01 개인 프로젝트



내 친구가 되어라, 청춘을 후회없이 즐기세요!

2024.12-2025.03 2인 프로젝트/ 프로덕트 기획, uiux 디자인 기여도 50%

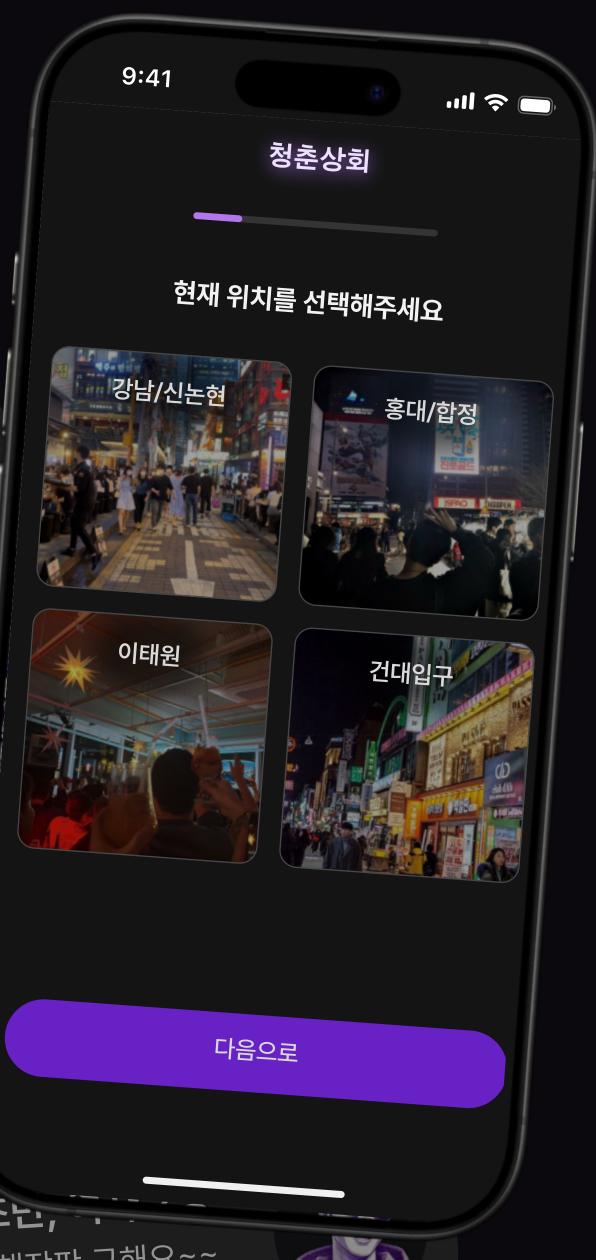


20대 중반, 남자 2명 파워 E 토크머신 준비 완료 무제한 토크 할 사람ㄱㄱㄱ

20대 후반, 여자 3명 부평역 매운 닭발 먹으러갈 사람만 맵찔이는 안됨!!



20대 초반, 혼성 4' 홍대 건축 술고래 4명 첫차까지 마실 사람~



20대 초난,

별밤 갔다가 해장팟 구해요~~ 불금이자나~~~~~

BACKGROUND

"헌팅포차? 나도 가보고는 싶어. 근데..."

헌팅포차나 감성주점에 대해 많은 이들이 '가보고는 싶다'는 반응을 보였습니다. 그러나 막상 시도하지 못하는 가장 큰 이유는 성격적인 장벽과 물리적 허들이었습니다. 말을 걸거나 거절할 때 눈치가 보이고 주변의 시선을 신경 쓰게 돼서, 온전히 그 자리를 즐기기가 어렵다는 의견이 많았습니다. 더불어 최근에는 대기 줄이 너무 길어 들어가는 것조차 큰 부담이 된다는 의견도 있었습니다.

Questions Answers

요즘 인기 많은 헌팅포차나 감성주점, 어떤가요?

- 1. 가보고는 싶지만 막상 가려면 은근히 부담됨.
- 2. 분위기가 너무 쎄고, 갑작스러운 술자리가 어색할 것 같음.
- 3. 말 걸거나 거절할 때 눈치 보여서 편하게 즐기기 어려움.
- 4. 줄이 너무 길어서 애초에 포기함.

