

스포츠 레슨웨어 앱, **공공공**

프로젝트 기획서

UI · UX 디자인

앱 프로토타입 개발

강부원 | 김란 | 김찬미

Contents

01

서비스 기획 의도

- 01 제작 동기
- 02 서비스 내용
- 03 서비스 목적

02

시장조사

- 01 벤치마킹
- 02 설문조사
- 03 페르소나 / 유저시나리오

03

앱 기획

- 01 앱 브랜딩
- 02 정보구조도
- 03 무드보드
- 04 스타일가이드
- 05 와이어프레임
- 06 앱사용성 평가

01

서비스 기획 의도

01 제작 동기

02 서비스 내용

03 서비스 목적

01

제작 동기

01_문제 제기



스포츠 레슨을 받고 싶지만
레슨 비 부담으로 동행을 구하고 싶을 때



혼자 스포츠를 시작하기 부담스러운 사람들이
남의 시선을 의식하지 않고 시작 할 수 있다



구기 종목의 경우 혼자 불가능한
스포츠 레슨을 같이 하고 싶은 상대가 필요 할 때

01

제작 동기

02_선정 배경



스포츠 레슨의 비용이 너무 커서 부담스러워
시작을 못하는 사람들이 많음



혼자 스포츠를 시작하기 부담스러운
사람들의 마음에 용기를 얻어준다



학생을 둔 부모 입장에서 단체 스포츠를 통해
사교를 키우며 아이를 돌봐줄 시간을 벌 수 있다

01

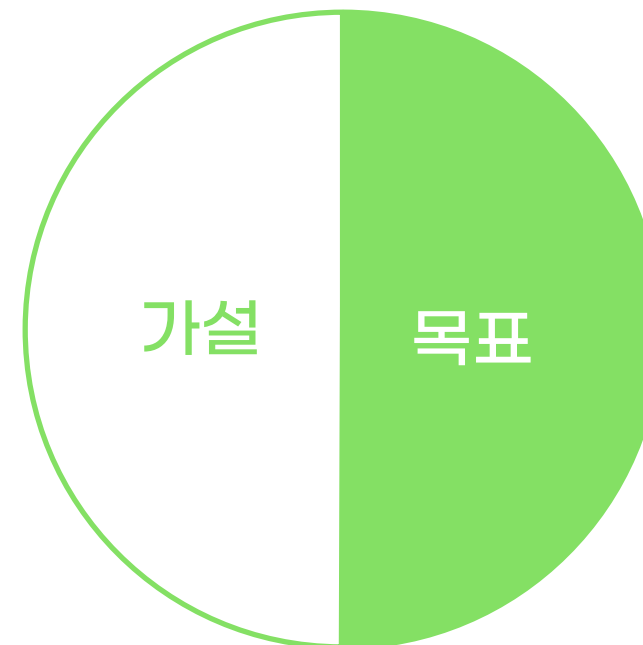
제작 동기

03_ 가설 및 목표

1. 스포츠는 혼자 하기 어렵고 자세가 중요하기 때문에 티칭이 필요하다

2. 남의 시선을 눈치 보며 스포츠를 못하는 사람들이 많다

3. 부모들은 학생들에게 스포츠를 시키고 싶어 비슷한 생각을 가진 부모들을 모아 단체 스포츠를 시키고 싶어한다



1. 카테고리별 스포츠 종목을 선택 후 지역을 선택 할 수 있다.

2. 게시판 같은 창을 통해 같이 스포츠를 할 인원을 구할 수 있고 레슨 추천 소통 가능

3. 인원수를 정한 뒤 모든 인원이 모이면 할인 후 레슨 진행 가능, 취소 시 수수료 부담

02

서비스 내용

- ✓ 스포츠별 카테고리, 지역선택 기능!
- ✓ 레슨 인원 충족 시 할인 적용, 취소 시 수수료 비용
- ✓ 사용자간 소통 가능한 채널 필요
- ✓ 위치기반으로 동네이웃과 쉼어가능

03

서비스 목적

- ✓ **첫번째, 부담스러운 스포츠 레슨 비용절감**
- ✓ **두번째, 내 위치 기반으로 동네이웃과 소통 및 운동가능**
- ✓ **세번째, 질문 및 추천 글 기능으로 정리된 정보 제공 가능**

02

시장조사

01 벤치마킹

02 설문조사

03 페르소나/유저시나리오

01

벤치마킹

당근마켓



+ 장점

- 내 위치 기반으로 동네 정보 습득 용이함
- 동네 이웃과 원활한 소통이 가능한 메뉴들이 많음 (ex. 게시판과 채팅방)
- 위치 기반이기 때문에 빠른 직거래가 가능
- 당근 마켓 온도로 신뢰도를 확인할 수 있어 안정적인 거래가 가능함
- 당근 페이로 쉽게 결제를 할 수 있음
- 원하는 물건을 키워드 설정을 통하여 실시간 알림으로 받을 수 있음

