

번개맨트레이닝센터 콘텐츠 설계 보고서

Thunderbolt Training Center
Contents Plan Report



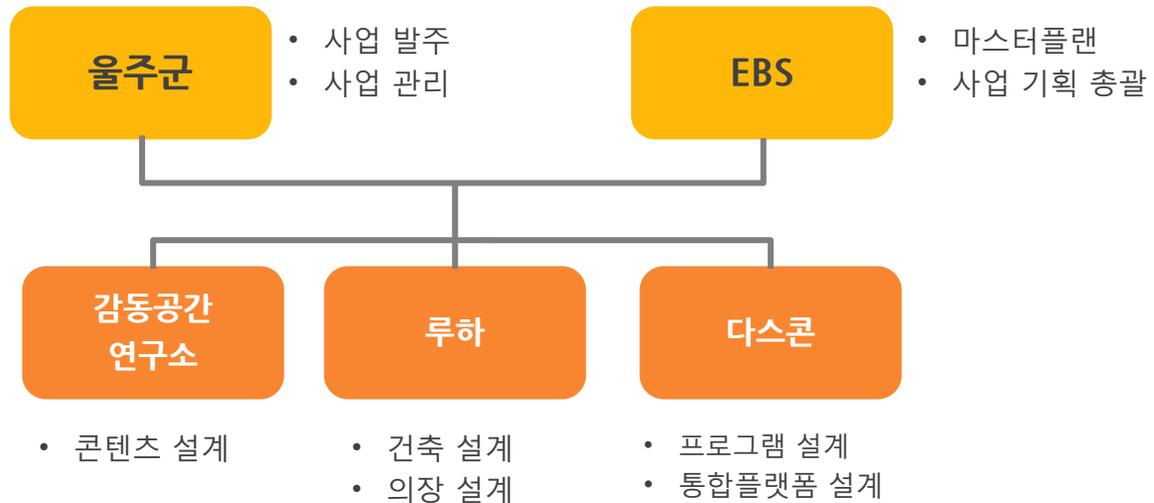
사업 개요

- 사업 개요
- 사업 추진 배경
- 사업 목표
- 사업 개발 방향
- 사업 개발 전략
- 차별화 전략
- 사업 일정



사업 개요

- 1. 사업명 번개맨 트레이닝센터
- 2. 위치 울산시 울주군 영남알프스 복합웰컴센터 인근
- 3. 연면적 약 500m² (약150평)
- 4. 규모 지상 1층
- 5. 사업기간 2016.03 ~ 2017.10
- 6. 사업비 총 24.3억원 (교부금 12.6억 + 건축비 11.7억)
- 7. 컨소시엄



“신체놀이를 통한 체력 증진”

아이들이 예전보다 체격은 커졌지만 체력은 현저히 떨어지며 집에서 혼자 앉아서 노는 것을 즐겨 그로 인하여 인간관계가 점점 사이버상으로만 이루어짐으로써 개인화, 소외감, 상실감 등 정신적으로도 문제가 대두되고 있는 실정입니다. 따라서 신체적, 정신적 건강을 위해서는 활동적인 체험이 필요합니다.

번개맨 트레이닝센터는 “신체놀이를 가족과 같이 플레이 한다”는 컨셉으로 구성하였으며, 어린이 과체중, 비만 등으로 심각한 이슈가 되고 있는 현실에 맞추어 교육과 재미를 부모님, 친구들과 함께 즐기면서 해결 할 수 있는 새로운 타입의 테마파크입니다.

놀이

보상

감동

학습



재미를 부여한 체력증진 플랫폼 필요 !

- 운동이 부족한 현대 가족이 즐겁게 신체놀이를 할 수 있는 공간 제공
 - 과학적 운동처방에 근거한 체력 증진 운영 플랫폼을 구축
 - ICT 융합 스포츠 콘텐츠를 활용한 몰입감 및 동기부여 증대

EBS 번개맨 콘텐츠 기반의 신체 플레이 시설 미션 클리어형 어트랙션을 통한 체력 증진 플랫폼 구현

- 세계 최초 번개맨을 기반으로 한 미션 클리어형 워크스루 어트랙션
- 신체플레이와 결합된 체력 측정 및 증진 플랫폼
- 운동을 싫어하는 사람도 즐겁게 신체 활동 할 수 있도록 설계된 건강체감시설
- 신체 플레이를 통한 밸런스, 유연성, 판단력, 순발력, 근력의 발달
- 영남알프스의 브랜드 가치 상승 및 국내외 관광객의 명소화

IT + Health + Play 의 조화를 통한
울주의 자연과 첨단도시 이미지 융합



Sportainment Play Park

건강을 위해 마지못해 하는 스포츠가 아닌
즐거움과 성취감이 있어 자꾸 가고 싶은 장소로



가치가 있는
공간 창출



성공적 런칭을
통한 후광효과

Sports + Entertainment = Sportainment

스포츠에 게임, 오락 등의 재미요소 결합

가족형 스포츠 체험 테마파크

단순 놀이가 아닌 놀이를 통한 보상과 참여

전략

1

간결하고 쉽게 전달하여 흥미를 유발

누구나 쉽게 놀이에 참여 할 수 있는 스토리와 프로그램 구성

전략

2

즐거운 스포츠 놀이 유도

인터랙티브 스포테인먼트 플랫폼을 통한 놀면서 보상받는 시스템으로 재방문 활성화

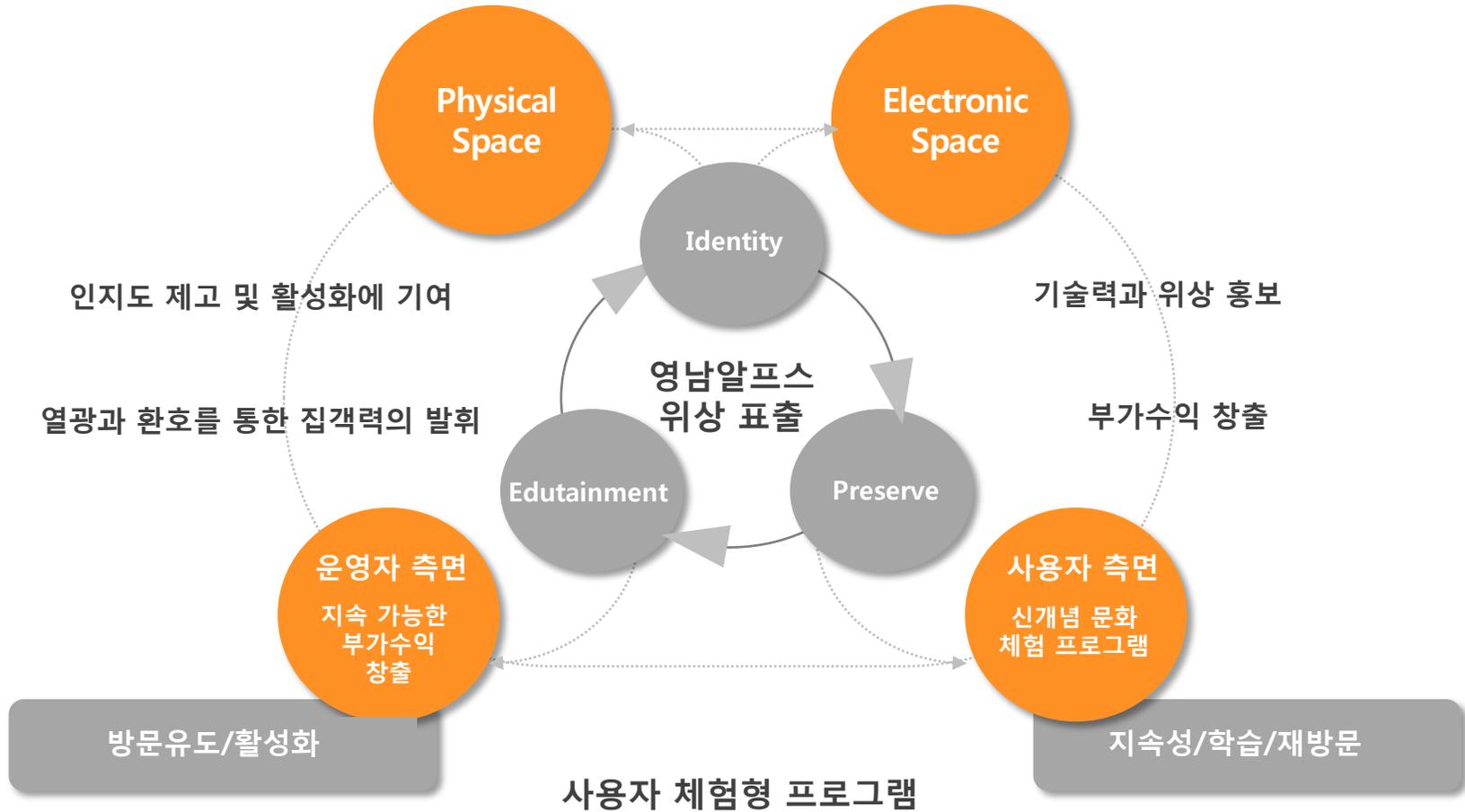
전략

3

자신이 주인공이 되도록

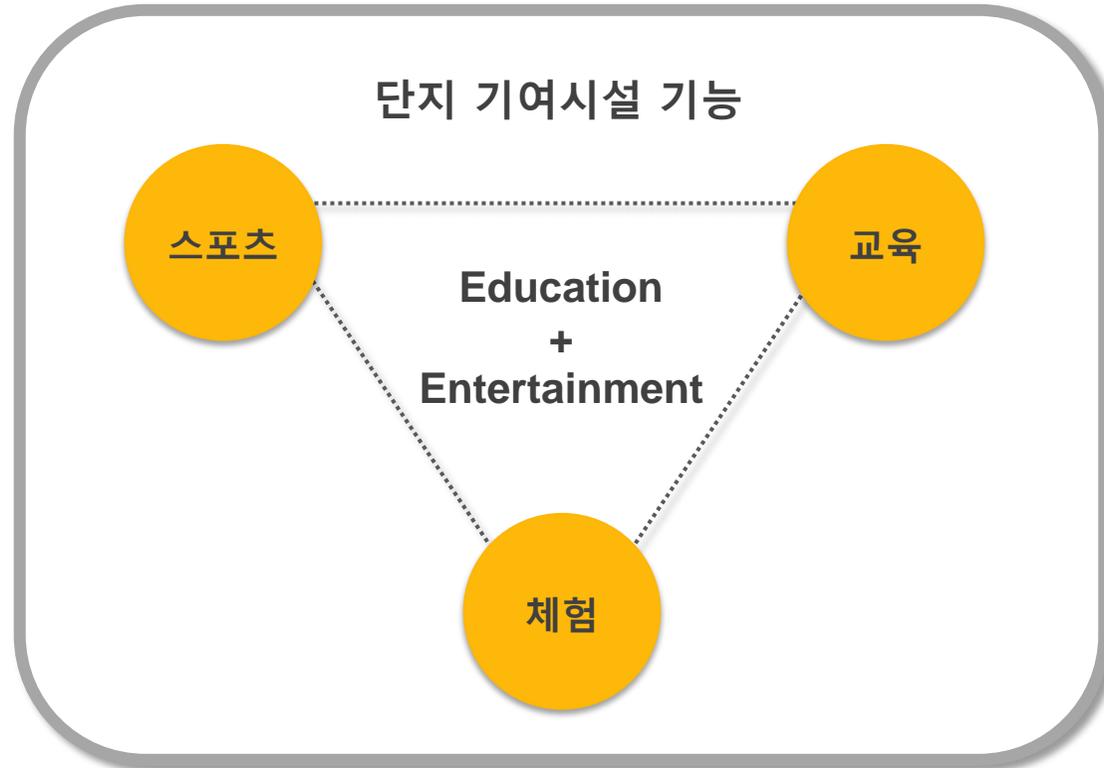
고객이 놀이를 이끌어가는 주인공이 되어 스스로 프로그램하고 생각하여 공감하고 감동하도록 한다.

번개맨트레이닝센터 + IOT 융합형 Quest = UX Space

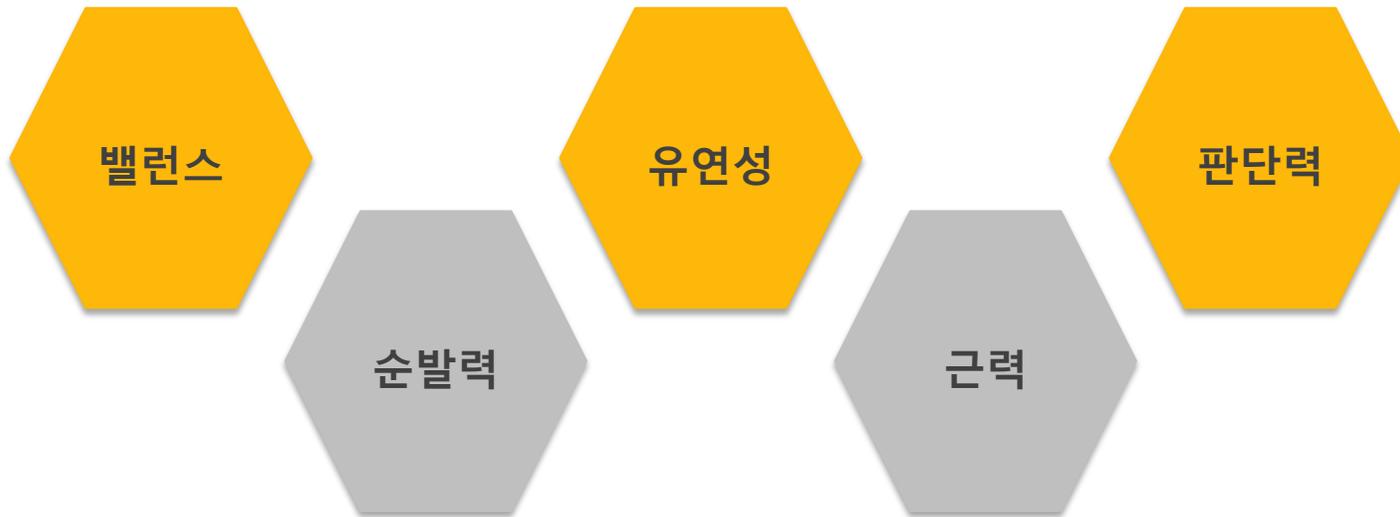


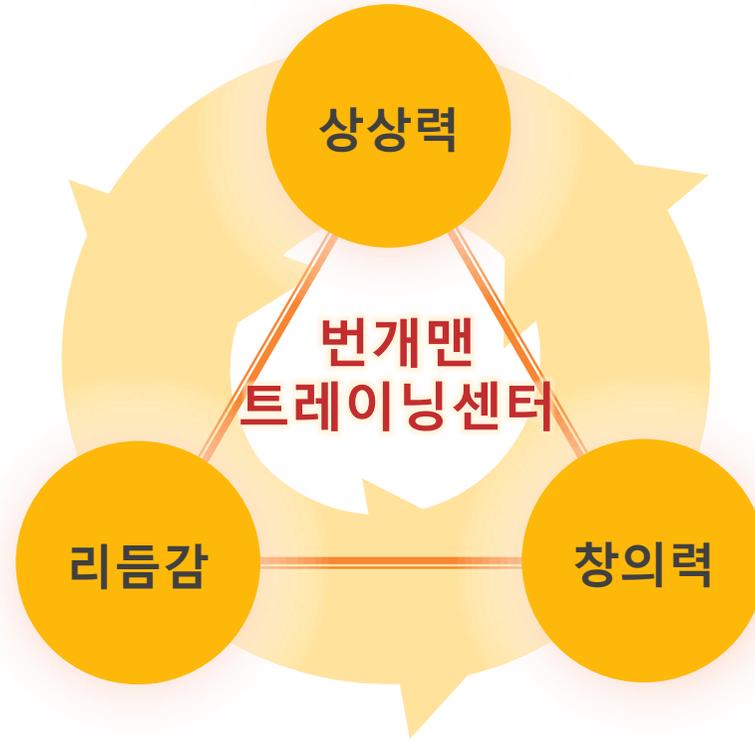
영남알프스 가족체력증진 플랫폼

IT 첨단기술을 바탕으로 한 체험형 스포츠 시설



신체와 두뇌의 양쪽 모두를 최대한으로 사용하는 건강 만들기 운동시설
평상시 운동을 하지 않는 사람도 즐겁게 신체활동 할 수 있는 건강체감시설





순환형
체험 프로그램

체력연령측정
(측정표 발행)

연령별,난이도별
측정 프로그램

운동능력 판단
데이터화

[전략 목표]

흥미 · 재미 요소



교육적 요소

[세부 전략]

게임과 같은 체험 구조

현실 세계에 존재하지 않는
가상의 공간

번개신전에서의 미션 부여

레이저 미로와 미션 수행

포토플레이

[구현 방법]

번개맨 캐릭터와 함께
주어진 미션을 해결한다

번개대원이 되기 위해
번개신전에서 이루어지는 모험

고대의 번개신전에서
번개신의 미션을 부여 받음

고난의 미션을 수행하고 유물을 돌
려놓아 수호동물의 힘 획득

보상으로 번개행성의 수호동물로
변한 자신의 모습 촬영

차별화 전략

사용자

- 방문객에게 적합하고 안전한 공간 구성

콘텐츠

- 번개대원이 되기 위한 흥미롭고 유익한 콘텐츠 구성
- 신체 플레이를 통한 체력증진 콘텐츠 구성

전시기법

- 통합 제어 시스템을 통해 실감형으로 구현한 체력 증진 플랫폼
- 레이저미로와 홀로그램이 결합된 실감체험시스템

공간구성

- 건축공간 효율성 제고를 위한 Space In space 반영 (Pre - Main - Post Show 공간)
- 영남알프스 웰컴센터, 번개우주센터와의 연계를 통한 고객 순환 및 활성화 전략

기술력

- 서울대 산학협력과 ETRI 기술협약을 통한 기술력 확보

사업 일정

일정	추진내용	진행률	비고
2016.03	사업승인 및 프로젝트 착수	5%	
2016.03 ~ 2016.06	사업 컨셉 도출	10%	4개월
2016.07 ~ 2016.09	기본기획	30%	3개월
2016.09 ~ 2016.10	건축 발주 및 업체 선정	40%	2개월
2016.10 ~ 2017.03	건축(건립공사) 및 콘텐츠(프로그램) 제작	60%	6개월
2017.02 ~ 2017.07	시스템 제작 및 의장 구축 / 프로그램 설치	80%	6개월
2017.08 ~ 2017.09	콘텐츠 및 시스템 연동 / 시범운영	90%	2개월
2017.10	번개맨 트레이닝센터 개관	100%	

콘텐츠 설계

- 공간 테마
- 기본 주제
- 시나리오
- 공간 구성
- 스토리라인
- 콘텐츠 구조





영남알프스에서 발견된 고대에 지어진 번개신전



번개신전에서의 도전과 모험을 통해 몸도 마음도 건강해진다!!

