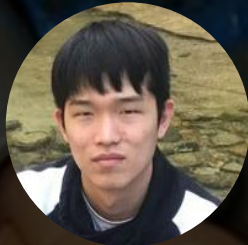


Convergence Base Project Idea Story Book

사회에 일조 Idea Story Book

| 2015313128 김상돈 || 2012312366 김규철 |
| 2013313606 박소정 || 2013312148 오성권 |

Members



김상돈 바이오메카트로닉스
전문가 contact, 대상 인터뷰, 아이디어 기술적 구체화



김규철 사회학과
Research, 자료조사, 목표 가치 구체화



박소정 디자인과
아이디어 및 과정의 시각화 주도,
prototype 디자인



오성권 전자전기공학부
전문가 contact, 타겟 인터뷰, 비즈니스 모델 제작

Story Board

문제 발굴

조건 수렴

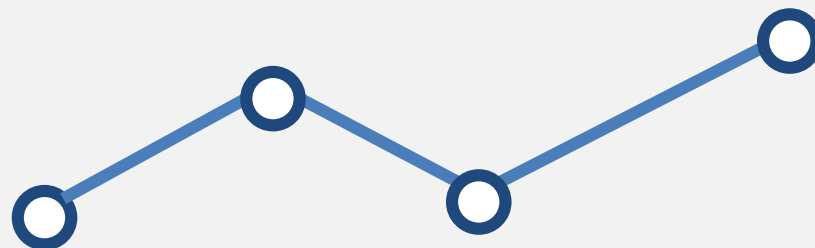
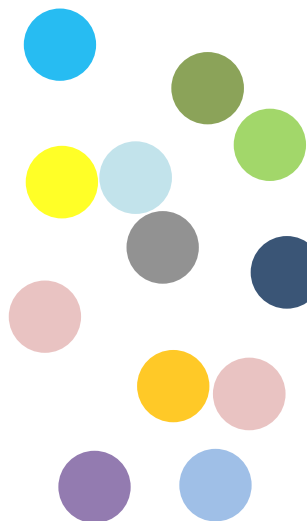
가치 설정

아이디어 설정

구체화

정체성 확정

최종안



아이디어 발산

- 결핍을 채워주는 아이디어
- 새로운 만족을 주는 아이디어

수익성
수요파악
기존과 차별성
UI / UX

현대인의 소비성향에
맞는,
삶을 변화시키는
아이디어

페르소나:
X세대의
가치에
맞는 인생

취미 추천
및 지속
동기에 대한
구체적 방안

선택 및 집중

취미추천

전문가 상담(1차)

프로토 타입(1차)

전문가 상담(2차)

프로토 타입(2차)

타겟 인터뷰

I. 융합적 주제 발굴

I 문제발굴

결핍을 채워주는 아이디어 & 새로운 효용을 선사하는 아이디어

취객
Tracking
App

변 건강
체크 App

CPR 사전동의
의사표현
악세사리

자전거의
골목길 주행을
위한 전방 센서

화학적
보안인증
수단

자동 손세정
손잡이

도서관
좌석 발권
문제 해결

공유 경제:
여행을 위한
집 공유
서비스

공유 경제:
게임 아이템
공유 플랫폼

1인 여행
퀘스트:
여행자의
상호작용

I. 융합적 주제 발굴

I 전문가 1차 feedback

주요 아이디어에 대한 전문가들의 피드백을 받음

취객
Tracking
App

- 개인정보 문제
- 삼성에서 10년 전 개발
- 상업성 적음

변 건강
체크 App

CPR 사전동의
의사표현
악세사리

- 사용자의 행동 양식을 크게 바꾸면 안된다.
- 안전사고에 대한 사전 지식 조사가 필요

자전거의
골목길 주행을
위한 전방 센서

- 사용자를 확장 해서 생각할 필요가 있다.
- 안전사고에 대한 사전 지식 조사가 필요

화학적
보안인증
수단

- 비용 문제 발생
- 사전조사가 더 필요함



아이디어의 비즈니스 모델의 필요성
사용자의 일상 행동양식을 크게 바꾸면 안됨
관련 분야에 대한 사전 지식 탐색 필요

I. 융합적 주제 발굴

I 전문가 1차 feedback

주요 아이디어에 대한 전문가들의 피드백을 받음

자동 손세정 손잡이

- 바닥이 더러워질 수 있음
- 강제성에서 사용자가 불편을 느낌
- 손을 안 씻는 근본적인 이유에 대한 고찰 필요

도서관 좌석 발권 문제 해결

- 단순히 발권을 해결하는 것은 노력대비 효용이 크지 않음
- 문제 해결 방안이 새로운 가치를 담고 있어야 한다.