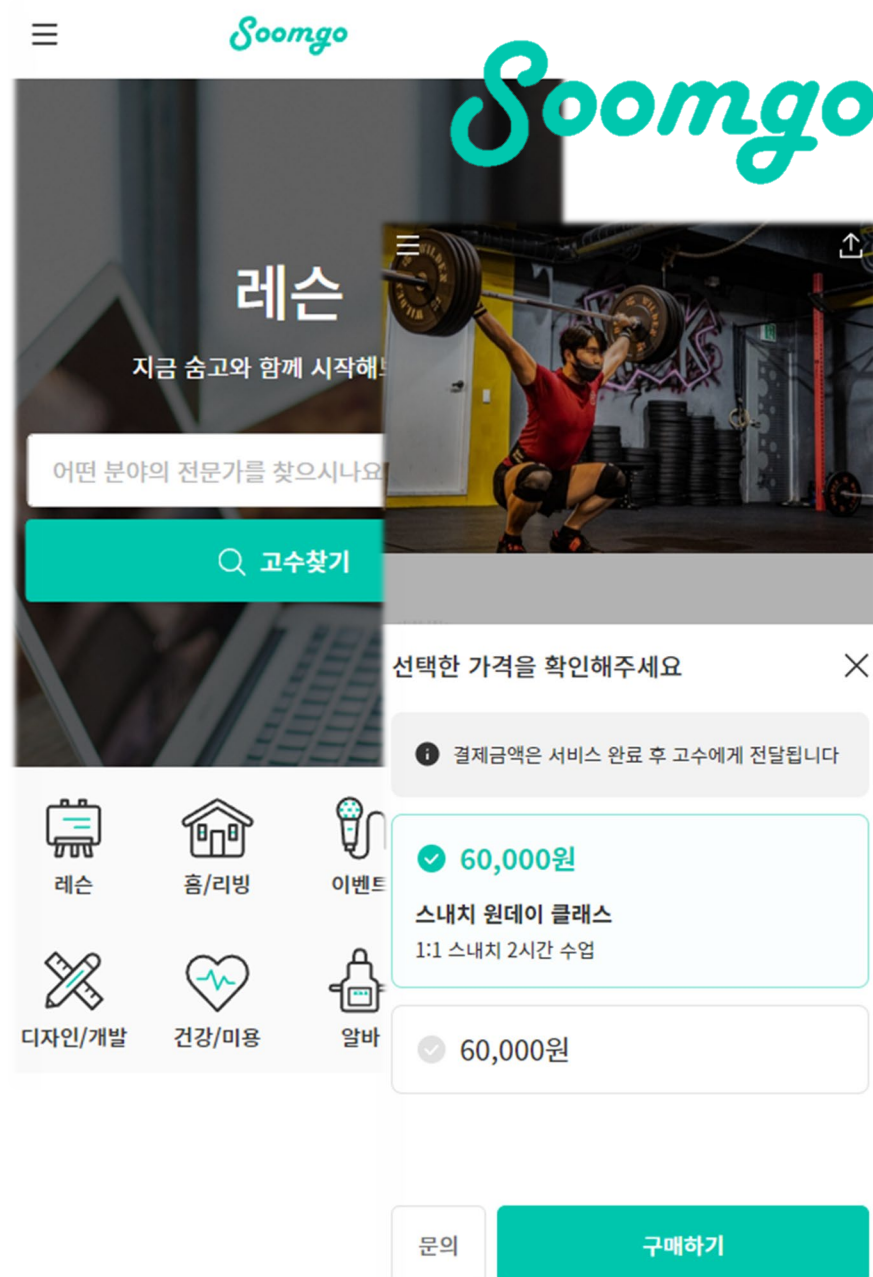
- 단점

- 내 현재 위치로만 인증하여 다른 동네 이웃과 소통이 불가함
- 채팅으로만 실시간 대화가 가능하기 때문에 답장이 올 때까지 기다려야함
- 거래 약속 후 일방적으로 약속을 안 지키는 경우가 있음

01

벤치마킹

숨고



+ 장점

- 각 레슨마다 후기를 확인 할 수 있어서 시간 낭비를 막을 수 있음 (강사 프로필, 별점, 견적 등 확인 가능)
- 설문조사를 통해 사용자가 설정한 조건으로 강사를 찾아주고 강사들로부터 견적서를 받을 수 있어서 비교할 수 있어서 편리함
- 메인페이지 중앙에 콘텐츠별로 분류가 잘 되어있고 하단 탭바에는 홈, 채팅,마이페이지 등 접근성이 편리하게 되어있음

- 단점

- 강사들은 레슨 매칭이 안되어도 견적서나 상담 채팅을 진행해도 수수료를 지불해야한다는 부담감이 있음
- 사용자는 서비스 받고 싶은 날짜를 요청하여 강사와 매칭이 되었지만 실질적으로는 그 날짜에 불가하다는 경우도 있어서 불편함

02

설문조사

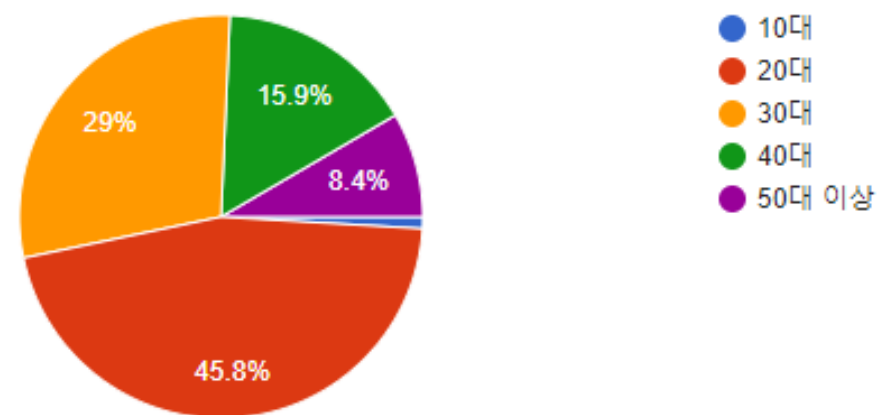
대상 10~50대

설문이유 본 어플의 필요성 확인, 주요 기능 구성을 위한 소비자 수요 상세파악

타겟층 정보 총 107명의 응답자

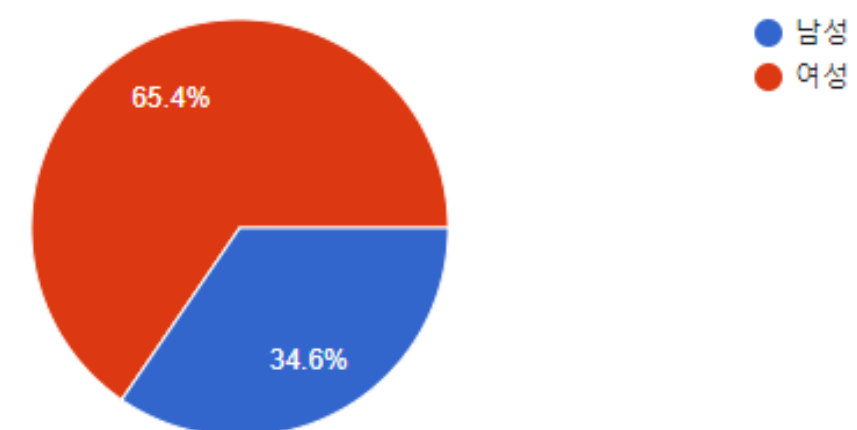
1. 귀하의 연령대는 어떻게 되나요?

응답 107개



2. 귀하의 성별은 어떻게 되나요?

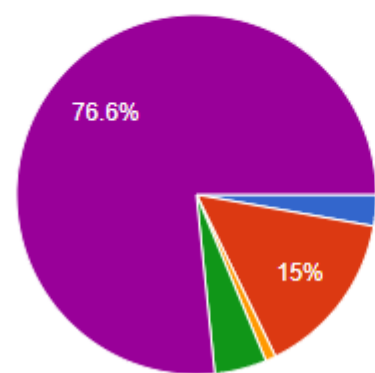
응답 107개



3. 스포츠 레슨 플랫폼을 사용한 경험이 있나요?



응답 107개

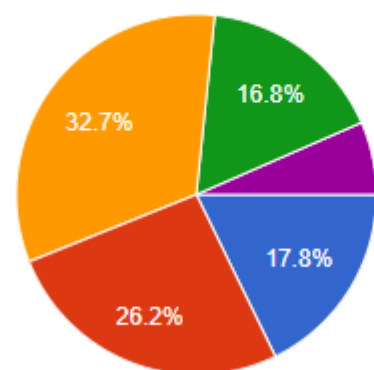


- PC(ex. 네이버 카페)
- 모바일 어플
- 모바일(ex. 오픈 채팅방)
- 과거 사용 경험은 있지만, 지금은 사용하지 않는다.
- 현재까지 사용 경험 없다.

