

감상 감상 시점기반으로
함께 참여하는 동영상 솔루션 개발

anbado video

프로젝트 개요

2

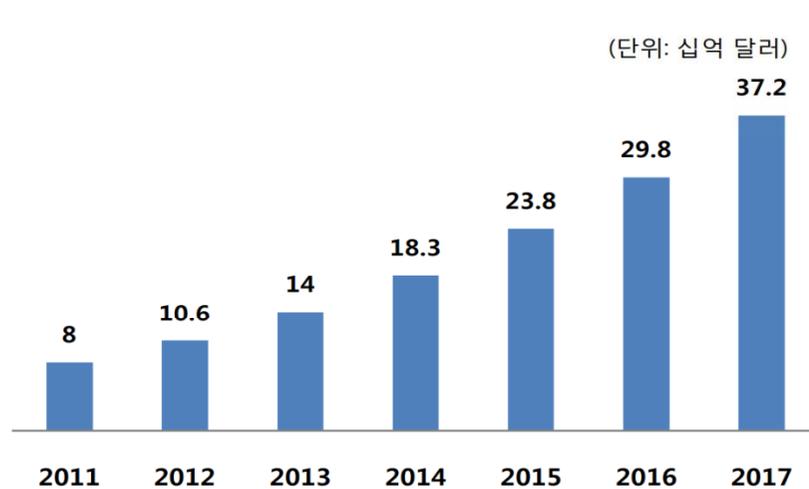
- 제안기관 : **anbado video**
 - ▣ 보는 비디오를 넘어 그 이상의 것을 추구

- 제안과제 개요 :
 - ▣ 사용자들이 온라인 비디오의 각 감상시점에서 자신들이 원하는 의견, 감정 등을 함께 남기고 공유할 수 있는 비디오 플레이어를 개발
 - ▣ 플레이어를 이용한 사용자들이 남긴 내용을 바탕으로, 시청 참여 패턴을 분석하는 엔진을 개발

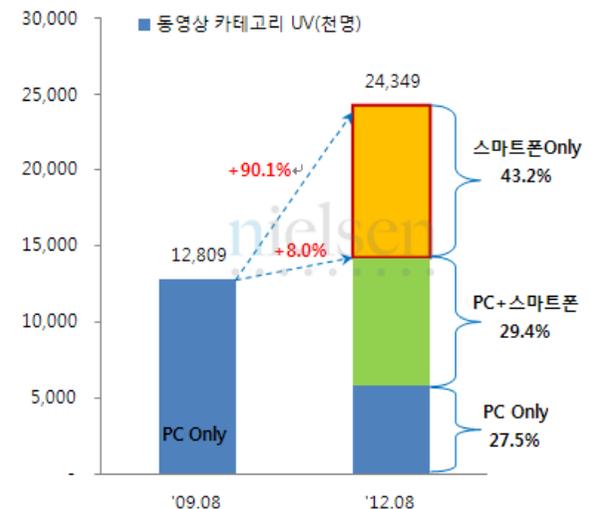
세컨파시대의 글로벌 - 동영상 시장의 성장

3

- 2017년까지 370억 달러 규모로 성장
- 모바일 패러다임의 도래로 새로운 시장이 성장



출처: Informa & Telecom Media



(Source: Nielsen KoreanClick PC/Smartphone Behavioral Data)

