

1차 기획서 슬라이드

우리들의 사부작 드라마

고은설, 김경민, 이은비, 홍정우

Contents



01

개요

프로젝트 목표
문제 개선 방향

02

사용자 시나리오

핵심 사용자 정의
핵심 사용자 여정

03

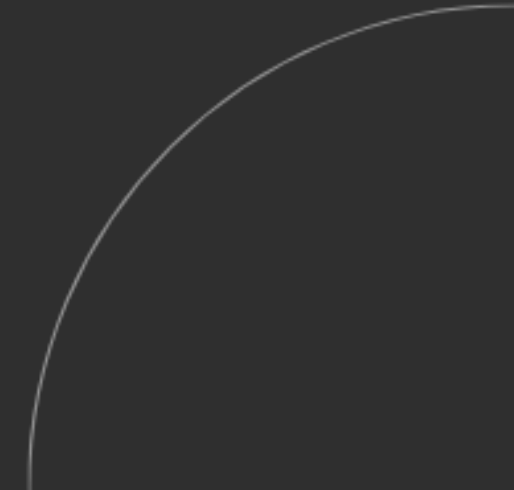
핵심 기능 요약

Must Have
Should Have
Nice to Have

04

와이어프레임/목업

와이어프레임
목업



개요(Overview)

프로젝트 개요

문제 개선 방향

문제 배경

사회문제와 기부에 관심이 있는 외부 방문자가 발달장애청년이 들려주는 옹호가게의 스토리를 경험하고, 정서적 공감대를 형성함으로써 사부작 활동에 대한 자발적인 응원과 참여(카카오 같이가치 연계)로 이어지게 한다. 이를 통해 옹호가게 모델의 사회적 가치를 효과적으로 확산하고, 성인 발달장애인이 겪는 어울림의 어려움을 전면에 가시화한다.

해결해야 할 문제 요약

- **스토리 단절:** 옹호가게는 환대와 어울림이라는 긍정적 가치를 내포하고 있으나, 실제 가게를 방문하거나 온라인 검색 시 그 따뜻한 일화를 경험할 통합적 채널이 부재하다. 애초에 옹호가게가 무엇인지도 모르는 사람들이 많으며, 가게 정보를 안다고 하더라도 옹호가게가 되기까지의 구체적인 일화를 알 수 있는 경로가 없다.
- **참여 장벽:** 사부작 활동에 대한 외부인의 인지도는 높지 않으며, 어떻게 참여해야 할지에 대한 동기 부여 및 명확한 플로우가 부족하여 관심이 행동으로 이어지기 어렵다.

왜 이 문제를 해결해야 하는가

- **모델 확산의 필요성:** 미용실, 행복식당 등 옹호가게에서 발생한 일화들은 발달장애 청년에 대한 지역 사회의 성공적인 환대 모델을 보여준다. 이 일화들을 효과적으로 전달해야만 타 지역 공동체에 이 모델을 확산하고 '어울림'의 가치를 증명할 수 있다.
- **정서적 공감대 형성:** 성미산 마을 공식 웹사이트는 성미산 마을 공동체 관련해서는 상세하게 나와있으나 사부작과 '발달장애 청년 당사자의 감정이나 경험' 전달에 한계가 있었음이 확인되었다. 이에 발달장애청년 당사자의 시점을 빌려 생생한 스토리를 전달하는 사이트를 만듦으로써, 사용자가 발달장애청년의 입장을 이해할 수 있는 공감대를 형성하는 것이 공동체 참여를 위한 가장 강력한 동기가 된다.

01 개요 (Overview)

문제 개선 방향

문제 해결 방향

1. 시점 기반 몰입 (스토리텔링 강화):

사부작 발달장애 청년 당사자를 가이드로 설정하여 모든 콘텐츠를 그들의 목소리로 전달한다.
'정찬님의 비디오 가게 일화', '베르키오의 유리잔 일화' 등 실제 사례를 중심으로 스토리를 구성한다.

2. 인터랙티브 로드맵 플로우 구축:

단순 목록 나열이 아닌, 지도 기반의 순차적 로드맵을 제공하고 스탬프/진행도 시스템을 도입하여 사용자의 경험 몰입도를 높인다.
옹호가게 스토리를 완료할 때마다 '공감하기' 버튼 등을 통해 즉각적인 피드백을 유도한다.

3. 행동 연계 극대화:

모든 스토리를 감상한 이후, 페이지 끝에 카카오 같이가치의 링크를 제공하여, 형성된 공감이 실질적인 응원 및 기부로 이어지게 한다. .