4. "레슨비 쉐어가 가능" 한 어플이 있다면 사용할 의향이 있으십니까?



응답 107개

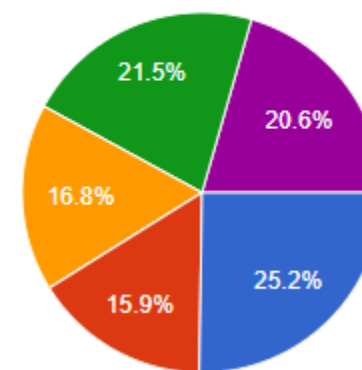


- 매우 그렇다
- 그렇다
- 보통이다
- 아니다
- 전혀 아니다

5. 최근 한 달 동안에 운동을 하신 적이 있나요?



응답 107개

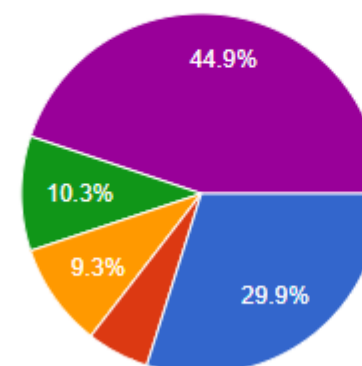


- 주 1회
- 주 2회
- 주 3회
- 주 4회 이상
- 없음

6. 그룹 레슨을 받아 본 경험이 있나요?



응답 107개



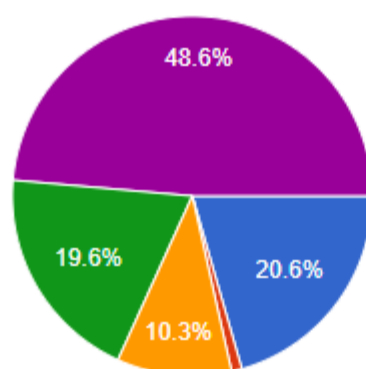
- 과거에 받아 본 경험이 있다
- 최근에 받아 본 경험이 있다
- 현재 받고 있는 중이다
- 해볼의향이 있다
- 없다

02

설문조사

7. 운동 레슨을 받는 목적이 무엇인가요?

응답 107개

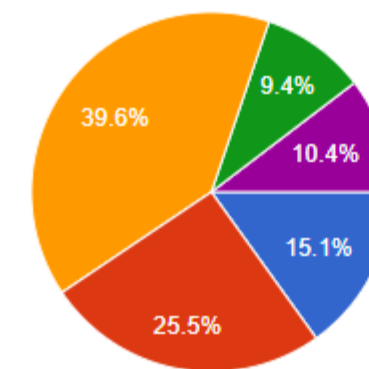


● 취미
● 입시 준비
● 체형 교정
● 다이어트
● 건강 증진

복사

9. 그룹 레슨을 받는다면 몇 명까지 괜찮다고 생각하시나요?

응답 106개

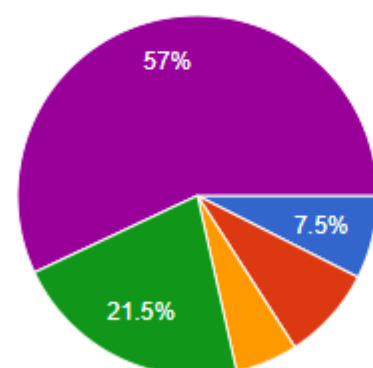


● 2명
● 3명
● 4명
● 5명
● 6명 이상

복사

8. 선호하는 레슨 시간대가 언제인가요?

응답 107개

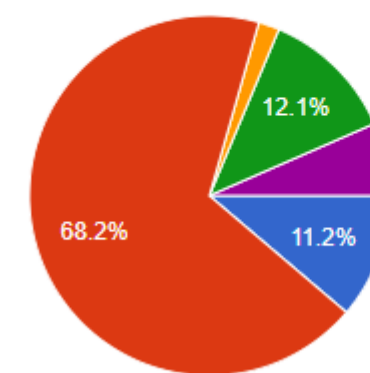


● 이른 오전(9시 이전)
● 오전(9~12시)
● 오후(12~3시)
● 늦은 오후(3~6시)
● 늦은 저녁(9시 이후)

복사

10. 동네 친구와 레슨비 쉐어까지 받는다면 장점이 무엇이라고 생각하시나요?

응답 107개



● 친구 사귀기
● 레슨비 절약
● 다양한 운동 경험
● 운동 증진 효과
● 흥미 없음

복사

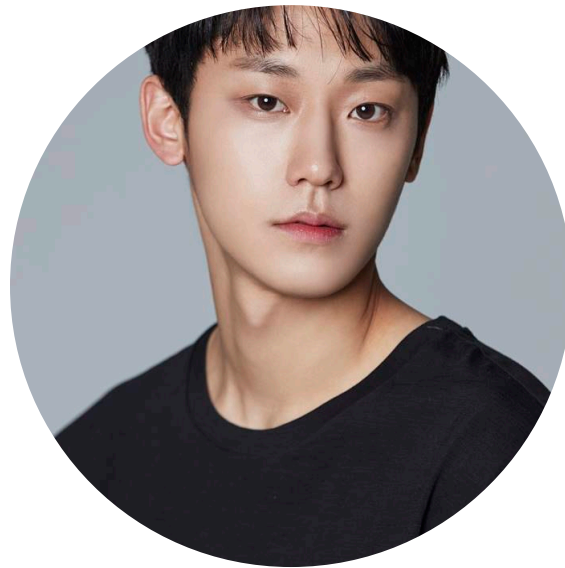
설문결과

문제

- 플랫폼 사용 경험이 없음
- 그룹레슨을 받아 본 경험 없음

결론

- 설문조사 참여자 과반수 이상이 어플의 존재를 몰라서 SNS마케팅에 주력해야 될듯함
- 약 47%의 답안으로 그룹 레슨은 개인시간에 맞추기 어렵기 때문으로 도출되었음



PROFILE

이도현

나이 : 28세

성별 : 남성

직업 : 맥도날드 아르바이트생

수입 : 150만원

태도 : 정직하고 활발

시나리오

약 10년이란 시간 동안 연기를 접하고 있고
아직 알바를 해서 생활금을 충당하고 있는 상황이다.
배우라는 직업 특성상 유명인이 아니라면
수입도 적기에 스트레스가 적지 않은 상황에서
예전에 취미로 하던 농구를 전문적으로 배우고 싶다는
생각을 하고있다.

