

Project

Illangtalktalk

Subject

4S Innovation Studio

Period

2021.03.-2021.11

Team 김이박최조

22016013 이예진 22016014 이유진

아이를 위한 감정 인지 학습
어플리케이션

일랑톡톡



목차

1. 프로젝트 개요

- 프로젝트 연구 배경
- 프로젝트 주제 및 서비스명
- 프로젝트 목표, 목적, 차별화 전략
- 구현 인터페이스 / 결과물

2. 사용자 분석

- 목표 사용자(타깃)
- 페르소나

3. 체험 시나리오

- 기능 소개
- 사용자 체험 시나리오
- IA / User Flow
- 와이어 프레임

4. 프로젝트 디자인

- 디자인 컨셉
- 디자인 키워드
- 레퍼런스
- 색상, 로고, 서체
- 캐릭터
- 회면
- 인터뷰

5. 프로젝트 개발과 구현

- 웹 IA
- 웹 디자인
- 영상

프로젝트 연구 배경

감정을 다루는 방법이 서툰 알파 세대

....중략.... 감정 상태를 묻는 질문에도 '모르겠어요', 원하는 것을 묻는 질문에도 '모르겠어요'만을 반복하였다. 대답을 거부한다기보다는 정말 자신의 생각이 어떤 것인지, 자신의 감정이 어떤 것인지 표현할 줄도, 심지어 인식할 줄도 모르는 것 같았다. 그러니 부정적인 감정은 배출구를 찾지 못하고 간접적인 채널, 즉 두통으로 나타내고 있는 거였다.

출처: 이호분, [이호분의 아이들 세상] 감정표현 못하는 아이, 국민일보, 2020.09.24

....중략.... 아이들은 '화남, 기쁨, 슬픔, 무서움' 등의 큼직하고 분명하게 나타나는 감정들을 느끼고 이러한 감정들을 표현하는 것에 있어서 표현력의 미흡함으로 인해 부정적 감정은 '울음', 긍정적 감정은 '웃음'으로 단순한 행동 표현을 하게 됩니다.
....중략.... 감정표현에 대해서 다소 억압적 환경에 있었거나 다양한 감정에 대한 표현의 기회가 적었던 아이들의 경우, 감성 발달과 공감 능력이 저연되거나 더디게 발달하고 아이의 사회성과 또래 관계를 형성하는데도 어려움을 겪을 확률이 높아지게 됩니다.

출처: 김동철, "우는 아이", MetLife, 2018.09.18

감정 인지와 건강한 감정 표현을 위한 학습 필요 → 아이의 감성 발달과 공감 능력 향상에 도움

프로젝트 주제 및 서비스명

주제

**디지털 기기와의 일방적 소통에 익숙해 사회성이 부족한 알파 세대에게,
공감각적인 감정 인지 학습을 제공하는 디지털 미디어 서비스**

서비스명

일랑톡톡

내 마음이 일렁일렁(자꾸 마음에 동요가 생기다.) 할 때,
마음을 두드려 이야기하게 만든다.

프로젝트 목표, 목적, 차별화 전략

목표

알파 세대의 아이들이 스스로가 느끼고 있는 감정에 대해 이해하고,
이를 명확히 표현할 수 있게 한다.

목적

감정에 대한 이해가 부족하고, 적절한 감정 표현에 서툰 알파 세대들을 위해 **다양한 감정들을 학습할 수 있도록 도와주는 디지털 서비스를 개발하고자 한다.**

프로젝트 목표, 목적, 차별화 전략

차별화 전략

‘디지털 매체를 활용한 감정 교육’

- 기존 오프라인 감정 교육 보다 효율적
 - 디지털 기기와의 일방적 소통에서 벗어나, AI와의 대화를 통한 상호 작용 경험
 - 시청각을 다채롭게 자극함 / 시간과 장소의 제약을 받지 않음 / 용이한 자료 보존 / 오프라인 대비 높은 경제적인 접근성
- 이를 통한 기대효과: 아이의 정서 발달, 감정을 언어로 표현해보며 최적의 감정 인지 학습 경험

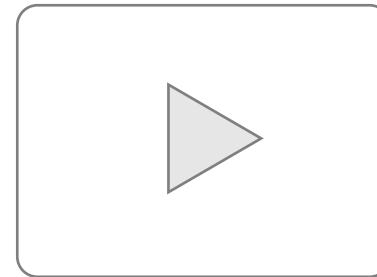
구현 인터페이스 / 결과물

최종 구현 인터페이스

웹

- 메인페이지: 브랜드 기획 소개, 서비스 설명 영상
- 서비스별 소개 페이지(5)

구현 결과물



1. 브랜드 홍보 웹사이트

2. 서비스 설명 영상

목표 사용자(타깃)

알파 세대

어려서부터 기술적 진보를 경험하며 자라나는 세대로 2011~2015년에 태어난 이들을 지칭한다.

이 세대는 기계와의 일방적 소통에 익숙해 사회성 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 우려가 있다.

페르소나

1) 부모



이름: 윤미라
성별: 여
나이: 36살
직업: 은행원
자녀: 6살 / 소극적 성격의 딸

고민

- 아이가 솔직한 이야기를 털어놓지 않고 회피하는 것 같음
- 가끔 사소한 것에 집착하거나 떼를 쓸 때가 있는데 직접적인 원인을 모르겠음
- 아이가 유치원에서 친구들과 시간을 보내는데 어려움이 있어 보여 걱정됨

“아이의 속마음을 알고 싶어요”

미라씨는 딸이 유치원에 다니기 시작하고 걱정거리가 생겼다. 하원하고 대화를 할 때 미라씨의 질문에 이따금씩 모르겠다는 말을 하거나 무언가를 표현하고 싶어하는데 그 방법에 어려움을 느끼는 모습이 보이기 시작한 것이다. 최근 미라씨는 아이에게 유치원에서 친구와 있었던 일에 대해 물어본 적이 있는데 속상하게 울음을 터뜨리는 모습을 보여 유치원 선생님과 진지하게 이야기를 나눈 적도 있다. 미라씨는 아이와 깊은 대화가 필요하다고 생각해 자세한 내용을 물어보았지만, 아이는 표현해내기가 어려운지 고개를 젓거나 말없이 앉기 기만해 고민이다. 그래서 아이의 마음을 어떻게 하면 알 수 있을지 어떻게 도와줘야 좋을지 그 방법을 찾고 있다.

사용자니즈

- 아이의 생각이나 감정들을 자세히 알고 싶음
- 아이의 상태에 대해서 전문가와 상담을 해보고 싶음

비즈니스 골

아이가 털어놓지 못했던 속마음을 마음 친구(캐릭터)를 통해 표현할 수 있도록 유도하여, 부모가 아이의 감정 상태를 한눈에 확인할 수 있도록 함. 또한 감정에 관련해 겪었던 상황을 같이 이야기하며 아이와 자연스럽게 소통할 수 있는 상황을 만들어줌.

기능 / 컨텐츠

- 아이의 감정 상태를 파악할 수 있다.
- 아이의 속마음이 담긴 음성파일을 전문가에게 전송하여 상담을 요청할 수 있다.

페르소나

2) 아이 1



이름: 문승준

성별: 남

나이: 7살

직업: 홈스쿨링

고민

1. 사람들이 말을 걸어올 때 긴장되고 무서워요
2. 가끔 머리가 아픈데 너무 불편하고 답답해요
3. 말을 하고 싶은데 어떻게 해야 할지 몰라서 눈물이나요

“내 마음을 모르겠어요...”

승준이는 홈스쿨링을 하며 부모님과 함께하는 시간이 많음에도 불구하고, 부모님은 승준이와 솔직한 대화를 나누는데 어려움을 겪고 있다. 승준이는 어떤 기분과 상태인지 분간하기 어려울 정도로 일관된 표현을 하고 있으며, 말을 얼버무리거나 상대방의 눈을 마주치지 못하고 다른 곳을 보는 등 낮은 집중도의 모습을 보이고 한다. 또한 일상에서 자주 울음을 터뜨리고, 답답한지 머리가 아프다며 고통을 호소하게 되었다. 이렇게 사람을 대할 때 과하게 조심스러워하며 자신의 상태도 자각하지 못하는 승준이는 본인의 감정과 그에 따른 표현 방법을 몰라 혼란스러워하고 있다.