4. 역할 집중:

프로젝트팀은 스토리를 담는 톨의 기술적 구조와 인터랙티브 플로우를 설계하는 데 집중하고, 스토리 콘텐츠의 구체적인 작성은 사부작 측과의 협업 가이드라인을 통해 진행한다.

KEY IMPLICATIONS

단순한 정보 제공을 넘어선
몰입형 경험을 창출하여,
성미산 마을 내 옹호가게와
사부작의 가치를 전달하는
인터랙티브 스토리텔링 톨을 구축



“발달장애인이 거리를 활보해도 아무도 신기하게 쳐다보지 않는 세상을 만들고 싶어요.”

- 이름 : 유진민
- 나이 : 58세
- 직업 : 사회활동가, 주부
- 가족 : 남편, 아들
- 주거 : 서울 마포구 성미산마을
- 관심사 : 사회 문제, 뜨개질

사용자 시나리오

발달장애인 청년의 마을살이를 지원하는 '사부작' 단체의 대표 유진민. 본인 역시 성인이 된 발달장애인 아들 '동직'(가명)과 함께 거주중이다. 사부작의 대표로서 **진취적이고 목표 지향적 성격을 가졌다**. 처음 '해볼까'에서 시작한 사부작을 이제는 대표적인 발달장애인 청년 허브로서 성장시키고, 여러 곳을 발로 뛰며 기부금이며 모금이며 받아와 사부작 운영에 최선을 다하고 있다.

성미산 마을에는 사부작이라는 모델이 어느정도 잘 자리잡은 것이 보여 뿌듯하지만, 이제 진민의 고민은 **성미산 마을의 '확장'**에 있다. 동직이만 잘 살면 뭐해, 다른 곳에는 여전히 동직이와 같은 상황이지만 고립된 아이들이 많다. **'1동 1사부작'을 실현할 수 있는 방법**을 여러모로 고민중이며, 궁극적으로는 모든 마을이 성미산마을과 같은 마을이 되어 **'사부작'이라는게 왜 필요한 단체지?** 라는 생각이 들게끔 사회를 만드는 것을 목표로 하고 있다.

하지만 진민이 발로 뛰면서 기부금을 모아오는 것도 한계, **지속가능한 모델을 만들기에는 인적 자원과 기술적 자원이 모두 부족한 상태다**. 마을 주민들과 봉사자들만으로는 확장 사업은 어렵고, 옹호가계 프로젝트도 실상 마을 주민이 아니면 잘 알지 못한다. 활동을 열심히 기록하고 있지만 익숙한 플랫폼인 네이버 블로그가 전부이다. 홍보니 마케팅이니 데이터베이스 구축이니... 사업 확장을 위해서는 이제는 **실무적이고 기술적인 부분의 보완**이 필요한 시점인데, **어디서부터 시작해야할 지 도통 감이 안 잡힌다**.

목표

- 사부작과 성미산마을이 단지 망원동에만 국한된 모델이 아닌, **'1동 1사부작'**을 실현하고 싶다.
- 사부작의 활동이 지속가능하도록 **기부금을 받을 수 있는 방법**을 더 늘리고 싶다.
- **사부작 모델의 확산**을 위해 필요한 **여러 실무적인 자원** (웹사이트, 데이터베이스, 영상 홍보, SNS) 등을 확보하고 싶다.

불만사항

- **인적, 기술적 자원이 턱없이 부족하다**. 마을 사람들과 자원봉사자 만으로는 지속가능한 모델을 만들기가 어렵다,
- 성미산 마을 안에서는 어느정도 원하는 바를 이루었지만, **성미산마을 밖의 성인 발달장애인들은 아직 사부작에 대해 잘 모르는 것 같다**.
- 매번 발로 뛰며 홍보하고 있지만, **정기적인 기부금**은 안 들어온다.
- 실무에 필요한 인스타그램, 영상, 웹사이트 같은 **기술적인 부분들**을 익히기가 어렵다.



“그래서 옹호가게가 뭔데요?
좀 더 자세히, 마음에 와닿는
설명이 필요해요.”

