

Duration 2023.03.24 ~ 2023.06.12

Team Project 디자이너 4명

Contribution User Research 40%, Design 70%

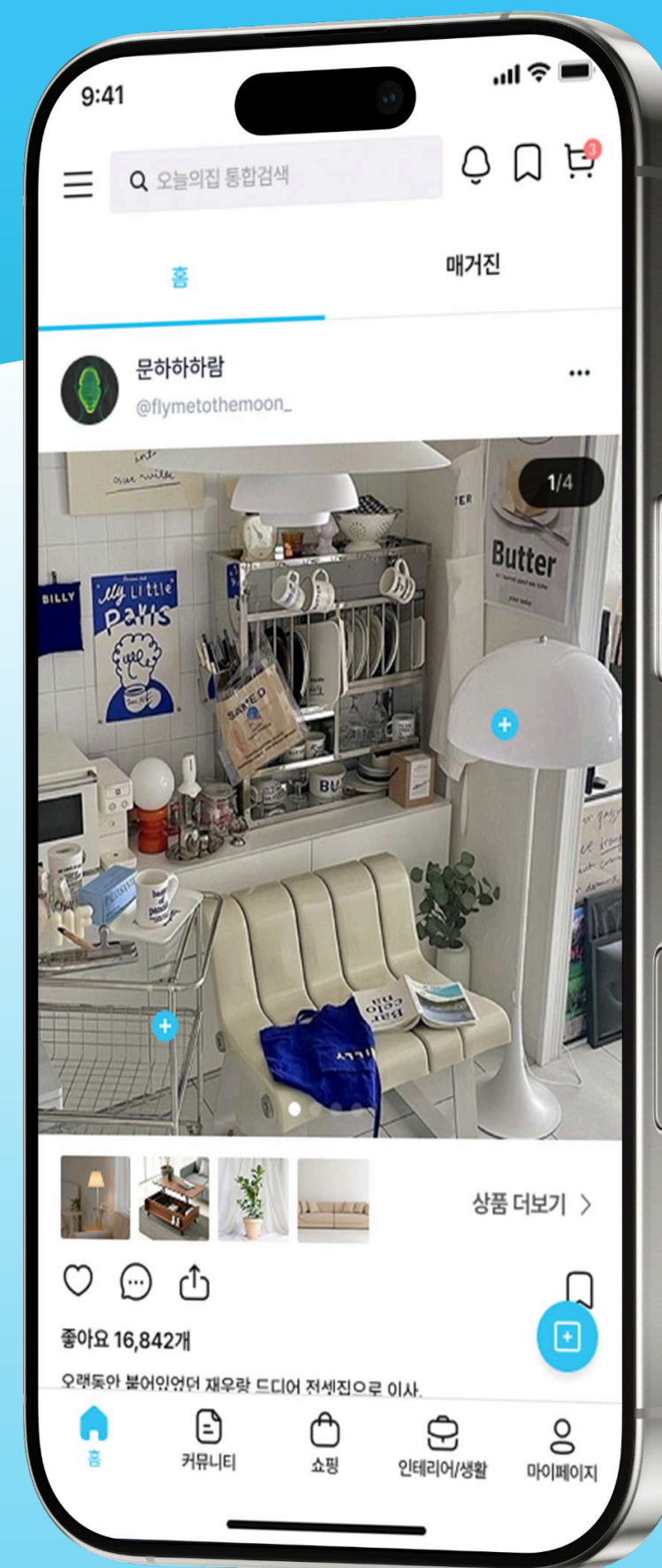
Link [Figma Prototype](#)



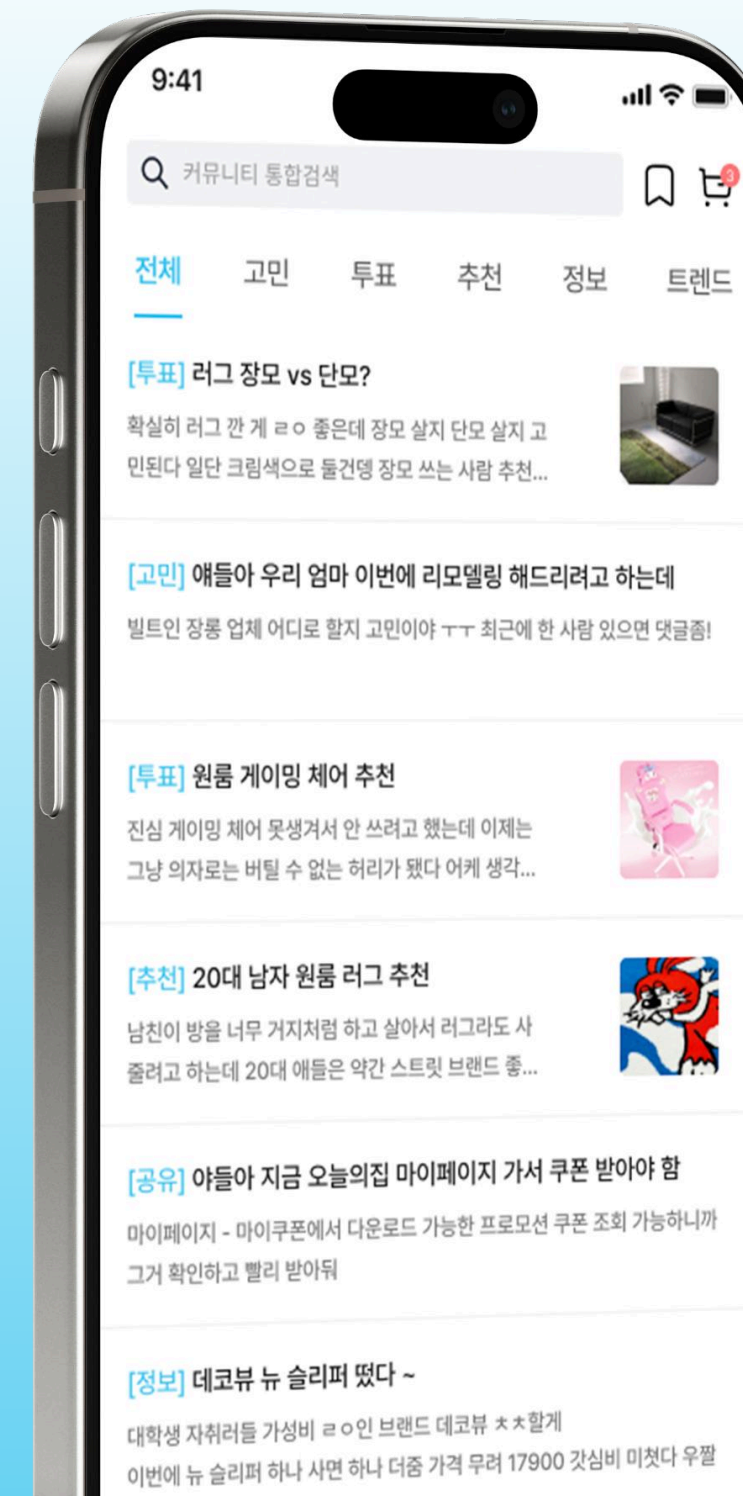
오늘의집

나다운 공간, 더 나은 일상을 꿈꾸다!

