고객 유입기반 확충을 위한 서비스디자인 방안

김지원/손보람/이한나/정수인

문제점 발견

수유시장만의 컨셉이 불분명하다

- 수유시장만이 줄 수 있는 차별화된 경험 제공 요소가 부족함
- 브랜드 아이덴티티가 약함

젊은 층이 즐길만한 먹거리, 볼거리가 부족하다

- 차별화된 상품 부재
- 시장에서 바로 즐길 수 있는 먹거리 부족

점포 혹은 판매 품목을 쉽게 인지하고 구별하기 어렵다

- 매장 간판들이 천막에 가려져 간판 확인이 어려움
- 점포 별 특색이 두드러지지 않음
- 판매품목이 바닥 혹은 낮은 경사에 있어 살펴보기 어려움

문제점 발견

수유시장만의 컨셉이 불분명하다

- 수유시장만이 줄 수 있는 차별화된 경험 제공 요소가 부족함
- 브랜드 아이덴티티가 약함

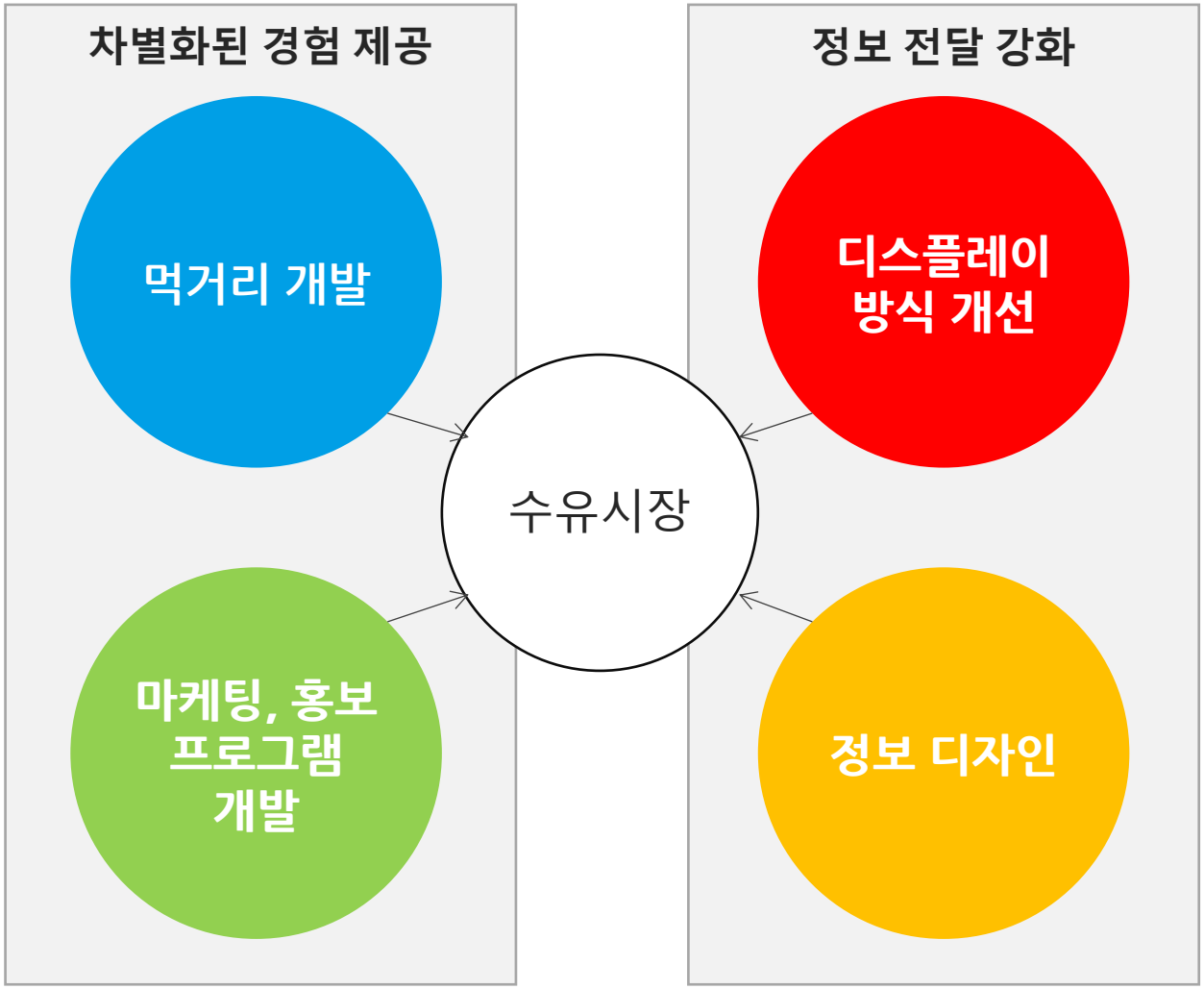
- 차별화된 상품 부재
- 시장에서 바로 즐길 수 있는 먹거리 부족

고객이 매력적으로 느낄 수 있게끔 하는
수유시장만의 이미지 제고 방안이 필요하다

점포 혹은 판매 품목을 쉽게 인지하고 구별하기 어렵다

- 매장 간판들이 천막에 가려져 간판 확인이 어려움
- 점포 별 특색이 두드러지지 않음
- 판매품목이 바닥 혹은 낮은 경사에 있어 살펴보기 어려움

