



Planning  
Lee Sol

Development  
Oh Kyungeun  
Jeong Seungyeon

Design  
Lee Sol  
Lee Ji hee

Marketing  
Lee Ji hee



당신의 소울메이트,

Soul Marble

# 서비스 기획서

이 솔



## Intention of the plan

### 기획 의도

#### #위드코로나 #20대 #대학생 #인간관계 #스트레스 해소

위드 코로나가 시행되며 고립되어있던 대학생들이 학교를 가게 되고, 다양한 활동을 하며 여러 사람들을 만나게 되었다. 이 때 새로운 인간관계를 맺어 활기를 얻으며 스트레스 지수가 낮아질 것으로 예상된다. 그러나 이렇게 맺은 인간관계로 부터 또 다른 스트레스가 생길 것이고 그 외에 활동을 하면서 다양한 고민이 생겨날 것이다.

흔히 말하는 코로나 학번인 20학번 이전의, 인간관계 교류가 잦았던 19학번 이하의 삶을 돌아보면 이해가 쉬울것이다.

이렇게 생긴 다양한 고민들을 우리는 과연 누구에게 털어야할까? 부모님에겐 걱정 끼쳐드리기 싫고, 학교 동기 선후배들에게 말했다 괜한 소문이 퍼지진 않을까 불안하고, SNS에는 보기 좋은 모습만 올리고 싶으니, 불완전한 감정과 고민들은 대체 누구에게 털어둬야할까?

SO, 팀 소울 마블은

마음 편히 털어놓을 곳 없으며 위드 코로나인 지금을 살아가고 있는  
대학생들의 우울과 고민을 해소시켜 줄 수 있는 앱 서비스를 기획해보았습니다.

# Market analysis

## 분석 – 시장 분석

기존 출시 되어 있는 앱을 벤치마킹 해보았습니다.



### 모지또

와우 포인트: 컨셉의 확실함, 디자인적 차별성, 재미요소를 일으키는 모먼트, 감정 종류의 세분화  
페인 포인트: 유료 버전의 부실



### PA:DO

와우 포인트: 다양한 일러스트, 잔잔한 배경 음악  
페인 포인트: 날짜 변경이 어려움, 날짜 직접 입력 등 번거로움



### Deep Pool

와우 포인트: 웅덩이라는 컨셉의 확실함.  
페인 포인트: 본인이 쓴 글 외에도 타인의 부정적인 글들이 무작위로 떠 자괴감을 일으킴



### 머머링

와우 포인트: 익명 보장이 되는 목소리, 목소리로 고민을 남기고 타인이 댓글로 답변  
페인 포인트: 익명이더라도 타인에게 내 목소리가 공개되어지는 부담감, 녹음 시간의 제한



### Day Mood

와우 포인트: 감정을 글로 적는 것이 아니라 선택, 감정을 누른 만큼 이모지의 크기 변화  
페인 포인트: 감정 종류가 부족함.



## Hypothesis

### 가설 설정

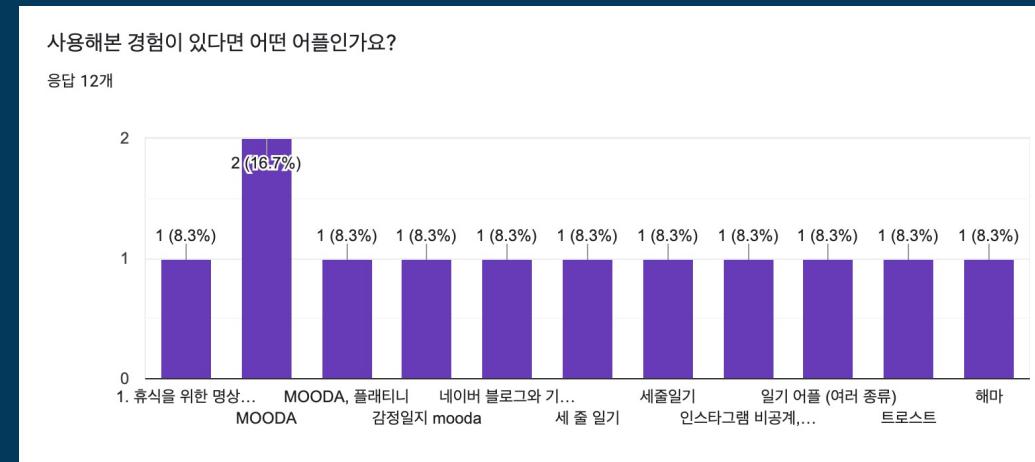
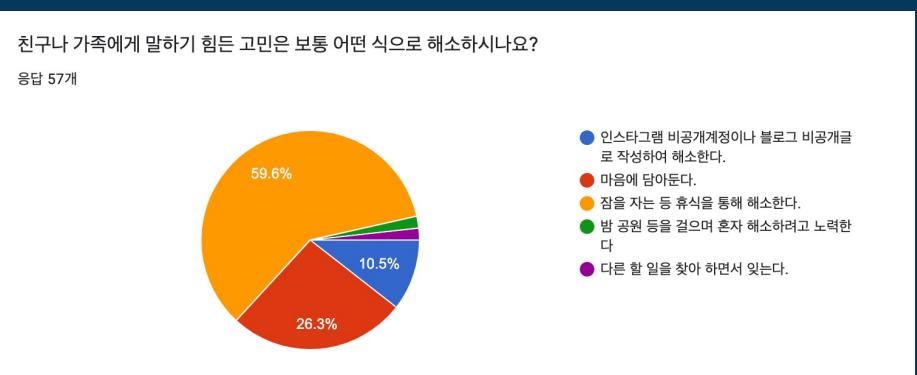
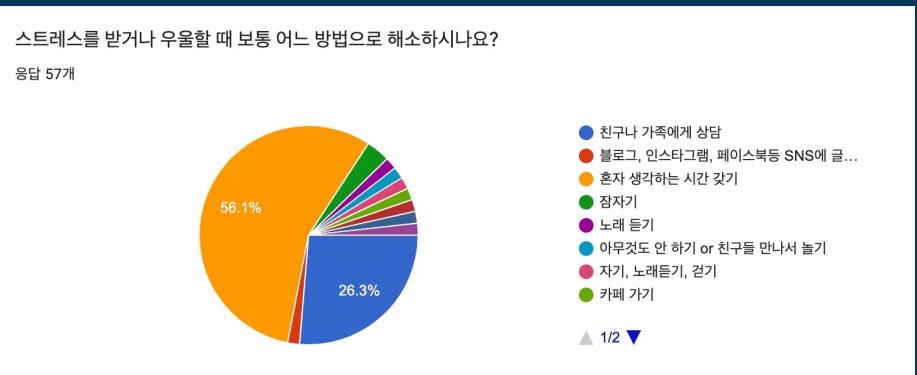


1. 다이어리 앱이다 보니 디자인이 중요하며 디자인이 예뻐야 많이 사용할 것이다.
2. 사람들과 소통하는 느낌이 들기 위해 음성으로 기록하는 방법도 좋을 것이다.
3. 다양한 감정의 카테고리가 필요할 것이다.
4. 투입대비 보여주는게 많아야 사용할 것이다.
5. 기능이 많은 것 보다 한 두개에 충실한 쪽을 더 선호할 것이다.

# Market analysis

## 분석 – 타겟 분석

20대들을 대상으로 감정 기록 어플리케이션에 대한 설문조사를 진행하였습니다.



MOODA 앱은 유료임에도 가장 많이 사용한 어플임을 알 수 있는데, MOODA의 특유의 디자인에서 많은 호응을 얻었을 것으로 예상되며, 다이어리의 특징을 잘 살리고 직관적인 디자인이 사용자들을 이끈 것으로 예상합니다.

보통 스트레스를 받으면 혼자 생각하거나 아무것도 하지 않는 경우가 많은 것으로 나타났으며 이를 해소하는데도 잠과 같은 휴식 또는 마음에 담아두는 등 혼자 해결하려는 행동이 많이 나타났습니다. 이렇듯 고민을 쉽사리 남들에게 말하지 못하고 혼자 해결하는 경우가 많음을 알 수 있습니다.