공유 경제: 여행을 위한 집 공유 서비스

- Air BnB와의 차별성이 필요
- 수요가 적을 것으로 예상

공유 경제: 게임 아이템 공유 플랫폼

- 현행법상 실현 가능성 적음

1인 여행 퀘스트: 여행자의 상호작용

- 게임적 요소가 주는 즐거움이 무엇인지 구체화 필요
- 온라인, 오프라인에 대한 고려가 필요
- 정확한 수요조사 필요



구체적 타겟의 페르소나 설정 필요
문제해결이 새로운 가치의 제시를 해야 한다

I. 융합적 주제 발굴

I 가치설정_라이프스타일조사

피드백을 바탕으로, 아이디어를 내기 이전에 **거시적 가치 개선**을 제시할 수 있는 방향에 대해 생각해봄.



You Only Live Once

한국에서 Carpe Diem과 비슷한 뜻으로 쓰이며 한 번
뿐인 인생 즐기자는
문화 풍조



얼리 힐링족

자신의 행복한 삶을 가치관
으로 추구하는 30대



뉴노멀 중년

개성 강한 X세대가 중년에
진입하며 중년의 새로운 표준을
만들어가는 40대와 50대

I. 융합적 주제 발굴

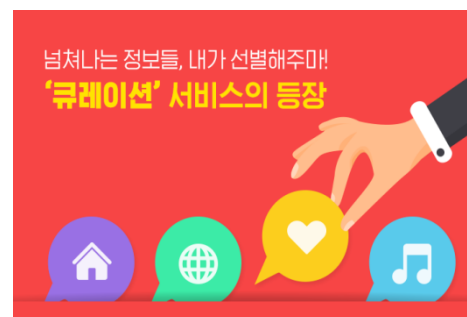
I 가치설정_소비트렌드조사

전반적인 소비자 욕구 조사



**Kid + Adult =
KIDULT**

성인들의 각박한 일상생활에서 벗어나 감성적이고 즐거운 삶을 영위하고자 하는 심리 상태



Curation Service

기존에 있는 정보를 골라내어 재고강하여 사용자들이 볼만한 가치 있는 콘텐츠를 만들어 내는 것

I. 융합적 주제 발굴

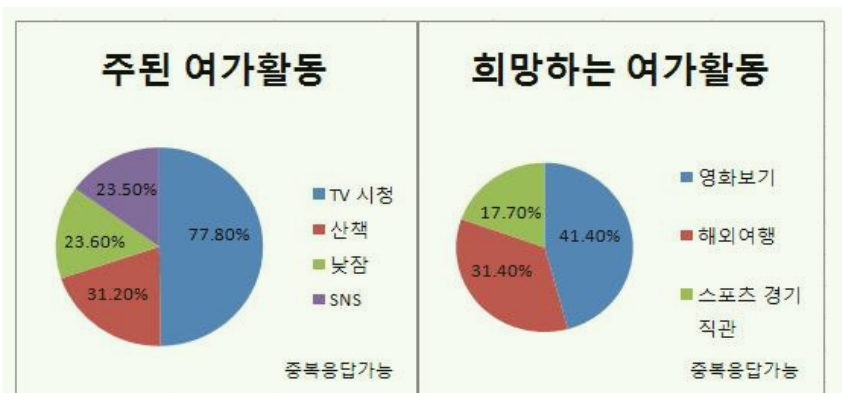
I 주제 융합

라이프 스타일 + 소비 트렌드 + “퀘스트 제시”의 아이디어 = X세대를 위한 취미 추천 서비스

X맨

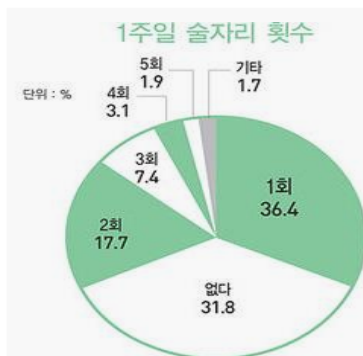
- 시간적, 경제적 여유가 있음
- 구, 신미디어에 능통하고 미디어를 활용하여 소비
- 자신을 위한 투자에 아낌이 없
- 자기 개발에 집중
- 현대 성인들의 **각박한 일상생활에서 벗어나 감성적이고 즐거운 삶을 영위하고자 함.**

