

회의 속 넘쳐나는 정보의 홍수 속에서,



68팀 언프레임

The image shows a laptop screen with the 1min application open. The app's interface is dark-themed with light-colored cards. At the top, there are three notifications:

- Yellow dot: 제안서 메일 회신 (Email reply from proposal) with a pencil icon.
- Red dot: 화요일 미팅 준비 (Preparation for Tuesday meeting) with a pencil icon.
- Orange dot: 다음 회의 안건 준비하기 (Prepare agenda for next meeting) with a pencil icon.

Below the notifications is a large black card labeled "1min" with a green "+" button and the text "+ 회의록 입력". To the right of this is a "Habit" section with a "할일" (To-do) list. The list contains several items, each with a red error icon and the text "할일이름최대20자" (Name of task must be 20 characters or less). The list is organized into four rows of three items each.

On the left side of the screen, there is a "로그인 기능 구현 마무리" (Login function implementation completed) notification with a blue calendar icon.

The main workspace area is divided into three sections:

- Do** (진행 하기): A light blue card with a "할일" (To-do) list.
- Plan** (계획하기): A light green card with a "할일" (To-do) list.
- Delegate** (위임하기): A light gray card with a "할일" (To-do) list.

At the bottom of the workspace, there is a message: "이번 회의에서 도출된 Action Item이 적네요. 더 효율적인 회의 방식을 함께 고민해보면 어떨까요? 이번 회의의 성과가 작게 나타났어요. 주기를 조정하거나 논의 방식을 바꿔보면 더 도움이 될 거예요." (There are few Action Items derived from this meeting. Let's think together about more efficient meeting methods. The results of this meeting are not clearly reflected. Adjusting the schedule or discussion method might be helpful.)

At the very bottom of the screen, it says "Macbook Pro".

Overview

회의가 끝나고 난 뒤...뭐부터 하지?

1min은 회의에서 도출된 Action Item을 기반으로 **회의의 생산성을 진단**하고,
우선순위에 따른 할 일 관리를 통해 신속하게 업무를 시작하도록 돕는 **정보 과잉 해결 솔루션**입니다.



회의는 도구이자 정보의 홍수다.

2023년 리멤버 리서치 서비스, 직장인 614명 대상

'직장인 회의 문화' 관련 설문조사

Q. 불만족스러운 회의가 있다.

그렇다.

69

회의에 불만족하는 이유는?

1위 모호한 결론 27%

2위 상급자 위주의 수직적인 회의 27%

3위 비효율적인 구성과 진행 방식 17%

4위 불분명한 목적 17%

5위 정보 공유만 이루어짐 14%

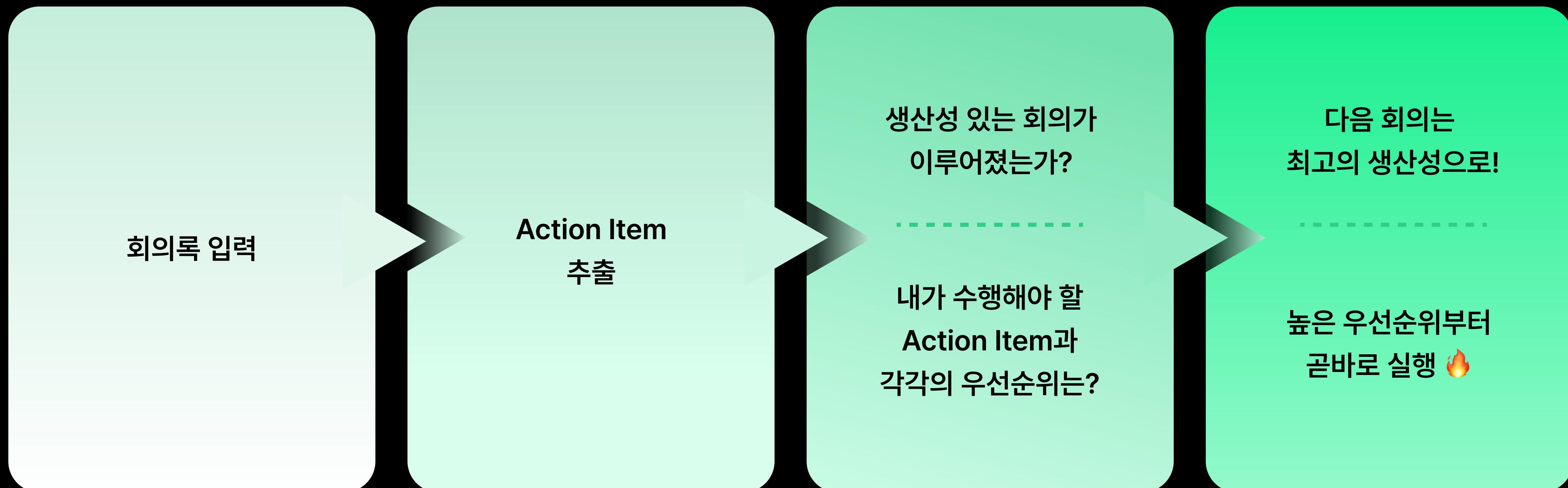
어떻게 ACTION으로 이어지게 할 것인가?

어떻게 정보를 선별할 것인가?

어떻게 회의를 이끌 것인가?

Background

ACTION ITEM 은 곧 회의의 생산성이다.