사용자니즈

1. 내가 느끼는 감정이 무엇인지 궁금해요
2. 내 마음을 확실하게 표현하고 싶어요

비즈니스 골

아이에게 ‘마음 친구(캐릭터)’라는 말동무를 만들어주어 속마음을 편하고 자연스럽게 말할 수 있도록 도와줌

기능 / 컨텐츠

1. 마음 친구(캐릭터)와 함께 자신이 겪었던 상황과 그때의 기분에 대해 이야기하며 본인의 구체적인 감정이 무엇이었는지 깨달을 수 있다.
2. 아이가 스스로의 표정을 관찰해볼 수 있는 시간을 주며, 자신의 기분을 단어로 표현할 수 있게 한다.

페르소나

3) 아이 2



이름: 한유아
성별: 여
나이: 8살
직업: 초등학생

고민

1. 감정 조절이 힘들어요
2. 자꾸 짜증이나고 답답해요
3. 제 마음을 어떻게 표현해야 할지 모르겠어요

“마음을 표현하기가 힘들어요”

유아는 맞벌이 가정에서 자라고 있어 가족과 함께 보내는 시간보다 유튜브를 보며 하루를 보내는 시간이 더 많다. 그래서인지 대화를 할 기회가 적어져 상대방에게 자신의 감정을 표현하는 것이 서툴다. 올해 초등학교에 입학해 첫 등교를 하게 된 유아는 친구들에게 같이 놀자는 말 대신 꼬집거나 잡아당기는 등 과잉 행동을 보이며 왜 친구들을 괴롭혔나는 선생님의 질문에도 짜증을 낸 후 집으로 돌아갔다. 이 일 때문에 선생님께 연락을 받은 엄마는 퇴근 후 유아에게 오늘 학교 상황은 어땠나며 물어보지만, 유아는 자신의 생각과 마음을 전달하기 어려워하며 답답한 마음에 소리를 질렀다. 스스로의 감정을 조절하고 표현하여 마음을 나눌 수 있는 친구를 만들고 싶어 하지만 방법을 모르겠는 유아는 또래 관계 형성에 어려움을 겪고 있어 고민이 많다.

사용자니즈

1. 친구를 만들고 싶어요
2. 마음을 올바른 방법으로 표현하고 싶어요

비즈니스 골

마음 친구들이라는 캐릭터를 통해 감정에 대한 정보와 향유/해소 방법을 이해하기 쉽게 알려줌

기능/컨텐츠

1. 마음 친구(캐릭터)들이 알려주는 감정들을 통해 나의 감정을 배울 수 있다.
2. '설명이(캐릭터)'가 설명하는 향유/해소 방법을 따라 하며 감정을 다스리는 법을 배울 수 있다.

주요 기능

1. 마음 친구들

아이에게 '마음 친구들'이라는 대화 상대를 만들어주어, 오늘 느낀 감정에 대해 소통하고 그에 맞는 향유/해소 방법을 배울 수 있도록 도와준다.

진행 순서

1. 5개의 대표 감정(기쁨, 두려움, 분노, 불쾌, 슬픔)에 맞춰, 하나의 대표 감정 당 9개의 감정 상태(기분 키워드)를 보여준다.
2. 아이는 자신이 오늘 느꼈던 기분과 유사한 기분 키워드를 선택한다.
3. 선택한 기분 키워드에 맞는 마음 친구가 등장하여, 마음 친구의 속성이 아이의 감정과 일치하는지 확인한다.(‘아니’ 버튼을 누르면 2로 돌아가 기분 키워드를 재선택한다.)
4. 마음 친구가 아이와의 공감대를 형성하기 위해, 해당 감정과 관련된 이야기를 나눈다.(음성, 음성 인식)
5. 아이의 대답으로 얻은 핵심 키워드를 바탕으로 감정 향유/해소 방법을 알려준다.

주요 기능

1. 마음 친구들

캐릭터(마음 친구들) 설정 50개의 감정을 5개의 대표 감정(기쁨, 두려움, 분노, 불쾌, 슬픔)으로 분류했다.

기쁨	두려움	분노	불쾌	슬픔
1.감동적인	1.걱정스러운	1.답답한	1.지루한	1.그리운
2.기쁜	2.당황한	2.분한	2.짜증난	2.서운한
3.설렘	3.긴장한	3.억울한	3.귀찮은	3.슬픈
4.편안한	4.깜짝놀란	4.원망스러운	4.싸늘한	4.우울한
5.행복한	5.무서운	5.미운	5.피곤한	5.좌절한
6.신나는	6.혼란스러운	6.증오하는	6.안짢은	6.미안한
7.자신있는	7.두려운	7.화난	7.어색한	7.외로운
8.열정적인	8.무기력한	8.시기하는	8.황당한	8.실망스러운
9.고마운	9.초조한	9.분통이터지는	9.부끄러운	9.후회스러운
10.사랑스러운	10.막막한	10.심술나는	10.부담스러운	10.안타까운

주요 기능

1. 마음 친구들

캐릭터(마음 친구들) 설정 각 감정에 맞는 5개의 캐릭터(마음 친구들)를 설정했다.

기쁨

두려움

분노

불쾌

슬픔

기쁨이

걱정이

버럭이

짜증이

슬픔이



주요 기능

2. 마음 달력

하루마다 느꼈던 감정을 기록하여, 자신의 기분을 표현할 수 있도록 한다.

진행 순서

1. 이번 달 달력과 '마음 스티커 붙이기' 버튼이 보여진다.(2D 일러스트)
2. '마음 스티커 붙이기' 버튼을 누른 후, 자신의 기분을 표현할 수 있는 마음 스티커를 선택한다.(2D 일러스트, 모션)
3. 선택된 마음 스티커 화면에서 완료 버튼을 누른 후, 달력 화면으로 돌아가 오늘 날짜에 등록된 마음 스티커를 확인한다.

<마음 스티커 종류>

기쁜 스티커 / 슬픈 스티커 / 화난 스티커 / 짜증난 스티커 / 우울한 스티커



주요 기능

3. 나의 표정 만들기

아이가 오늘 자신이 느낀 기분을 되돌아보고 생각해볼 수 있는 시간을 주며, 자신의 기분을 단어로 표현할 수 있게 한다.

진행 순서

1. 얼굴 형태와 시작 버튼이 등장하며 서비스가 시작된다.
2. 빈 얼굴 형태와 표정 요소 카테고리가 등장한다.
3. 표정 요소들을 특정 얼굴 범위 내에 드래그&드롭하여 표정을 완성시킨다.
4. 완성된 표정에 대해 질문하여, 자신의 기분을 단어로 표현해볼 수 있게 유도한다.(음성, 음성 인식)

*음성 녹음 기능: 추후 전문가와 상담 시 자료로 이용

주요 기능

4. 마음 화분

자신의 감정에 대한 이해도가 높아지는 과정을 확인할 수 있도록 한다.

기능

- 당일, 마음 달력에 붙인 마음 스티커에 따라 아래 요소들이 달라진다.(2D 일러스트, 모션)

화분의 모습 / 창 밖의 날씨, BGM / 설명 캐릭터의 메시지 / 화분의 소리

- 매월 정해진 일자(마음 달력 기능을 시작한 날 기준)마다 한 달 동안 붙인 마음 스티커의 점수를 합산하여, 각각 단계에 맞는

화분의 모습을 보여준다.(2D 일러스트, 모션)

<단계별 화분의 모습>

1단계 : 줄기가 자란 모습 / 2단계 : 줄기에 잎이 풍성해진 모습 / 3단계 : 나무에 꽃이 핀 모습 /

4단계 : 나무에 열매가 맺힌 모습(풋사과) / 5단계 : 나무에 열매가 맺힌 모습(빨간 사과)

주요 기능

5. 마음 카드

AR 마음 카드를 통해, 다양한 감정을 캐릭터(마음 친구들)의 생동감 있는 모션으로 설명하고 표현하여, 감정의 이해도를 높여준다.

