해외 K-Pop팬들을 위한 케이팝 댄스 티칭 서비스

STAR:T

Designer 김은별 손예서 송언희 이유진

INDEX

1. 서비스 개요

1-1. 서비스 개요 및 목적
1-2. 데스크 리서치
1-3. 문제정의
1-4. 기대효과

2. 리서치

2-1. 시장 현황 및 트렌드
2-2. 경쟁사 분석
2-3. 타겟
2-4. 사용자 리서치
2-5. 솔루션

3. 서비스 기획

3-1. 정보 구조도
3-2. 서비스 기능

4. 디자인 전략

4-1. 디자인 컨셉

5. 운영 관리

5-1. 수익 구조
5-2. 예상 수익표
5-3. 스케쥴
5-4. 업무 분담
5-5. 유지 관리
5-6. 홍보 마케팅
5-7. 인권비 및 비용

Contents

1.서비스 개요 **2. 리서치** **3. 서비스 기획** **4. 디자인 전략** **5. 운영 관리**

1-1. 서비스 개요 및 목적

1-2. 데스크 리서치

1-3. 문제정의

1-4. 기대효과

1. 서비스 개요

1-1. 서비스 개요 및 목적

해외 K-POP 팬이 춤을 리얼하게 배울 수 있는

AR K-POP 댄스 티칭 서비스 STAR:T

EXPERTISE
AI 선생님의 1:1 전문 댄스 코칭

STAR:T
해외팬도 재미있게 배우는 K-POP 댄스

MOTIVATION
댄스 배틀과 커버 무대 제작

초보자부터 숙련자까지 **사용자 맞춤 K-POP 댄스 코칭**을 제공하는 **AR 댄스 트레이닝 서비스**
차근차근 댄스 동작을 배울 수 있는 클래스부터 댄스 배틀 · 드림 스테이지 · 오프라인 서비스 등 **다양한 댄스 컨텐츠** 제공

1. 서비스 개요

1-2. 데스크 리서치

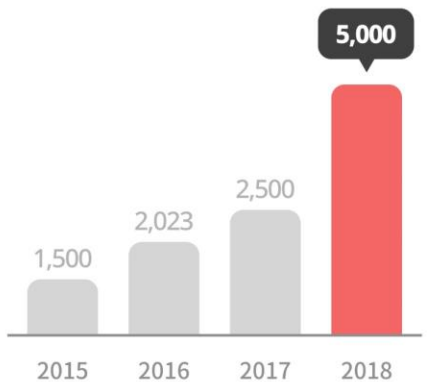
K-POP에 대한 **해외**의 관심도 **지속적으로 증가**

1 유행이 아닌 현상이 된 K-POP

※자료: 팬덤연구소 블립

전 세계 K팝 아이돌 영상 조회수
총 265억5000만여 건
100명 중 89명은 **해외에서 K팝 영상 시청**

2 증가하는 K팝 글로벌 유학생



※자료: 한류트레이닝센터

좋아하는 가수의 춤/노래를 배우기 위해
한국에 체류하는 K팝 유학생들
3년 전에 비해 **3배 이상 증가**

3 케이팝 댄스의 세계화

#랜덤 플레이 댄스

#케이팝 커버댄스 페스티벌

#KCON 2022

랜덤 플레이 댄스, K팝 커버댄스 등
K팝 댄스는 다양한 방식으로 확산되어
해외 젊은 층에게 큰 인기

K팝 인기, 세계 지도로 한눈에 [kocis] 2019.08.27

1. 서비스 개요

1-3. 문제 정의

해외 팬들이 **K-POP 댄스를 학습**할 때 마주하게 되는 여러 **장벽 존재**

본 서비스를 통해 유저의 문제 상황 해결하고자 함

문제정의	STAR:T	기대효과
01 국내에 비해 온오프라인 K-POP 댄스 **배움의 기회가 적은 해외 유저**	해외에서도 수강 가능한 **온라인 댄스 클래스 플랫폼**	해외 케이팝 관심 유저의 접근성 증가
02 **언어 지원 및 개인 코칭 제한**으로 배움의 질 하락	**다양한 언어 지원** 및 전문적인 **사용자 맞춤 AI 피드백** 제공	**AI 강사**의 코칭으로 온라인 댄스 클래스의 **한계 극복**
03 **한정적인 K-POP 댄스 활용 기회**로 인한 **동기부여 하락**	어디서나 즐기는 **AR 및 오프라인 댄스 컨텐츠**	**오프라인 댄스** 및 **댄스 콘텐츠 제작 경험**을 통해 **지속성**과 **긍정적 동기 부여**

1. 서비스 개요

1-4. 기대효과

전문성

AI 강사의 코칭을 통해
사용자 맞춤 코칭 및 피드백이 부족한
온라인 댄스 클래스의 **한계 극복**

재미

사용자의 성향에 따라 즐길 수 있는
댄스 배틀, 댄스 챌린지, 드림스테이지 등
MR댄스 컨텐츠로 사용자의 참여 도모

지속성

K-POP 댄스를 듣고 보는 것을 넘어
댄스 콘텐츠 제작 및 **오프라인 경험**까지
자연스럽게 제공하여 **긍정적 동기 부여**

Contents

1.서비스 개요

2. 리서치

2-1. 시장 현황 및 트렌드

2-2. 경쟁사 분석

2-3. 타겟

2-4. 사용자 리서치

2-5. 솔루션

3. 서비스 기획

4. 디자인 전략

5. 운영 관리

2. 리서치

2-1. 시장 현황 및 트렌드

온라인 댄스 코칭 업계 시장 규모 확대

코로나 3년 온라인 클래스는 '고공행진'...거침없는 성장세

1Million LAND 코로나 이후 성공적인 메타버스 스튜디오 개발

STEEZY 온라인 안무 코칭 플랫폼 2020년 이후 155% 성장

국내외 **온라인 클래스 시장**이 2020년 이후 매우 **크게 성장**

코로나 3년 온라인 클래스는 '고공행진'...거침없는 성장세 [뉴시스] 배민욱 기자 2022-05-23

2. 리서치

2-2. 경쟁사 분석

01

CLASS 101

언제 어디서든 자유롭게 학습/복습하는
온라인 클래스 플랫폼

02

1MILLION LAND

SKT 이프랜드와 댄스 크루 원밀리언이
합작한 메타버스 플랫폼

03

STEEZY STUDIO

K-POP/힙합/스트릿댄스 등을 알려주는
해외 기반 댄스 클래스 플랫폼

04

AMAZER

글로벌 K-POP 비디오 커뮤니티 서비스
제공하는 K-POP 팬덤 어플리케이션

[Ticket Open] LUNARSOLAR History Live

		Steezy	Amazer	Class 101	Youtube	원밀리언 랜드	인사이트
주요 기능		댄스 강의 제공	커버댄스 공유 및 팬덤 커뮤니티	댄스 강의 제공	유저의 직접 검색	메타버스 댄스 게임	댄스 강의 제공 및 메타버스 댄스 게임
댄스 코칭	댄스 종류	K-pop 포함 12여종	해당없음	강사 등록에 따른 댄스 종류	K POP 포함 다양한 종류	해당없음	• 댄스 수준별 난이도 구분 • 동작 단위 / 초 단위 시간 조절 • 동시 학습 기능 (최대 10명) • 다각도 영상 제공 (Mirror / Front / Back) • 본인 인지 가능한 미러 기능 **> 춤 학습 과정에서의 어려움 감소**
	강사 유형	전문 강사		전문 강사/ 업체	원작자/ 아이돌/ 댄서/ 일반인		
	댄스강의 수(*케이팝 기준)	1500개 이상		10개 이하	셀 수 없이 많음		
	난이도 구분	입문자/ 초급 / 중급 /고급		수업 별 상이	다양		
	시간 조절	동작 단위 / 초 단위		초 단위	초 단위		
	속도 조절	속도 조절 O		속도 조절 O	속도 조절 O		
	부분반복 재생	부분반복 O		부분반복 O	부분반복 X		
	동시 학습	Party (최대 10명)		X	X		
	자막	자막 없음 (영어 음성)		수업 별 상이/ 한국어, 일본어	영상 별 상이		
	각도	Mirror / Front / Back (3)		Front (1)	영상 별 상이 (1)		
	미러 (본인 인지)	Web camera		X	X		
영상 제작&공유	Timeline	업로드 공간 없음	HOT / Following	업로드 공간 없음	전체 / 카테고리 / 구독	업로드 공간 없음	• Timeline을 통한 영상 시청&공유 **> 유저의 서비스 사용 및 생산 촉진**
	영상 종류	X	릴스	X	전체 / 릴스	X	
자체제작 컨텐츠	컨텐츠 생산방식	자체 컨텐츠 생산(온라인 클래스)	사용자 생산	자체 컨텐츠 생산 (온라인 클래스)	사용자 생산	자체 컨텐츠 생산(온라인 클래스)	• 자체 제작 컨텐츠 & 유저 직접 생산 컨텐츠 • 인터렉션 : 영상 / 릴스 / 댓글 / 하트 / 메타버스 캐릭터 **> 자체 제작 컨텐츠 및 유저 생산 컨텐츠로 인한 트래픽 확보 및 인터랙션을 통한 상호작용**
	컨텐츠 생산자	직접 생산	유저	업체 생산 (계약)	유저	직접 생산	
	컨텐츠 소비자	댄스 수강생	케이팝 팬	댄스 수강생	다양	댄스 수강생	
	소비 목적	댄스 수강	팬-팬 소통/ 컨텐츠 감상	댄스 수강	다목적	댄스 수강	
	참여 방식	X	영상 / 릴스 / 댓글 / 하트	유저 후기	영상 / 릴스 / 댓글 / 좋아요	메타버스 아바타	
팬덤 커뮤니티	소통 방식	해당없음	유저-유저 / 유저-가수	해당없음	유저-유저	해당 없음	• 높은 글로벌 시장 점유 **> 글로벌 시장을 통한 많은 사용자 확보**
	글로벌/국내	높은 글로벌 비중	높은 글로벌 비중	높은 국내 비중	글로벌 > 국내	글로벌 < 국내	

