

온라인 친목 서비스

아이스 브레이킹

A205

홍지희
김재승
윤서완

이규용
이송영
이준희

목차

주제

시장 분석
& 선정 이유
목표

서비스

유사 서비스 비교
기능
기술 스택
개발 현황

주제

시장 분석
& 선정 이유
목표

주제
시장 분석
선정 이유
목표

안전성

기록 용이

자기 관리

자원절약

비대면

편리성

시공간초월

훨씬 더 강력한 단점

갑작스러운 비대면 업무 방식으로의 전환으로 많은 기업들이 어려움을 겪고 있다. 비대면 상황에서의 보다 효율적인 업무 수행을 위한 다양한 방법들을 찾아가고 있지만, 이러한 상황이 언제까지 지속될지 예측할 수 없는 상황에서 임직원 간의 소통의 기회가 줄어들며 따라 부서원들 간의 유대감과 조직에 대한 소속감 저하에 대한 우려가 커지고 있다. 임직원들이 유대감과 소속감을 느끼지 못하는 경우 직무 만족도와 조직 몰입도가 낮아지게 되며, 결국 조직을 떠날 수도 있다. 이는 조직의 생산성과 직결되기 때문에, 더 심각한 문제로 발전되기 전에 비대면 상황에서 임직원들의 유대감과 소속감을 관리할 수 있는 방법을 강구해야 한다.

| 대학가 대면활동 불가능해져...친목 활동 없어지며 학생사회 침체

[코로나 학번의 캠퍼스 생활] "동기끼리도 서먹...미팅·CC 꿈도 못꿔요"