- 동영상 시장의 성장과 함께 새로운 사용자 경험(UX) 솔루션의 필요성이 대두

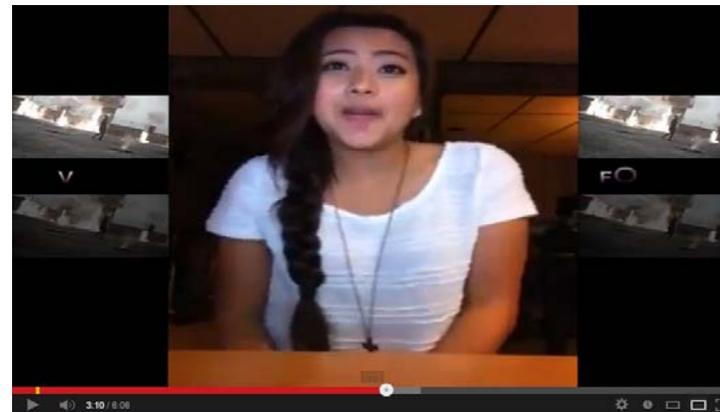
세컨피씨의 글로벌 - 새로운 Ux의 필요성

4

- 기존 온라인 비디오 UX는 “일방적 정보 제공”을 기반으로 하고 있음
- 그러나 아프리카 TV, 니코니코동화 동영상, 유튜브 반응 동영상 등의 사례를 보면 사용자가 동영상에 참여하고자 하는 욕구가 존재함



◇이용자들이 입력한 댓글이 실시간 노출되는 니코니코동화.



세컨스크린 라이프 - 새로운 U&A의 필요성

- 미국의 사례에서도 소셜 TV의 등장과 함께 비디오 시청이 “혼자보기”에서 “함께보기, 참여하기”로 전환되고 있음을 알 수 있음

<연령별 소셜TV 선호 서비스 _ 미국>

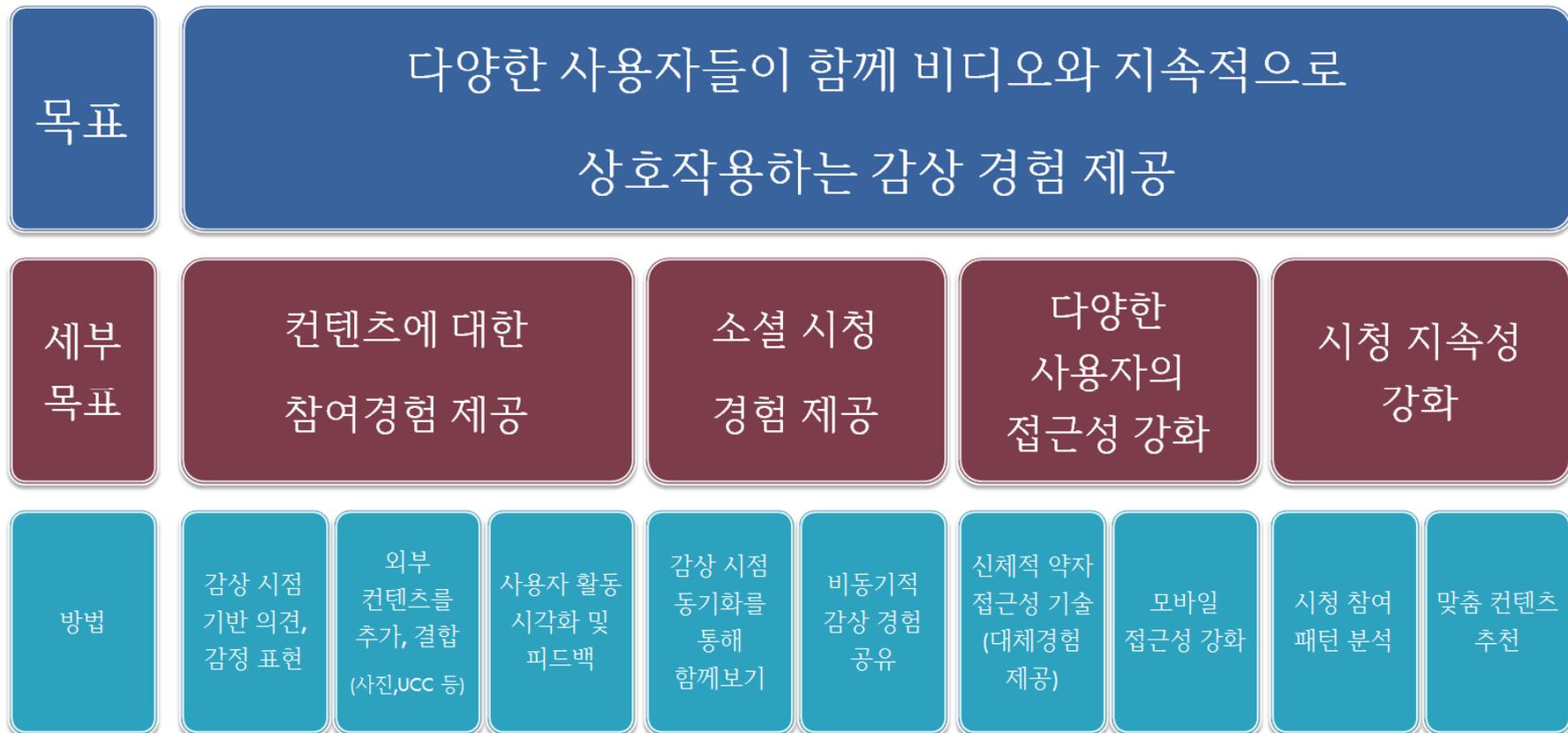
10대	• TV 콘텐츠를 시청하면서 채팅이나 인스턴트메신저 M 등 친구와의 커뮤니케이션을 원함
중년층	• 소셜네트워킹 사이트의 업데이트 현황을 원함
50대 이상	• 친구가 어떤 TV 콘텐츠를 시청하고 있는가에 관심을 가짐