2. 리서치

2-2. 경쟁사 분석 | 벤치마킹

경쟁 서비스	핵심 컨텐츠	컨텐츠 효과	벤치마킹 아이디어
Class 101 Class 101	• 챕터별 구간 속도 조절 및 반복 재생 • 온라인 댄스 강의 제공 • 스트레칭 및 워밍업 • 기본기 동작 및 응용 동작 • 개인별 동영상 코치(유료)	• 춤을 배움에 있어 **시간의 제약이 없음** • 사용자의 **실력이나 나이의 제약 없음** • 사용자의 **자율적인 진도 조절 가능** • 키트 추가로 구매 시, **개인별 코칭 가능**	**춤을 배울 때 도움을 주는 세부기능** 챕터별 구간 속도 조절 및 반복 재생 **세부 댄스 커리큘럼** 스트레칭, 기본기 동작, 응용 동작 등
IM 원밀리언 랜드	• 댄스 클래스 영상 제공 • 아바타 댄스 모션 및 코스튬 • **아바타 댄스 챌린지** • 소속 댄서들과의 **메타버스** 팬미팅	• 소속댄서들과 팬들 간의 **소통 증대** • **초급자**도 댄스의 기초를 배울 수 있어 **진입장벽이 낮음** • **시공간적인 제약이 없음** • 메타버스를 활용해 **재미있는 커뮤니케이션** 가능	소통 원활 및 색다른 사용자 경험을 제공하는 **메타버스** 아바타 댄스 챌린지
STEEZY STUDIO STEEZY STUDIO	• **해외 글로벌 서비스 제공** • 다양한 장르의 퀄리티 높은 클래스 • **미러, 반복 재생, 다각도 제공, 스피드 조절 기능** 제공 • 약 150명 이상의 강사 및 1500개 이상의 수업	• **해외 팬층 유치** • 다양한 기능을 통해 **배움에 효과적 스피드 조절 기능** 제공 • **다양한 양질의 수업** 제공으로, 사용자가 배우고 싶은 댄스 학습 가능	**해외 타겟 겨냥한 글로벌 서비스** 글로벌 서비스 - 다양한 언어 제공 **춤을 배울 때 도움을 주는 세부기능** 미러, 반복 재생, 다각도 제공, 스피드 조절 기능 제공
amazer AMAZER	• **해외 글로벌 서비스 제공** • 숏폼 컨텐츠 제작 및 공유 • **K-POP 커버댄스** 및 립싱크 영상, 셀카영상, 브이로그 등을 공유 • **케이팝 스타들**이 직접 춤 영상을 보고 **피드백 및 소통**	• **해외 팬층 유치** • 숏폼 활용한 **자연스러운 확산 및 홍보 가능** • 스타의 피드백을 통한 **타겟의 만족도 상승**	**숏폼 컨텐츠 제작** 스티커, 안면인식 기능 등으로 케이팝 영상 제작 및 공유 가능 **영상 배틀 컨텐츠** 영상의 상대 비교로 만족 점수를 매겨 가상화폐로 보상
YOUTUBE YOUTUBE	• **해외 글로벌 서비스 제공** • 숏폼 컨텐츠 제작 및 공유 • **K-POP 커버댄스 영상 제작 및 공유** • 속도 조절 및 자막 제공 • 다양한 K-POP 댄스 코칭 채널 • 알고리즘을 통한 사용자 맞춤 인기 영상 제공	• 무료 컨텐츠 및 다양한 언어 제공으로 **높은 접근성** • 숏폼 활용한 **자연스러운 확산 및 홍보 가능** • 스피드 조절 및 화면 미러링 기능	**숏폼 컨텐츠 제작 및 공유 기능** 유튜브 숏츠 기능으로 케이팝 영상 제작 및 공유 가능 **알고리즘을 통한 인기 영상** 인기 급상승 영상 및 사용자가 관심있어 할 만한 관련 영상 추천하여 제공

2. 리서치

2-2. 경쟁사 분석 | 포지셔닝 맵

원의 크기 = 서비스 규모

2. 리서치

2-3. 타겟

Main Target K-POP 댄스를 배우고자 하는 해외 1020 남녀

Sub Target 타인과 함께 댄스를 배우고 싶은 **K-POP 해외 팬**

타겟의 니즈	**케이팝 댄스 수업**을 **온라인으로** 이용할 수 있는 **댄스 플랫폼 필요**	세밀하고 정교한 **댄스 코칭**이 필요	**같은 관심사**를 가진 **친구**를 사귀고자 하는 욕구 多
타겟 특성	**해외 Gen Z세대들의 콘텐츠 소비 특징** • 모바일을 우선 사용하며 **SNS 적극 활용** • **자기계발** 위한 **온라인 채널, 유료 콘텐츠** 적극 이용	**해외 팬들의 K-pop 댄스 소비 양상** • 춤 학습 시 유튜브 같은 영상 이용이 압도적 • 하지만 **유튜브를 통한 춤 습득에 한계**를 느낌	K-pop 해외 팬에게 **댄스란, 하나의 놀이문화** • 춤 습득 이후 **춤을 활용한 놀이 활동** 희망 • 춤 습득 후 **오프라인 밋업**을 통한 **커버 댄스& 랜덤 플레이 댄스**에 대한 높은 관심도

출처 : ["BTS, 스키즈, 더보이즈의 공통점?" 글로벌 케이팝 팬덤 행동지표 분석 with 후즈팬] 한터뉴스 2021-10-29
*인구통계학자들은 일반적으로 1990년대 중/후반생부터 2010년대 초반생까지를 Z세대로 분류한다.

2. 리서치

2-4. 사용자 리서치 | 인터뷰 · 설문조사

온라인 댄스 코칭 서비스를 사용 경험이 있는 사용자 4명과 50-60분의 **심층 인터뷰**를 진행
설문조사를 통하여 서비스의 구체적인 문제점과 니즈를 파악

온라인으로 **혼자 춤 연습할 때**
잘하고 있는지 확인이 어려워
피드백을 해줄 사람이 필요해요

중급자

🇺🇸 미국 · 25세 Elijah
금 10/07 2022 화상 인터뷰

비슷한 관심사를 가지고
같이 춤을 출 수 있는 친구를
온라인에서 사귀고 싶어요

초급자

🇵🇭 필리핀 · 24세 Roro
토 10/08 2022 화상 인터뷰

아이돌의 **패션**과
메이크업에 관한 정보를
빠르게 알고 싶어요

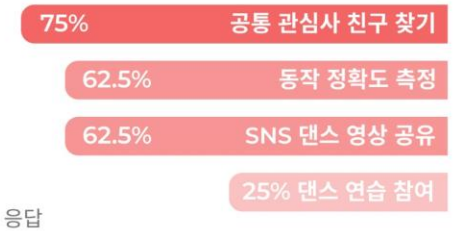
고급자

🇧🇪 벨기에 · 27세 Lorenzo
토 10/08 2022 대면 인터뷰

온라인 댄스 클래스 사용 시
댄스 학습에 적합한 기능이 필요해요

2022. 10. 07 - 21
구글 폼 설문조사 · 22명 응답

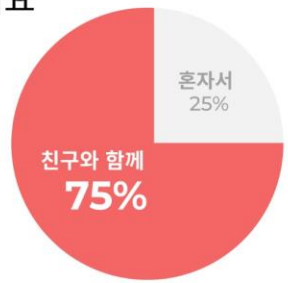
댄스를 배우고 난 뒤에도
다양한 즐기기 활동을 원해요



2022. 10. 07 - 21
구글 폼 설문조사 · 22명 응답

혼자보다는 **친구와 함께**
온라인으로 춤을 배우고 싶어요

Which do you prefer,
learning to dance alone or
learning to dance with friends?



