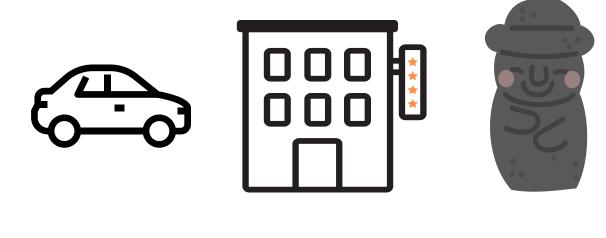
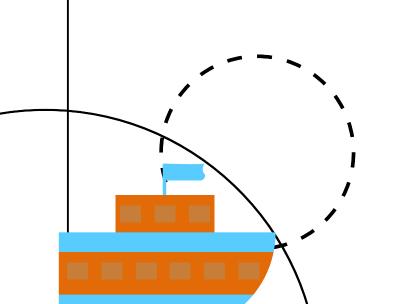
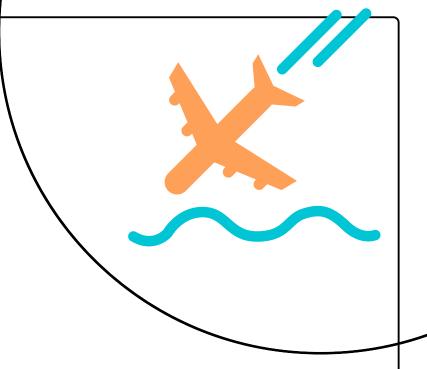
# 여행추천서비스

제안합니다.