운동이 부족한 현대 가족이 즐겁게 운동할 수 있는 체력증진 플랫폼으로 신체적 정신적 건강을 위한 활동적인 체험을 유도한다. 혼자가 아닌 가족, 친구들과 함께 즐길 수 있는 공간으로 현대사회에서 점점 잊혀져 가는 공동체의 유대감을 제고하고, 즐거움과 성취감을 제공한다.



고대의 유적지에서 발견된 번개신전에서의 모험

영남알프스 공사 중 발견된 고대의 유적지에서 번개신전으로 향하는 차원의 문이 발견된다.

차원의 문 입구에는 다음과 같은 예언이 적혀 있다.

"진정한 용기의 힘을 가진 자만이 번개신전을 수호하는 힘을 가지게 될 것이다"

많은 사람들은 "번개신전"의 힘을 갖기 위해 번개맨에게 번개대원의 자격을 부여 받는다.

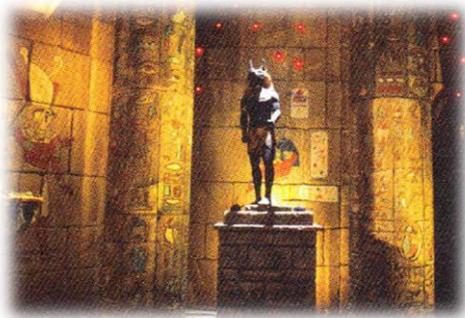
번개대원들은 차원의 문을 통해 번개신전에 도착하고 이 때 번개신이 나타나 번개미로에 숨겨진

번개 수호보물을 찾는 자가 수호동물의 힘을 가질 수 있다고 말한다.

번개대원들이여! 번개신전에서 숨겨진 번개 수호보물을 찾아보자!!

번개신전을 중심으로 스토리 전개

고대에 지어진 번개신전



[공간테마]

수호보물이 숨겨진 번개 미로



[콘텐츠]

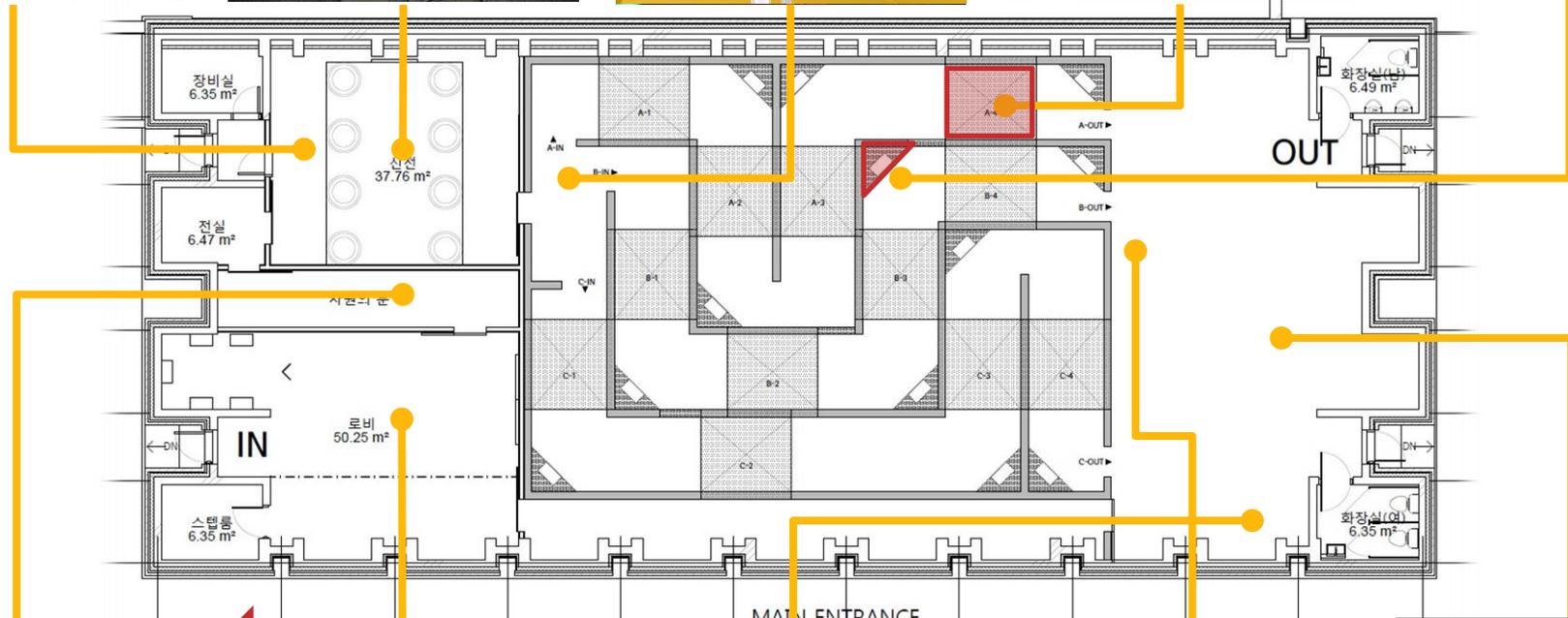
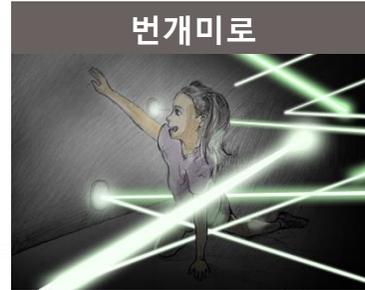
번개신전의 수호동물로 변신



[재미요소]



공간구성



번개대원
등록

#1 번개대원 등록소에서 번개대원으로 등록하자

방문객들은 번개신전으로 가기 위해 번개맨에게 번개대원의 자격을 부여 받는다.
번개대원이 되면 번개팔찌를 착용하고, 번개팔찌에는 본인의 정보를 입력해야 한다.

차원의
문

#2 차원의 문을 통해 비밀의 번개신전으로 이동하자

차원의 문을 통해 고대의 비밀스러운 번개신전으로 차원 이동하게 된다.

번개
신전

#3 번개신전에서 번개신으로 부터 미션을 받는다

차원의 문을 통과하여 도착한 번개신전에서 번개신을 만나게 된다.
번개신은 번개미로에 숨겨진 번개신전의 수호보물을 찾아 봉인을 해제하라는 미션을 부여한다.

번개
미로

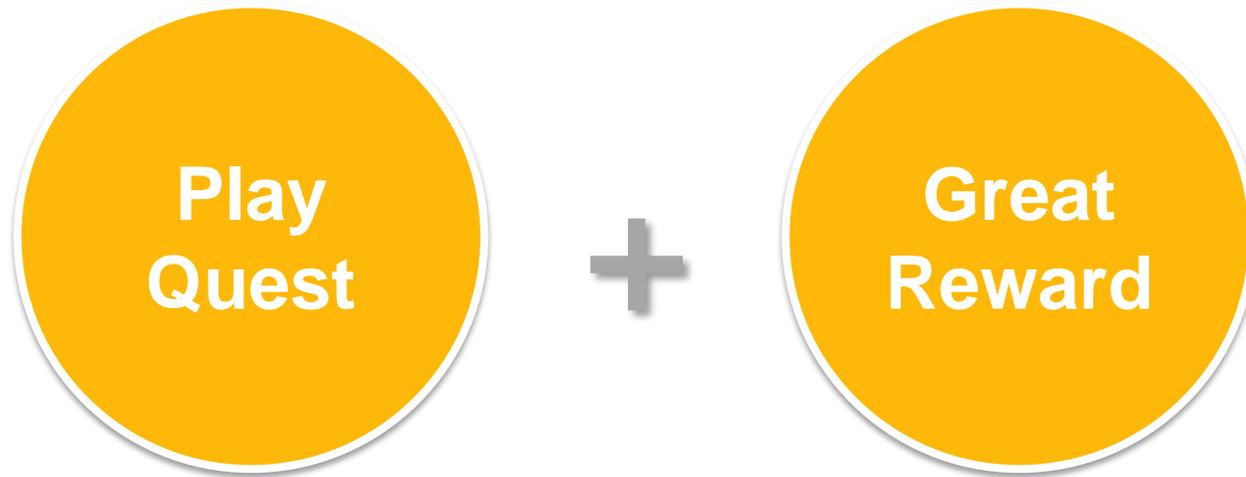
#4 번개미로를 통과하여 수호보물을 획득하자

번개미로를 통과하는 사람만이 수호보물을 얻을 수 있다. 복잡하게 얽힌 레
이저 미로를 통과하여 수호보물을 획득하자.

수호자의
탑

#5 수호자의 탑에서 번개 수호석의 봉인을 해제하자

번개미로를 탈출하면 수호자의 탑에 도착하게 된다. 수호자의 탑에서 수호
보물에 봉인된 수호동물을 힘을 얻어 수호동물로 변신해보자.



하나의 목표 퀘스트를 마무리하면 보상이 주어지고
다음 퀘스트를 수행하기 위해 지속적인 재방문이 이루어지며
상호작용을 통한 높은 만족도를 제공

Simple UX → Quest → Adventure → Reward

- 번개대원은 번개신전에서 주어지는 특별한 미션을 해결하여야 한다.
- 주어진 미션을 해결하면 번개대원의 “번개팔찌”에 저장되고 결과에 대한 보상 제공
- 간단한 스토리 전개로 5세부터 고령자에 이르기까지 폭넓은 연령의 대응이 가능
- 1인 참가도 가능하지만 가족, 친구, 연인과 함께 참가할 경우 즐거움이 더욱 증대되는 구조

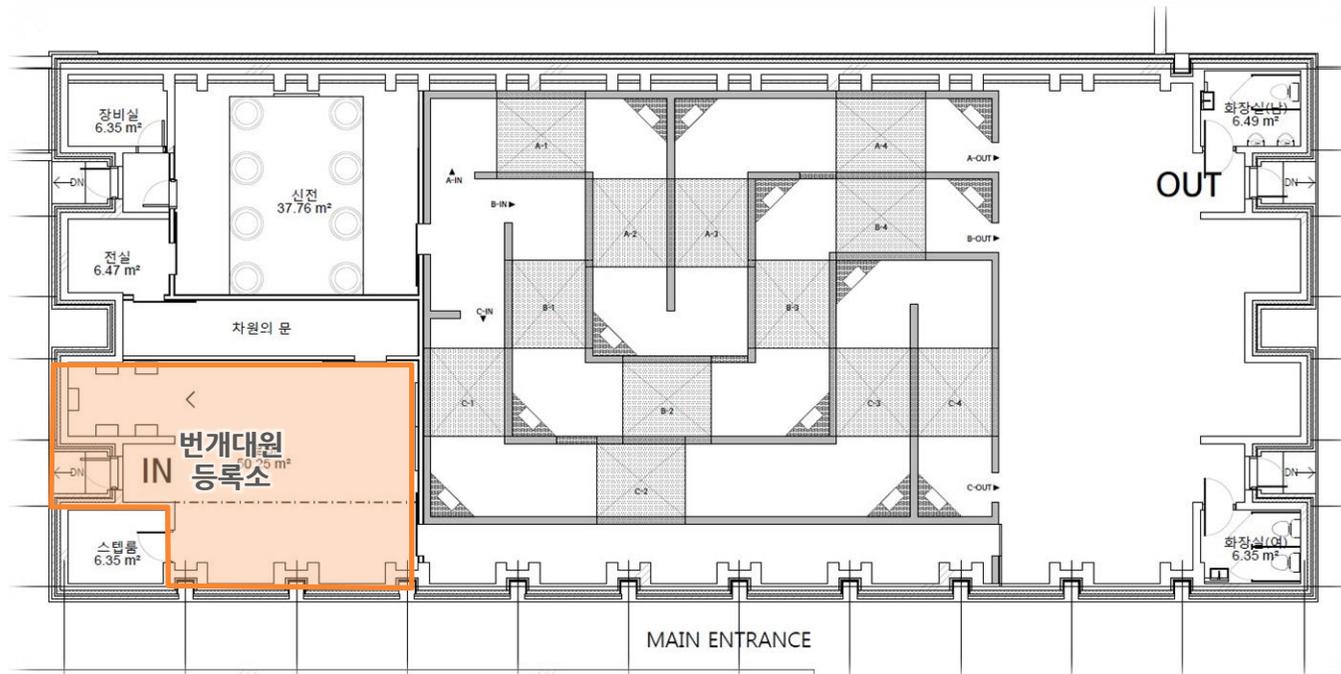
Pre Show

- 번개요원 등록소
- 차원의 문
- 번개신전
- 사업 일정

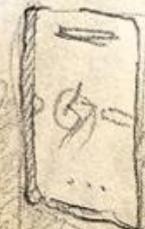


번개요원 등록소

- **구 분** Pre Show
- **체 험 공 간** 번개요원 등록소
- **체 험 시 간** 약 10분
- **기 획 의 도** 번개요원 등록소는 방문객들에게 "번개맨 트레이닝센터"의 컨셉과 진행방식에 대한 이해를 돕는 공간으로 일반 방문객들에게 번개대원이라는 역할을 부여함으로써 공간에 대한 몰입도를 제고하는 공간이다. 방문객들은 이곳에서 번개팔찌(RFID)를 수령하고, 번개팔찌에 자신의 정보를 입력하게 된다. 입력된 정보는 "번개맨 트레이닝센터" 전반의 체험 정보가 모두 저장된다. 진행요원은 이곳에서 방문객을 9명 단위로 팀을 구성하고, 차원의 문으로 안내한다.



부터 전 시 식 되어나.
오랜 시 게 해
무엇을 잃어 버리게 해
신이었을 때
우리가 가진 힘을
어떻게 사용할지
알지 못했을 때
우리가 가진 힘을
어떻게 사용할지
알지 못했을 때



번개신전 모험을 시작하기 전 번개대원으로 등록하는 공간

방문객들은 번개팔찌에 자신의 정보를 등록하고 번개맨의 영상을 통해 번개신전에 대한 정보를 듣는다.



번개팔찌(RFID) 수령



번개 대원 정보 등록
(성명, 연락처, 이메일)



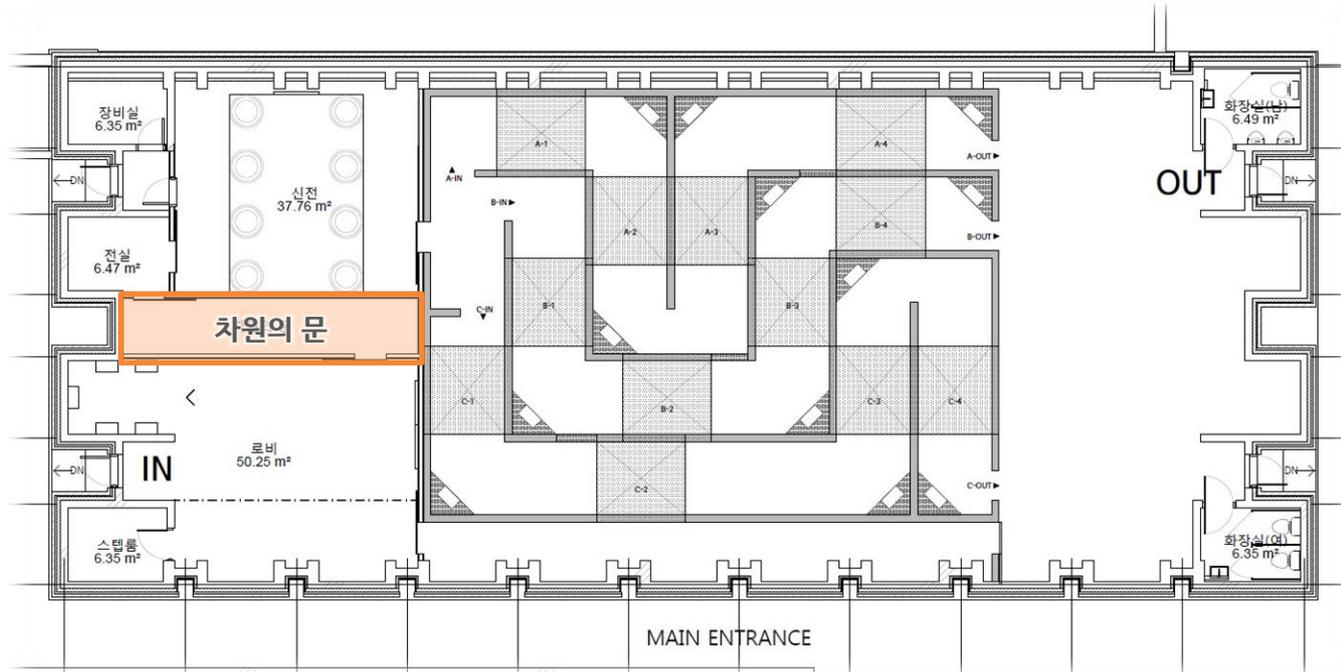
번개맨 영상
(번개맨이 번개대원에게 보내는 메시지)

