
팀 웹사이트 프로젝트 기획서

- Sense + Healing = SENSLING -



작성자 20215454 강지수, 20216152 김유진
 20211004 김찬형, 20215888 손유림

참고 중앙대학교 예술공학과
 표준웹테크놀로지 1분반

< 목 차 >

1. 개 요

가. 기획 목적	4
나. 기획 배경	4
다. 기대 효과	5

2. 추진 사항

가. 기획 내용	5
1) 기획 주제	5
2) 기획 컨텐츠	5
나. 기획 방법	7
1) 홈페이지 메뉴와 방향성	7
2) 페이지 및 콘텐츠 디자인	8
3) 레이아웃	10
4) 디자인 컨셉	12
5) 차별화된 기능 및 추가 요소	12

3. 추진 계획

가. 부서별 담당자	13
1) 기획부	13
2) 개발부	13
3) 디자인부	13
나. 기획 기간	13
1) 기획 세부 일정 및 개발 일정	13

웹 프로젝트 기획서

SENSLING

표준웹테크놀로지 1분반 강지수, 김유진, 김찬형, 손유림

요 약

본 프로젝트는 오감을 활용한 힐링 테마 웹 사이트 제작을 주제로, 여러 가지 인터랙티브하면서 미니멀함을 강조한 웹 사이트 구현 프로젝트이다.

코로나 블루 등으로 지쳐있는 사람들을 위로 하고 사용자에게 편안함이라는 감정을 전달하고자 본 프로젝트를 기획하게 되었다. 사람에게 있어 여러 가지 활동뿐만 아니라 휴식의 중요성에 대해 일 깨워줌과 동시에 스트레스 해소를 목적으로 하고 있다.

일기 & 명상, 차 & 시, 게임, 음악 & 향기, 오감을 활용한 4가지 콘텐츠를 잡아 사용자가 체험 하고 정보를 전달할 수 있도록 구성한다. 각 콘텐츠의 핵심은 간단한 스토리텔링과 스크롤링을 활용한 모션 그리고 각 파트의 독특한 '감각'에 대한 컨셉이다.

키워드

인터랙티브한 웹사이트, 오감을 활용한 힐링 콘텐츠, 미니멀한 디자인, 사용자 부담을 줄인 인터페이스, 패럴릭스 스크롤링

Abstract

This project is a website implementation project that emphasizes various interactive and minimalism under the theme of producing a healing using five senses.

This project was planned to comfort people who are tired of COVID-19 and Corona-Blue. To convey the feeling of comfort to users. It aims to relieve stress while reminding people of the importance of rest as well as various activities.

It is organized so that users can experience and deliver information by capturing four contents.

Keywords

Interactive website, healing content using five senses, minimal design, user-friendly interface, parallax scrolling

1. 개 요

가. 기획 목적

오감을 활용한 활동을 통해 피로도를 지우고 힐링을 하고 가는 웹사이트 제작을 희망한다. 단순 시청에 그치는 웹사이트가 아닌 **인터랙티브한 활동**을 통해 사용자와 웹사이트가 서로 상호작용할 수 있는 웹사이트를 제작하려고 한다. 웹사이트의 성격상 인터랙티브한 활동은 시각적인 요소가 크게 작용하는데 간결하면서 미니멀한 웹디자인을 통해 복잡도를 줄이고, 심플함을 늘리는 것을 목표로 한다. 또한, 남녀노소를 불문하고 **누구나 쉽고 편하게 접근하여 활동을 즐길 수 있는** 웹사이트를 제작하는 것이 이번 프로젝트의 목적이다.

나. 기획 배경

빠르게 변화하는 세상 속에서 적응하기 위해 사람들은 항상 바쁜 일정을 소화한다. 하지만 사람이 24시간이라는 하루 동안 쓸 수 있는 에너지에는 한계가 있다. 특히 큰 집중을 요하는 일이 있다면 그 집중을 계속해서 유지하는 데는 더 큰 에너지가 들기 마련이다. 이렇게 소비되는 에너지 활동을 계속하고 있는 한, 결코 채워지지 않는다. 그렇기 때문에 휴식은 활동만큼이나 중요하다. 사람들은 휴식에 대해 간혹 오해를 하곤 한다. 휴식은 아무것도 하지



않는 비생산적인 시간이 아니라 활동을 위한 에너지를 비축하는 시간이자 활동을 정리하는 시간이다. 휴식이 있어야 다시 활동을 할 수 있는 것처럼 휴식은 사람에게 있어 매우 필수적이다. 우리는 이런 **휴식의 중요성에 집중**하였고, 사람들이 우리의 **홈페이지에 방문하였을 때, 피로감을 지우고 휴식을 하고 갔으면 좋겠다**는 생각으로 다음과 같은 프로젝트를 기획하게 되었다.