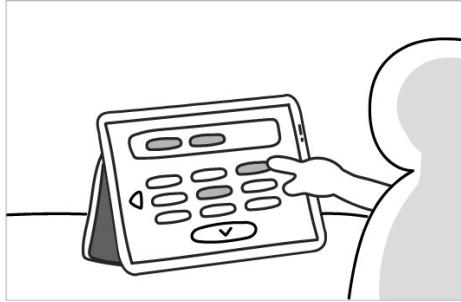
진행 순서

1. 앱 실행 전, 마음 카드에 그려진 캐릭터(마음 친구들)의 표정과 행동을 보고 어떤 감정을 표현하고 있는 것인지 유추한다.
2. 앱의 메인 화면에서 '마음 카드' 버튼을 눌러 카메라를 실행한다.
3. 카메라가 마음 카드를 인식하면, 마음 카드 속 캐릭터(마음 친구들)가 AR로 등장하여 모션, 음성과 함께 감정을 보여준다.
- 대표적인 감정 5개로 설정된 캐릭터(마음 친구들)들이 각각의 감정에 속한 세부 감정들도 표현하여 보여준다.
4. 앱 실행 전 실물 마음 카드(정지된 캐릭터)를 보고 유추한 감정과 AR 모션, 음성을 통해 배운 감정을 비교해보며 다양한 감정을 학습한다.

사용자 체험 시나리오



1. 앱 실행시 방으로 꾸며진 메인화면에서 설명하는 캐릭터가 인사를 건넨다.



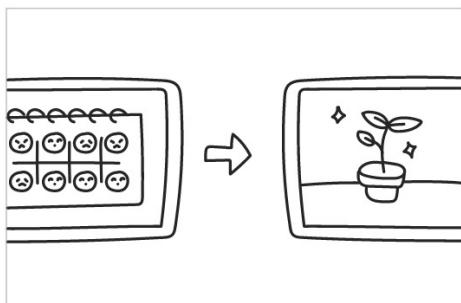
2. 사용자는 설명하는 캐릭터의 안내에 따라 오늘 자신이 느낀 기분 키워드를 선택한다.



3. 키워드에 맞는 마음 친구가 등장하면, 영상 통화를 하듯 감정에 대해 대화한다.



4. 오늘 감정에 대한 향유/해소 방법을 캐릭터와 영상을 통해 배운다.

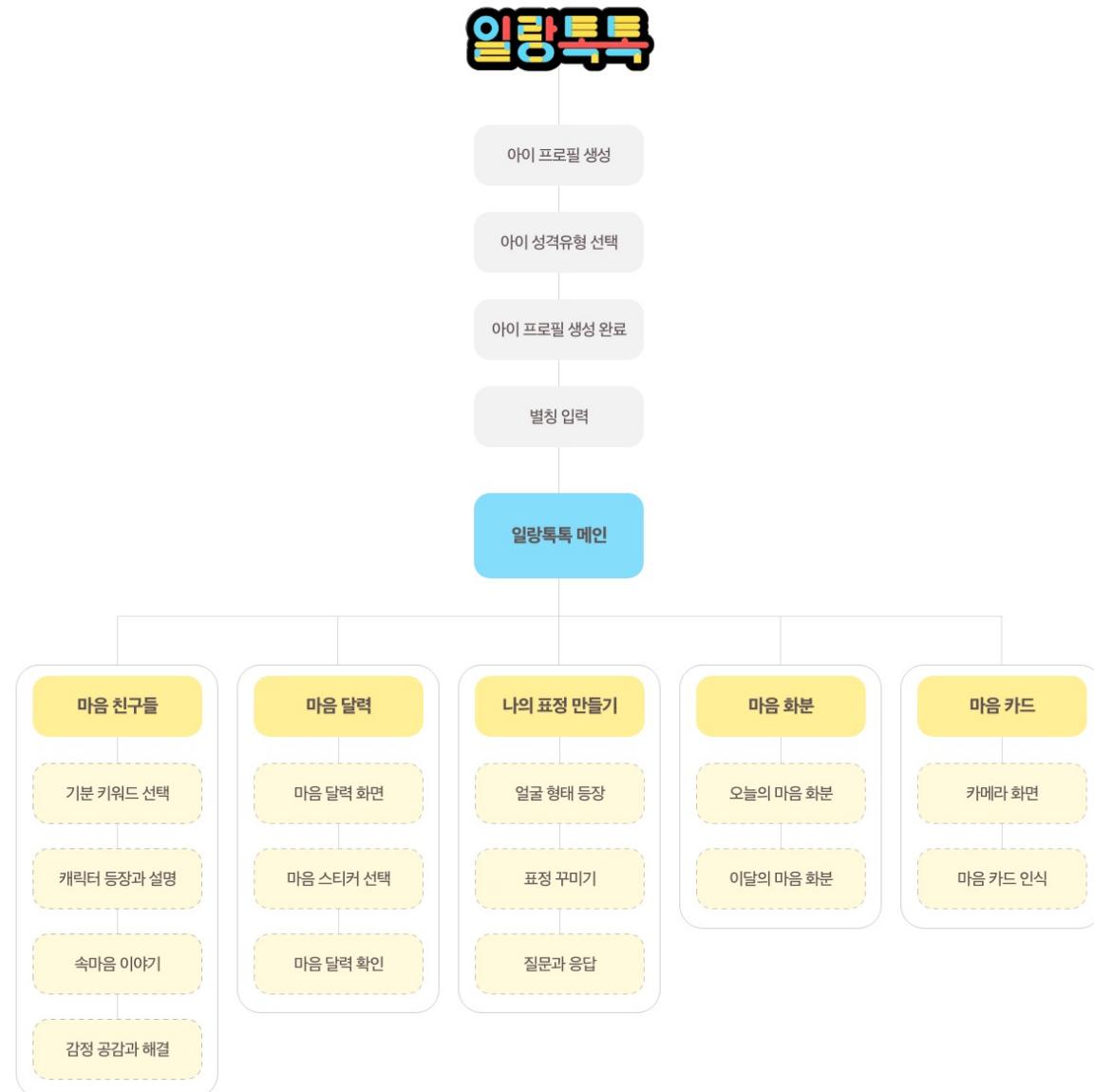


5. 매일 느낀 기분을 마음 달력에 표시하면, 기분에 따라 달라지는 마음 화분을 볼 수 있다.