Needs



<출처: 문화체육관광부, 2012년 국민여가활동조사>

현황



- 최근 40대의 문화생활 : 술을 마시는 문화가 현저히 감소
- 잦은 야근과 회식, 업무로 인한 스트레스를 풀기 위해 드론, DIY예술 등 새로운 취미활동을 찾아 나서고 있음

I. 융합적 주제 발굴

I 페르소나 설정



이름 : 김창복

나이 : 41세

직업 : 서울 00볼링장 차장

연봉 : 약 3600만원

특징 :

- 잦은 야근과 추가 노동에 지쳐있다
- 미혼, 경기도 성남에 홀로 거주 중
- 술과 담배를 즐기며 젊은 친구들과 어울리기 좋아한다.
- 여가 시간에 주로 TV를 보며 보낸다
- 사람들과 교류하는 것을 좋아한다.
- 패션, 화장품, 인테리어 쇼핑 등에 관심이 많다.

■ Solution(잠정)

일에 파묻혀 사는 40대들이
제한된 요건 내에
자신이 원하고 자신에게 맞는 취미를 찾아 활동
하고

이를 통해 자신의 가치와 성취감을
새로이 할 수 있는 서비스 어플리케이션

변화에 적극적이고 젊게 살고 싶어 하는
X맨들을 위해
새로운 취미 생활을 제안

II. 아이디어 구체화_ 인터뷰

취미 동아리 회장 인터뷰 (흑인음악동아리)

Q. 사람들이 취미활동을
지속하는 동기가
무엇이라고 생각하시나요?

본인이 취미를 얼마나 하길 원하느냐 의지에 달려 있다.

Sol) 취미에 대한 흥미 유발

일정이 안맞아서 나가는 사람들이 많다.

Q. (취미를 하려는) 사람들을 모집하
는 노하우가 있나요?

Sol) 시간표 기반 관리 서비스

가장 중요한 것은 사람들의 눈에 많이 띄는 것이다.

Q. 동아리 운영의 난점이 무엇이 있을
까요?

Sol) 직장인 커뮤니티 홍보

외향적인 사람들은 자신이 섞이는 방법을 알지만, 내향적인 사
람들은 그것이 힘들다.

Q. 취미 활동이 주는 혜택이 무엇이라
고 생각하시나요?

Sol) 성격에 따라 제공하는 서비스를 차별

해당 취미에 발을 한번 담가 봄으로써 그 문화를 자신이 직접 느
낄 수 있다는 것이 가장 좋은 것 같다.

Sol) 포트폴리오를 활용함으로써 취미에 대한 경험(기록)을 남김

II. 아이디어 구체화

기존 취미 관련
서비스와의
차별

Daum, Naver 카페
에 있는 취미 동호회
와의 차별점은 무엇
인가?

지속성

취미 활동과 서비스
사용을 지속하게 할
동기가 무엇인가?

이색
취미

점진적
접근

동기
부여

I. 어떤 취미를 추천?

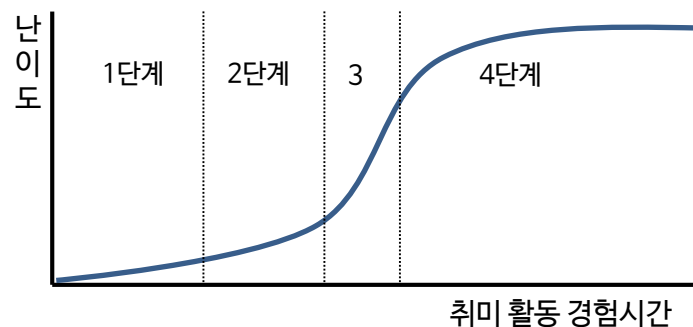
기존 취미 동호회 정보를 제공하는 다른 서비스와의 차별점을 살리라는 전문가 상담 내용을 바탕으로, 일상의 무료함을 탈출하고 새로운 가치추구와 개성을 살리기 위해 **이색 취미를 배워보는 것**을 추천하기로 결정함.