김민우





## 목차





#### 01. 목적

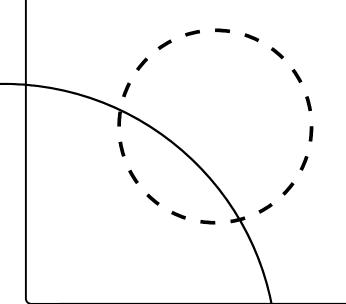
- ㅇ 주제
- ∘ 분석

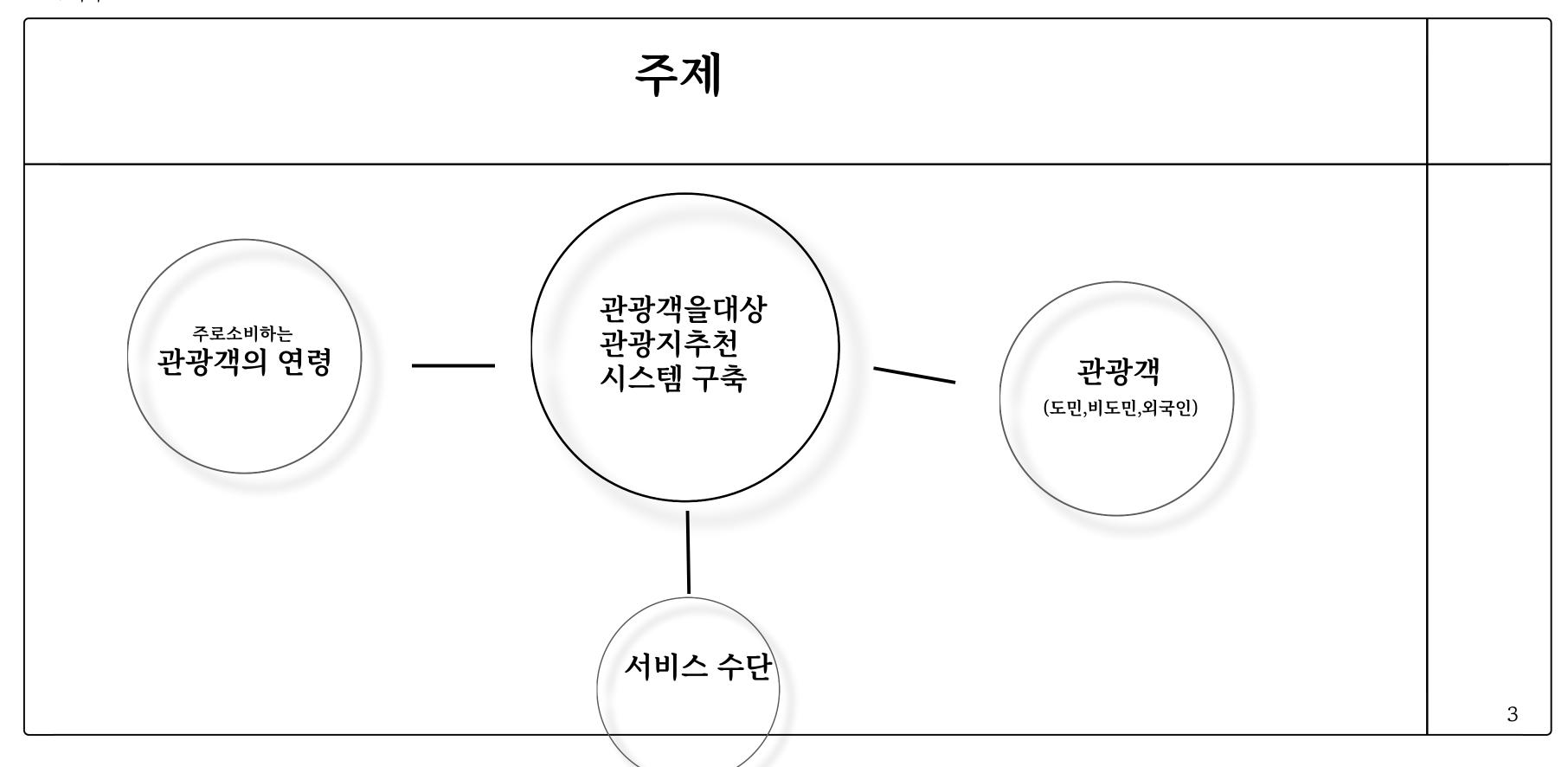
#### 02. 아이디어

- 아이디어 선정
- 활용데이터

### 03. 기대효과/마케팅

- 기대효과
- o 마케팅





2020-01-27 오후 10:01:45

MZ세대를 알면 디지털 세상이 보인다

가치 소비 중요시하고 오프라인 경험 선호

#### 달라진 MZ세대 소비...모바일·온라인이 55.3%

머니S 2021.09.13 08:14 최종수정 2021.09.13 12:41

#### MZ세대별 콘텐츠 소비 트렌드 PC SaaS MOBILE METAVERSE 구분 밀레니얼 1세대 밀레니얼 2세대 Z세대 알파세대 (1981~1990년) (1991~2000년) (2001~2010년) (2011~2020년) 2000~2009년 소비 진입기 2010~2019년 2020~2029년 2030년~ 이커머스 대두 소셜커머스 이커머스 전성기 라이브 커머스 블록 체인 E-commerce 버추얼 스토어 포털서비스 소셜 미디어 라이브 스트리밍 Media VR Communication 버디버디, 네이트온 카카오톡 소셜 메신저 보이스 DM AR PC 게임 모바일 게임 소셜 게임 Game