그 순간의 내가 느끼는 감정, 그리고 나에게 바라는점을 음성으로 바로 남길 수 있으면 좋겠다.

좋았던거는 감정표현방식도 다양하고 관련 기록도 가능하고 꾸미기 기능도 있어서 좋았고 알림도 있어서 까먹지 않게 해서 좋았음.  
뭔가 감정에 대한 전체 기록..?? 이런게 없던거 같은데 통계 기능도 있으면 좋을 거 같고 감정도 좀 더 다양화되면 좋을 듯. 정해진 감정 안에 내가 생각하는 게 없어서 대충 비슷한 거로 넣는데 다양화되면 좋을 듯

전반적으로 텍스트 외에도 음성으로 기록하는 방식, 감정의 다양화 등의 답변이 나왔습니다.

---

# The key of problem & solution

## 핵심 문제와 해결방안

### PROBLEM

#### 상대가 감정쓰레기통이라고 느끼면 어떡하지?

위드 코로나 정책으로 다시 일상으로 돌아가게 된 우리. 혼자인게 익숙했던 사회에서 다시 사람들과 함께 어울리는 사회로 돌아가다보니 이 사람과 이렇게 안맞았나 싶을 정도로 많은 사람들과 갈등을 겪게되고 스트레스를 얻게 될 것이다. 쌓이고 쌓인 감정을 친구나 연인 또는 가족에게 털어놓으려해도 상대가 '감정쓰레기통' 취급 받는다고 생각할까봐 쉽사리 이야기를 꺼내지도 못한다.

#### 그 날 감정은 그 날 털고 잊어버리고 싶어!

오늘 있었던 기분 좋지 않았던 일들이나 짜증나고 화났던 부정적인 감정들은 보통 기록하고 생각하고 싶지 않아한다. 나중에 '뒤돌아봤을 때 좋은 감정들만 남아있으면 좋겠어!'라는 마음에서 안좋은 기억들은 기록하기보다는 오늘만 딱 생각하고 풀어버리고 싶은데 조사한 타 앱에서는 감정을 토로하면 기록이 남게 되는 시스템이다.

#### '임금님 귀는 당나귀 귀~'하고 소리 내어 털고 싶어!

- 1.글로 적자니 이 답답한 기분을 차분히 쓸 자신도 없고, 번거로울 때
- 2.타인에게 말하자니 말할 대상이 애매하거나 없을 때
- 3.나의 기분을 누구에게도 알리고 싶지 않지만 말은 하고 싶을 때

### SOLUTION

#### 타인에게 고민을 털어두는 듯한 느낌 제공

고민이나 다양한 이야기를 기록하기 위해 앱의 메인 캐릭터인 블리가 등장하고 사용자의 이야기를 들어주는 듯한 다양한 표정과 모션이 구현된다.

#### 저장 여부 선택 기능

사용자가 그날 느낀 감정에 따라 저장을 선택할 수 있는 기능을 제공한다.

#### 음성인식 기반으로 기록되는 기능

사용 시, 고민이나 다양한 이야기를 하는데 음성 인식 기능을 통해서 기록이 되며, 말하는 내용은 기록되지 않으나 사용자가 말하는 내용에서 감정 키워드를 인식해 가장 많이 느낀 감정을 키워드로 추출하여 메인캐릭터가 구슬 색으로 나타내준다.

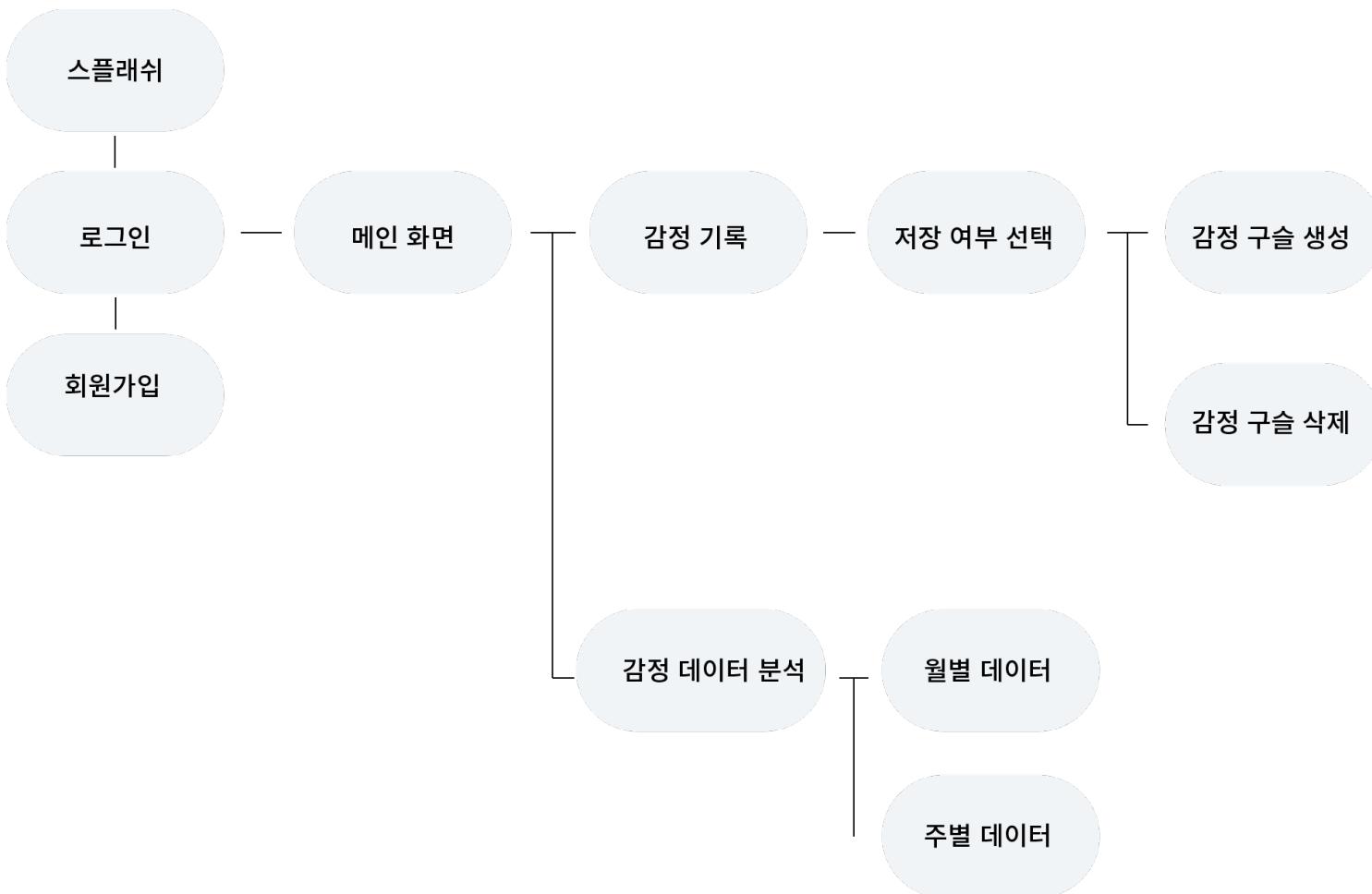
## System overview.