BACKGROUND

"그래서 어플? 음... 그것도 좀 아니야"

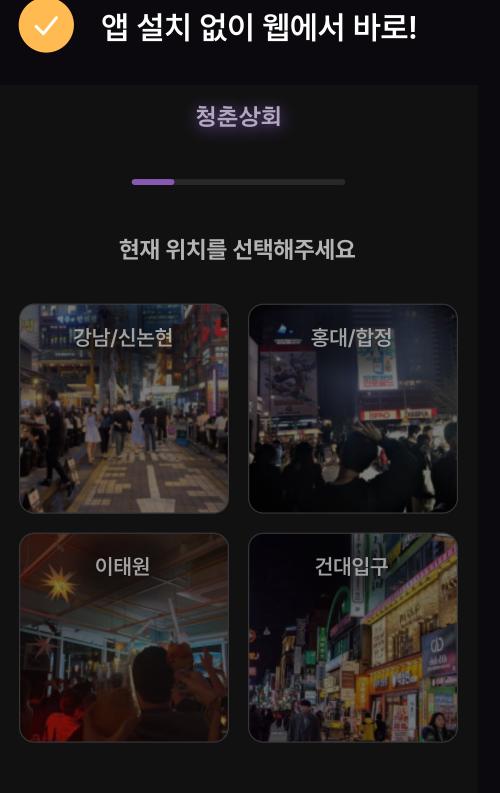
많은 사용자들이 불건전한 만남을 목적으로 접근하는 사람들에 대한 피로감을 이야기했습니다. 자연스러운 관계를 원하는 사람들에게는 오히려 피로한 공간이 되는 것입니다. 또한, 대부분의 앱이 일정 기간 이상 결제를 요구하는 구조를 갖고 있어, '가볍게 한두 번 써보려던 사람들'에겐 비효율적이고 부담스러운 방식으로 보입니다.

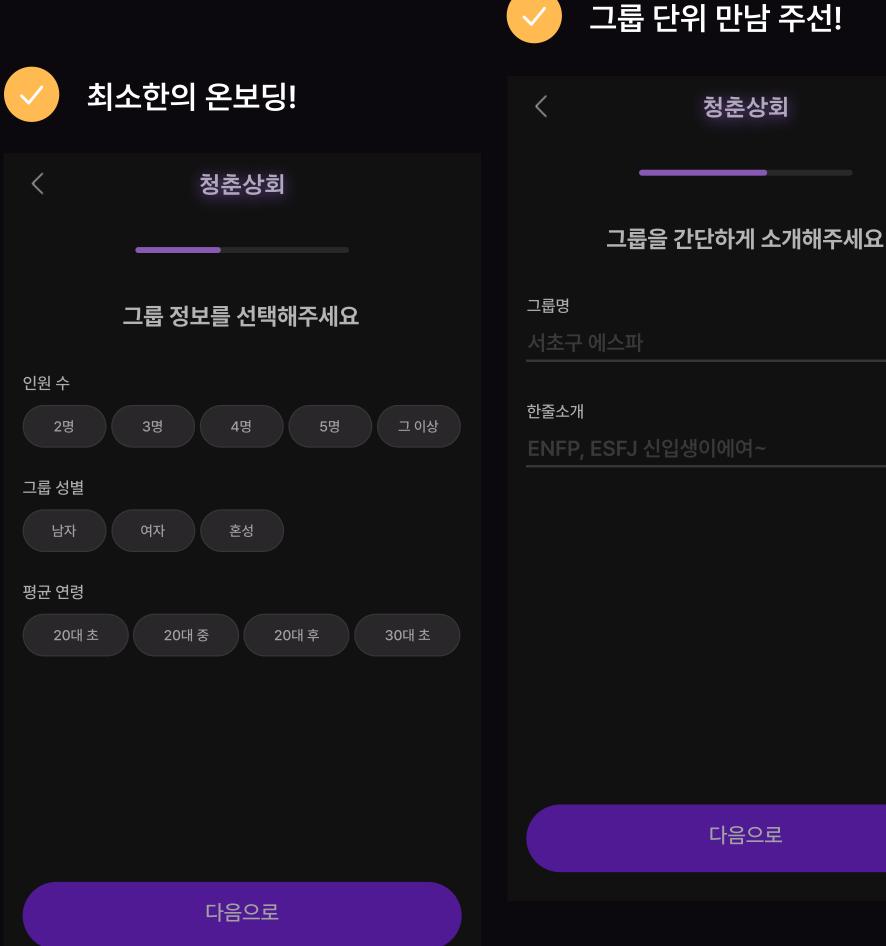
Questions 1. 어플 자체에 대한 인식이 별로 좋지 않음. 2. 불건전하게 만나려는 사람들 위주라 별로임. 3. 과금 방식이 불편함. 한두 번만 쓸 건데 최소 일주일 이상 결제를 해야 해서 비효율적임. 4. 실제로 만나기에는 무서움. 1. 내 정보가 너무 많은 사람에게 노출되는 게 싫음. 2. 누가 내 정보를 봤는지도 모르고, 평가받는 기분이 들어 불편함. 3. 친구랑 같이 올렸을 때, 신청이 안 들어오면 눈치 보임.

