수반발발)
여행 상품 수반발발

① 여행 상품 수반발발 = 여행 상품 수반발발
여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발, 여행 상품 수반발발
여행 상품 수반발발

여행 상품 수반발발, 여행 상품 수반발발
여행 상품 수반발발

아이 바

kick starter
design & tech

개인 바

HW

design & tech

explore tech
(design)

sorted by 자유 주제

design => 2개
tech => 2개
(상호)

개인 바

어떤 개인 바 설명 인가?
누가? 왜? 어떻게?
무엇을? 무엇을? 특별히?
어떻게?