



네이버 '동네시장 장보기' APP 개선 아이디어 도출



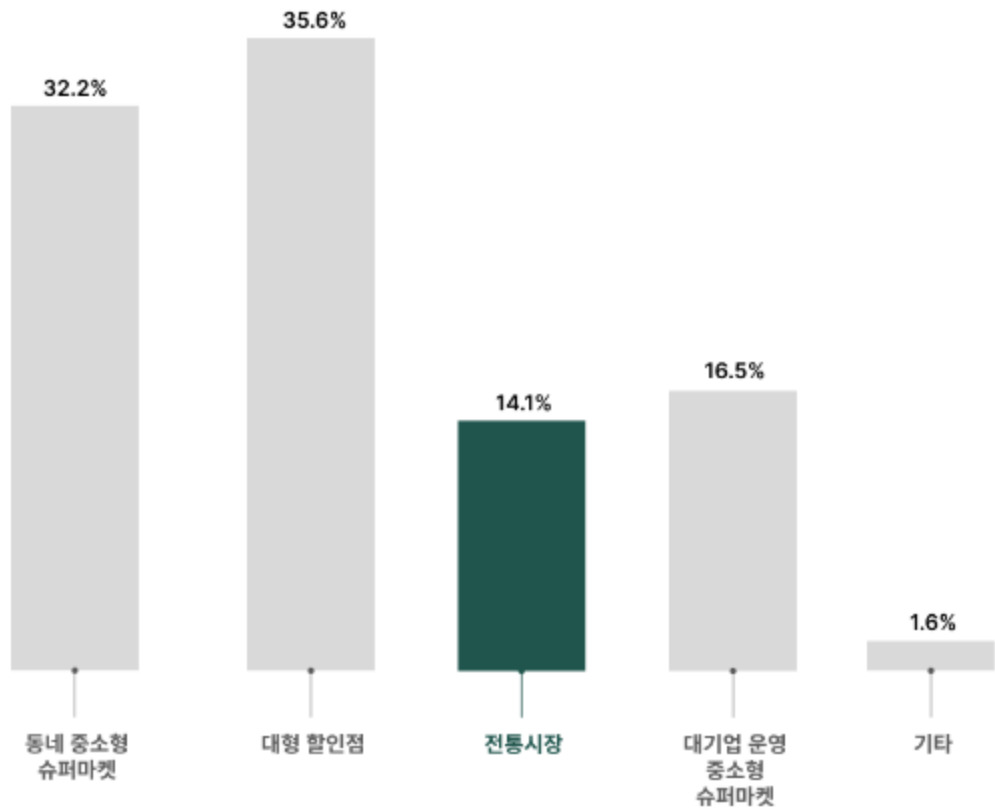
동네시장, VR로 만나요



리서치를 통해 전통시장 선호도 분석 및 인사이트 도출

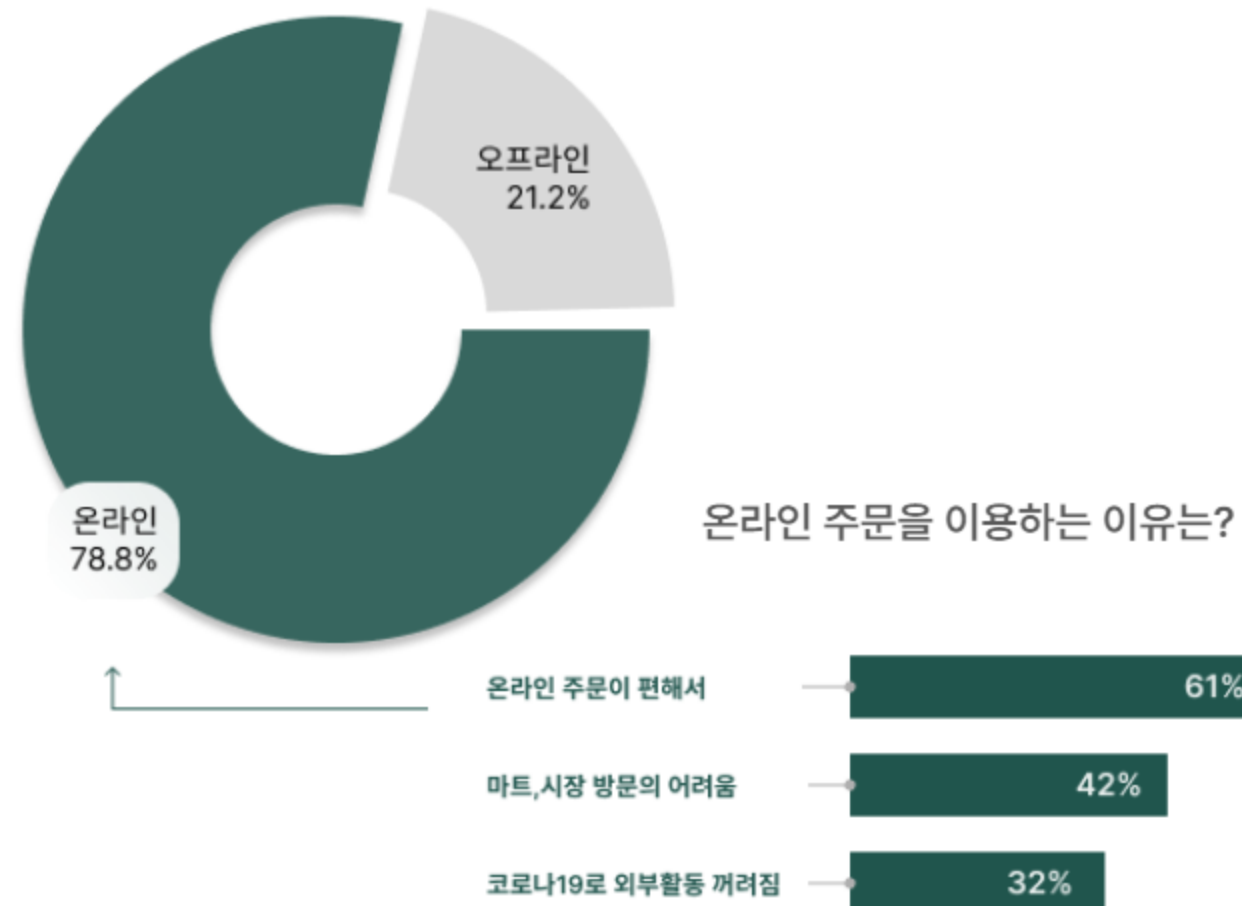
## 오프라인에 머물러 있는 전통시장, 활성화 방안 필요

### 1. 식품 주구입 장소



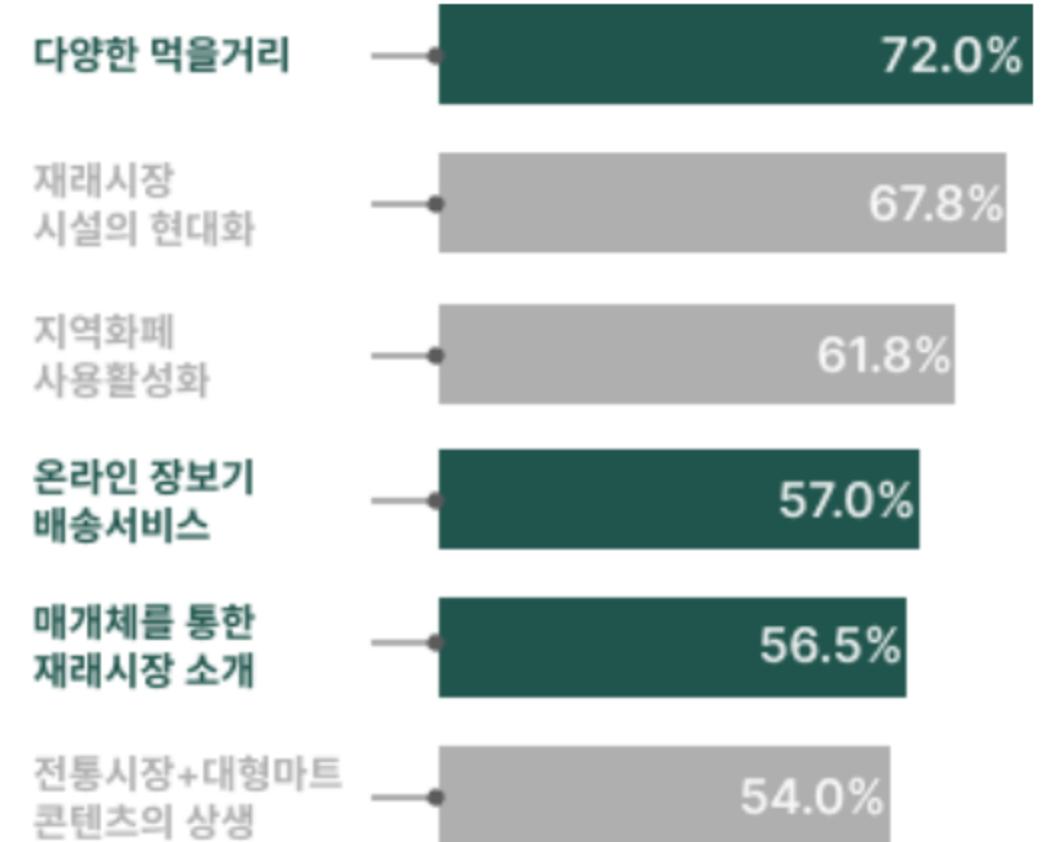
