|  |  |
| --- | --- |
| **접수번호** | ※해당 없음 |

|  |
| --- |
| **「2019 제7회 문화데이터 활용 경진대회」**  **기 획 서** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| \* 해당란에 **☑** 표시 | | |
| 1. **참가자 정보** | | |
| 개인·팀·기업명 | **필쏘굿 (팀)** | |
| 서비스(제품)명 | 놀보(놀아보자) | |
| `` | □ 제품 개발･창업 | **☑** 아이디어 |
| 서비스 유형 | **☑** 모바일(태블릿pc) 앱·웹 서비스  **☑** 온라인 웹 서비스  □ 웨어러블디바이스  □ 스마트TV  □ 디자인 | □ 제품제작  □ 3D 프린팅  □ 시나리오·출판  □ 영상  **☑** 기타 ( 카카오톡챗봇 ) |

|  |
| --- |
| 1. **기획서 작성** |
| **1) 필요성 및 목적** |
| 2018년 국민여가활동조사에서 확인할 수 있듯이 문화예술 관람활동은 여가생활에서 큰 비중을 차지하고 있다. 하지만 현재 이루어지고 있는 여가생활 추천은 문화포털 혹은 각 분야의 추천 웹이나 앱을 통하여 제한적으로 이루어지고 있다. 이것을 한 곳으로 모아서 제공자와 소비자에게 보다 나은 환경을 제시해줄 필요가 있다.  <놀보>의 목적은 한 눈에 파악하기 어려운 공연일정을 한 눈에 파악할 수 있도록 돕는 것에 있다. 이를 통해 공연이나 행사를 제공하는 제공자에게는 공연의 홍보가 쉽게 이루어지도록 하는 것이고, 소비자에게는 다양한 여가활동의 정보를 제공할 수 있게 된다.  여기서 더 나아가 <놀보>는 소비자가 관심있는 여가의 분야로 시작하여 또 다른 여가 분야로 확장하는 환경을 제공하는 것에 의미를 두고 있다. |
| **2) 세부 추진내용** |
| 문화 공연 검색: 오픈 api 활용,  문화 정보 추천 : 선호도와 위치 기반 데이터로 정보를 추천.  문화 정보 공유 : 홍보가 미흡한 정보들을 공유하여 문화 예술 분야의 활성화.  정보 제공 방법 : 카카오톡 챗봇, APP, Web  ---  카카오톡 챗봇 검색 서비스    GPS기반 위치정보 제공 |
| **3) 차별화 전략** |
| 유사 정보 제공 사이트와 비교.  경쟁 분석 매트릭스   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 경쟁사/경쟁요소 | 정보 공유 방식 | 문화 정보 추천 | 문화 정보 공유 | 위치 정보 제공 | | **놀보** | 양방향 | o | o | o | | 문화포털 | 단방향 | o | o | o | | 네이버 검색 | 단방향 | o | x | o | |
| **4) 기대효과** |
| **사업방향**:  타 분야에 자연스러운 유입을 유도하여 전체적인 문화산업의 활성화 기대.  Ex. 대중영화 🡪 독립영화 등으로 관람객 유입.  소규모 공연은 홍보효과가 큰 방법을 찾기 어렵다.  따라서 소비자는 소규모 공연정보를 제공받기 힘들다.  위 두 문제를 해결하기 위하여, 양방향 참여 정보제공 서비스가 필요하다.  **기대효과:**  공연 예술 문화 산업 활성화를 위한 커뮤니티 사이트를 구축한다는데 의의가 있다.  -> 사용자들의 다른 분야로 유입 기대  -> 길거리 공연 등 비주류 문화 활동 활성화  -> 문화 예술을 향유하는 커뮤니티 활성화. |
| **5)향후 발전 계획** |
| * 스포츠 등 의 타 분야 에서도 활용 가능한 모델 * 인디 영화사의 홍보에 중점을 두어 신입 감독들이 성장 할 수 있는 발판 마련 * 빠르고 지속적인 업데이트를 통한 정보 제공 |
| **6) 홍보 방안** |
| <인스타그램> <페이스북>을 활용한 홍보      다양한 업체와의 제휴      영향력 있는 인플루언서와의 콜라보 |