[미국 ABI 리서치]

- 미국 소셜네트워킹 이용자의 36%가 TV에서도 마이스페이스나 페이스북과 같은 소셜네트워킹을 이용하기를 희망 (미국 ABI 리서치)
- 인터넷에 전파 및 공유되는 콘텐츠의 30% 이상이 TV에서 출발
→ 이를 바탕으로 TV를 이용하는 이용자들은 점차 다중적 미디어 소비와 타인과의 소통을 위한 소셜네트워킹 욕구가 증가하고 있는 추세
- 미국에서는 슈퍼볼, 올림픽 등을 TV시청과 동시에 트위터, 인터넷을 통해 시청하는 경향이 높아지고 있음 → 소셜TV 및 TV를 통한 소셜네트워킹에 대한 요구 점차 증가
- TV를 통한 채팅 및 트위터 메시지 전송, 콘텐츠의 자세한 정보 확인 등 다양한 서비스 제공
- 앞으로 모바일 디바이스, PC는 물론 TV를 통해서도 소셜네트워크서비스를 즐길 수 있게 될 것으로 전망

제안과제의 목표 설계

6



제안 과제의 차별성

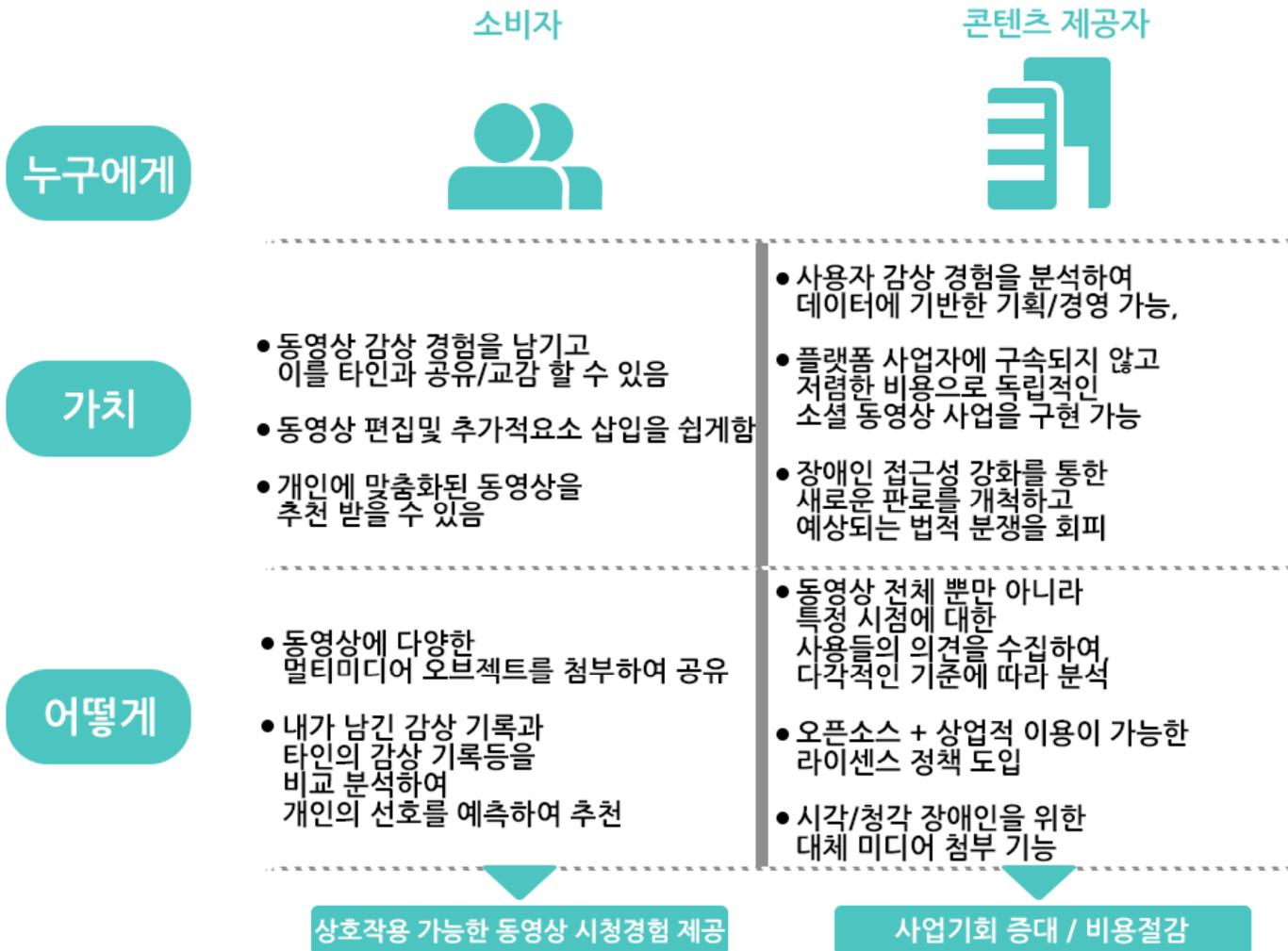
기존 동영상 경험
비디오 참여경험 낮음
<ul style="list-style-type: none"> ● 채팅 방식의 동기화적 참여에 중점 ● 댓글들은 감상시점의 느낌을 전달하지 못함
일방적 소셜 미디어 연동