- 이름 : 김윤희
- 나이 : 32세
- 직업 : 회사원
- 가족 : 1인가구 (고양이)
- 주거 : 서울 마포구
- 관심사 : 사회 문제, 커피

사용자 시나리오

이제 좀 직장인의 삶에 적응하기 시작한 사회 초년생 윤희. 회사의 루틴에 적응하고 나니 원래 좀 관심을 가지고 있던 사회 문제로 눈을 돌릴 수 있게 되었다. 봉사활동에 적극적으로 참여할 자신은 없지만, 그래도 **사회에 조금이나마 도움이 될 수 있는** - 뭐 인별그램 스토리에 올려서 문제에 대한 인식을 높인다든지, 매달 정기적으로 기부를 한다든지 하는 행동 정도는 할 여유가 생겼다. 특히 집 근처 우연히 방문한 망원동 카페가 '옹호가게'라고 되어있길래 무엇인가 싶어서 사장님께 여쭙어보았고, 발달장애인이 편하게 방문할 수 있는 가게라는 간단한 설명을 받았다. 기부도 가능하니 한번 찾아보시라고 권유도 하셔서, 집에 가서 좀 더 자세히 찾아보겠다 다짐하였다.

그러나 집에 와서 보니 **정보가 전혀 없다**. 뭘 어떻게 참여하고, 어디에 기부를 해야 실제로 도움이 되는 것인지도 모르겠고, 옹호가게를 찾아봐도 정보가 너무 산발적으로 흩어져 있어 옹호가게가 정확히 무엇인지도 사실 잘 모르겠다. **기부를 하고 싶어도 채널이 명확하지 않고**, 사실 **옹호가게를 제대로 설명해 주지도 않으니 기부를 하고 싶은 동인도 생기지 않는다**. 시간을 들여서 정보를 내가 직접 찾기 보다는, 차라리 그 시간에 **잘 설명되어있는, 공신력 있는 다른 채널에 기부하는게 낫겠다**는 생각도 들었다.

좋은 일을 하는 단체는 맞는 것 같은데... 무언가 기부까지 하기는 좀 아쉽다. 좀 더 마음에 와닿는, 잘 정리된 채널이 있으면 분명 기부를 했을 것 같은데.

목표

- **사회에 기여할 수 있는 나만의 방법 찾기!** 너무 뻘한 기부는 싫고, 뭔가 내가 진짜 '참여'하고 있다는 느낌이 들었으면 좋겠다.
- 동시에 **너무 많은 노력을 들이지는 않고 싶다!** 잘 정리된 사이트를 찾아서, 의미있는 기부인 것을 빠르게 확인하고 싶다.

불만사항

- '옹호가게'가 의미 있는 사업인 것은 알겠는데, **정보가 너무 부족하다!** 뭔지 알아야 믿고 기부를 할텐데...
- 사장님의 말씀만으로는 정확히 어떤 사업을 하는 건지 마음에 와닿지 않는다. 좀 더 **이입이 가능한 설명 매체**가 있으면 좋을 것 같다.

02

사용자 시나리오

| 핵심 사용자 여정



단계	사용자 사고 흐름	행동	활용 기능
STEP 1	주변 갈만한 카페를 찾고 싶어 탐색을 시작한다.	카카오맵에서 카페를 찾는다.	카카오맵
STEP 2	찾은 카페의 설명란에 '옹호가게'라는 문구가 있다. 해당 문구에 호기심이 생긴다.	카페 설명란의 URL을 클릭한다	카카오맵
STEP 3	각 아이콘을 확인, 친근한 UX에 부담감을 느끼지 않는다.	각 아이콘을 클릭하여 간단히 하위 페이지를 탐색한다.	자체제작 인터랙티브 웹사이트 - 홈 화면
STEP 4	옹호가게를 둘러보며 성인 발달장애인들의 삶과 사회적 어려움에 몰입한다.	옹호가게의 각 아이콘을 클릭하여 자세한 스토리라인과 가게에 대한 설명을 확인한다.	자체제작 인터랙티브 웹사이트 - 옹호가게 하위 페이지
STEP 5	전반적 맥락을 이해하고 이에 몰입하여, 옹호가게 외에 발달장애인의 사회적 문제 해결에 참여하고 싶은 생각이 든다.	옹호가게 설명들을 다 본 후의 '이후 이야기가 궁금하다면?' 과 같은 후속 버튼을 클릭하여 사부작 및 기부 연계 페이지로 이동한다. 해당 페이지에서 사부작이라는 단체와 기부에 대한 정보를 얻게 된다.	자체제작 인터랙티브 웹사이트 - 사부작 설명 및 기부 연계 페이지
STEP 6	웹사이트에서의 체험을 마치고, 현실에서도 문제 해결에 참여하고 싶은 욕구를 느낀다.	카카오 같이가치 기부에 참여하거나, 웹사이트 마지막에 나누어주는 공유 카드를 인스타그램 스토리에 공유하는 등 참여형 행동으로 이어진다.	카카오 같이가치 기부 플랫폼

