

아이디어 기획서 작성방법

1. 고객의 문제를 해결하기 위한 아이디어를 검증하는 단계입니다.

- 도전과 혁신을 위한 기획단계입니다 실패가 당연하고, 실패를 통해 문제해결 가까이 접근할 수 있으면 됩니다.

2. 우리가 준비해야 할 것이 무엇인지 찾아내야 합니다.

- 사실 우리는 무엇을 알고 무엇을 모르는지 조차 모릅니다.
- 이 과정을 통해 무엇을 모르는지 알게 되는 것이 중요합니다. **얕고 넓은 네트워킹과 정보수집**을 통해, 고객의 문제가 어떤 상황에 있는지 **지도를 그리는 과정**입니다.
- 문제의 현상을 전체적인 관점에서 보고 근본적인 원인을 해결하기 위한 **솔루션**을 찾아내야 합니다.

3. MVP개발과 테스트를 목표로 합니다.

- 아이디어 기획단계의 **최종 결과물**은 MVP(Minimum Viable Product)를 개발하고 이를 **현장에서 테스트** 하는데 목표를 둡니다.
- MVP는 팀이 **최소한의 노력으로 최대한 고객**을 검증할 수 있는 **최소한 기능**을 제공하는 **솔루션**이며, 아이디어 단계에서는
- MVP개발과 테스트는 **100만원까지** 사용할 수 있습니다.

구분	기준 내용
초기 MVP	<ul style="list-style-type: none">- 파워포인트 슬라이드, 비디오, 데모와 같이 단순한 표현으로 정의- MVP에는 완성도 낮은(low-fidelity) MVP와 완성도 높은(high-fidelity) MVP로 표현할 수 있음
완성도 낮은 MVP	<ul style="list-style-type: none">- 최소한의 기능으로 실제 제품의 형태만을 모방하여 구현된 MVP- 예를 들면 가입 시 더 많은 정보를 획득하기 위한 랜딩 페이지, 제품에 대한 골판지 모형(cardboard mockup), 시범 서비스 운영 등- 고객의 문제에 대한 유효성을 검증하고 피드백을 모으는데 사용
완성도 높은 MVP	<ul style="list-style-type: none">- 실제 제품에 가깝게 구현된 MVP- 예를 들면 웹사이트에 있어 핵심 기능들을 구현하거나 생산품에 대한 데모 버전으로 실제제품에 가까운 형태- 솔루션에 대한 유효성을 검증하고 피드백을 모으는데 주로 사용

4. 고객이 경험하는 문제가 무엇인지 구체적으로 찾아내야 합니다.

- 고객은 어떤 문제를 가지고 있는지, 고객이 고민하거나 고통스러워하는 순간은 언제인지, 고객은 현재 이 문제를 어떻게 해결하고 있는지 찾아내는 것이 가장 중요합니다.
- 고객이 고통스럽거나 아쉬워하는 기회가 존재할수록 새로운 솔루션에 대한 구매의지가 강해지고,
- 동일한 문제를 가진 고객이 많을수록 규모의 경제 창출이 가능합니다.

5. MVP가 고객의 문제를 해결할 수 있는지, 어떻게 개선해야 더 좋은 방법인지 찾아내야 합니다.

- 우리의 아이디어가 고객의 문제를 실제로 해결할 수 있는지 고객에게 물어봐야 합니다.
- 대부분의 고객은 말로 설명하는 솔루션을 이해하지 못하고 상상할 수 없기 때문에 MVP를 통해 아이디어와 솔루션을 보여준 상태에서 해결 가능한지 질문해야 합니다.

대학생을 위한 온라인 강의 및 행사정보 제공 플랫폼 구축사업 아이디어 기획서

작성자 : 이건욱

코로나 시국으로 인해 학원에 다니면서 공부를 하기 보단 집에서 온라인강의를 수강하는 경우가 많은데 아직 온라인강의가 활성화 되지 않은 분야들은 해당 온라인강의를 찾기 쉽지 않다.

이에 따라 온라인에 있는 분야별 강의들을 모두 보여주고 또한 정부나 지자체 등 각종 단체들의 무료강연 혹은 다양한 프로그램에 대한 공지들 즉 대학생들에게 필요한 정보를 함께 제공하는 플랫폼이 필요하다고 생각한다.