### 시스템 개요

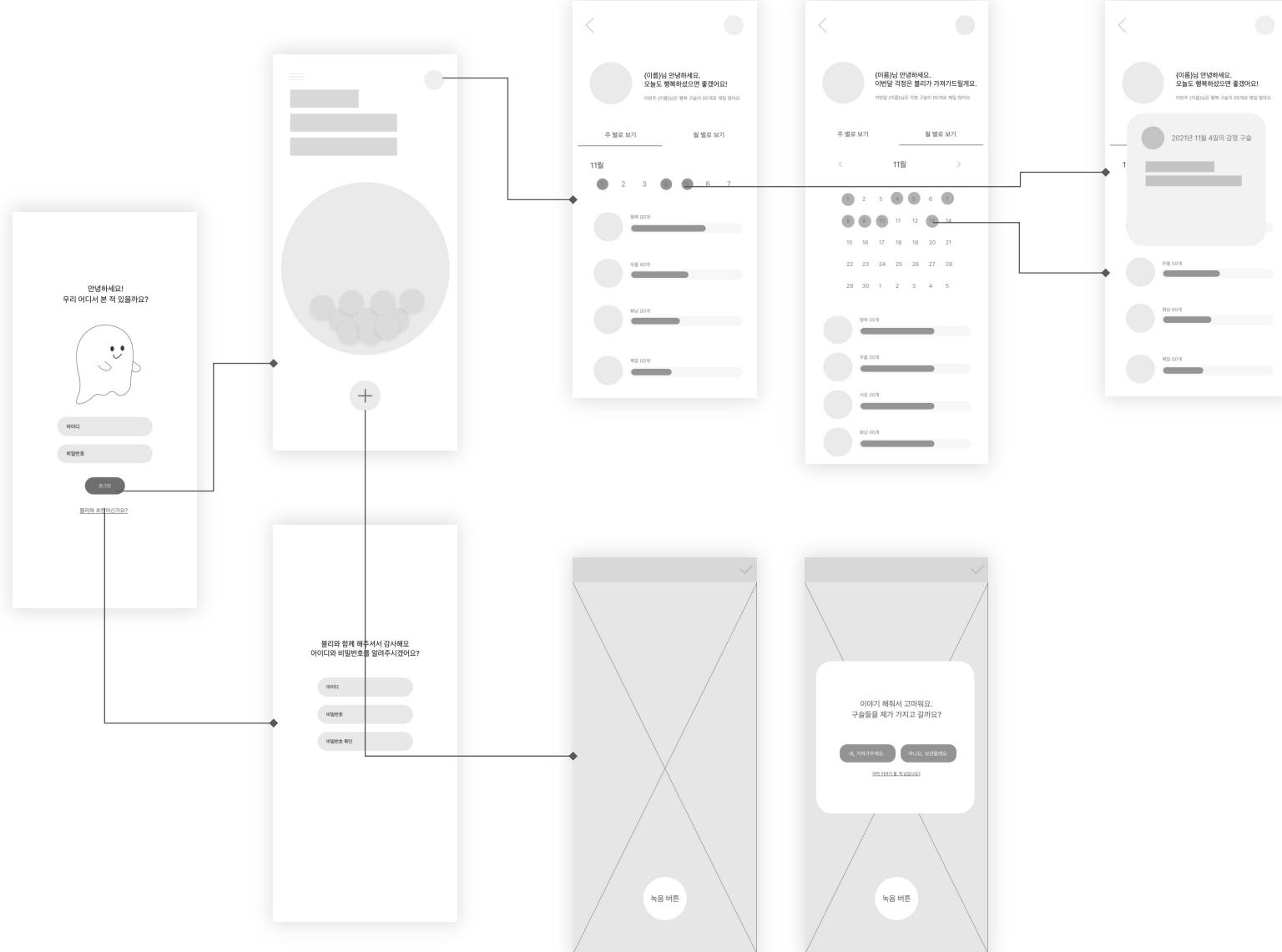


‘SoulMarble’은 친구에게 고민을 이야기하듯, 음성으로 나의 감정을 털어놓고 그 감정에 대한 저장 여부를 선택할 수 있습니다.  
본인의 감정에 대해 기록하거나 해소함으로써 위드 코로나 정책 속 인간 관계 속에서 발생할 수 있는 스트레스를 관리하는 서비스를 제공합니다.

# Flow-chart

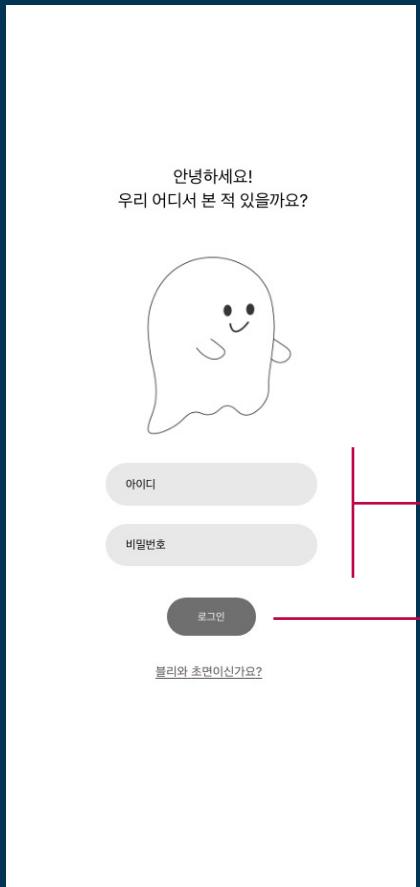


# WireFrame

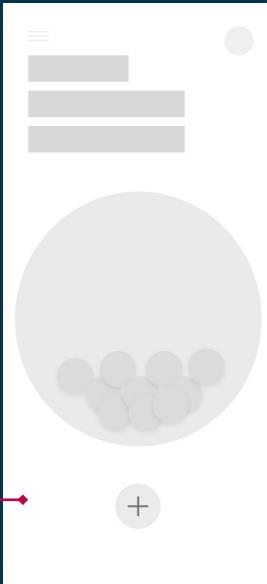


# WireFrame

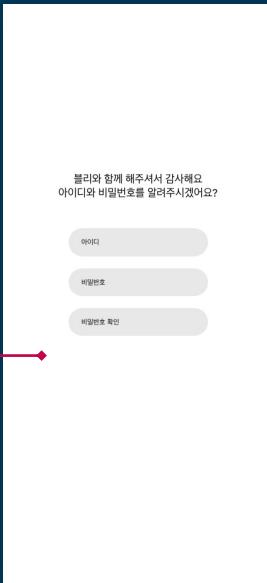
로그인 및 회원가입 유도 페이지



메인(홈)페이지



회원가입 페이지



구슬 데이터 보기

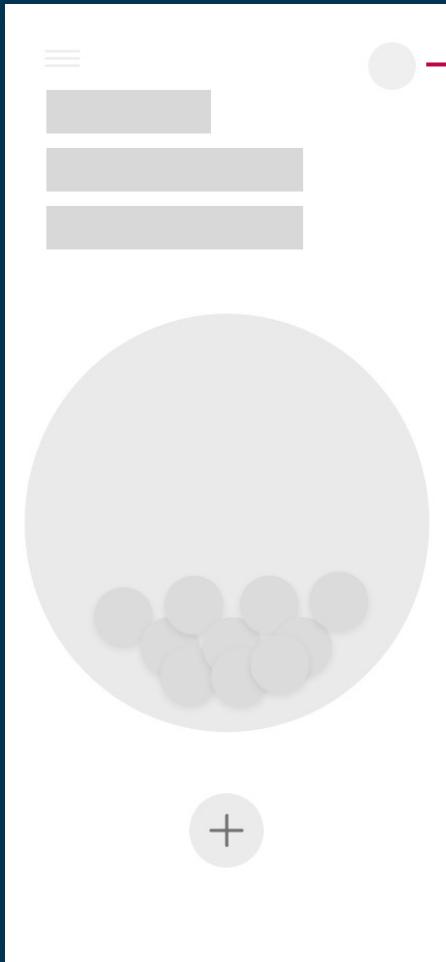
사용자가 이야기 하기 쉽도록 부드러운 멘트 사용

감정을 기록할 때마다 구슬 함에 생기는 구슬, 그리고 휴대폰을 흔들면 진동과 함께 구슬이 흔들리는 모션을 통해 사용자에게 재미를 선사해줍니다.