커뮤니티



매거진



챌린지



Overview

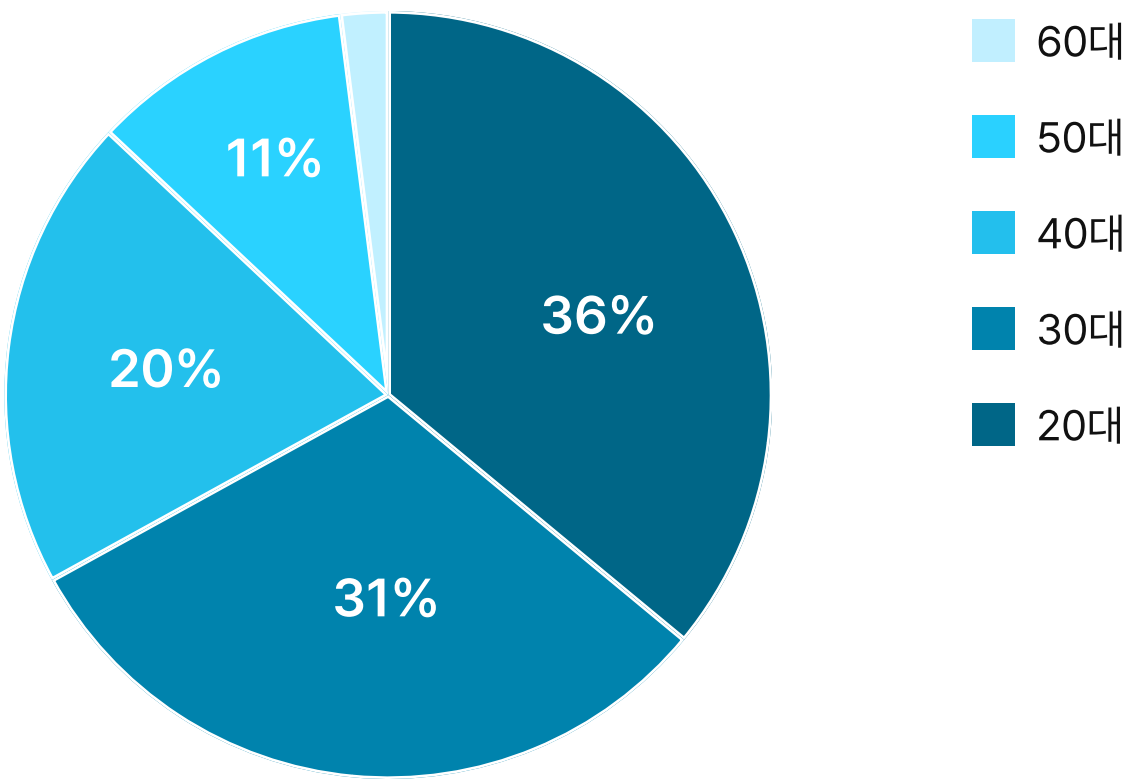
서로 나누고 도움을 주고받는 콘텐츠 공유 서비스로 출발했습니다

코로나19로 인해 집에서 생활하는 시간이 많다 보니 자연스레 집을 꾸미는 수요가 폭발하여 오늘의 집은 대표적인 인테리어 플랫폼으로 자리 잡았습니다. 더 나아가 현재에는 인테리어 시공 중개 서비스까지 포함된 앱으로 전문가의 포트폴리오를 확인하고 인테리어 상담 신청까지 손쉽게 할 수 있습니다.

방을 꾸미고 싶어하는 오늘의집 2030 이용자

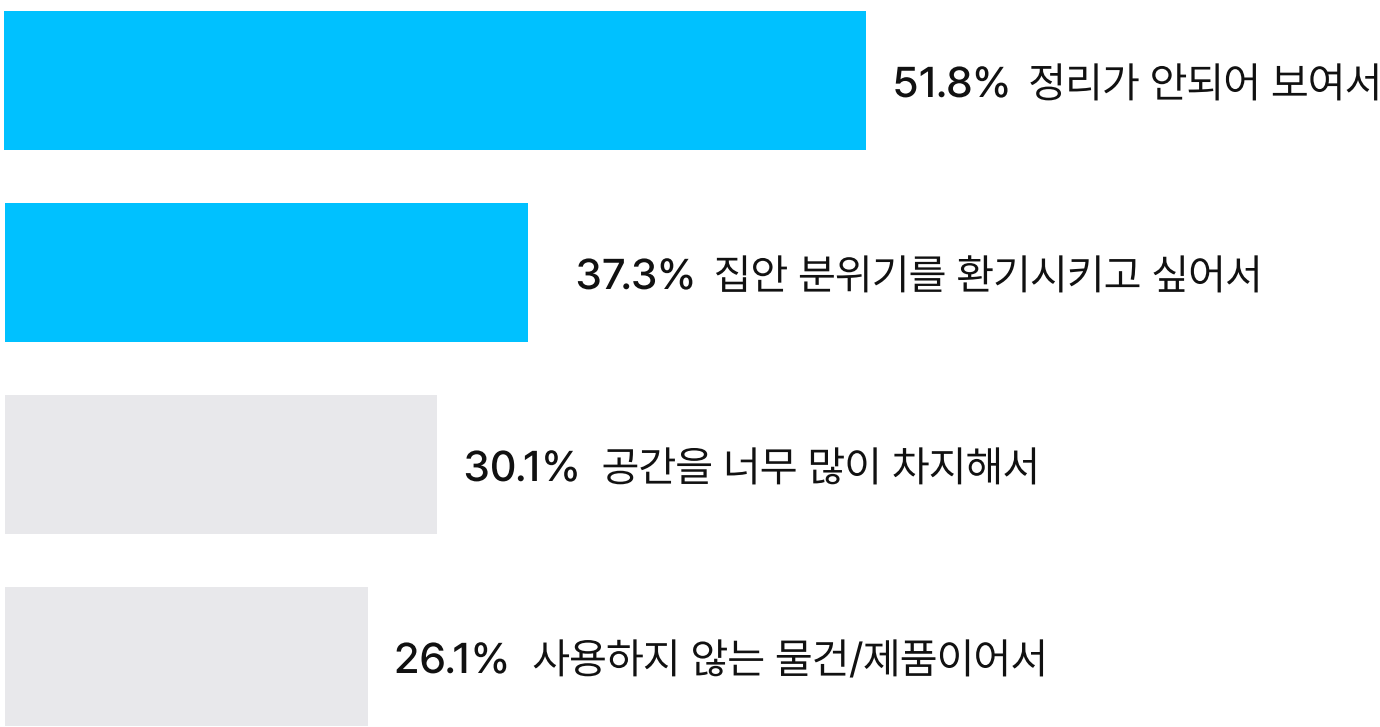
오늘의집은 인테리어 앱 중 이용률이 가장 높으며, 이용자 규모도 빠르게 성장하고 있습니다.
20-30대 이요자가 주를 이루며 '집이 정리가 안돼서', 또는 '지저분해 보여서' 인테리어를 변경하는 경우가 많습니다.

온라인 인테리어 플랫폼 연령 비중



스타데일리뉴스 24.04.09

인테리어 변경 이유



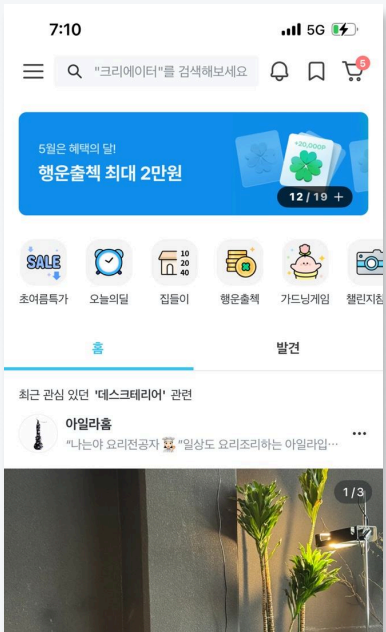
오픈서베이 리빙 트렌드 리포트 20.11.17

사용자들이 말하는 불편함

2023 오픈 서베이, 구글 플레이스토어 최신 리뷰 34건에서 도출한 이슈들을 정리하였습니다.

정보량이 너무 많아요.

2023 오픈 서베이, 구글 플레이스토어 최신 리뷰 34건에서 도출한 이슈들을 정리하였습니다.



탐색 과정이 더 명확했으면 좋겠어요.

2023 오픈 서베이, 구글 플레이스토어 최신 리뷰 34건에서 도출한 이슈들을 정리하였습니다.



depth 이동이 불편해요

물건을 구매하고 나가는 플로우가 불편해요. 게다가 장르페이지에서 상세 세팅 필터가 한눈에 보기 어려워서 쓸모를 느끼지 못해요





#나도 올리고 싶은데.. #너무 복잡해 #휴식할 때 봐요 #쇼핑 불편 #그저 커머스 플랫폼?

