

아폴로크루즈 17I 운영 결과 발표

Apollo Cruise & Crews The 1st

(2021_10_06 ~ 2022_05_11)

[CONTENTS]

I. 아폴로크루즈 The 1st

주니어보드 | 1st Crews | People | Subject | Tools

II. 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC

III. 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버소감 | Q&A

#01

아폴로크루즈 The 1st

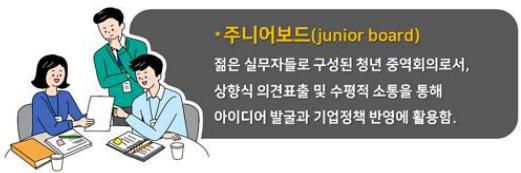
주니어보드 | 1st Crews | People | Subject | Tools

DS 최초의 주니어보드 = <아플로크루즈>

주니어보드 Trend

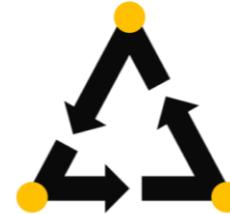


(검색일 5월 7일)



DS 아플로크루즈

“아이디어 아카이빙”
Challenge & Failure Bank



“빠른 실행”
'Self' decision making

“공식 제안”
proposal

나이가 어린 사람 아닌,
생각이 젊은 사람이 모여
스스로 결정하고 실행하는 조직

› 아플로크루즈 The 1st

주니어보드 | 1st Crews | People | Tools | Operate

#People



#Tools

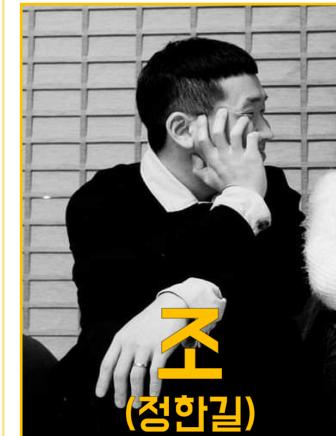


#Operate



› 아플로크루즈 The 1st

주니어보드 | 1st Crews | People | Tools | Operate



#리더 #추진력
#C비즈팀 #마케터



#다람쥐 #창의력
#수학동아 #기자



#자명종 #실행력
#서비스개발
#개발자



#연필 #비판력
#영상기획파트
#기자



#히어로 #운영력
#콘텐츠커뮤니티팀
#커뮤니티전문가

› 아플로크루즈 The 1st

주니어보드 | 1st Crews | People | Tools | Operate

#외부_회의실 #교육



#협업툴 #노션(Notion)