사람마다 혹은 자신이 처한 상황이나 지친 정도에 따라 휴식을 취하는 방법에는 차이가 있을 수 있다. 잠을 자는 것도 일종의 휴식일 수 있지만, 졸리지 않은데 억지로 자려고 한 다거나 하는 것은 또 하나의 스트레스가 될 수 있다. 잠이 오지 않는다면 잠을 자지 않고 그 시간을 편하게 보내는 활동을 해보는 것도 방법이다. 사람들은 일반적으로 **시각, 청각, 후각, 촉각, 미각, 즉 오감을 통해 안정감을 느낀다**. 따라서 휴식을 취할 때도 음악 감상, 사진 혹은 영상 감상, 당도 있는 음식 섭취, 게임, 꽃향기 맡기처럼 오감을 활용한 활동들을 많이 찾곤 한다. 우리는 이런 특징에 주목하여, **오감을 활용한 힐링 테마를 주제로 이번 프로젝트를 구체화**하였다. **시각적으로 안정감을 주는 요소들과 오감이 적절히 섞인 인터랙티브 힐링 테마를 엮어 프로젝트를 진행할 계획**이다.

다. 기대 효과

성별구분	연령대	2016년		2017년		2018년		2019년		2020년 상반기	
		수진자수	심결총액	수진자수	심결총액	수진자수	심결총액	수진자수	심결총액	수진자수	심결총액
계 (단위: 명, 억원)	계	643,137	2,600	682,053	2,809	752,910	3,356	798,495	3,815	595,043	1,968
	0_9세	1,074	3	1,115	3	1,199	4	1,453	5	783	2
	10_19세	26,061	127	30,041	151	42,697	271	47,665	319	28,777	136
	20_29세	65,104	255	77,440	319	99,778	469	121,047	631	94,290	387
	30_39세	75,904	283	83,192	318	93,500	398	105,764	500	77,666	281
	40_49세	93,029	363	98,309	387	105,535	450	112,068	513	81,375	262
	50_59세	123,997	479	124,903	486	128,561	523	129,105	552	91,366	267
	60_69세	122,651	478	127,478	502	133,680	551	134,917	579	101,681	287
	70_79세	112,900	430	115,942	450	121,021	479	119,202	486	88,339	231
	80세이상	46,515	182	51,201	191	56,431	211	58,873	229	45,040	115
	계	212,137	910	226,342	978	252,404	1,137	267,298	1,285	194,296	652

표 = 연령별 우울증 발생현황(제공=심평원, 재구성=조명희의원실).

최근 코로나19가 심화되면서 **우울증, 스트레스로 고통받는 사람 수가 증가**하였다. 보건복지위원회 통계자료에 따르면 코로나19가 시작된 지난 2년간 우울증으로 치료받은 인원은 약 100만여명이 넘어갈 것으로 예측된다. 더욱이 코로나19가 심화되면서 코로나19가 확산되고 사회적 거리두기가 강화되면서 사람 간 대면접촉이 줄어들거나 각종 직업 및 구직 활동에 장애가 생겨 발생한 우울감을 뜻하는 '**코로나 블루**'도 등장하였다. 이런 힘든 상황 속에서 조금이나마 지친 사람들을 위로하고자 해당 웹페이지를 기획한다.

해당 웹사이트에 여러 가지 다양한 콘텐츠를 구성해 스트레스를 해소해주고, 코로나19로 인해 인터넷의 접근성 높아졌다는 점을 적극 활용하여 편안함이란 감정 전달을 기대한다.

2. 추진 사항

가. 기획 내용

1) 기획 주제

오감을 활용한 힐링형 인터랙티브 웹페이지 제작. 시각적인 효과와 인터랙티브함에 초점을 두고 웹페이지를 기획한다. 삶에 지쳐있는 사람들을 위해 보고, 체험하는 것만으로 안정감을 얻고 갈 수 있는 편안한 웹페이지를 제작하는 것이 목표이다.

2) 기획 콘텐츠

클릭과 스크롤링 기법을 주로 활용하여 **시각적인 모션 효과**에 집중한다. 내부 힐링 콘텐츠는 크게 일기 & 명상, 차 & 시, 게임, 음악 & 향기, 4가지로 구분하여 진행한다.