Solution

하나의 회의록에서 최고의 생산성을,

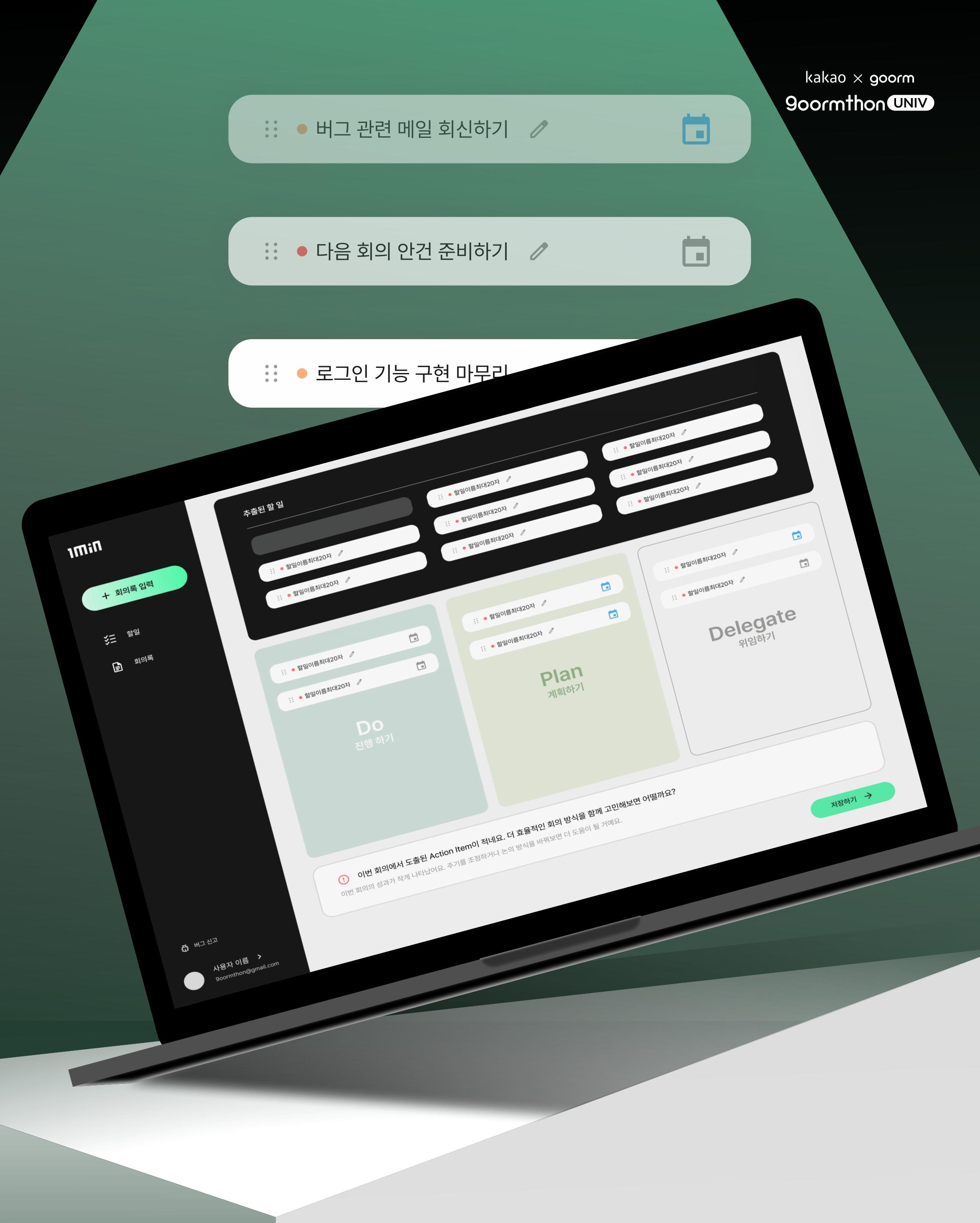
AI 회의록 분석을 통한 Action Item 선별 및 회의 생산성 제고 서비스