2022. 10. 07 - 21
구글 폼 설문조사 · 22명 응답

2. 리서치

2-4. 사용자 리서치 | 어피니티 다이어그램

공간의 제약

- 집에서 춤출 때 내 전신을 제대로 볼 수 있는 거울이 없어서 내 동작을 확인하기 어려워
- 오프라인 클래스를 수강할 시간이 없어
- 해외에 살아서 케이팝 댄스를 배울 수 있는 곳이 없어

어디서든 혼자 댄스 코칭을 받도록

아이돌을 따라하고픈 욕구

- 내가 춤추는 영상을 진짜 아이돌 무대영상 처럼 녹화하고싶어
- 내가 춤추는 영상을 뮤직 비디오처럼 꾸미고 싶어
- 진짜 케이팝 가수들처럼 의상을 입고 춤 추고 싶어
- 음악방송 무대에서 춤을 추면 영상이 멋있을 것 같은데, 내 방에서 찍으니까 영상이 안 멋있어

실제 **음악 방송처럼 무대를 꾸미도록**

타인과 함께 하고자 하는 욕구

온라인

- 온라인에서 내가 아는 춤을 추는 친구들을 찾아서 만나고 싶어
- 온라인에서도 친구들과 함께 춤을 배우고싶어
- 혼자 춤추니까 외로워. 꾸준히 하기 힘들어
- 케이팝 덕질메이트인 멀리 사는 친구랑 같이 릴스를 찍을 수 있으면 좋겠어

오프라인

- 비슷한 레벨의 친구와 함께 춤을 배우고 싶어

  좋아하는 가수의 춤을 다른 사람들과 함께 추고 싶어
- 나와 가까이 사는 K-pop 댄스에 관심있는 친구들을 만나고 싶어
- 유튜브랑 인스타에 케이팝 랜덤플레이 댄스 영상들이 올라오는데, 같이 참여하고 싶어
- 랜덤플레이 댄스는 어디서 모여서 같이 추는지 어떻게 알아?

다른 유저를 **온라인 & 오프라인에서 만날 수 있는 기회**를 가지도록

안무 습득 어려움

- 유튜브 영상으로 배우려니 특정 부분을 반복, 느리게 재생이 힘들어
- 추고 싶은 신곡이 있는데, 유튜버들이 아무도 영상을 안올려서 아직 안무를 못 따겠어
- 유튜브로 춤을 배울 때 보통 앞 모습만 보여서 디테일한 동작을 따라하기 어려워

안무 습득 과정의 어려움을 **해소**하도록

부끄러움

- 춤 열심히 춘 거 자랑하고 싶은데 내 인스타에 직접 올리기는 부끄러워
- 오프라인에서는 내 옷차림과 댄스 실력이 다 보여서 다른 사람들의 시선이 신경쓰여
- 부끄러움이 많아 혼자서 춤을 배우고싶어

집에서 혼자 댄스 코칭을 받도록

SNS 업로드 목적

- 춤을 SNS에 올리고 싶어서 춤을 배워
- 한 곡의 춤을 다 배우기 부담스러워. 빠르게 유행하는 릴스나 틱톡의 챌린지 동작만 배울 순 없을까?
- 난 전곡을 다 배우기엔 시간이 없고 유행하는 것만 배우고 싶어

SNS 활용 적합한 댄스 컨텐츠 제공하도록

안무 피드백 필요성

- 댄스 영상에 피드백 해줄 사람이 있으면 도움될 것 같아
- 내가 틀린 동작을 잡아줬으면 좋겠어.

  틀린 점을 교정해줄 댄서 선생님이 필요해
- 유튜브로 춤을 배우면 내가 잘 하고 있는지 헷갈릴 때가 있어.

  누군가의 피드백이 필요해

안무 학습 후 꾸준한 피드백을 하도록

2. 리서치

2-4. 사용자 리서치 | 퍼소나

“ 해외에서 **K-POP 댄스**를 **배울 수 있는 곳** 없나? ”

#초급자 #해외팬 #Emma #캐나다 #대학생

Scenario

캐나다에서 K-POP 춤을 배울 수 있는 곳이 없어 주로 **온라인 유튜브**를 통해 **춤을 배우는 EMMA**
하지만 혼자서 영상을 보고 춤을 추려니 **속도는 너무 빠르고, 디테일한 손동작은 따라하기 어렵다.**

Needs

- **해외에서도** K-POP 댄스를 전문적으로 배우고 싶다.
- K-POP 안무의 **디테일한 동작을** 캐치하고 싶다.
- 춤을 추고 누군가에게 댄스 **피드백**을 받고 싶다.

Motivations

케이팝 관심도	●	●	●	●	●
케이팝 접근성	●	○	○	○	○
오프라인 댄스 참여	●	●	●	●	○
SNS 업로드	●	●	●	●	○

Journey	안무 영상 탐색	안무 습득	안무 연습	촬영 및 업로드	관심사 친구찾기
Feelings	😟	😡	😟	😣	😟
Pain points	춤추기 적합한 영상을 찾기 어려움	반복해서 재생 및 멈춤 누르는 불편함	동작의 정확성 파악 어려움	케이팝 스타일링이 어려워 영상 퀄리티 저하의 아쉬움	K-POP 댄스에 관심있는 친구 찾기 어려움

2. 리서치

2-4. 사용자 리서치 | 저니맵

	곡 선택	안무 영상 탐색	안무 습득	안무 연습	본인 영상 녹화	촬영 및 업로드	관심사 친구찾기
Thoughts	재밌는 릴스 찍기에 어떤 K-POP 노래가 좋을까?	안무 연습하기 좋은 영상을 찾기 어려워...	안무를 어떻게 따라해야 할지 모르겠어!	자꾸 틀리는 부분은 계속 틀려서 너무 어려워!	영상을 찍어 보니 이렇게 어색할 수가...	내가 맞게 추긴 한 건가? 다른 사람과 비교되네..	주위 친구들은 관심이 없어! 같이 찍을 친구 어디 없나?
Feelings							
Actions	• K-POP 트렌드 알고 싶어 틱톡에 조회수 높은 릴스 검색 • 블랙핑크 신곡 선택	• 블랙핑크 신곡 뮤비 시청 후 유튜브에서 안무 영상 검색 • 영어로 된 안무 영상 검색 실패 후 무대 영상 선택	• 1절 안무를 목표로 멤버 직캠 봄 • 유튜브 속도/배속 조절, 뒤로 가기로 안무 습득	• 1절 안무 반복 연습하며 립싱크 • 춤 영상 없이 거울 보며 정속도로 연습 후 헷갈리는 동작 추가 연습	• 춤추는 모습 촬영 후 모니터링 • 헷갈리는 부분 반복 연습	• 릴스를 위한 장소 탐색후 촬영 • 아이돌 스타일링한 유저가 영상 촬영 후 SNS 업로드	• 단체무대 커버를 위한 사람 탐색 • 친구에게 연락하지만 같은 관심사가 아니므로 촬영 거부
Pain points	• 춤의 난이도가 어느 정도일지 가늠하기 어려움 • 전문적으로 K-POP 안무 배울 수 있는 곳 없음	• 영어로 된 영상 없음 • 한국어 영상의 자동 영어 자막 CC 기능 불편 • 춤추기 적합한 각도의 영상을 빠르게 구하기 어려움	• 상하체 동시 동작이 어려움 • 구간 반복 재생이 없어 어려움 • 유저가 반복해서 재생/멈춤 누르는 불편함	• 동작 정확성을 파악하기 어려움 • 잘 안 되는 동작 반복적으로 틀림 • 집의 거울로는 전신 확인 어려움	• 영상 녹화 없이는 어색한 부분 알기 어려움 • 틀린 안무를 맞게 추기 어려움	• 음악방송 무대와 다른 현실적인 배경의 아쉬움 • K-POP 패션/메이크업 정보의 부재로 아이돌 스타일링 어려움 • 영상 업로드 후 피드백 부재	• 같은 관심사의 친구 찾기 어려움 • 함께 릴스 촬영할 사람 구인하기 부끄럽고 어려움

