

Fun Queue



우선 탑승의 기회,
기다림마저 즐겁게

테마파크 대기 시간을 게임으로 바꾸는 스마트 우선 탑승
시스템 어플

한신대학교 SW중심 대학 창업

신미리, 이창현,
김민진
영대협, 전성혁

캠프



INDEX

- Section. 1** 문제 정의
- Section. 2** 솔루션 제시
- Section. 3** Google sprint 2.0 과정
- Section. 4** 1차 User Test
- Section. 5** 2차 User Test
- Section. 6** Fun Queue 어플 간단 소개
- Section. 7** 데모 영상
- Section. 8** 향후 계획
- Section. 9** 프로젝트를 통해 얻은
insight



문제 정의

Fun
Queue

대기시간
Wait

지루함,
피로감
Fatigue

만족도 하락
Drop

단순한 탑승 X
Beyond

경험 중심의
공간
Experience

대기시간 → 즐거움
Delight



솔루션 제시

Fun Queue

BLE (전력 블루투스 시스템)를 사용한 Fun Pass 지급

ex) 학교 출석체크 시스템, 버스 인증 시스템

PAST

- 지루한 대기시간
- 단순한 줄서기



FUTURE

- 도파민 터지는 몰입의 시간
- 높은 현장 몰입도



Google sprint 2.0 과정



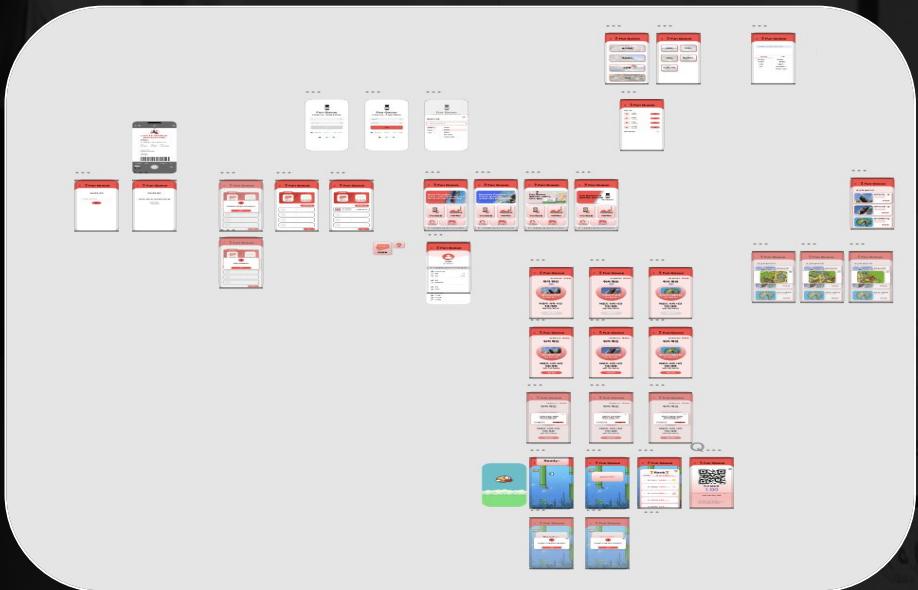
1. 2개월 & 2년 목표 설정

2. HOW CAN WE..?

3. MAP & TARGET