일기 & 명상 파트는 편안한 분위기에서 글을 작성할 수 있도록 잔잔한 명상 bgm이 흘러나오고, 데일리 일기 글귀가 랜덤하게 한 줄씩 포함되어 오늘 하루를 돌아볼 수 있는 콘텐츠이다. 작성한 일기는 이미지로 저장할 수 있으며, 개인 소장이 가능하도록 개발할 예정이다. 또한, 스크롤링을 내릴 때 모션과 글귀를 추가하여 웹페이지 자체가 심심하지 않도록

록 진행한다.

차 & 시 파트는 오늘 하루 지친 사람들을 위로하는 시 한 편이 랜덤하게 재생되고, 관련된 시와 어울리는 차 한 잔을 같이 소개하는 등 추천에 목적을 둔 콘텐츠이다. 차의 소개에는 효능, 분위기, 맛 등을 담아서 해당 차가 기억에 남아 나중에 다시 찾아볼 수 있도록 추천하는 것이 목적이다. 파트 구현은 적절한 타이포그래피와 모션을 엮어 자연스러운 시의 재생과 차의 디자인을 구성할 예정이다.

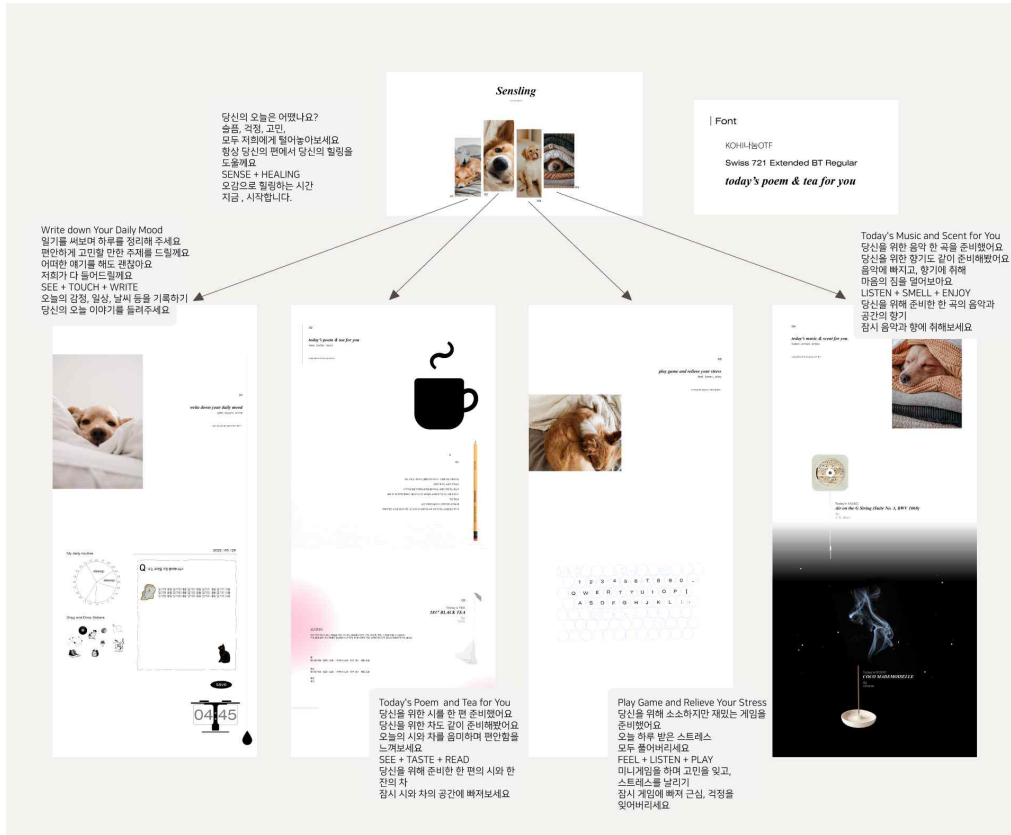
게임 파트는 지나치게 머리를 많이 쓰지 않는 게임으로 구성하는 것을 목표로 하여, 생각을 정리하거나 안정감을 느낄 수 있는 게임 콘텐츠이다. 또한, 게임 파트는 해당 웹페이지에서 주된 인터랙티브함을 담은 파트로 키보드와 마우스를 활용한 '털 세우기', '뽕뽕이 터뜨리기' 라는 간단한 게임을 진행한다. 게임을 시작하기에 앞서 간단한 스토리텔링으로 게임의 목적과 방법에 대해 소개할 예정이다.