Usability Test

기존 앱의 사용성을 측정하기 위해 테스트가 진행되었습니다. 3명의 사용자들이 태스크를 수행하는 과정을 관찰 및 분석하였습니다.



김** 26세
오늘의집,쿠팡



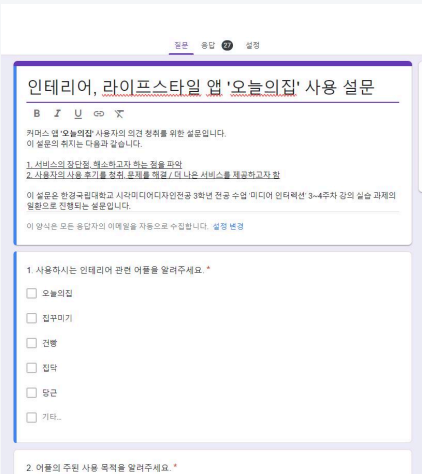
박** 23세
오늘의집,인스타그램



안** 23세
오늘의집

Servey

구글폼을 통해 5일간 오늘의집 사용자 27명의 응답을 확보했습니다.



Insight 01

공간을 가꾸기 위한 요소들을 서비스의 메인 포인트로 설정한다.

Insight 02

간결하고 필요한 정보가 먼저 보일수록, 긍정적인 감정을 느낀다.

Problem recognition

공간을 가꾸고 싶지만 그러한 공간이 없다

비즈니스와 유저 리서치를 통해 기존 오늘의 집 서비스에 대한 니즈를 파악했습니다.

Business

'콘텐츠 공유 서비스'라는 본질적인 정체성 진화 필요

Pain Point

01

'홈' 선택지 및 기능이
많아 헷갈림

02

'둘러보기' 참여
동기부족

03

'쇼핑' 유사 상품
검색 불편

04

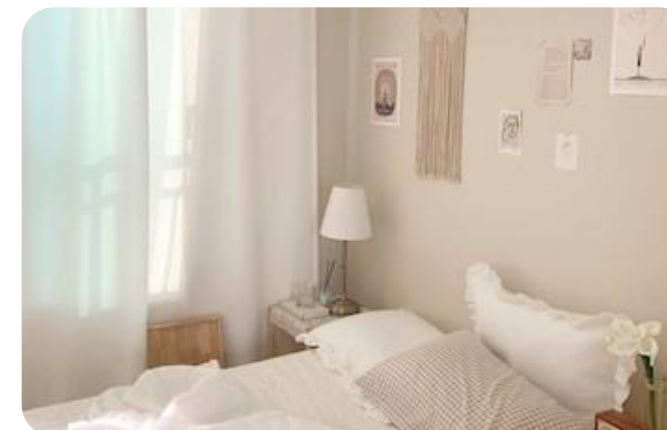
이쁜 상품보다 나에게
맞는 상품

휴식 중 시간, 물리적 여유 있는 유저들 : '양'보다는 '질' 추구

인테리어가 아름다우면 바로 구매하는 사람은 25.5%밖에 되지 않음

Solution

홈화면 단순화



취향 발견 서비스

커뮤니티 - 쇼핑
연결 강화

유사 콘텐츠 정리 및 변경

'둘러보기'참여 유도 요소 추가

개인화된 콘텐츠
큐레이션 추가



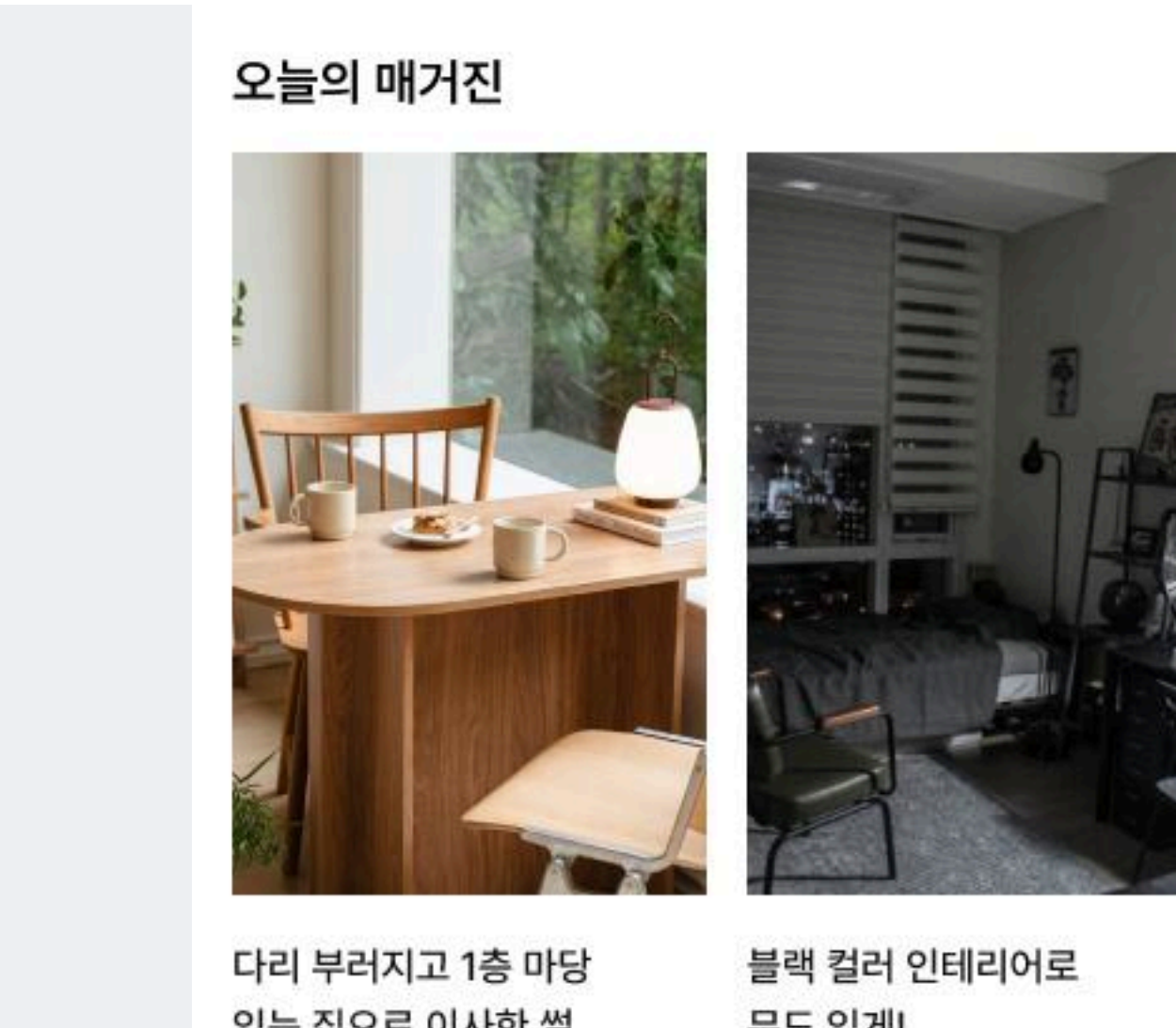
Project Goal

공간에서 느낄 수 있는 행복감 느끼기

앞선 리서치들을 통해 오늘의집을 이용하는 사용하는 20-30대 청년들은 대부분 인테리어에 관심이 있는 사람들로, 이들에게 단순히 물건을 사고파는 플랫폼에서 벗어나 공간을 가꿈으로써 행복감을 느낄 수 있는 방법을 고민하였습니다.