고객니즈

농구를 같이 배울 사람을 찾아 배우고 싶어한다

business goal

농구를 배우고 싶지만 레슨비 부담으로 같이 할 사람들을
찾아 저렴한 가격에 레슨을 집 근처에서 배울 수 있게 제공

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용형태
스트레스 풀 수 있는 취미를 생각. 어릴 적 취미인 농구가 생각남	어플을 다운 받아 다양한 스포츠 배울 수 있다는 걸 알게 됨. 고향과 멀리 떨어진 자취방에서 혼자 외로웠는데 동네 친구도 만들 수 있다는 장점을 알게 됨	다양한 스포츠들을 알게 되고 동네에 어느 위치에 있는지 한눈에 볼 수 있음	접근하기 쉬운 ui 디자인을 가지고 있어 다양한 연령대가 사용하는 어플
우연히 SNS통해 스포츠 이즈 굿이라는 어플 발견			
동네에서 많은 사람들이 이 어플을 이용하며 운동하는걸 알게됨		제한인원이 다차면 할인율이 높아지는걸 알게됨	폰트사이즈 조절 가능

Journey Map

Step

서비스 이용전



서비스 이용 중



서비스 이용후

광고로 우연히 스포츠관련
어플 발견

- 농구 모집하는 모임을 찾는 중
- 집 근처에 있는 농구모임에
신청하게 됨

어플로 인해서 농구모임도
알게 되고 농구모임의 동네 사람들과
친해짐

Emotion



농구로 스트레스
해소하고 싶다

다양한
스포츠들이 있구나

할인도 많이 해주는구나
빨리 신청해서 배워야지

농구모임으로
동네친구들이 많이
생겨서 좋다

03

페르소나

유저시나리오_40대



PROFILE

한기애

나이 : 43세

성별 : 여성

직업 : 계약직 사원

수입 : 月 세 전 280만원

태도 : 성실하고, 책임감이 강하다

시나리오

한기애는 출산으로 인해
경력이 단절되어서 계약직 사원으로 일을 하고있다.
초등학교 1학년인 남자아이와 유치원에 다니는
6살 딸아이를 키우고 있고, 주택 대출금(2억 월200씩
상환)이 남아있어 중소기업 과장인 남편의 월급으로 자식
두 명을 키우기에 빠듯하다.
조부모들 모두 멀리 살아 아이를 보살펴 줄 사람이 없는데
초등학교 입학한 아들의 방과 후 돌봄에 대해 고민을 하고
있다. 아이들에게 여러가지 경험을 해주고 싶어한다.

고객니즈

아이들에게 맞는 운동을 찾아주고 싶어함

business goal

다양한 체육활동을 저렴한 가격으로 제공한다

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용형태
어떤 운동들이 있는지 알고 싶어 함	어플 카테고리 를 찾아봄	강사프로필과 가르치는 연령 사용자 후기를 봄	서비스를 이해 하고 이용할수 있음
배우는 금액이 얼마나 되는지 알고싶어함	인원이 다 차면 할인이 되는 것 을 알게 됨	공유기능으로 다른 엄마들한테 공유해서 인원을 채움	공유 기능을 통해 다른 이용자 유입을 도모할 수 있음
학교주변과 가까운지 궁금해 함	지도어플을 통해 가까운곳 인지 알아봄	지도어플과 연계 가까운곳 으 로 추천	가까운 곳 에서 체육활동 하는 곳 을 알게 됨

Journey Map

Step

서비스 이용전



서비스 이용 중



서비스 이용후

아이들에게 맞는 운동을
찾고 싶어해서 검색함

- 여러가지 운동을 저렴한 가격에
이용할 수 있음을 알게 됨
- 학교와 가까운 곳에서 아이를 보낼
수 있는 곳을 찾음

저렴한 가격으로 아이들에게 운동을
알려줄 수 있어서 안심이 됨

Emotion



아이들에게
맞는 운동이 뭐가
있을까?

배울 수 있는 운동이
여러가지네?

학교와 가까운 곳에도
보낼 수 있는 곳이
있을까?

공유 기능을 통해
다른 엄마들에게도
알려주자!

인원이 다 채워서
저렴한 가격으로
운동을 배울 수 있어서 좋은 거 같아.



PROFILE

이만식

성별 : 남성

나이 : 58세

직업 : 무직

상태 : 정년퇴직 이후 여가생활 중

시나리오

이만식씨는 정년퇴직한 지 얼마 되지 않아 현재 무직으로 여가생활을 하고 있다. 회사 다닐 때에도 주2회 이상은 무조건 헬스장이나 운동생활을 꾸준히 하고 있었다. 항상 혼자 운동할 때마다 외롭고 점점 흥미가 없어졌다. 은퇴 후 가장으로서 역할을 상실하여 소속감 또한 잃어 소외를 경험하고 있다. 이로 인해 새로운 운동 레슨을 받고 싶지만 혼자 받기에는 외롭고 퇴직 후 비용도 부담되었다. 카페에서 구하려고 했지만 동네 이웃을 찾기가 번거롭고 힘들었는데 운동과 관련 된 어플을 찾다가 우연히 ○○○ 레슨비 쉐어 어플을 알게 되었다.

고객니즈

같은 동네에 운동친구를 만들어 같이 하면 재미있을 것 같다, 레슨비도 쉐어할 수 있어서 비용적으로 부담이 적다

business goal

같은 나이 대 정년퇴직한 사람끼리 운동할 수 있는 모임을 추천한다.

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용형태
처음에 어플을 사용하기 너무 어려움	동네 설정하여 원하는 이웃과 레슨가능	카테고리 별로 쉽게 이용할 수 있도록 심플한 ui설계	서비스에 대한 선택이 편해서 자주 이용할
동네친구를 만들어서 같이 운동하고싶음			
여가시간을 알차게 보내고 싶음		대기기간이 길어지지 않도록 중도 취소 시 수수료 발생	다른 운동도 이용할 수 있도록 남은 레슨 양도 가능

Journey Map



03

앱기획

- 01 앱 브랜딩
- 02 정보구조도
- 03 무드보드
- 04 스타일가이드
- 05 와이어프레임
- 06 앱사용성 평가

01

공공공⁴ 앱브랜딩

공>운동>공유

공으로 운동하며 공유하는
일상을 연관지었습니다.

공유의 가치를 느끼다!

스포츠 웨어를 하면서
동네이웃과 공유의 가치를
느낀다는 의미를 포괄적으로
나타내었습니다.

공 공 공

스포츠에서 빠질 수 없는
‘공’과 운동에 ‘운’을 거꾸로
했을때 들어가는 공통적인
부분을 연결하였고,
공유하는 어플이 되었으면
좋겠다고 생각하여 앞글자씩
따서 ‘공공공’이 되었습니다.

