

게이미피케이션을 통한 새로운 비즈니스 모델과 기회

Song, Junho
CognoMedia Co., Ltd.
@Korea Serious Game Festival 2012

Song, JunHo

Education

- ✓ **Ph.D. Candidate, Seoul National University, Graduate School of Convergence Science and Tech**
Major: Digital Contents Convergence in Game & Media Lab.
- ✓ **M.S., KAIST (Korea Advanced Institute of Science and Tech), Graduate School of Culture and Tech**
Major: Social Media in Digital Media & Contents Lab.
Master Thesis: "Retrieving and Analyzing Image Network"
- ✓ **B.A., Hongik University, Seoul, Korea**
Major: Art Studies

Employment



Startup Founder



Song, JunHo

√ Gamification by Design

- "Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps"

공동번역

√ Gamification Korea

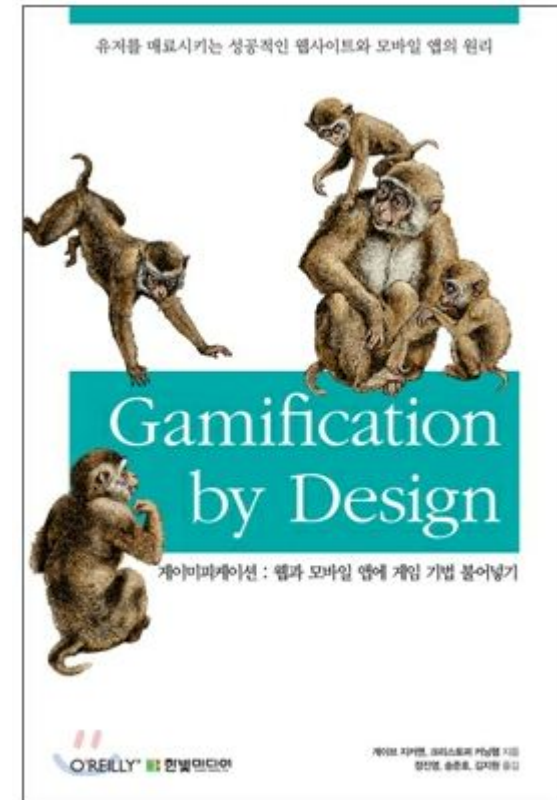
- www.gamification.kr

- <https://www.facebook.com/groups/gamification.kr/>

- Gamification SIG : Blogging, Open Seminar

**Gamification
Open Seminar**

2012.05.31 19:00
조선비즈 연결지성센터



Key Points

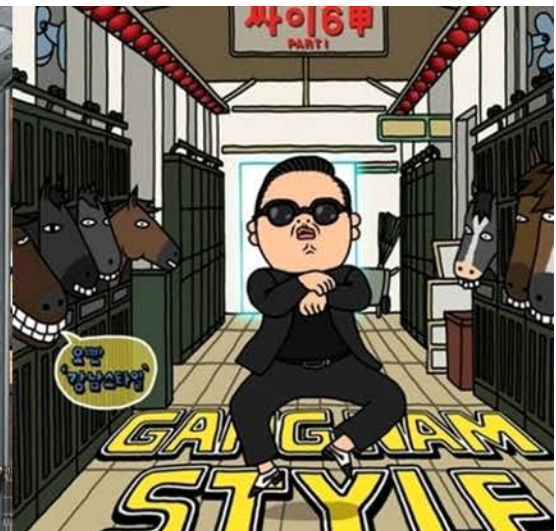


Key Points

교차하는
가상과 실재
& 스마트폰



교차하는 가상과 실재 그리고 스마트폰



이벤트성 게임 → 그 자체가 새로운 서비스 방식 → 이벤트 = 서비스

교차하는 가상과 실재 그리고 스마트폰



이벤트성 게임 → 그 자체가 새로운 서비스 방식 → 이벤트 = 미디어

이벤트 디자인 플랫폼

₩60,000
₩27,500
54% SAVE ₩32,500
구매하기

159개 구매!