입력 2021-01-20 17:10:52 수정 2021.01.20 17:28:09 허진 기자

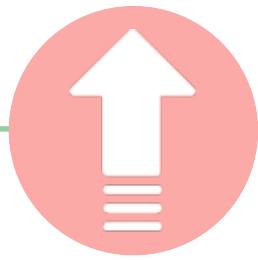


낮은 소속감
집단 부적응

+

효율성 저하
집단 이탈

선정 이유



지속적 모임 수요 증가

경제 회복세 및
일상의 정상화에 따른
모임 수요 증가



비대면 효율성 증가 필요

디지털 트랜스포메이션에 따른
새로운 커뮤니케이션 방식의
효율성을 높일 방안 필요



대안 서비스 부족

디지털 커뮤니케이션 수요 및
이에 따라 발생하는
문제점에 대한 솔루션의 부재

목표

온라인 친목 도모가 가능한 심플하고 전략적인 오락 서비스 제공

사용자 중심 UI/UX 개발로 편리하면서도 흥미로운 디자인 제공

소통 요소를 갖추어 사용자 간 커뮤니케이션과 정보 공유 활성화

서비스

유사 서비스 비교
기능
기술 스택
개발 현황

유사 서비스 비교

	캐치마인드	온라인 아이스 브레이킹	skribbl
회원가입	O	X	X
다수의 친목 콘텐츠	X	O	X
소통 수단	O	O	O
화상 서비스	X	O	X

* 현재 온라인 아이스 브레이킹 사이트 미존재

기능



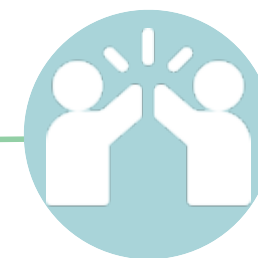
흥미 유발 게임

개인/팀전 가능한
단순 명료화 게임 제공



커뮤니케이션 컨텐츠의 온라인화

상대방과 소통 가능한
컨텐츠를 온라인으로 구현



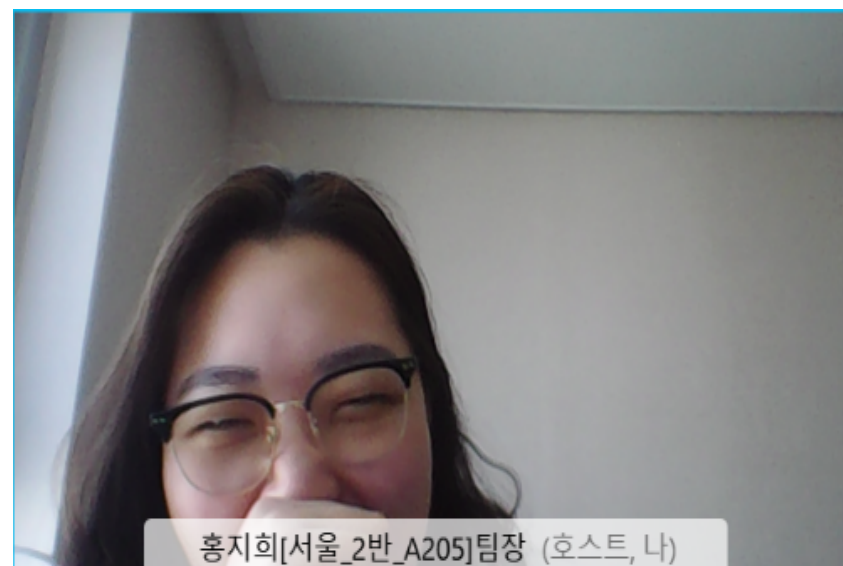
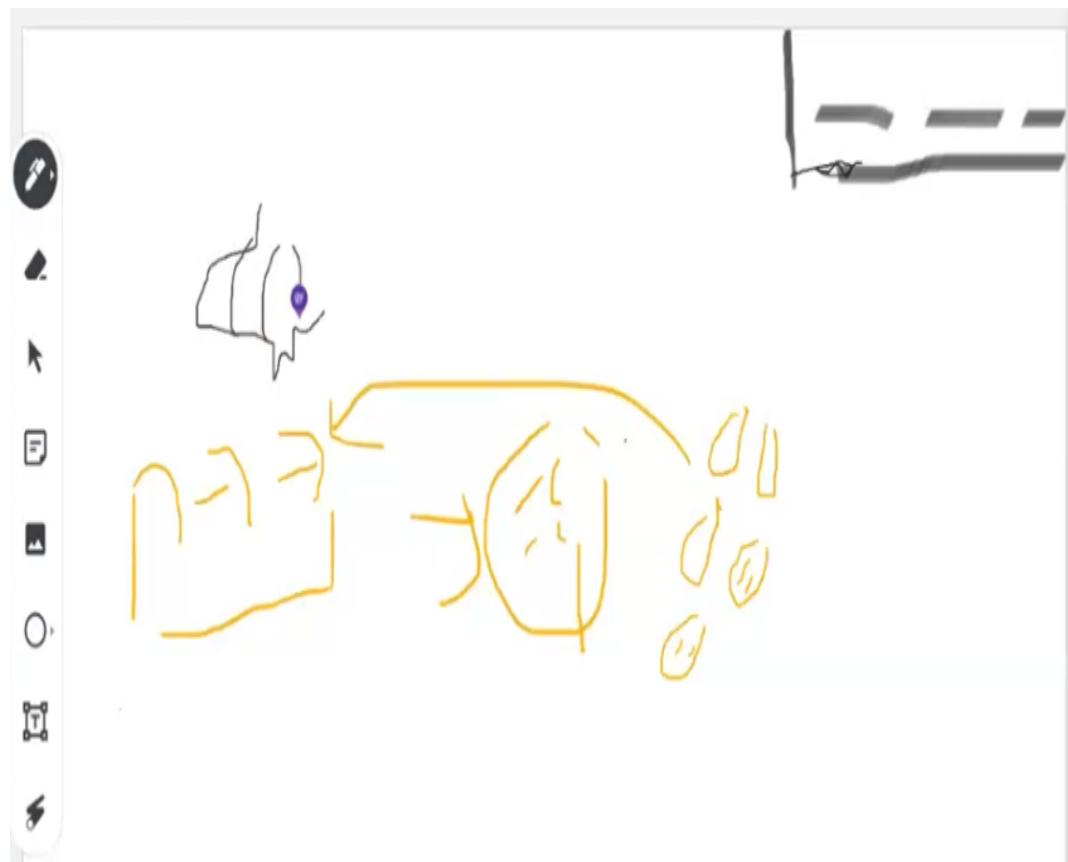
화상 서비스 제공