출처 : 한국농촌경제연구원

### 2. 코로나19 이후 장은 주로 어디서 보나요?



출처 : 로마켓

### 3. 재래시장 활성화 방안이 소비자에게 미치는 영향



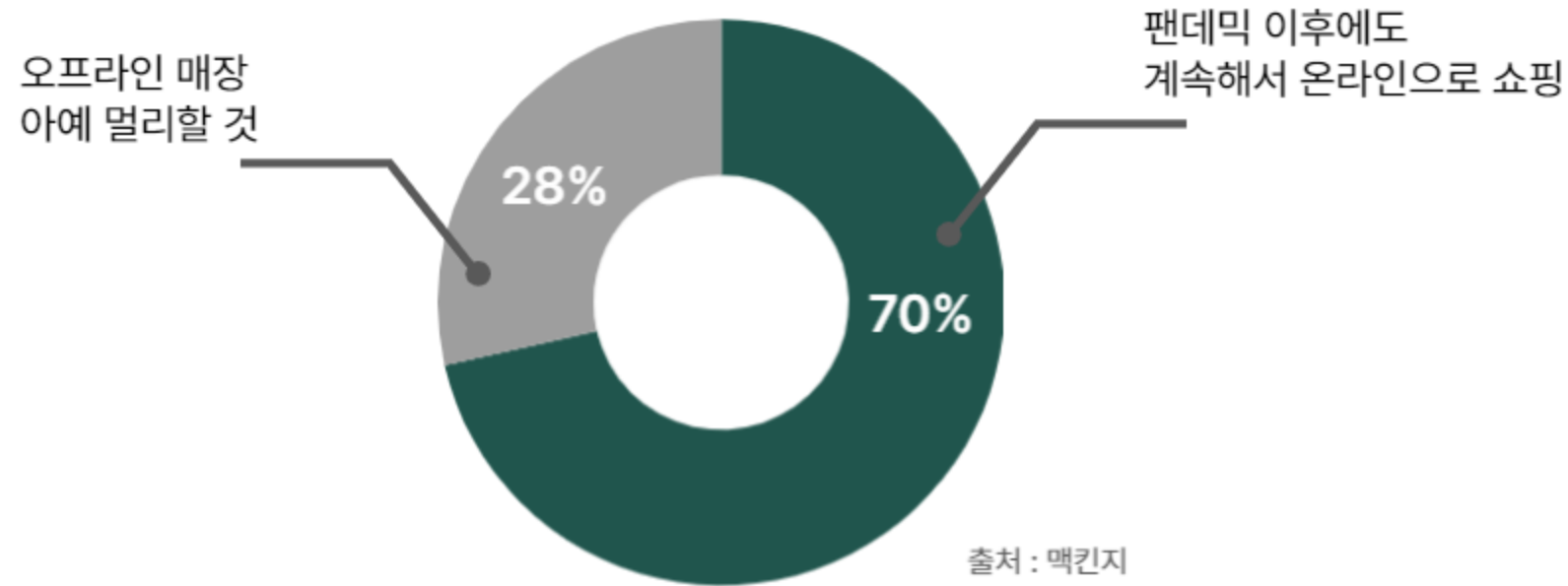
출처 : 엠프레인

온라인 쇼핑 시장 규모가 커지면서  
전통시장을 향하는 발걸음 줄어듦

'전통시장의 분위기' 그대로,  
온라인으로 쇼핑하는 '언택트 커머스' 전환 기회