I. 어떻게 추천?

일상의 행동반경에서 벗어나 새로운 활동을 시작하는 것의 심리적 진입장벽이 높다는 점을 고려하여

1) 퀘스트 형식 UX 설계:

“취미 활동”의 사용자 경험을 **[관심 - 관련 지식 습득 - 준비 - 행동]**의 4단계로 **분해**하여 전반부의 [관심] 단계부터 최종 [행동] 단계에 이르기까지 사용자가 지속적으로 흥미를 잃지 않을 수 있도록 점진적, 누적적으로 퀘스트를 발행



II. 아이디어 구체화

I. 어떻게 추천?

일상의 행동반경에서 벗어나 새로운 활동을 시작하는 것의 심리적 진입장벽이 높다는 점을 고려하여

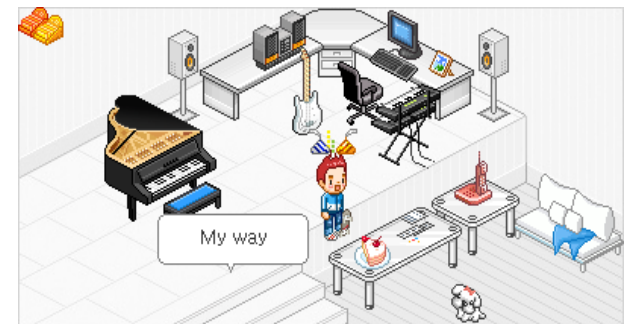
2) 포트폴리오: 동기유발을 위한 보상



- 모든 퀘스트 완료 내용 (퀘스트 기본정보, 시간, 위치 등)은 사용자 로그처럼 각각의 **포트폴리오에 자동 기록됨**
- 4단계의 경우 사진 혹은 영상 인증을 요구하는데, 인증 자료를 올릴 시 포트폴리오에 **앨범처럼 기록된다.**
- 취미 활동을 수행한 사용자의 포트폴리오는 **사용자의 이력**을 나타내며 그 자체로 추억 앨범이 되어 내용이 풍부할수록 **개인적 만족**이 증가
- 포트폴리오는 구매 시 실물로 프린트하여 소장할 수 있도록 한다.
- 현대인들은 최고의 만족 상태를 **SNS 등을 통해 자랑**하는 경향을 반영하여 포트폴리오는 내부 가상 현실에서 혹은 외부 SNS에 공유할 수 있도록 함. (**사회적인 정**)
- 그리고 공유된 포트폴리오는 **콘텐츠로서** 다른 사람들에게 소비 될 수 있음.

3) 게임 인터페이스:

- 포트폴리오 콘텐츠에 대한 사용자 간의 Follow 등 **상호작용을 시각적, 직감적으로 구성**
- 사용자는 아바타와 가상 현실을 통해 자신의 취미활동과 더불어 자신의 가치관과 개성을 나타낼 수 있음.



II. 아이디어 구체화

비즈니스 모델

Key Partners	Key Activity	Value Proposition	Customer Relationship	Customer Segments
SNS업체 물품 판매회사 취미 강의회사 YouTuber YouTube 출판사	취미제공 퀘스트 개발 지속적 업그레이드	취미의 다양성 편리성 지속가능성 추억 제공	퀘스트 제공 SNS 정보공유 포트폴리오 취미강좌	30~50대 남성 (X세대)
	Key Resources		Channels	
	앱 개발자 포트폴리오 제작 전문가 빅데이터 전문가		스마트폰 앱 웹페이지 SNS	
Cost Structure			Revenue Stream	
마케팅. 앱 개발, 네트워크 서버 비용			제휴, 광고, 포트폴리오제작, 인 앱 판매	

III. 최종 성과

구체적 방안

DISC 성격검사를 통한 취미 성향 분석



DISC의 성향 분석 토대로 이색 취미를 추천

D (주도형) 롱보드, 윈드서핑, 산악자전거

I (사교형) 디제잉, 스트링 아트, 페이퍼토이

S (안정형) 향초 제작, 나노 블럭, 가죽 공방

C (신중형) rc카 제작, 드론 제작, 3D 메탈웍스

III. 최종 성과

구체적 방안 퀘스트 제공



<1단계> 나만의 시간표를
입력해 보세요.