음악 & 향기 파트는 누구나 흥얼거릴 수 있는 혹은 사용자의 기분을 좋게 만들어주는 음악을 랜덤하게 추천하여 재생하고, 위에서 소개한 차와 마찬가지로 향에 대하여 소개하고, 추천해주는 콘텐츠이다. 음악 콘텐츠는 벽걸이형 CD 플레이어를 주된 디자인으로 잡아 CD가 재생되면서 음악이 흘러나오는 형식으로 구성한다. 향기 콘텐츠는 인센스 스틱에서 흘러나오는 향이 스크롤을 내리면 모션처럼 이루어지는 것이 주된 디자인이며, 해당 향에 대한 간단한 설명들이 추가적으로 소개될 예정이다.

각 파트마다 하나씩 시각적, 후각적, 미각적, 촉각적, 청각적인 콘텐츠들을 담아 전체적인 오감을 활용한 힐링 테마를 완성한다.

나. 기획 방법

1) 홈페이지 메뉴와 방향성 (내비게이션)



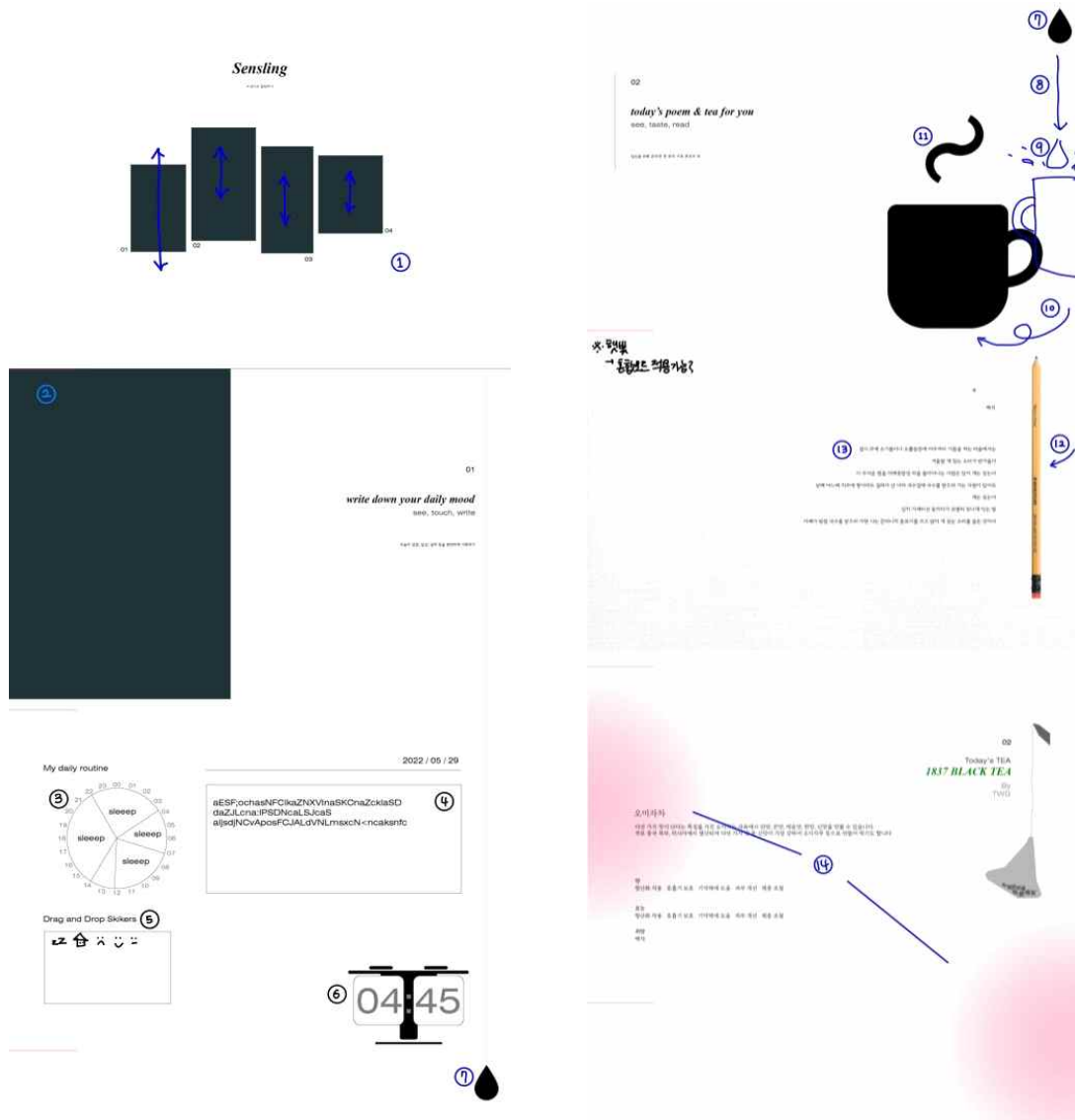
우선, 사용자는 간단한 타이포그래픽을 통한 웹페이지 설명 멘트 파트를 스크롤하여 확인하게 된다. 그 뒤, Sensling 홈페이지의 기본 화면이 나타난다. 기본 화면에는 매일 다른 4가지의 기분이 좋아지는 이미지들이 랜덤하게 나타난다. 사용자는 4가지의 이미지 중 가장 마음에 드는 이미지를 선택하여 클릭한다.