03

핵심 기능 요약

| Must Have, Should Have, Would Like

구분	기능명	주요 내용 및 구현 의도
Must Have (필수조건)	1. 스토리텔링 기반 인터랙티브 로드맵	<ul style="list-style-type: none">성미산 마을을 배경으로 하는 몰입형 인터랙티브 로드맵.지도 위에서 옹호가게의 이야기가 시각적·서사적으로 전개됨.“공간을 따라 걷는 이야기 지도”로서 사용자가 ‘관계의 여정’을 몰입적으로 체험하도록 설계.
	2. 지도 기반 구조 (카카오맵 연동)	<ul style="list-style-type: none">카카오맵과 연동하여, 실제 지도앱 내에 ‘옹호가게’ 검색 태그 등록 및 테마지도 제공.외부 이용자는 카카오맵에서 ‘망원동 카페’ 등으로 검색 중 옹호가게를 자연스럽게 발견.“사부작 인터랙티브 지도 링크”를 클릭하면 옹호가게 스토리맵으로 유입됨.
	3. 반응형 시각화 UI/UX	<ul style="list-style-type: none">모바일 환경에 특화된 레이아웃으로 시각적 일관성과 몰입감 확보카카오맵 이용 중 유입되거나, QR을 통해 접속하는 모바일 사용자가 다수일 것을 고려미니맵, 캐릭터 동선 애니메이션, 대화형 UI, 접근성 대응 등 다양한 인터랙티브 요소 포함.
Should Have (필요조건)	1. 카카오 같이가치 연동 (기부 연결 기능)	<ul style="list-style-type: none">스토리 하단 CTA 영역에 “응원하기” 버튼 배치. 클릭 시 카카오같이가치 기부 페이지로 즉시 이동.공감 후 즉각적인 행동 전환(기부, 응원 등) 유도.스토리 내에서 “후원금이 이런 변화를 만들었어요” 같은 간단한 인포그래픽 표시 가능.
	2. 접근성 및 확장성 고려 설계	<ul style="list-style-type: none">장애인·비장애인 모두가 접근 가능한 UI (대체 텍스트, 색상 대비 등).