100개 모아서 할인 달성!

BEER FESTIVAL

Put your Sunglasses On

인공샷 42 캠페인 1 업적 3

Run, Bike, Swim.... Find any sport, anywhere, with Active.

GO active.com

Promote Your Event more exposure, more participants

Featured Events Worldwide

- Gower Sprint Triathlon 2012
Port Eynon, UK - Wales
21 July, 2012
- Vachery Triathlon Festival
Cranleigh, UK - England
25 August, 2012
- The Glasgow Night Hike
Glasgow City, UK - Scotland
7 September, 2012
- Trans Britain 2012
Lockerbie, UK - Scotland
8 September, 2012
- An Post Rebel Tour of Cork
Cork, Ireland
9 September, 2012

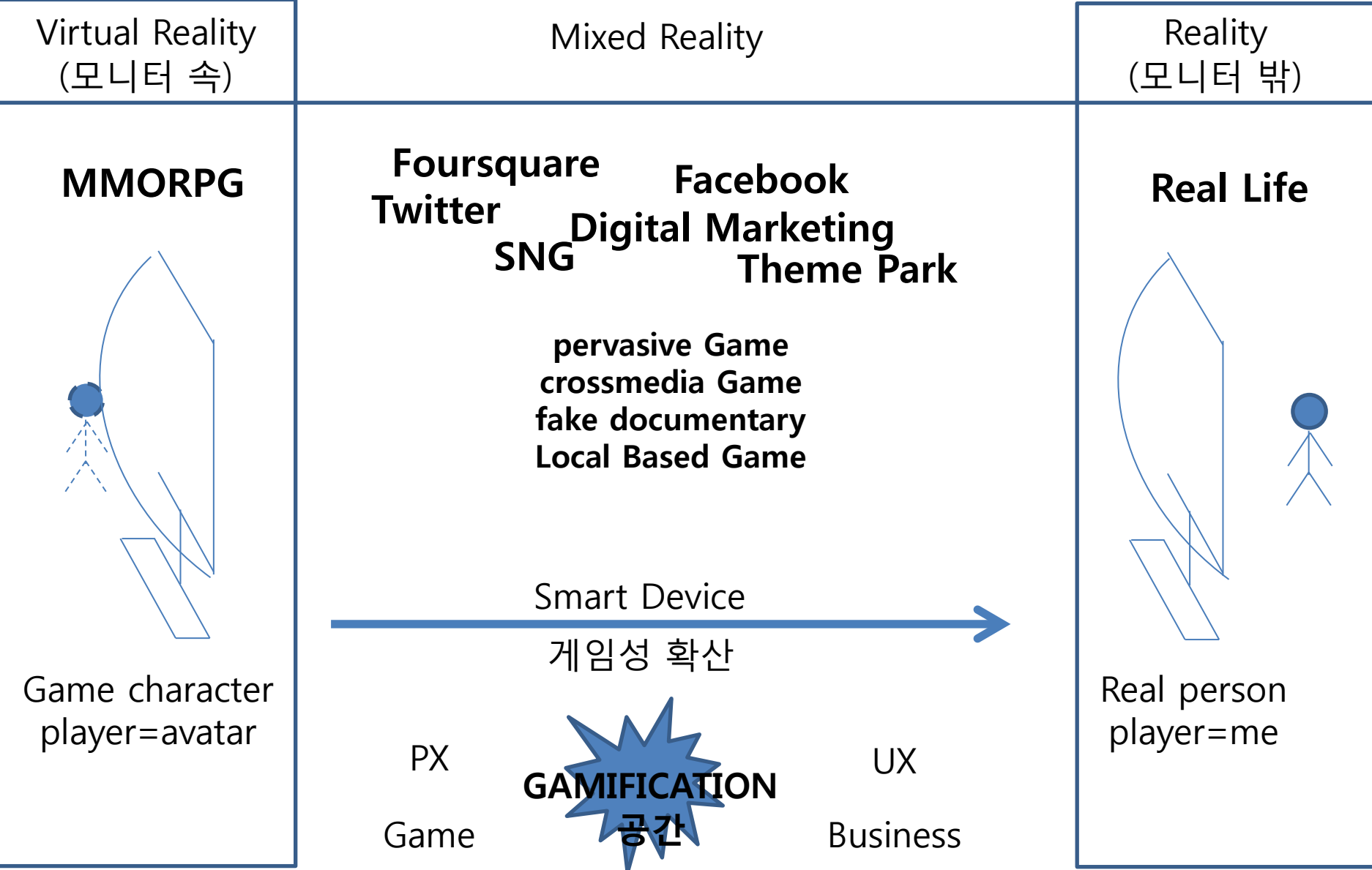
SO YOU WANT TO GAMIFY YOUR APP?