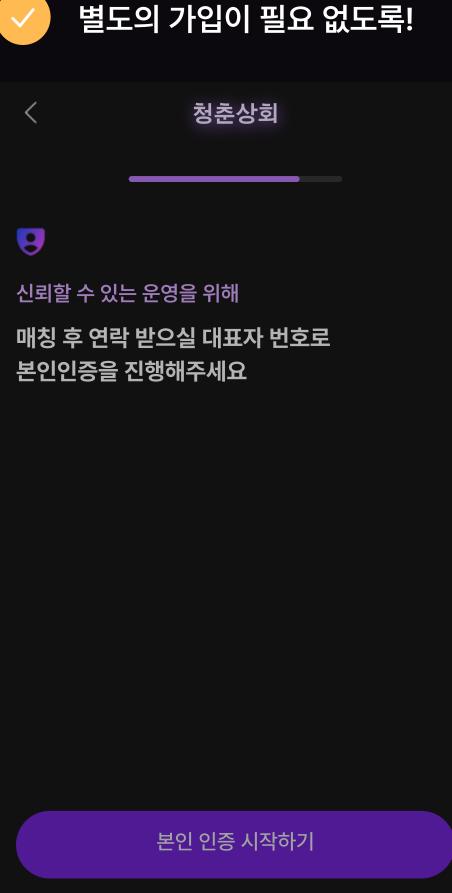
KEY IDEA

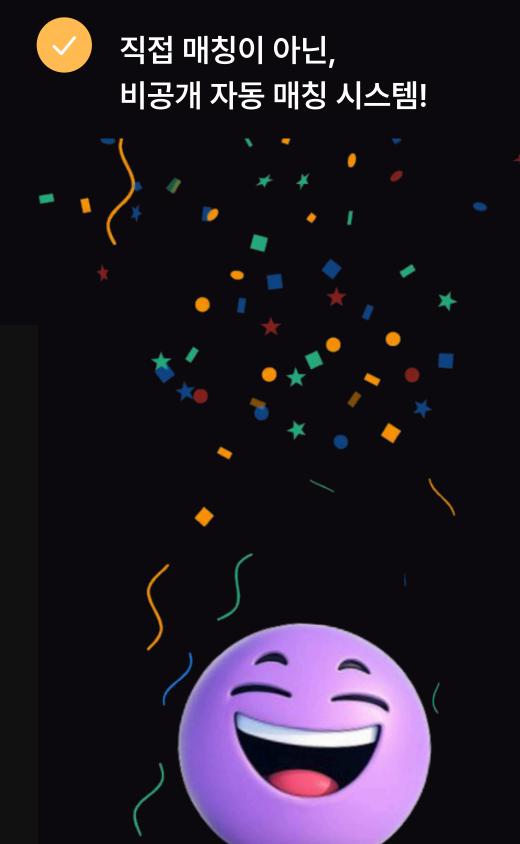
참여 허들을 최소화하기 위해 설계된 플랫폼이에요!