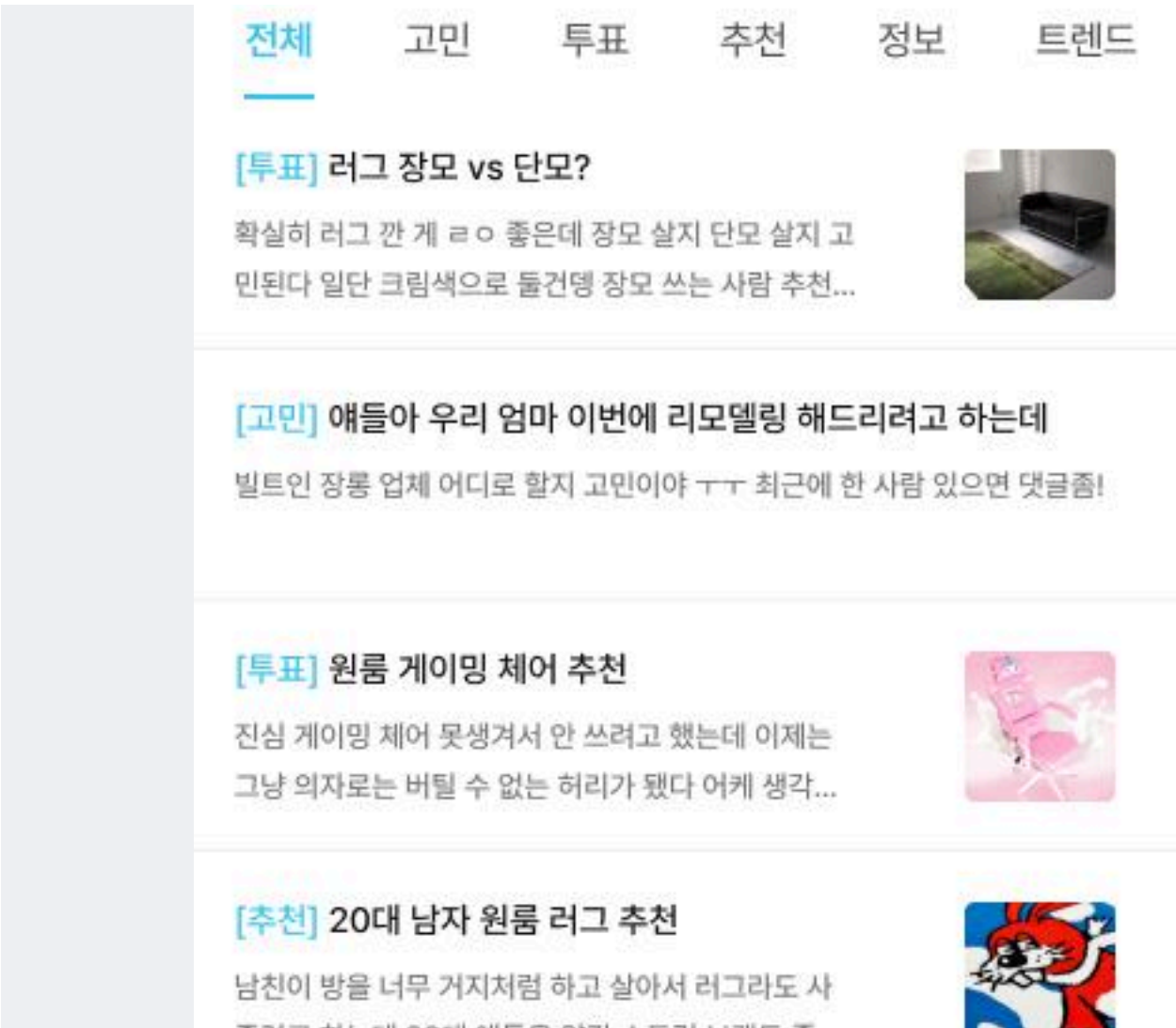
다양한 콘텐츠 Discover

다양한 콘텐츠를 통해 나만의 취향 찾기



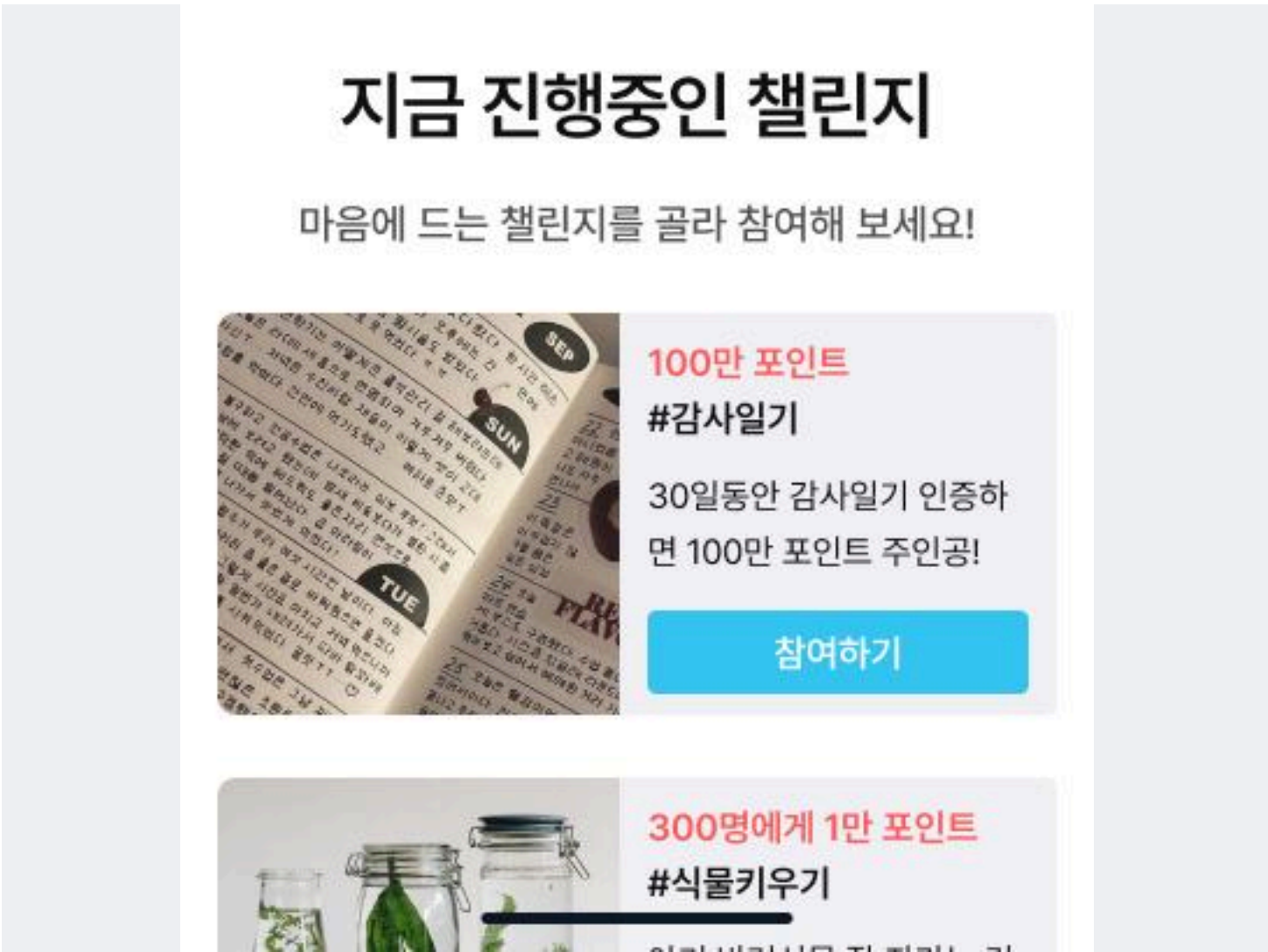
연결 Connection

각자의 생각을 공유하며 마음으로 이어지기

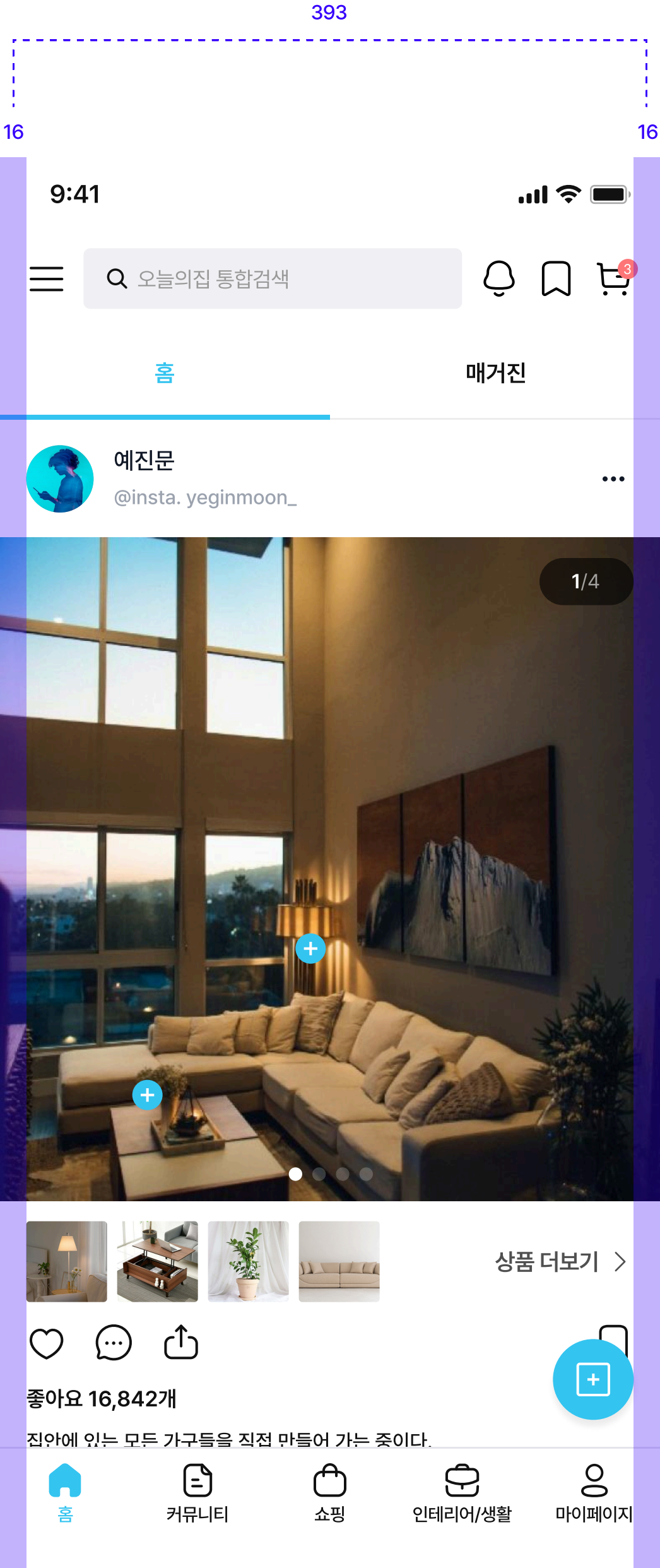


소확행 Habit

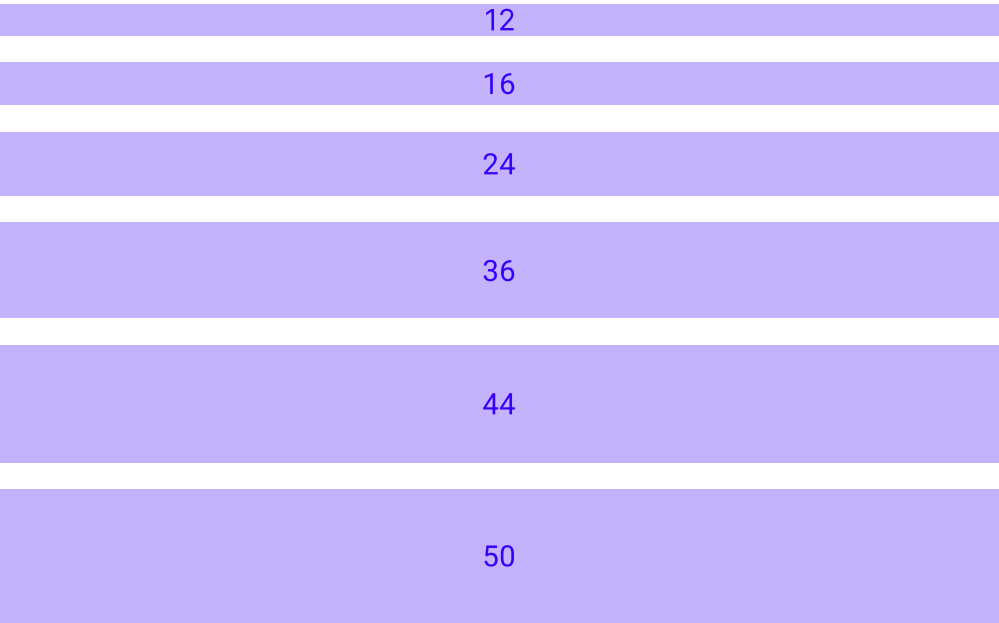
소유보다 경험에서 행복을 느끼도록



08 Designsystem



Spacing



Pretendard

Regular • Medium • Semibold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789 @!\$%&=?

HIERARCHY	TYPEFACE	SIZE	LEADING	SPACING
Headline 1	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	18	26	-2.5%
Headline 2	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	16	24	0
Body1	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	14	20	0
Caption1	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	13	18	-2.5%
body2	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	12	18	0
Caption2	내가 꿈꿔왔던 공간, 오늘의집	11	16	-2.5%