<ul style="list-style-type: none"> ● 외부 소셜 미디어에 대한 연동에 주안점
접근성 낮음
<ul style="list-style-type: none"> ● 플래시를 중심으로 서비스 되므로 모바일 접근성이 낮음 ● 신체적 약자에 대한 접근성 기술 구현이 어려움
시청 지속성에 한계
<ul style="list-style-type: none"> ● 비디오의 메타 데이터를 중심으로 시청 패턴을 분석



제안 과제 (감상시점 기반 동영상 솔루션)
비디오 참여경험 강화
<ul style="list-style-type: none"> ● 감상 시점을 중심으로 의견을 남기게 되므로 순간의 느낌 그대로 참여가 가능
소셜 시청 경험 제공
<ul style="list-style-type: none"> ● 동기, 비동기 방식 모두에 적용 가능한 “함께보기” 경험 제공
모바일, 소수 사용자 접근성 높임
<ul style="list-style-type: none"> ● 웹표준을 통한 서비스를 구축하여 모바일 접근성 확보 ● 신체적 약자들에 대한 콘텐츠 구현이 용이
시청 지속성 강화
<ul style="list-style-type: none"> ● 비디오에 참여하는 패턴을 중심으로 감상 시점과 내용을 모두 분석하여 시청 지속성 강화