### 밀레니얼세대와 Z세대가 이끄는 콘텐츠산업의 변화

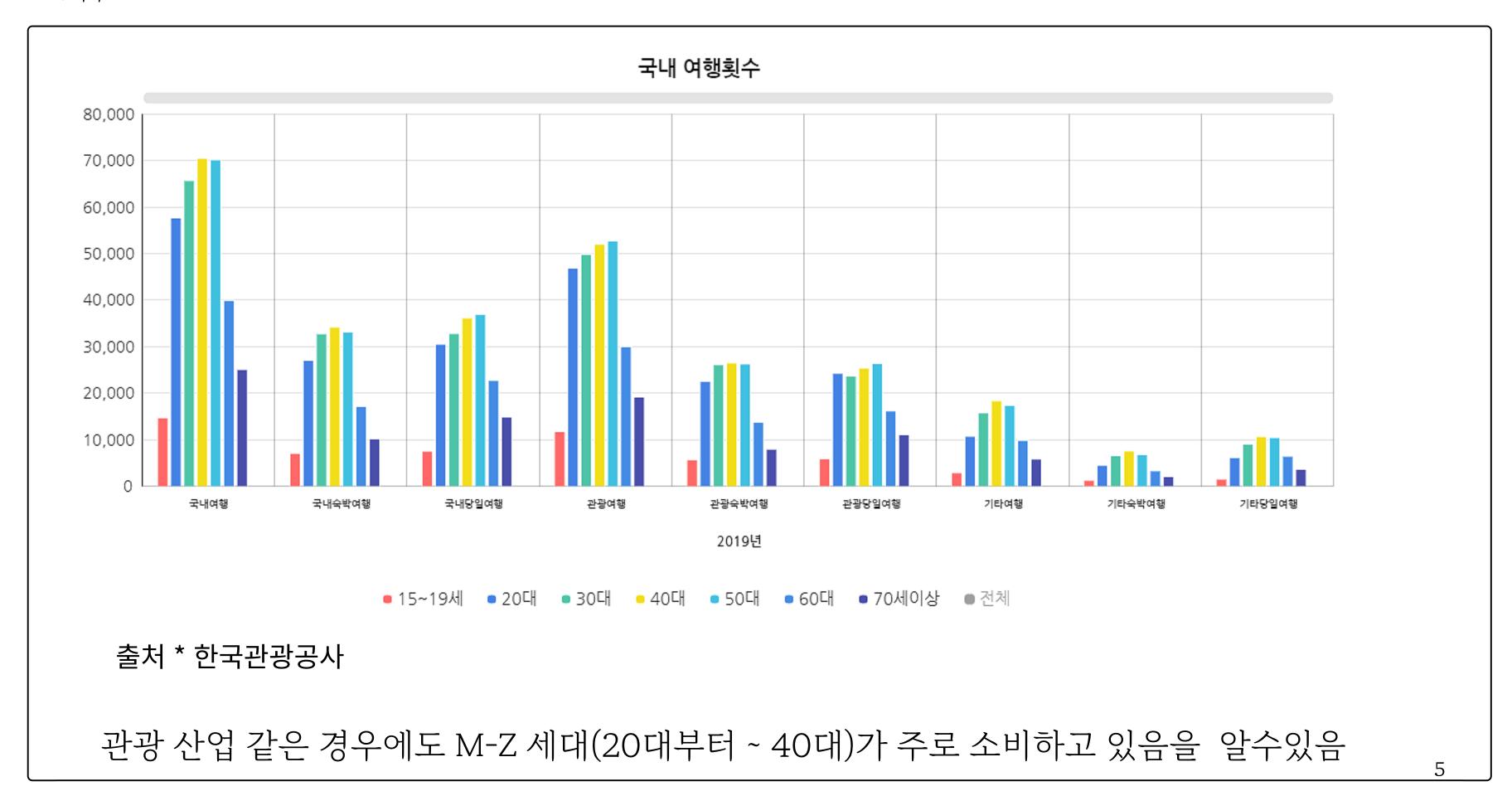
글 조영신 SK브로드밴드 전략담당 실장 troicacho@gmail.com