Sky
#34C5F1

Dark
#111111

Gray
#505050

Gray
#767676

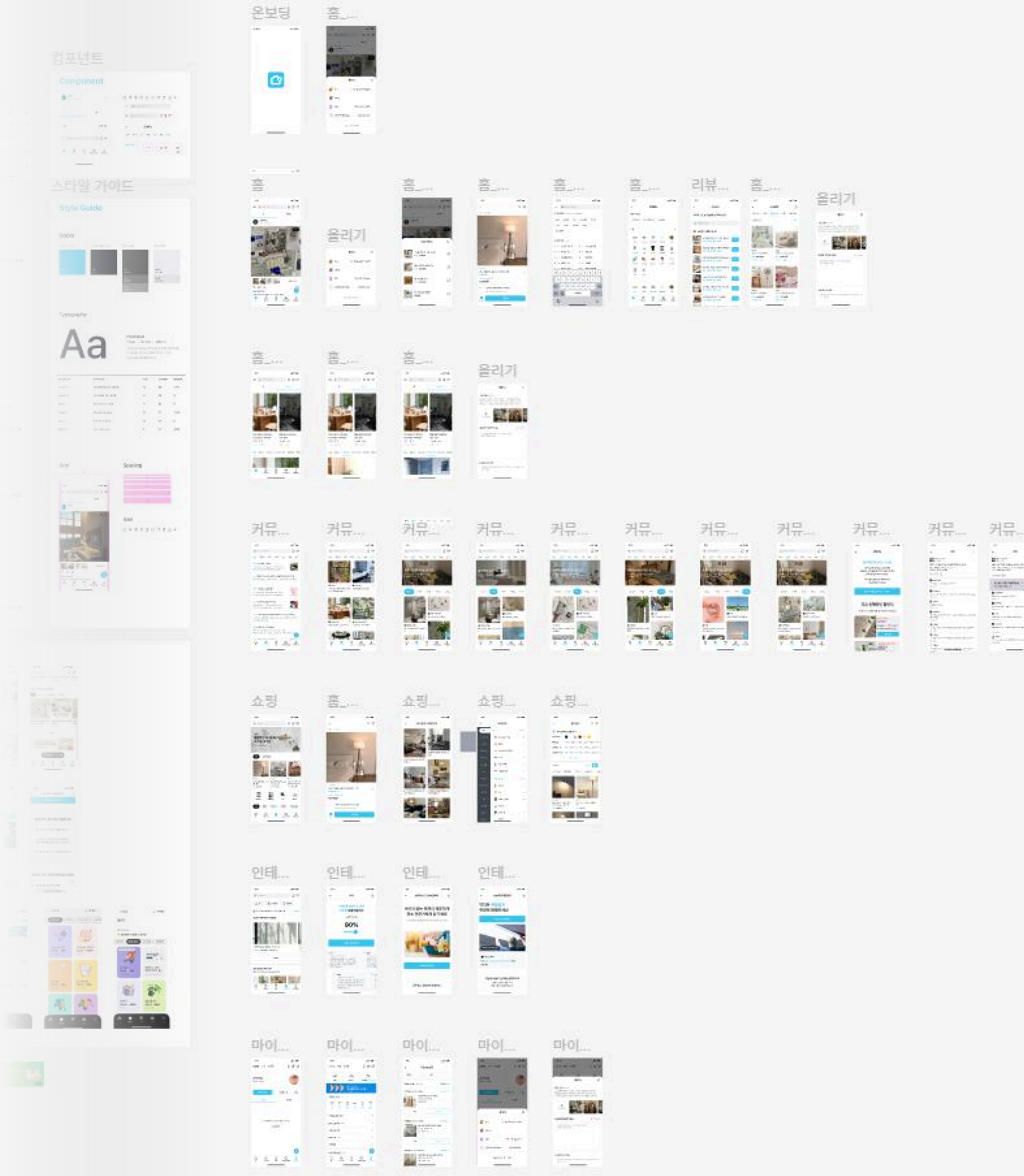
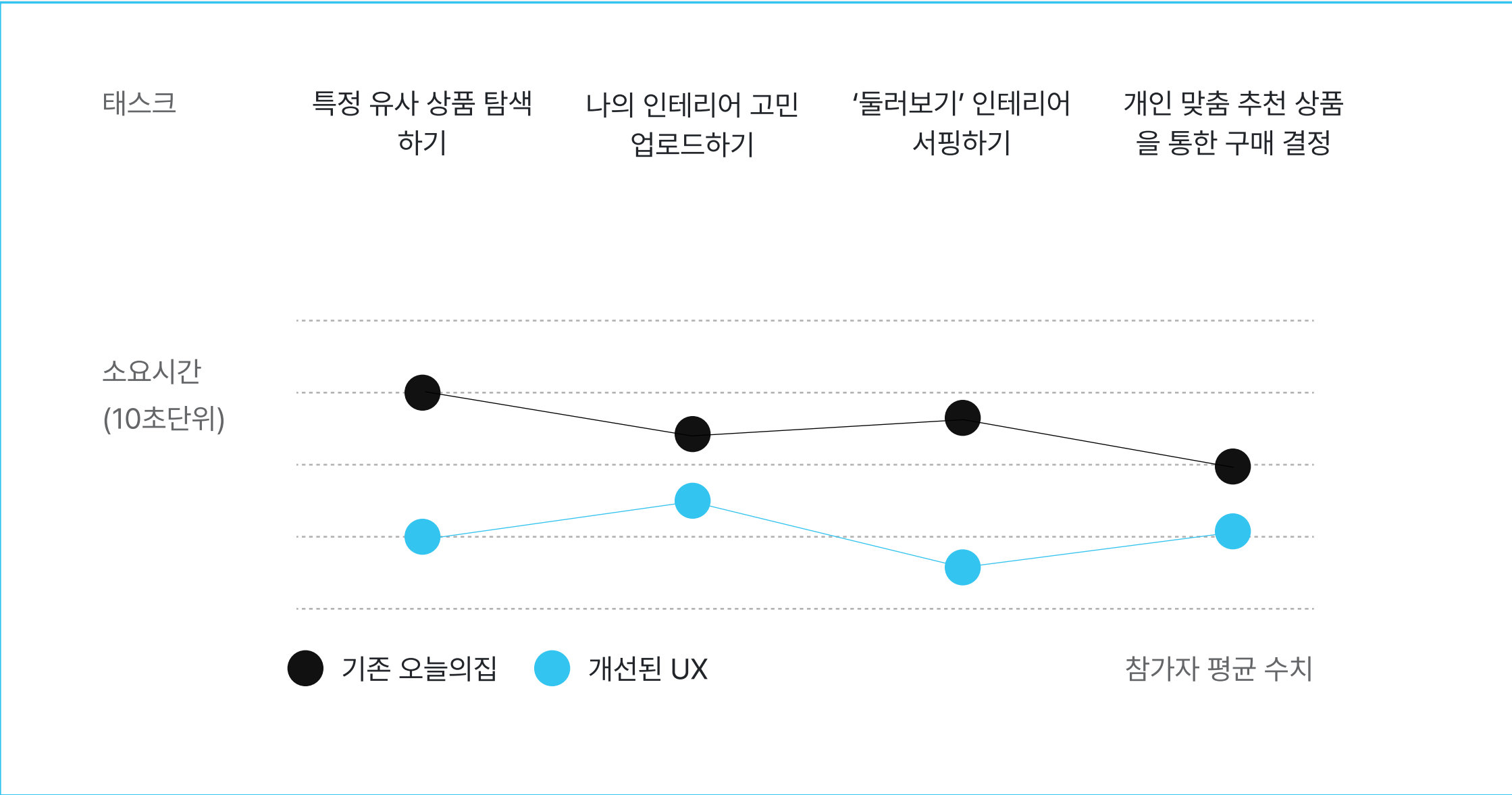
Gray
#999999

White
#F1F1F5

White
#E5E5EC

개선된 디자인, 유저들은 더 편하게 느껴질까?

기존 버전과 개선된 버전을 비교 분석하는 A/B 테스트를 피그마 프로토타입을 통해 진행했습니다. 새롭게 3명의 테스터를 선정했으며, 4건의 태스크 미션 수행과 2건의 선호도 조사를 실시하였습니다.



Magazine

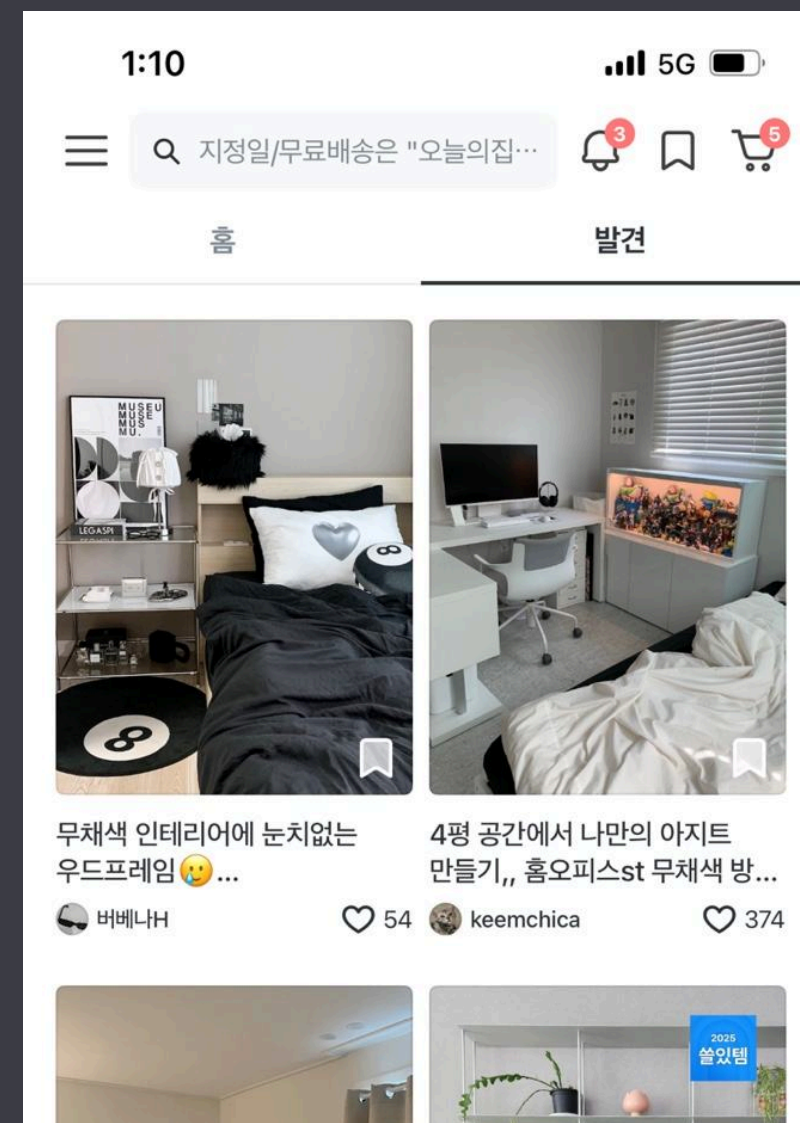
나의 공간 히스토리와 취향을 한눈에 살펴보세요

둘러보기와 유사한 '발견'탭을 지우고 '매거진'으로 변경하여 유저의 취향을 찾는 공간으로 바꾸었어요.