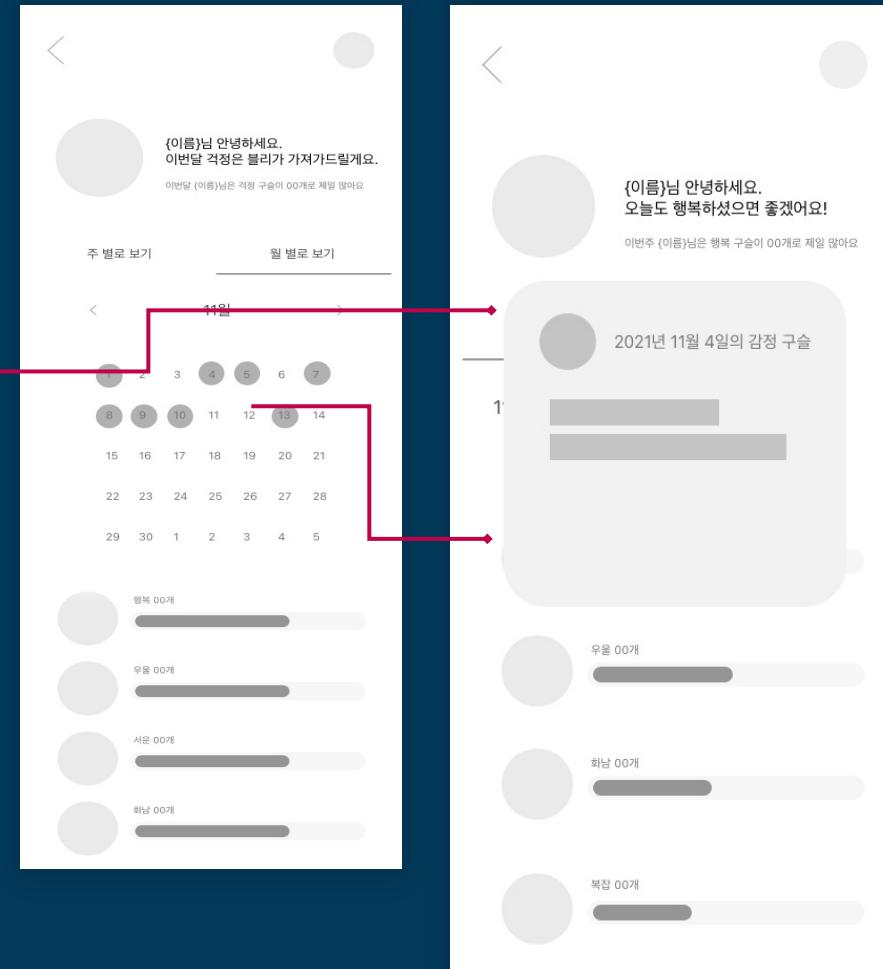
구슬 클릭 시 -> 데이터 보기

새로운 감정 기록하기

# WireFrame



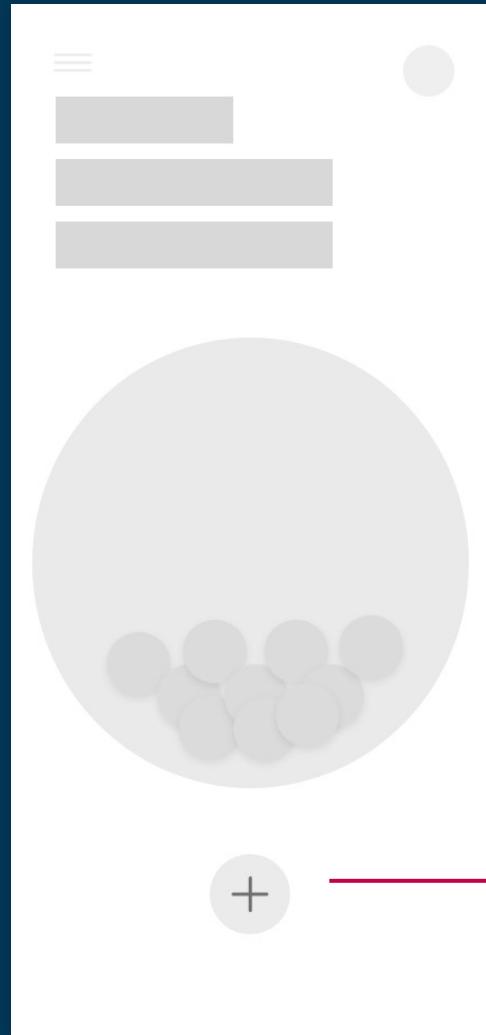
월 별 감정 데이터를 확인 가능.



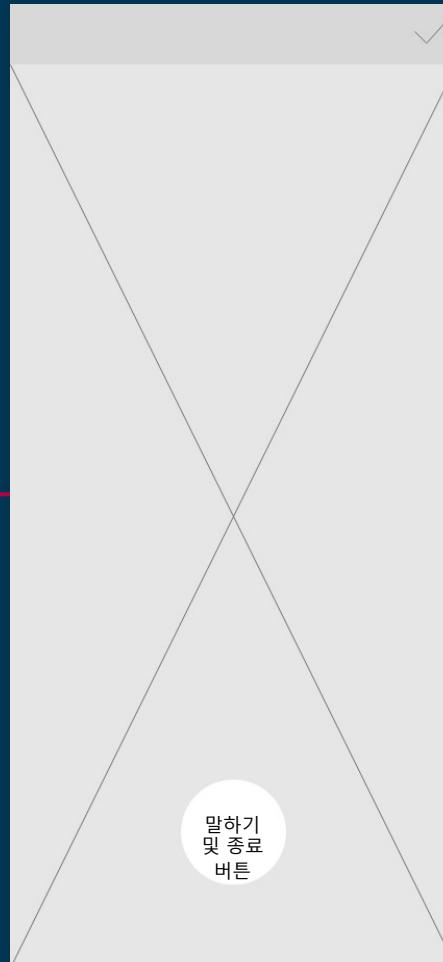
- 특정 요일을 누르면 그 날 가장 많이 느낀 감정 구슬을 대표해서 보여주며 하단에는 그 외 느낀 감정들을 보여줍니다. 또한 추가적으로 그 날 느꼈던 감정 구슬만 기록 되는 것이 아니라 사용자가 추가적으로 더 기록하고 싶다면 메모 할 수 있습니다.

주 별 / 월 별 데이터를 통해 기록했던 감정들에 대한 데이터 분석 결과와 그에 따라 달라지는 인사말을 확인할 수 있습니다.

# WireFrame



아침, 저녁, 가을 3개의 테마를 담은 모션있는  
배경화면과 움직이는 블리를 통해 친구에게  
이야기하는 듯한 심리적 안정감을 받을 수 있습니다.



구슬을(말한 감정)을 저장할 지에 대한 선택권을  
줌으로써 말하는 이가 감정을 편하게  
이야기하고 기록에 부담을 느끼지 않게  
합니다.(감정표현의 수월함 유도)



종료/말하기 전      말하는      중일 때

## Expectation effectiveness

### 기대 효과

올바른 감정 표출을 통해 정신 건강을 이롭게 유지

행복감 증진 및 스트레스 해소

타인에게 이야기하기 어려운 부분들을 앱을 통해 편하게 이야기할 수 있음.