다양한 고객 유입을 위한 수유시장만의 색 입히기



디자인 전략

A. 먹거리

A-1. 주막 컨셉 먹거리 공간

- 수유시장에서 즐기는 전통 주막 체험

A-2. 소포장 과일 상품

- 1인 가구를 위한 소포장 과일 상품
- 컵 과일 / 바 형태 과일 디저트 제공

B. 디스플레이

B-1. 디스플레이 방식 개선

- 구매욕구를 자극시키는 정돈된 디스플레이

B-2. 천막 디자인

- 업종별로 구분 가능하도록 한 천막 디자인

C. 마케팅·홍보 프로그램

C-1. 경제교육 프로그램

- 인근 초등학교와 수유시장이 함께하는 '어린이 채소가게'

C-2. 신진작가와 함께하는 문화 공간

- 예비/신진 작가와 상인이 상생하는 문화예술 공간 설립

D. 정보 디자인

D-1. 비닐봉투 디자인

- 수유시장 이미지를 반영하고 지도 역할을 하는 봉투

D-2. 팻말 디자인

- 상품 정보를 쉽게 인지할 수 있도록 하는 팻말 디자인

A 먹거리 개발 (Idea Sketch)

A-1. 주막컨셉 먹거리 공간

- 아이디어 설명

조선시대를 컨셉으로 공간을 구성하여, 시장 방문만으로 그 시대를 느끼고 전통 주막 체험을 즐길 수 있도록 함

- 기대효과

- 국내.외 관광객 혹은 북한산을 방문하는 산악인들의 관심 및 흥미 유발
- '전통'가치 유지 가능

A 먹거리 개발 (Idea Sketch)

A-2. 소포장 과일 상품

- 아이디어 설명

- 손질이 귀찮고 많은 양이 부담스러운 1인 가구를 위한 소포장 과일
- 소비자가 원하는 과일을 직접 골라 묶음 상품으로 판매
- 컵과일 혹은 바형태 과일 상품을 제공하여 시장을 돌아다니며 섭취 가능하도록 함

- 기대효과

- 1인 가구 과일 구매율 증가
- 과일을 들고 다니며 먹을 수 있는 간식 형태로 제공되어 과일 구매 타겟 확장 가능

B 디피 방식 개선 (Idea Sketch)

B-1. 구매욕구를 자극하는 진열 매대

- 아이디어 설명

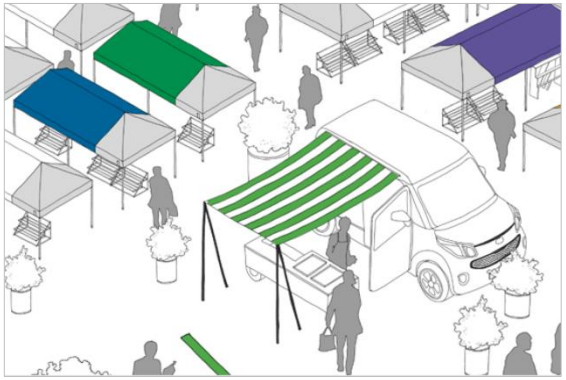
상품의 가치를 높이는 진열 방식으로 바구니, 검정비닐 등을 활용하여 매력적인 분위기 연출

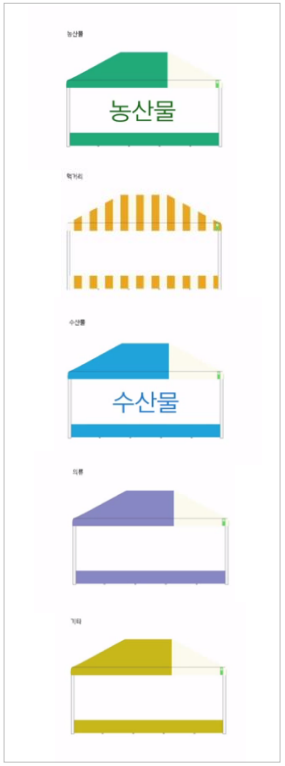
- 기대효과

- 고객: 체계적이고 정리된 이미지로 쾌적한 구매 환경 제공
- 상인 : 구매욕구를 자극하는 색상대비 효과로 매출의 증가

B 디피 방식 개선 (Idea Sketch)