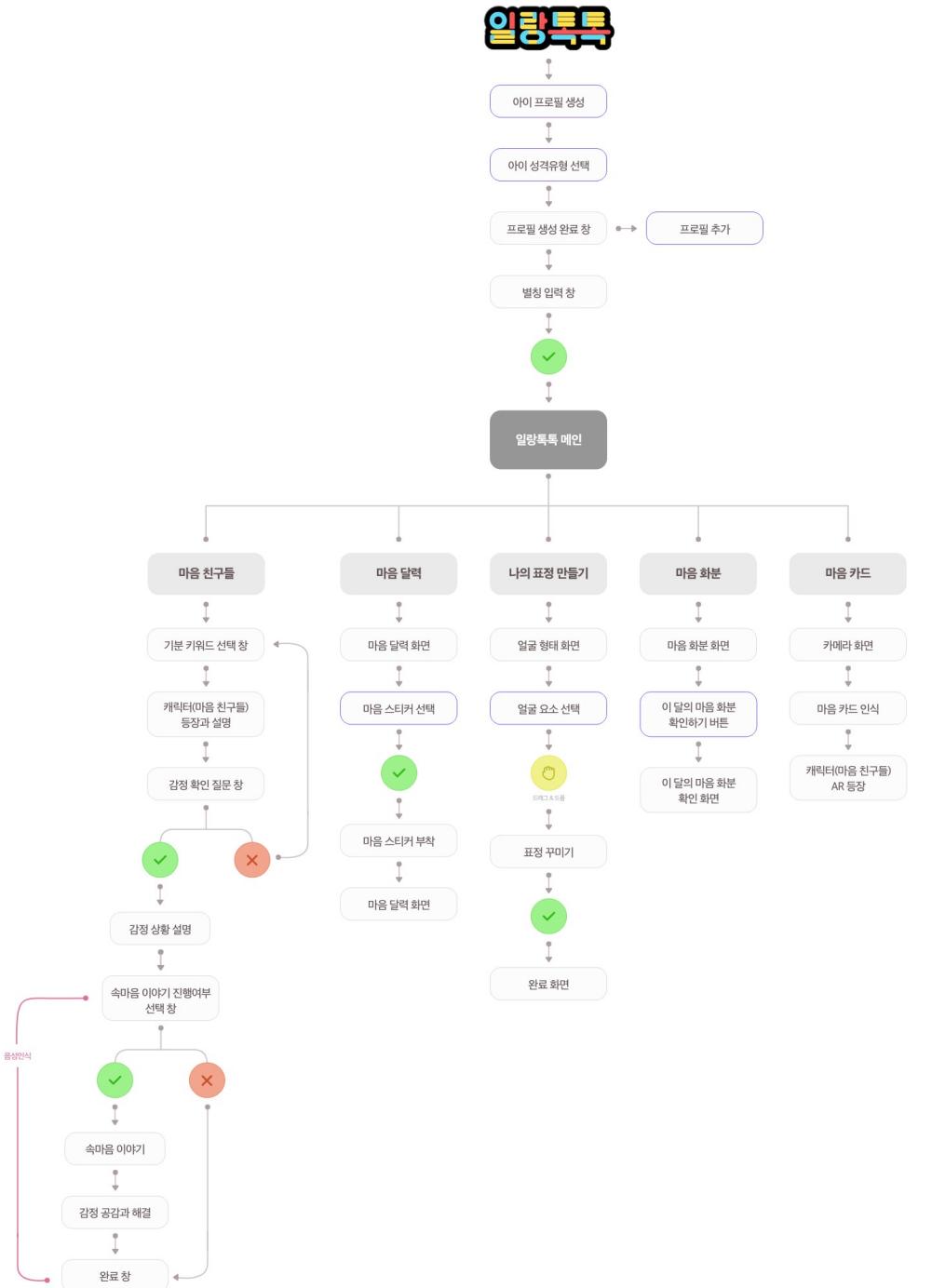


6. 오늘 기분을 얼굴에 스티커 붙이듯이 드래그하여 만들어보고, AR 마음 카드를 통해 실감나는 감정 학습을 경험한다.

IA



User Flow



디자인 컨셉

브랜드 배경

문을 열면 나오는 내면의 세계 아이의 방

일랑톡톡은 아이의 감정, 속마음과 관련된 콘텐츠를 다루는 서비스이기 때문에, 마음 속을 가장 개인적인 공간인 '아이의 방'으로 비유하여 표현했다.

문이 열리고 방 안으로 들어가면서 서비스가 시작되고,
방 안에 있는 물건들을 서비스 버튼 자체로 두어 자연스러움을 강조했다.



디자인 키워드



레퍼런스

친근하고 아기자기한 느낌

사물을 버튼으로 사용

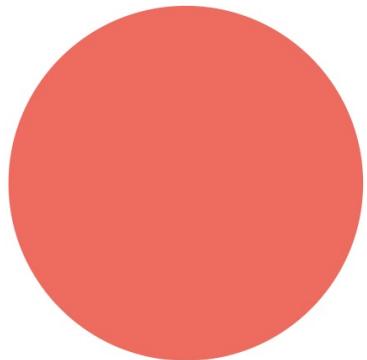
캐릭터

아이의 방 모습

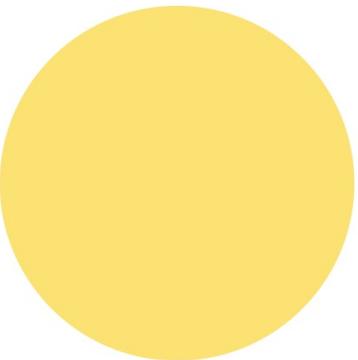


컬러

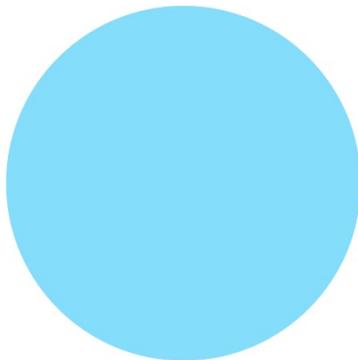
메인 컬러



#ee6b5f



#fce273



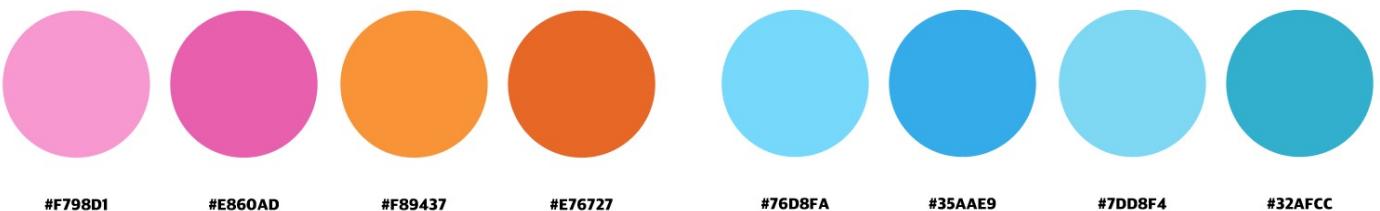
#84ddfa

#블록 놀이 #친근한 #명랑한

아이들에게 친근한 알록달록한 색상을 메인으로 선정

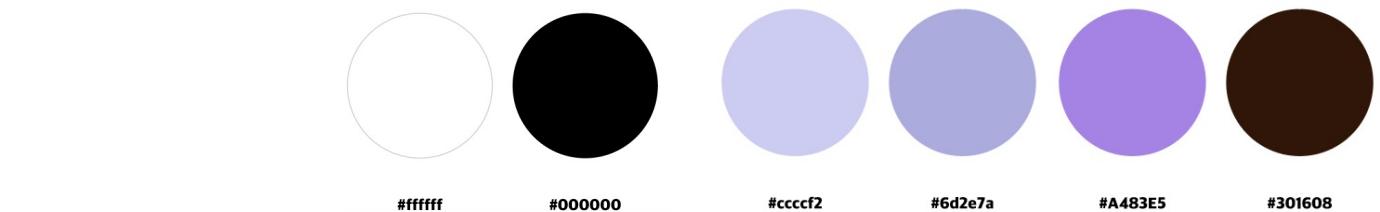
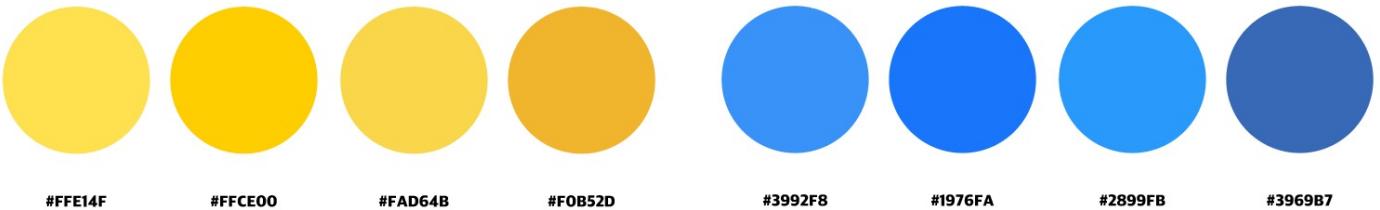
컬러