화상/음성 서비스를 제공하여
내적 친밀감 상승

서비스

유사 서비스 비교
기능
기술 스택
개발 현황

기능



Frontend



AXIOS



Backend



서비스

유사 서비스 비교
기능
기술 스택
개발 현황

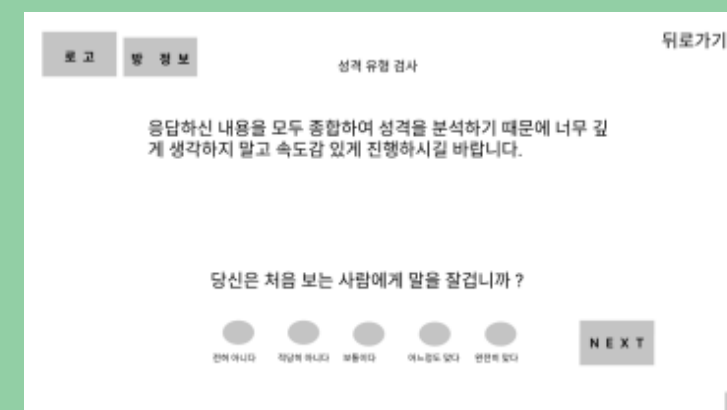
와이어 프레임



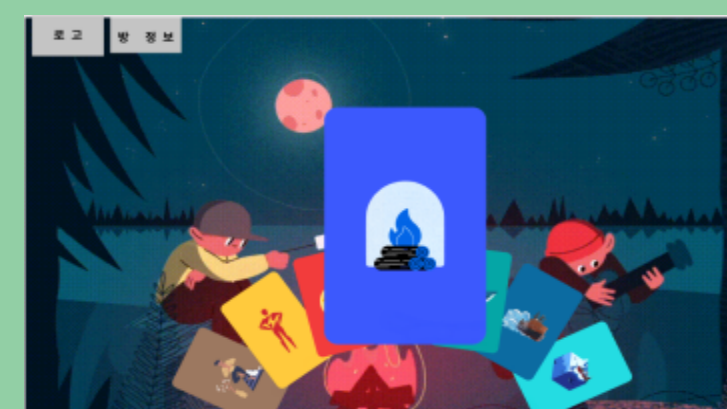
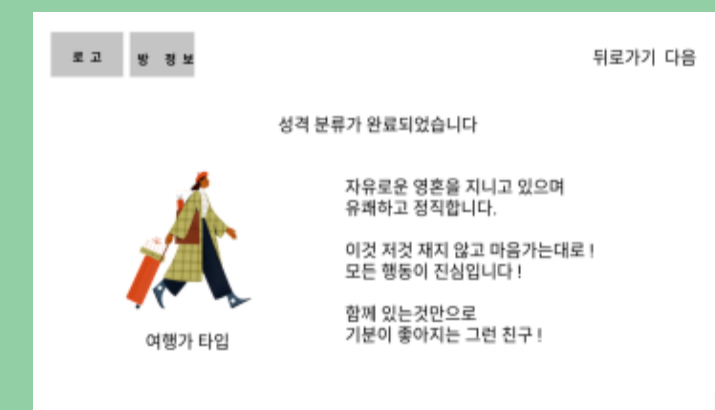
모임 생성 및 정보 안내



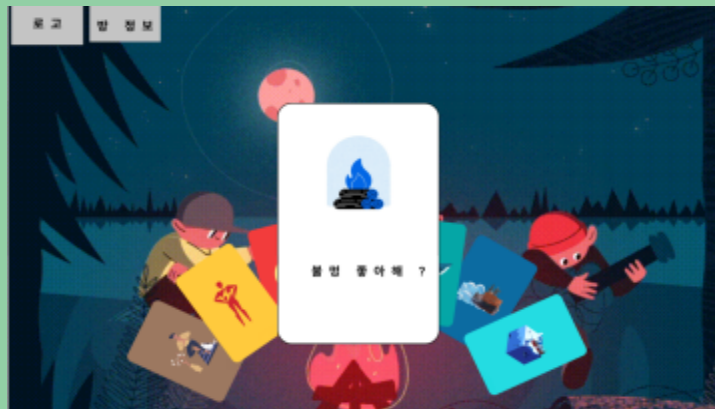
이어 그리기



유형 테스트



질문 카드



감사합니다





Q&A