본인의 평소 감정 상태 점검 및 확인

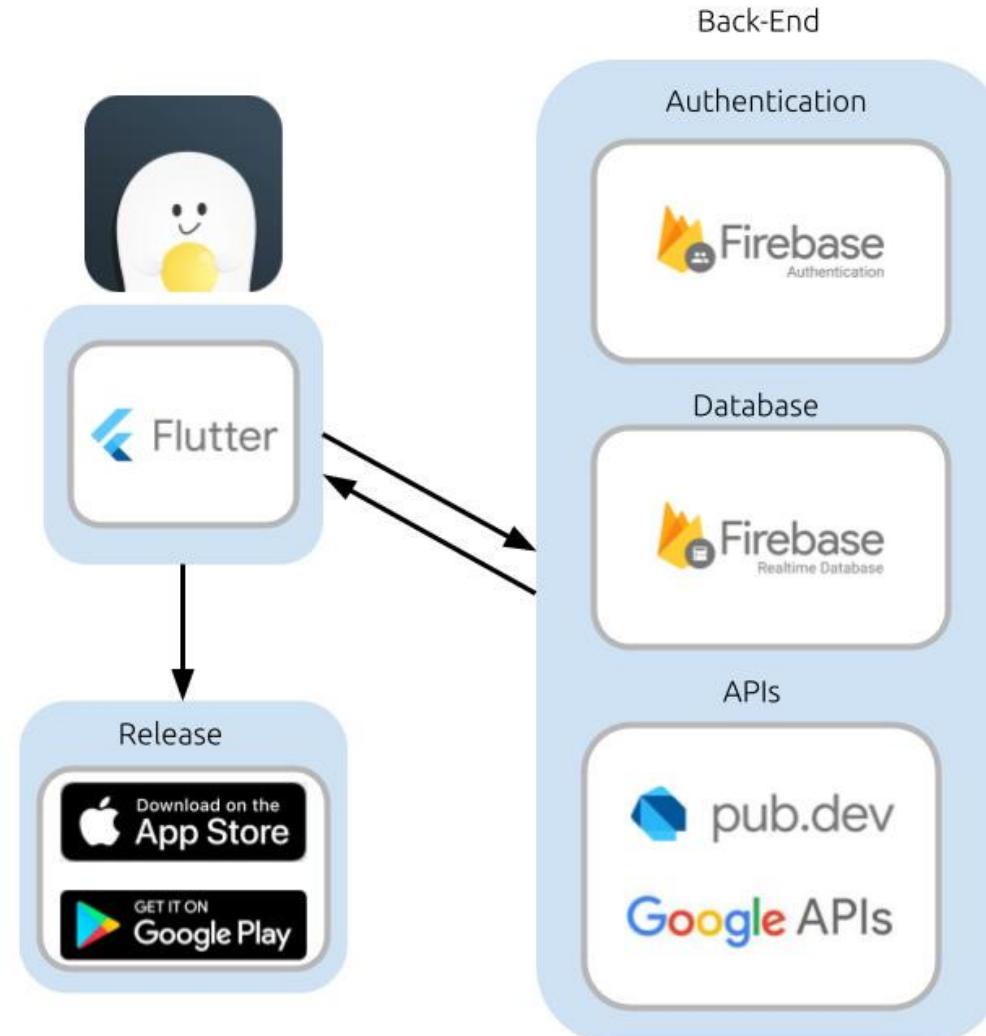
말할 때는 함께 움직이는 블리가 멈추면 가만히 기다려주는 블리를 통해 누군가 내 이야기를 들어주는 듯한 심리적 안정감을 느낄 수 있게 해줌.

# 기술 설계 문서

오경은, 정승연



## 기술 스택



## 데이터 모델

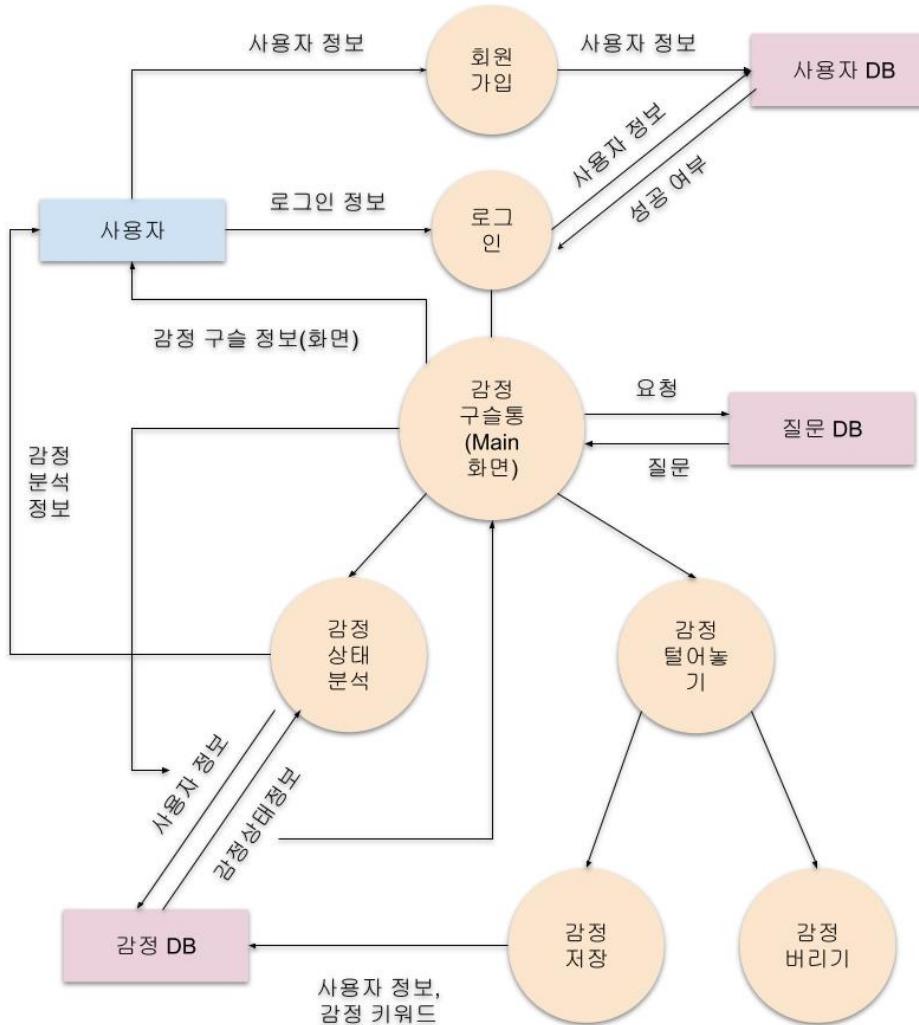
marble	marble_idx	user_id	emotion_pick	emotion	keyword	createdAt
	Integer	Integer	Integer	Array(Int)	Array(String)	Date

user	user_idx	user_id	passwd	nickname	auth_type	marble	analysis_data
	Integer	String	String	String	String	Array(Int)	Array(Array)

question	question_idx	script
	Integer	String

emotion	emtion_idx	emotion	keyword
	Integer	Integer	Array(String)