2. 리서치

2-4. 사용자 리서치 | 인사이트

“ 해외팬의 정보 습득 한계 ”

- 해외 거주자는 **한국의 K-POP 트렌드**를 알고 싶어함

- **난이도에 알맞은** 댄스 리스트 제공
- 해외 유저를 위한 **영어 서비스** 필요

“ 안무 습득 과정 중 어려움 ”

- **상하체 분리 안무 연습**
- **동작 별로 안무를 끊어서** 안무 연습
- **다양한 각도** 안무 시청
- **동기부여**를 줄 수 있는 수단 필요

- **동작의 정확성에 대한** 피드백
- **잘 안되는 동작 숙지**를 도와주는 기능
- **본인의 춤 추는 모습**을 보고 싶음
- 한국말 **립싱크**를 돕는 기능

- 영상의 안무와 **직접 추는 안무의 차이점**
- **자주 틀리는 동작만 반복** 연습

“ 춤춘 이후 활용의 한계 ”

- **춤**을 추고 **SNS에 업로드하고 싶은 욕구**
- **춤에 관심있는 사람들과 연락**
- **함께 춤을 출 사람들을 구할 수 있는 수단**

- 영상배경으로 **무대를** 꾸미고 싶음
- **아이돌 패션, 메이크업** 정보 필요
- **촬영에 대한 피드백**을 받고 싶음

설문조사 · 심층 인터뷰 · 어피니티 다이어그램 · 퍼소나 · 저니맵

2. 리서치

2-5. 솔루션

해외팬을 위한
K-POP 댄스 티칭 서비스 STAR:T

리서치를 통해 도출한 인사이트를 바탕으로 서비스의 핵심가치와 목표를 설정

As is	To be	Service
해외라는 공간적 제약으로 댄스 습득 어려움	**시공간 제약을 넘어선 온라인 댄스 클래스 제공**	**Class** K-Pop 댄스 배우기
혼자서 동작의 정확도를 체크할 수 없어 어려움	**AI 강사의 코칭으로 정확한 피드백 제공**	
춤을 춘 이후 컨텐츠의 부재로 춤을 지속하기 어려움	**댄스 배틀과 무대 제공해 현장감 있는 온라인 댄스 환경 구성**	**Play** 댄스 배운 후 즐기기 모드
해외에서 K-POP 댄스 관심있는 친구 찾기 힘듦	**같은 관심사의 친구와 교류할 수 있는 만남의 장 마련**	**Feed** 타임라인
홀로 학습하는 환경적 요인으로 인한 지속성의 하락	**오프라인 활동까지 확장되는 오프라인 댄스 기회 조성**	**Meet up** 오프라인 유저 만나기

Contents

1.서비스 개요

2. 리서치

3. 서비스 기획

3-1. 정보 구조도

3-2. 서비스 기능

4. 디자인 전략

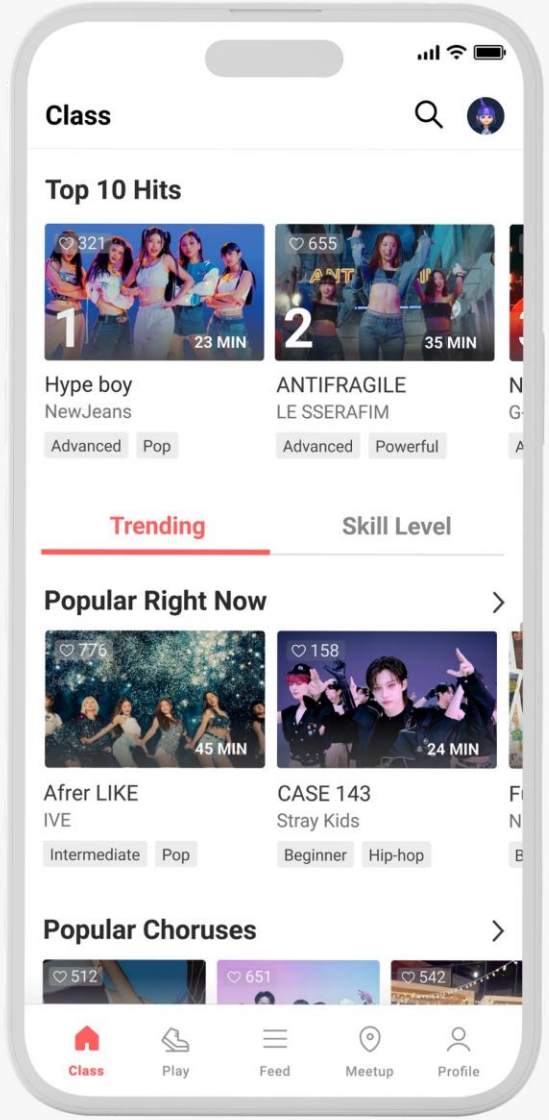
5. 운영 관리

3. 서비스 기획

3-1. 정보 구조도

3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능



1 Class 클래스를 통해 맞춤 K-POP 댄스 코칭을 받아보자!

All Dance Class

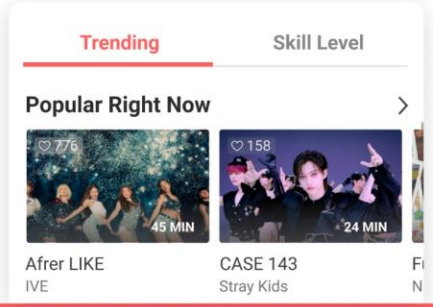
- 트렌드 별 곡 추천 — **최신 트렌드에 따른 수업** 영상 목록을 확인 및 수강 가능함
- 난이도 별 곡 추천 — 초급자/중급자/고급자 **난이도에 따른 수업 추천**으로 사용자 맞춤 트레이닝이 가능함
- 인기 추천 곡 — 현재 인기 있는 곡의 댄스 수업 영상을 추천함
- AI 선생님과 수업 — **AI 강사**가 나의 동작 및 움직임을 분석하여 실시간 피드백이 가능함
- 수업 기록 — 클래스 수강 중 동작의 **단점 및 개선해야 할 점들이 리스트화 되어 기록됨**
- 친구 초대하기 — 연습실에 친구를 초대하여 함께 댄스 연습이 가능함
- 영상 녹화하기 — 나의 연습 영상을 녹화하고 안무, 춤, 표정을 모니터링 할 수 있음
- 정확도 확인하기 — 한 곡의 연습 완료 시 해당 곡의 **AI 피드백** 및 **정확도 그래프** 확인 가능함
- 댄스 복습 — **수업 영상 다시 보기**, **내가 틀린 동작 모아 보기**를 통한 클래스 복습이 가능함

AI 댄스 클래스

언제 어디서든 AI 선생님의 맞춤 K-POP 댄스 코칭을 받아보자!

