

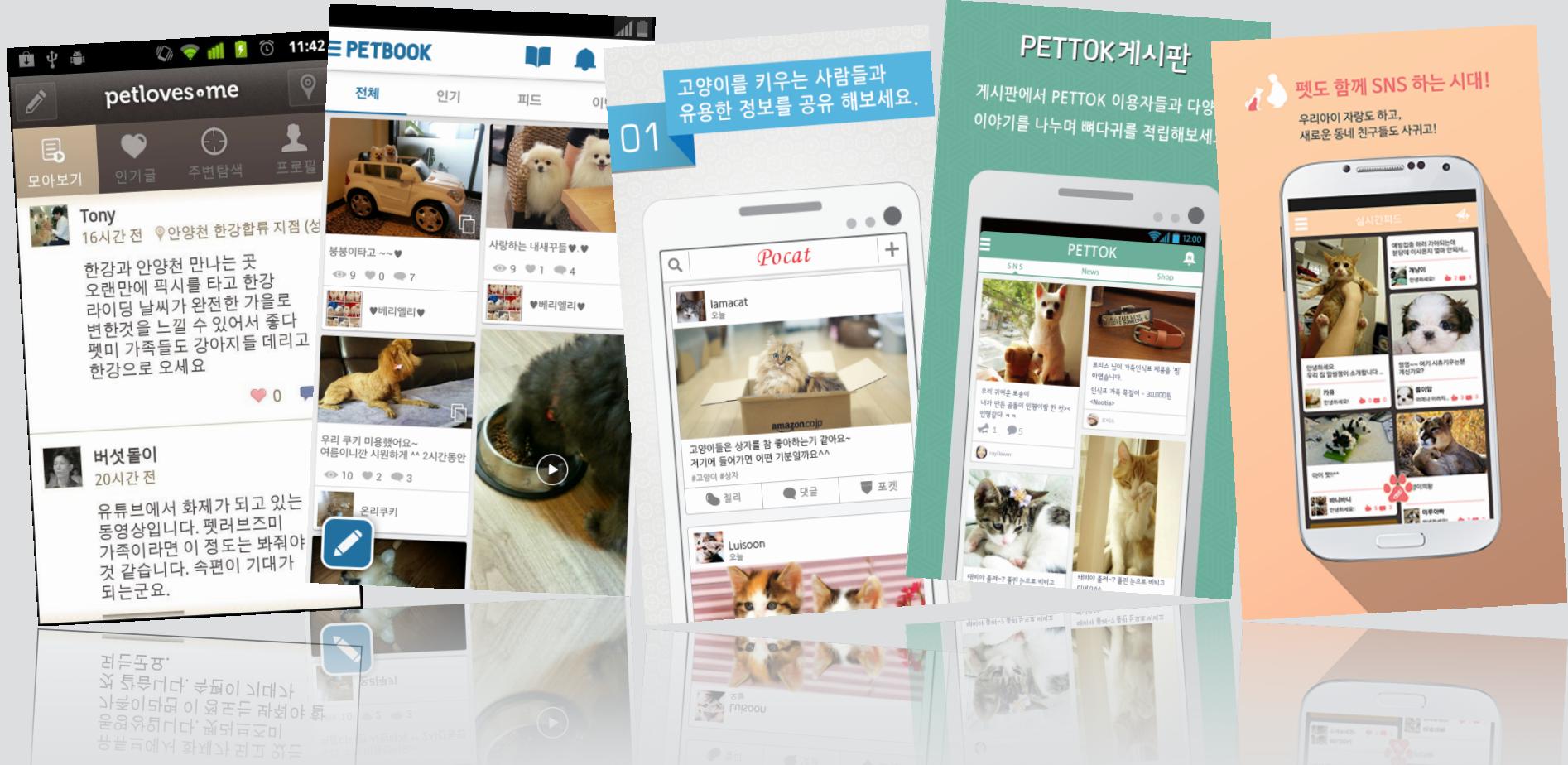
반려동물 SNS 마이펫팔

서비스 및 전략 검토

반려동물 SNS?

review

반려동물 SNS 서비스들...



사진과 이야기를 중심으로 포스트가 생성되나 사용자가 많이 유입되지는 않는다.