## 데이터 플로우



## 데모 시행 환경

결과물이 동작하는 OS



데모 버전이 시행될 환경



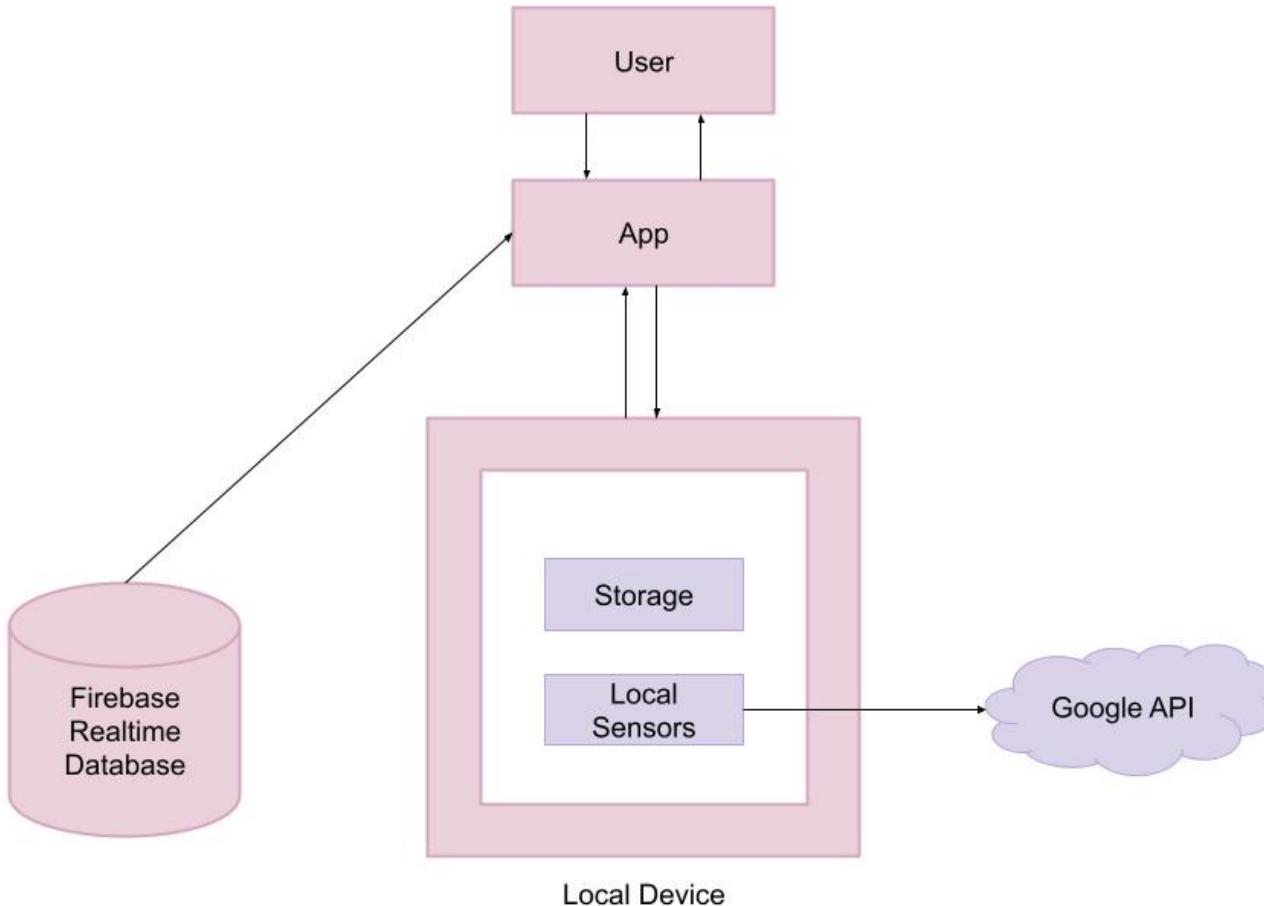
iPhone SE2  
iOS 15



갤럭시 노트 5  
Android 7.0

추후 변경 가능

## 시스템 구성도



## 오픈 api 와 오픈 소스 목록



오픈 소스 목록	사용 용도
Google Cloud Speech API - Speech To Text(STT)	텍스트 음성 변화
sensors_plus : ^2.0.3	Gyro sensor
http : ^0.13.4	REST API
firebase_core : ^0.4.0+9	Firebase
firebase_auth : ^0.14.0+5	Firebase 인증 기능
rive : ^0.7.18	Animation
vibration : ^1.7.3	Vibration function

# 마케팅 기획서

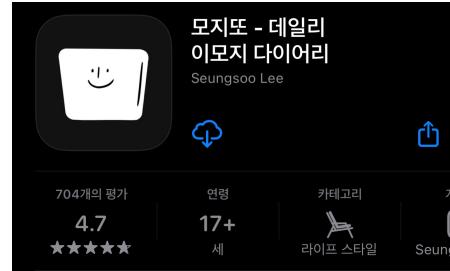
이지희



# Marketing Process

## Present

현재 감정 기록, 일기장 어플리케이션은 다양하며 기능적인 부분보다는 디자인, 기획에 대한 차이를 두고 있습니다.



## Why SoulMarble?

친구에게 이야기 하듯 음성으로 기록하는,  
보다 더 다양한 감정들을 세분화해서,  
기록을 남기고 싶지 않은 감정들을 선택할 수 있는,

# Marketing Process

## Target

위드 코로나 시대에서 이전의 삶으로 돌아가면서 사회 활동을 가장 활발하게 할 20대 대학생을 타겟층으로 설정한 뒤 마케팅 전략을 수립했습니다.

## User Voice

주타겟층인 20대 대학생들을 대상으로 감정 기록 어플리케이션에 대한 리서치를 진행했습니다

“감정이 더 다양하게 분류되어 있었으면 좋겠어요!  
대출 비슷한 감정으로 선택해서 기록하는데 더 정확하게 기록하고 싶어요”

“감정에 대한 통계 기능이 있었으면 좋겠어요. 내가 기록했던 감정들을 한눈에 보고싶어요.”

“그 순간의 내가 느끼는 감정, 그리고 나에게 바라는 점 등을 음성으로 바로 남길 수 있으면 좋겠어요”

# Marketing Process

## Strength

### 1. 감정의 세분화, 더 다양한 감정 기록 가능

하버드 대학교 심리학자 수전 데이비드 감정 분류표를 이용해서 소중한 감정들을 더 다양하게 표현 할 수 있게 했습니다. 다양한 감정들은 크게 6가지의 카테고리로 나눠서 구슬 색상으로 표현했습니다.



#### 화남

툴툴대는, 좌절한, 짜증나는,  
방어적인, 악의적인  
안달하는, 노여워하는,  
성가신



#### 슬픔

실망한, 비통한, 후회되는,  
우울한, 마비된, 눈물 나는,  
낭패한, 환멸을 느끼는



#### 불안

두려운, 스트레스 받는,  
취약한, 헷갈리는,  
걱정스러운,  
회의적인, 신경쓰이는



#### 기쁨

감사하는, 믿는, 편안한,  
만족한, 흥분한, 느긋한,  
신이난, 안도하는, 자신감  
있는



#### 당황

시선 의식하는, 외로운,  
열등한, 죄책감의, 부끄러운,  
한심한



#### 삼처

질투하는, 배신당한,  
충격받은, 궁핍한, 희생된,  
억울한, 괴로워하는, 버려진

# Marketing Process

## Strength 2. 음성으로 기록하는 감정들

친구에게 전화 통화 하듯, 친구와 산책하며 이야기를 하듯 캐릭터에게 음성으로 현재의 감정을 기록하는 기능을 제공합니다. 음성에 따라서 캐릭터가 함께 움직이는 애니메이션을 보여줌으로써 누군가에게 이야기하고 있는 느낌이 들도록 했습니다.

## Strength 3. 한눈에 볼 수 있는 주별 / 월별 감정 데이터

저장을 선택한 데이터들은 저장되어 데이터로 쌓이게 됩니다. 데이터탭에서 월 별, 주 별로 감정 데이터를 분석한 결과를 보여줍니다. 가장 빈도수가 높은 감정에 따라 다른 멘트를 사용자에게 제공하여 위로 받고 응원 받을 수 있습니다.

# Marketing strategy

타겟층을 20대로 설정하여 20대가 주로 접하는 채널인 인스타그램, 유튜브, 틱톡 등의 채널들을 주채널로 활용할 것입니다.

타겟 세분화	타겟별 전략	채널별 전략	목표
감정 기록, 일기 어플리케이션 사용자	다른 기록 어플리케이션과 비교하여 'soulmarble'이 가진 강점을 부각하여 채널 유입을 유도	 <ul style="list-style-type: none"><li>- 거부감 적은 스토리를 담은 홍보 영상을 노출시켜서 사용자에게 알림</li><li>- 웹 드라마 등 감정 소모와 관련된 콘텐츠에 간접 광고로 노출 시킴</li></ul>	기록 시 사용할 채널을 'soulmarble'로 전환
감정 기록, 일기 어플리케이션 비사용자	건강한 감정 표출과 스트레스 해소에 대한 정보 전달로 기록을 시작하도록 유도	 <ul style="list-style-type: none"><li>- 감정 해소와 스트레스 관리에 대한 카드 뉴스등 정보 전달 콘텐츠로 홍보</li></ul>	감정 기록 시작, 서비스 유입

## Main-copy

# 당신의 감정친구, **SoulMarble**



가까운 사이에게 털어놓기 힘든 이야기들, 잊어버리고 싶은 무거운 감정들,  
'SoulMarble'에서 당신을 기다리고 있는 감정 친구 블리에게 이야기해주세요.

기억하고 싶은 감정들은 예쁜 감정 구슬을 만들어서 저장해드릴게요.  
잊고 싶은 감정들은 블리가 멀리 떠나 보내 드릴테니 걱정마세요.

# Communication Message & Goal



Goal

“힘든 기억들은 쓸어내고 잊어버리세요.  
소중한 감정들을 블리가 기억할게요.”

밤새 괴롭힌 수많은 감정과 고민들,  
누군가에게 털어놓고 잊어버릴 수 있다면 얼마나 좋을까요?  
남들에게 쉽게 털어놓을 수 없던 감정들, 고민들을 블리에게 말해주세요.  
원한다면 기억할 수 있게 예쁜 감정 구슬을 만들어 저장해둘게요.  
다시 보고 싶지 않은 감정들은 저장하지 않아도 좋아요.