사진 한 가지를 선택하게 되면, 4가지의 콘텐츠(일기 작성, 시&차 추천, 미니게임, 음악&향기 추천) 중에서 한 가지로 랜덤하게 연결된다.

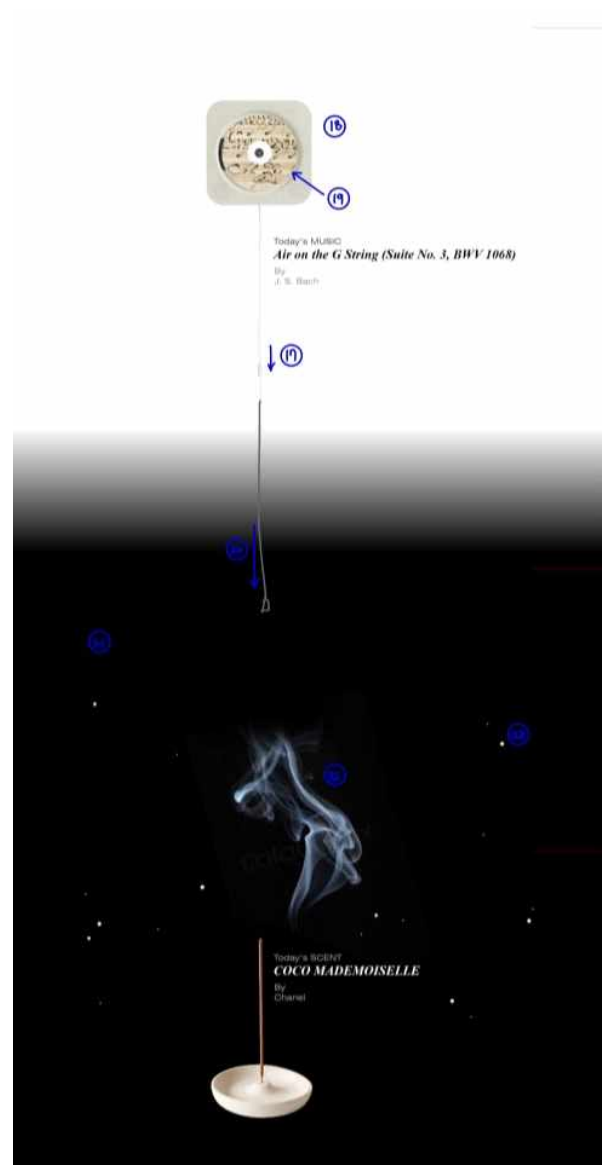
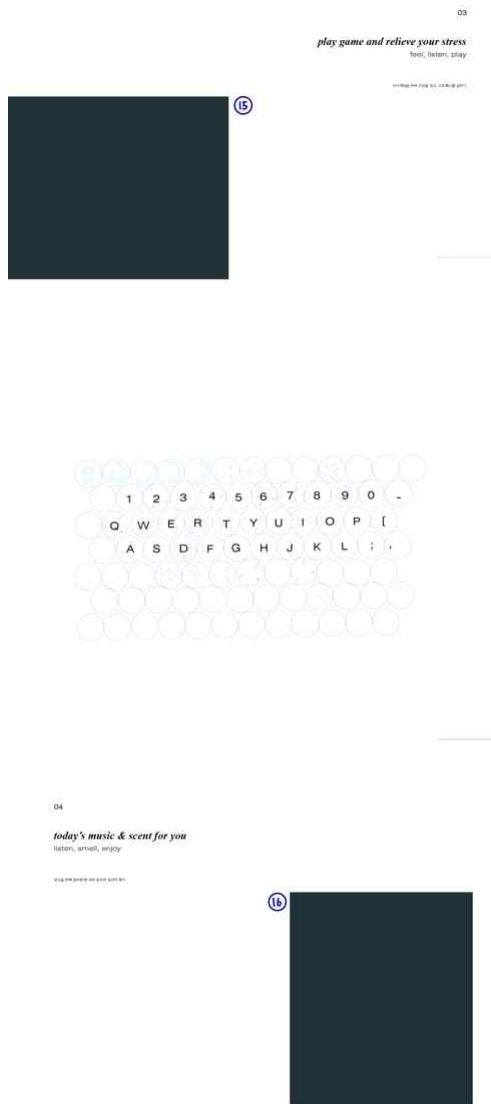
콘텐츠로 연결된 뒤, 가장 먼저 각 콘텐츠를 소개하는 멘트들이 타이포그래피 형태로 나타난다. 멘트를 통해 랜덤으로 선택된 콘텐츠에 대한 설명을 이해한 뒤, 본격적으로 각 콘텐츠를 즐길 수 있는 페이지로 넘어간다.

