

Steam.

김주연

이지원

천선우

FLoom

몰입의 즐거움을
경험하다!

INDEX

FLOOM

01 브랜드 소개

02 프로젝트 기획

연구 배경
인사이트 도출
서비스 소개
목적 및 목표
주 타겟
핵심 기능
차별화 전략
기대 효과
사용 인터페이스
사용 장비
사용 기술

03 프로젝트 구체화

설문조사
체험 시나리오
IA

04 프로젝트 디자인

키워드
컨셉
톤앤매너
브랜드 및 UI 디자인

05 프로젝트 진행

MVP 정의
1차 MVP
2차 MVP

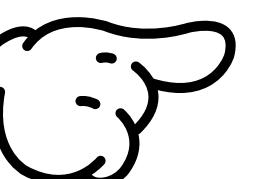
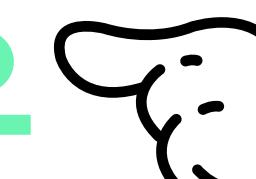
06 웹 사이트 링크

01

브랜드 소개

안녕하세요,
스팀입니다.

저희는 특별한 순간들이 모여
삶을 만족스럽게 채운다고 믿어요.

평범한 일상이 특별해질 수 있도록 돋는 것,
그것이 저희  **플룸의 존재 이유**  입니다.

02

프로젝트 기획

연구배경

- 코로나로 인해 일상이 변했어요.
모든것을 “집”에서 해결하게 됐죠.
 - ➡ 단순히 잠만 자는 곳이 아닌 일과 휴식, 여가를 모두 소화해야 하는 공간으로 의미가 변했어요.
 - ➡ 전문가들은 코로나가 끝나더라도 비대면 생태계는 계속될 것으로 전망하고 있습니다.
그만큼 "집"에 대한 중요성은 더욱 커지는 추세에요.

연구배경

...

지루하고 우울한 집콕생활, 슬기롭게 이겨내자!

- ➡ 단순히 잠만 자는 곳이 아닌 일과 휴식, 여가를 모두 소화해야 하는 공간으로 의미가 변했어요.
- ➡ 전문가들은 코로나가 끝나더라도 비대면 생태계는 계속될 것으로 전망하고 있습니다.
그만큼 "집"에 대한 중요성은 더욱 커지는 추세에요.

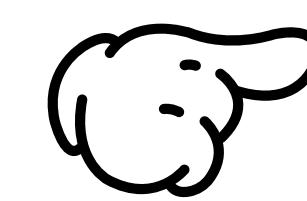
연구배경
...

'자기계발(Self-Care)'에 빠진 MZ세대!

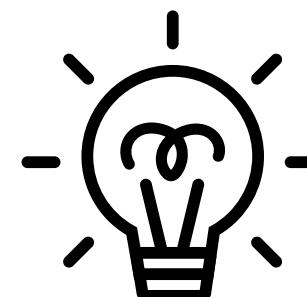
- ➡ '코로나 블루'라는 우울감이 확산되는 반면,
MZ세대는 무기력증을 떨쳐내기 위해 누구보다 다양한 경험 탐닉에 앞장서고 있습니다.
- ➡ 이처럼 이들은 바쁜 현대사회에서 잃어버렸던 자기 자신을 찾는데 집중하기 시작했어요.

인사이트 도출

집에서 머무는 시간 증가



자기계발 열풍



삶에 대한 만족감을
높이기 위한 노력!

인사이트 도출

어떻게 하면,
그 순간이 더욱
만족스러워질 수 있을까요 ?

인사이트 도출



사람들은 강한 몰입을 경험할 때,
특별한 순간들로 삶이 채워지는 것 같은
생생함을 경험한다는 연구 결과도 존재합니다.

인사이트 도출

그렇다면, 하루
더 나은 일상을 보내기 위한 순간에
온전히 '몰입' 할 수 있도록
도와준다면 어떨까요 ?