아플로크루즈 1기 공홈

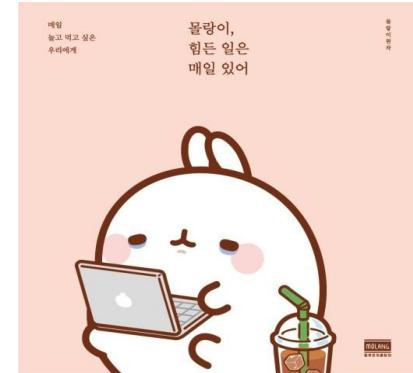
아플로크루즈 공지

1기 프로젝트

회원소개

회원목록

#Human_굴림 #야근





#02

1st 프로젝트 Digital Transformation

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC

› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC

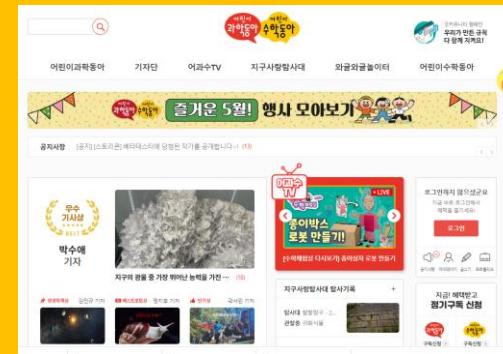
DS의 과정 구조



Contents



Community

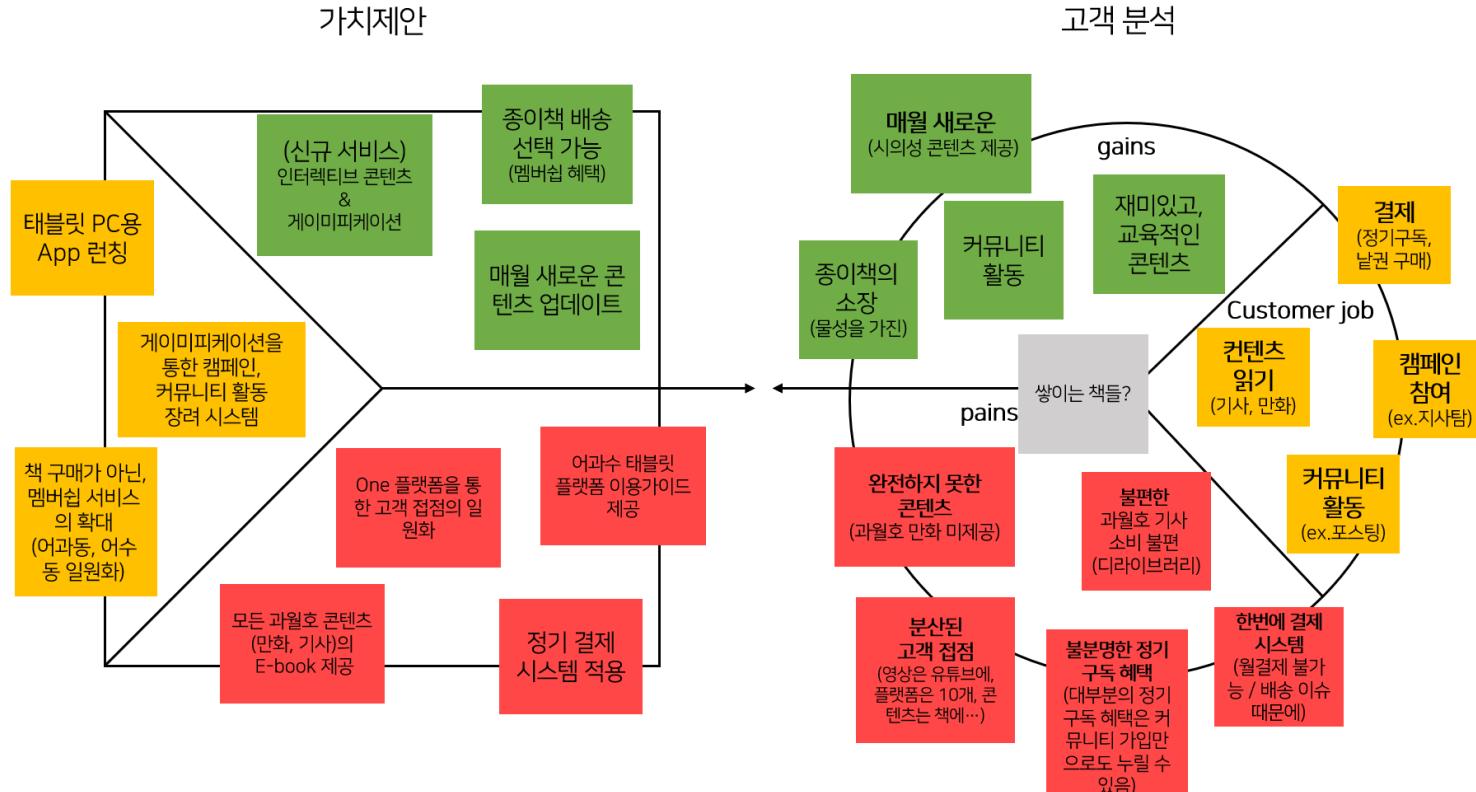


› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC

가치제안 캔버스

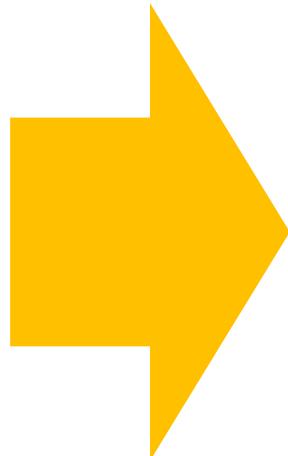
Value Proposition Canvas



› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | **프리토타이핑** | 인사이트 | BMC

어린이수학동아 매거진의 디지털 전환



시연영상

› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | **프리토타이핑** | 인사이트 | BMC



› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC



청각 자극에 관심 ↑

다양한 디지털 요소 중 오디오 기능
녹음 기능 등에 긍정적인 반응

인위적인 콘텐츠 지양

인위적인 목소리보단 사람이 직접
녹음한 콘텐츠가 더 듣기 편했어요



더 다양한 참여형 콘텐츠

일방적인 콘텐츠보다는 내가 참여하는
그리기, 녹음 기능이 재밌었어요

포트폴리오 기능

나의 창작품을 모아서 공유



소규모 그룹 만들기 (Ex.일촌)