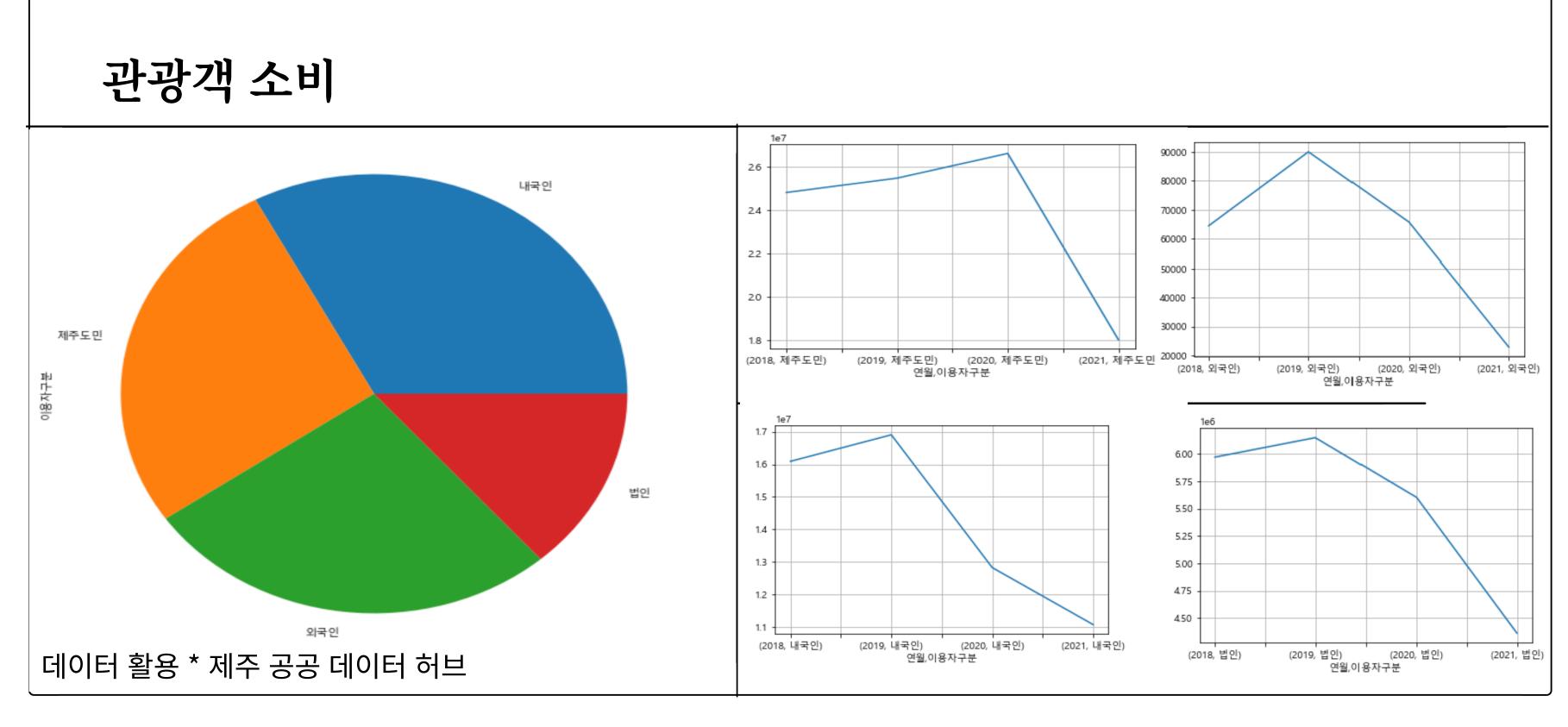
\*자료:더에스엠씨 콘텐츠연구소

### 소비주류MZ세대,그들을잡아야뜬다

음 조유빈기자(you@sisajournal.com) □ ② 승인 2021.07.26 12:00 □ 호수 1658