before

발견

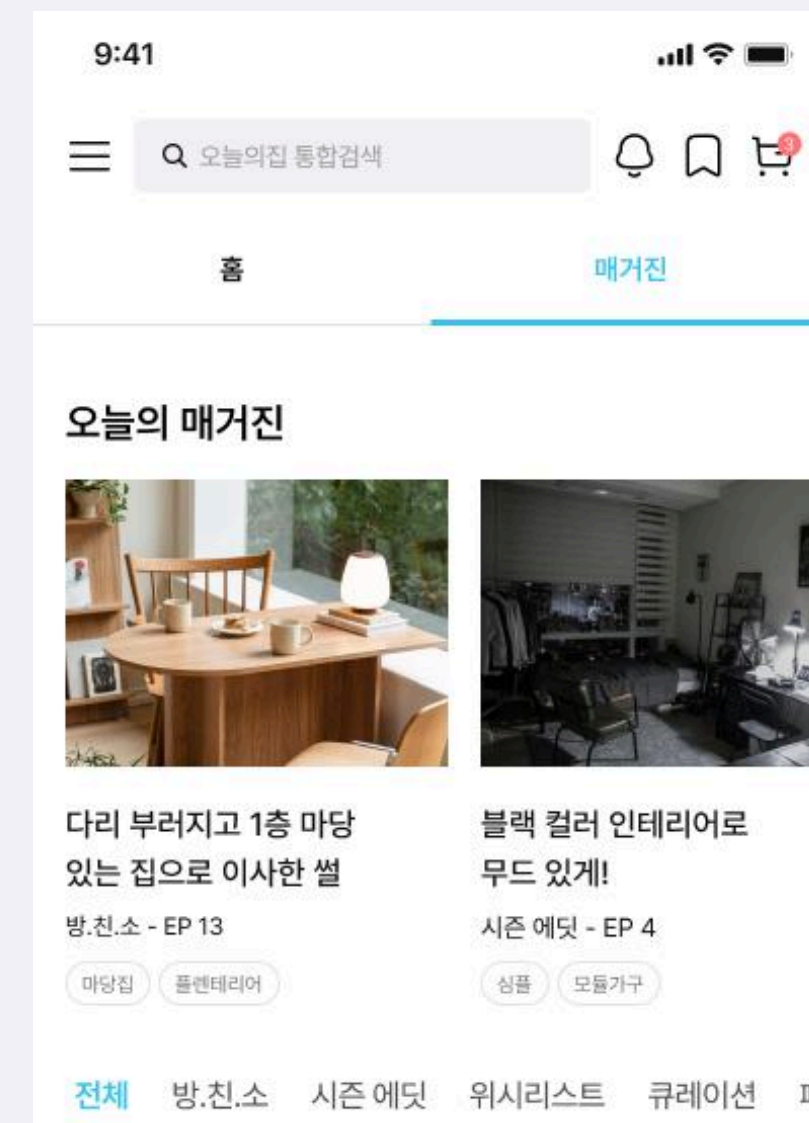
기존 버전과 개선된 버전을 비교 분석하는



After

매거진

기존 버전과 개선된 버전을 비교 분석하는



Community

방을 꾸며놓지 않아도 돼요. 누구나 참여할 수 있어요

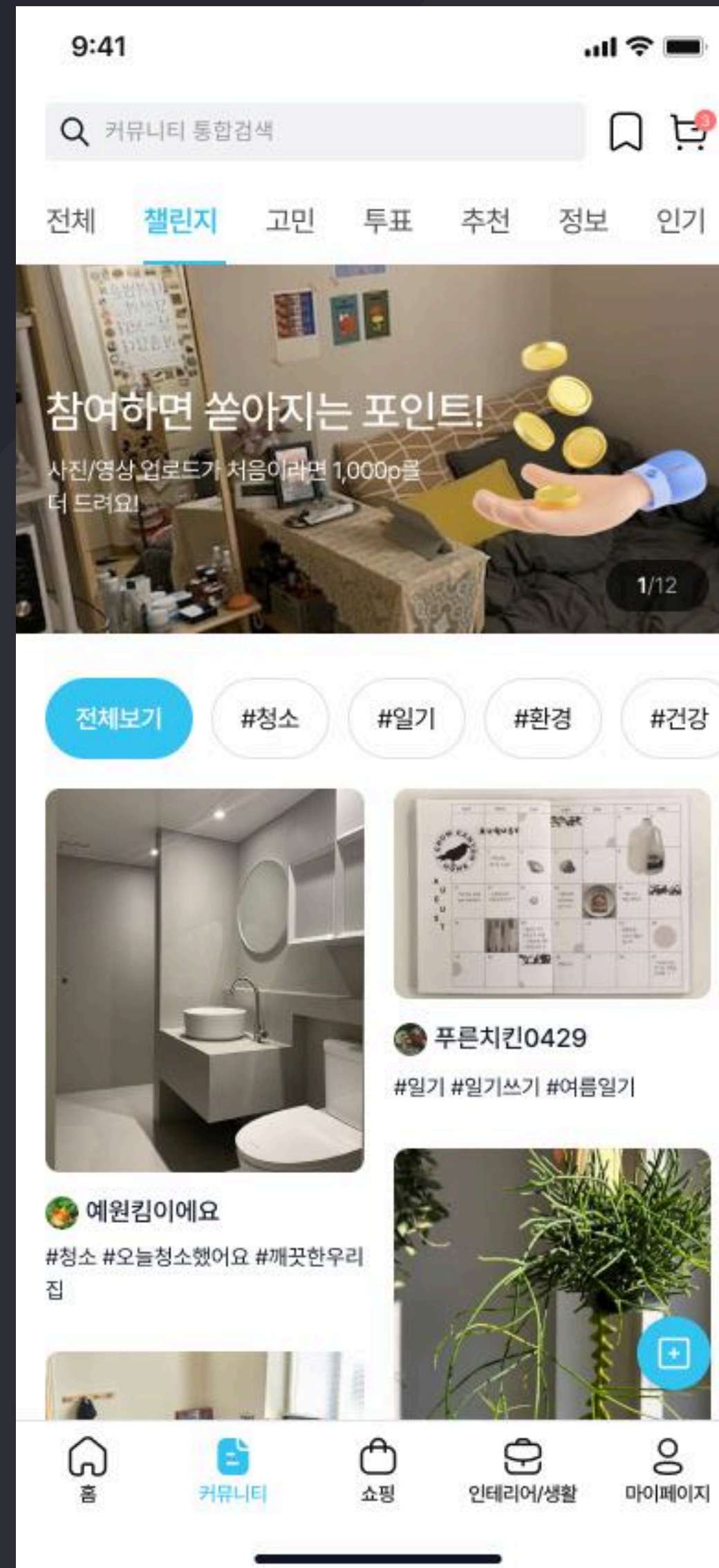
기존의 이미지형태의 '둘러보기'를 누구나 참여할 수 있는
게시판형태로 변경하여 참여율을 증가시켰습니다.