리서치를 통해 VR 선호도 분석 및 인사이트 도출

## VR이 제공하는 새로운 쇼핑 경험



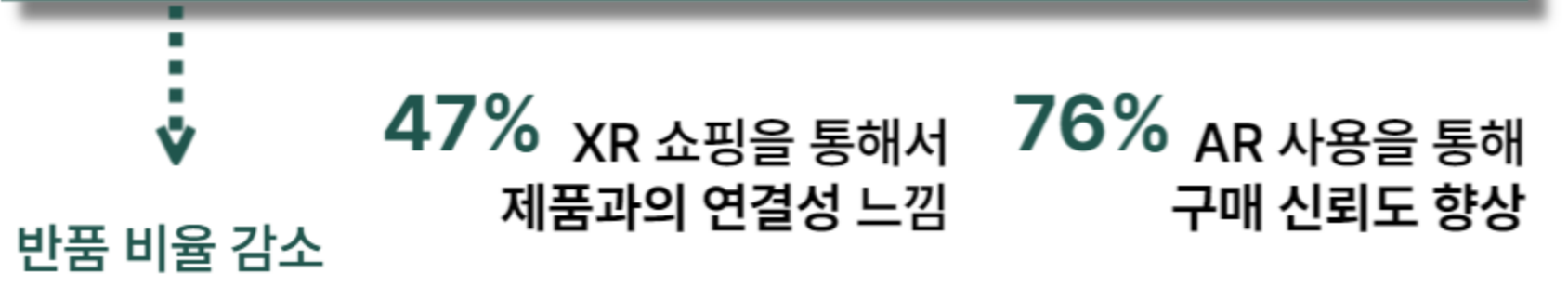
오프라인 쇼핑	.....	상품을 직접 살펴보고 구매 결정
온라인 쇼핑	.....	이미지, 비디오, 상품 설명에 의존해 구매 결정

온라인의 물리적 결핍 해결하기 위해 인공지능(AI), 머신러닝, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 기술 반영

## 고객 중심의 다양한 경험으로 진화하고 있는 'XR 쇼핑'

알리바바, '가상공간의 쇼핑몰'  
이케아, '가구 가상 배치 AR플레이스' 서비스 도입

AR미러, 가상 피팅 등 AR 쇼핑 규모 연평균 20% 성장 중  
XR 쇼핑을 통해 집에서 매장 둘러보고 상세한 제품 경험



- 가상경험은 매장을 직접 방문하더라도 경험하기 어려운 상황을 가상으로 구성해 고객의 구매 결정에 도움
- 제품에 대한 추가정보 시각화 → 더 빠른 구매 결정 촉진