2025년 9월 6일 토요일



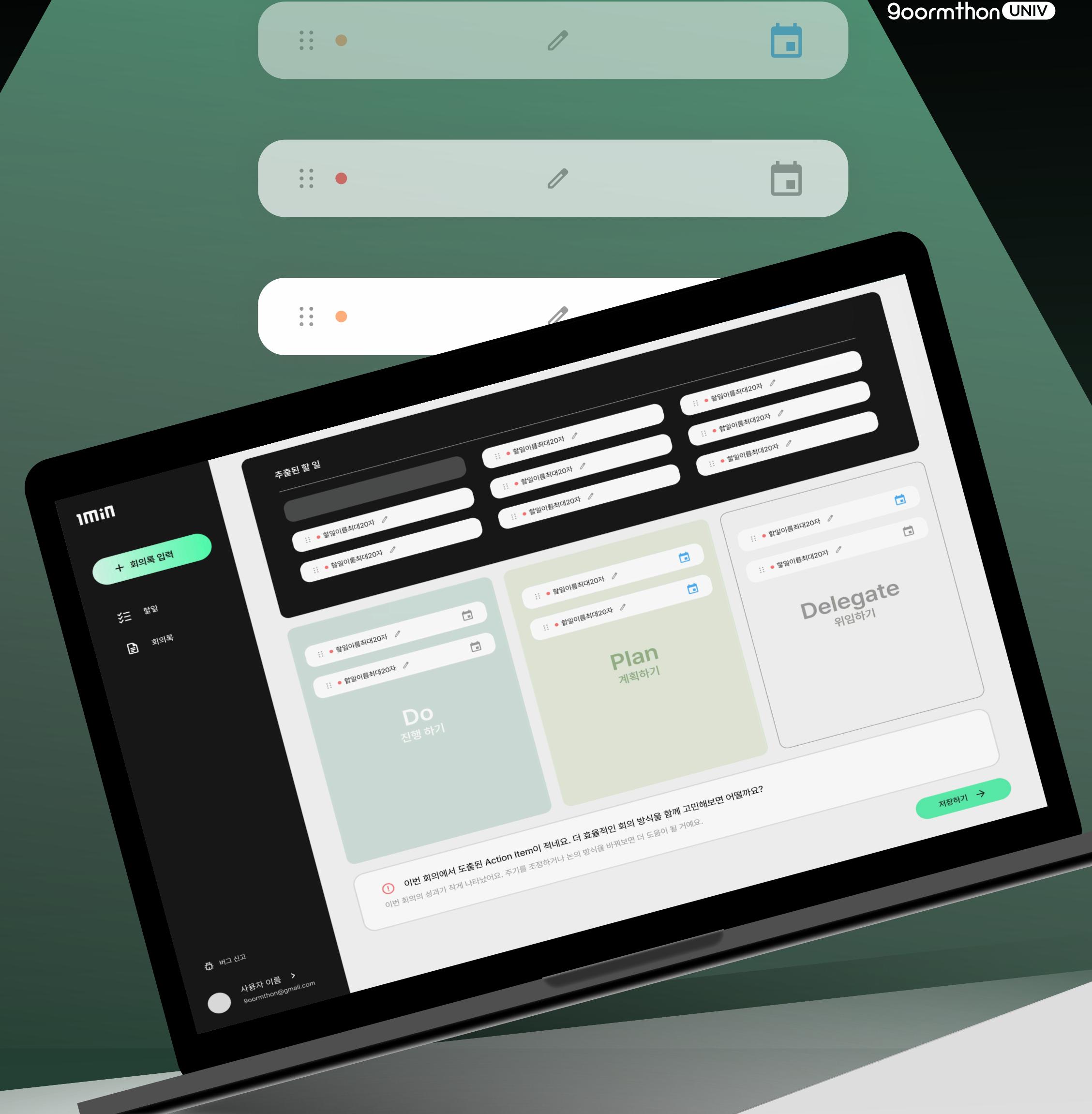
국무위원은 국무총리의 제청으로 대통령이 임명한다. 대통령은 제3항과 제4항의 사유를 지체없이 공포하여야 한다. 형사피고인은 유죄의 판결이 확정될 때까지는 무죄로 추정된다. 국군의 조직과 편성은 법률로 정한다. 전직대통령의 신분과 예우에 관하여는 법률로 정한다. 교육의 자주성·전문성·정치적 중립성 및 대학의 자율성은 법률이 정하는 바에 의하여 보장된다. 국회는 선전포고, 국군의 외국에의 파견 또는 외국군대의 대한민국 영역안에서의 주류에 대한 동의권을 가진다. 언론·출판에 대한 허가나 검열과 집회·결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다. 국토와 자원은 국가의 보호를 받으며, 국가는 그 균형있는 개발과 이용을 위하여 필요한 계획을 수립한다. 국회의원의 선거구와 비례대표제 기타 선거에 관한 사항은 법률로 정한다. 정법률이 정부에 이송된 후 5일 이내에 대통령이 공포하지 아니할 때에는 국회의장이 이를 공포한다. 헌법에 의하여 체결·공포된 조약과 일반적으로 승인된 국제법규는 국내법과 같은 효력을 가진다. 대통령은 제4항과 제5항의 규정에 의하여 확정된 법률을 지체없이 공포하여야 한다. 제5항에 의하여 법률이 확정된 후 또는 제4항에 의한 확정법률이 정부에 이송된 후 5일 이내에 대통령이 공포하지 아니할 때에는 국회의장이 이를 공포한다. 헌법에 의하여 체결·공포된 조약과 일반적으로 승인된 국제법규는 국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력국내법과 같은 효력



하나의 회의록에서 최고의 생산성을,

1min

2025년 9월 6일 토요일



What's the Difference?

As is



Caret



회의록 요약

Action Item 추출

To be



우선순위 지정 & 캘린더 연동

Action Item을 통한 회의의 생산성 진단

회의 가이드라인 제시

단순 회의 요약, 추출 기능만을 제공하여
정보 분류와 즉각적인 작업 수행이 어려웠던 기존의 서비스

우선순위가 높은 Action Item부터 실행할 수 있도록
정보를 선별하여 생산성과 업무 효율을 높여주는 서비스

Key Features

회의록 입력

가장 처음 보이는 페이지로, 회의록을 업로드할 수 있어요.