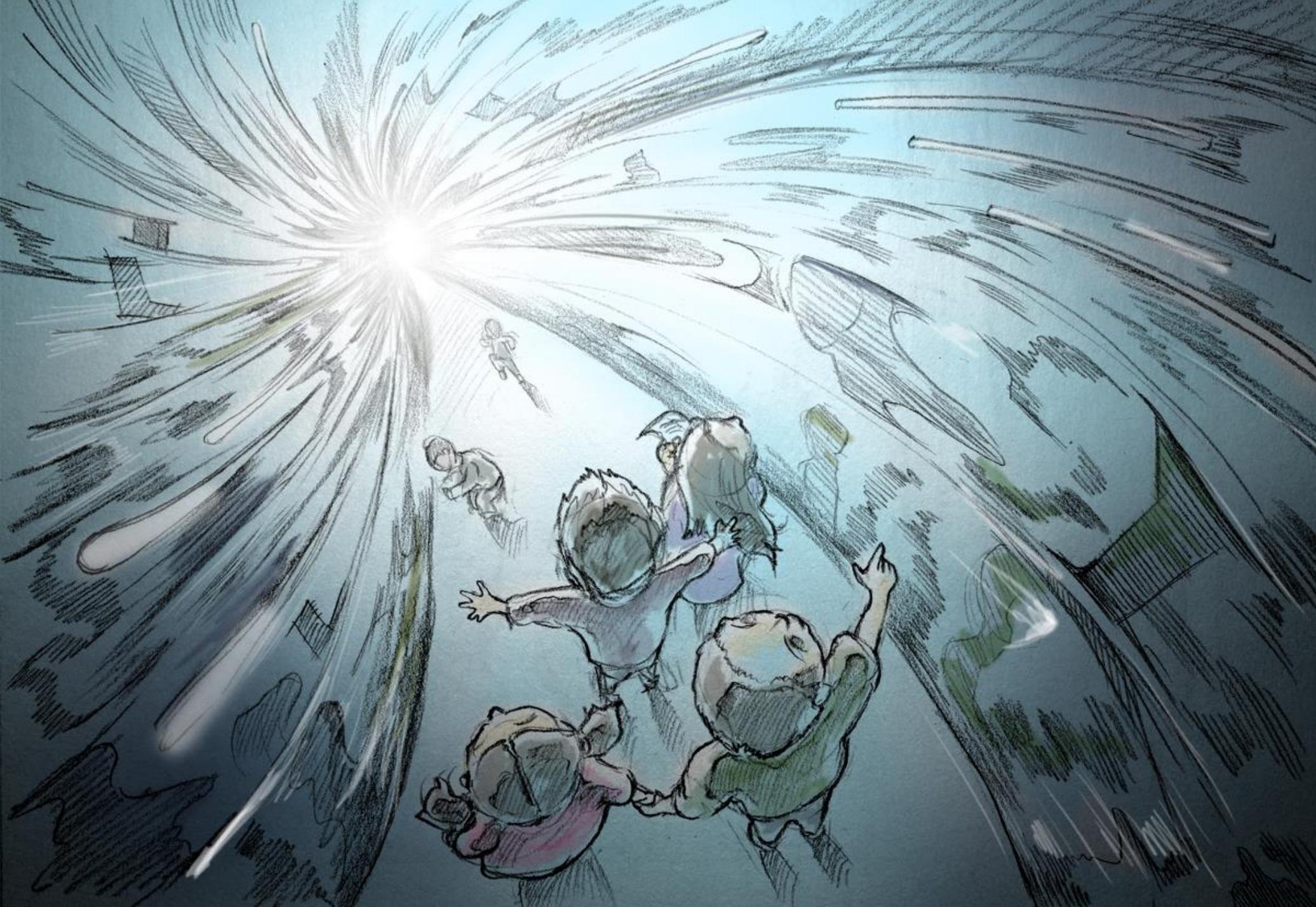


번개대원 팀구성 (1팀 9명)
(차원의 문 입장대기)

차원의 문

- **구 분** Pre Show
- **체 험 공 간** 차원의 문
- **체 험 시 간** 약 10분
- **기 획 의 도** 차원의 문은 일상과 비일상을 구분 짓는 연출장치로서 번개신전의 입구에 해당하는 공간이다. 방문객들은 시공간의 포털인 차원의 문을 통해 번개신전으로 갈 수 있다. 스테인레스 미러와 조명 연출이 결합된 이 공간은 하나의 예술 작품으로서 방문객들이 내가 현실이 아닌 다른 차원의 공간으로 이동하는 듯한 감동을 주며 이로 인해 번개신전의 신비함을 제고하게 된다. 또한 포토 플레이 공간의 역할까지도 수행하여 많은 사람들의 방문 포인트가 될 것이다.





번개신전으로 가는 차원의 문

번개 대원들은 공간을 이동하는 차원의 문을 통과한다. (스테인레스 미러 아트 포토플레이 공간)



스테인레스 미러



스테인레스 미러



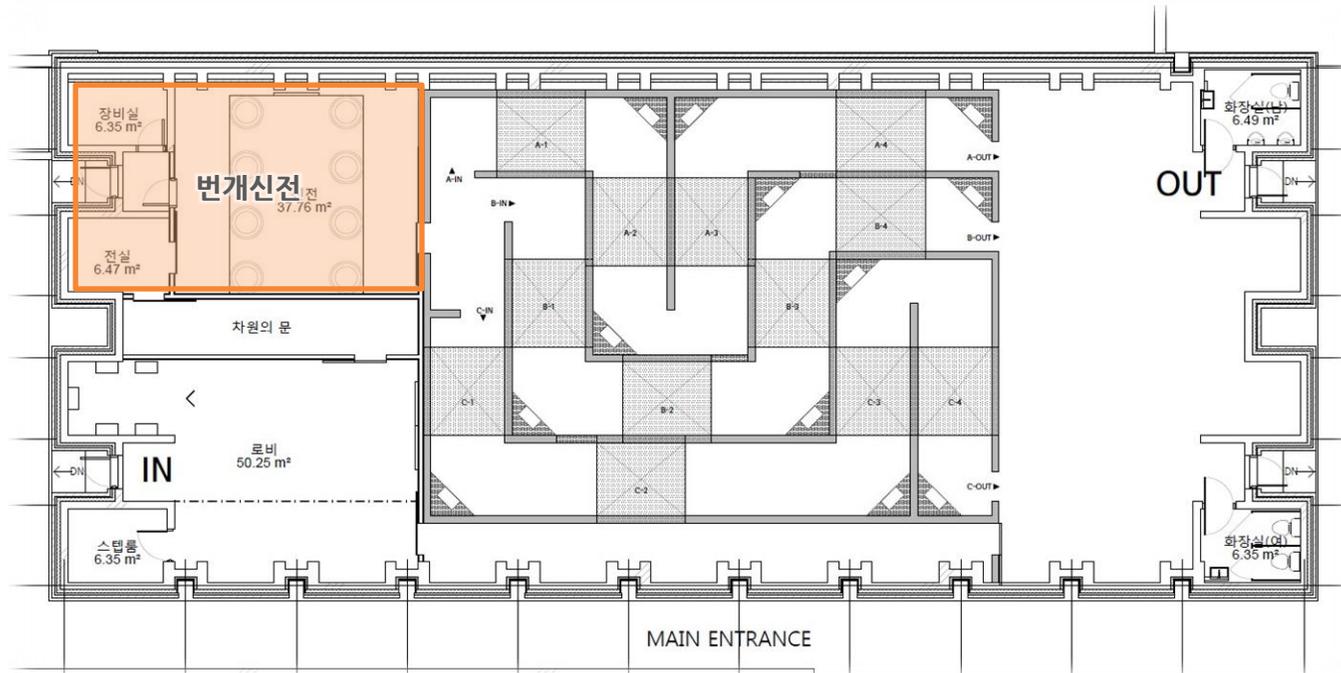
미러 아트 포토플레이

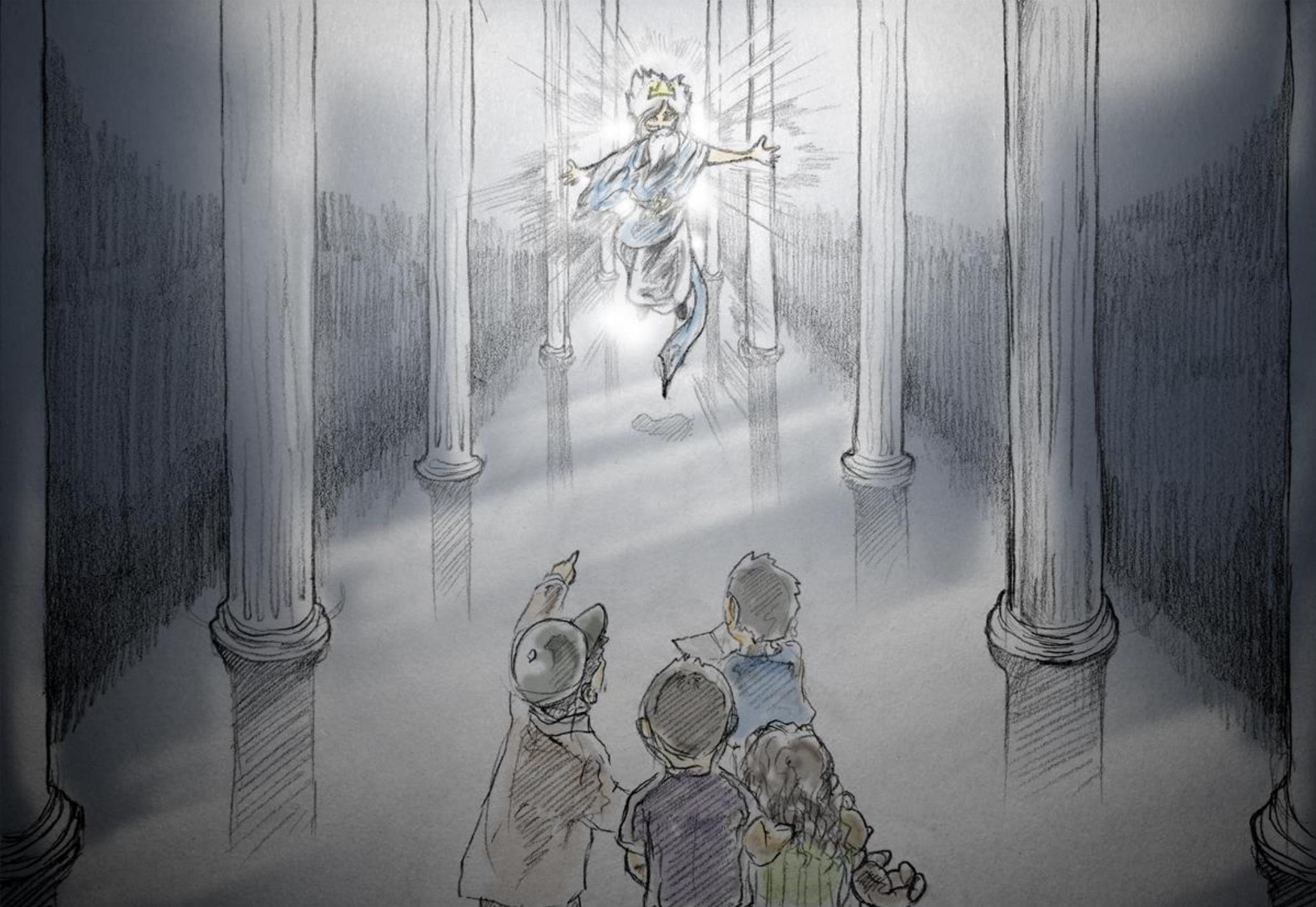


미러 아트 포토플레이

번개신전

- 구분 Pre Show
- 체험 공간 번개신전
- 체험 시간 약 15분
- 기획 의도 번개신전에 도착하면 고대의 번개맨의 조상이 나타나서 우주를 지켜나갈 번개맨을 훈련하는 장소에 온 것임을 영상을 통해 알게하고 참가자들에게 신탁을 주어 미션을 부여하는 장소이다. 신전의 연출과 흑경을 통한 영상의 전달 그리고 빔조명을 통한 신탁의 부여가 진행되며 이를 통해 참가자는 몰입감이 극대화 된다.







번개신에게 신탁(미션)을 받는 번개신전

번개신전에 존재하는 번개신에게 번개신전의 수호보물에 대한 미션을 부여 받는다.

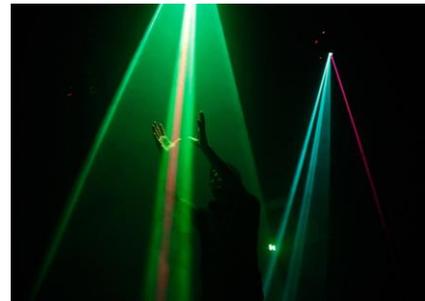
빛의 신탁은 총 3회로 1회당 3명씩 부여되고, 신탁을 받은 번개대원은 신탁의 문양에 맞춰 번개미로로 입장한다.



번개신전 입구



번개신전 (번개신 영상)



번개신의 신탁



신탁 참고 이미지

번개신전

세부 시나리오

차원을 문을 통하자 번개신전에 도착한 사람들.

어두운 번개신전에서 한줄기 빛과 함께 웅장한 목소리가 들려오고 곧 번개신의 모습이 보인다.

"나는 모든 우주의 원천이자 힘의 근원인 번개신. 나의 성에 찾아온 너희들은 누구인가"

"이 곳에는 진정한 용기를 가진 자만이 번개신전의 보물을 가질 수 있다"

"그 보물에는 번개행성을 수호했던 동물신들의 영혼이 잠들어 있다"

"너희와 같은 순수한 영혼을 가진 자들이라면 이 성에 숨겨진 보물을 찾을 수 있을 것이다."

"각자에게 미로의 방향을 알려주지. 그럼 행운을 빈다"

번개요원의 방문으로 번개신전에서 깨어난 고대의 번개신.

번개신은 번개에너지의 원천이자 그 힘 바로 그 자체의 존재이다.

순수한 영혼을 가진 번개요원들에게 번개신전에 숨겨진 보물에 대해 알려주고,

각자의 영혼에 맞는 길잡이를 해준다.

번개행성의 보물에는 번개행성을 수호하는 동물신의 영혼이 잠들어 있다.

각 보물에 잠들어 있는 동물신을 깨우게 되면 번개요원은 그 동물신의 힘을 얻게 되고 동물신의 모습으로 변할 수 있게 된다.

번개신의 모습이 사라지고 각각의 사람들에게 빛이 내려와 신탁이 내려진다.

번개요원들은 각각의 신탁에 따라 번개신전의 보물을 찾아 번개신전 안으로 향한다.

Main Show

- 개요
- 번개 미로
- 번개미로 구성
- 수호보물



개요

- **구 분** Main Show
- **체 험 공 간** 번개미로 (레이저미로)
- **체 험 시 간** 약 20분 (5분 - 5분 - 5분 - 5분)
- **기 획 의 도** 번개신전에 숨겨진 수호보물을 찾는 미션을 수행하는 공간으로 운동이 부족한 현대 가족이 즐겁게 운동할 수 있는 체력증진 플랫폼이다. 레이저미로를 활용하여 신체와 두뇌의 양쪽 모두를 최대한으로 사용하여 평상시 운동을 하지 않는 사람도 즐겁게 신체활동 할 수 있는 건강 체감 시설이다. 여기에 수호석 획득이라는 미션을 부여하여 관람객들에게 흥미와 도전정신을 일깨운다.

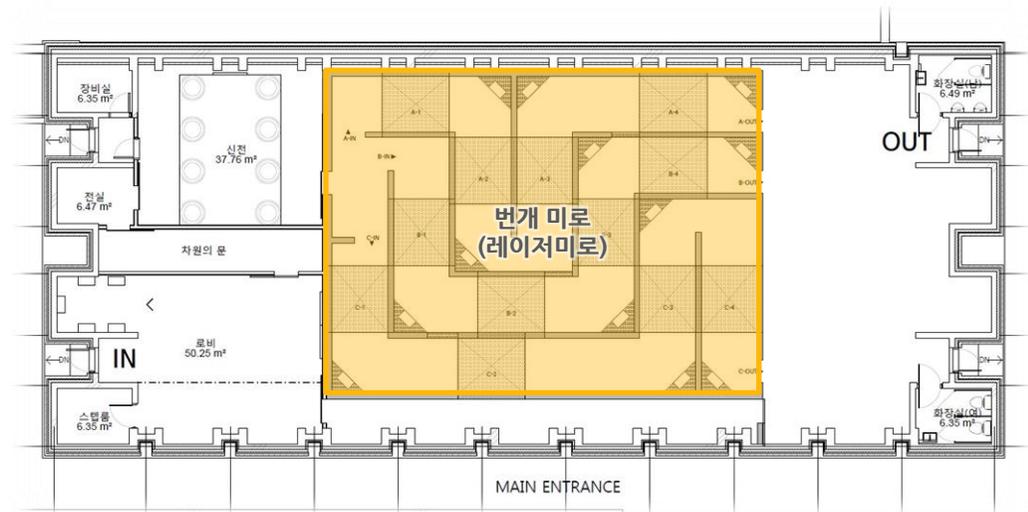
▪ 주요프로그램

1) 레이저 미로 (4개)

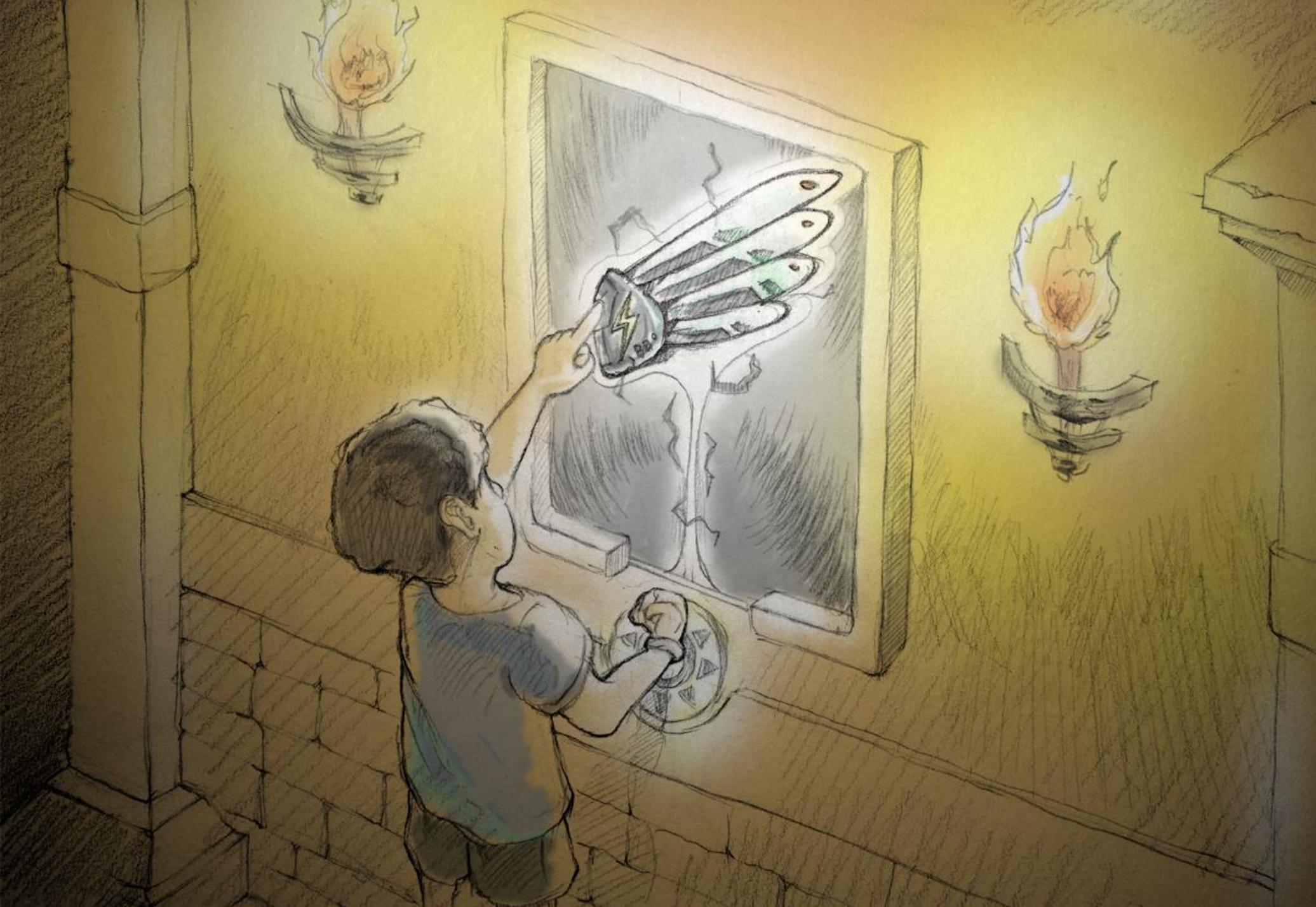
- 개인 혹은 2~3인이 함께 통과하는 레이저 미로
- 각 미로는 상체, 하체, 팔, 다리, 복부 등 각 신체 부위에 나뉘어져 코스 진행

2) 수호보물 획득

- 각 미로를 통과할 때 마다 수호보물 획득
- 각 수호보물은 12개의 컨셉으로 구성





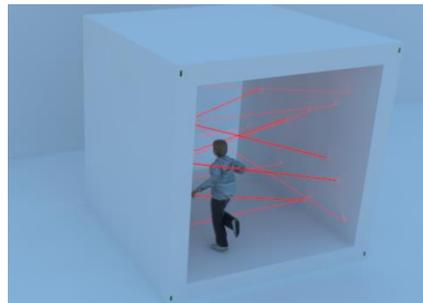


수호보물을 얻기 위한 모험의 공간 번개미로 (레이저미로)

번개신전에 숨겨진 수호보물을 찾기 위한 모험의 공간으로 번개대원은 4개의 미로를 통과하여 수호보물을 획득할 수 있다.