벤치마킹을 통해 시장의 변화를 예측하고 기업에 필요한 개선점 도출

## 'VR 투어' + 온라인 쇼핑 플랫폼 현황



### - 놀러와요 시장(놀장)

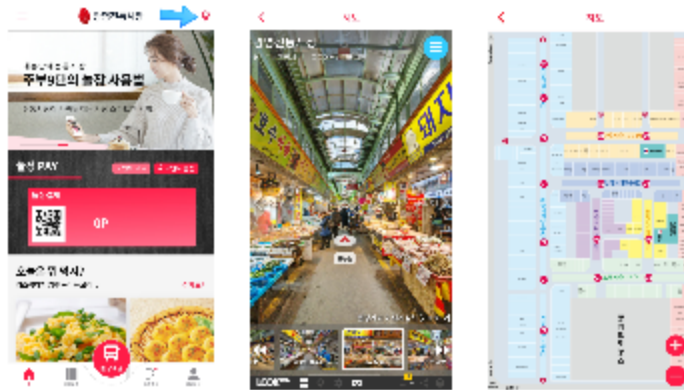
전통시장 활성화 목적의 서비스

전통시장 + 인근 지역 배달 ..... '20~40대 젊은 층 공략'

#### 'VR 투어 제공'



주 이용층 3040세대



'놀장' 앱 접속 → 'vr 투어'로 시장 둘러보기 → 지역 광고 클릭하면 포인트 적립 → 적립 된 포인트로 '놀장' 가맹점 에서 현금처럼 구매 가능

- 'VR 투어' 서비스 이후 일평균 5~600명의 신규 가입자 유입
- 광고 클릭으로 얻은 포인트는 해당 시장에서만 사용 가능



### - 롯데백화점 강남점 '더콘란샵'

모바일을 통해 매장에 방문한 것과 동일한 '원스톱 쇼핑 서비스' 와 비대면 컨설팅 제공

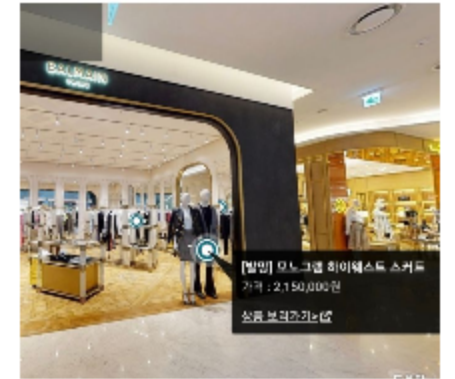
큐레이션을 통해 오프라인 공간 가상 체험



### - 현대백화점 판교점 '발망'

360도 회전되는 VR 화면을 통해 둘러보고 상품 정보 확인

'VR 판교랜드' 서비스 출시



직접 만져보고 입어보지 않아도 가상으로 착용하고 구매  
생생한 경험, 쇼핑 편의 증가

'온라인 앱 쇼핑'의 주 타겟층인 3040대 공략, 번거로운 기기 없이 VR 투어 할 수 있는 '디지털 트윈' 방식의 VR 스토어 도입  
쇼핑/매장 활성화해 매출 증대 기여, 제품 구매 결정력 돕고 판매 이익 극대화 기대