서브 컬러

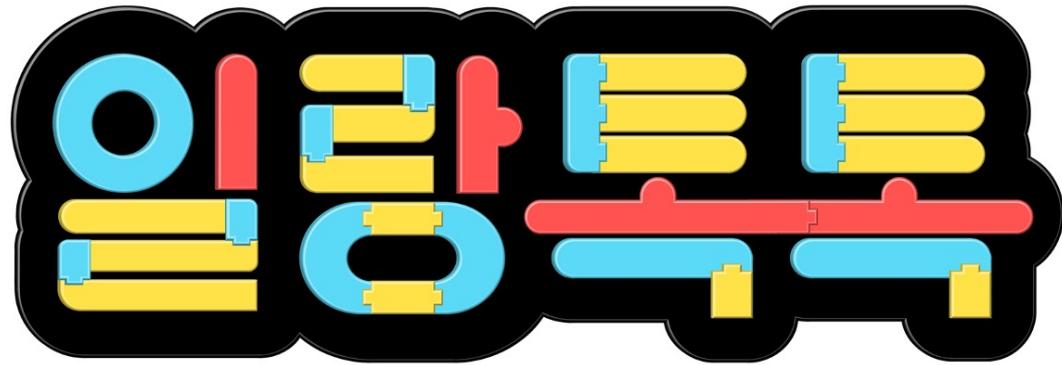


밝은 톤과 다양한 색감의 보조 색상

투명도 조절하여 활용



로고



브랜드 마크 컨셉

블록 놀이는 정해진 틀 없이 아이가 자유롭게 블록을 쌓아 올리고, 무너뜨릴 수 있는 활동이다. 아이는 블록을 이용하여 촉각적 자극을 경험하고 아이 나름의 감정과 기분을 표출해 나갈 수 있다. 또한 블록을 쌓아가는 과정 속에서 다양한 표현 방법을 배우고, 놀이 자체의 경험이 중요하다는 것을 터득할 수 있다. 일랑톡톡은 블록 놀이가 가진 표현의 자유와 감정 표출의 도구라는 점을 브랜드 가치와 연결시켜 시각적으로 표현하고자 한다.

로고의 획과 획이 연결되어 있는 형태

마음 친구들과 내가
마음과 마음이 연결되어 있는 친구가 되어,
어떤 마음이든 알아주고 위로해주는 사이가
된다는 의미를 담고 있다.

컬러

메인 컬러, 블랙 활용

서체

빙그레체 Bold

아이들을 위한 서비스와 어울리는 둥글고 두꺼운 서체를 이용해 친근감과 귀여운 느낌을 준다.

AppleSDGothicNeo M00, SB00, B00, EB00

앱 내에서 정보 전달이 필요한 본문 부분에 가독성이 좋은 고딕 서체를 이용한다.

캐릭터

설명이,

마음 친구들(기쁨이, 걱정이, 버럭이, 짜증이, 슬픔이)

캐릭터 활용을 통해 감정 학습 시 친근감과 몰입감을 높여준다.



캐릭터

설명이

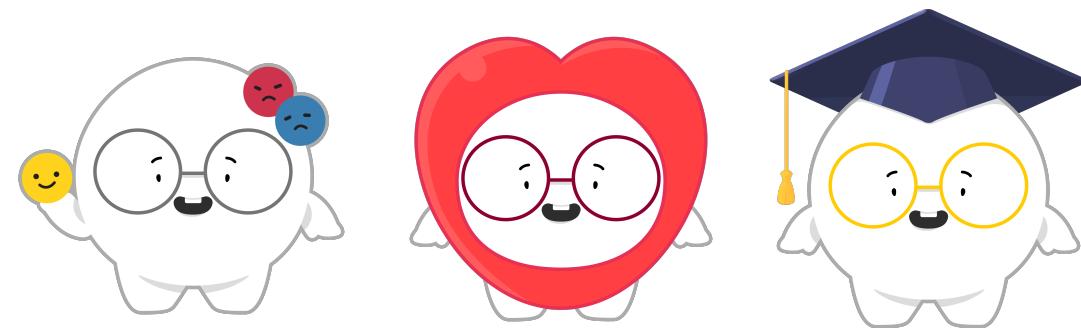
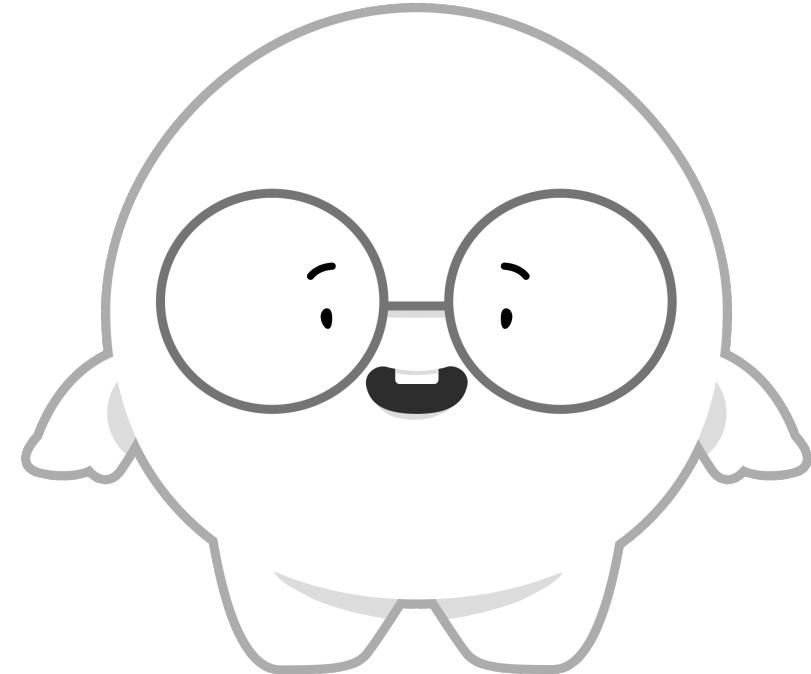
서비스의 안내와 감정을 향유/해소하는 방법에 대해 설명해주는 캐릭터

색채

마음 친구 캐릭터들의 개성을 방해하지 않는 무채색 계열 사용

설명

- 친근함을 줄 수 있는 단순하면서도 둥근 형태의 디자인
- 몸과 머리를 하나로 구성하여 마음 친구 캐릭터들과 명확히 구분
- 캐릭터의 아이덴티티를 확립시킬 수 있는 안경 요소 사용
- 컨텐츠 별 이미지에 어울릴 수 있는 다양한 의상 사용



캐릭터

기쁨이

마음 친구들 중 기쁨을 담당하는 캐릭터

색채

기쁨을 상징하는 노란색 사용

#기쁨 #긍정 #천진함 #낙천적

설명

- 세로가 긴 등근 얼굴 형태
- 눈웃음과 활짝 벌린 입, 홍조를 사용해 웃고 있는 모습 표현
- 캐릭터의 행동에 따라 유연하게 움직이는 말랑한 재질의 더듬이 사용
- 멜빵바지와 무지개 티셔츠를 사용해 발랄한 분위기 극대화



캐릭터

걱정이

마음 친구들 중 두려움을 담당하는 캐릭터

색채

불안한 감정을 상징하는 보라색 사용

#걱정 #불안함 #상처 #고독함

설명

- 세모에 가까운 둥근 얼굴 형태
- 처진 눈썹과 입꼬리, 짙은 다크서클을 사용해 불안해하는 모습을 표현
- 큰 이불을 사용해 두려운 분위기 극대화



캐릭터

버럭이

마음 친구들 중 화난 감정을 담당하는 캐릭터

색채

분노를 상징하는 빨간색 사용

#분노 #흉분 #증오 #감정적

설명

- 사각형에 가까운 가로가 긴 등근 얼굴 형태
- 치켜 올라간 눈과 짙은 눈썹, 입안의 뾰족한 이빨을 사용해 화난 모습 표현
- 연기가 분출되며 캐릭터의 움직임에도 흔들림이 없는 단단한 더듬이 사용
- 나시 티와 찢어진 바지를 사용해 화난 분위기 극대화



캐릭터

짜증이

마음 친구들 중 불쾌한 감정을 담당하는 캐릭터

색채

불쾌한 감정을 상징하는 초록색 사용

#불쾌함 #고집 #정체 #이질적

설명

- 길고 뾰족한 얼굴 형태
- 다른 각도로 치켜 올라간 양쪽 눈과 눈썹, 쳐진 입 꼬리와 입 주름을 사용해 짜증 난 모습 표현
- 트레이닝복과 팔짱, 짹다리를 짚는 포즈를 사용해 불쾌한 분위기 극대화



캐릭터

슬픔이

마음 친구들 중 슬픈 감정을 담당하는 캐릭터

색채

슬픔과 우울함을 상징하는 파란색 사용

#슬픔 #우울 #외로움 #피로

설명

- 정원에 가까운 둥근 얼굴 형태.
- 측 쳐진 눈꼬리와 눈썹, 눈물방울을 사용해 울고 있는 모습 표현.
- 비 오는 날을 연상시키는 우비를 사용해 슬픈 분위기 극대화.