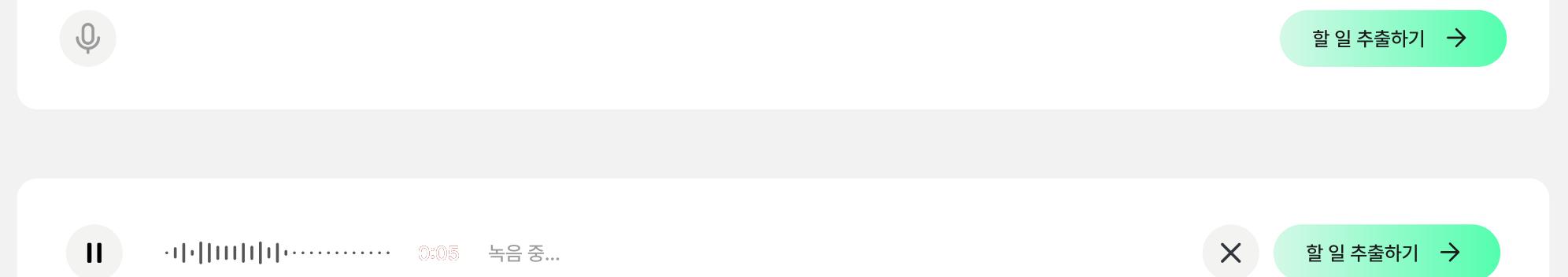
음성 인식과 텍스트 입력이 모두 가능해,
회의 중 실시간으로 회의록을 입력할 수 있어요.

오늘 저녁 7시에 학생회관 세미나실에서 기획팀 긴급 회의를 진행했습니다. 다들 아시다시피 기존 해커톤 주제였던 'AI를 활용한 사회 문제 해결'에 대해 참가 신청 자들 사이에서 아이디어를 내기 너무 막막하다는 피드백이 좀 있었잖아요. 그래서 이 문제를 어떻게 할지 논의하려고 모였습니다.

회의 시작하자마자 팀장인 민준이 형이 문제를 제기했고, 다들 주제가 너무 광범위하고 추상적이라는 데에 바로 공감했어요. 개발팀 서준이는 주제가 너무 크니까 오히려 참가자들이 기술적으로 깊이 있는 결과물을 만들기보다 뜬구름 잡는 아이디어만 낼 것 같다고 걱정했고, 디자인팀 지우도 홍보물을 만들 때 주제를 시각적으로 표현하기가 너무 애매했다고 하더라고요. 그래서 결국 만장일치로 주제를 바꾸는 걸로 의견이 모아졌습니다.

새로운 주제로는 여러 아이디어가 나왔어요. 수빈이가 제안한 '일상 속 작은 불편함 개선'도 괜찮았고, 제가 제안한 'Gamification: 세상을 게임처럼'도 반응이 좋았습니다. 지우가 낸 '연결'이라는 키워드도 의미는 있었지만 기존 주제랑 비슷하게 너무 추상적이라는 의견이 있었고요. 다들 여러 주제를 놓고 장단점을 이야기하다가, 최종적으로는 'Gamification'이 가장 해커톤 취지에 맞고 참가자들의 흥미를 끌 수 있겠다는 쪽으로 기울었습니다. 단기간에 재미있는 결과물을 만들기에 딱이라는 생각이었죠.

그래서 투표를 부쳤고, 결국 'Gamification: 세상을 게임처럼'으로 최종 주제를 확정했습니다. 주제가 정해지자마자 바로 각자 할 일을 나눴어요. 민준이 형은 오늘 자정까지 참가자 전원에게 주제 변경을 공지하기로 했고, 지우는 바뀐 주제로 포스터랑 SNS 홍보물을 다시 만들기로 했습니다. 수빈이는 참가자들이 아이디어를 얻을 만한 참고 자료를 노션에 정리하고, 서준이는 게임 관련 API나 기술 지원 가이드를 준비하기로 했습니다. 다음 주 월요일에 다시 모여서 세부적인 심사 기준이나 멘토 섭외 문제를 다시 논의하기로 하고 8시쯤 회의를 마쳤습니다.



2025년 9월 6일 토요일

회의록을 입력해주세요

Key Features

할 일 추출

업로드된 회의록을 기반으로 액션 아이템을 추출하고 분류해요.

Do Plan Delegate

아이젠하워 매트릭스를 사용해 체계적으로 액션 아이템을 분류하도록 했어요.

The screenshot shows a web interface for extracting action items from meeting minutes. At the top, there's a header with three tabs: 'Do' (green), 'Plan' (orange, selected), and 'Delegate'. Below the tabs is a section titled '추출된 할 일' (Extracted Tasks) containing a grid of 12 task cards. Each card has a title like '할일이름최대20자' and a small edit icon. Below this grid are three large cards labeled 'Do' (진행 하기), 'Plan' (계획하기), and 'Delegate' (위임하기), each with two sub-tasks. A call-to-action button at the bottom right says '저장하기 →' (Save).

도출된 액션 아이템에 따라 AI 분석 가이드라인에 제공되어 즉각적인 피드백과 회의의 회고가 가능해요.

선택한 액션 아이템은 자동으로 할 일 목록에 추가돼요.