매일 한 개의 사진을 선택하고, 한 가지의 오감 힐링 콘텐츠를 즐길 수 있는 구성으로 메뉴와 내비게이션이 설정되어있다.

2) 페이지 및 콘텐츠 디자인 - 인터랙티브 및 모션 요소



- 1: 네 개의 사진이 각자 위아래로 등등 떠다닌다.
- 2: 화면에 딱 차있던 사진이 스크롤 하면 투명도가 증가하며 사라진다.
- 3: 시간표의 숫자를 클릭하면 원의 중심과 선이 이어진다.
- 4: 일기장에 스티커를 부착할 수 있다.
- 5: 시간표와 일기장에 드래그 앤 드롭하여 붙일 수 있는 스티커
- 6: 현재 시각
- 7: 선의 끝에서 물방울이 서서히 커지다가
- 8: 선에서 떨어지고
- 9: 숨겨져 있는 컵으로 떨어진다.
- 10: 컵이 한 바퀴 돌며 앞으로 나온다.
- 11: 연기가 생겼다가 사라짐
- 12: 연필이 굴러온다.
- 13: 시가 한 해씩 밑에서 올라온다.
- 14: 스크롤을 내리면 색의 투명도가 낮아져 색이 물드는 것처럼 보임
- 15: 연필이 굴러온다.



15: 화면에 딱 차있던 사진이 스크롤 하면 투
명도가 증가하며 사라진다.

16: 화면에 딱 차있던 사진이 스크롤 하면 투
명도가 증가하며 사라진다.