메인 화면

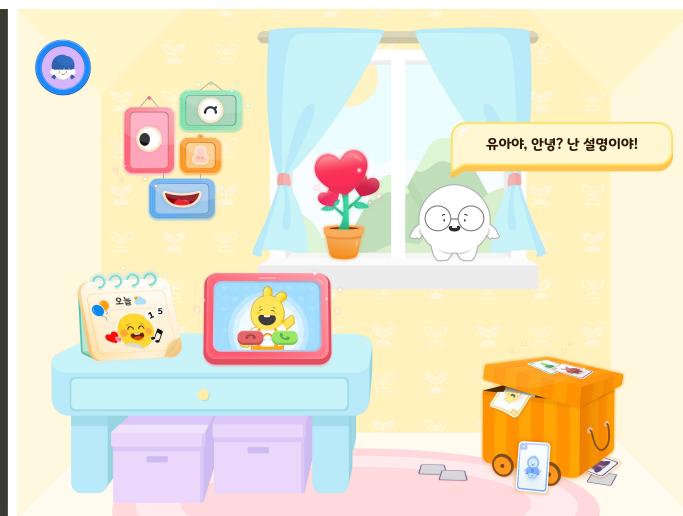
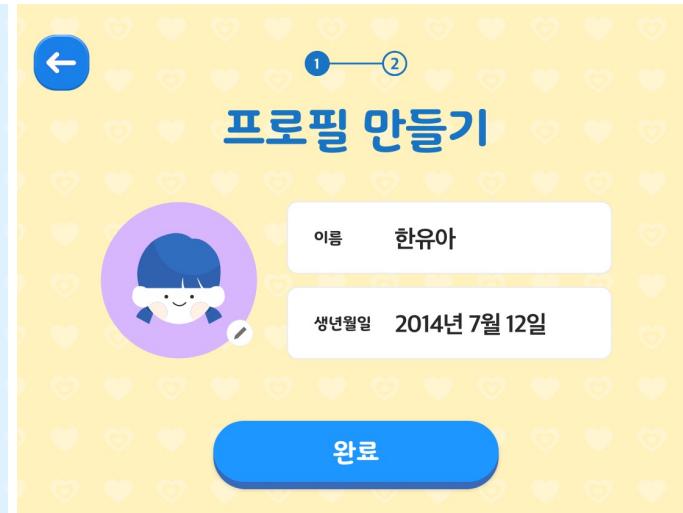
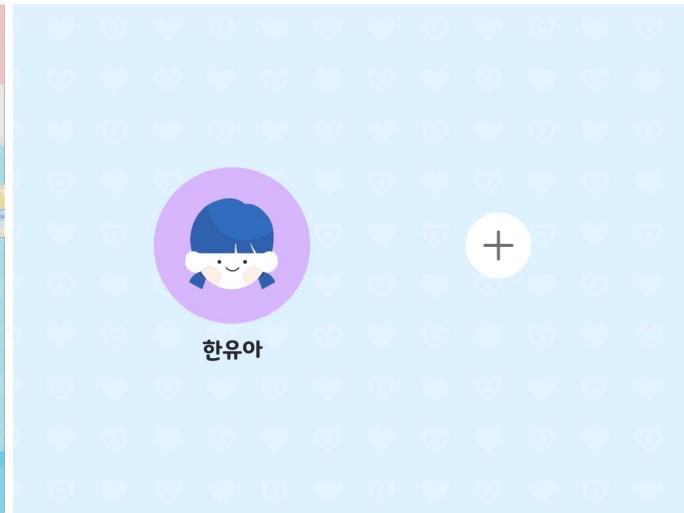
메인 화면에서 방 안에 있는 물건들을 버튼으로 설정해 자연스러움을 주며,
모션을 활용하여 생동감을 더한다.



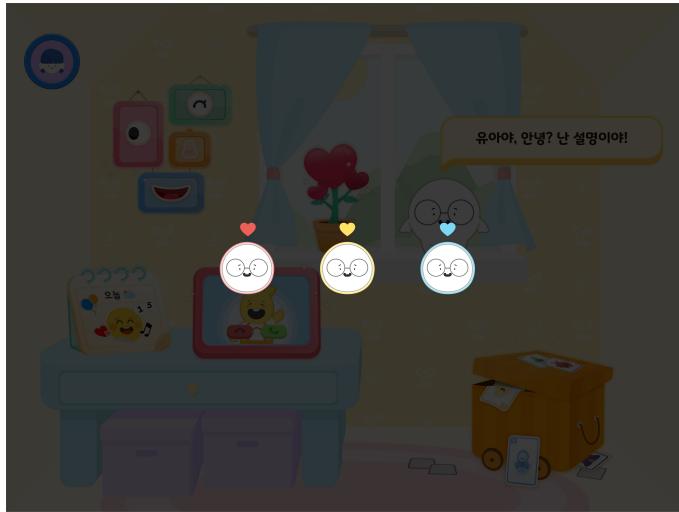
마음 화분

마음 카드

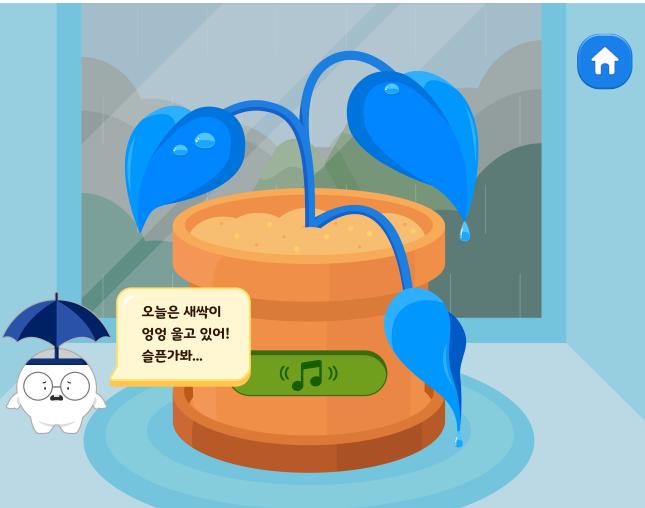
화면



화면



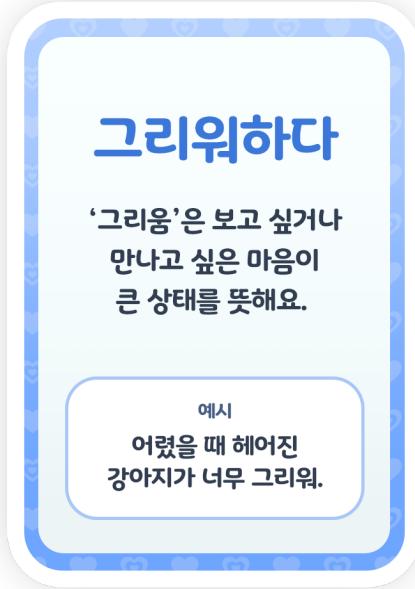
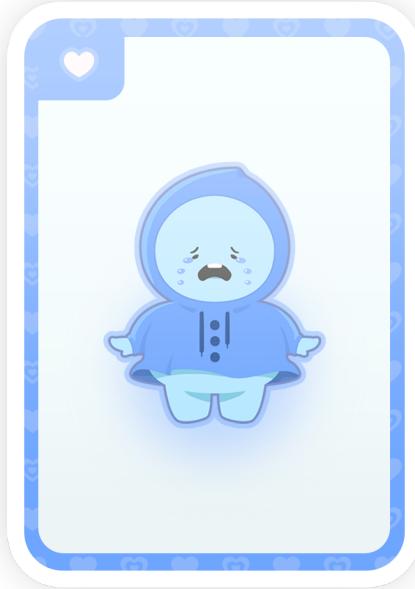
화면