데이팅 혹은 만남 어플에 대한 부정적인 이미지와 정보 공개의 부담을 없애기 위해, 기존 서비스와 차별점을 두며 고객 경험을 개선했습니다.





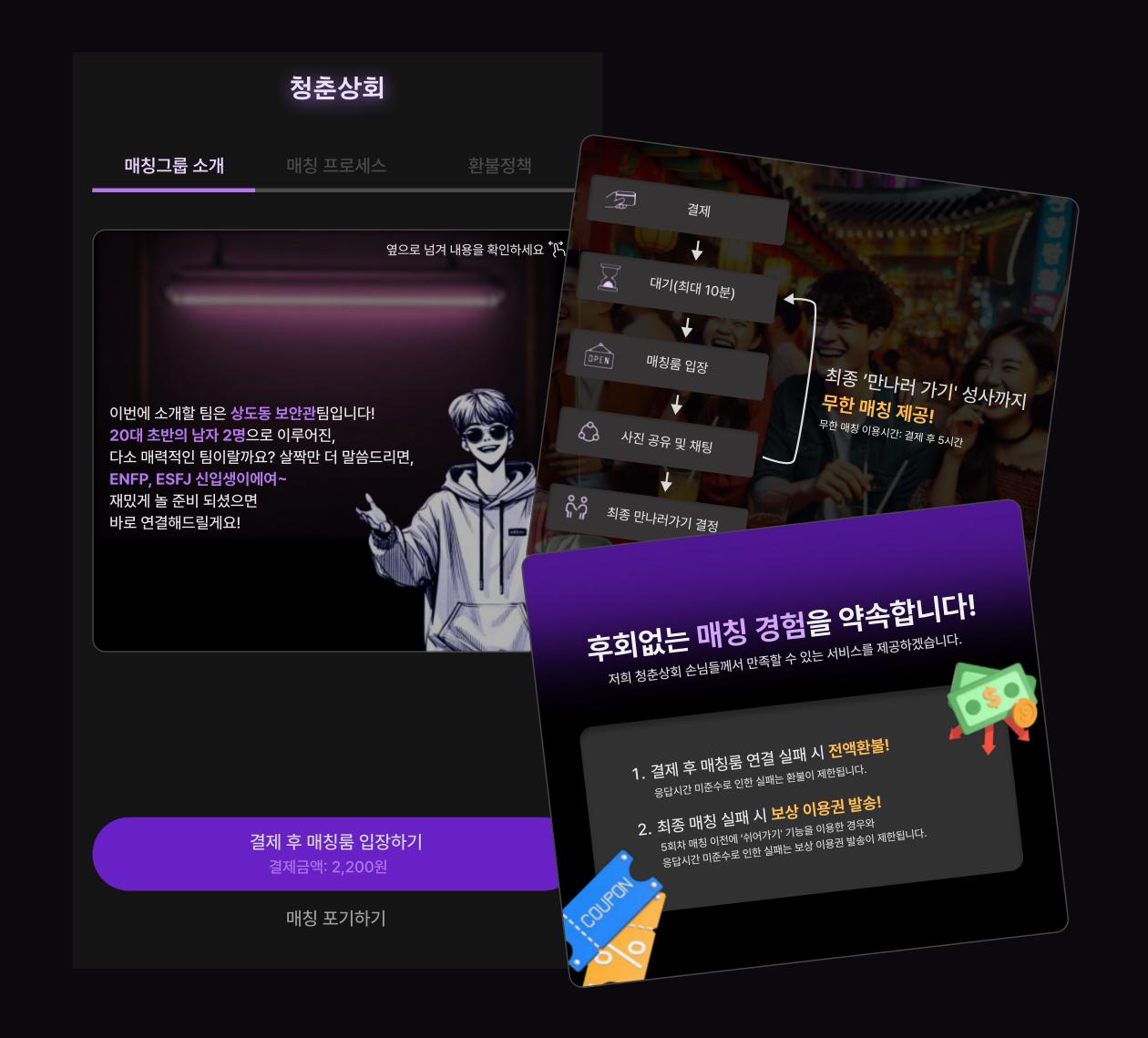




신청이 완료되었어요! 매칭이 되면 연락드릴께요

KEY IDEA

고객에게 후회없는 경험을 제공하기 위해 설계된 플랫폼이에요!