시간표를 입력하여 휴식 시
간을 활용하여 주어질 퀘스
트에 이용

III. 최종 성과

구체적 방안 퀘스트 제공



<2단계> 동기 유발 및 자극

YOUTUBE에서 취미에 관한 영상 시청, 관련 책이나 글 읽기

III. 최종 성과

구체적 방안 퀘스트 제공



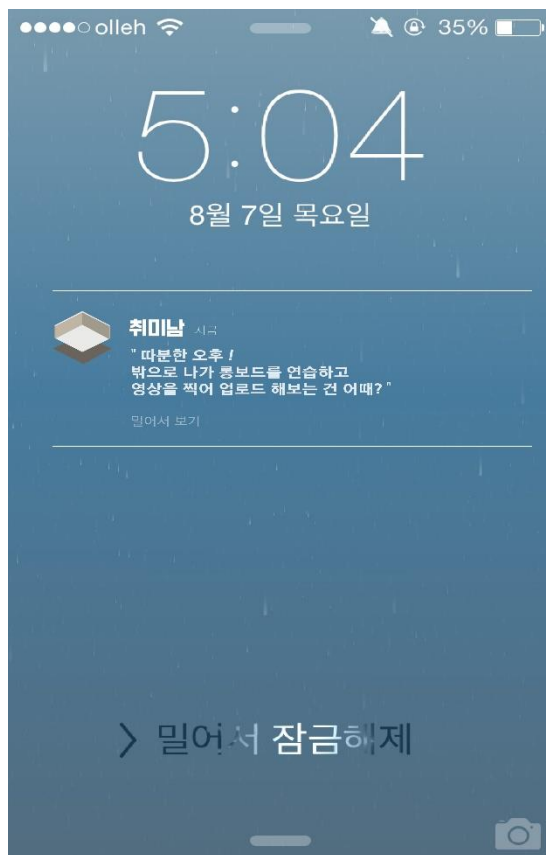
<3단계>취미 용품 구매 사이트와
연결, 취미 전문가와 매칭

- 1) 공신력 있는 구매 사이트 연결
- 2) 취미습득에 필요한 강좌, 전문가
정보 제공

III. 최종 성과

구체적 방안

퀘스트 제공



<4단계> - PUSH알림을 통한
깜짝 퀘스트

휴식시간을 활용한 퀘스트 제시
ex. PUSH알림 : 4월 6일 일요일
에 열리는 세계 윈드 서핑 대회를
관람하고 SNS에 사진 을 인증하세
요.

III. 최종 성과

구체적 방안 마이룸 구성



-퀘스트를 통해 얻은 포인트를 통해 마이룸을 **자신의 개성에 따라** 꾸밀 수 있다.

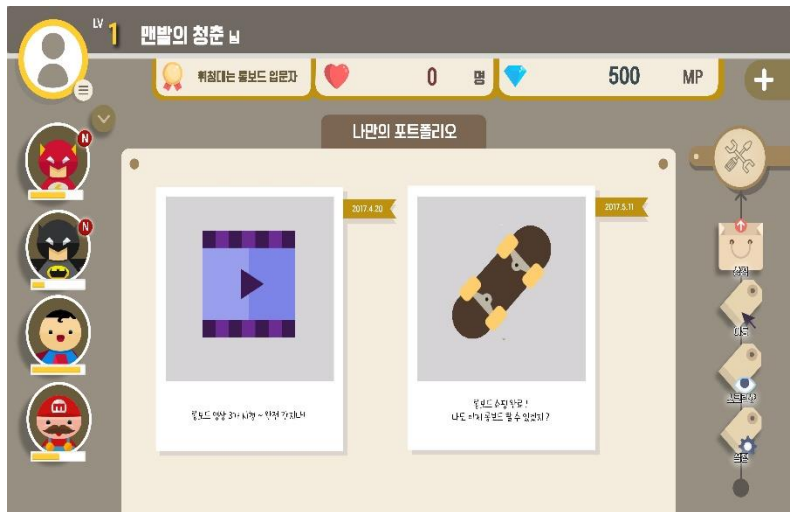
-자신의 **취미에 따라** 독특한 소품을 얻을 수 있다.