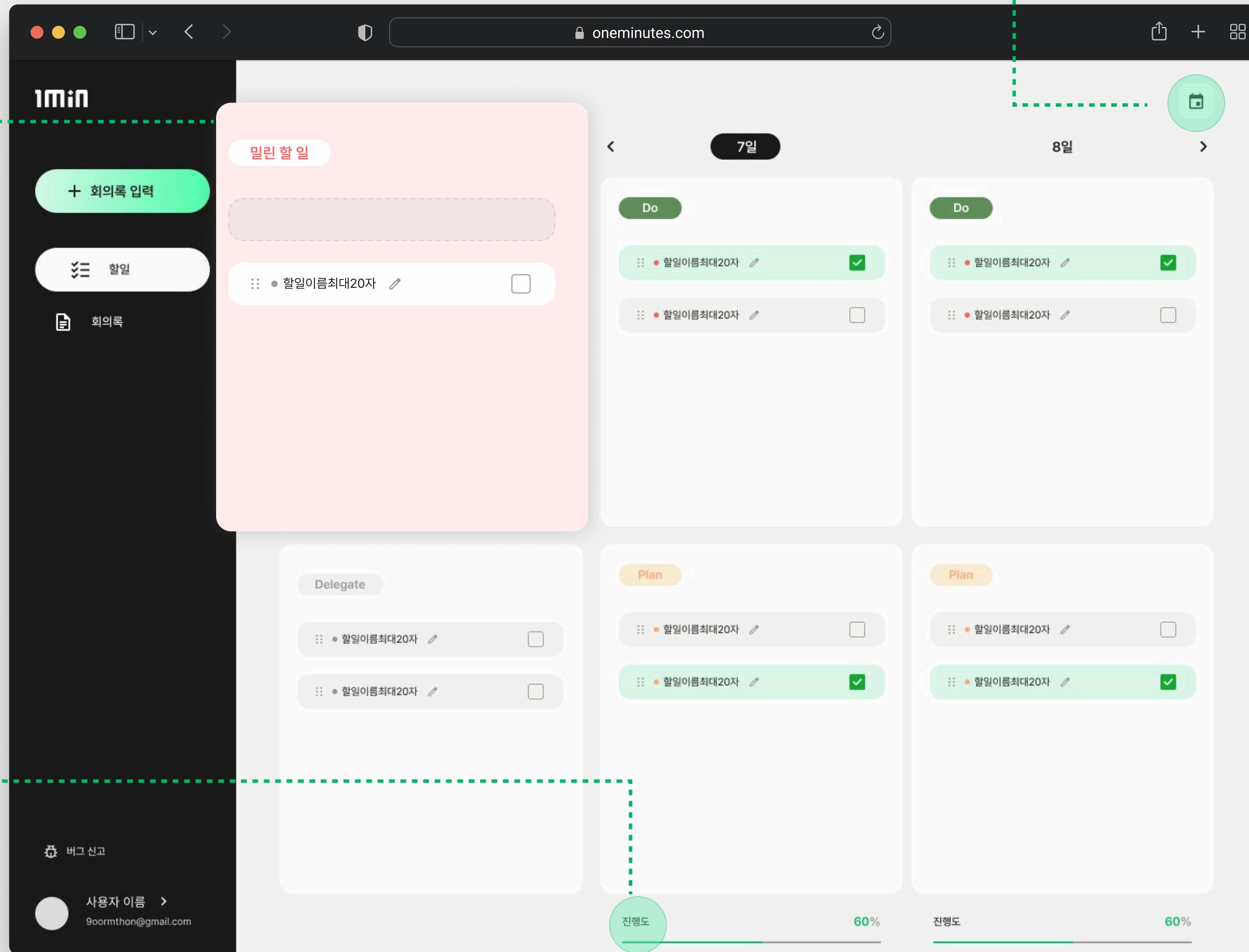
The screenshot shows a web interface for classifying extracted tasks. It features three columns: 'Do' (green), 'Plan' (orange), and 'Delegate' (gray). Each column contains several task cards with titles like '할일이름최대20자' and edit icons. Above the columns, a message reads '할 일 등록 완료!' (Task registration completed!) and '지금 바로 일을 시작해보세요.' (Start working now!). To the right is a green cartoon robot icon. At the bottom are buttons for '전체 할 일 보기 →' (View all tasks) and '새 회의록 입력' (Enter new meeting notes). A call-to-action button at the bottom right says '저장하기 →' (Save).

Key Features

할 일 우선순위 지정

추가된 액션 아이템을 우선순위에 따라 모아볼 수 있어요.

월별, 일별로 나누어 볼 수 있어요.



기간이 지나 완료하지 못한 일은 밀린 할 일로 이동되어,
다시 배정할 수 있어요.

그날 할 일의 **진행도**를 확인할 수 있어요.

Key Features

회의록 히스토리

지난 회의록과 액션 아이템을 아카이빙해서 볼 수 있어요

간략히 보기에서 회의 3줄 요약이 제공돼요.

해커톤 주제 변경 관련 기획팀 회의

진행도

60%

의록

- 기존 해커톤 주제('AI를 활용한 사회 문제 해결')가 너무 추상적이라는 문제 제기에 따라 주제 변경을 논의
- 논의 결과, 참가자들의 흥미 유발과 아이디어 구체화에 더 용이한 'Gamification: 세상을 게임처럼'으로 주제를 최종 변경
- 주제 변경 공지, 홍보물 수정, 기술 자료 준비 등 후속 조치를 각 팀원에게 분배

전문 보기 ▾

해당 회의록에서 추가된 할일과 진행도를 확인할 수 있어요.