서비스 소개

FLOOM

몰입의 즐거움을
경험하다!

서비스 소개

FLOOM



쉽고 재미있게 '몰입할 수 있는 공간'을
탐방하고 경험해보세요!

플룸과 함께라면 당신의 순간은 더 특별해질 거예요.

서비스 소개

FLOOM



몰입(flow)하는 공간(room).

즉, 몰입 할 수 있는 공간을 의미해요!

1. Flow : 흘러가다, 몰입(깊이 파고들거나 빠짐), 계속적인 공급
Room : 방, 공간

2. Room : 방, 공간

3. 플'룸' : room → loom ; 읽을 때 '룸'이라고 발음

목적 및 목표

[순간을 더 특별하게]



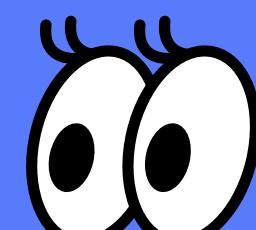
순간의 몰입을 차곡 차곡 모아 만족스러운 삶을 만들어봐요.

저희는 당신이 한 가지 일에 온전히 '몰입'할 수 있는 분위기를 만들 수 있도록 돕는 것을 목적으로 합니다.



플룸을 통해 당신의 삶이 특별함으로 가득 채워지기를 바래요!

주 타겟

새로운 것을 시도하는데 거부감이 없고,
재미를 추구하며, 그 경험을 나누는 것에
거리낌이 없는 MZ세대 ! 

핵심 기능

하나, 둘, 셋

상황에 따른 공간을 쉽고 빠르게 탐방할 수 있어요!

백색소음 ON → 몰입 상황 선택 → 자연스럽게 '속' 넘기며 탐방해봐요.

핵심 기능

하나, 둘, 셋

마음에 드는 공간을 간편하고
재미있게 체험해봐요!

체험해보고 싶은 공간 발견 → 클릭 한 번으로 가볍게 PICK!

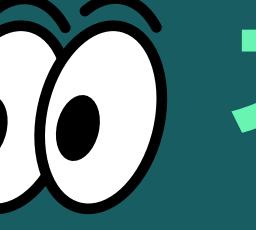
핵심 기능

하나, 둘, 셋

내게 딱 맞는 분위기 발견 시 바로 저장! 없으면 직접 만들 수도 있지요.

- (1) 온전히 '몰입'할 수 있는 공간 발견 → 내가 몰입할 수 있는 공간 중 하나로 저장해요.
- (2) 원하는 느낌의 방이 없다? 직접 방 생성해요! → 다른 플루미의 행복 도우미로 성장 할 수 있어요.

차별화 전략

가상공간에서의 몰입  경험을 통해,
일상의 순간을 바꿉니다.



기존의 메타버스 플랫폼이
현실에서의 활동을 가상공간으로 옮기는 방식이었다면,

플룸은 가상공간에서의 심리적 경험이
현실에 영향을 끼치는 방식으로 풀어내고자 해요.

기대효과

몰입^{^^}을 통해 순간을 보람차게 채움으로써,
평범한 일상이 특별해지는  경험을 할 수 있어요!



플룸은 사용자의 상황과 심리를 바탕으로 이루어지는
서비스로, 추후 감성적인 측면을 가진 메타버스
플랫폼으로의 확장을 목표로 합니다.

가상공간 내,
실시간 소통 방식을 통한 커뮤니티 형성 → 사용자 점점 극대화 (유대감 형성)

사용 인터페이스

웹 사이트 내의 마우스 

or 터치 이벤트 (클릭, 드래그)

사용 장비

PC / 노트북 , 아이패드 / 태블릿PC 등
가로형 디바이스

사용 기술

HTML / CSS

TypeScript

React

Emotion

SWR

Html2canvas

AWS RDS

AWS S3

KakaoTalk Login API

JWT

Passport

03

프로젝트 구체화



실제로 MZ세대가 몰입의 필요성을 느끼는지, 어떤 환경에서 어떤 방법으로 몰입을 하고자 하는지 등을 알아보기 위해, 약 70명의 MZ세대를 대상으로 설문조사를 진행했습니다.