번개미로 입구



레이저미로



레이저미로 통과

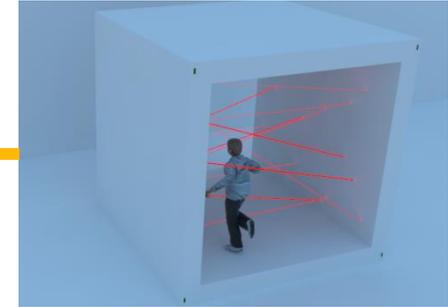
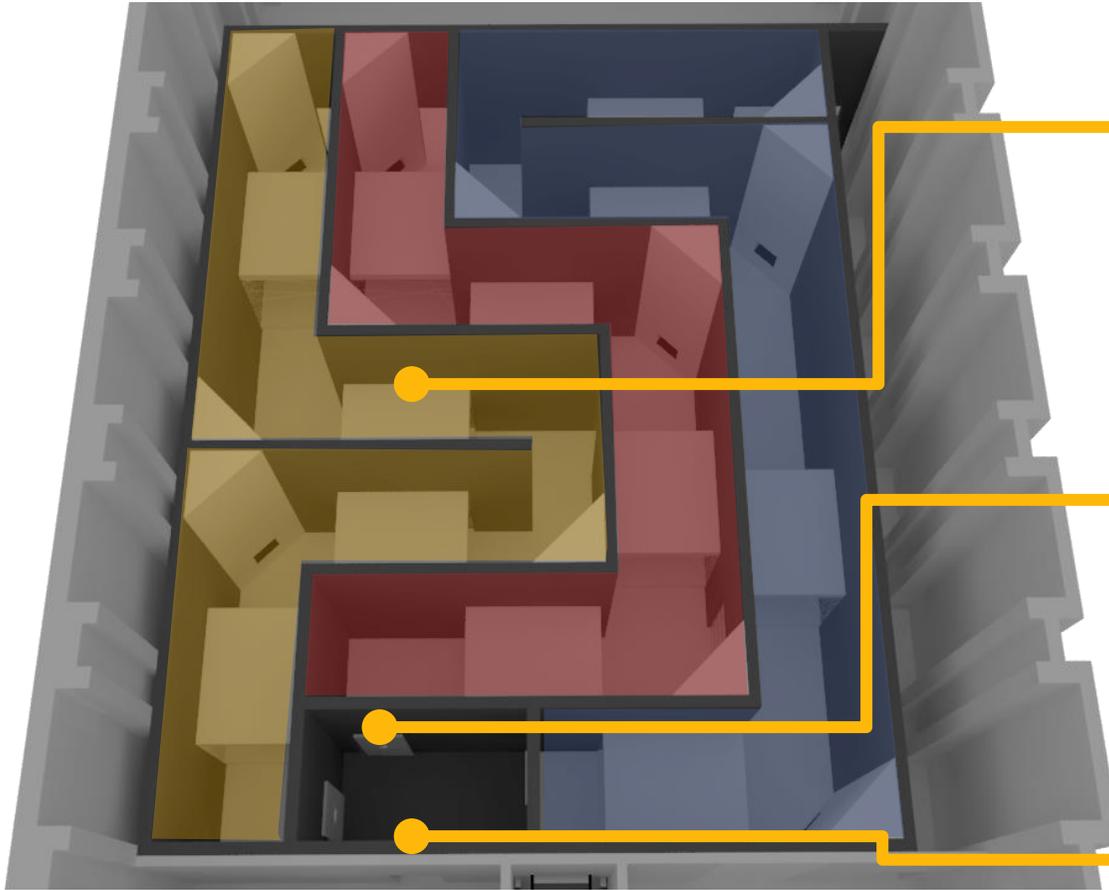


수호보물 획득

번개미로

번개미로의 입구에는 빛의 신탁에 따른 3개의 문양의 입구가 있다.

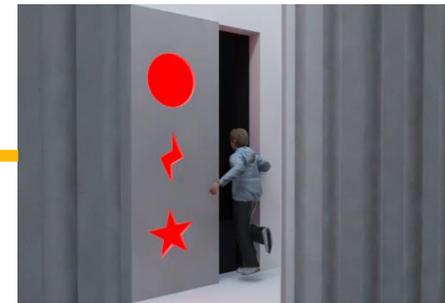
번개대원은 번개신전에서 받은 빛의 신탁 문양에 맞는 입구를 찾아 번개미로로 들어간다.



레이저 미로



번개미로 입구



번개미로 입구

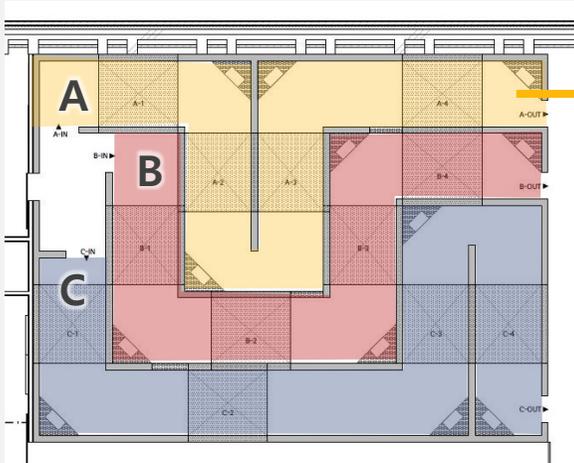
ROUTE1  ROUTE2  ROUTE3 

번개미로 구성

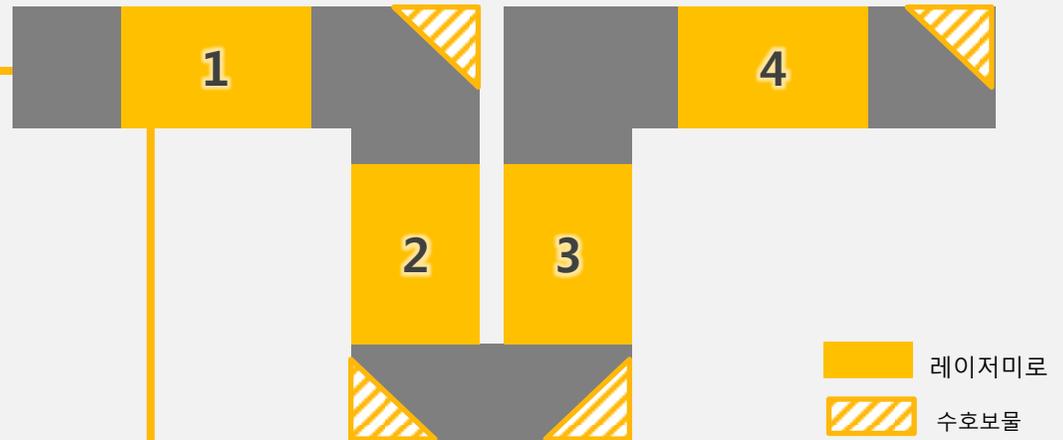
번개미로는 총 3개의 코스로 1개의 코스당 4개의 레이저미로가 배치된다.

번개대원은 번개신전에서 받은 빛의 신탁 문양에 맞는 입구를 찾아 번개미로로 들어간다.

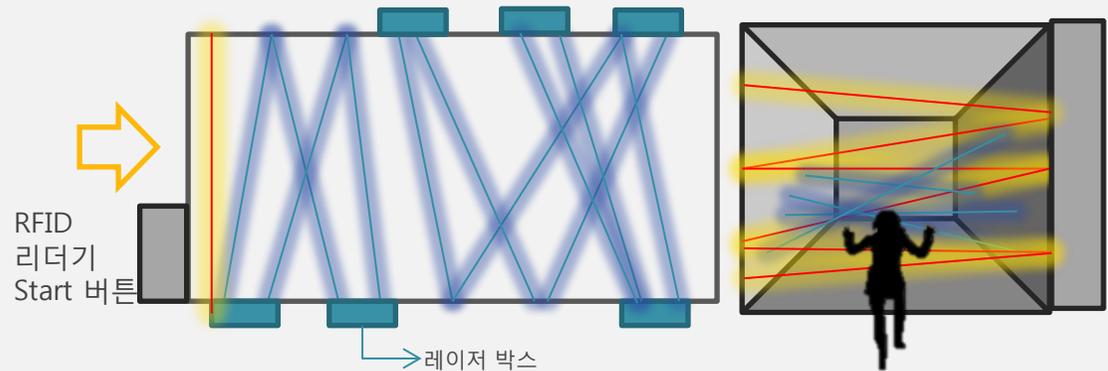
번개미로는 3개의 코스로 구성



1개의 코스는 총 4개의 레이저미로와 수호보물로 구성



1개의 미로는 4~6개의 레이저박스를 통해 구성

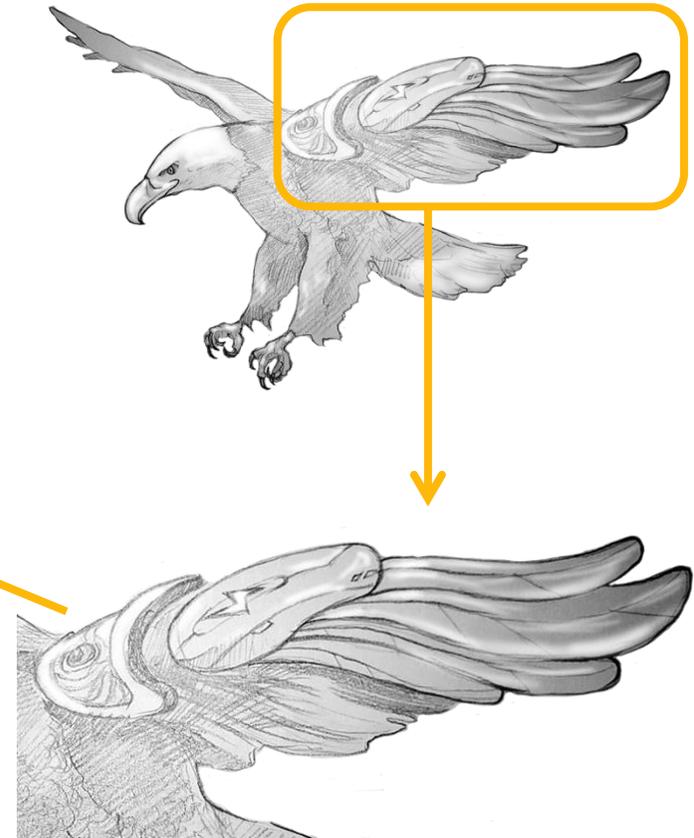
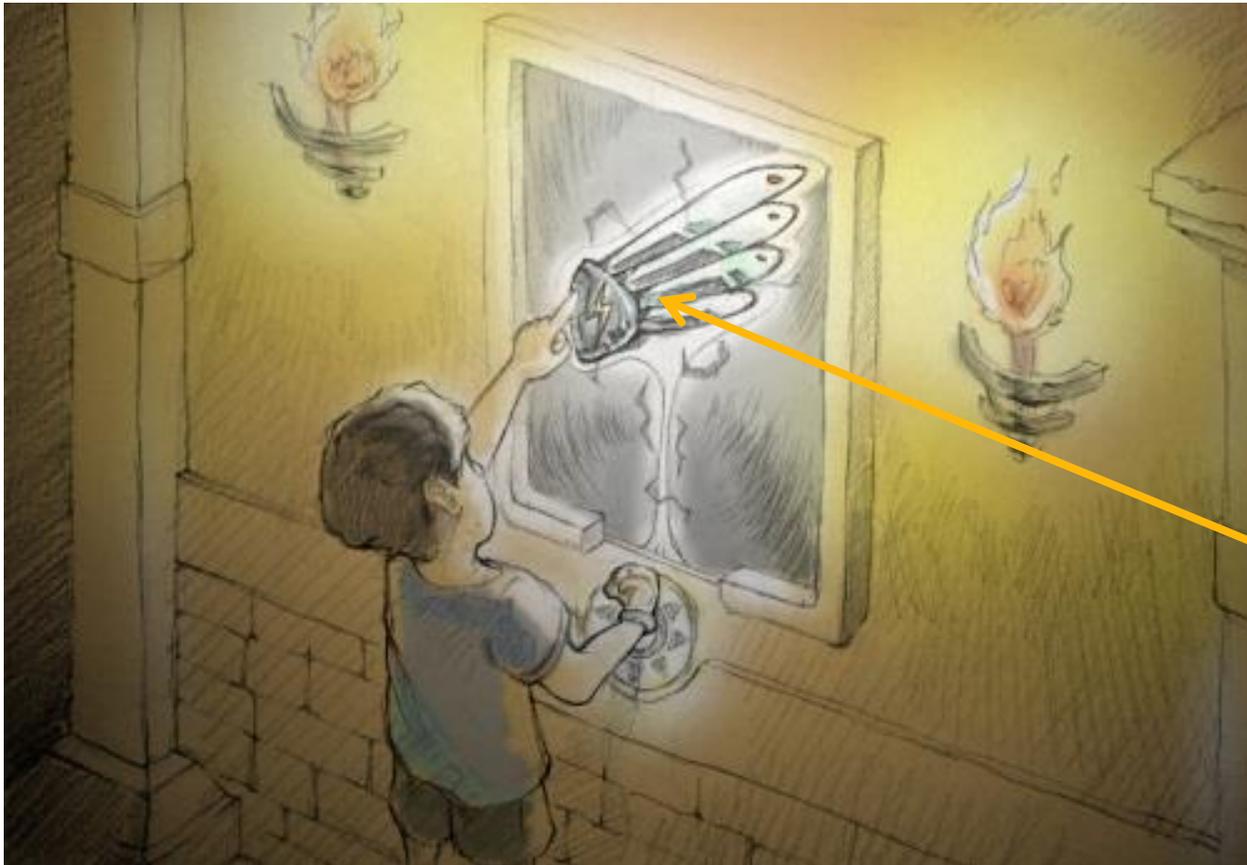


- 레이저 미로 Zone A 당 4개 ~ 6개 레이저 구성 (난이도 배치)
- 미러를 활용한 더미레이저의 적절한 조합 구성
- RFID 태깅 → 레이저 "On" → 시작
- 레이저미로 통과 중일 경우 더미 적색 레이저를 통한 접근 금지

수호보물

번개미로를 통과하면 번개신전의 수호동물이 잠들어 있는 수호보물을 획득할 수 있다.

수호보물은 총12개로 각각의 수호동물이 형상화된 모양으로 번개대원은 자신의 번개팔찌에 수호보물을 저장할 수 있다. 수호보물은 홀로그램으로 연출되어 실제로 공중에 떠 있는 듯한 연출효과로 신비감을 더한다.