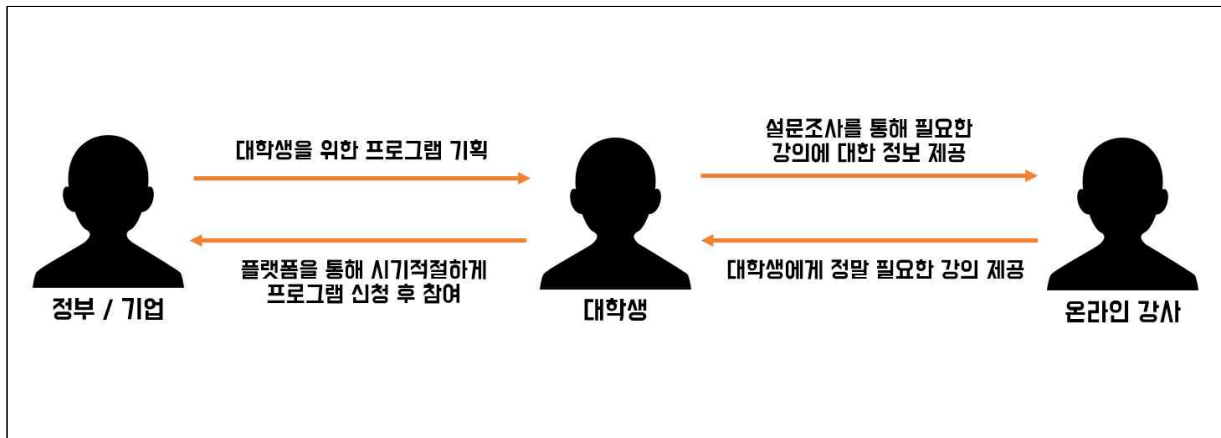
1. 문제발견

가. 배경

- 현재 다양한 온라인 강의를 제공하는 플랫폼들의 문제점은 큰 틀의 강의들만 존재한다는 것이다.
- 현실적으로 바라본다면 대학에서는 직접적으로 취업에 도움되는 과목이 부족하다. 따라서 취업에 직결되는 과목들에 대한 온라인강의들을 대학생들이 쉽게 찾을 수 있는 플랫폼이 필요하다고 생각한다.
- 대학생들이 정부나 지자체 혹은 기업의 강연이나 프로그램을 찾아보는 것은 쉬운 일이 아니다. 이에 각종 단체의 공지사항을 정리하여 보여주는 플랫폼이 필요하다고 생각한다.

이에 다양한 분야의 강의와 각종 단체들의 정보를 정리하여 보여주는 플랫폼이 대학생에게 필요한 상황임

나. 이해관계자



○ 이해관계자 1 - 대학생

- 이해관계자 페르소나 및 설명
- 이해관계자 1이 직접적인 고객이거나 문제를 가지고 있다면 아래의 표를 작성

구분		비고
문제	- 대학생들은 정말 필요로 하는 온라인강의와 각종 단체들의 정보를 찾기가 어렵고 찾더라도 시간을 놓치는 경우가 많다.	
문제발생 상황	- 공부에 투자할 시간도 부족한 대학생들이 온라인강의와 필요한 정보를 위해 너무 많은 시간을 투자하고 있다.	
대안	- 많은 시간을 투자하여 강의 혹은 정보를 찾아내거나 찾아내지 못하여 정보를 놓치고 강의를 수강하지 못한다.	

〈표 5〉 페르소나 - 대학생

○ 이해관계자 2 - 온라인 강사

- 이해관계자 페르소나 및 설명
- 이해관계자 2이 직접적인 고객이거나 문제를 가지고 있다면 아래의 표를 작성

구분		비고
문제	- 자신의 분야에 맞는 강의를 만들었지만 대학생들이 잘 알지못해 접근하기 어렵고 대학생들이 정말 원하는 분야를 정확히 알지 못함	
문제발생 상황	- 온라인 강의를 만들지만 원하는 만큼의 수강생을 끌어들이지 못함	
대안	- 많은 광고비용을 지불하고 대학생들이 자주 접근하는 웹사이트에 해당 온라인 강의에 대한 광고 게시	

〈표 6〉 페르소나 - 온라인 강사

○ 이해관계자 3 - 정부 및 기업

- 이해관계자 페르소나 및 설명
- 이해관계자 3이 직접적인 고객이거나 문제를 가지고 있다면 아래의 표를 작성

구분		비고
문제	- 정부 혹은 기업에서 대학생들을 위한 프로그램이나 취업을 위한 프로그램을 기획하지만 대학생들에게 닿지 못하거나 해당 기획의 기간보다 늦게 닿는 경우가 많음	
문제발생 상황	- 다양한 프로그램을 기획하지만 예상만큼의 대학생들에게 닿지 못하거나 늦게 도달함	
대안	- 많은 광고비용을 지불하고 대학생들이 자주 접근하는 웹사이트에 해당 프로그램에 대한 광고 게시	