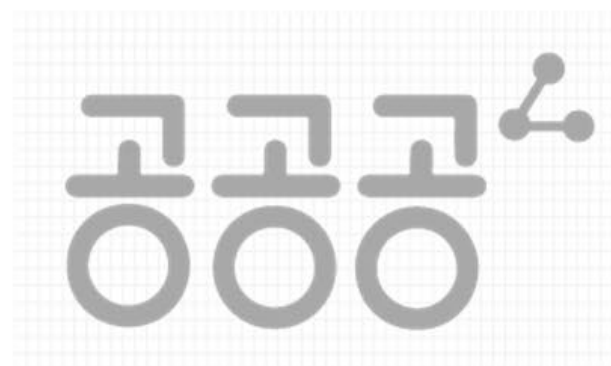
01

공공공⁴ 앱브랜딩

Main Logo Design 메인 로고 디자인



Grid System 그리드 시스템



Slogan Design 슬로건 디자인

공유의 가치를 느끼다

공유의 가치를 느끼다

공유의 가치를 느끼다

공유의 가치를 느끼다

Logo + Slogan 로고 슬로건 조합



App Icon Type.A&B 앱 아이콘 타입 A&B



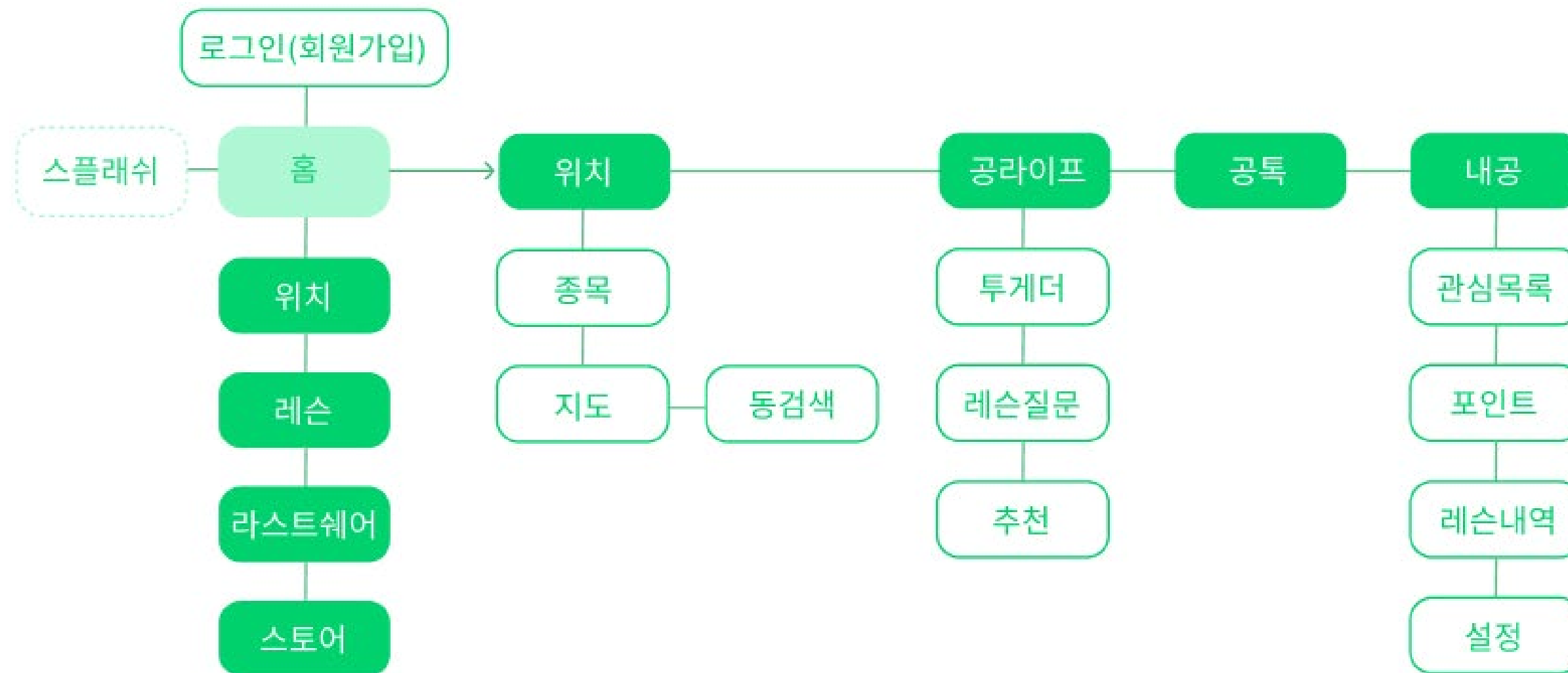
Color System 컬러 시스템



#83E062

02

정보구조도



03

무드보드

앱 키워드

#스포츠

#레슨비
쉐어

#동네이웃

디자인 키워드

소통

편리함

즐거움

04

스타일 가이드

Typography

H1	34px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
H2	26px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
H3	16px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
H4	12px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
BODY 1	14px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
BODY 2	13px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text
BODY 3	11px		
Sample Text		Sample Text	Sample Text