4. CRAZY EIGHT

Google sprint 2.0 과정



Google sprint 2.0 과정



1. 프로토타입 V1 완성 후 1차, 2차 피드백
2. 피드백 분석
3. 피드백 업데이트

1차 User Test

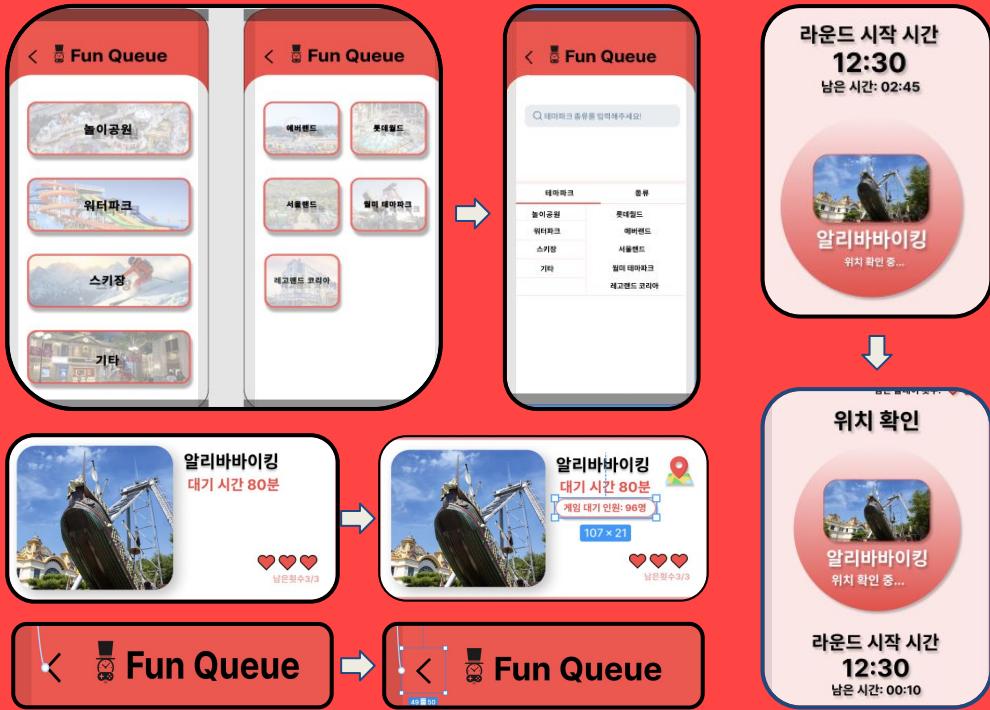


“테마파크의 종류 선택창이 복잡하다.”

“어트랙션 별 실시간 접속자 수가 있으면 좋겠다”

“놀이기구 위치를 안내하는 지도가 필요하다.”

“뒤로가기가 잘 눌리지 않는다.”



2차 User Test



“브랜드 슬로건에 우선 탑승권 내용이 들어갔으면 좋겠다.”

“Fun Pass의 의미가 직관적이지 않아 무엇을 의미하는지 잘 모르겠다”

“위치 인증 화면에 동적인 요소를 넣어야 인증 중이라는 의미가 전달 될 수 있을 것 같다”

“연습게임이 있었으면 좋겠다”

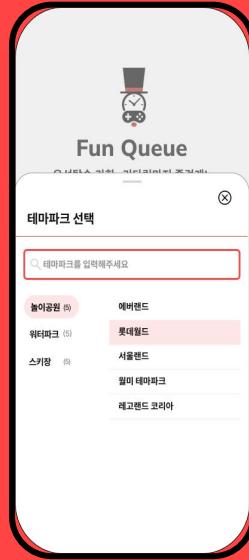
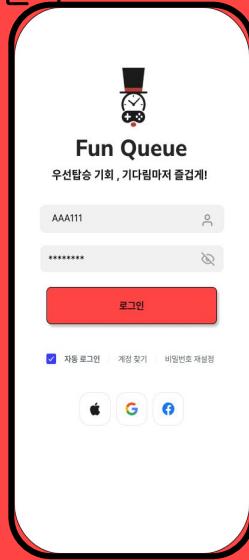


펀큐 어플 간단 소개



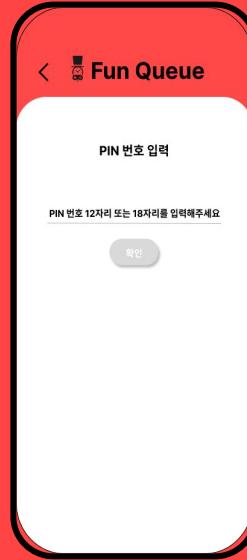
1. 로그인 페이지

회원 가입, 로그인 후 테마파크 선택



2. 티켓 등록 페이지

'티켓인식', PIN 번호 입력으로 티켓 등록
진행



펀큐 어플 간단 소개



3. 메인 페이지



- 광고, 이벤트 배너

- 우선 탑승권
- 어트랙션
- 마이 페이지
- 게임 연습하기

4. 놀이기구 / 위치 확인 페이지

어드랙션 선택 후 위치 이동(게임 준비 단계)