Challenge

동기가 습관이 되어서 일상이 바뀌도록

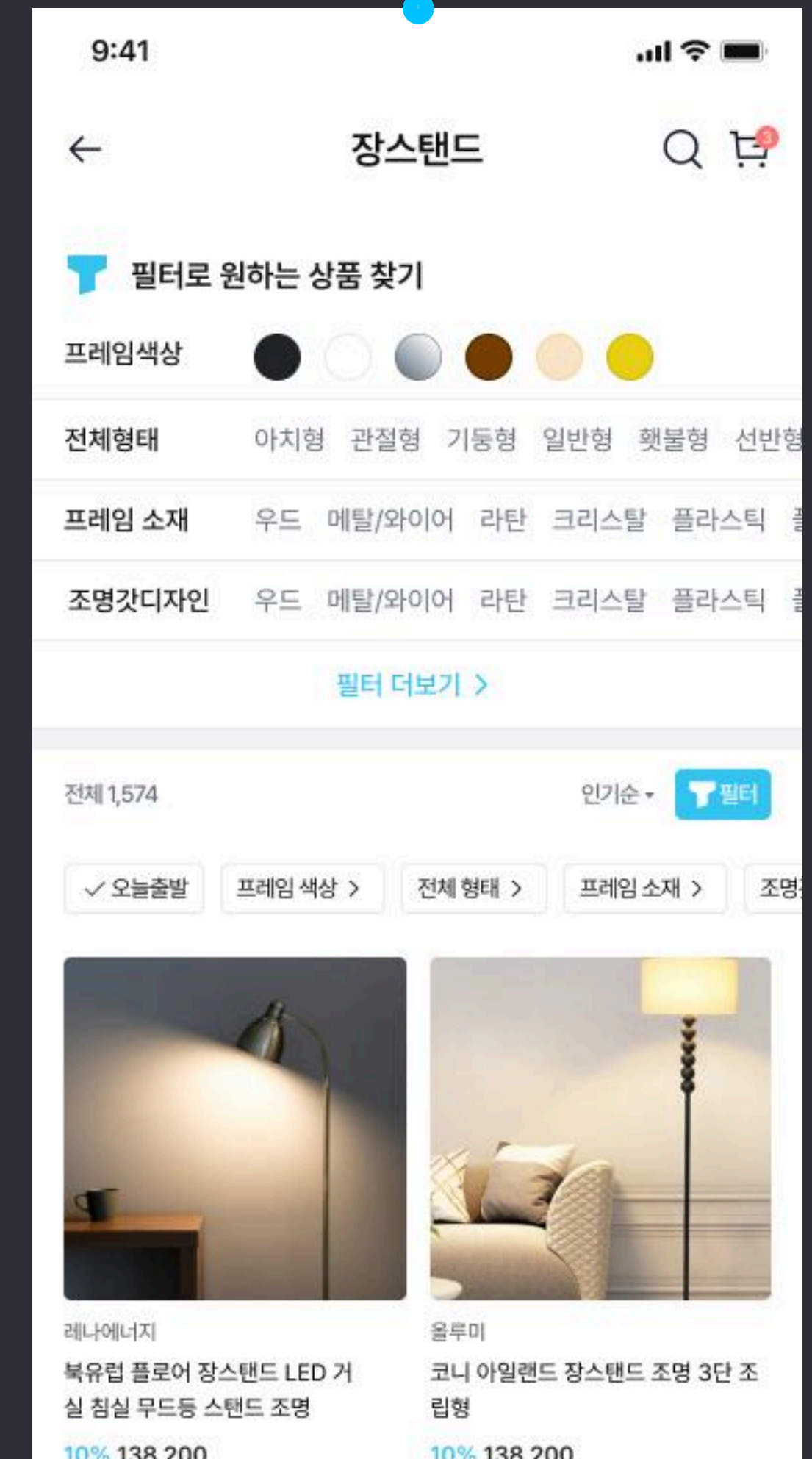
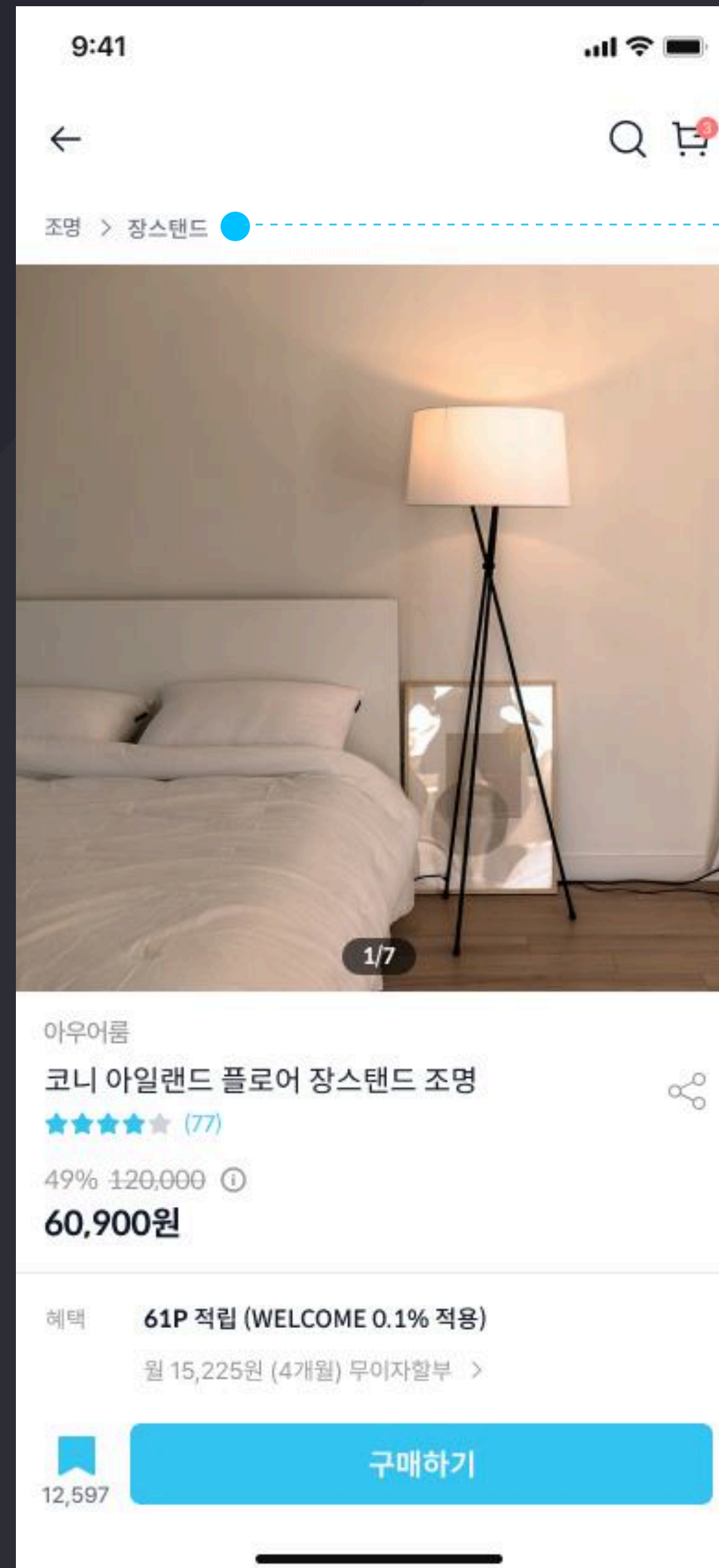
기존 버전과 개선된 버전을 비교 분석하는 A/B 테스트를 피그마 프로토타입을 통해 진행했습니다.



Shopping

구매경험을 더욱 더 간편하게

기존 버전과 개선된 버전을 비교 분석하는 A/B 테스트를 피그마 프로토타입을 통해 진행했습니다.



Outcome

**UX 개선 아이디어를 적용한 프로토타입 테스트 결과,
기존 대비 사용자 홈 화면 체류 시간 15% 증가, 이탈률
10% 감소**

반복적인 프로토타입 테스트 결과, 설정해둔 목표에 있어서 높은 개선율과 만족도를 얻을 수 있었습니다.

Lesson Learned

데이터 기반 디자인의 중요성을 체감하다.

이번 프로젝트를 진행하면서 단순히 UI를 예쁘게 디자인하는 것이 아니라, 사용자의 행동 데이터를 분석하고 이를 기반으로 인터랙션을 설계하는 것이 UX 개선의 핵심임을 배웠습니다.

특히, 추천 시스템을 개선하는 과정에서 정량적 데이터(클릭률, 체류 시간)와 정성적 피드백(VOC, 인터뷰) 모두를 고려해야 효과적인 UX 설계가 가능하다는 점을 깨달았습니다.

이 경험을 통해 데이터를 활용한 UX/UI 디자인의 가치를 깊이 이해하고, 객관적인 근거를 바탕으로 한 디자인 사고를 기를 수 있었습니다.