제공하려는 서비스의 구체적인 의도와 가치 정의

## 무거운 장바구니 없이, 현장과 동일하게 "생생한 동네시장 장보기"

오프라인 전통시장을 그대로 옮겨온  
'디지털 트윈' 플랫폼



전통시장의 특성을 살리면서 오프라인 공간에서의 쇼핑을 온라인으로 전환하는  
O2O(Offline to Online) 하이브리드 서비스



VR 투어를 통해 이목을 끌어  
'동네시장 장보기' 신규 고객 유치



기존 이용자들은 현장감 있는 시장의  
모습을 통해 제품에 대한 신뢰도 상승  
→ 재방문 유도하여 리텐션을 상승

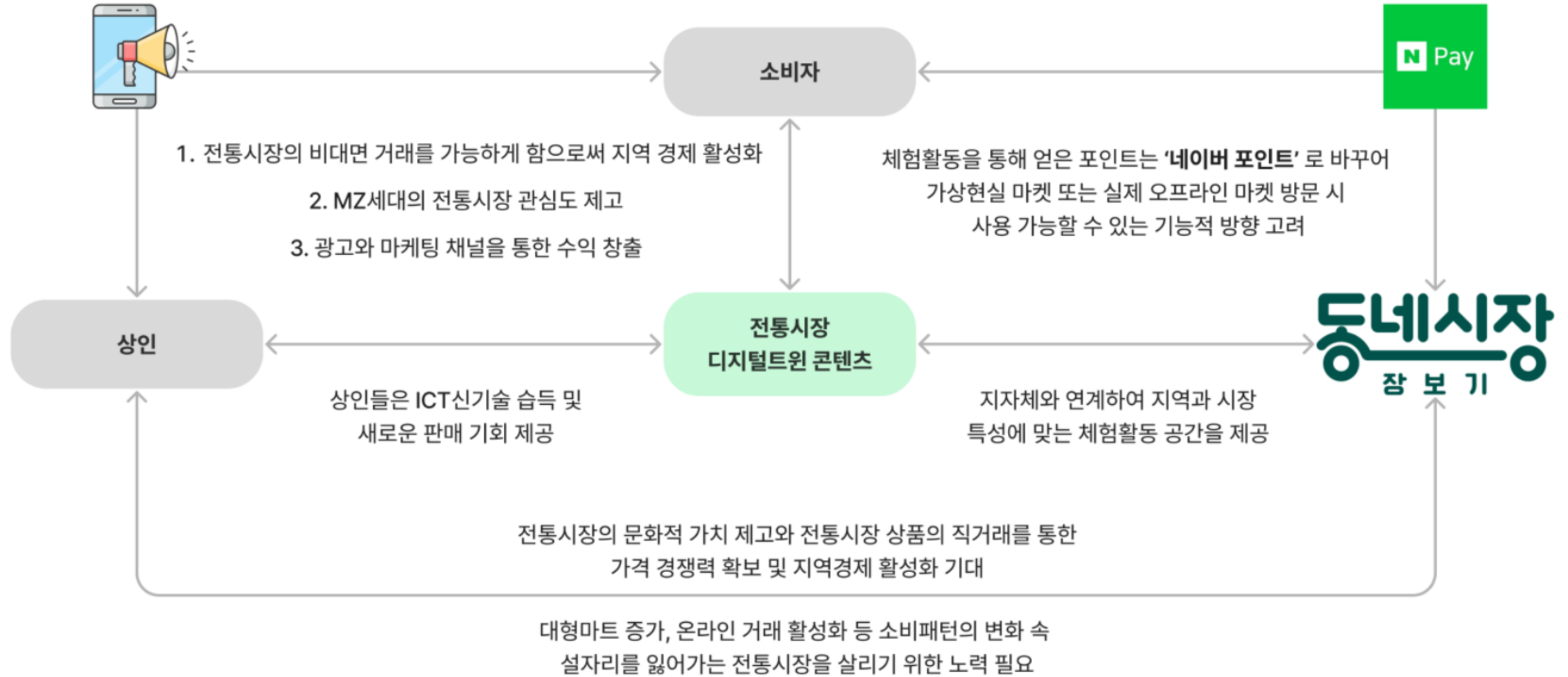


온오프라인에서 사용 할 수 있도록  
'네이버페이' 연동

상대적 고령층인 기존 전통시장 고객은 '동네시장 장보기'로 유도  
상대적 젊은 고객층은 '전통시장'으로 유도 및 '온라인 장보기' 유입

# Business Model

서비스의 전달 방법 및 이윤을 창출하는 방식 정의



# 서비스 목표 및 기대효과

리서치를 통해 도출한 인사이트를 기반으로 서비스 목표 및 기대효과 제시



## GOAL

- 사용자에게 디지털 경험을 제공함으로써 기존 온라인 과는 다른 쇼핑 공간 제공
- 현실감 있는 전략으로 쇼핑에 대한 몰입도 높임
- 일회성으로 끝나지 않고 젊은 세대들과 지속적인 관계 유지 목표