Post Show

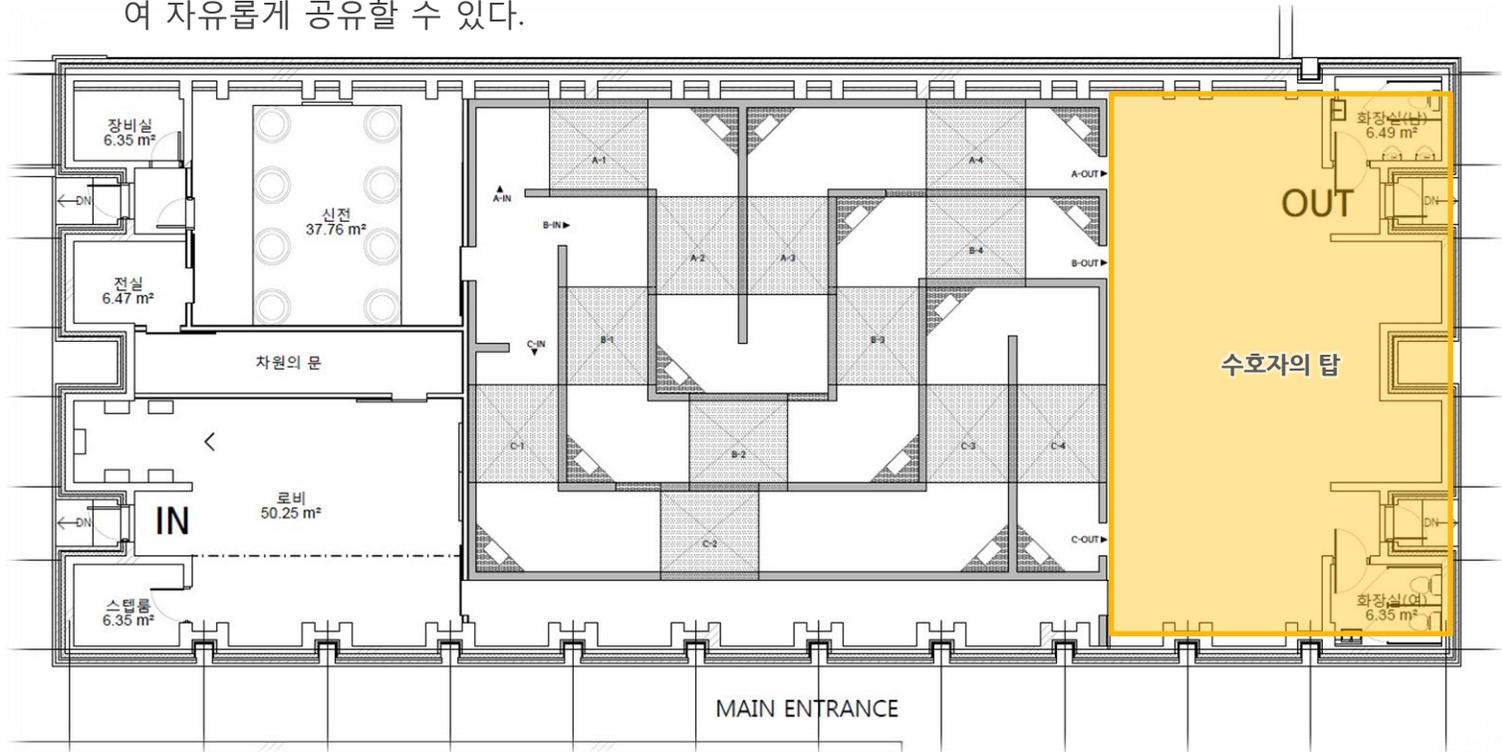
- 개요
- 수호자의 탐
- 수호동물 컨셉아트

- 개발 전략
- 사업화 전략
- 사업 일정



개요

- **구 분** Post Show
- **체 험 공간** 수호자의 탑
- **체 험 시간** 약 15분 (5분 - 10분)
- **기 획 의 도** Post Show는 번개대원이 번개미로를 통과하여 획득한 수호보물의 봉인을 해제하는 공간으로 번개대원들이 수행한 미션에 대한 보상이 주어지는 곳이다. 이 곳에서는 각 미로를 통과한 결과와 수호보물의 연출을 통해 방문객들에게 즐거움을 제공하며, 12개 중 4개의 수호보물이 무작위로 지급되어 재방문을 유도하였다. 또한 매직미러를 통한 포토플레이는 온라인 메시지를 활용하여 자유롭게 공유할 수 있다.







번개미로에서 획득한 수호보물에서 수호동물의 힘을 얻을 수 있는 수호자의 탐

번개대원의 번개미로 통과 결과와 수호동물의 힘으로 수호동물의 모습으로 변신할 수 있는 공간이다.



수호자의 탐



매직미러
(수호동물로 변신)



매직미러
(수호동물로 변신)

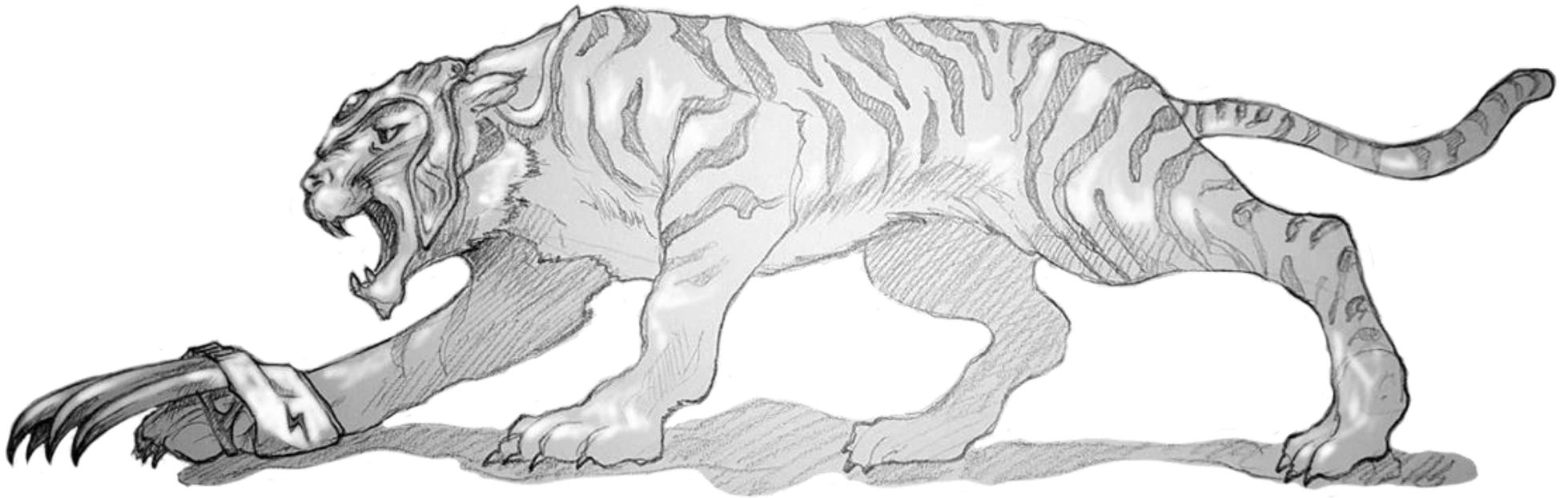


기프트샵
(상품판매, 사진출력(유료))

수호동물 컨셉아트

[호랑이] 타고난 사냥꾼

용맹하고 정의로운 성격에 전투에 강한 사냥꾼으로 날카로운 발톱공격으로 언제나 승리한다.



[독수리] 날쌔 정찰병

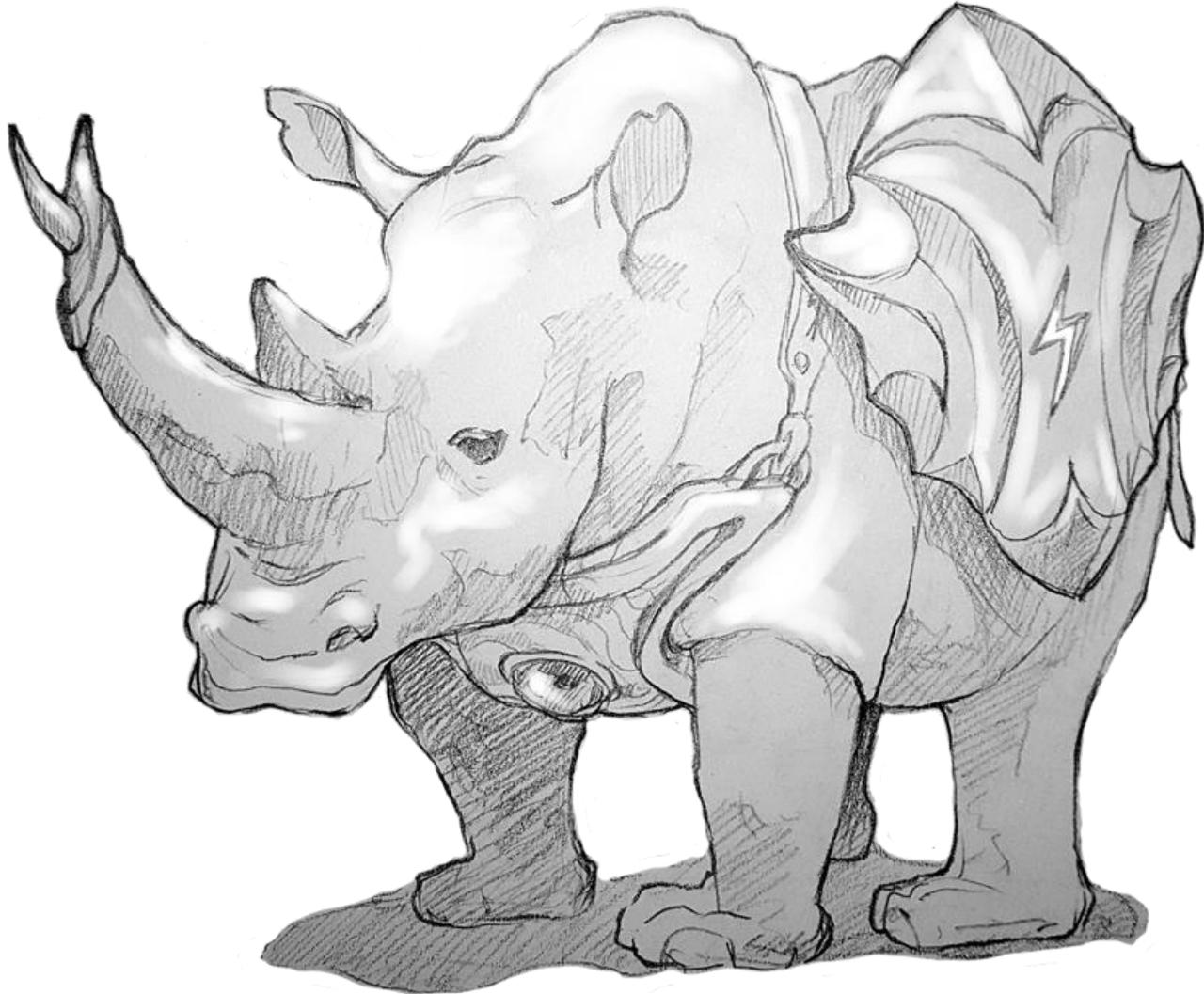
아주 멀리에 있는 적도 정확히 찾아내는 정찰병으로 번개신전 상공을 비행하며 번개신전의 위험을 감지하는 정찰병이다.



수호동물 컨셉아트

[코뿔소] 등직한 수비병

뛰어난 방어력과 우직함을 가진 수비의 명장으로 강철과도 같은 피부와 어떠한 창도 막아내는 방패가 있다.



운영 계획

- 운영 개요
- 조직 업무 분장
- 운영 근무 계획
- 운영 인력 계획

기획 의도 이해

- 아이들의 영웅 번개맨과 함께 모험하는 꿈과 희망의 공간 운영
- 아이들과 가족 구성원 모두가 직접 몸을 움직이며 체험하는 건강 체감 테마파크 운영
- 영남알프스의 자연과 번개신전의 모험이 결합된 신체 발달형 콘텐츠 전달

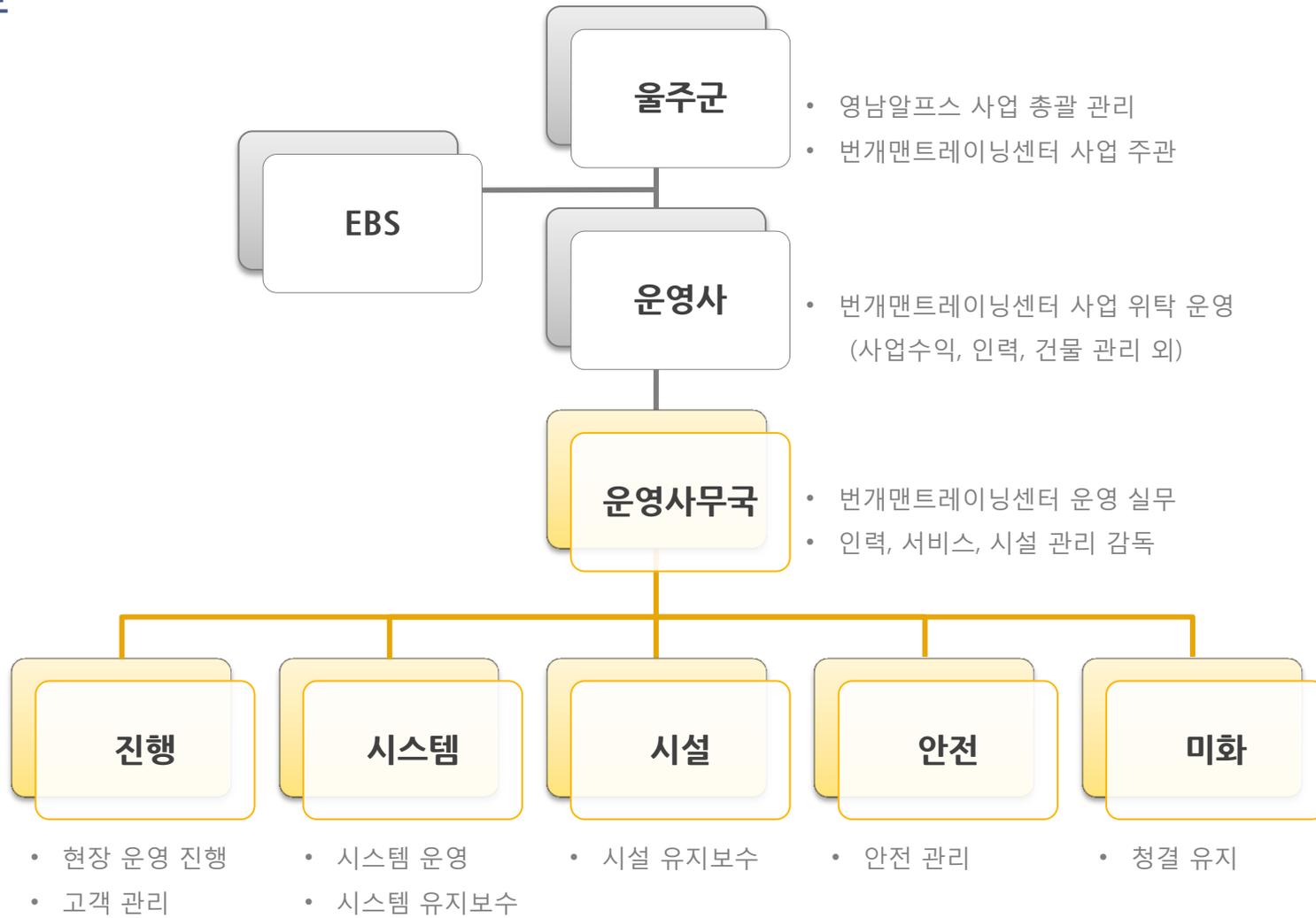
운영 목표

- 번개맨트레이닝센터의 개념 및 취지를 전 직원이 이해
- 관람객 중심의 운영을 통한 고객감동 실현
- 안전사고 120% 방지 노력
- 관람객 연령층 분석을 통한 눈높이 운영
- 신속하고 체계적인 행정업무 처리

운영 방침

- 안전하고 쾌적한 공간 운영 체계 구축
- 친절하고 상냥한 서비스 체계 구축
- 관람객의 자발적 체험 유도로 일체감 조성
- 질서의식 함양 및 교육 효과 제고

운영 조직도



통합운영

- IT System 활용 통합 운영
- 통합센터 데이터 관리

고객관리

- 고객 정보의 DB화를 통한 지역별/연령별 세분화 관리
- 고객 건강상태 데이터 제공
- 이벤트 및 프로모션 제공

시설물관리

- 네트워크를 활용한 관리
- 유지보수 및 현장 관리 용이
- 부대 시설 및 이용객 편의 시설 관리

조직 업무분장

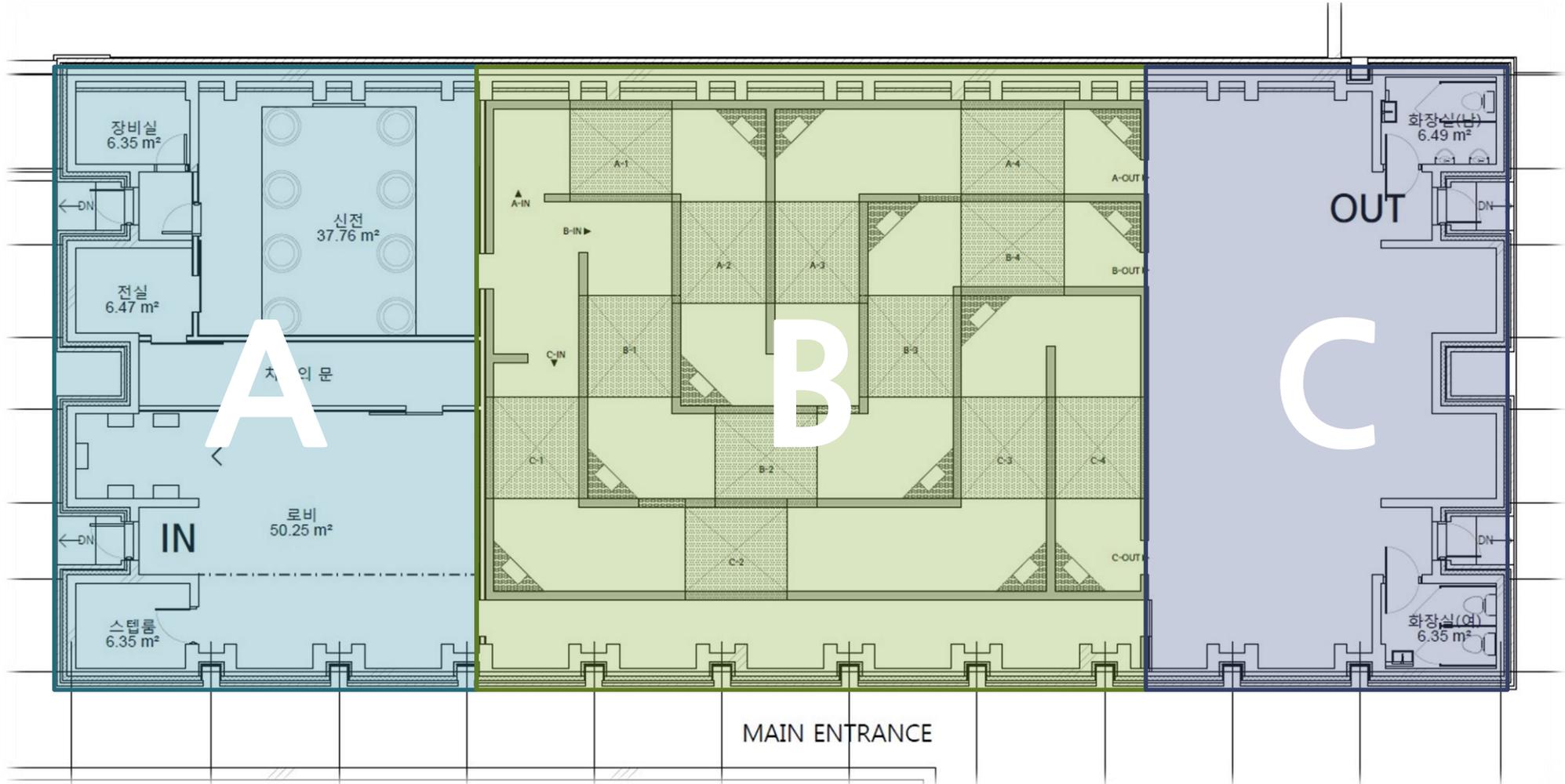
구분	주요 업무	
유관기관 (울주군/EBS)	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력체계 유지 • 프로젝트에 대한 지원체계 및 운영 중 발생 상황에 대한 조치 • 기타 운영 지침서에 대한 임무 수행 	
운영사무국	<ul style="list-style-type: none"> • 유관기관과 협력체계 유지 • 프로젝트에 대한 행·재정적 지원 및 운영 중 발생상황에 대한 조치 및 처리 • 운영 인력 관리 (채용, 근무, 복리후생 등) 및 진행 관리 감독 	
진행	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력 체계 유지 및 지시사항 수렴 처리 • POST별 유기적 협력 체계 유지 • 진행 프로세스 수립 및 행사 중 발생상황에 대한 조치 	
시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력 체계 유지 및 지시사항 수렴 처리 • 시스템 운영 및 유지보수 	
시설	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력 체계 유지 및 지시사항 수렴 처리 • 시설 유지보수 (전기, 기계, 조명, 음향, 공조 외) 	* 영남알프스 인력 활용
보안	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력 체계 유지 및 지시사항 수렴 처리 • 우발 상황에 대한 대처 계획 수립 및 대비체제 유지 	* 영남알프스 인력 활용
미화	<ul style="list-style-type: none"> • 운영사무국과 유기적 협력 체계 유지 및 지시사항 수렴 처리 • 사업장 청결 유지 	* 영남알프스 인력 활용