17: 줄이 당겨짐

18: '철컹' 소리

19: CD 돌아가고 음악 재생

20: 스크롤이 내려가면 줄이 당겨짐

21: 배경색이 흰색에서 검은색으로 바뀜

22: 연기(gif)가 피어 오름

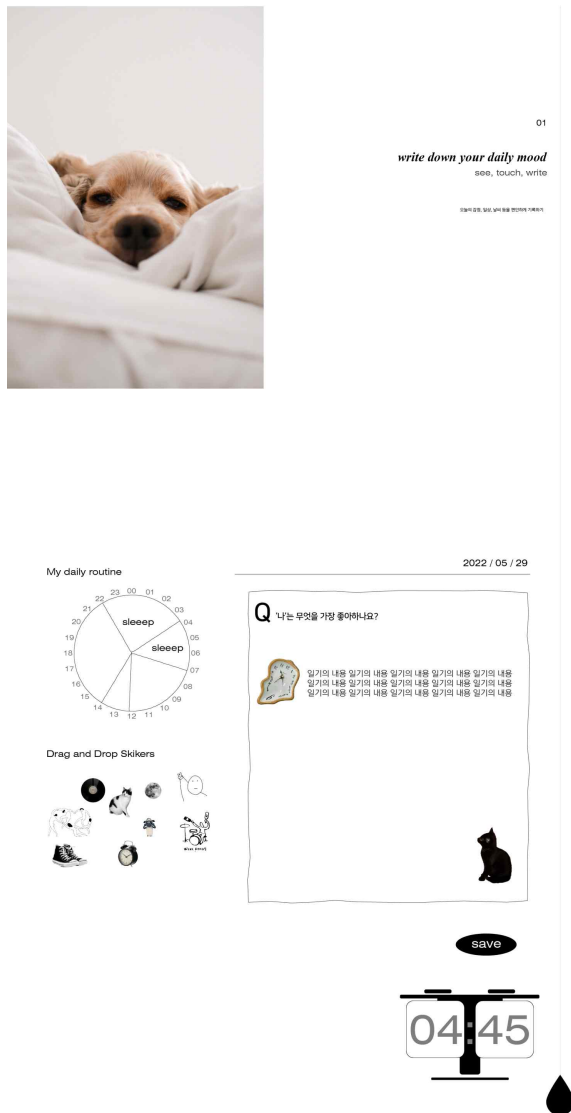
23: 별이 반짝거림

3) 레이아웃

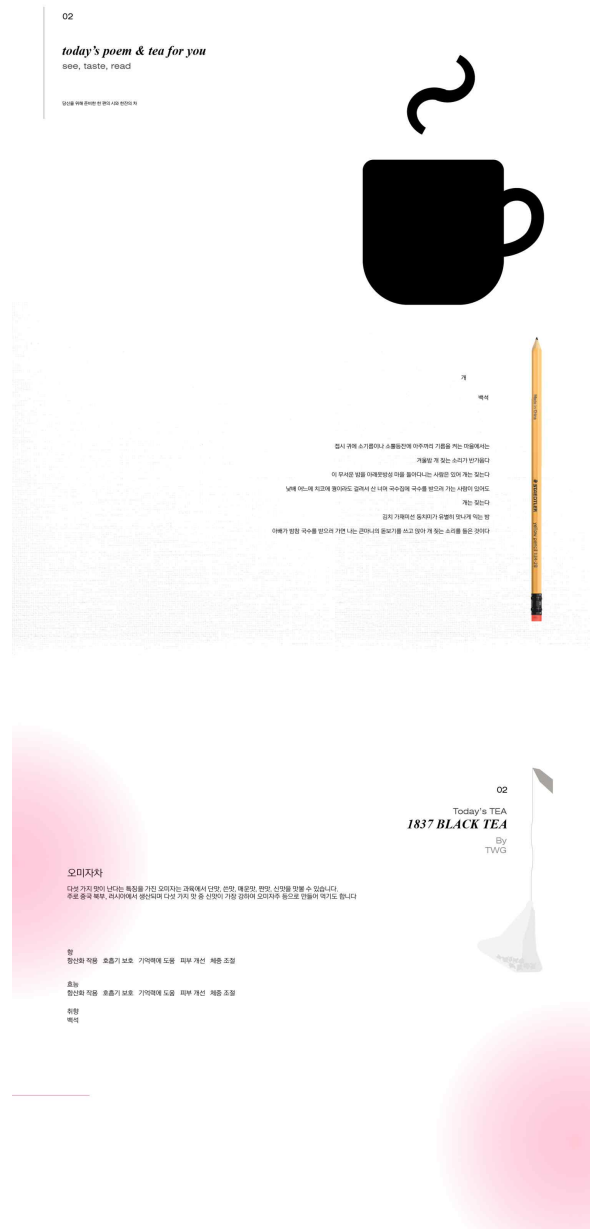


웹사이트의 특징과 장점을 잘 살릴 수 있도록 수직적인 연결성이 강조되도록 레이아웃을 디자인했다. 또한 미니멀한 디자인과 명확한 정보전달을 위해 여백을 다양하게 활용하여 레이아웃을 구성했다.