선결제 X, 매칭 이후 결제 여부 결정!

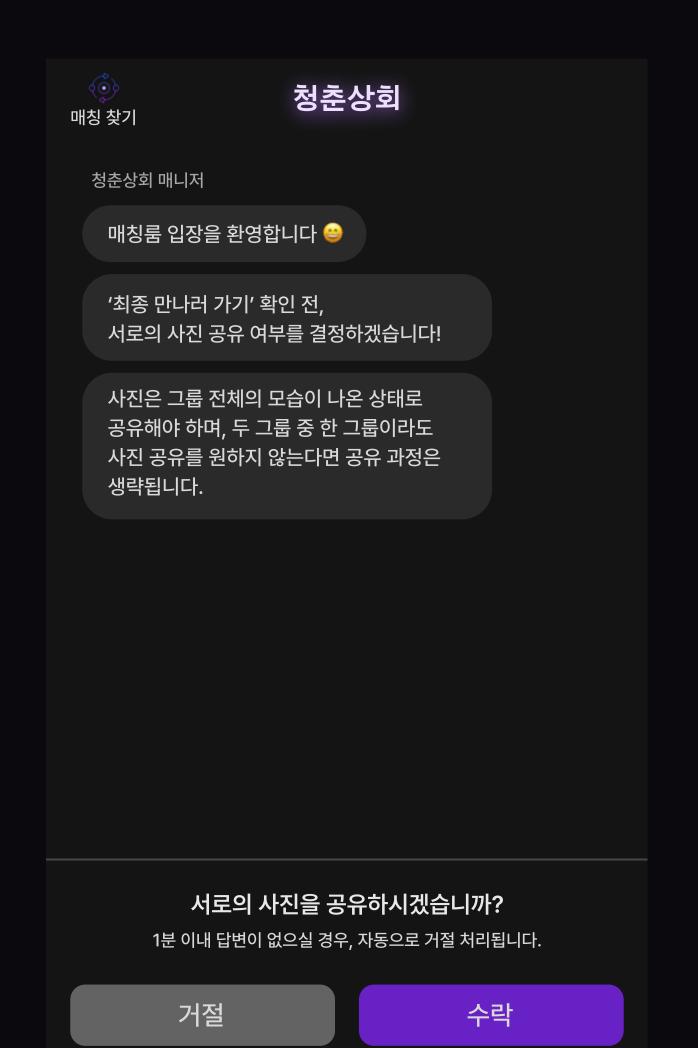
일 단위 결제로 무제한 이용 가능!