운영 근무 계획

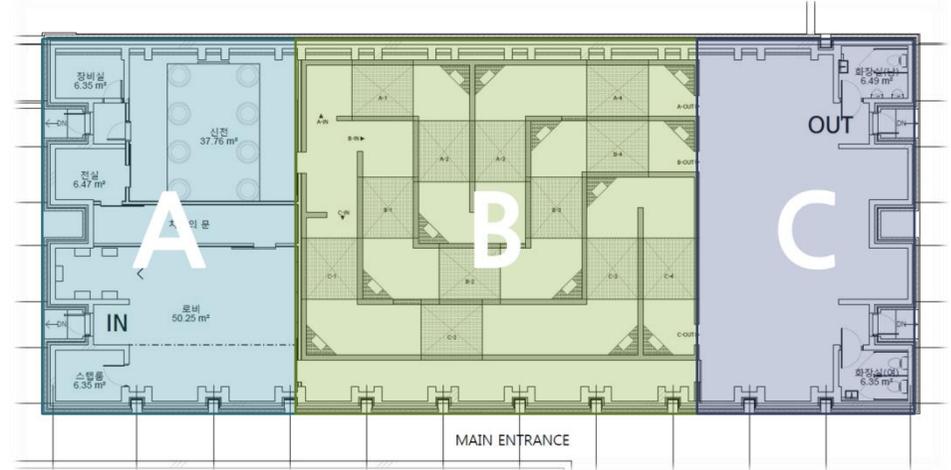
구분	내용	
근무 기간	<ul style="list-style-type: none"> • 2017.10 개관일로부터 ~ 상설 근무 • 2017.08 ~ 09 인력 채용 및 교육 기간 	
근무 시간	<ul style="list-style-type: none"> • 운영시간 : 10:00 ~ 18:00 [입장마감 17:00] 연중무휴 • 근무시간 : 09:00 ~ 19:00 [중식휴식 1시간 포함] • OPEN / CLOSE 2교대 [일일 8시간 근무] 	
근무요령	<ul style="list-style-type: none"> • 전일 근무를 원칙으로 하나 업무의 효율성을 위해 주중 1회 휴무 실시 (무급) • 근무 스케줄 	
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 09:00 출근 ✓ 09:00 ~ 09:30 개장 준비 ✓ 09:30 ~ 09:45 조회 ✓ 09:45 티켓판매 시작 ✓ 09:45 ~ 10:00 근무위치 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 10:00 ~ 18:00 개장 ✓ 18:00 ~ 18:45 폐장 및 정산 ✓ 18:45 ~ 19:00 종례
복리후생	<ul style="list-style-type: none"> • 중식 및 유니폼 제공 (1인 1장 기준) • 급여 및 휴식 기준 <ul style="list-style-type: none"> - 계약직 및 파트타임 : 1일 8시간 근무 (시급 6,030 기준) - 중식 1시간 휴식 및 기타 휴식은 탄력적 제공 	

운영 인력 계획

운영 포스트



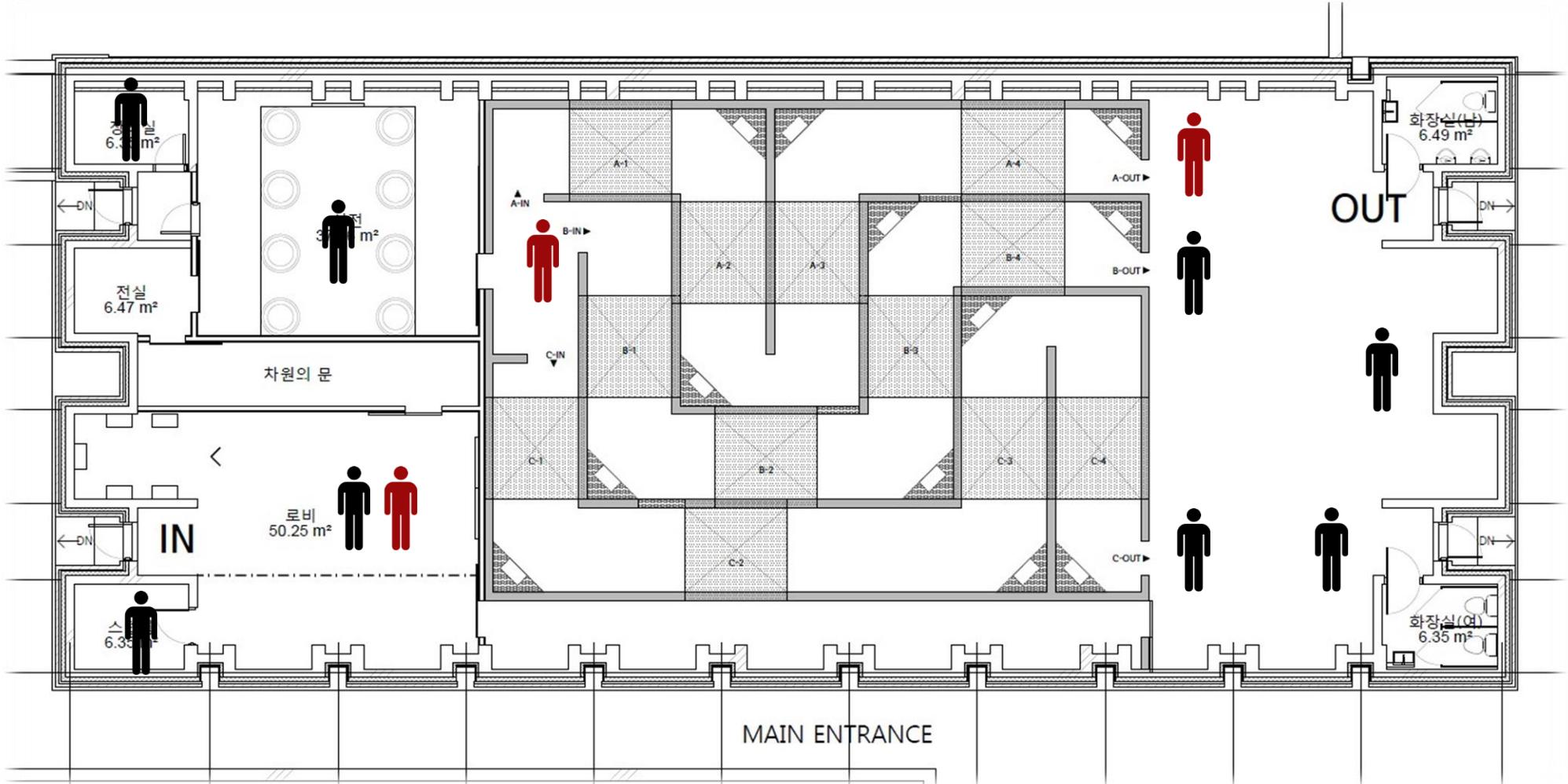
운영 프로세스



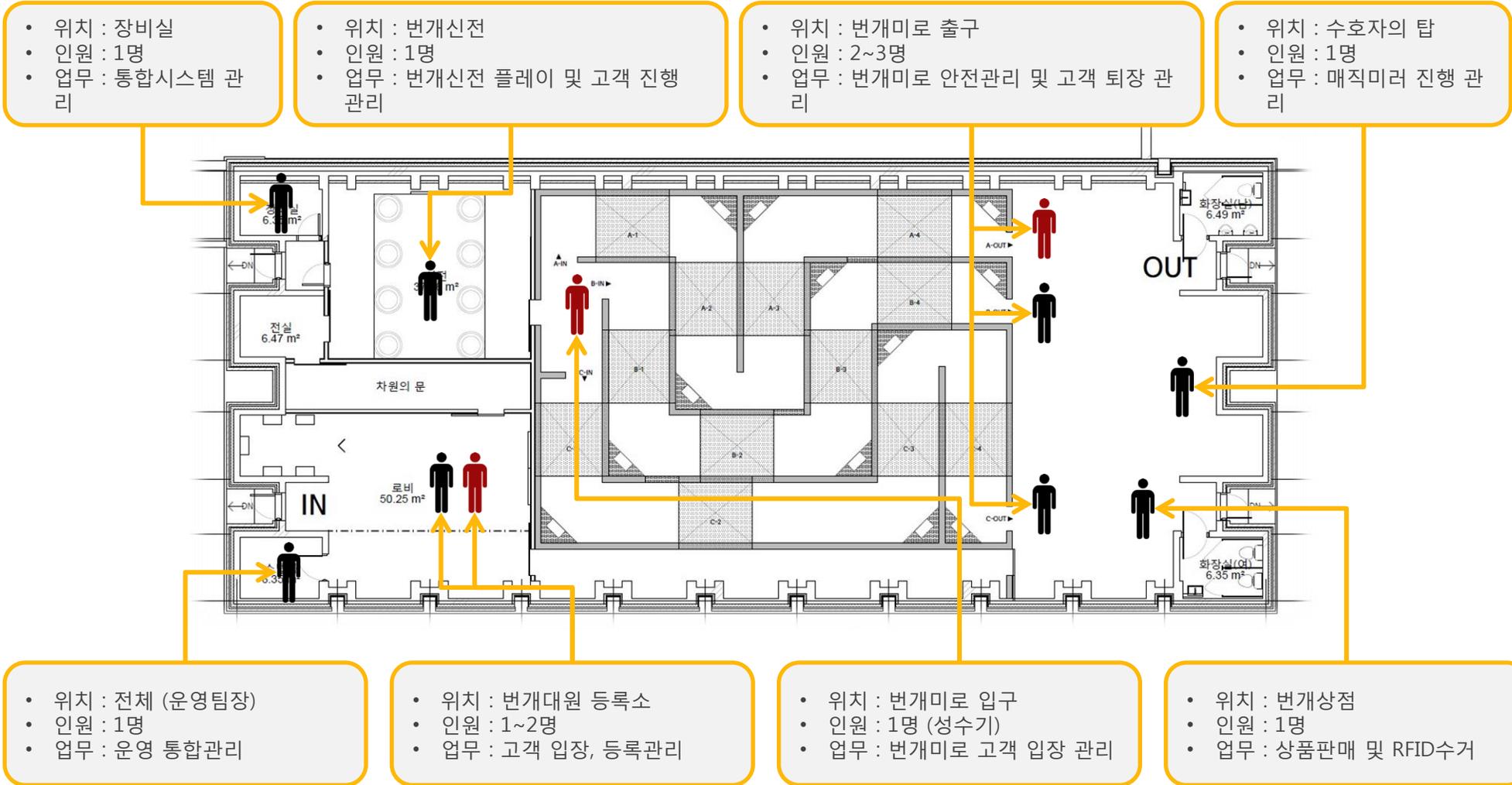
- 각 존(Zone)은 팀(9명) 단위로 10분 간격 이동
- 각 포스트에 위치한 직원들에 의한 고객 자율 이동
- 단, 지정된 시간을 지체하지 않도록 이동 유도
- 번개미로는 3개의 코스로 각 4개의 레이저 미로 운영
- 1인이 1개 미로 통과 후 수호석 획득 완료되면 다음 인원 진출
- 평수기에는 3개 코스 중 1~2개만을 운영하여 운영비 절감
- 매표소는 웰컴센터와 통합운영

인력 배치계획

♂ 평수기 ♀ 성수기



배치별 주요 업무



운영 인력 계획

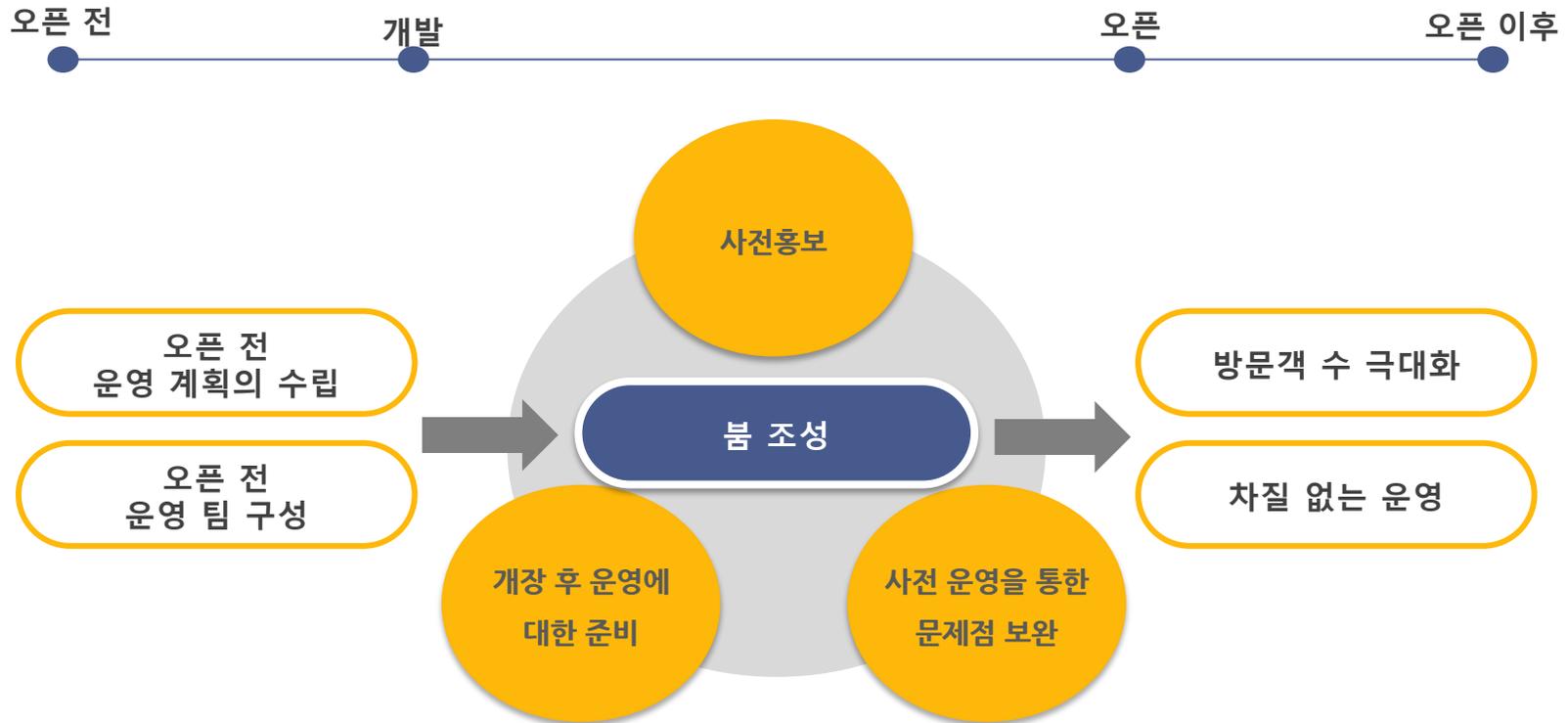
운영 인력

구분	인원 (명)		주요업무
	평수기	성수기	
티켓박스	1	1	• 티켓 판매 및 정산
진행요원	5	8	• 대기공간 고객 응대 • 체험진행 (Zone 별 20분 3개Zone)
기프트샵	1	1	• 상품 전시 / 판매 및 정산
운영 관리자	1	1	• 운영 총괄 책임자 • 고객 서비스 관리 및 진행 현황 관리감독
시스템관리	1	1	• 시설 관리
시설관리	-	-	• 시스템 관리
보안	-	-	• 경비 및 안전 관리
미화	-	-	• 환경관리 및 비품 관리
합계	9	12	

마케팅

- 마케팅 개요
- SWOT 분석
- 마케팅 방향
- 마케팅 기본전략
- 목표시장
- 수요분석
- 시장 세분화

사전 마케팅 및 운영 계획수립



Strength

- 도로 및 교통체계의 우위성을 바탕으로한 접근성
- 영남알프스의 중심지로서 환경도시의 상징성
- 인근 대규모 배후시장 보유한 시장성
- 배후 시장의 높은 어린이 비율
- 인접 도시로부터의 접근성, 시장 확보
- 높은 녹지비율로 쾌적한 환경확보

Weakness

- 초기 활성화에 일정 시간 소요
- 성수기 방문객 집중으로 인한 정체
- 주변 연계 관광 산업기반의 취약으로 인한 성장동력 부족

Opportunity

- 주 5일 근무제와 여가 트렌드 등에 따른 체험교육 중요성 증대
- 신도시 개발로 인한 신규인구 유입 및 도시 기반시설의 지속 확충
- 중심상업지역과 인접하여 접근성에 의한 수요증가