〈표 7〉 페르소나 - 정부 및 기업

2. 문제해결

가. 문제해결 방향성

1) 문제해결 제품/서비스 사용자

○ 사용자 1

- 필요로 하는 온라인강의와 각종 단체들의 정보를 시기적절하게 찾고자 하는 대학생
- 온라인 강의를 만드는 강사
- 대학생을 위한 다양한 프로그램을 기획하는 정부 혹은 기업

2) 문제해결 제품/서비스의 유형

- **제품 정의** : 대학생들이 필요로 할 만한 온라인강의와 각종 단체들의 정보를 보기 쉽게 정리하여 보여주는 서비스를 제공하는 플랫폼

3) 문제해결 아이디어와 방향성

- 대학생들에게 온라인 강의와 각종 단체의 정보 제공을 위해 **2가지 방식을 검토하여 2안을 선정함**

구분	1안	2안
접근	기존 플랫폼에서 온라인 강의의 다양성의 부족함을 해결	개발 플랫폼 자체 광고로 정부나 기업의 광고비용 감축
개요	- 기존 플랫폼과 같이 기본적인 온라인 강의만 있는 상황을 벗어나기 위해 가입 시 설문을 통해 원하는 강의에 대한 정보 획득	- 정부나 기업이 기획한 프로그램 각각에 대한 광고 대신 개발 플랫폼의 기능을 광고함으로써 광고비용 감축

나. 제품/서비스 요구사항

1) 기능 요구사항

- 분야별 온라인 강의 분류
- 단체별 행사/프로그램 정보 및 기간 분류

2) 품질 요구사항

- 온라인 강의의 수준에 대한 판별
- 행사/프로그램 정보 및 기간의 정확성

3) 기타 요구사항

- 같은 주제의 온라인 강의에 대한 다양성 확보
- 행사/프로그램을 진행하는 단체에 대한 신뢰성 확보

다. 기대효과

1) 솔루션의 효과

- 개발 플랫폼을 통해 대학생들은 자신이 정말 필요한 강의를 찾을 수 있고 정부와 각종 기업이 제공하는 프로그램에 대한 정보를 시기적절하게 확인할 수 있다.
- 온라인 강사는 대학생이 정말 필요로 하는 강의를 제공함으로써 보다 많은 수강생을 확보할 수 있고 광고비용을 감축할 수 있다.
- 정부 및 기업은 기획한 프로그램에 대하여 시기적절하게 보다 많은 참가자(대학생)를 모집할 수 있고 광고비용을 감축할 수 있다.

2) 차별성

- 기존 플랫폼에서는 기본적인 온라인 강의 밖에 찾아볼 수 없지만 개발 플랫폼에서는 대학생에게 직접적으로 필요한 강의를 찾을 수 있다.

3) 혁신성

- 대학생에게 필요한 강의에 대해 설문조사를 실시하고 그 결과를 온라인 강사들에게 제공함으로써 개발 플랫폼에 목적에 부합하게 한다.

라. MVP개발

○ MVP개발 방안

- 사용자가 손쉽게 사용할 수 있는 네비게이션 설계
- 온라인 강의 동영상을 관리할 수 있는 데이터베이스 설계
- 온라인 강의 사이트와의 협력 관계 구축
- 정부와 기업 간 협력 관계 구축
- 정부와 기업의 프로그램에 대한 정보 게시 및 해당 프로그램으로 바로 이동할 수 있는 링크 생성
- 사용자가 손쉽게 사용할 수 있는 카테고리 구성

○ MVP를 통해 검증해야 할 것

- 설문조사를 통해 얻은 대학생에게 필요한 강의에 대해 온라인 강사가 제공할 수 있는가?
- 데이터베이스가 대용량의 많은 동영상을 빠르게 처리할 수 있는가?
- 많은 동영상 업로드 시 과부하가 발생하지 않는가?
- 정부나 기업의 정보 중 놓치는 정보는 없는가?
- 나누어진 분야별 카테고리는 사용자가 사용하기에 적절한가?
- UX는 적절하게 적용되었는가?
- 웹페이지 디자인은 사용자가 느끼기에 깔끔한가?
- 웹페이지 하나에 너무 많은 정보를 표시하지 않는가?
- 사용자가 모바일웹을 원할 경우 어떻게 개발할 것인가?

-이하여백-