Color



Primary Color

RGB 25 206 95

HEX #19CE5F



Secondary Color

RGB 255 204 0

HEX #FFCC00



Secondary Color

RGB 132 224 100

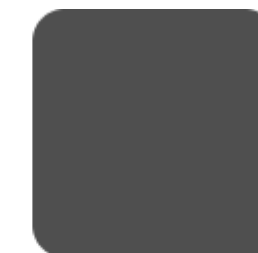
HEX #84E064



Headline Color

RGB 51 51 51

HEX #333333



Typography Color

RGB 79 79 79

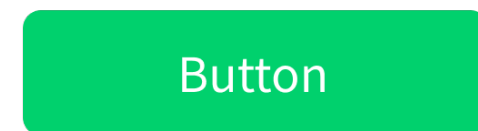
HEX #4F4F4F

04

스타일 가이드

Button

Initial



Active



Finish



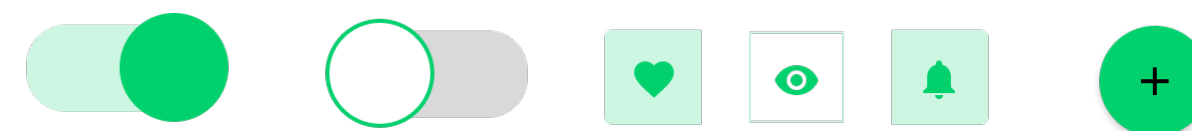
Checkboxes



Radio buttons



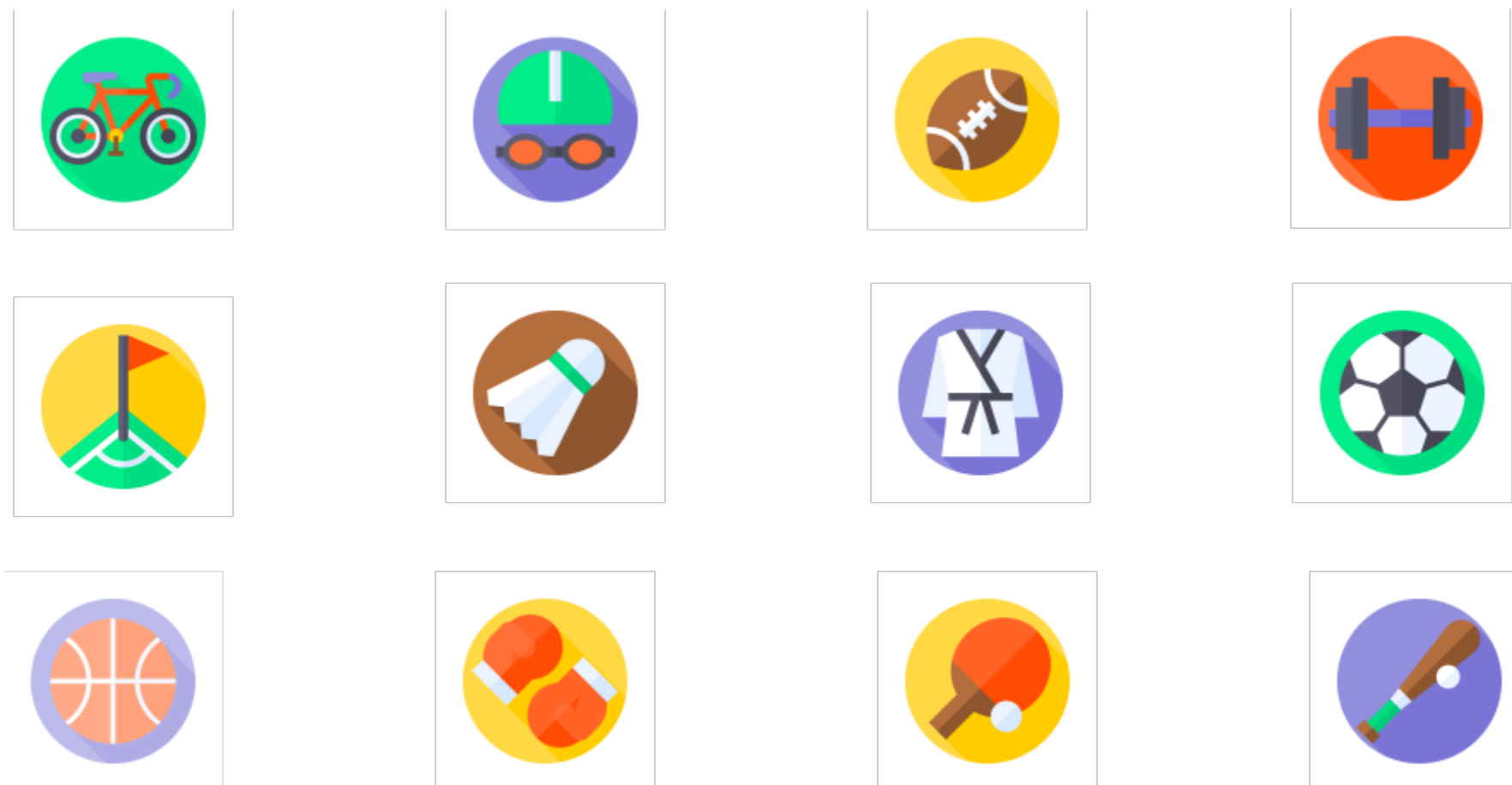
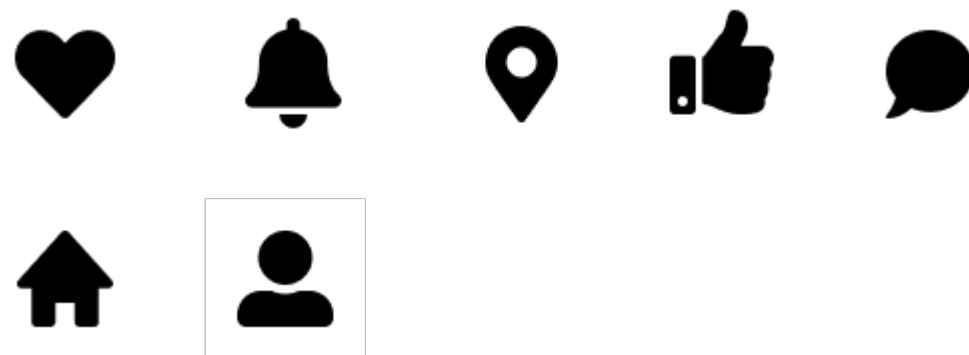
Toggle