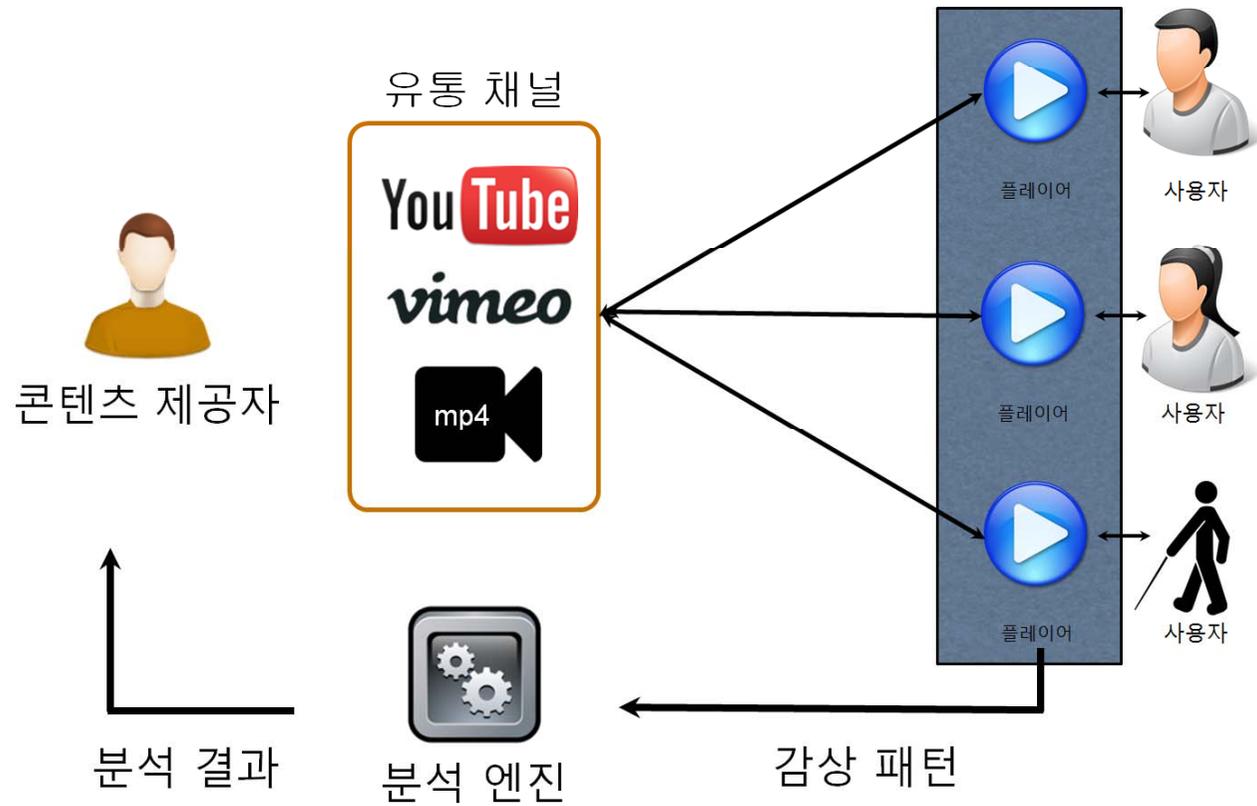
제안 과제의 가치

8



제안 과제의 구성

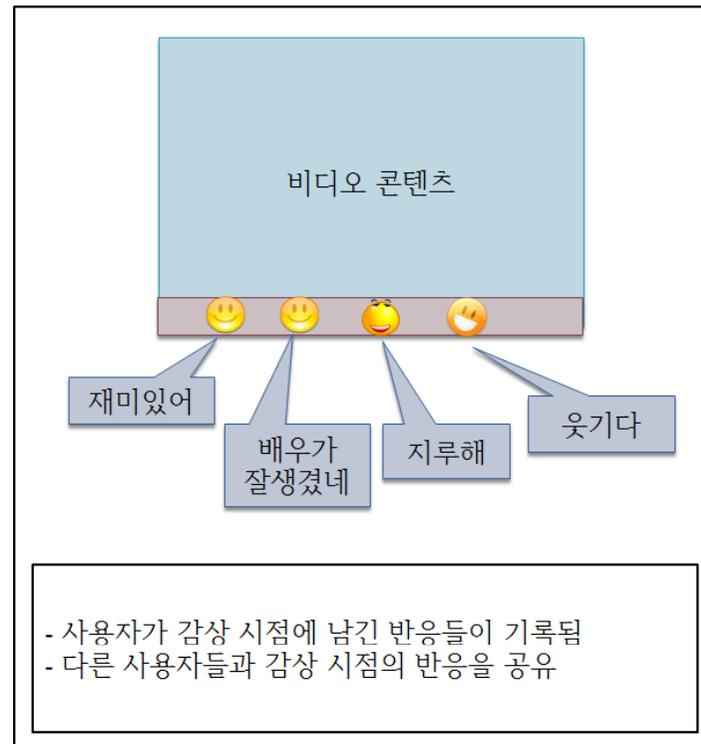