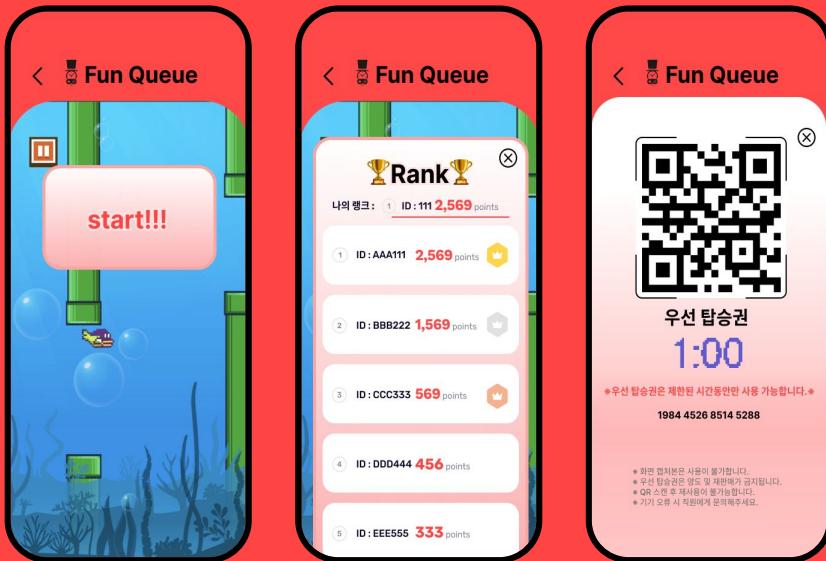


펀큐 어플 간단 소개



5. 게임 / 랭크 페이지

게임에서 1등하면 1등과 그의 일행에게 우선 탑승권 지급



펀큐 어플 간단 소개



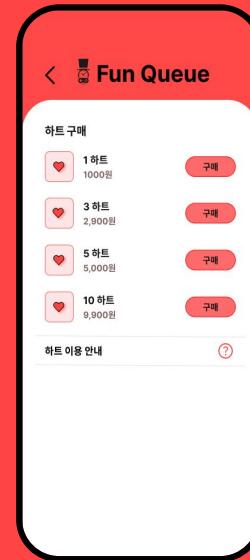
6. 마이페이지

상단 ID, 이름, 하트 추가구매, 로그아웃 가능

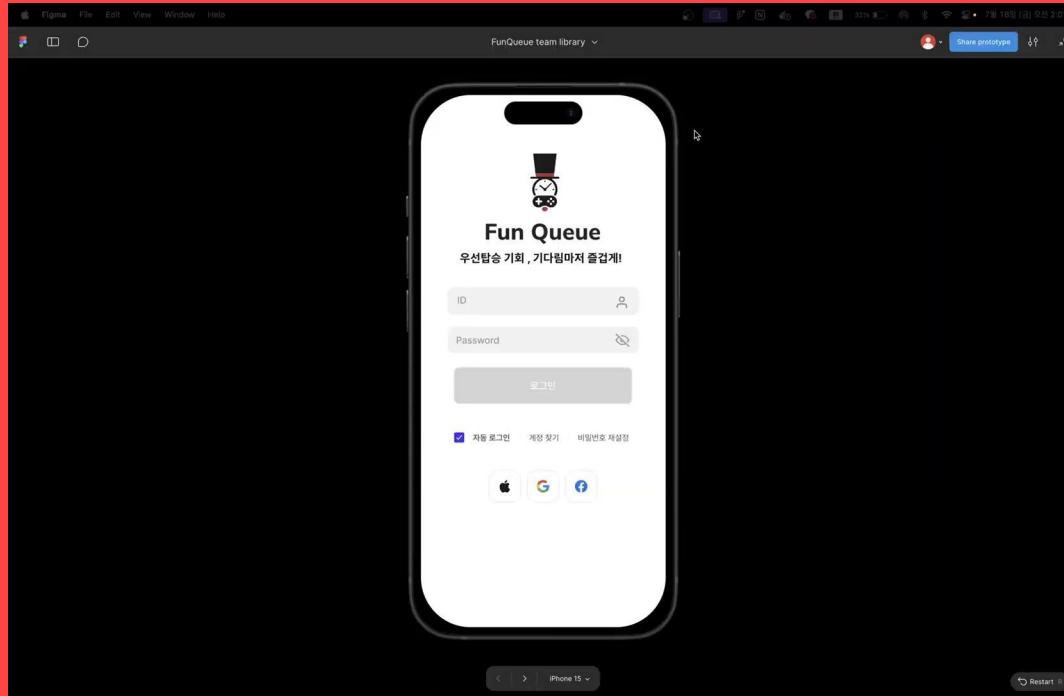


7. 결제

瓢虫青蛙 결제



데모 영상



향후 계획

“ 줄을 서며 대기 시간을 갖는 워터파크 놀이기구 , 스키장 리프트, 직업체험 테마파크 등 대기줄이 있는 곳에서 FunQueue를 적용할 계획 ”

프로젝트를 통해 얻은 insight fun Queue

1. 완벽보다 빠른 실행이 중요하다.
2. 사용자 관점에서 문제를 정의하는 게 핵심이다.
3. 팀워크와 커뮤니케이션 이 결과를 만든다.



지금까지 Fun
Queue였습니다

감사합니다