친한 친구에게만 공유하고 싶어요
완전한 오픈 지향, 일촌공개 처럼

종이책을 디지털로 NO 디지털을 종이책으로 YES

› 1st 프로젝트

배경&개요 | 가치제안 | 프리토타이핑 | 인사이트 | BMC

핵심파트너	핵심활동	가치제안	고객관계	고객
<ul style="list-style-type: none"> - 태블릿 학습 서비스 기업 - 국내 구독 서비스 (Ex. 카카오 구독 on / skt T우주) - Ex. 삼성 / 태블릿 PC 제작사 (신규 태블릿 구매 시 기본 App + 3개월 무료 제공) - 국내 공교육 기관 & 교육부 	<ul style="list-style-type: none"> - 매거진 콘텐츠 E-Book & 컷툰화 (매월 + 과월호 5년치) - 서비스 개발 및 유지 보수 - 태블릿 전용 서비스 개발 (인터넷익스프 & 게이미피케이션) - 삼성 태블릿 제조업체 기본 App설치 + 이용 고객 DB 활용 영업 - 기존 정기독자의 전환 구매 유도 TM 	<ul style="list-style-type: none"> - 책이 아닌 콘텐츠 멤버쉽 <ul style="list-style-type: none"> * 기존 정기구독료로 최대 5년치의 매거진 콘텐츠 이용 가능 * 어과동 + 어수동 선택 필요X - One 플랫폼(채널)을 통해 어과수의 모든 서비스를 한 곳에서 - 부담 없는 결제시스템 + 진입장벽 ↓ (매월 정기 결제 가능 / but, 종이책 배송 선택시 한번에 결제) - 새로운 형태의 고객 경험 (디지털 매거진 + 커뮤니티) 	<ul style="list-style-type: none"> - 지속적인 태블릿용 서비스 개발 유지 보수 - 매월 콘텐츠 업데이트 및 이용 가이드 제공 - 게이미피케이션을 활용한 활동 장려 One 멤버쉽 (매거진 구독의 자유로운 변화) - 신규 태블릿 구매 고객 대상 무료이용 회원가입을 통한 DB 확보 - 종이 매거진 송부(선택형 멤버쉽 혜택) 	<ul style="list-style-type: none"> - seg1. 어과수 고객 + 이탈 고객 (기준 정기독자 3만명) - seg2. 태블릿 학습 서비스 이용자 (Ex. AI홈런 43만명) - Seg3. 초등 교사, 학교 (or 디라이브러리 이용자) - Seg4. 신규 태블릿 구매 고객 (기본 app) 中 무료 이용권 사용자
핵심지원원 (or 파트너)				채널
				<ul style="list-style-type: none"> - (DS스토어)정기구독자 대상 태블릿 멤버쉽 전환 - (파트너)태블릿 학습 서비스 내 추가 유료 서비스 - (학교 대상 영업)교사 고객용 School 학습 자료 서비스 Open
비용	수익			
<p>Main</p> <ul style="list-style-type: none"> - 태블릿 PC용 플랫폼 개발비 + 유지 보수 - 매거진 콘텐츠의 E-Book화에 대한 인적자원 or 외주비용 <p>Sub</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어과동, 어수동 2개 매체 구독자에 대한 잠식 (carnivalization) - 태블릿 제조업체 기본 App & 무료이용 3개월에 대한 잠식 (carnivalization) - App스토어 내 결제 시스템 수수료 (Google Play 기준 15%) 	<p>Main</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존 고객seg 판매 수익 (기준 고객 + 신규 고객 + 이탈 고객) - 태블릿 학습 서비스 이용자 대상 유료 결제 시스템 - 교육기관 연계를 통한 유료 (처음엔 무료 → 추후 학교용 결제 시스템 (학생수 얼마 / ex. MS office)) <p>Sub</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신규 태블릿 구매 고객의 유료 전환 수익 - 교육 플랫폼 디지털 콘텐츠 제휴 등에 대한 수익 			