위드 코로나 정책으로 다시 사람들과 어울리기 시작하며 인간관계 속에서  
발생한 다양한 유형의 감정들을 해소하거나 기록하는 서비스 제공합니다.

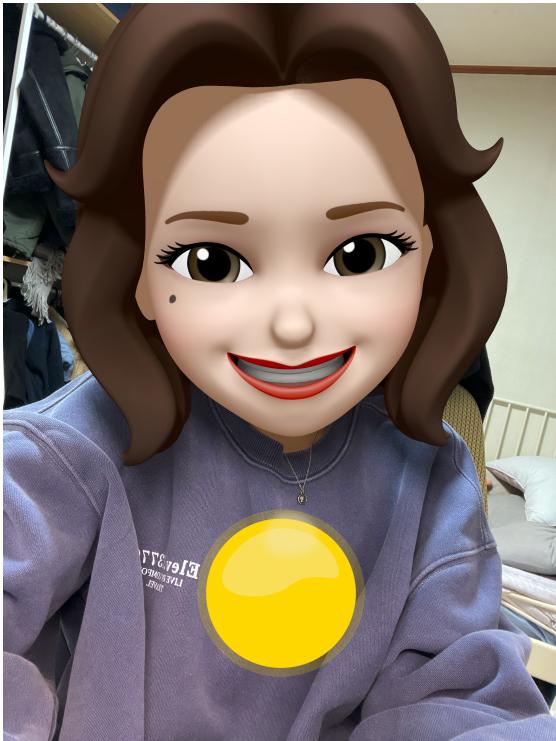
# Short Form Marketing - 1

홍보영상을 보고 있다는 거부감이 들지 않도록, 20대의 이야기를 담은 짧은 애니메이션 형식으로 솟폼 영상을 기획했습니다.

Ep	‘인싸’ 소희의 이야기	‘코시국 새내기’ 강현의 이야기
등장인물	 <p>소희 /23살 대학생 어떤 사람이든 잘 어울리는 밝은 에너지</p>	 <p>강현 /20살 대학생 대학생활이 너무나도 낯설은 새내기</p>
내용	<p>친구들과 어울리는 걸 좋아하는 소희, 하지만 누구와도 잘 맞는 건 아니다. 상대에게 맞춰주는 성격으로 사람들을 만나면서 많은 스트레스를 받는다. 하지만 누군가에게 털어놓기에는 ‘감정쓰레기통’ 취급하는 걸로 느낄까 쉽게 그러지 못한다.</p> <p>이런 상황에서 ‘SoulMarble’을 알게되어 속 이야기를 털어놓는 모습, 그로 인해 해소되는 감정을 보여준다.</p>	<p>코로나 시국에 입학하게 된 새내기 강현, 위드 코로나 시대에서 점차 대학생활을 하게 되면서 소중한 새내기 시절을 기록하기 위한 어플을 찾는다. 본인의 감정을 위주로 기록할 수 있는 어플을 찾다 ‘soulmarble’을 찾게 되고 감정을 꾸준히 기록한다. 소중한 기록들은 데이터로 저장되어 새내기 시절을 추억할 수 있게 되었다.</p>

## Short Form Marketing - 2

참여형 홍보 방법으로 ‘마블 챌린지’를 기획했습니다.  
리서치 중 자신의 감정을 정확하게 인지, 표현을 하지 못한다는 문제점을 발견했습니다.  
이에 대한 경각심을 알리기 위해 구슬 색에 따라 본인의 감정을 표정으로 표현하는 챌린지  
를 기획해서 감정에 대해 생각할 기회를 제공합니다.



# 디자인 기획서

이솔, 이지희



# Design System

스펙트럼 상에서 빛의 파장이 짧은 편에 속해 에너지를 정제시키면서 긴장, 불안감을 가라앉히는데 효과적인 컬러인 청색을 메인으로 밝은 이미지로 긍정적인 에너지를 주는 비비드한 색상들을 이용했습니다.



#03395A

RGB R 3 G 57 B 90



#C00349

RGB R 192 G 3 B 73



#F29F02

RGB R 242 G 159 B 2



#3E3E3E



#B88cff



#15D33C



#92D2FF



#FFD700



#FF6C00

# Design System

## APP Icon



## Typography

기록 어플에 적합한 깔끔한 산세리프체를 사용하여  
가독성을 높이고 비비드한 색감에 잘 맞는 모던한  
디자인을 완성하였습니다.

**NotoSans KR Bold**

**NotoSans KR Regular**

# Character



"감정 구슬을 만드는 블리에요!"

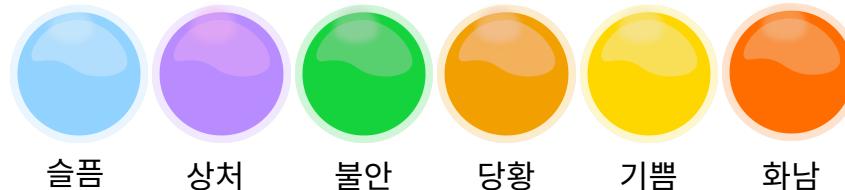
## Name

블리, blely

## Contents

블리는 사용자의 고민을 듣고 그에 맞는 감정 구슬을 만들어서 사용자의 이야기를 저장하기도, 쓸어낸 기억들을 하늘로 보내기도 한다. 이야기를 듣는 걸 좋아해서 사람들의 이야기에 늘 경청한다.