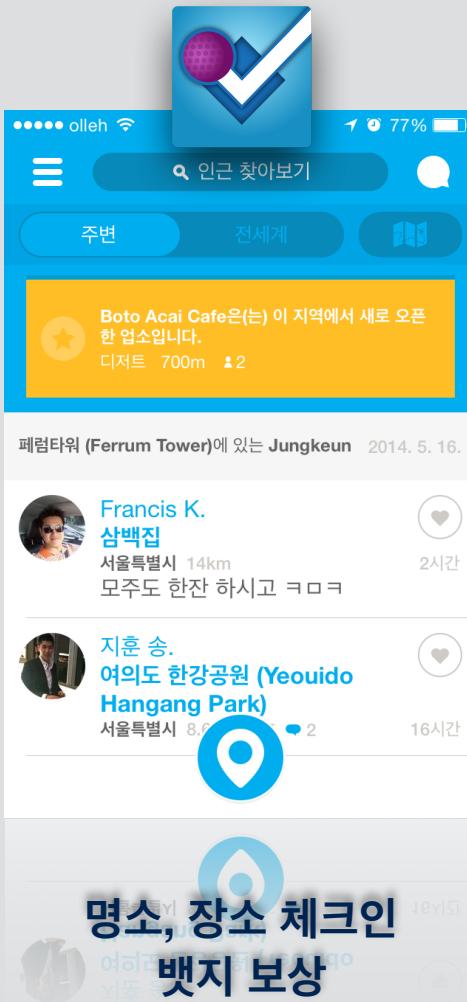
Facebook & KakaoStory



비슷한 기능을 하는 SNS들..

페이스북, 카카오스토리면 충분함

잘 나가는 다른 SNS들..



각각의 고유한 컨셉과 기능을 가지고 있음.

Facebook을 통한 확산, 공유

반려동물 SNS를 쓰게 만드는 동기요소는?

“싱글족이 많아지면서, 그리고 반려동물에 대한 사회 인식이 높아지면서 이 분야의 시장이 매우 커지고 있음. SNS가 지배하는 세상, 반려동물 SNS로 그들만의 공간이 제공되면 많은 트래픽이 생길 것

“SNS로 반려동물의 질병이나 건강상태를 올릴 수 있도록 하고 전문가에 의한 헬스케어 서비스를 제공함”

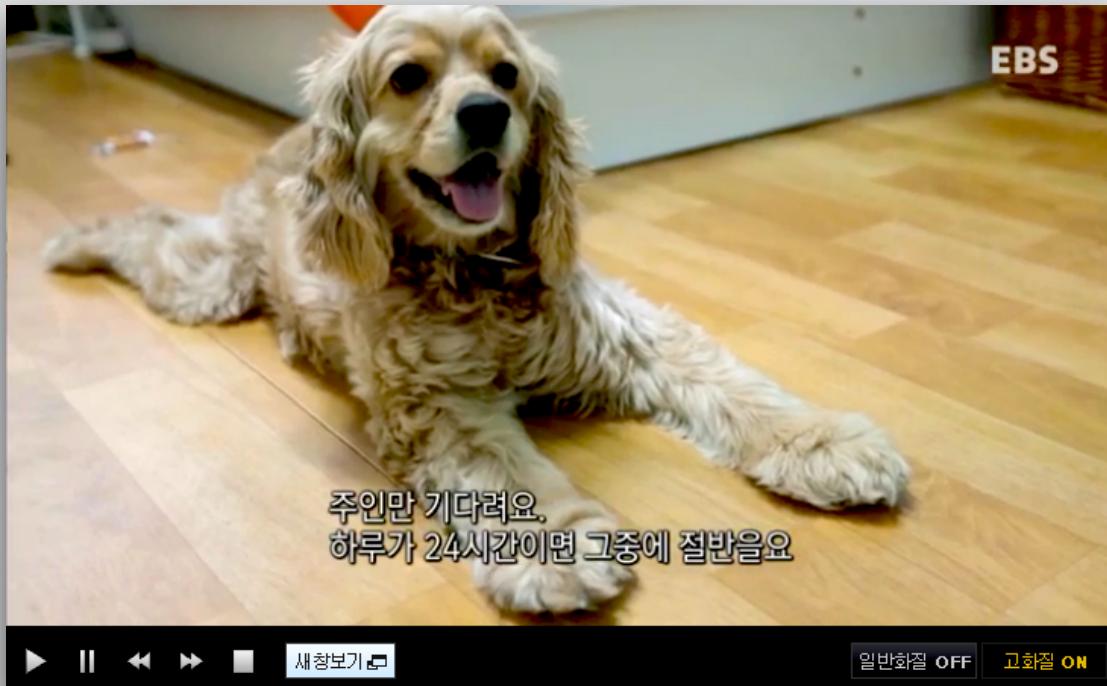
- 왜 이것을 사용하게 될까라는 동기요소가 없음
- 같은 논리라면 ‘엄마들을 위한 SNS(육아)?’
- Facebook ‘Group’ 기능