(1) 시작 페이지 - 4가지 사진 중 선택



(2) 일기 작성 및 스티커 꾸미기



(3) 오늘의 시 & 차 추천



play game and relieve your stress
feel, listen, play

10/17/2018 10:00:00 AM 10/17/2018 10:00:00 AM

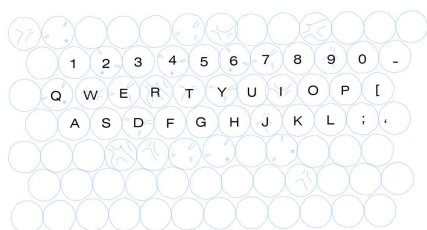
04

today's music & scent for you
listen, smell, enjoy

10/17/2018 10:00:00 AM 10/17/2018 10:00:00 AM



Today's MUSIC
Air on the G String (Suite No. 3, BWV 1068)
By
J. S. Bach



(4) 미니게임 콘텐츠 - 뽀뽀이 터트리기



(5) 오늘의 음악 & 향기 추천

4) 디자인 컨셉

“힐링”이라는 웹사이트의 컨셉에 맞게 사용자가 이용하는 동안 많은 고민이 필요 없고, 큰 불편함을 느끼지 않도록 하는 것이 가장 큰 디자인 고려사항이다. 그에 따라 **미니멀리즘, 편안한 색채, 기분 좋은 시각적 이미지**를 핵심으로 디자인을 진행했다. 미니멀한 디자인을 위해서는 간결한 타이포그래피를 통한 스토리텔링, 시각적인 복잡함보다는 모션을 통한 표현을 활용했다. 편안하고 단순한 색채를 통해 사용자들이 웹을 이용하는 과정에서 또 다른 피로감이 생기지 않도록 고려하여 디자인했다. 나아가 사용자들에게 보기만 해도 행복함을 느낄 수 있는 이미지들을 삽입함으로써 “힐링”이라는 컨셉을 더욱 극대화했다. 추가적으로 많은 정보를 넣은 복잡한 내비게이션이 아닌, 스크롤 위주와 약간의 클릭만으로 웹사이트의 모든 기능을 쉽게 이용할 수 있는 UI를 디자인했다.

5) 차별화된 기능 및 추가 요소

사용자가 웹을 수동적으로 사용하는 것이 아니라 **능동적으로 사용**하는 것을 중심으로 기능을 구성했다. 일기를 작성하는 파트에서 이모티콘을 사용자가 원하는 곳으로 드래그 앤드랍할 수 있는 기능과 마우스를 이용해 하루 일과를 정리할 수 있도록 하는 기능이 추가되어 있다. 또한, 마시는 차에서 연기가 나는 모션, 인센스 스틱에서 연기가 나는 모션을 적용해 정적이지 않은 동적인 기능을 고안했다. 특히, 휴대폰과 컴퓨터의 사용과정과 화면 구성의 차별점에 집중하여 어플리케이션과는 다른 웹사이트의 특징과 장점을 최대한 활용하여 다양한 기능을 구현하고자 한다. 예를 들어 사용자가 플레이할 수 있는 미니게임은 키보드와 인터랙션을 하는 것에 포커싱되어있다.

나아가, 오감을 이용한 힐링이라는 컨셉에 맞게 웹사이트를 사용하면서 느낄 수 있는 오감들을 적극적으로 활용할 수 있는 기능을 고안하고자 했다. 시각적인 이미지를 보는 것에서 시작하여, 청각적으로 들리는 배경음악, 촉각적으로 키보드를 만져야 하는 미니게임까지 창의적으로 감각을 활용하는 기능들을 추가적인 요소로 포함했다.

3. 추진 계획

가. 부서별 담당자

1) 기획부

강지수, 김유진, 김찬형, 손유림 :

웹 사이트 관련 레퍼런스 탐색, 프로젝트 주제 기획 및 콘텐츠 구상, 각 콘텐츠 별 레이아웃 구상 및 디자인 기획, 모션 관련 레퍼런스 탐색 및 콘텐츠 적합 모션 기획

2) 개발부

강지수, 김찬형 : 게임 및 인터랙티브 모션 레퍼런스 탐색, 웹 사이트 구현 및 디자인 레퍼런스 탐색, 메인화면 및 콘텐츠페이지(일기, 차&시, 음악&향, 게임) 개발, 메뉴간 연결성 간결화 및 모션 구현, 패럴릭스 스크롤링 기법을 활용한 스크롤 모션 구현

3) 디자인부

김유진: 전체적인 웹 디자인 컨셉 및 구성 고안, 웹 전체 구성 디자인, 디자인 레이아웃에 따른 CSS 코드 작성

손유림: 전체적인 웹 디자인 컨셉 및 구성 고안, 미니게임 레이아웃 디자인, 필요 소스 이미지 제작 및 디자인

나. 기획 기간

1) 기획 세부 일정 및 개발 일정

	5/17	5/24	5/31	6/7	6/14	6/21
아이디에이션						
기획서 작성						
소스 찾기						
디자인 소스 찾기						
소스 이미지 만들기						
CSS						
메인화면 개발						
일기 콘텐츠페이지 개발						
차&시 콘텐츠페이지 개발						
음악&향 콘텐츠페이지 개발						
게임 콘텐츠페이지 개발						

 : 기획팀

 : 디자인팀

 : 개발팀