7 gamification elements you might want to include:



교차하는 가상과 실재 그리고 스마트폰 : 게이미피케이션 공간

[Paul Milgram and Fumio Kishino, 1994]



Key Points

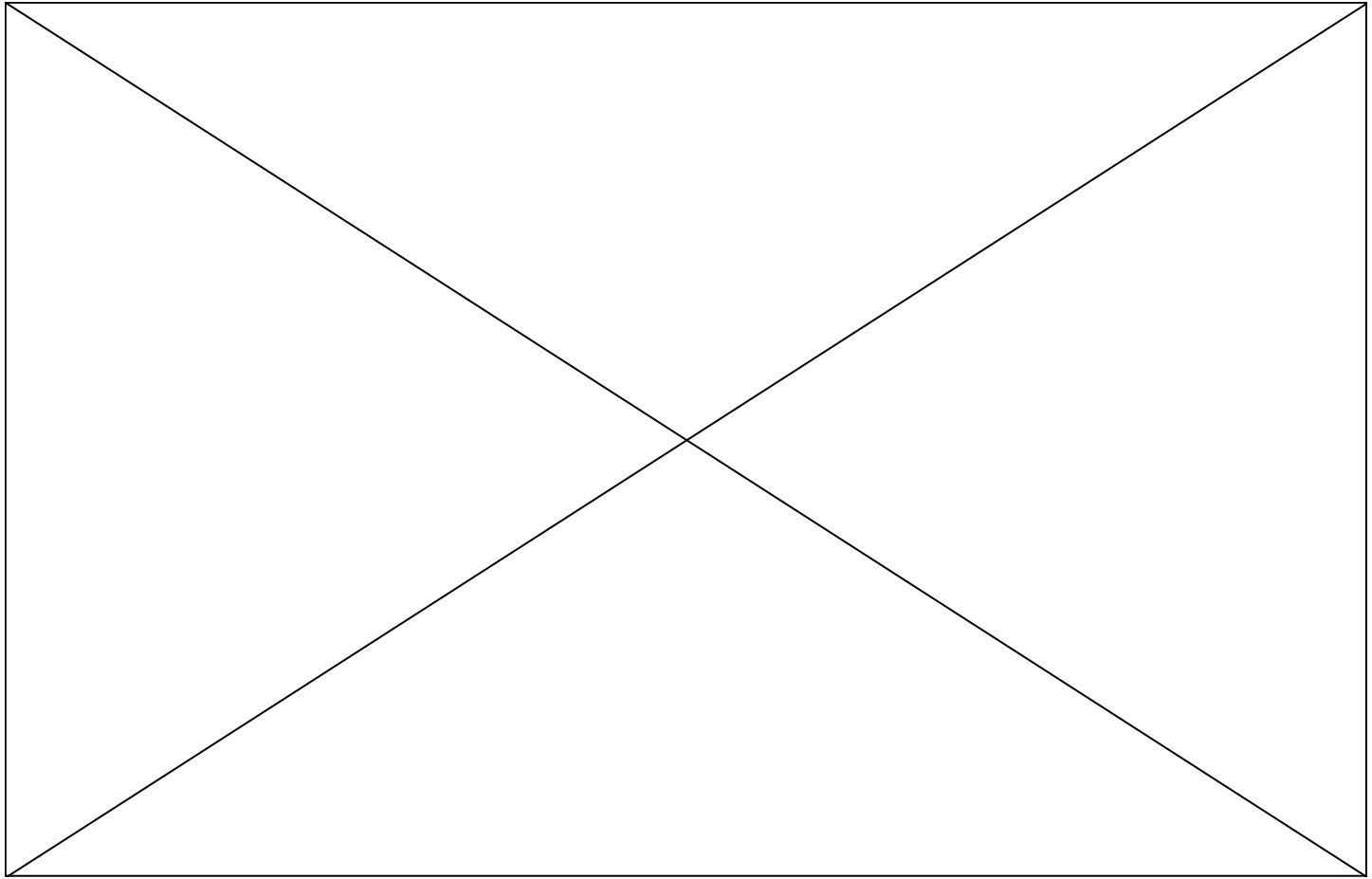
교차하는
가상과 실재
& 스마트폰



Key Points

교차하는
가상과 실재
& 스마트폰

일상성 '~하기'와
게이미피케이션
비즈니스기회



일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회



일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회



'~하기' = 선택의 문제 = 소소한 미션

With
삶의 게임패드 스마트폰

일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회



일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회



일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회

농장

아이콘 적립

상세내역	운영내역	
운영일자	운영금액	적립아이콘
2011.11.13	5,000원	
2011.11.13	20,000원	
2011.11.13	3,000원	

농장정리(예금해지)

만기일로부터 1개월 이내에는 적립이 제한됩니다.

KB 말하는 적금

친구들에게 메시지를 보내면 우대이율을 드려요.

비오는 날! 우산 꼭 챙기세요.

저축을 소홀히 할 때! 배고피요, 저축하세요.

적금 만기일! 아호~ 만기 축하해요.

만기일에 가까워질수록 동물들이 많아져요~

적립레벨에 따라 커가는 옥수수!

아이콘적립 추천하기 농장 만들기

일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회

The image displays three sequential screenshots of the 'mysafe driving' mobile application interface, illustrating its features and user engagement elements.

Screenshot 1 (12:12 PM): The main dashboard features a central '주행시작' (Start Driving) button with a car icon. Surrounding it are icons for '주행기록' (Driving Record), '이동경로' (Route), '마이친구' (My Friends), and '마이클럽' (My Club). At the bottom, a navigation bar includes icons for '주행시작', '주행기록', '이동경로', '친구추가' (Add Friend), '설정' (Settings), and a profile icon.

Screenshot 2 (12:13 PM): Shows the '주행기록' (Driving Record) screen. It displays a table of driving statistics:

랭킹	평균 블루스코어	총 주행	엔젤 포인트
1	93.1	34	1190

Below the table is a bar chart titled '블루스코어 추이' (Blue Score Trend) showing scores for 7 consecutive days: 65.5, 100.0, 100.0, 100.0, 95.0, 77.0, 52.8. A large '21 회차 세부주행기록' (21st Trip Detailed Driving Record) section shows a Facebook post from 2012.03.19 at 10:43 pm for a 3.2km trip, with a score of 99.1. A table below lists driving metrics: 급차선변경 (100), 급커브 (100), 급가속 (100), 급제동 (97). A map shows the route from '출발' (Start) to '도착' (Arrival) in Yeongdeungpo-gu, Seoul.