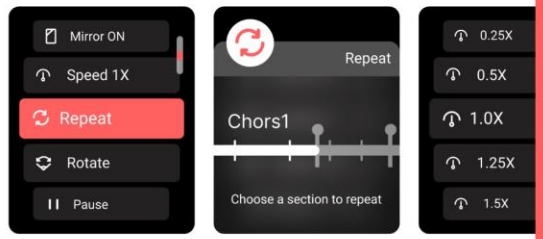
01 난이도·트렌드 별 댄스 추천

유저가 **선호하는 난이도**의 댄스 수업 및
최신 트렌드를 반영한 댄스 수업 제공



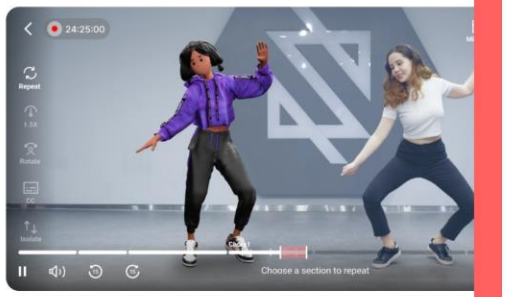
02 스마트 워치와의 연동

스마트 워치와 연동해 댄스 도중 유저가
원하는 모드·속도·구간을 편리하게 **조절**



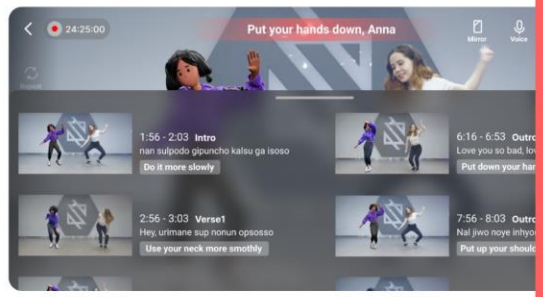
03 AI 선생님과 맞춤 수업

AI 선생님의 동작의 시점을 조절해
동작의 디테일을 정확하게 파악 가능



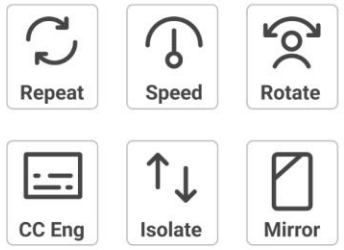
04 틀린 안무 아카이빙

유저가 **자주 틀리는 구간**을 모아
틀린 안무만 복습 및 연습 가능



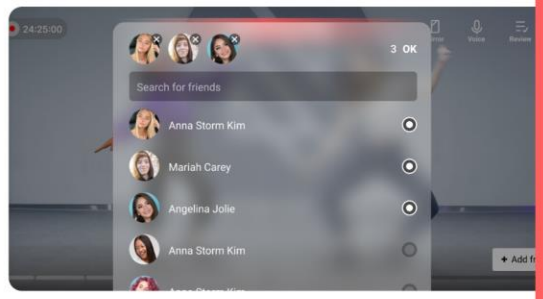
05 댄스 환경 최적화 기능 제공

언어지원, 미러링, 반복재생, 자막 제공 및
상하체 분리 모드를 통한 댄스 환경 최적화



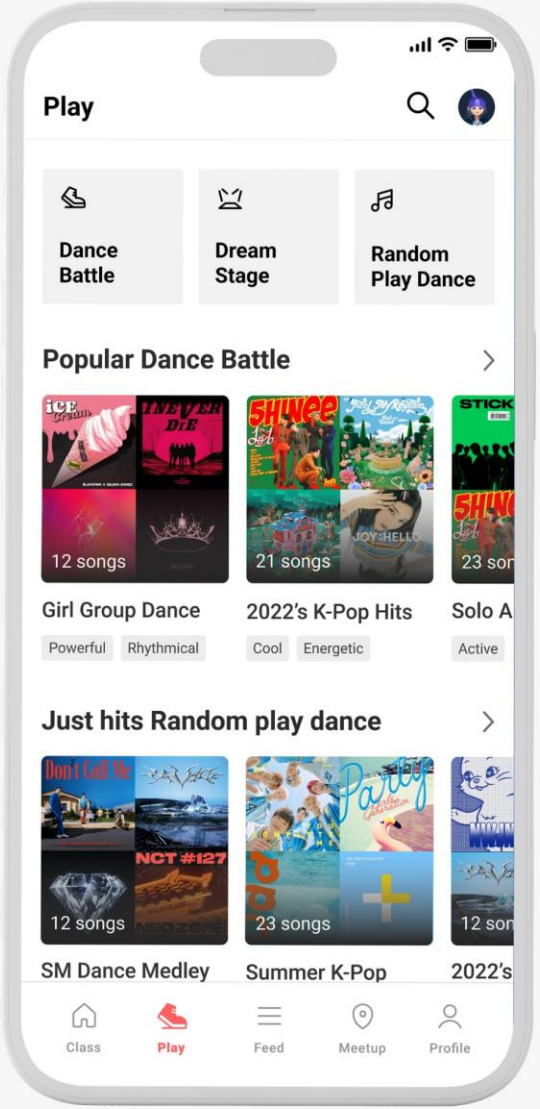
06 친구 초대 기능

친구를 초대해 함께 수업을 수강 하며
참여 **동기 부여 및 지속성 증가**



3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능



2 Play 클래스에서 배운 댄스를 활용해 전 세계 사람들과 춤추자!

Dance Battle

- 친구 초대 배틀
  - 친구를 초대해 노래에 맞춰 춤을 추고, **동작의 정확도를 체크**함
  - **정확도 체크, 댓글 소통, 실시간 라이브 송출, 피드 공유, 틀린 동작 피드백 제공**
- 랜덤 배틀
  - 랜덤으로 상대를 매칭하여 춤 배틀을 진행함

Random Play Dance (Online)

- 랜덤 플레이 댄스 광장
  - 메타버스 광장에서 **랜덤으로 나오는 K-POP 노래**에 맞추어 나의 3D 캐릭터로 사람들과 함께 춤을 춤
- 친구 초대 광장
  - 메타버스 광장에서 친구를 초대해 함께 랜덤 플레이 댄스에 참여함

Dream Stage

- 커버댄스 무대
  - 다양한 인종, 나이의 팬들이 모여 **AR 3D 캐릭터**를 통해 자신이 연습한 커버 댄스를 선보이는 공간
  - **카메라 무브, 의상, 조명 등을 직접 커스텀, 라이브 공유, 댓글과 이모티콘을 통한 소통**

3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능

Play

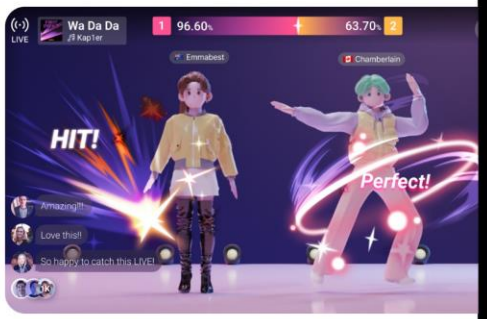
전세계 사람들과 함께 춤으로 경쟁하고, 나만의 무대를 만들어 즐기자!

Dance Battle 수업에서 배운 댄스를 활용해 배틀까지!

01

유저와의 **댄스 배틀**

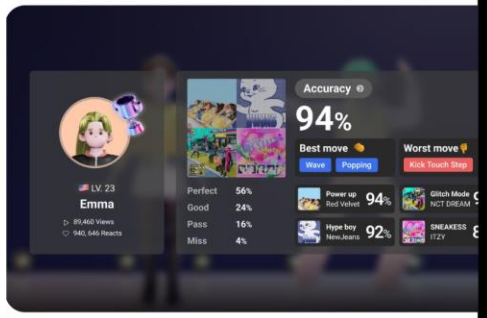
친구부터 AI, 랜덤 유저까지
배틀 상대를 매칭하여 댄스 배틀에 참여
댄스 배틀 중 채팅 및 응원을 통한 소통 가능



02

디테일한 **정확도 피드백**

댄스 배틀 후, 정확도 피드백을 통해
잘한 동작부터 부족한 동작까지
디테일한 피드백 확인

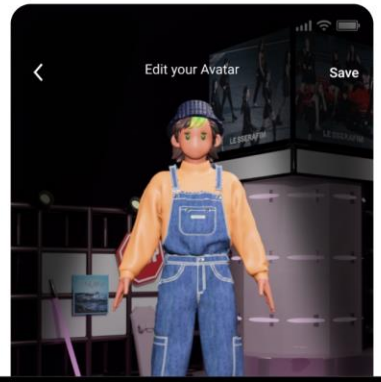


Dream Stage 누구나 아이돌 같은 나만의 무대를 만들 수 있어!