9



제안 과제의 개발 내용

10

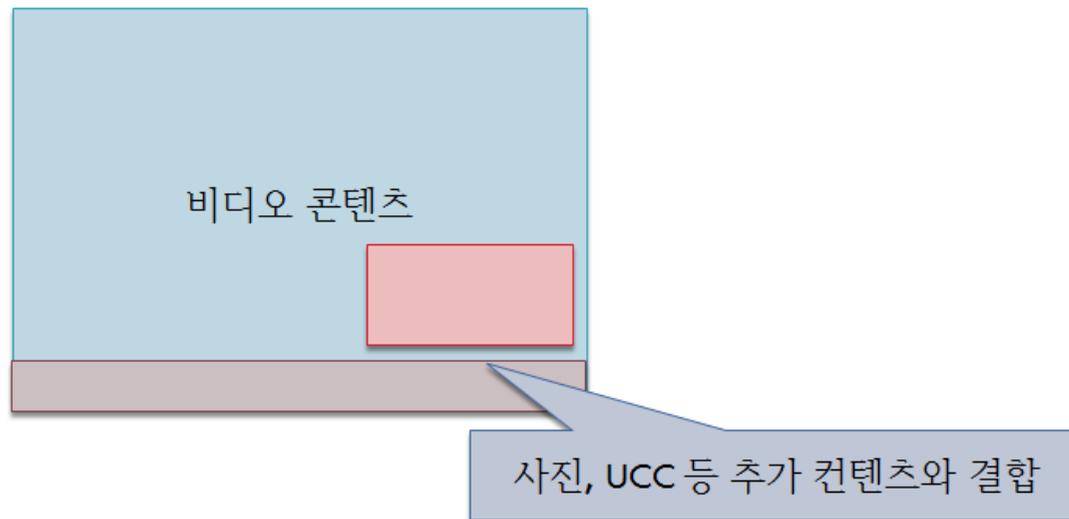
- 타임라인에 사용자가 남긴 반응을 감상시점에 기반하여 남길 수 있도록 구현