화면 외 요소

마음 카드

8cm*11.3cm / 리브스디자인 내추럴 화이트 250g

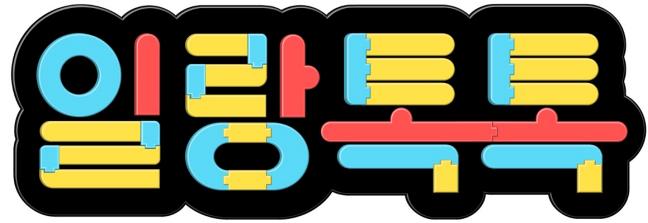


앞면

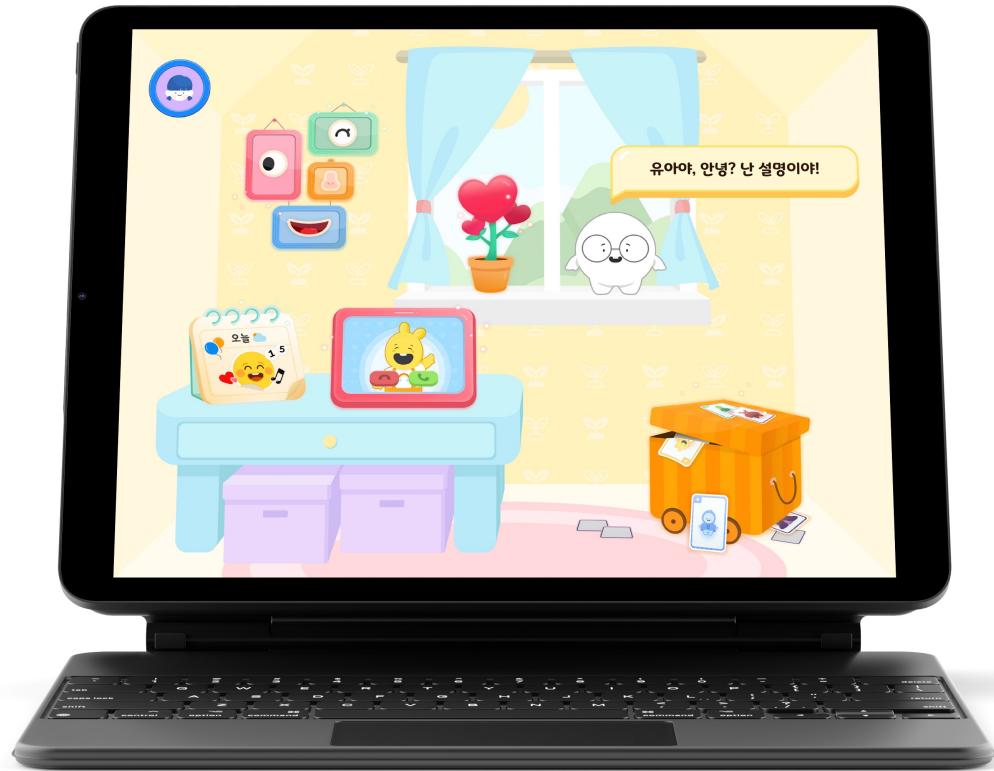
마음 친구들 이미지

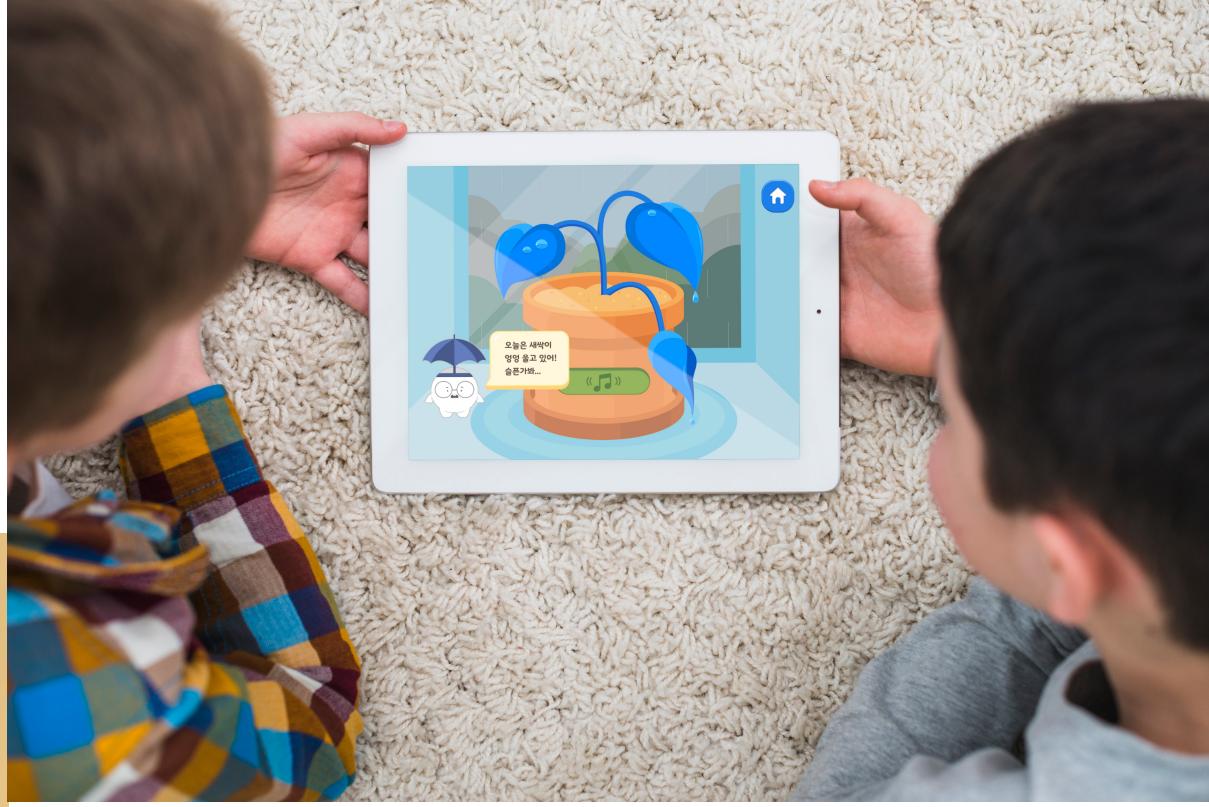
뒷면

감정에 관한 설명과 예시



내 마음이 일렁일렁 거릴 때,
마음을 두드려 이야기하게 만들어요!





디지털 기기와의 일방적 소통에 익숙해 사회성이 부족한 알파 세대에게,
공감각적인 감정 인지 학습을 제공하는 디지털 미디어 서비스

인터뷰

- 제작된 화면 이미지를 아이에게 보여주고 화면에 대한 이해도 체크
- 같은 질문 내용으로 두 차례 진행

제공 화면

1. 메인화면
2. 기분 키워드 선택화면
3. 마음 캐릭터 등장 화면(슬픔이)
4. 마음 달력 화면
5. 나의 표정 만들기 화면(빈 얼굴)
6. 나의 표정 만들기 화면(눈, 코 입 스티커 부착)
7. 마음화분

첫 번째 인터뷰 진행 일자와 장소

6월 2일 수요일, 가정집

두 번째 인터뷰 진행 일자와 장소

6월 4일 금요일, 미술학원

질문 내용

1. 메인화면에서 버튼을 인지하는지
2. 메인 버튼이 어떠한 서비스 같은지
3. 주요 서비스화면 내용에 대해 이해하는지
4. 화면 진행 과정 중 어려움이 있는지

인터뷰

첫째 날 인터뷰 내용 1

1.8세 아동 박지나

6월 2일 수요일 가정집

1. (메인 화면을 보여주며) 어떤 것이 버튼인지 알 것 같아요?

네

2. 어떤 것이 누를 수 있는 버튼 같아요?

(모든 버튼 요소들을 가리키며) 이거랑 이것들이요

3. (마음 달력 버튼을 가리키며) 이 버튼을 누르면 뭐가 나올 것 같아요?

달력이요

4. (마음 달력 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

달력 같아요

5. 이 화면은 무엇을 하는 화면 같아요?

얼굴을 붙이는 화면 같아요. 화요일은 화나 있고, 수요일은 올고 있어요.