-인 앱 결제로 수익성을 확보한다.

III. 최종 성과

구체적 방안

포트폴리오 제작



- 퀘스트 완료 시 지금까지의 퀘스트 이력을 포트폴리오 형식의 웹 앨범으로 생성
- 웹 앨범의 기능 : 열람기능, SNS 공유, 내부 커뮤니티 공유 및 리뷰 역할

IV. 향후 발전방향

성향분석 Machine Learning

초기 DISC 유형 검사를 통해 분류된 사용자 성향을 사용자가 최종적으로 어떤 취미를 어느 정도로 만족하였는지를 파악하여 (예를 들어 사용자의 포트폴리오 파일 용량을 만족도의 척도로 삼는다) 비슷한 사용자들을 군집한다.

아마추어대회 리그 활성화

참가자 모집에서 어려움을 겪던 아마추어 대회나 리그를 우리가 참가자를 모집해줌으로써 활성화한다.

평가정밀화

지금은 사용자가 원하는 정보만 올릴 수 있다는 점과 자신의 영상이 아닌 타인의 영상을 올릴 수 도 있지만 향후 사용자가 증가하여 정보의 진위성을 평할 수 있도록, 사용자 상호 평가 항목을 추가하여 포트폴리오의 공신력을 높여준다.

후기

김상돈



씨스쿨하면서 인간관계도 일도 많이 힘들었다. 조원과 의견을 조정하고 서로의 입장을 이해하는게 어려웠고 일은 답이 없고 평생 해본적도 없는걸 해야해서 굉장히 힘들었다. 그래도 내가 열심히 낸 아이디어가 통과되고 제각각이던 팀의 아이디어가 하나로 합쳐질때의 느낌은 정말 좋았다. 말도 많고 탈도 많았지만 좋은 경험이었던 것 같다.

김규철



문제 발굴 단계부터 실제 서비스 구현까지 기획과정을 처음 경험해봤습니다. 전에 알지 못했던 아이디어 구체화 단계에서 나오는 독창성과 현실성의 조화를 이루는 것이 얼마나 어려운 일인지 뼈저리게 느꼈습니다. 혼자 모든 디자인을 담당하신 소정씨, 어린데 팀장으로 고생한 상돈이, 묵묵하게 할 일을 한 성권이 모두 사랑해요!!

박소정



융합적 사고는 항상 나에게 많은 깨달음을 준다. 내가 생각하는 것이 전부라고 판단하던 나를 때리고 혼내고 놀래키면서 다양한 방법으로 생각하고 문제를 해결해보게 만든다. 짧고도 긴 시간동안 아쉬웠던 점도, 뿌듯했던 점도 많았지만 그만큼 성장했던 한 학기였기에 후회 없이 프로젝트를 마무리 할 수 있을 것 같다. 각자의 자리에서 너무나도 많이 수고한 팀원들, 가까이에서 지켜보고 응원해주셨던 연구원님들 전문가분들 모두 고맙고 감사하다는 말 전해드리고 싶다. 그리고 애증의 취미남! 나중에 보자!

오성권



우연히 설명회에서 듣게 된 융기프에 참여하면서 힘들지만 많은 것을 배울 수 있던 한 학기였다. 다양한 학과끼리 모여서 팀 프로젝트를 함으로써 아이디어 발굴부터 구체화, 해카톤까지의 과정을 통해 프로젝트가 무엇인가에 대해 조금 더 생각해볼 수 있는 시간이었고 힘들지만 마무리 할 수 있어서 보람차다. 많이 서툴렀는데 잘 도와주고 한 학기동안 매우 무지 고생한 규철이 소정씨 상돈이 고생했습니다 ㅎㅎ.

사진 출처

1 #2 슬라이드 배경

<http://mediask.co.kr/1409>

#7

<http://www.samsunglifeblogs.com/tag/%EC%86%8C%EB%B9%84%20%ED%8A%B8%EB%A0%8C%EB%93%9C>

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ges2014&logNo=220346660470&parentCategoryNo=&categoryNo=13&viewDate=&isShowPopularPosts=true&from=search>

#8

<http://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=18412>

<http://blog.skhynix.com/1058>

#10

<https://fitferret.com/features>

#13

<http://jacelee.com/93>

별도 표기 없는 사진은 직접 만들었음.