## TOBE

1. 지역의 한계를 극복하기 위해 전국적으로 'VR 시장 투어' 추진
2. 온오프라인에서 사용할 수 있도록 네이버페이 포인트를 연동해 고객 '록인(종속) 전략' 추진

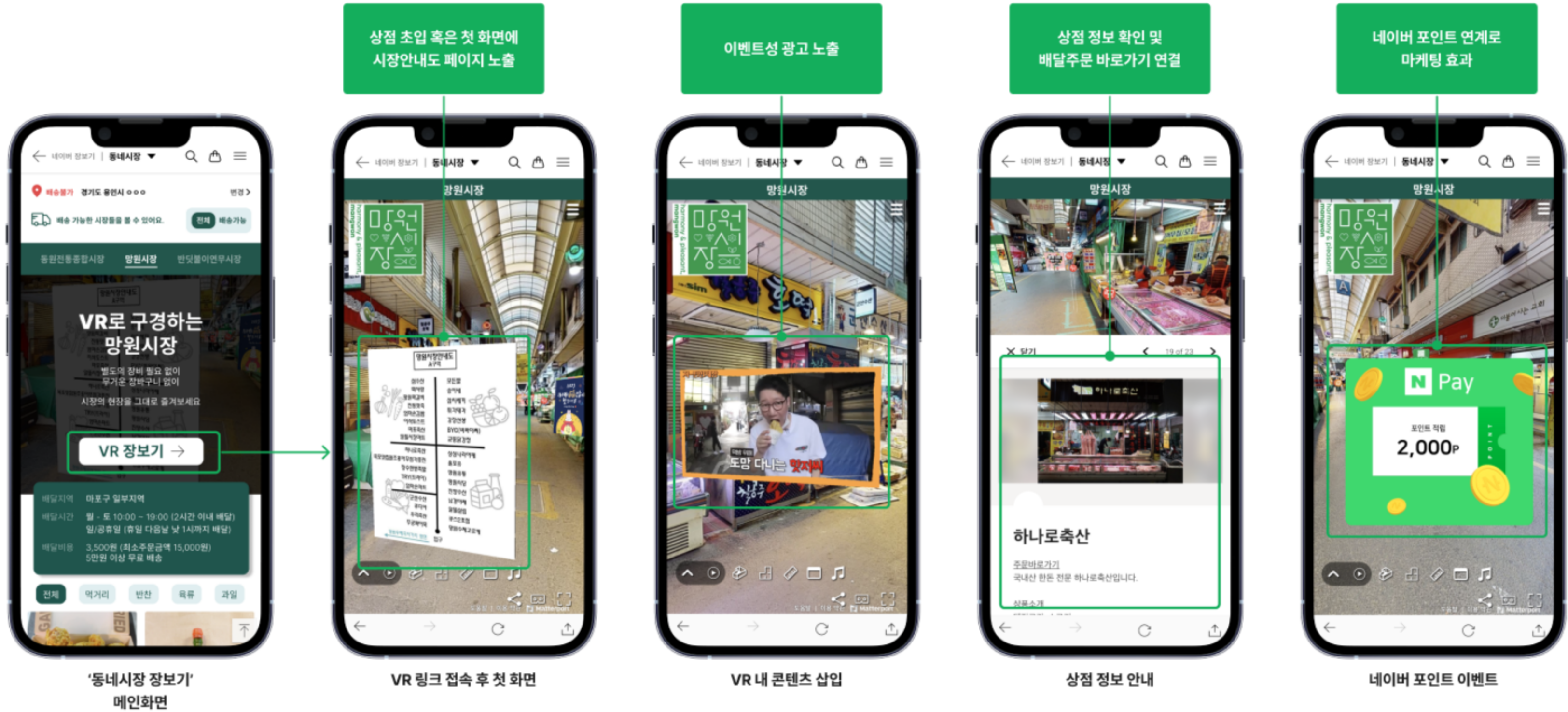