설문조사

• • •

1. 집에서 많은 시간을 보내는지,

- 수면시간 제외, 4시간 이상(83.5%)

2. 어떤 공간에서 가장 시간을 많이 보내는지,

- 작업실(38.8%)

3. 주로 하는 일은 무엇인지.

- 학습(비대면 수업, 과제 등), 재택근무, 개인작업, 휴식 등



실제로 MZ세대가 몰입의 필요성을 느끼는지, 어떤 환경에서 어떤 방법으로 몰입을 하고자 하는지 등을 알아보기 위해, 약 70명의 MZ세대를 대상으로 설문조사를 진행했습니다.

설문조사

**1. 어떤 상황에 몰입이 필요한지,**

- 공부, 작업, 재택근무, 게임, 운동, 책 읽거나 글쓸 때

2. 집에서 몰입이 잘 되는지,

- 거의 되지 않는다 (31.3%)

3. 몰입이 잘 안되는 이유는 무엇인지,

- 방해요소(소음, 침대, 가족, 놀거리 등)가 많아서, 편(안)해서, 일과 휴식의 공간 분리가 되지 않아서, 긴장이 풀려서

4. 몰입이 잘 안될 때 어떤 행동을 하는지,

- 조명 켜기, 음악 틀기, 뽀모도로 타이머 사용하기, 향초 피우기, 주변/할일 정리하기, 명상하기 등

5. 위 행동을 했을 때 몰입이 되는지.

- 집중에 도움이 된다 (53.7%)



실제로 MZ세대가 물입의 필요성을 느끼는지, 어떤 환경에서 어떤 방법으로 물입을 하고자 하는지 등을 알아보기 위해, 약 70명의 MZ세대를 대상으로 설문조사를 진행했습니다.