M-Z 세대가 주소비를 하고 그 주소비수단은 모바일이다

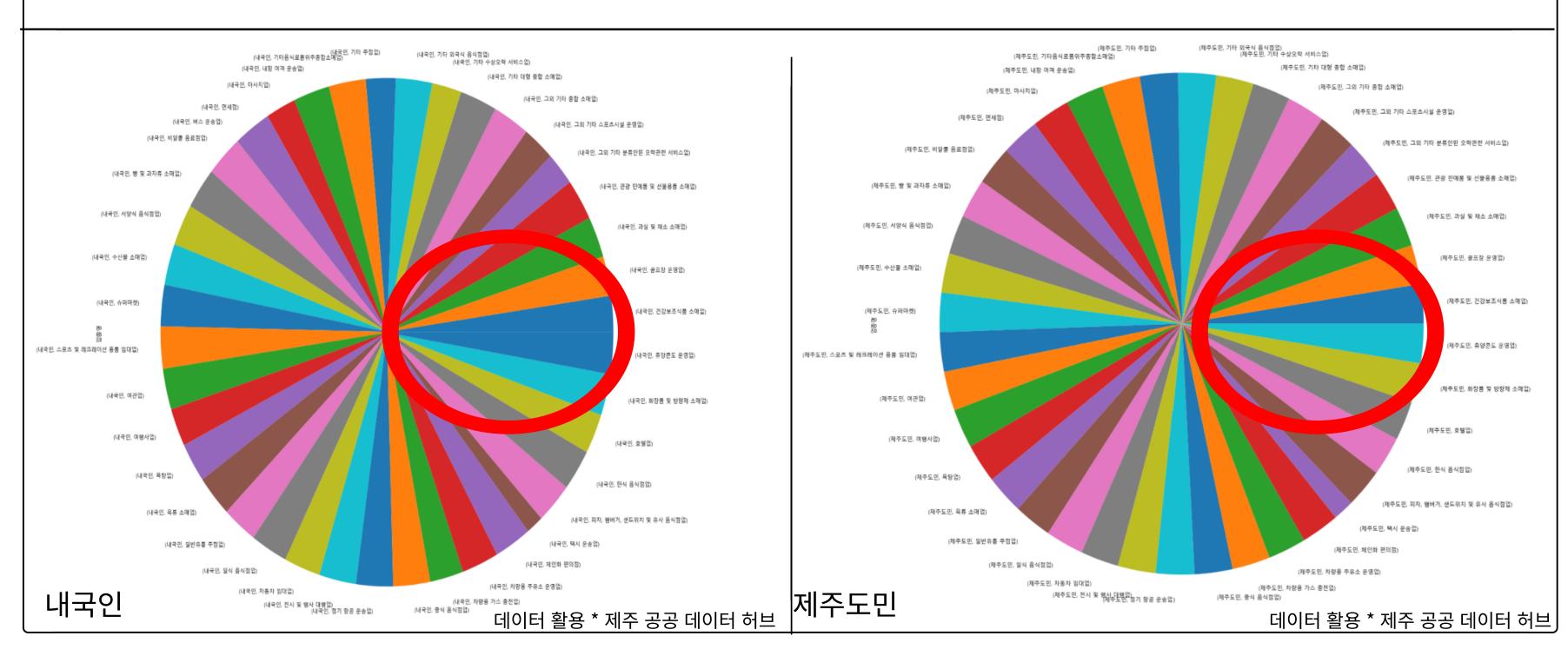




내국인 관광객 비율이 높지만 도민의 소비율이 가장 많이 지출되는것을 알 수 있다.