## Marble

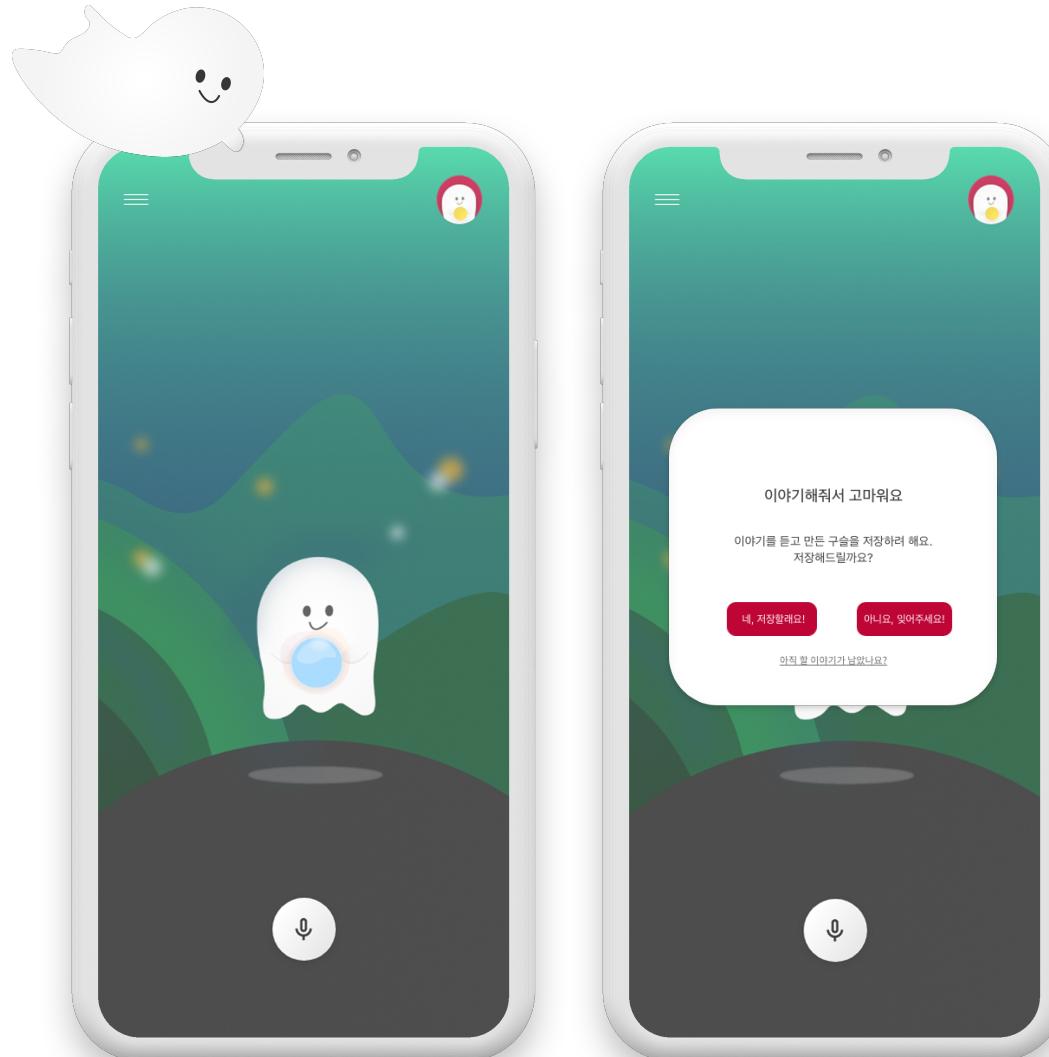


# Main Page(home)



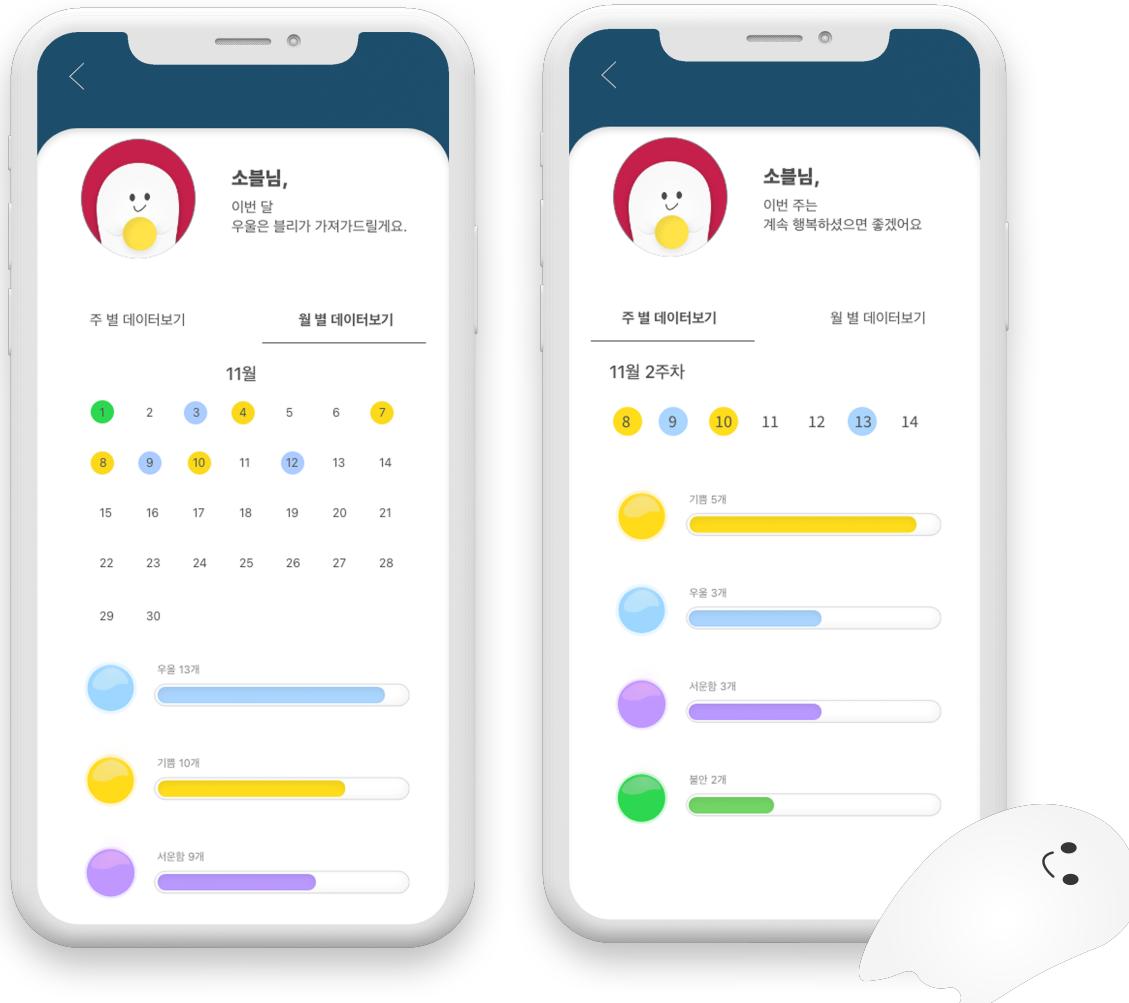
## Function

감정에 따라 다른 색상의 구슬을  
생성하고 그 구슬의 저장 여부를  
선택할 수 있습니다.



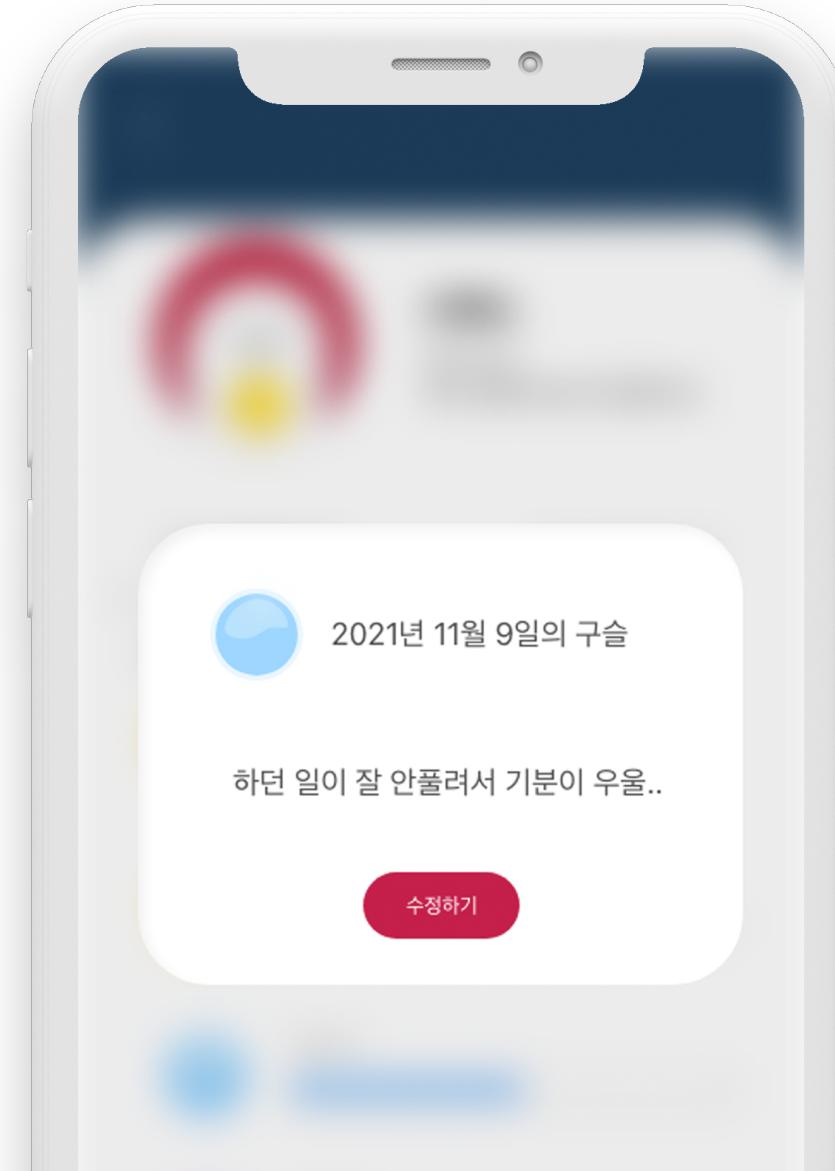
## Function

주 별 / 월 별 데이터를 통해 기록했던  
감정들에 대한 데이터 분석 결과와  
그에 따라 달라지는 인사말을 확인할  
수 있습니다.



## Function

날짜를 클릭하면 그날의 감정 구슬을 볼 수 있고 간단한 메모나 키워드 등 추가할 내용이 있으면 수정이 가능합니다.



# Thank You