버그 신고

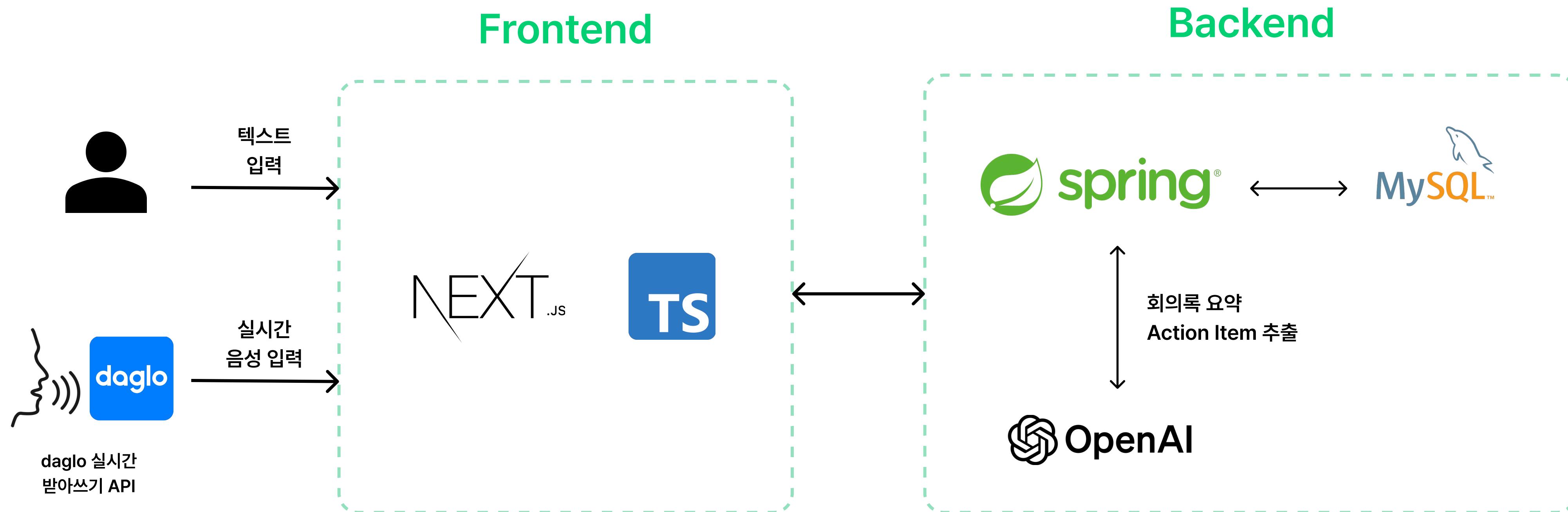
김미르미
9oormthon@gmail.com

The screenshot displays the One Minutes application interface, specifically the 'Meeting History' section. At the top, there's a header bar with the URL 'oneminutes.com'. Below it, a large green dashed box highlights the 'Meeting History' area. Inside this area, there are three main sections:

- 9월 20일**: This section shows a summary of a meeting titled '해커톤 주제 변경 관련 기획팀 회의'. It includes a progress bar at 60% completion and a list of key points from the meeting notes.
- 추가된 할 일**: This section lists several tasks with checkboxes:
 - 모든 참가자에게 주제 변경 공지 (checked)
 - SNS 홍보물 수정 (unchecked)
 - 기술 지원 가이드라인 준비 (checked)
 - 홍보 포스터 수정 (unchecked)
 - 해커톤 참고 자료 노션에 정리 및 업로드 (checked)
 - 멘토 섭외 논의를 위한 회의 (unchecked)
- 해커톤 초기 기획 및 1차 주제 선정 회의**: This section shows another meeting summary with a 50% completion progress bar and a list of agenda items.

Development Architecture

kakao x goorm
goormthon UNIV



Typography

회고 요약과 일정 정리에 특화된 서비스 특성에 맞게
범용성 높게 활용 가능한 Pretendard 폰트를 사용하였습니다.