제안 과제의 개발 내용

11

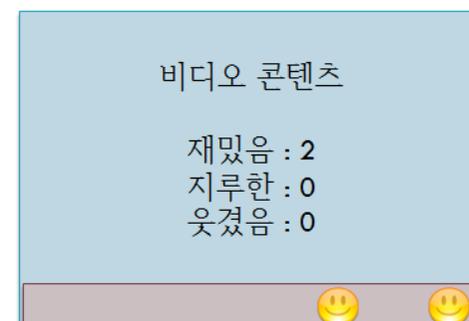
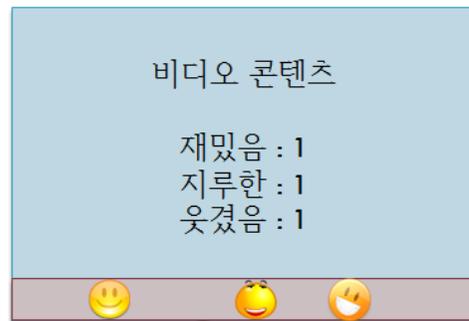
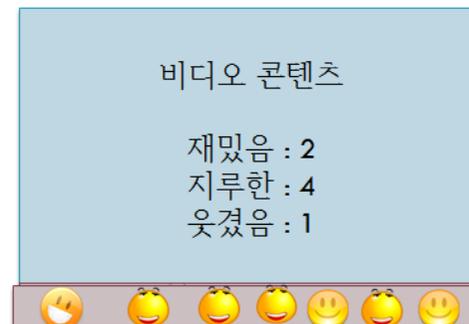
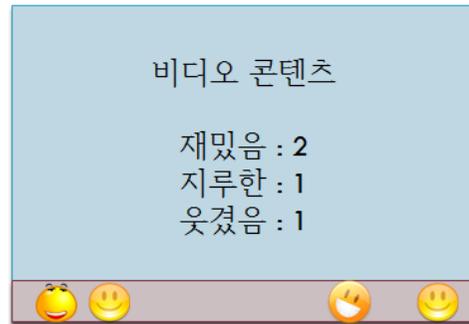
- 비디오 오버레이 등 추가 레이어를 통해 별도 콘텐츠와 결합 가능하도록 구현



제안 과제의 개발 내용

12

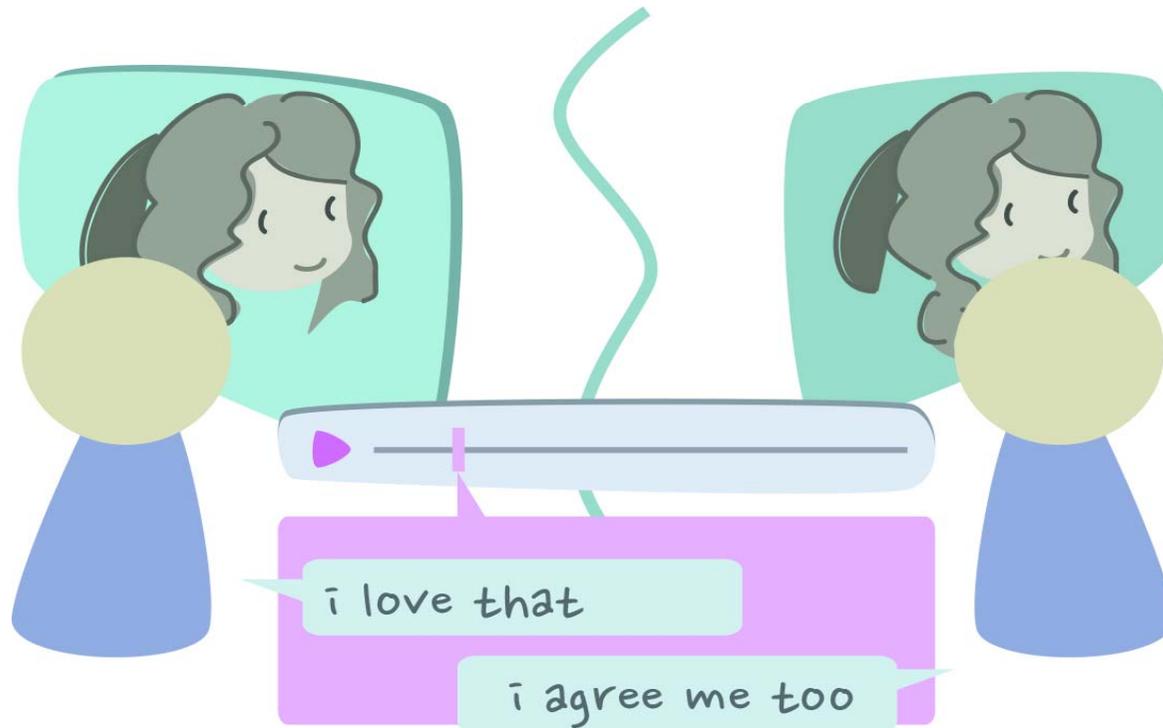
- 사용자가 감상 시점에 남긴 내용들을 정리하여 보여주고 이를 통한 피드백을 제공하는 모듈