04

스타일 가이드

Icon



05

와이어 프레임



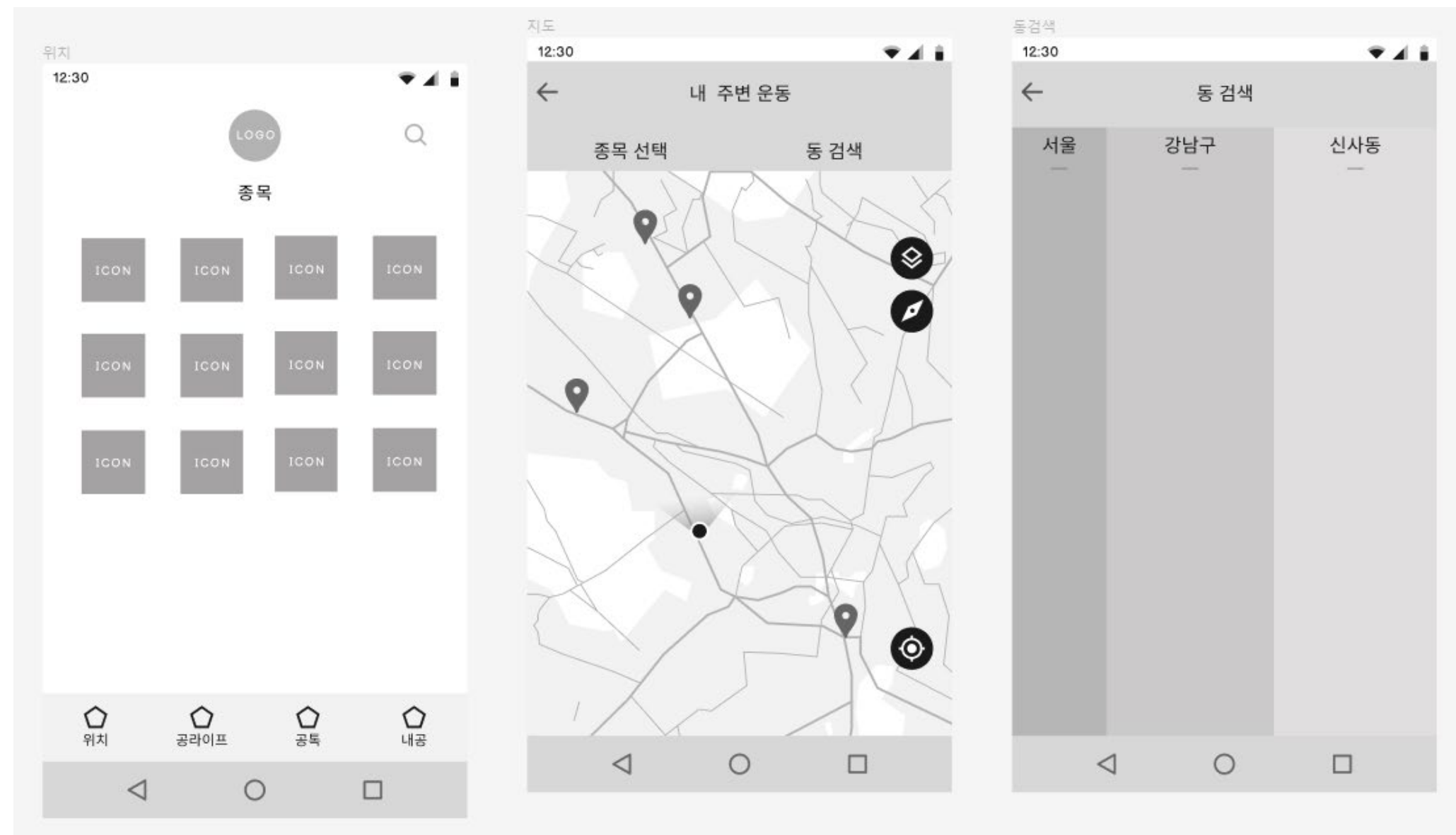
05

와이어 프레임



05

와이어 프레임



05

와이어 프레임



05

와이어 프레임



06

앱사용성 평가

Heuristic Evaluation Checklist

- 다른 조들의 사용성 평가를 바탕으로 피드백반영을 하였습니다.