Threat

- 사회 트렌드 변화에 따른 체험형 전시시설 및 집객 시설의 증가추세
- 국가주도의 체육 시설 개발 추세

SO 전략 (강화 전략)

영남권 체감형 체력증진 플랫폼의 거점 역할

- IT, 디지털 기술을 기반으로 한 체감형 체력증진 시설 개발
- 주변 도시로부터의 수요 유인 전략 수립
- 다양한 교육 콘텐츠, 체험프로그램 도입

ST 전략 (차별화 전략)

환경도시의 상징성을 활용한 건강 게임체험시설로 차별화

- 콘텐츠 및 시설의 계획적 개발·복합화를 통한 차별화
- IT 신기술을 활용한 체험프로그램의 차별화

WO 전략 (보완전략)

단지기여시설의 상품성을 통한 단지전체의 활성화

- 웰컴센터 뿐만 아니라 영남알프스의 집객 매력물로서 포지셔닝
- 다양한 여가욕구를 반영할 수 있는 여가시설 및 프로그램 개발
- 웰컴센터와 연계할 수 있는 연계 프로그램 개발

WT 전략 (회피전략)

차별화된 콘텐츠 개발 및 시설구성으로 집객력 및 경쟁력 강화

- 가족 대상의 명확한 타겟 마케팅으로 집객력 강화
- 각 세대별 눈높이에 맞는 시설 및 체험프로그램 구성

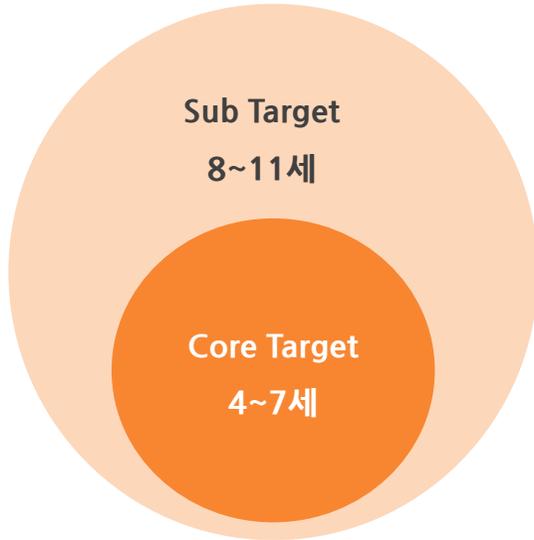
Strategy Edge Point

저예산 고효율의 홍보 마케팅 Tool을 적극적으로 활용, 장기적인 사업기간에 적합한 바이럴 마케팅 지향

1단계	• 예산을 고려한 매체계획 수립
2단계	• 온라인을 통한 자연스러운 확산
3단계	• 홍보영역의 확대를 통한 인지도 극대화
4단계	• 관련 인프라를 활용한 홍보물 배포
5단계	• 신규매체를 활용한 차별적인 홍보진행

[타겟(Target)]

4~11세 유아 및 어린이 동반 가족고객 및 학생단체



- 가족동반시장

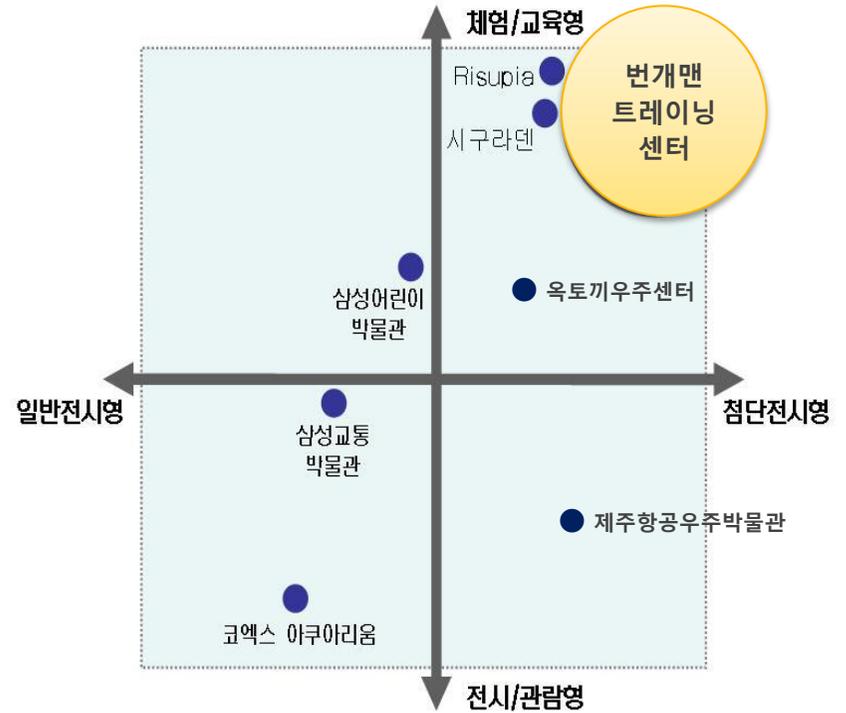
가족동반 고객이 영남알프스를 방문하여 함께 이용하는 경우
(전연령 이용가능한 건강체감 시설로 가족 전체 이용가능)

- 학령인구집단

영남알프스 복합웰컴센터 기반 시설과의 연계를 통한 학생단체의
유입률이 높을 것으로 예상됨

[포지셔닝 컨셉]

IT 첨단기술을 바탕으로 한 건강 체감시설



- 스포테인먼트 개념 도입

스포츠와 엔터테인먼트 그리고 주변 관광시설을 연계하여 기존 시설과는 다른 새로운 개념으로 높아진 관람객 수준 만족

● 어린이 이용자

- 어린이 이용시장은 어린이 동반 가족단위 시장과 어린이 단체 시장으로 구분하여 특성 분석

어린이 동반 가족단위 시장

- 어린이 중심의 양질의 체험교육시설 및 프로그램
- 어린 자녀를 둔 가족단위 나들이
- 편리한 접근이 가능하고 주변 자원과 연계성

어린이 단체 시장

- 어린이 단체 중심의 양질의 체험교육시설 및 프로그램
- 교육부 체험교육 권장에 따른 체험교육공간
- 단체 위주의 학년별, 학급별 이용

● 일반 이용자

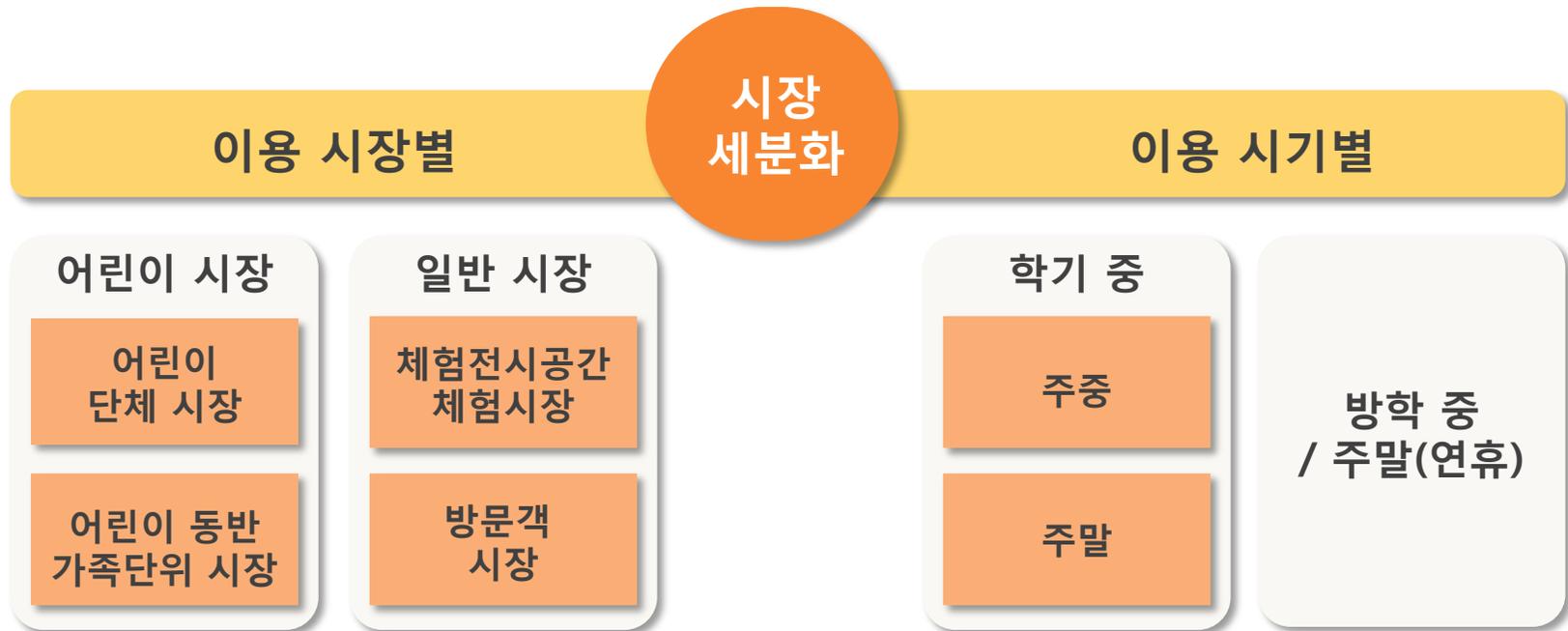
- 일반 이용시장은 전시/문화공간 체험시장과 영남알프스 방문객 시장으로 구분하여 특성 분석

전시/문화공간체험 시장

- IT/디지털 전시문화시설 체험
- 주말 휴가를 이용한 여가활용

영남알프스 방문객 시장

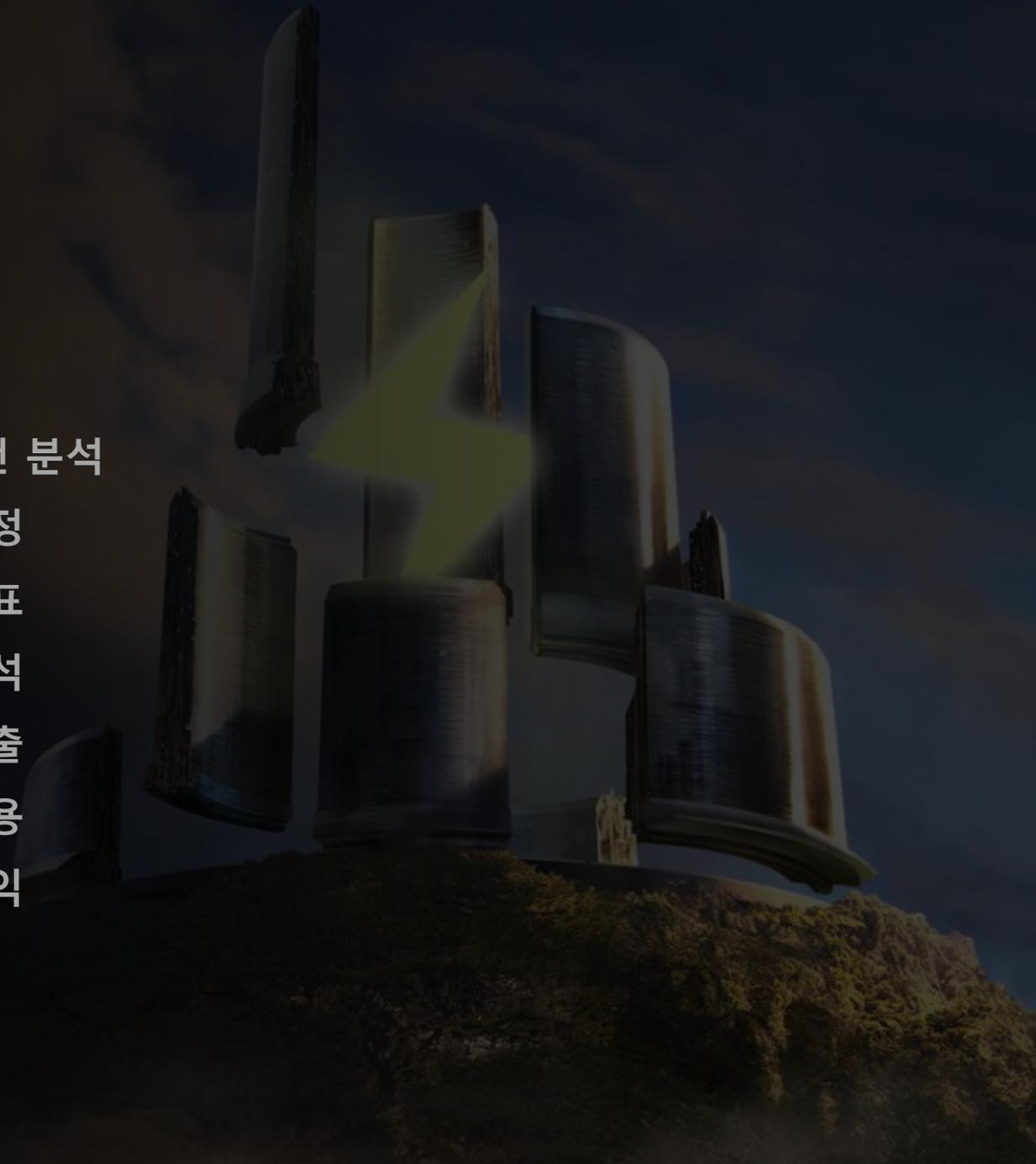
- 영남알프스 관광시설과 연계
- 1차 타켓 상권 거주자의 여가활용 목적



Segmentation: 체험시설 특성, 이용행태, 입지특성을 고려한 시장의 구분

사업성 분석

- 입지여건 분석
- 수요 추정
- 집객 목표
- 예산 분석
- 예상 매출
- 운영 비용
- 예상 수익



광역 접근성

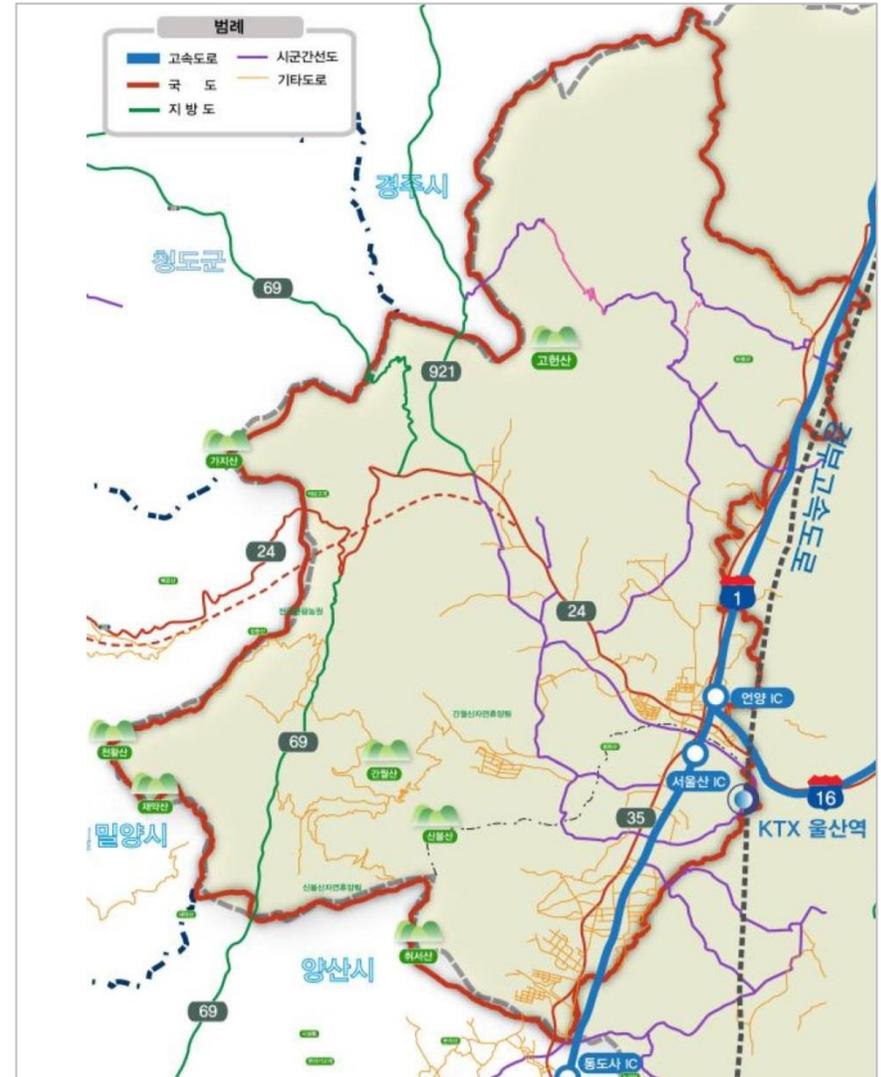
- ✓ 울산광역시는 150km 이내 대구 및 부산 등의 광역도시권과 경남권 내 접근성이 우수한 지역으로, 경부고속도로, 경부고속철도, 국도 24호, 35호, 69호선, KTX 울산역, 울산 공항 등으로 접근 가능
- ✓ 자동차 이용 시 부산에서 40분, 경주에서 30분, 대구에서 110분 정도가 소요되며, 항공편으로는 수도권에서 50분, 제주도에서 55분이 소요되며, 철도(KTX)로는 서울역 출발 기준 140분 소요



구분	권역	소요시간	비고
육로	부산	40분	-
	경주	30분	-
	대구	110분	-
항공	서울	50분	-
	제주	55분	-
철도	서울(KTX)	140분	-
선박	국제여객터미널	-	일본-울산-중국
	연안크루즈터미널	-	(2015년 추진예정)

지역 접근성

- ✓ 청도군에서는 69번 지방도를 이용하여 남쪽으로 내려가다 보면 석남사 집단시설지구와 배내골 지역으로 접근이 가능함
- ✓ 경주시에서는 921번 지방도와 24번 지방도, 그리고 경부고속국도를 이용하여 가지산도립공원과 신불산 국립공원 지역으로 접근할 수 있음
- ✓ 밀양시에서는 24번 지방국도를 이용하여 동쪽으로 이동하거나 가지산을 통하는 석남터널을 이용하여 영남알프스로 접근할 수 있음
- ✓ 양산시에서는 35번 지방국도를 통해 북쪽으로 올라가면 신불산 국립공원과 등억온천단지 쪽으로 접근 또는 통도사 IC를 통한 경부고속도로를 이용하여 접근이 용이함