01

직접 만드는 **드림 스테이지**

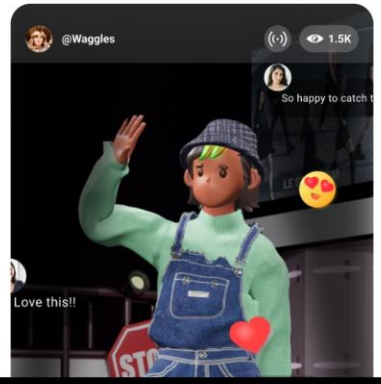
AR 캐릭터가 모션 캡처 기술로 나의 춤을
생생하게 전달하고 무대 제작까지
의상부터 조명, 무대까지 직접 커스텀



02

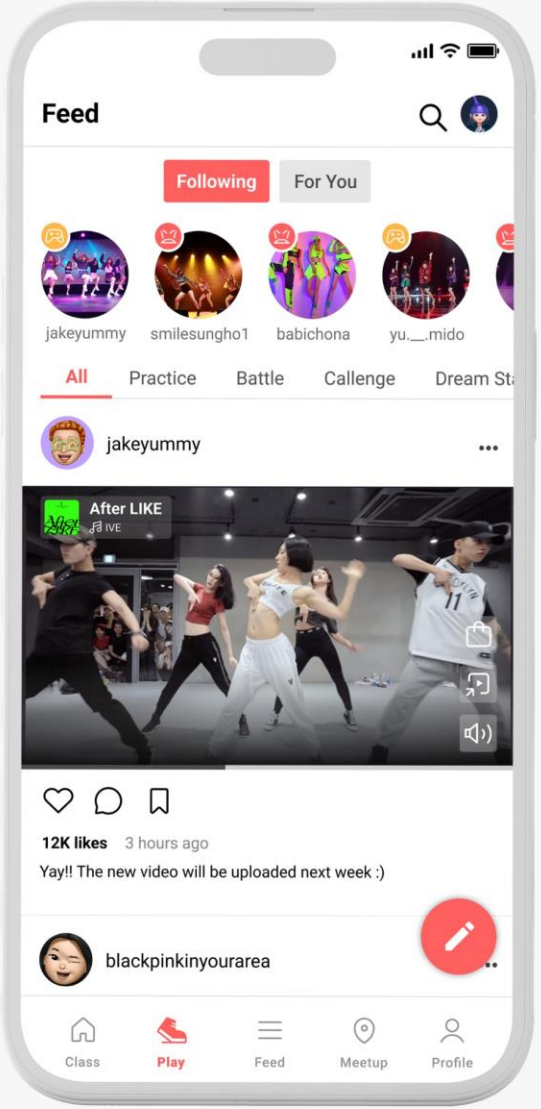
유저와 소통하고 **Feed에 공유**

라이브 스테이지 관람 시 채팅,
이모티콘을 통해 **창작자와 유저 간 소통 가능**
제작한 드림스테이지를 피드에 업로드



3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능

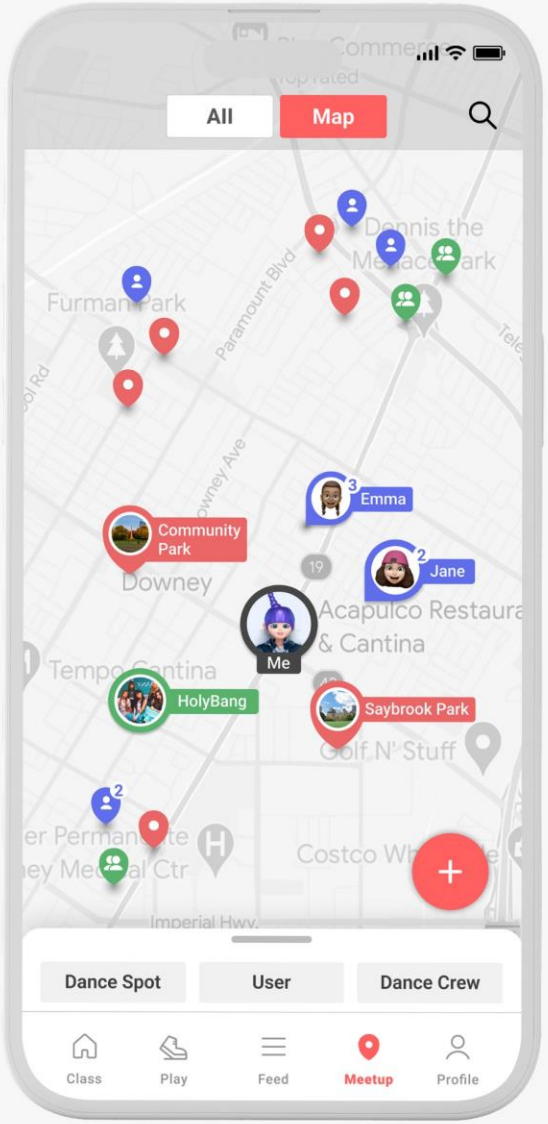


3 Feed 댄스 영상을 업로드하고 나와 같은 관심사를 가진 사람들과 교류하자!

For You	댄스 연습 영상	알고리즘을 통해 유저에게 추천하는 **연습 영상** 감상 가능함
	댄스 배틀 영상	알고리즘을 통해 유저에게 추천하는 **배틀 영상** 감상 가능함
	댄스 챌린지 영상	알고리즘을 통해 유저에게 추천하는 **챌린지 영상** 감상 가능함
	드림 스테이지 영상	알고리즘을 통해 유저에게 추천하는 **드림 스테이지 영상** 감상 가능함
Following	댄스 연습 영상	내가 팔로우하는 사람들의 **연습 영상** 감상 가능함
	댄스 배틀 영상	내가 팔로우하는 사람들의 **배틀 영상** 감상 가능함
	댄스 챌린지 영상	내가 팔로우하는 사람들의 **챌린지 영상** 감상 가능함
	드림 스테이지 영상	내가 팔로우하는 사람들의 **드림 스테이지 영상** 감상 가능함
Live	드림 스테이지	현재 생방송 중인 **드림 스테이지 영상** 감상 및 코멘트/이모지 전송이 가능함
	댄스 배틀	현재 생방송 중인 **댄스 배틀 영상**을 감상 및 코멘트/이모지 전송이 가능함

3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능



4 Meet Up 댄스를 좋아하는 유저와 직접 만나서 춤추자!

All
게시글 밋업 리스트

- **Random Play Dance 게시글**
  위치 기반으로 근처의 어플을 가지고 있는 유저와 **오프라인**으로 만나 **춤&릴스 촬영**할 수 있는 기능 제공함
  - 랜덤 플레이 댄스를 위한 **참가자 모집**, 참가자 인원수 설정 가능
- **소규모 모임 댄스**
  주제를 정해 **소규모 모임 댄스 형성,** 같은 관심사를 가진 유저와의 모임을 통해 댄스에 대한 지속적 동기부여를 제공함
- **댄스 크루 밋업**
  사용자의 장기적 댄스 참여를 위해 **댄스 크루에 참여 및 형성**할 수 있는 기회 제공
  근거리(도시) 내 사용자는 **위치 기반 정보**를 통해 밋업 가능
- **채팅**
  밋업 참가 의사를 내비친 후 게시글을 통해 유저에게 채팅을 보냄
  - 오프라인 기반의 **랜덤 플레이 댄스, 미션 수행, 위치 기반 컨택**을 위해 **채팅이 필요할 때 활성화**

Map
지도를 보며 위치 기반 밋업

- **랜플 장소 찾기 Dance Spot**
  지도 상의 위치 기반 정보로 **랜덤 플레이 댄스 장소**에 나와 있는 밋업에 참가함
  - **랜덤플레이댄스 주제, 밋업 장소, 시간, 위치, 플레이리스트, 호스트 정보 제공. 채팅과 찜하기** 가능
- **댄스 크루 찾기 Dance Crew**
  지도 상의 위치 기반 정보로 **댄스 크루와 연락**하여 댄스 크루에 속할 수 있음
- **다른 유저 찾기 User**
  지도 상의 위치 기반 정보로 **다른 유저들과 연락**하여 공통 관심사를 가진 유저를 만날 수 있음

3. 서비스 기획

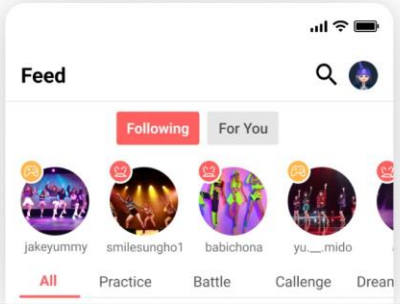
3-2. 서비스 기능

Feed

피드에서 다양한 댄스 컨텐츠를 즐기자!

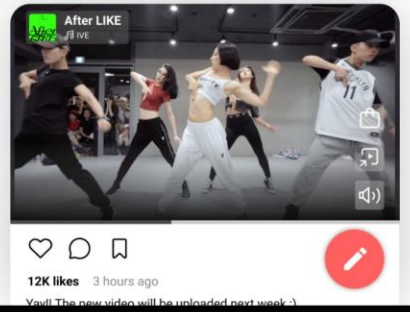
01 Following & For You

Following을 통해 팔로우한 유저들의
댄스 컨텐츠를 구경, **For You**로 알고리즘을
통한 **맞춤 댄스 영상**을 감상



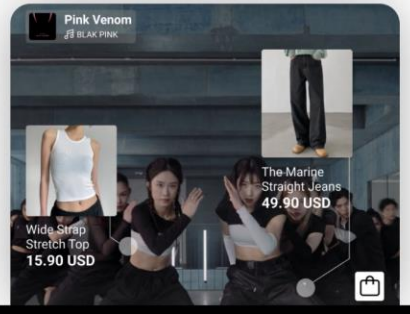
02 다양한 종류의 댄스 컨텐츠 공유

수업의 연습 영상, 배틀 영상, 댄스 챌린지,
드림 스테이지 등 **다양한 댄스 영상**을 공유



03 Feed 속 의상과 쇼핑몰 연계

영상에서 입은 옷의 정보를 확인하고
쇼핑몰과 연계하여 **구매 유도**

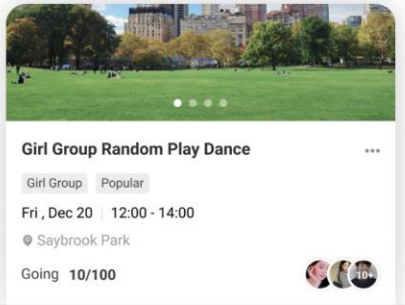


Meetup

댄스를 좋아하는 유저와 직접 만나서 춤추자!