Pretendard 1minutes

Title

Semibold24

Semibold20

Medium20

Semibold16

Tab

Semibold14

Medium14

Body

Regular14

Tag

Reular14

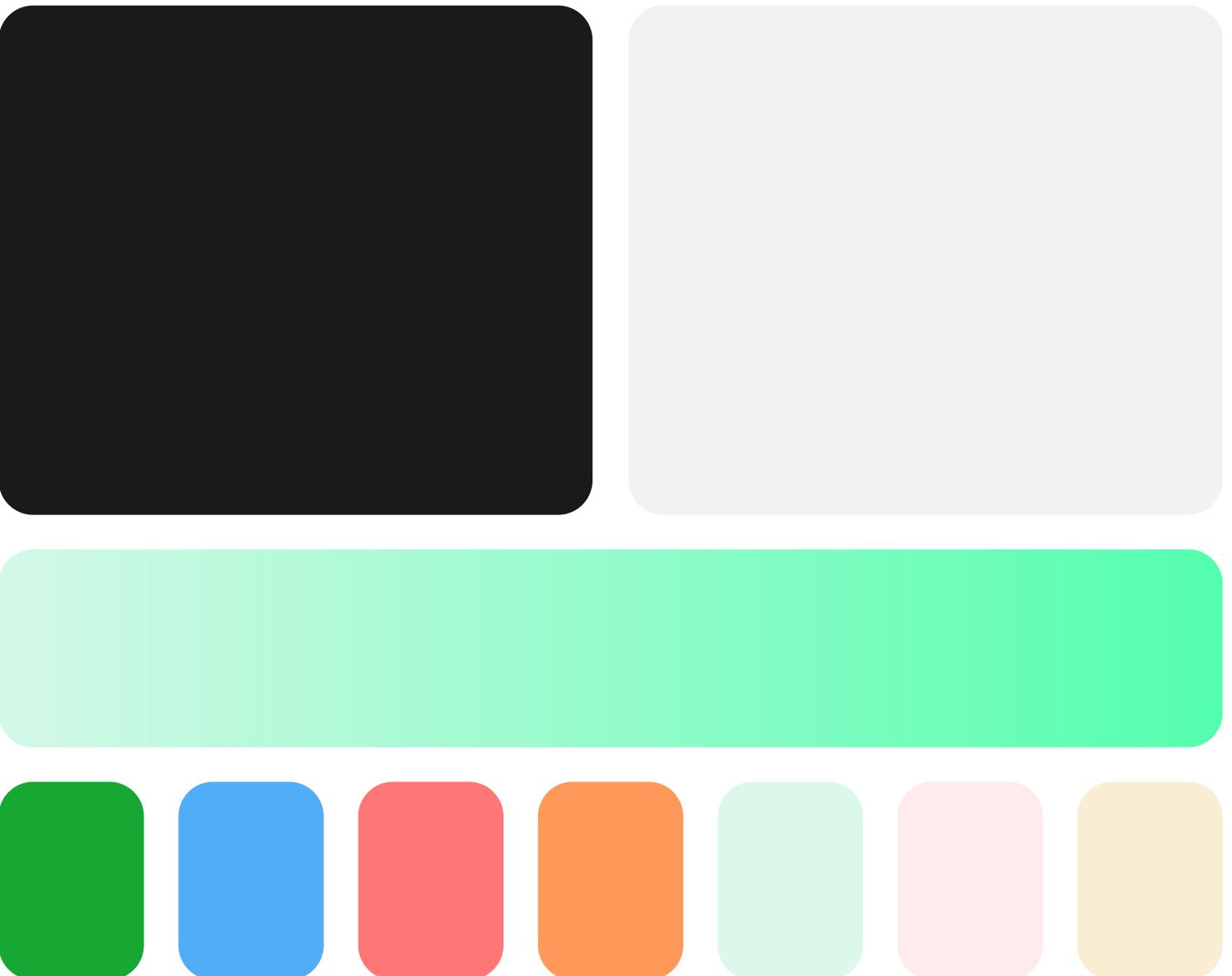
Semibold12

Regular12

Medium10

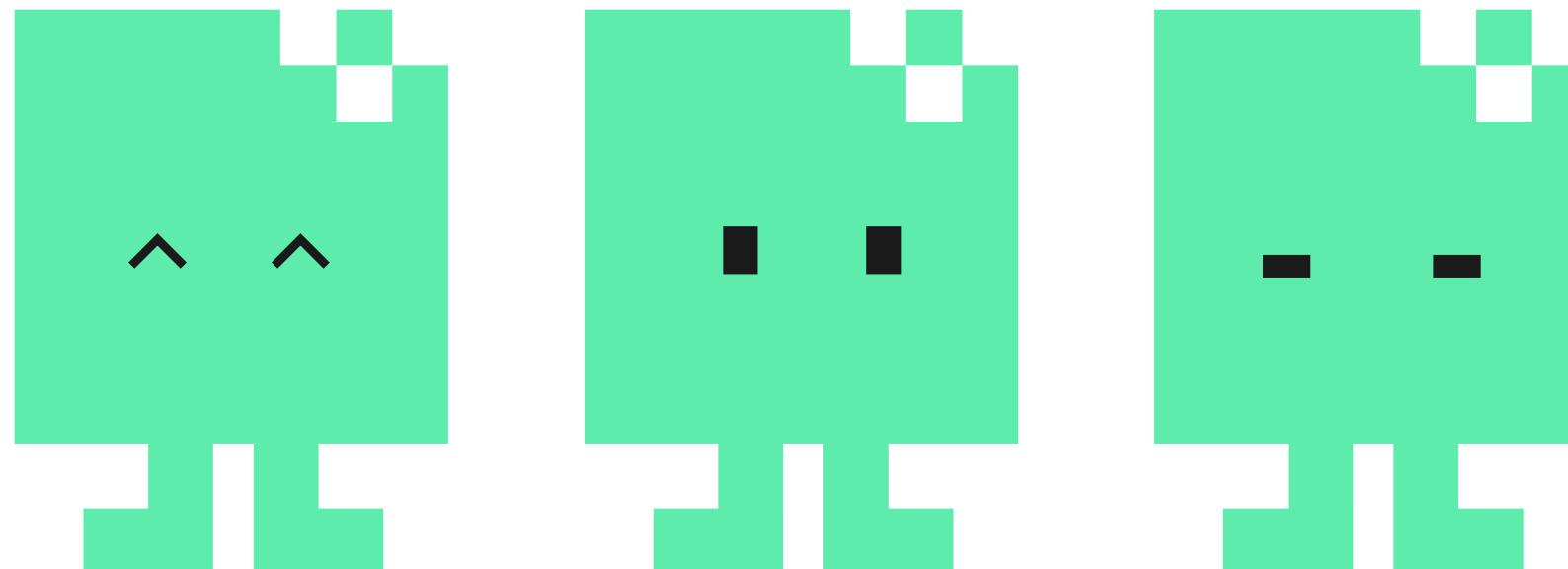
Color

가독성을 높이는 블랙 & 화이트 톤에 초록색 그라데이션을 포인트 컬러로
활용하여 디자인에 변화를 더했습니다.