#03

2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A

#주제

- 무거운 주제 보단 가벼운 주제 (No \$\$\$)
 - ▶ 사업화 하지 않더라도 의미 있는 시도를 했으면
- 주 1회 만남이 연속성을 갖기 어려웠다
 - ▶ 연속성이 필요하지 않은 아이템 (Ex. 조직문화)
- 주제를 먼저 정하고 원하는 사람들이 모였다면 더 좋았겠다
 - ▶ 아이디어 사전 공모 후 지원 받자
 - ▶ 아이디어 제보자가 있으면 좋겠다
 - ▶ 아폴로크루즈 내부 프로젝트 단위로 운영되어도 좋겠다

#7|EA

- 비용 제한이 있으면 오히려 더 자유로운 활용이 가능했을 것
 - ▶ 예산을 체계적으로 세팅하고 운용했으면

#운영(퍼실리테이션 & 교육)

- 현업과 업무분장이 어려워 야근을 했다
 - ▶ 주4일 현업 / 주1 아폴로크루즈 해야한다
(but, 4일 동안 5일치에 업무를 해야 하는가?)
- 디자인 씽킹에 대한 워크샵이 좋았다
 - ▶ 활동 기간 all time 워크샵 교육 필요하다
- 결과물을 어디까지 낼 것인가?
눈치볼 사람을 찾아냈다
 - ▶ 교육 외 세밀한 퍼실리테이션을 받을 필요가 있다
- 현업 직무 외 아예 다른 역할을 맡아보고 싶었다
 - ▶ 멤버 각자 해보고 싶은 역할에 대한 고민도 필요하다
- 리더가 수평적이고 싶어했으나 그렇지 못했다
 - ▶ 정해진 리더 보단 내부적인 선발 필요(?)

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A



안드레아
(백석우)



#리더 #추진력
#C비즈팀 #마케터

너는 나의 레퍼런스에서 작은 건의로 시작한 아풀로크루즈가 실제로 발족하고 실행하고 완료하기까지 함께할 수 있어서 감개무량합니다. 새로운 것과 새로운 사람을 좋아하는 저에게 새로운 자극과 경험이 되었고 크게 두 가지를 배운 것 같습니다.

첫번째는 리더쉽과 책임입니다. 아풀로크루즈가 각자 직급, 직무, 직책도 달랐고 심지어 저는 나이로나 연차로나 밑에서 두번째에 위치했습니다. 대리 2년차에서 리더의 역할을 맡을 수 있는 기회가 거의 없을 텐데, 이번 아풀로크루즈 활동을 통해서 리더쉽과 책임감에 대한 큰 내적 성장이 있지 않았나 싶습니다.

두번째는 협상, 협업, 조율입니다. 다양한 사람들이 모여 새로운 일을 하다 보니, 의견을 모으고 조율하는 일이 많았습니다. 평소에 현업에서 하는 일도 크게 다르지 않다고 생각했지만, 제가 잘 알고 자신 있는 분야에서의 일과 새로운 분야에서의 조율은 생각보다 쉽지 않은 일이었습니다. 이런 경험이 오히려 현업에서 협상, 협업 등 의견을 조율할 때 오히려 더 쉽게 느껴지도록 했습니다.

마지막으로 무엇보다 함께한 아풀로크루즈 1기 멤버들과 친해질 수 있었던게 가장 소중한 경험이었습니다. 아풀로크루즈 사랑합니다.

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A



기라
(김미래)



#다람쥐 #창의력
#수학동아 #기자

새로운 것을 해보고 싶다는 생각으로 아풀로크루즈에 참여했습니다. 다들 그런 마음으로 모였고 그래서 처음에 굉장히 재밌는 아이디어들이 많이 나왔는데요. 의미있는 결과를 내야한다는 생각이 더 강하게 들었던거 같습니다. 만약 그런 생각을 좀 접고 진짜 엉뚱하고 웃긴걸 했다면 어땠을까 하는 생각도 드네요.

한편으로 스스로 프로젝트가 가고 있는 방향을 잘 인지하고 객관적으로 보는 것이 꽤 어렵다는 것을 깨달았습니다. 저는 아풀로크루즈에서도 가장 연차가 낮고, 팀장님의 컨펌 없이 업무를 해본 경험이 없습니다. 그런데 이번 프로젝트는 정말 우리끼리 하니까 ‘이렇게 하는게 맞는 건가?’라는 생각이 들었을 때, 확실하게 답하기가 어렵더라고요. 자기 선택을 책임질만큼 자신이 있어야한다는 거라서 이건 앞으로 더 배워가야겠다고 생각했습니다.