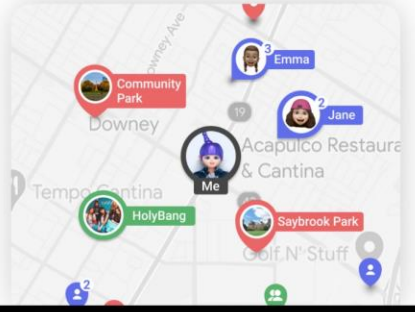
01 오프라인 밋업 참가

오프라인 밋업을 통해 다른 유저들을 만날 기회
획득. 게시글을 확인하고 공연장소 및 시간을
지정해 글을 업로드하고 참여자를 모집



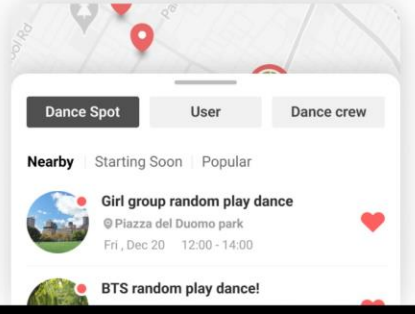
02 위치 기반 컨택

다른 유저의 위치를 확인 후, 채팅으로
연락해 오프라인 컨택과 함께 댄스 연습



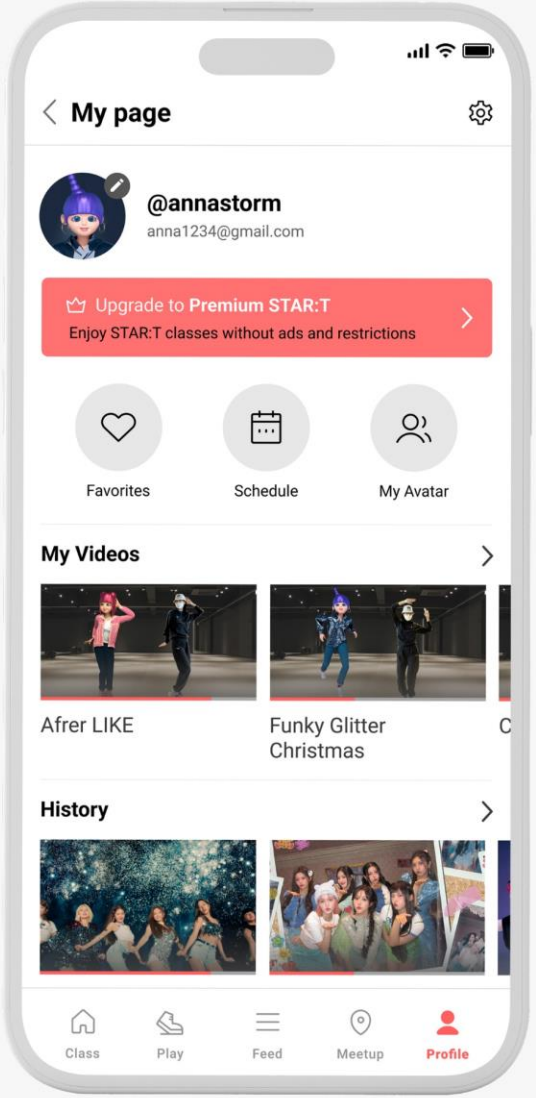
03 주변의 댄스 밋업 확인

근처에서 진행 중인 **댄스 밋업**을
댄스 스팟·유저· 댄스 크루 3가지 방식으로 추천



3. 서비스 기획

3-2. 서비스 기능



5 Profile 수업 후, 필요한 자료들을 내 프로필에서 관리하자!

My Video

- MY 연습 영상 — AI 댄스클래스에서 녹화한 **나의 연습 영상**을 저장하여 나의 타임라인에 저장 가능. 처음 녹화된 연습영상에서 부터 마지막 영상까지 자동 편집기능으로 영상을 만들어 사용자들의 **댄스 발전 과정을 영상**으로 담을 수 있음
- MY 배틀 영상 — 배틀에서 녹화한 **나의 배틀 영상**을 저장하여 나의 피드에 게시
- MY 챌린지 영상 — 챌린지에서 녹화한 **나의 챌린지 영상**을 저장하여 나의 피드에 게시
- MY 드림스테이지 — 드림스테이지에서 **나의 드림스테이지 커버 영상**을 저장하여 피드에 게시

Edit Avatar

- 캐릭터 수정 — 사용자가 자신의 캐릭터를 만들어서 저장할 수 있으며 **아바타 수정 가능**
- 캐릭터 스토어 — 배틀 승리, 퀘스트 완료 혹은 연습 정확도 순위가 높을 때 리워드를 받아 나의 **아바타 패션 아이템 구매** 가능. 실제 패션 쇼핑몰과 연동하여 구매 가능

Add Friends — 친구 추가 기능을 통해 친구와 참여했던 이벤트들을 공유할 수 있음

Mission — **참여 중인 미션**들과 **참여했던 미션**들을 한번에 볼 수 있음

Contents

1.서비스 개요
2. 리서치
3. 서비스 기획
4. 디자인 전략
5. 운영 관리

4-1. 디자인 컨셉

4. 디자인 전략

4-1. 디자인 컨셉

Design Concept

Passionate
열정적인

Young
젊은

Splendent
화려한, 빛나는

댄스에 대한 **열정**을 가진 유저가 **재미있게** 즐길 수 있고, 아이돌 스타처럼 **빛나는** 춤을 출 수 있도록 돕는 K-POP 댄스 코칭

Naming

STAR:T는 Star + Training 의 약자로 K-POP 아이돌처럼 댄스 훈련을 한다는 의미와 동시에 춤을 추는 열정을 의미한다.
또한 처음 댄스를 시작하는 비기너들을 환영하는 의미를 담고있다.

STAR + TRAINING

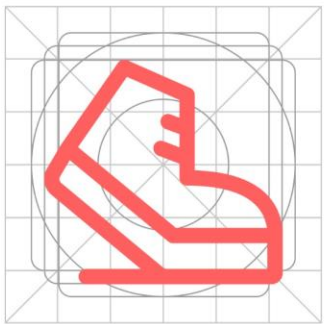
4. 디자인 전략

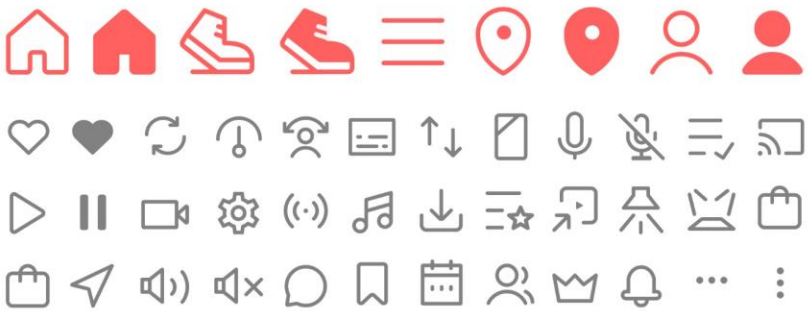
4-1. 디자인 컨셉

Logo

START:T

Icon





Character

Color

#FF6060

Typography

Roboto Regular

Roboto Bold

Contents

1.서비스 개요

2. 리서치

3. 서비스 기획

4. 디자인 전략

5. 운영 관리

5-1. 수익 구조

5-2. 예상 수익표

5-3. 스케쥴

5-4. 업무 분담

5-5. 유지 관리

5-6. 홍보 마케팅

5-7. 인권비 및 비용

5. 운영 관리

5-1. 수익 구조

5. 운영 관리

5-2. 예상 수익표

1. 수입 대비 지출 단위 : (달러)