수요추정

목표시장 현황

구분		어린이집		유치원		초등학교		합계	
		시설수	원아수	시설수	원아수	시설수	원아수	시설수	원아수
1권역	울산광역시	946	35,395	196	18,336	119	66,134	1,261	119,865
2권역	부산광역시	1,957	75,407	395	43,909	305	155,754	2,657	275,070
	대구광역시	1,588	62,824	375	45,175	220	131,765	2,183	239,764
3권역	경상북도	2,212	73,271	716	37,274	478	131,307	3,406	241,852
	경상남도	3,533	108,121	682	43,909	493	186,973	4,708	339,003
총계		10,236	355,018	2,364	188,603	1,615	671,933	14,215	1,215,554

* 자료 : KOSIS, 공공데이터포털, e-나라지표 (2014년도 기준)

이용특성에 따른 목표시장 분류

- 4~11세의 어린이를 동반한 가족 및 학생단체

본 프로젝트의 메인 타겟 고객은 번개맨에 대한 인지도와 충성도가 높은 4~11세의 어린이를 동반한 가족 및 학생단체로 목표시장의 보육시설의 현황을 기준으로 수요를 측정하려고 함

거리에 따른 목표시장 분류

- 1권역 : 울산광역시

본 프로젝트의 1차 유입지역으로 영남알프스가 속해 있는 울산광역시로 설정

- 2권역 : 부산광역시 / 대구광역시

2차 유입지역은 울산광역시 인근 2개의 광역시로 면적대비 소득수준이 높으며 인구비율이 높아 거대시장을 형성하고 있음

- 3권역 : 경상북도/경상남도

3차 유입지역은 울산광역시 인근 2개의 도권으로 도로 및 철도를 이용하여 접근이 용이함



수요추정

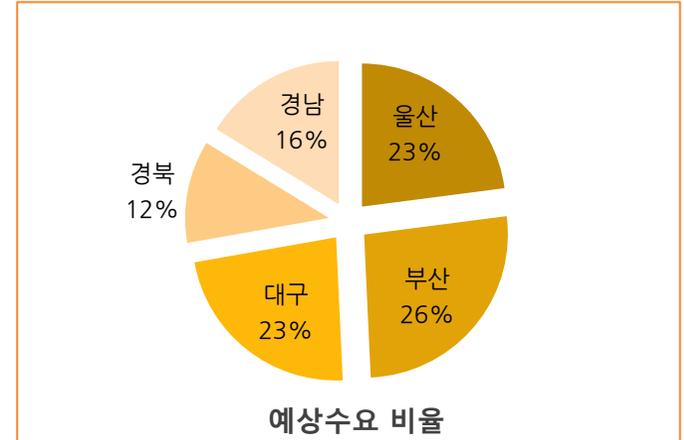
예상수요 산출

이용 특성 및 거리에 따른 목표시장 분석을 통해 권역별 유입율을 산정하여 예상 수요를 산출

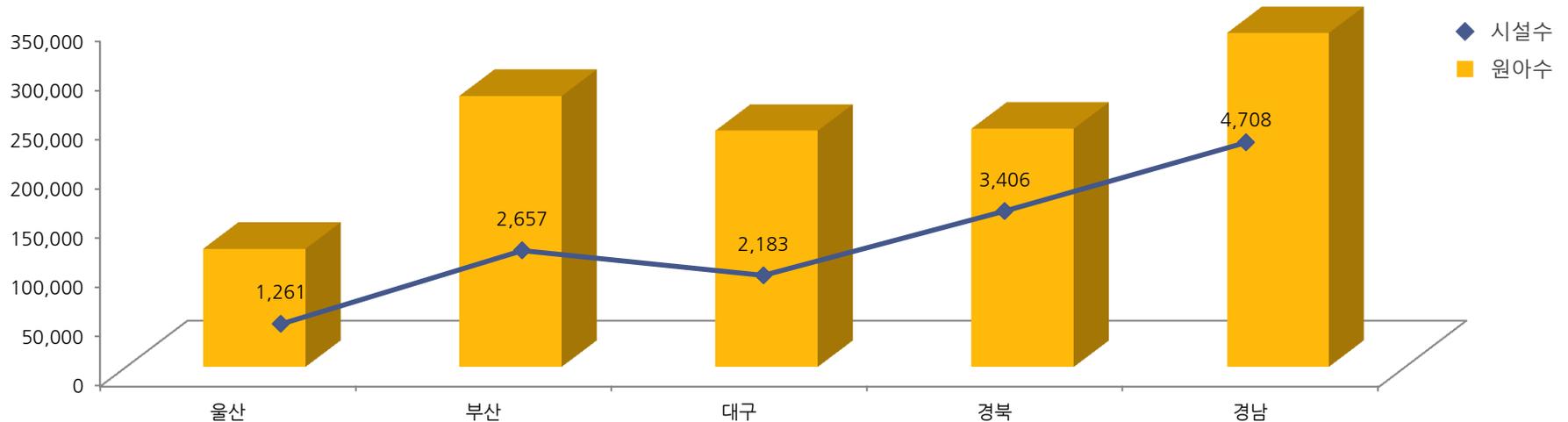
울산광역시를 중심으로 인근 도시의 목표시장의 예상수요는 **약 20만명**으로 예상됨

단위: 명

구분		목표시장		예상수요	
		시설수	원아수	유입율	인원
1권역	울산광역시	1,261	119,865	40%	47,946
2권역	부산광역시	2,657	275,070	20%	55,014
	대구광역시	2,183	239,764	20%	47,953
3권역	경상북도	3,406	241,852	10%	24,185
	경상남도	4,708	339,003	10%	33,900
총계		14,215	1,215,554	100%	208,998



* 자료 : KOSIS, 공공데이터포털,e-나라지표 (2014년도 기준)



집객목표



관람객산출근거(1일)

* 최적 수용력 : 1팀 9명 × 6회전 × 8시간 = 432명

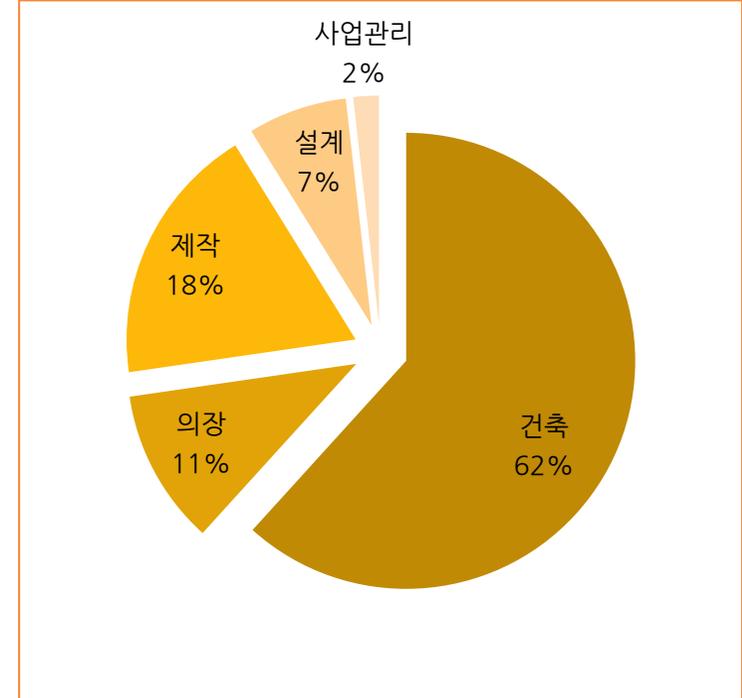
* 최대 수용력 : 1팀 12명 × 6회전 × 8시간 = 576명

(번개맨트레이닝센터는 팀 단위의 워크스루형 체험시설로 1팀 인원은 9명으로 설정)

예산 계획(안)

단위:원 / 부가세포함

구분	세부내역	금액	비고
건축	건축 공사	1,400,000,000	46.7%
	토목 공사	400,000,000	13.3%
	인허가 (공원관리변경계획)	20,000,000	0.7%
	건축 감리	30,000,000	1.0%
의장	의장 공사	300,000,000	10.0%
	전시 설치 및 감리	30,000,000	1.0%
제작	콘텐츠 제작	200,000,000	6.7%
	시스템 제작	300,000,000	10.0%
	테스트베드 구축	55,000,000	1.8%
설계	콘텐츠 / 시스템 / 건축 / 토목 / 의장 기본 설계	210,000,000	7.0%
사업관리	사업 관리비	55,000,000	1.8%
합계		3,000,000,000	100%



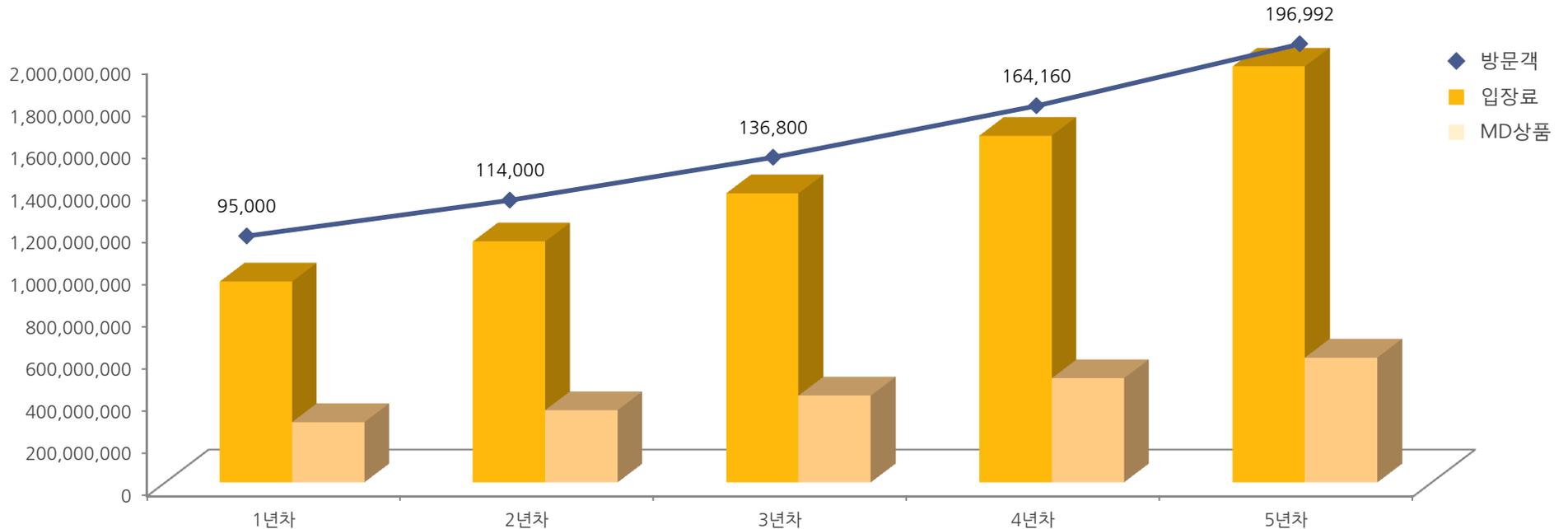
* 상기 예산계획은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

예상 매출

단위:원/명 /부가세포함

구분		1년차	2년차	3년차	4년차	5년차	비고
방문객		95,000	114,000	136,800	164,160	196,992	매년 20%상승
입장료	10,000	950,000,000	1,140,000,000	1,368,000,000	1,641,600,000	1,969,920,000	
MD상품	10,000	285,000,000	342,000,000	410,400,000	492,480,000	590,976,000	방문객의 30%
합계		1,235,000,000	1,482,000,000	1,778,400,000	2,134,080,000	2,560,896,000	

* 상기 예상매출은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

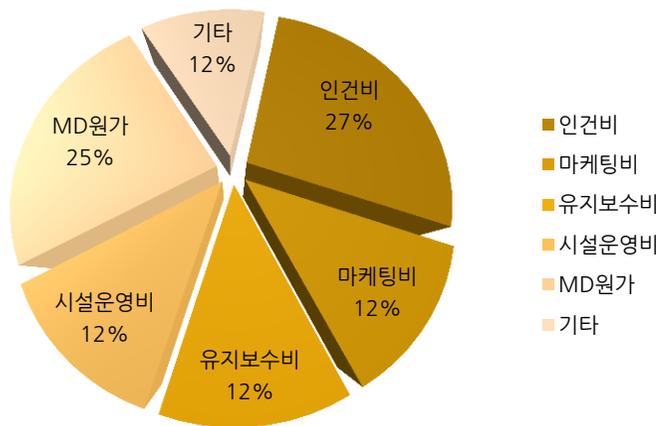


운영비용

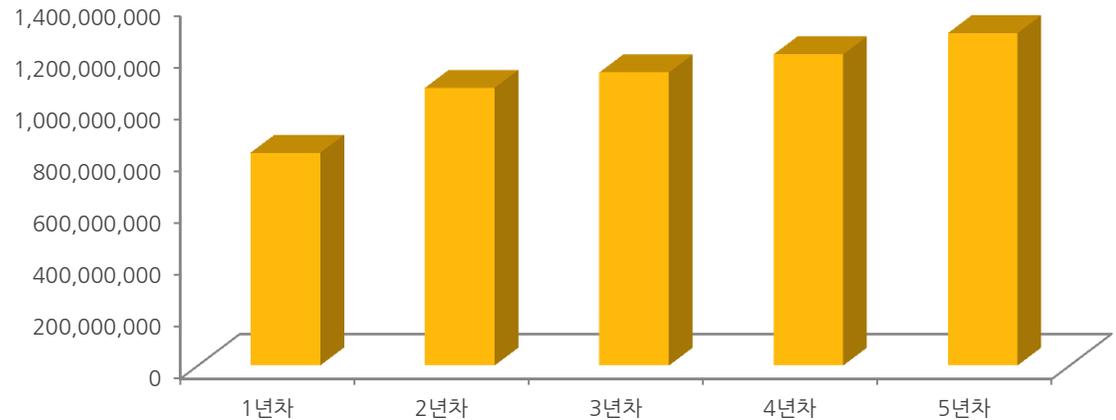
단위:원/명/부가세포함

구분		1년차	2년차	3년차	4년차	5년차	비고
인건비	인원	12	12	12	12	12	
	금액	222,000,000	233,100,000	244,755,000	256,992,750	269,842,388	매년 5%인상
마케팅비		100,000,000	100,000,000	100,000,000	100,000,000	100,000,000	
유지보수비		100,000,000	200,000,000	200,000,000	200,000,000	200,000,000	
시설운영비		100,000,000	200,000,000	200,000,000	200,000,000	200,000,000	
MD상품 원가		199,500,000	239,400,000	287,280,000	344,736,000	413,683,200	매출의 70%
기타		100,000,000	100,000,000	100,000,000	100,000,000	100,000,000	
합계		821,500,000	1,072,500,000	1,132,035,000	1,201,728,750	1,283,525,588	

* 상기 운영비용은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.



운영비용 구성비율 (1년차)



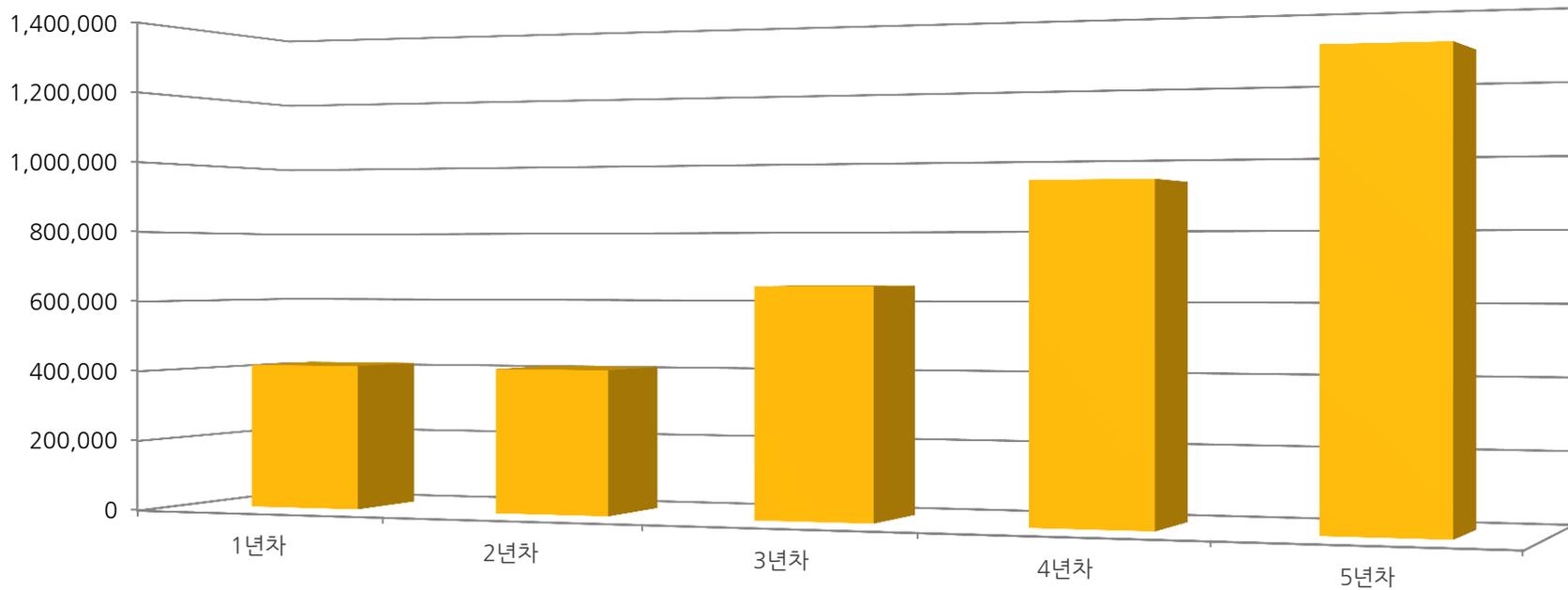
운영비용 (5년 예상 그래프)

예상수익

단위:원/부가세포함

구분	1년차	2년차	3년차	4년차	5년차
매출	1,235,000,000	1,482,000,000	1,778,400,000	2,134,080,000	2,560,896,000
비용	821,500,000	1,072,500,000	1,132,035,000	1,201,728,750	1,283,525,588
수익	413,500,000	409,500,000	646,365,000	932,351,250	1,277,370,413
매출대비 수익률	33%	28%	36%	44%	50%

* 상기 예상수익은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.



감사합니다