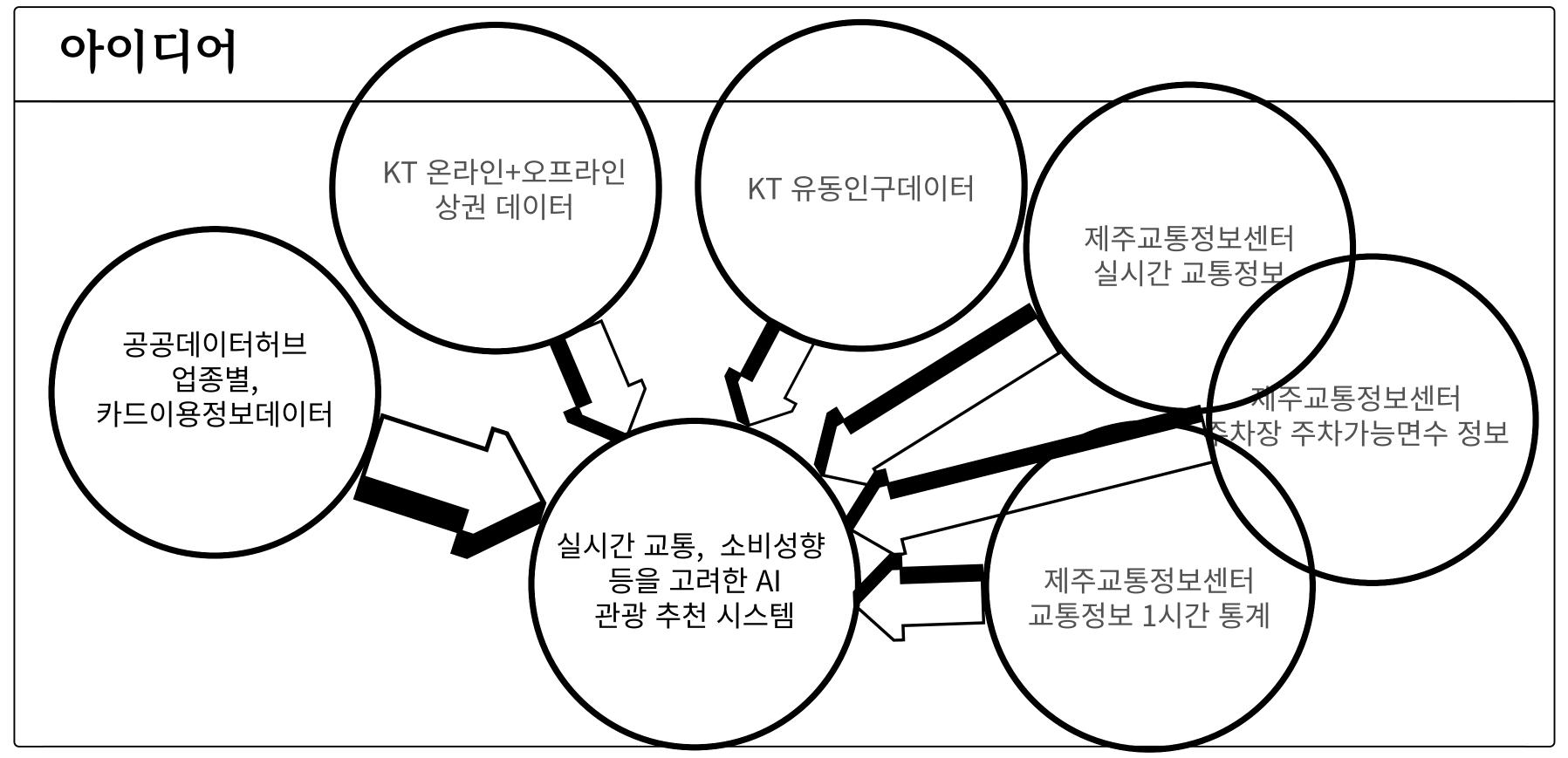
#### 1. 목적

### 관광객 소비



다른 업종별 소비 같은경우에는 뚜렷한 차이는 없지만 휴양콘도 같은경우에 차이를 보이고있다

# 아이디어 관광객 여행 추천 서비스 내국인, 모바일 보상 욕구 M~Z세대 도민 8



### 서비스 기능 소비성향맞춤추천시스템 교통량에따른 추천변화 자랑하기 성별,국적,내국인,도민,연령대 교통정보에 따른 내가 가고 싶 위 두가지 기능을 사용자들끼리 등의 개인정보를 입력하여 그에 은 곳 변경 자랑하여 좋아요를 받을 수 있 안드로이드,IOS 출시 맞는 관광지추천 고 일정량 이상의 좋아요를 받 으면 상금을 받을 수 있다.

10

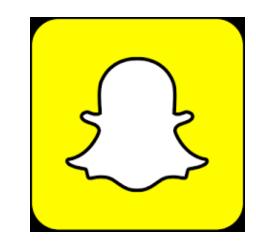
#### 편리함 기대효과 사용자는 어플을 통해서 내가 가고싶은 곳을 추천받고 차가 덜막히는 곳에 갈수 있어 만족감을 느낄 수 있다. 수익창출 추천 회사는 회사는 하단앱바, 관광지 협업, 서비스를 이용한 여러 관광지들과 협업 하여 쿠폰 및 추천시스 사람들의 데이터 가공 후 판매 등등 여러 템을 통한 수익창출 가능 제주 지니를 대체할 수익 창출 모델 생성 가능 ex) 내가 추천하는 완주코스 완료시 NFT 발급 새로운 서비스 데이터수집 만족감 사용자는 내가 갔던곳을 공유하고 일정 좋아 회사는 요 이상 되면 얻을 수 있는 수익을 얻을 수 있 위 어플의 좋아요를 통하여 소비성향 패턴 기 때문에 적극적인 참여 욕구 상승 정확도 증가 및 데이터 수집 후 판매가능 11

### 마케팅











SNS를 통한 마케팅 (인플루언서, 유튜버) 를 통한 홍보



# Q&A

불완전을 추구하며 행동하는 것이 아이러니 하게도 완벽을 추구하는 길이 된다. -하버드 행동력 수업-

감사합니다