- <- 이건 SNS가 아님.
- 사람도 전화나 글로 진단하기 어려움.
- 말 못 하는 동물에게 SNS로 헬스케어 서비스를 제공한다?



사용자인 반려동물의 주인 들여다보기

이해와 소통 부족, 걱정..



“누구한테 맡기지?”

“잘 놀고 있을까?”

“반려견이 아니라, 민폐견”

“내가 누군가를 8시간 기다려야 한다면...”

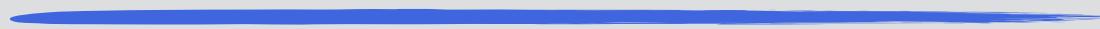


EBS, 하나뿐인 지구 '당신은 개를 키우면 안된다.' -2014. 02. 14

항상 함께 할 수 없는데서 오는 불안함과 걱정.

반려동물을 취미, 쓰고 버리는 소비대상으로 보는 잘못된 문화

죽음..



60~70살



10~15살

피해갈 수 없는 사실
“나보다 먼저 죽는다.”

여성의 50% ‘자식을 잃은 슬픔과 같다.’

펫로스 증후군(Pet Loss Syndrome)

반려동물과 최대한 많은 시간을 함께 보내고 서로 교감해야 한다.
죽고난 뒤의 상실감, 죄책감 극복, 그리고 어떻게 추억할 것인가?

반려동물에 대한 철학



- 매일 먹이를 주었는가?
- 아플 때 돌봐주었는가?
- 가능할 때는 언제나 데리고 다녔는가?
- 받은 애정을 되돌려 주었는가?
- 반려동물의 본성을 존중했는가?
- 반려동물을 그리워하는가?

‘그렇다’고 대답한다면
반려동물에게 좋은 삶을 선사한 것

애견까페, 애견목욕탕, 애견호텔, 애견유치원.... 산업만 단기간에 커졌을 뿐,
반려동물에 대한 정서적 인식과 감수성은 성장하지 못했음

사용자와 서비스간의 커뮤니케이션

어떤 컨셉으로..?

SNS의 기능보다는, Story가 우선



VS



“반려동물은 당신의 삶보다 훨씬 짧습니다.

짧은 반려동물의 삶, 존중해주세요.

반려동물의 삶은 오롯이 당신 손에 달려있습니다.”

사용자와 주변의 지인과의 관계를 우선시 함

반려동물과 주인의 정서적 교감에 집중

이용자와 서비스간의 커뮤니케이션은 소셜(public)의 기능보다,
정서적인 측면(private)을 강조하여 어필한다.

컨셉 구현

Aging Timeline

반려견 '바꾸'는 당신보다 훨씬 짧은 삶을 삽니다.
'바꾸'와 자주 놀아주세요.

래브라도 리트리버 평균연령 13살
당신의 반려견 바꾸의 현재 나이 **3살**(사람나이 **18세**)

