아이디어 도출단계 ( 문제 인식, 문제 발견, 도입)

치열한 경쟁시대에서 자신의 가치를 상승시키는 것은 중요합니다. 이를 위해 여러가지 계획을 짜보던 중 자기계발을 하기 위해서는 목표설정과 기록이 중요하다고 생각하여 여러 자기관리 서비스를 사용하여 보았지만 시간이 지날수록 동기부여와 성취도가 떨어져 갔습니다. 또한 자기계발을 위한 스스로의 채찍질이 자신을 뒤돌아보지 못하고 어떻게 잘 쉬는지에 대한 방법도 잊혀져 갔습니다. 어떻게 하면 지속적인 성취감과 휴식을 얻을 수 있을까 고민하던 중 RPG게임처럼 성취도를 경험치화하여 사용자 자신의 티어(레벨)을 올려간다면 지속적인 동기부여와 성취감을 얻을 수 있을꺼라 생각하여 개미와 베짱이의 랭킹시스템을 떠올렸습니다. 또한 목표의 난이도 설정을 사용자들의 투표를 통하여 정할 수 있다는 점이 사용자들의 적극적이고 능동적인 목표설정을 유도할것입니다. 위 방법을 통해 지속적인 성취감을 얻어가며 동시에 자신의 휴식과 취미기록들을 등록하고 성취해간 기록을 통해 뱃지를 부여하여 사용자들이 어떻게 그리고 적절히 휴식을 취해가고 있는지 확인할수잇습니다.

번아웃이 요즘 사회적 기조로 자리잡게 된 요즘, 스스로를 다그치기만 하는 데에 익숙해져 긍정적인 동기부여를 해내지 못하는 사람들이 점점 늘어나고 있다. 특히 계획을 세웠으면서도 스스로에게 적절한 보상을 주지 못해 계획을 지속해나가지 못하거나, 해당 계획을 무리하게 실행하다가 포기해본 경험은 누구나 느껴보았을 만한 일이다.

언제나 '노력'과 '성실'을 중요하게 생각하며 달리기를 요구하는 사람들에게, '해야하는 일' 뿐만 아니라 무엇보다 중요한 '휴식’도 계획하고 실행할 수 있는 서비스를 만들어야겠다고 느꼈다. 때문에 팀 '00'은 일과 휴식을 동시에 챙길 수 있는, 소위 '워라밸'을 위한 서비스를 기획하게 되었다. 자기계발이든 휴식이든 적절한 계획을 세우고 해당 계획을 성취해나가는 사람들에게 긍정적인 보상과 업적을 부여하고, 계획을 공유하고 소통하는 서비스를 통해 코로나 바이러스로 인한 비대면 기조에도 사람들이 고립되지 않고 항상 나아갈 수 있는 원동력이 되고자 한다.

아이디어 메인컨셉

업적 / 커뮤니티 기능을 도입한 투두리스트기능의 어플로서 두가지 모드를 사용하여 사용자의 지속적이며 적극적인 자기계발을 돕기위한 개미모드와 안정적으로 휴식과 취미를 돕기위한 베짱이 모드로 구성합니다.

아이디어 상세성명

크게 2가지 모드 - > 각 모드 선택시 ui전환

개미모드: 자기계발 목표 설정과 달성

* 최대 5개까지 추가가능
* 목표달성 - > 과제별 티어에 따른 경험치 부과
* 과제의 티어 설정은 사용자들의 투표로 설정
* 카테고리마다 최다 설정 목표를 참고할수있음
* 같은 목표를 가진 유저와 연결하여 동기부여제공
* 각 카테고리의 게시판에서 자신의 달성과제와 목표과제를 게시할 수 있으며 서로 정보 공유와 소통을 가능하도록함
* 커뮤니티에서 우수한 활동을 한사람에게 티어와는 별도로 멘토 타이틀을 제공
* 본인의 과제 달성과 즉가적인 경험치 보상 그를 통한 티어 향상을 통해 본인의 성취도와 동기부여를 제공
* 각 별 티어는 5단계로 구분 ( 티어내에서도 세부 레벨을 구분할지 논의 필요 ex: 실버 1,실버2,실버3, 과 같은 티어내에서 세부레벨 구분)

-개미모드에서 목표달성 인증방법에대한 구체적 방안 마련 필요.

베짱이 모드: 자기계발보다는 휴식과 취미에 맞추어 뱃지 획득

* 각 카테고리별 취미활동이나 휴식을 일정기준을 넘어서 활동하고 확정한다면 그에 따라 뱃지 획득
* 베짱이모드는 개미와 달리 목표달성과 자기계발에 초점이 아닌 사용자의 휴식과 안정에 초점
* 개미모드와 마찬가지로 각 카테고리별로 커뮤니티를 통해 자신의 취미와 관심분야, 세부내용에 대하여 공유할 수 있음
* 우수한 커뮤니티 활동자들을 베짱이 멘토로 타이틀을 부여

개미와 베짱이 모드에서의 목표 달성시 마일리지 적립을 통하여 각종 테마와 부가서비스 이용가능

( 추가적인 마일리지 이용방안 마련필요 )

원데이 클래스 선생님(멘토 멘티) 시스템을 통하여 사용자간의 생산적인 교육을 돕도록 플랫폼화 하여 수익창출

기대효과

사용자의 지속적이고 건강한 자기계발을 원하는 사용자들의 니즈를 충족하여 사용자들의 꾸준한 활동을 유도하고 이는 활발한 자기계발과 커뮤니티 기능을 활성화 하여 다시 새로운 사용자들의 유입으로 이어지는 선순환 구조의 서비스를 제공할 것입니다.