03

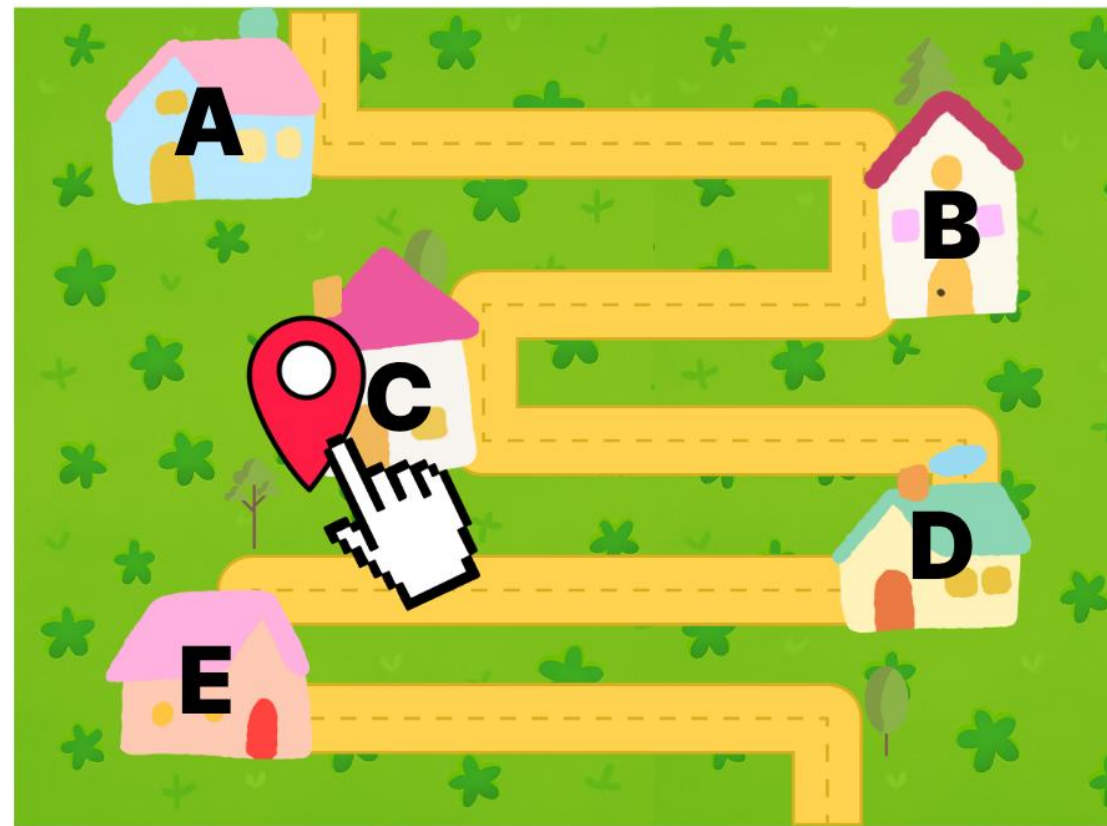
핵심 기능 요약

| Must Have, Should Have, Would Like

구분	기능명	주요 내용 및 구현 의도
Nice to Have (선택조건)	1. 공감/응원/댓글 기능 (참여형 인터랙션)	<ul style="list-style-type: none">• 각 스토리 카드 하단에 “공감하기”, “응원메시지 남기기” 기능 추가.• 간단한 감정 피드백(이모티콘 반응 등) 가능.• DB에 누적되어 시각화됨 (예: “123명이 공감했어요”).
	2. 스탬프/굿즈 연동 (체험형 참여 유도)	<ul style="list-style-type: none">• 여러 옹호가게를 방문하거나 스토리를 열람할 때마다 ‘스탬프’ 획득• 일정 수 이상 모으면 굿즈·쿠폰 등으로 교환 가능.• 지속적 방문·참여 유도 효과.
	3. 인스타 스토리·SNS 공유 기능	<ul style="list-style-type: none">• “이야기 공유하기” 버튼 클릭 시 자동 해시태그·링크 복사.• 사용자가 SNS에 손쉽게 확산시킬 수 있도록 스토리 카드형 썸네일 이미지 자동생성.• 공감 → 참여 → 확산의 선순환 구조 촉진.
	4. 데이터 자동 반영 및 관리 구조 (무코드 DB 연동)	<ul style="list-style-type: none">• - 구글 시트 / Airtable 기반 DB로 가게명, 위치, 이야기, 이미지 관리.• 새 스토리 입력 시 지도 및 웹 자동 업데이트.• 운영자 입장에서 유지·확장 용이.

04 와이어프레임/목업 | 주요 페이지

옹호가게 스토리맵



60

C. 000 카페 - 성미의 이야기



안녕! 여기는 내가 가장 좋아하는 카페야
처음 내가 이 곳을 방문했을 때 사장님이
따뜻하게 반겨주셨던 게 기억나



이건 내가 제일 좋아하는 베이글이야
크림치즈를 발라 먹으면 맛있어



응원해요

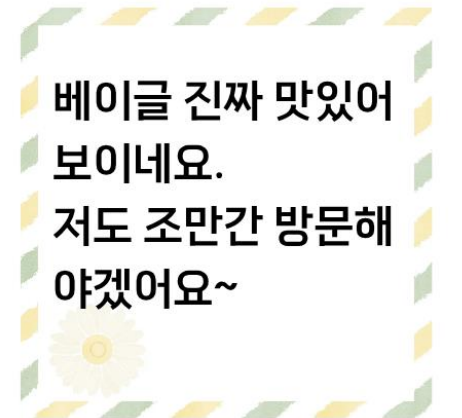
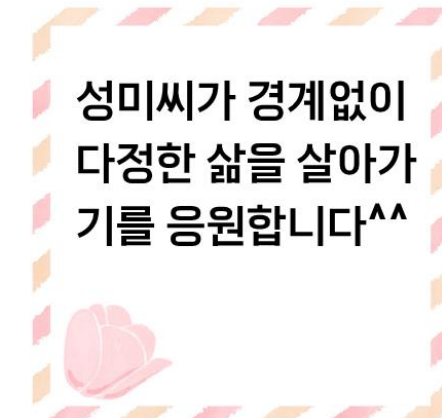


공감해요



방문하기

성미씨에게 10개의 편지가 전달됐어요!



카카오같이가치 연동



모금소개 기부현황 소식

경계없이 다정하게,
사부작의 활동을 응원해주세요



1,257,026원

총 2,568명 참여중

13% 달성

10,000,000원 목표

모금함 기부현황

총 기부 (2,568명)	1,257,026원
직접기부 (145명)	1,008,426원
참여기부 (2,423명)	248,600원

- 공유, 응원, 댓글로 참여하면 카카오가 기부합니다.
- 기부금은 100% 단체에 전달됩니다.

기부하기

♡ 1,380

👤 167