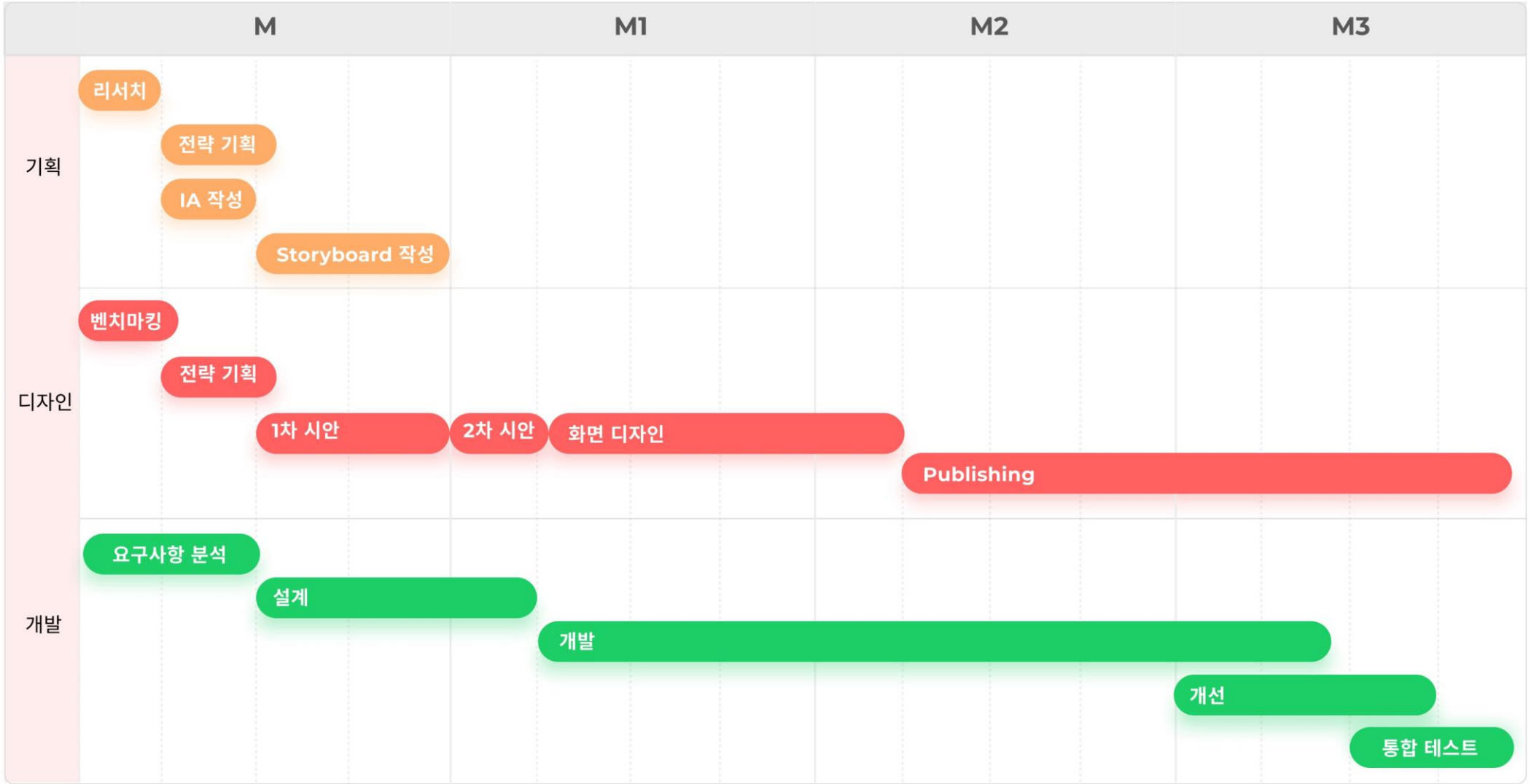
	서비스	월 매출액	비고
수입 (월)	월 구독료	**$5,9 / 사용자 X 10,000명** $59,000	
	아이템 구매 비용	**$3 / 아이템 X 4,000개** (사용자 20%가 아이템 2개씩 구매했을 때) $12,000	**본격적인 매출**은 **약 2-3개월 후** 부터 발생하는 것으로 예상
	사용자 계정 홍보	**$3 (일)/ 사용자 X 500명** (일일 추산 도달 수 350 - 500) $45,000	
지출 (월)	크리에이터 펀딩 리워드	**$0.01 / 조회수 10만 영상 X 100 개** (조회수 10만 넘는 영상 조회수 1회 당 $0.1 사용자 10%가 조회수 10만 넘는 영상) $100,000	
합계	-	약 $ 216,000	

2. 손익분기점 분석 단위 : (달러)

	손익분기점
월 매출액	$ 216,000
월 소요비용	$ 50,000
월 순이익	$ 166,000
손익 분기점	약 4.8개월

5. 운영 관리

5-3. 스케쥴


M
M1
M2
M3
기획
리서치
전략 기획
IA 작성
Storyboard 작성
디자인
벤치마킹
전략 기획
1차 시안
2차 시안
화면 디자인
Publishing
개발
요구사항 분석
설계
개발
개선
통합 테스트

5. 운영 관리

5-4. 업무분담

	개발사업부			기획사업부	전략사업부	총무부
	개발자	디자이너	운영관리자	PM (서비스 기획 제작자)	마케팅 관리자 (온라인, 오프라인)	회계 관리자
고급 (7년 이상)	1	1	1	1	1	1
중급 (5년 이상)	2	-	1	1	-	1
초급 (3년 이상)	-	2	1	1	2	-

5. 운영 관리

5-5. 유지 관리

프로세스	**결제기능 관리**	판매자와 구매자가 사용하기에 편리한 결제 시스템을 사용하는가?
	검색기능 관리	구매자가 운하는 활동을 검색할 수 있는가?
	버그 관리	버그관리 시스템이 적절하게 갖추어져 있는가?
	업데이트 관리	업데이트 관리 시스템이 적절하게 갖추어져 있는가?
회원/업체	**회원 관리**	회원들에 제공되는 혜택이나 제도가 적절하게 갖추어져 있는가?
	업체 관리	업체들에게만 제공되는 혜택이나 제도가 적절하게 갖추어져 있는가?

5. 운영 관리

5-6. 홍보 마케팅

STEP 1 유인	STEP 2 유도	STEP 3 유지
선 체험 후 결제 방식 **제한적 무료 서비스**(3회 수강)를 제공한 후 월간 정액제 요금 적용하여 구독용으로 경험할 수 있는 서비스 확장	**개인 맞춤형 온라인 댄스 수업**으로 차별화된 서비스를 제공하여 만족도 극대화 · 온라인 댄스 수업 이후, **실전 무대**와 **오프라인 활동**까지 즐길 수 있는 서비스로 온오프라인을 넘나드는 유저의 니즈 충족	기준 부합한 크리에이터 펀드 신청 유저에게 **리워드** 증정 기준 - 팔로워 10,000명 이상 보유 - 동영상 단독 조회수 100,000 이상 - 커뮤니티 가이드라인 및 서비스 이용 약관 준수 실제 조회수 및 참여 단계에 따라 수익을 지급하기 때문에 더 창의적이고 더 관심을 끄는 동영상을 게시하는 유저 유지 가능
3회 무료 수강으로 소비자를 끌어들인 후, **월 구독형 서비스**로 전환	소비자의 니즈와 불편함을 파악하고 명확한 솔루션을 제공하여 구독서비스 정착	**리워드 증정**하여 고객의 서비스 사용 동기부여 - 유저 이탈 예방
소비 습관화 만들기 전략	**소비 최적화 만들기 전략**	**고객 가둬 두기(Lock-In) 효과 강화**

5. 운영 관리

5-7. 인건비 및 비용

단위 : (만원)

구분	개발사업부	기획사업부	전략사업부	총무부
고급 (7년 이상)	3명	1명	1명	1명
중급 (5년 이상)	3명	1명	-	1명
초급 (3년 이상)	3명	1명	2명	-
총 인원 수	9명	3명	3명	2명
근무개월 수	4개원	1개월	4개월	4개월
업무 별 예산	5,165	1,374	4,092	3,431
총 예산	15,495	1,374	5,549	3,431
			총	**25,849**

단위 : (만원)

구분	개발사업부	기획사업부	전략사업부	총무부
고급	6,216	6,810	7,904	5,614
중급	5,173	5,420	5,757	4,681
초급	4,106	4,244	4,372	3,824

감사합니다