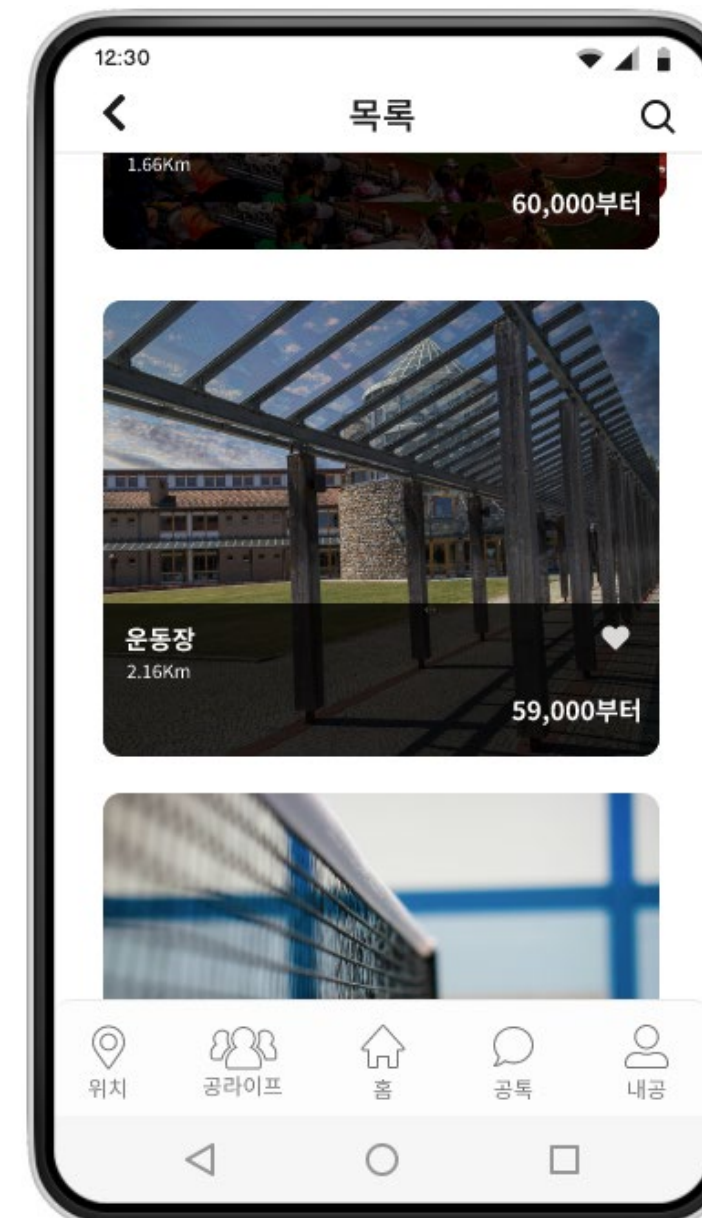
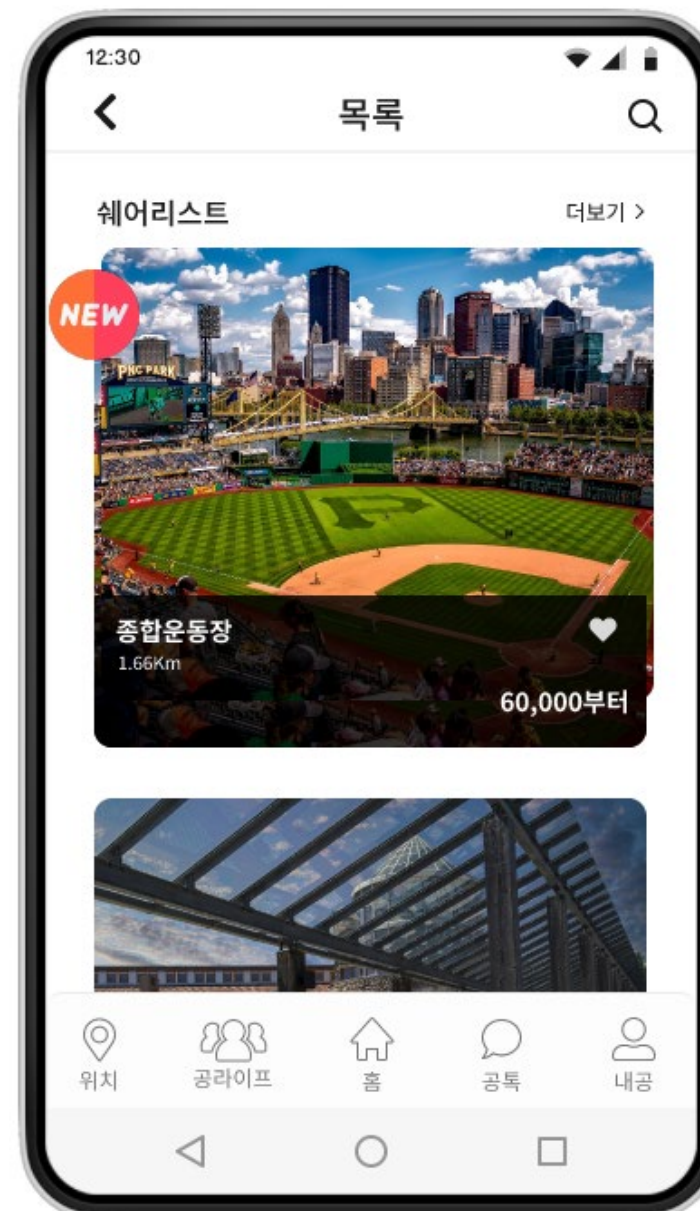
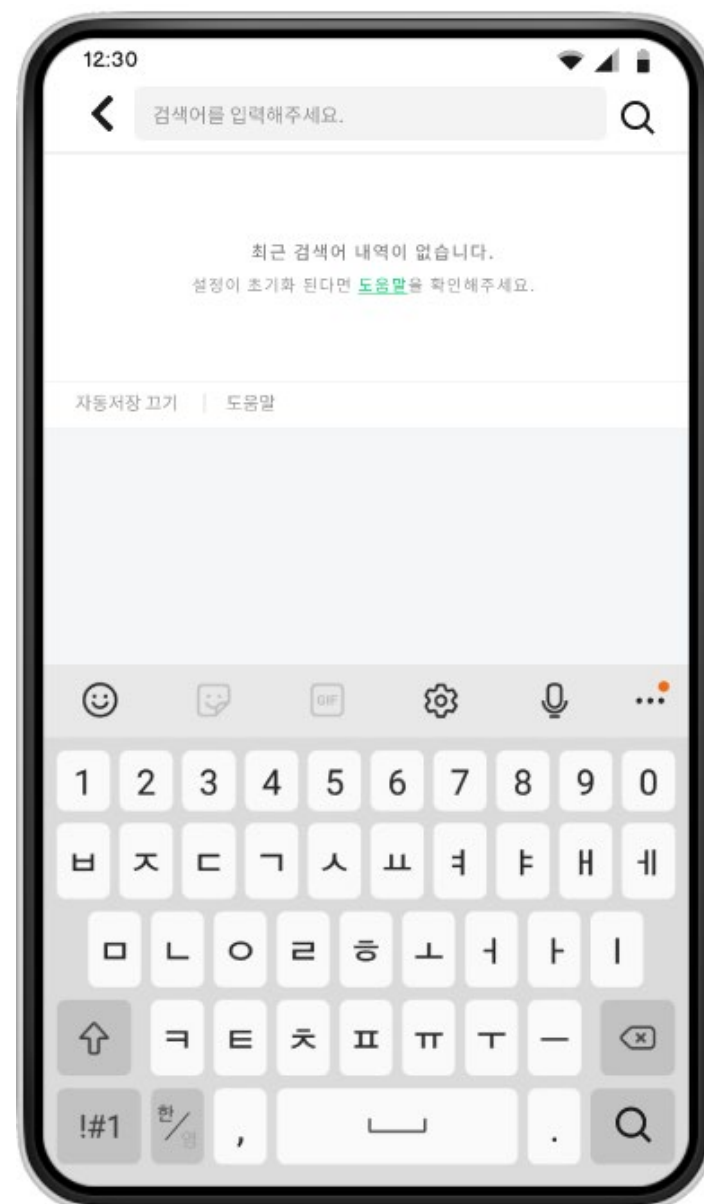
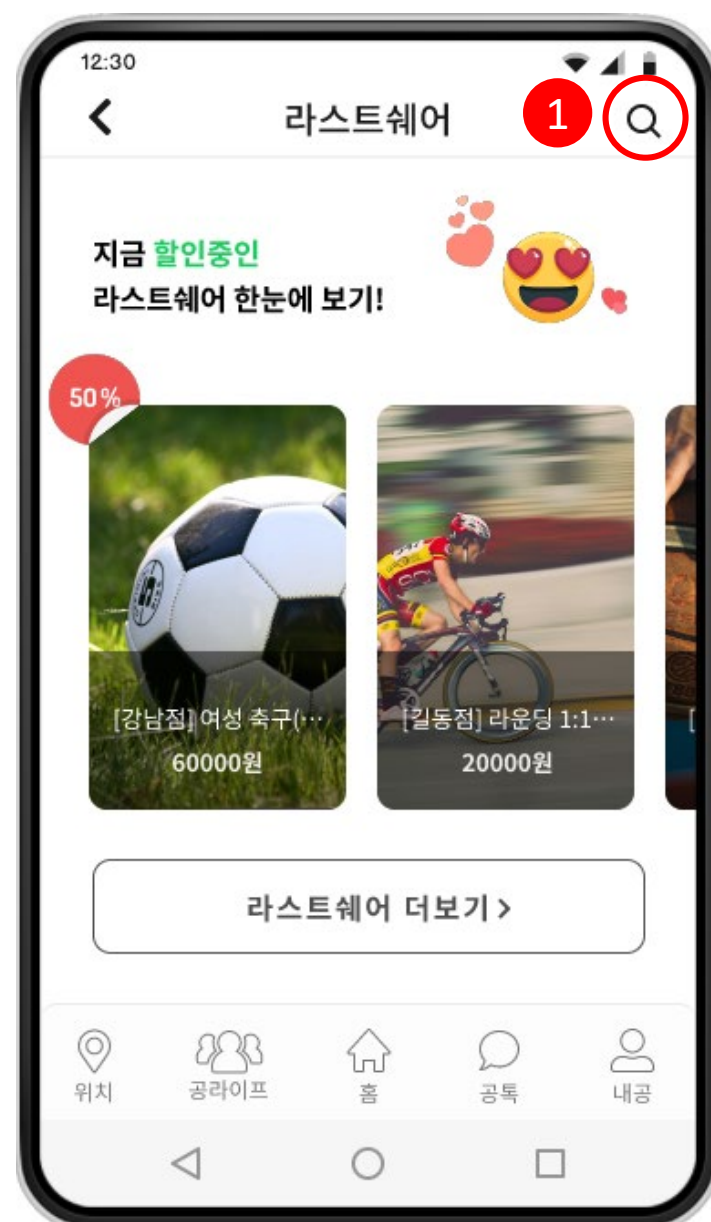
문제

1. 스토어 화면에서 세로 스크롤을 예상했으나 적용되어있지 않았다.
2. 검색시스템 활성화 되어있지 않음.

06

앱사용성 평가

피드백 반영 전후





공유의 가치를 느끼다

고고고 공유



기획서를
열람해 주셔서
감사합니다!

가치를 공유하다

공공공³

강부원 | 김란 | 김찬미