설문조사

• • •

1. **분위기를 바꿀 때
어떤 것이 크게 좌우되는 지.**

- ① 조명, 음악 / 소리, 향기, 정리 / 청소, 소품 / 가구
+ 배치, 색깔, 벽지 / 커튼 / 인테리어 / 장식, 꽃, 습도 등

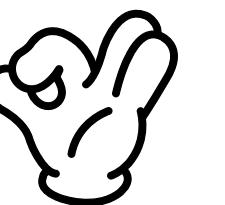
체험 시나리오

총 6가지의 시나리오로 구성

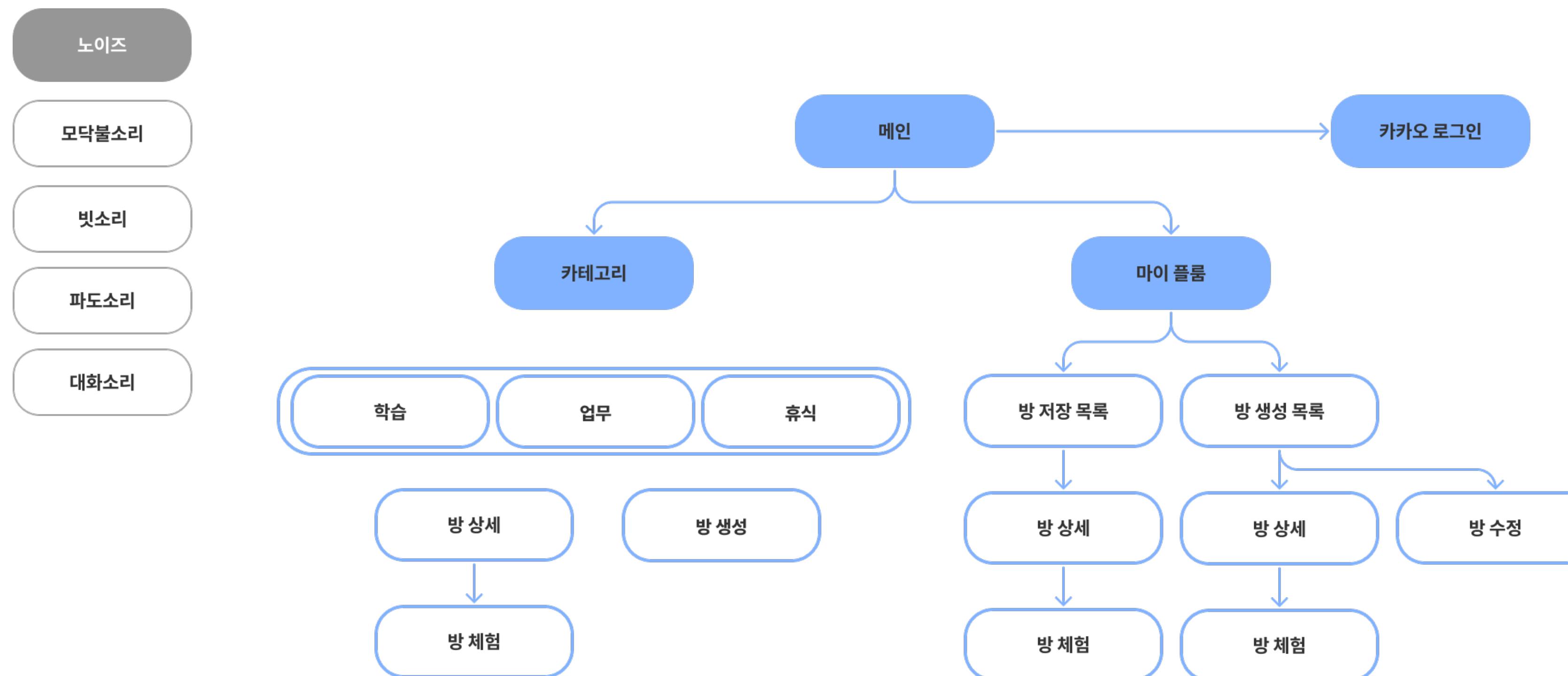
방 탐방 / 방 체험 / 방 저장 /

방 생성 / 백색소음 설정 /

마이플룸 확인



IA (정보 구조도)



04

프로젝트 디자인

키워드

플룸은
쉽고 재미있게 “몰입하는”
친절하게 “도와주는” 그리고
결과적으로 “만족스러운”
서비스입니다.

브랜딩 키워드 & 디자인 키워드

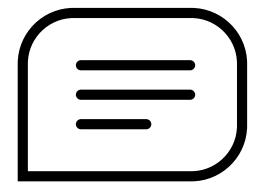
키워드

- ✓ 몰입하는 / 흘러가는 (Flow) ➡ 방 탐방 / 체험
☞ 재미있고 위트있는 (Fun & Wit)
• 3D, 일러스트 포인트 요소 사용
- ✓ 도와주는 (Obliging) ➡ 가이드 제공
☞ 쉽고 친절한 (Easy & Helpful)
• 말풍선 형식을 통한 소통 느낌 표현
- ✓ 만족스러운 (Satisfactory) ➡ 성공적인 목표 달성
☞ 안정적인 (Settled)
• 사용자에게 안정감과 편안함을 주는 색상 선정

시각화 방향성 (컨셉)

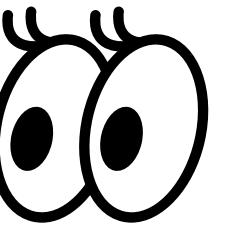
POSITION:

**사용자가 몰입할 수 있도록 도와주는
“가이드, 짹꿍”의 역할로 정의했어요!**



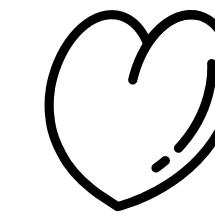
GUIDE:

가이드가 어렵게 느껴지지 않도록,
말풍선 형식의 카드를 사용해
쉽고 친근하게 도와줍니다.