최종 매칭 실패 시 제공되는 보상/환불 제도

KEY IDEA

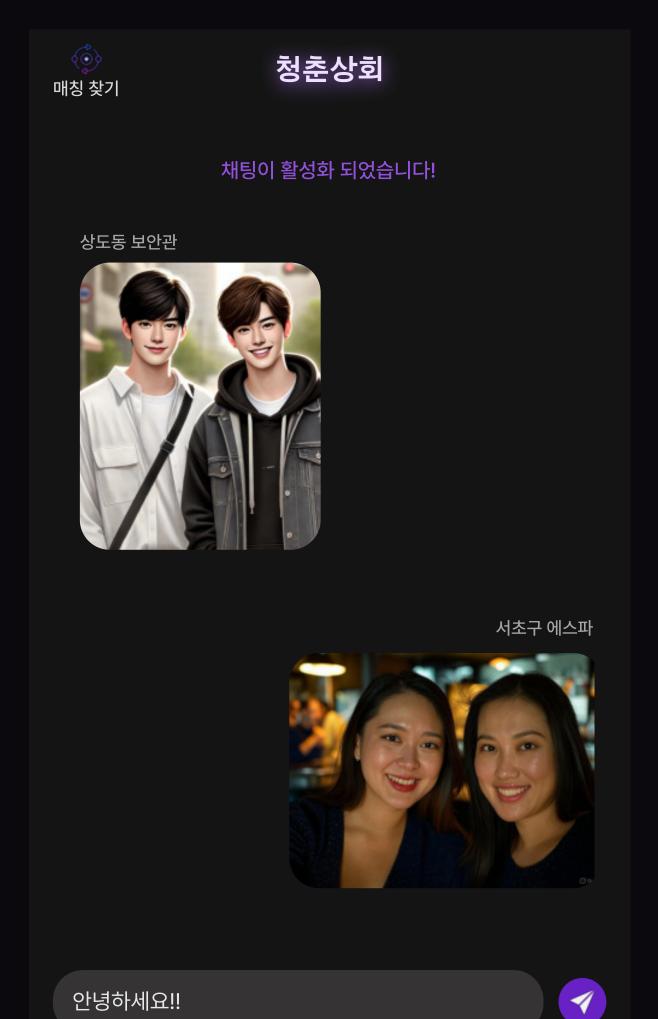
⋒ 상호 동의 사진 공개

두 사람 모두 수락해야만 사진이 공유되어, 사생활 보호와 편안한 첫인상이 가능함



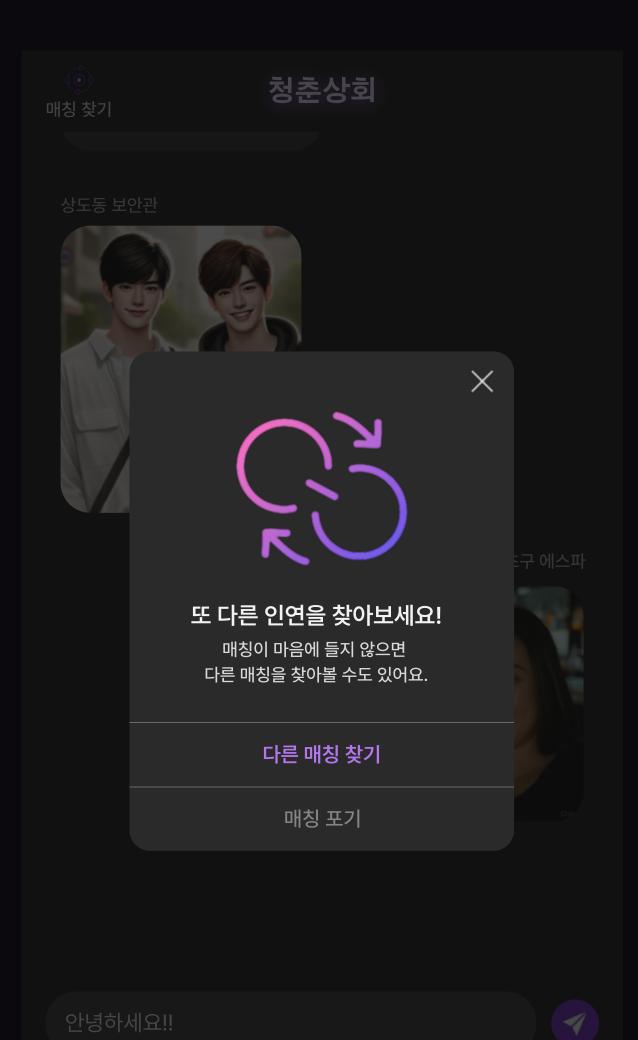
♥ 다대다 그룹 매칭

혼자가 아닌 친구와 함께 매칭하며, 첫 만남의 어색함과 부담을 자연스럽게 줄임



🎯 자유로운 거절 시스템

거절해도 상대에게 티 나지 않아 미안할 필요 없고, 거절당해도 상처받지 않음



DESIGN CONCEPT

LOGO



COLOR

Primary	Primary	Primary Purple 300	Primary	Primary
Purple	Purple		Purple	Purple
500	400		200	100
#6922C5	#9553DC	#9553DC	#D5A6F9	#EBD2FC

과거 헌팅포차가 붉은 네온사인과 조명으로 열기를 강조했다면, 최근 트렌드인 감성포차들은 **보라빛 키컬러**를 활용해 세련되고 몽환적인 분위기를 연출합니다. 청춘상회 역시 보라색을 중심으로 디자인을 구성했으며, 이를 통해 **온오프라인 헌팅 시스템의 경계**를 허무는 설계에 집중했습니다.