B-2. 고유색으로 구분되는 색상천막





- 아이디어 설명

천막(어닝)에 상품 특성에 맞는 고유색을 부여 (농산물은 초록 전막, 수산물은 파란 천막 등)

- 기대효과

- 고객: 멀리서도 쉽게 찾아갈 수 있는 편의성 제공
- 상인 : 인지성을 높이는 점포 환경으로 상인들의 만족도 증가

C 마케팅 · 홍보프로그램 (Idea Sketch)

C-1. 경제 교육 프로그램 “어린이 채소가게”

- 아이디어 설명

- 수유시장 인근 초등학교와 수유시장이 함께 ‘어린이 채소가게’ 프로그램 진행

- 학교 혹은 시장에서 텃밭을 가꾸어 채소를 기른 후 -> 아이들이 기른 채소를 수유시장에서 팔 수 있는 프리마켓

- 기대효과

- 고객 : 아이들의 관심과 호기심을 유발하여 채소와의 친밀도를 높이는 동시에 경제 공부 가능

- 상인: 흥미로운 주제로 신규 고객 유입 가능

C 마케팅 · 홍보프로그램 (Idea Sketch)

C-2. 신진작가와 함께하는 문화 공간

- 아이디어 설명

예비/신진 작가와 함께 수유시장 문화공간 설립

- 기대효과

- 고객: 작가들의 창작 활동 기회 습득, 볼거리/즐길거리가 확대되어 방문객 흥미 유발 가능

- 상인 : 젊은 층 방문 증가로 인한 시장 활성화 및 매출 증대

D 정보디자인 (Idea Sketch)

D-1. 비닐봉투 인포그래픽

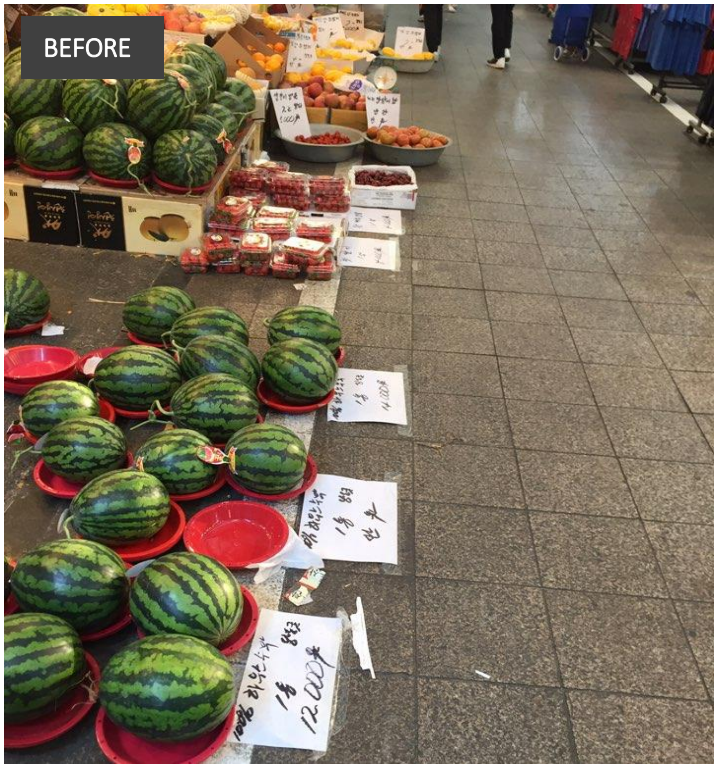
- **아이디어 설명 :** 수유시장의 카테고리별 (정육/ 과일/생선 등) 컨셉을 갖고 있는 비닐봉투
- 앞면 : 수유시장 카테고리 컬러 / 뒷면 : 제품 판매 매장 정보

- 기대효과

- 고객: 이 물건을 어디서 구입했는지 알 수 있다.
- 상인 : 가게 홍보와 단골 소님들을 유치할 수 있다.

D 정보디자인 (Idea Sketch)

D-2. 제품에 대해 쉽게 인지할 수 있도록 디자인된 라벨 및 정포판



- 아이디어 설명

- 진열대에 올려 두거나 상품 사이사이에 가격을 일정한 라벨을 부착해 적용한다.

- 기대효과

- 고객: 가격과 원산지를 묻지 않고 한눈에 알 수 있다.
- 상인 : 바닥에 종이를 부착한것 대신 라벨을 이용해 오래 볼 수 있고 깔끔하게 정리할 수 있다.

감사합니다!