ICON:

탐방하고 체험하는 과정이 지루하지 않도록,
이를 재미있고 위트있게 보여주기 위해서
가이드와 픽토그램(아이콘)을
짝지어 사용합니다.



COLOR

서비스를 이용하는데 불편하지 않도록,
안정적이고 편안함을 느끼며 몰입 할 수
있도록 파스텔 계열의 색상을 사용합니다.

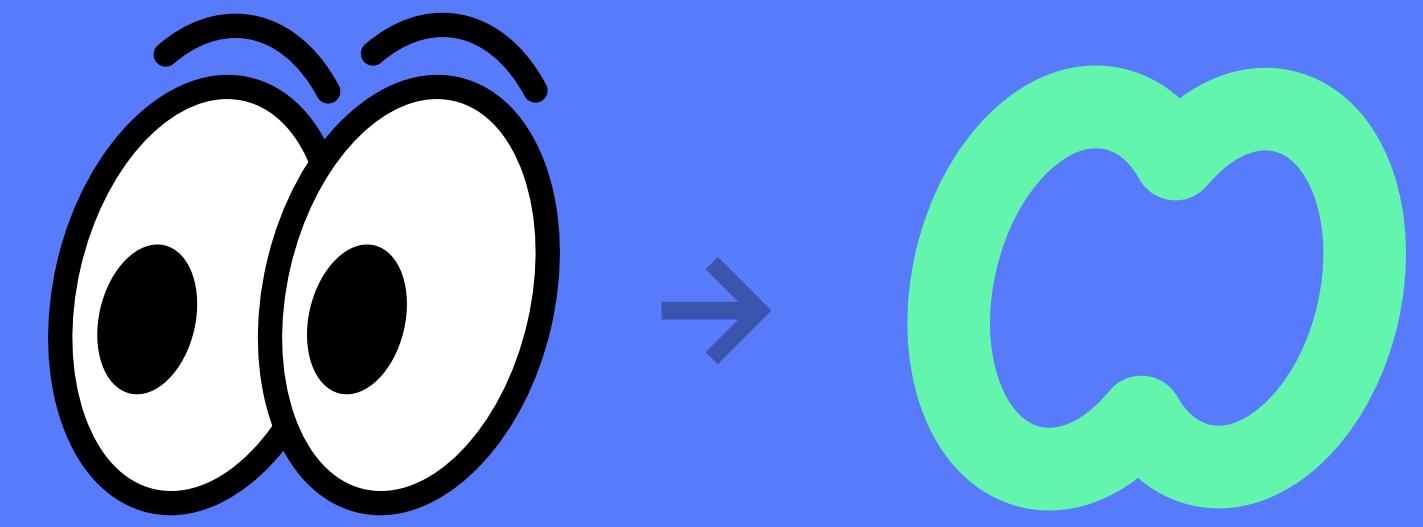
톤앤매너

브랜드 키워드를 통한 4가지 색상 선정

브랜드 키워드:	# 흘러가는 # 구름 # 물 # 파도 # 맑은 # 깨끗한	# 도와주는 # 보조 # 그림자 # 눈에 띄지않는 # 편안한 # 믿음직스러운	# 만족스러운 # 성취감 # 뿌듯함 # 기쁜 # 보상받은 # 긍정적인	+	몰입 # 안정적인 # 균형 # 명확한 # 집중 # 휴식
연관 단어 선정:	하양, 파랑	회색, 갈색, 검정	노랑, 파랑	파랑, 초록	
연관 컬러:					



플룸 ; 몰입 :