편리함

상호작용

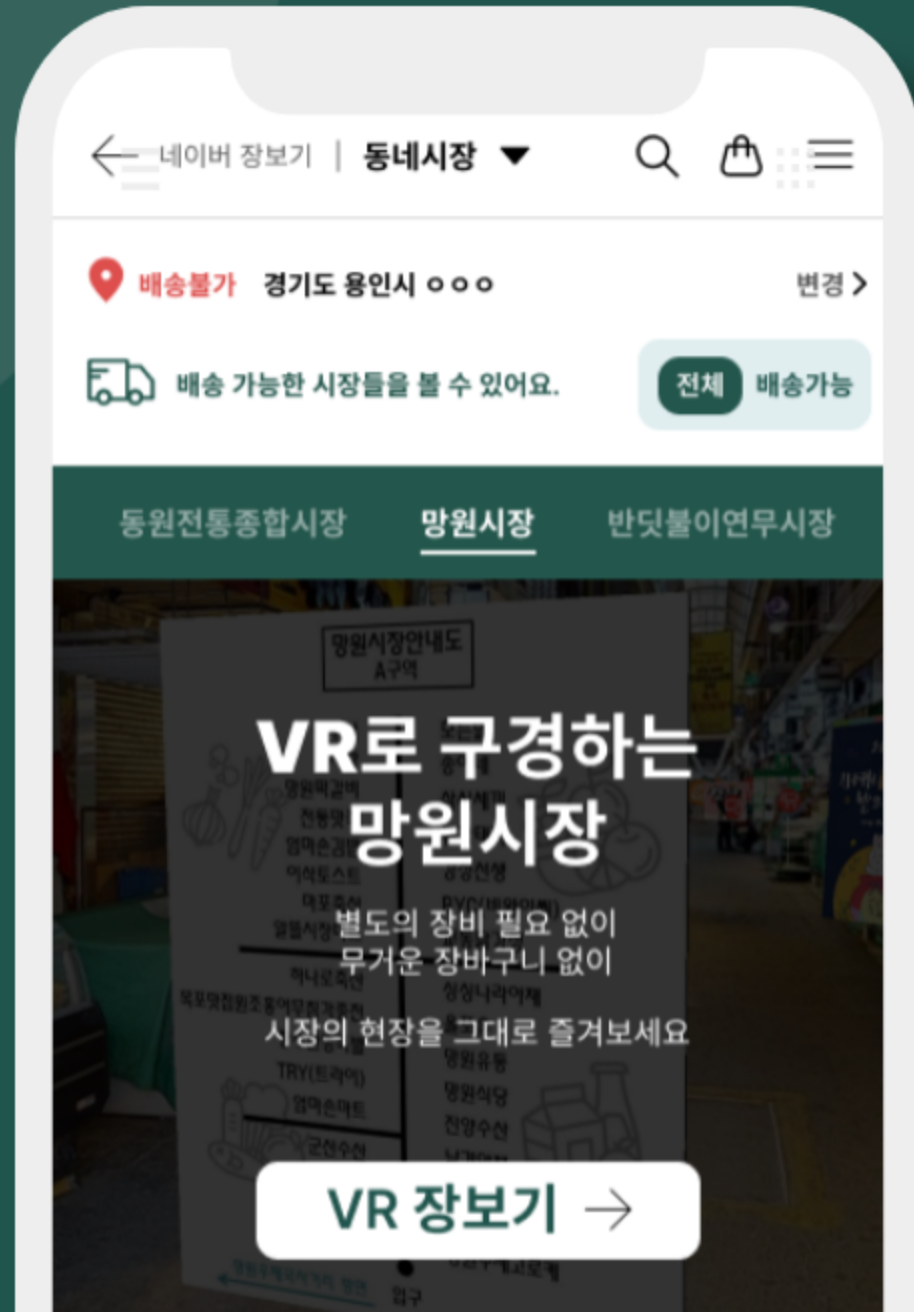
몰입감

# Prototype

아이디어 개선사항이 반영된 프로토타입







동네 시장을 그대로 '네이버 동네시장 장보기'

**THANK YOU**