6. (나의 표정 만들기 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

표정을 만드는 것 같아요

7. 혹시 화면을 보면서 어려운 점이 있었어요?

없었어요



인터뷰

첫째 날 인터뷰 내용 2

2.9세 아동 박호진

6월 2일 수요일 가정집

1. (메인 화면을 보여주며) 어떤 것이 버튼인지 알 것 같아요?

(모든 버튼 요소들을 가리키며) 이거? 이거? 이거랑 이거요.

2. (나의 표정 만들기 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

웃는 표정을 만들었어요.

3. (마음 달력 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

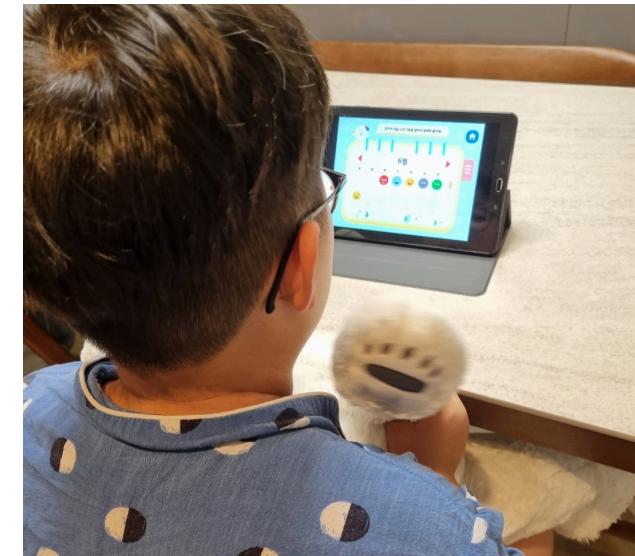
화분 같아요 근데 아파 보여요.

4. (마음 친구들 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

슬픔이 한테 전화가 왔어요 (슬픔이의 대사를 읽어보며) 좋아! 좋아요

5. 혹시 화면을 보면서 어려운 점이 있었어요?

없어요.



인터뷰

둘째 날 인터뷰 내용 1

1.8세 아동 김윤호

6월 4일 금요일 미술학원



1. (메인 화면을 보여주며) 어떤 것이 버튼인지 알 것 같아요?

(마음화분 버튼을 가리키며) 이거 화분이요.

(나의 표정 만들기 버튼을 가리키며) 이거 액자도요

(나머지 버튼 요소들을 가리키며) 이거랑 이거랑 이거도요

2. (나의 표정 만들기 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

이거 얼굴 만드는 것 같아요

3. (마음 달력 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

웃는 얼굴, 화난 얼굴, 우는 얼굴을 붙이는 달력 같아요

4. (마음 친구들 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

전화 온 것 같아요

5. 혹시 화면을 보면서 어려운 점이 있었어요?

없어요

인터뷰

둘째 날 인터뷰 내용 2

2.9세 아동 이재현

6월 4일 금요일 미술학원



1. (메인 화면을 보여주며) 어떤 것이 버튼인지 알 것 같아요?

(직접 모든 메인화면 버튼을 눌러보며) 안 눌리는데요?

2. (나의 표정 만들기 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

얼굴에 눈이랑 코랑 입을 붙이는 화면 같아요

3. (마음 달력 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

6월 달력 같아요. 화요일에 화가 났어요

4. (마음 친구들 화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

전화? (슬픔이의 대사를 직접 읽고, '좋아' 버튼을 누른다) 좋아!

5. (마음 회분화면을 보여주며) 이 화면은 무슨 화면 같아요?

큰화분이 있는데 풀이 파란색이에요

6. 혹시 화면을 보면서 어려운 점이 있었어요?

없어요

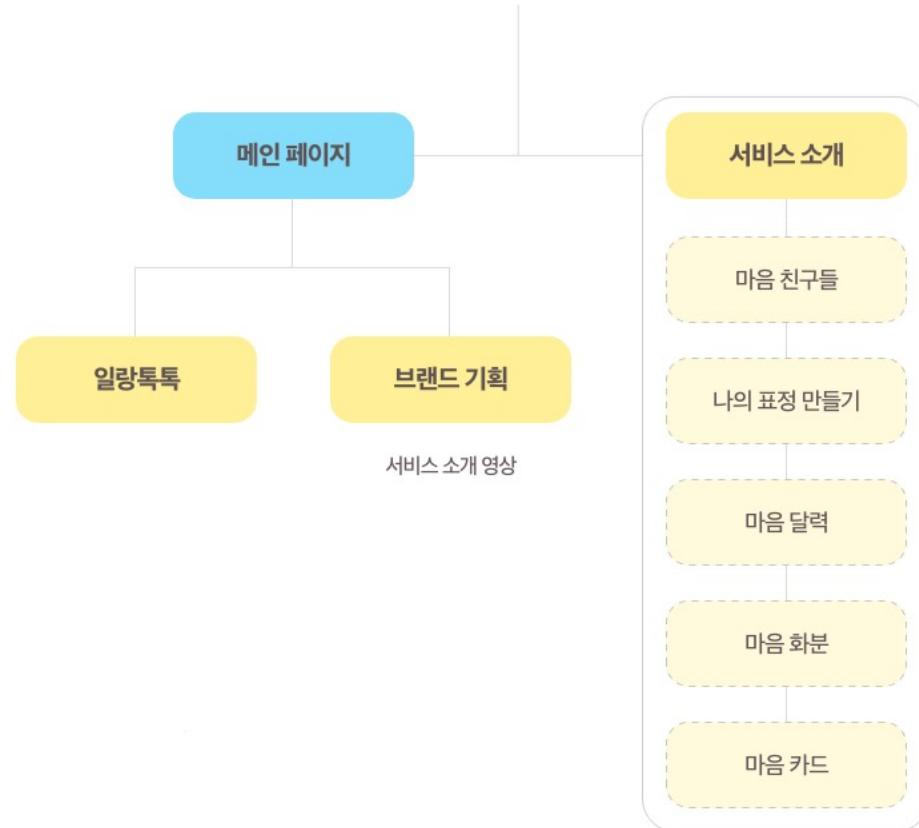
인터뷰

결과

1. 메인 화면 버튼을 인지하고 누르는 모습 확인
2. 캐릭터의 질문에 대답하며 버튼을 누르는 모습 확인
3. 주요 서비스 화면 콘텐츠에 대해 이해하는 모습 확인
4. 적절한 서비스 난이도임을 확인



브랜드 홍보와 서비스 소개를 위한 웹 사이트



웹 디자인

-총 6페이지
-브랜드 소개, 서비스 소개, 서비스 체험

일랑톡톡 웹사이트

: <https://bobobbo.github.io/-Ylang-Tok-Tok/index.html>

The collage consists of six screenshots from the Ylang-Tok-Tok website, arranged in two columns of three. The top row shows the homepage and a 'Character Introduction' page featuring a yellow bear-like character named '기쁨이'. The bottom row shows a 'Service Experience' page with a character named '나의 표정 만들어봐요' (My Expression Maker), a 'Service Experience' page for '음성 인식을 통한 최적의 감정 인지 학습 경험' (Optimal emotional recognition learning experience through voice recognition), and a 'Service Experience' page for '나의 표정은 어떤 기분인 걸까?' (What kind of mood is my expression?). Each screenshot displays colorful illustrations and interactive elements designed for children.

웹 디자인

-총 6페이지
-브랜드 소개, 서비스 소개, 서비스 체험

일랑톡톡 웹사이트

: <https://bobobbo.github.io/-Ylang-Tok-Tok/index.html>



영상

프로젝트 기획, 서비스 진행 방법 소개

약8분



역할분담

이예진

- 앱화면 디자인
- 웹와이어프레임 작성
- 웹 디자인
- 영상 시나리오 구상
- 영상 제작, 수정
- 발표 자료 제작

이유진

- 웹와이어프레임 작성
- 웹 개발
- 영상 시나리오 구상
- 영상 제작

Project

Illangtalktalk

Subject

4S Innovation Studio

Period

2021.03.-2021.11

Team 김이박최조

22016013 이예진 22016014 이유진

감사합니다.