제안 과제의 개발 내용

13

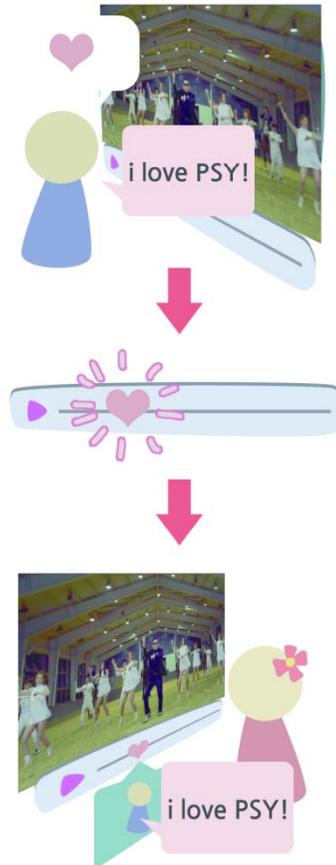
- 동기화 시점에서 다른 사용자가 남긴 반응을 볼 수 있도록 구현



제안 과제의 개발 내용

14

- 비동기 시점에서 다른 사용자가 남긴 반응을 볼 수 있도록 구현



제안 과제의 개발 내용

15

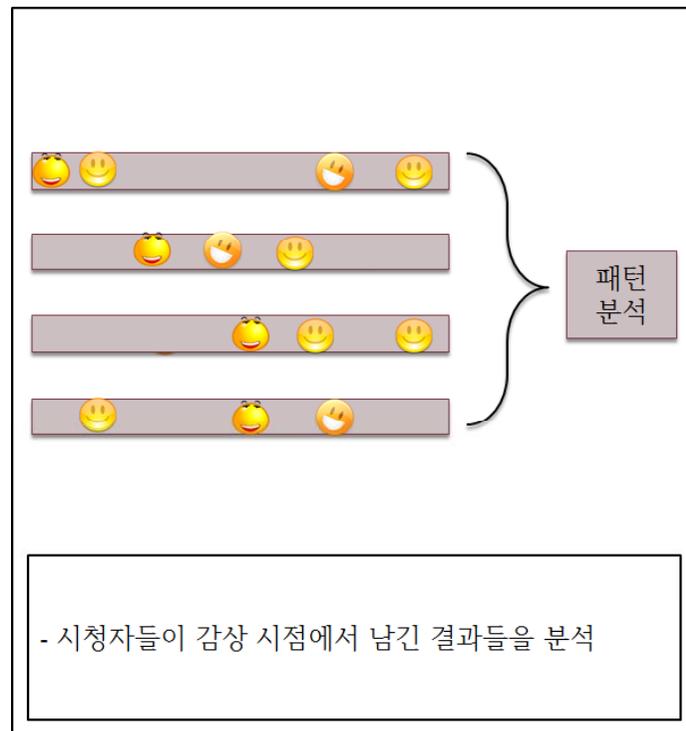
- 청각 보조 콘텐츠와 결합할 수 있도록 솔루션을 구현



제안 과제의 개발 내용

16

- 얼마나 많은 시청자들이 어느 시점에서 어떠한 방식으로 콘텐츠와 상호작용하는지를 통계적으로 분석하여 콘텐츠가 가진 특성을 분석



추진 및 확산 전략

17

연구 단계 (1단계)

- 기존 동영상 솔루션 연구 및 분석
- 시청 경험 개선을 위한 사용자 경험 설계

개발 단계 (2,3단계)

- 참여형 비디오 플레이어 개발
- 참여 패턴 분석 솔루션 개발

확산 단계 (4단계)

- 개발된 솔루션의 사용자 경험, 효과성 평가
- 개발자 지원을 위한 커뮤니티 운영
- 인디 문화계, 중소 교육 콘텐츠를 중심으로 시범 서비스

19

감사합니다