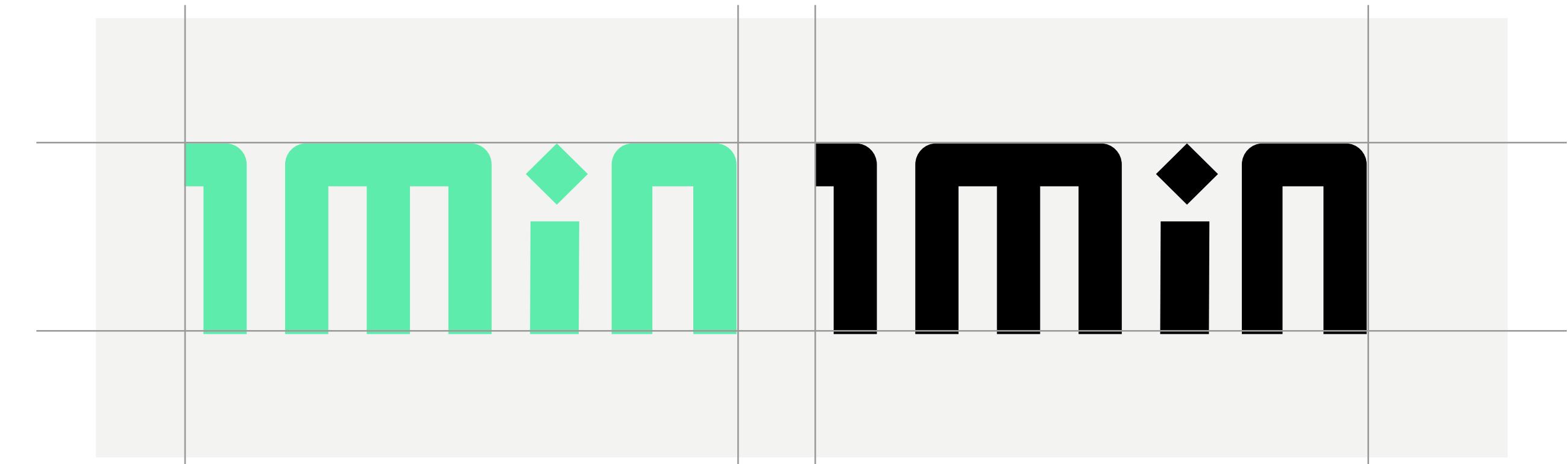
Character

체크박스와 유사한 형태의 사각형 모양 캐릭터를 통해 사용자가 정보 취사의 과정을 흥미롭게 느낄 수 있도록 하였습니다.



Logo

회의록을 뜻하는 단어 "minutes"에 간편함을 나타내는 숫자 1을 덧붙여 회의록이 차곡차곡 정리된 모습을 연상시키는 로고를 디자인하였습니다.

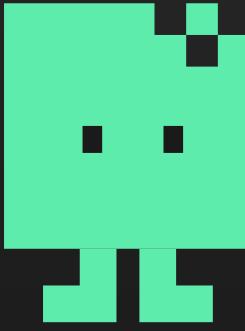


Now let's take a look

https://www.youtube.com/watch?v=GMLMyyCh8aA&list=RDGMLMyyCh8aA&start_radio=1

개인

사용자의 회의 경험 혁신 및 생산성 증대



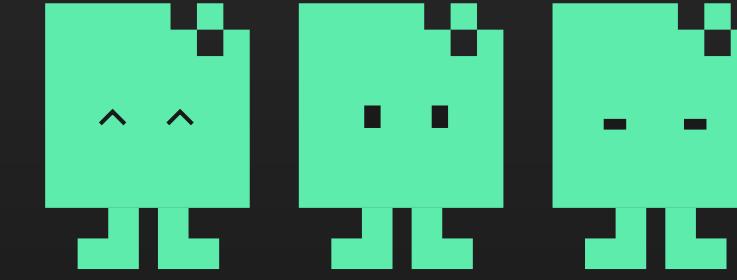
명확한 Action Item 관리로 업무 누락 방지

회의 히스토리를 통한 신속한 업무 맥락 파악

실행으로 이어지는 회의 경험을 통한 개인 효능감 증대

조직

데이터 기반의 비즈니스 가치 및 확장성 확보



Action Item 기반의 회의 문화 정착으로 조직 실행력 강화

업무 책임 및 기한 명확화로 불필요한 소통 비용 절감

회의 데이터의 자산화를 통한 지식 경영 기반 마련

조직 관리 및 비즈니스 솔루션으로의 높은 확장 가능성

1

AI 서비스 고도화로 버티컬 솔루션 제공

해당 분야의 용어와 맥락에 특화된 SLM을 활용하여, 범용 모델보다 압도적으로 정확한 Action Item을 추출합니다.
이를 통해 전문 시장에서의 경쟁 우위를 확보하고, 프리미엄 B2B 비즈니스 모델을 구축합니다.

2

팀 스페이스 도입 및 조직의 회의 문화 개선

회의 참여자를 선택하고, 화자를 인식하여 할 일을 바로 지정할 수 있습니다.
또한 결론 없는 회의', '상급자 위주의 발언' 등 근본적인 문제에 직접 개입해 데이터 기반의 구체적인 솔루션을 제시합니다.

3

조직 분석 및 인사이트 제공

모든 회의 데이터를 기반으로 팀별/조직별 회의 효율성을 분석합니다.
회의 빈도, 발언 패턴, Action Item 완료율 등을 시각화하여 조직 문화 개선을 위한 인사이트를 제공합니다.

Q&A

Thank You