Screenshot 3 (12:16 PM): Shows the '마이클럽' (My Club) screen. It displays club information for '지존미남클럽' (Ji-jon Mi-nam Club):

클럽명	지존미남클럽	Club Ranking 2
클럽장	김태호	
클럽스코어	93.0	
엔젤포인트	1,082	

Below this, it lists members: 'Yeon... 삼촌짱' (My Ranking 2) and '지존미남' (My Ranking 3). A bottom navigation bar is also visible.

일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회

Market Segments for Gamification



Entertainment



Retail



Media & Publishing



Enterprise



Education

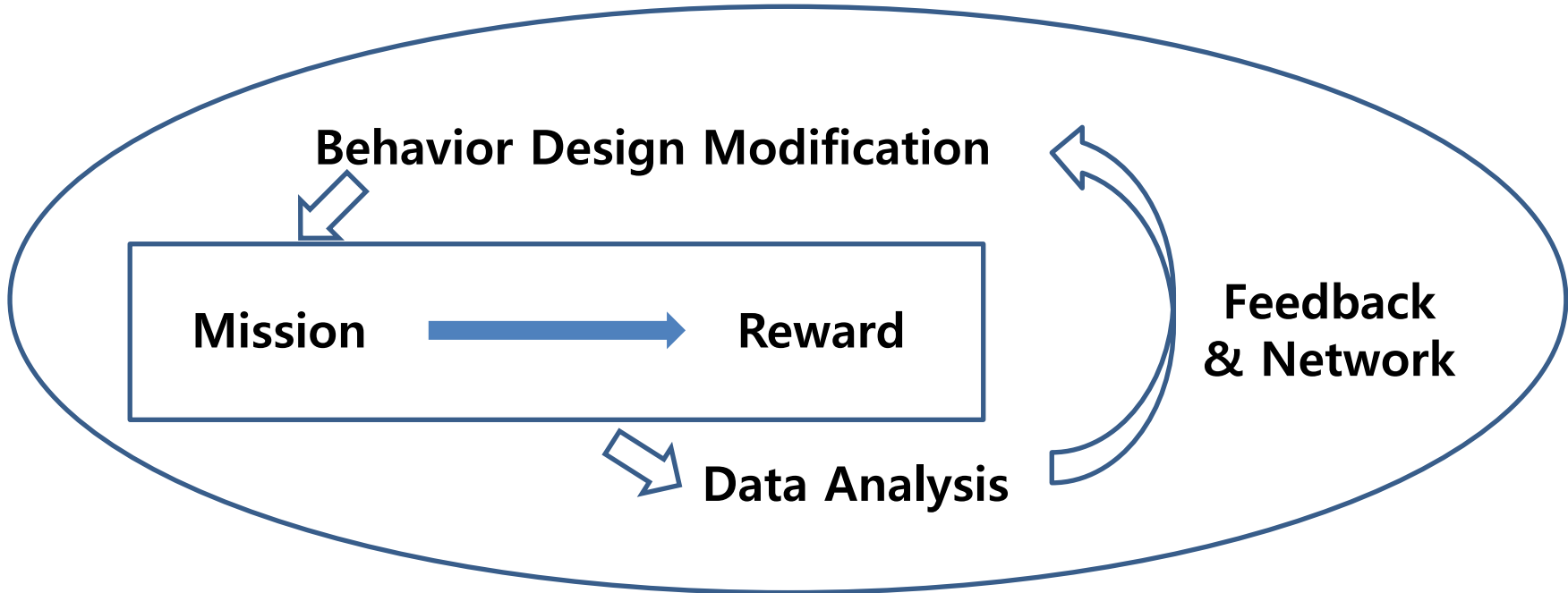


Healthcare/Wellness

Gamification Solution



일상성 '~하기'와 게이미피케이션 비즈니스기회



Positive and Attractive PX(Player Experience)



Engagement
Self Motivation
Loyalty

마케팅 활동과 실제 서비스의 경계가 매우 희미한 환경



**“Games are the
new normal”**



Thank you

song@cognomedia.com

www.gamification.kr

<https://www.facebook.com/groups/gamification.kr/>