마지막으로 기자로서 글을 쓰고 콘텐츠를 만드는 것은 익숙하지만 새로운 사업을 시작하는 것은 아무것도 몰랐습니다. 사업을 구상하는 게 얼마나 복잡하고 많은 단계가 필요한지 알게 됐고요. 또 많은 의견교류와 협업이 필요하다는 것을 알게 됐습니다. 의견을 모으는 방법에 엄청난 스킬이 필요하다는 것도 느꼈습니다.

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A



#자명종 #실행력
#서비스개발
#개발자

이런 종류의 서비스를 진행함에 있어 서비스 개발팀에 기술 지원을 요청할 것 같아서 미리 투입되기로 마음 먹었습니다.

물론 현업과 병행하기가 결코 쉽지 않아 주말에도 작업을 계속하게 되었습니다.
(시프티에는 올리지 않았습니다..)

아무래도 이런 활동은 작업 화면을 보면서 회의를 해야 진행이 수월하기 때문에, 남들보다 한발 앞서서 화면 구성, 기획, 디자인, 퍼블리싱, 개발을 도맡아 하게 되었네요.

완성도를 높이려면 회사 차원에서의 구체적인 지원이 필요할 것 같습니다.
태블릿을 이용한 서비스인데 정작 테스트를 할 수 있는 태블릿이 없어서 정확한 테스트를 하진 못했네요.
현장에서의 무선 인터넷 속도라던가 iOS에서의 일부 오류라던가, 그런 것들도 사전에 테스트를 할 수 있었다면 좀 더 완성도를 높일 수 있었을텐데 아쉽습니다.

이와 비슷한 컨텐츠를 실제 서비스로 발전시키기 위해서는 기존 서비스개발팀 만으로는 한계가 느껴졌네요. 앞으로의 2기 활동이나 실제 서비스의 상용화를 위해서는 **컨텐츠개발팀**의 신설이 필요하다고 생각이 들었습니다.

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A



**조
(정한길)**



#연필 #비판력
#영상기획파트
#기자

다양한 팀의 사람들을 만나 함께 이야기를 나누고 다양한 아이디어를 내볼 수 있어 좋았습니다. 특히 초반에 함께 세미나를 들으며 다양한 아이템 아이디어를 구상해봤던 때가 기억에 남습니다. 매일 하던 생각에서 벗어나 새로운 생각을 해보는 경험은 뇌를 리프레시하는 데 큰 도움이 되었던 것 같습니다.

멤버들과 수시로 만나 회의를 진행하면서 웃기도 많이 웃고, 싸우기도 많이 싸웠습니다. 회사에서 누군가와 이렇게 열정적으로 토론을 해본 것도 처음인 것 같네요. 보통은 시간에 쫓겨서 싸울 시간도 없을 텐데 말이죠. 이런 과정 속에서 사람들과 함께 효율적으로 논의하는 법, 서로 다른 의견을 조율하는 법을 배운 것 같습니다.

솔직히 저희가 만든 결과물이 입이 떡 벌어질 만큼 멋진 것은 아니지만, 이걸 함께 만드는 과정에서 배운 커뮤니케이션 방법이 무척이나 값어치 있었기에 이 시간이 무척이나 소중하게 느껴집니다. 두 마리 토끼 중 한 마리라도 잡았으니 다행이라고 생각합니다. 앞으로 후배들이 이와 같은 활동에 참여하고 싶다고 한다면 적극 권장하고 싶네요. 고생하셨습니다.

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A



#히어로 #운영력
#콘텐츠커뮤니티팀
#커뮤니티전문가

업무 회의 외에 다른 회의를 회사에서 할 수 있을 것이라 생각을 하지 못했었는데, 엉뚱한 아이디어에서부터 회사의 빅피처까지 같이 그려보는 회의들을 이어나가는 것이 신선했습니다.

그리고 아이디어를 내는 것은 쉽지만, 구체적인 실행계획과 결과물까지 도출하는 것은 업무가 아니어도 여전히 어렵구나라는 것을 알게 된 시간이었습니다.

평소 업무적으로 만날 일이 없던 분들을 만나서 이야기하니 같은 이슈도 다양한 시각으로 볼 수 있다는 것이 재미있는 에피소드였습니다.

› 2nd Crews

2기는 이렇게 | 멤버 소감 | Q&A

Q&A

기다려 주셔서 감사합니다.

- 아풀로크루즈 The 1st 일동 -