0살



13살

당신과 '바꾸'의 순간들



41



73



7

0살



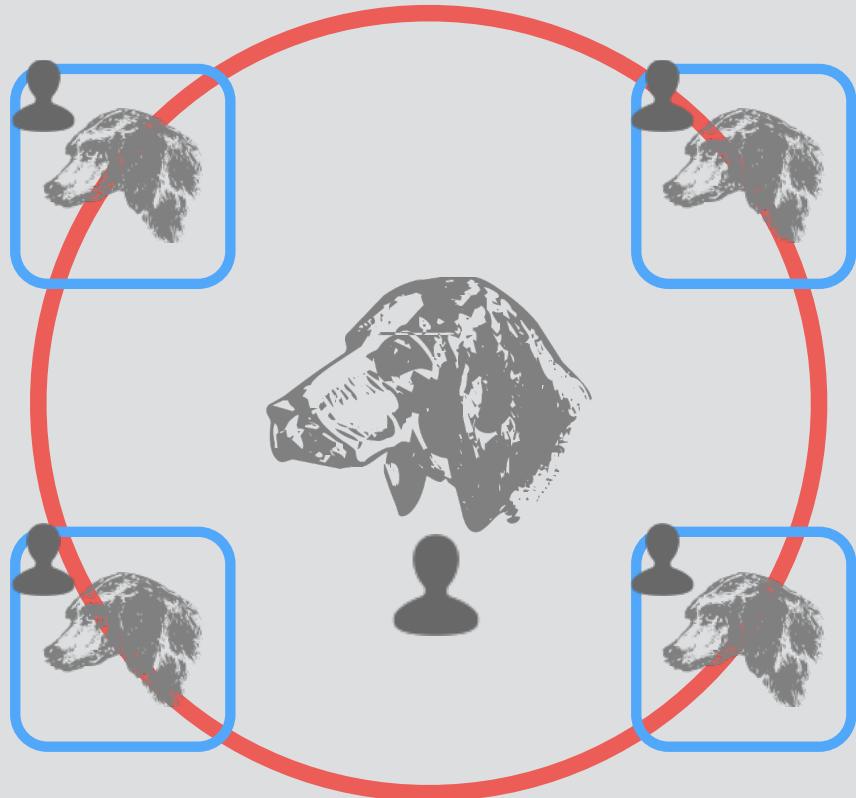
13살

품종별 평균 나이, 현재 나이 계산
사람보다 짧은 삶을 부각

그동안 기록된 내용을 카운트

반려동물의 삶이 사람보다 짧다는 것을 부각하고, 이로 인한 반려동물과의 Activity를 지속적으로 할 수 있는 동기를 제공

분양을 통한 관계형성



분양에 의한 **Connectivity** 형성

- 상품적 가치가 아닌, 감정의 동물임을 인식
- 반려동물과의 이별 후에도 관계망 지속
- 온라인 네트워크를 오프라인 네트워크로 확장
- 사용자간의 행동 및 반응 강화

분양에 의해 형성된 관계를 지속할 수 있도록 반려동물의 어미와 새끼, 새끼와 새끼간의 네트워크 개념 부여

개발 이슈

모바일 애플리케이션

모바일웹보다는 **Native App, Hybrid App**으로 구현

- Web보다 Application이 서비스 목적에 적합
- SNS같은 커뮤니케이션 툴은 구동, 네트워크, 속도면에서 안정적이고 빨라야 함
- 모바일 OS, API에서 제공하는 다양한 UI요소가 필요함
- 카메라, GPS 등 모바일 플랫폼에서 작동하는 센서를 제어해야 함

개발방법론, 개발주체

폭포수 모델(Waterfall Model)

- 고전적 개발방법론
- 요구분석 - 설계 - 구현 - 시험 - 유지보수
- 각 단계가 완벽해야 결과물의 품질이 좋음
- 수정 및 개선이 어렵고 시간이 많이 소비됨
- 요구사항이 명확해야 하고, 결정된 사안의 번복 및 이해관계가 많을 경우 적용 어려움
- 발생할 수 있는 문제에 대해 예측 가능한 경우
- 문서기반의 개발 (**document oriented**)
- 예측이 불가능한 새로운 시도의 프로젝트에는 적합치 않음
- 외주, 제3자에 의한 단기간 개발에 적합

VS

애자일 방법론(Agile)

- 현대적 개발방법론
- 최근 스타트업 기업에서 많이 시도
- 반복적인 개발을 촉진함
- 요구사항의 변경, 문제점은 예측이 불가능한 요소라고 전제함
- 개발, 보완, 테스트가 반복적으로 순서없이 일어남
- 코딩기반의 개발(**code oriented**)
- SW Lifecycle이 길어짐
- 프로토타입이 중요하며, 기능을 최소화시키고 점진적으로 확장
- 프로젝트 구성원이 깊게 관여해야 함

반려동물 서비스는 요구사항, 사용자 피드백과 추후 보완수준 등 많은 부분에서 예측이 어려우므로, 외주로는 진행하기에 많은 무리가 따름