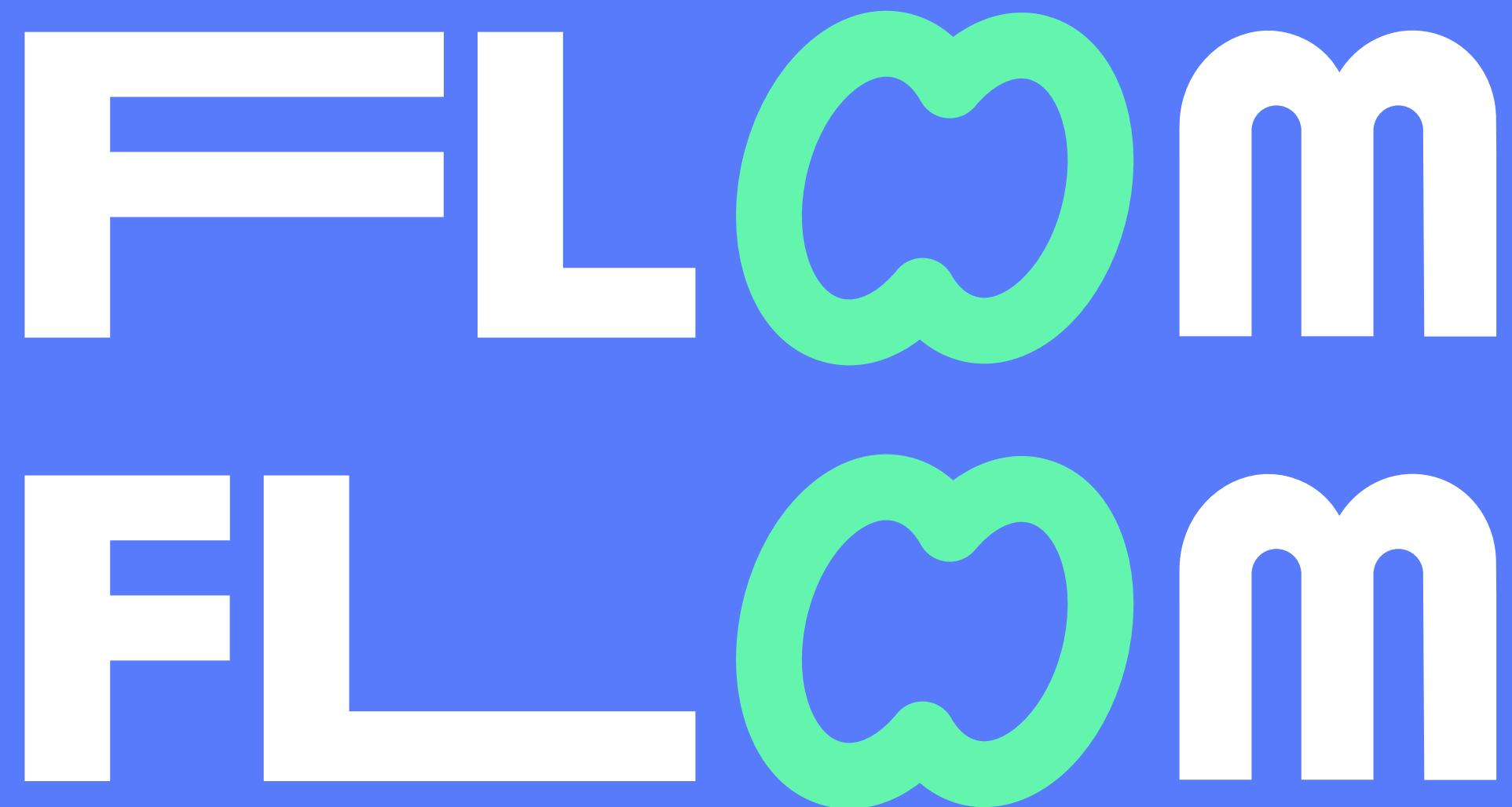


FLoom

FLoom

“FLCom”

브랜드 및 UI 디자인

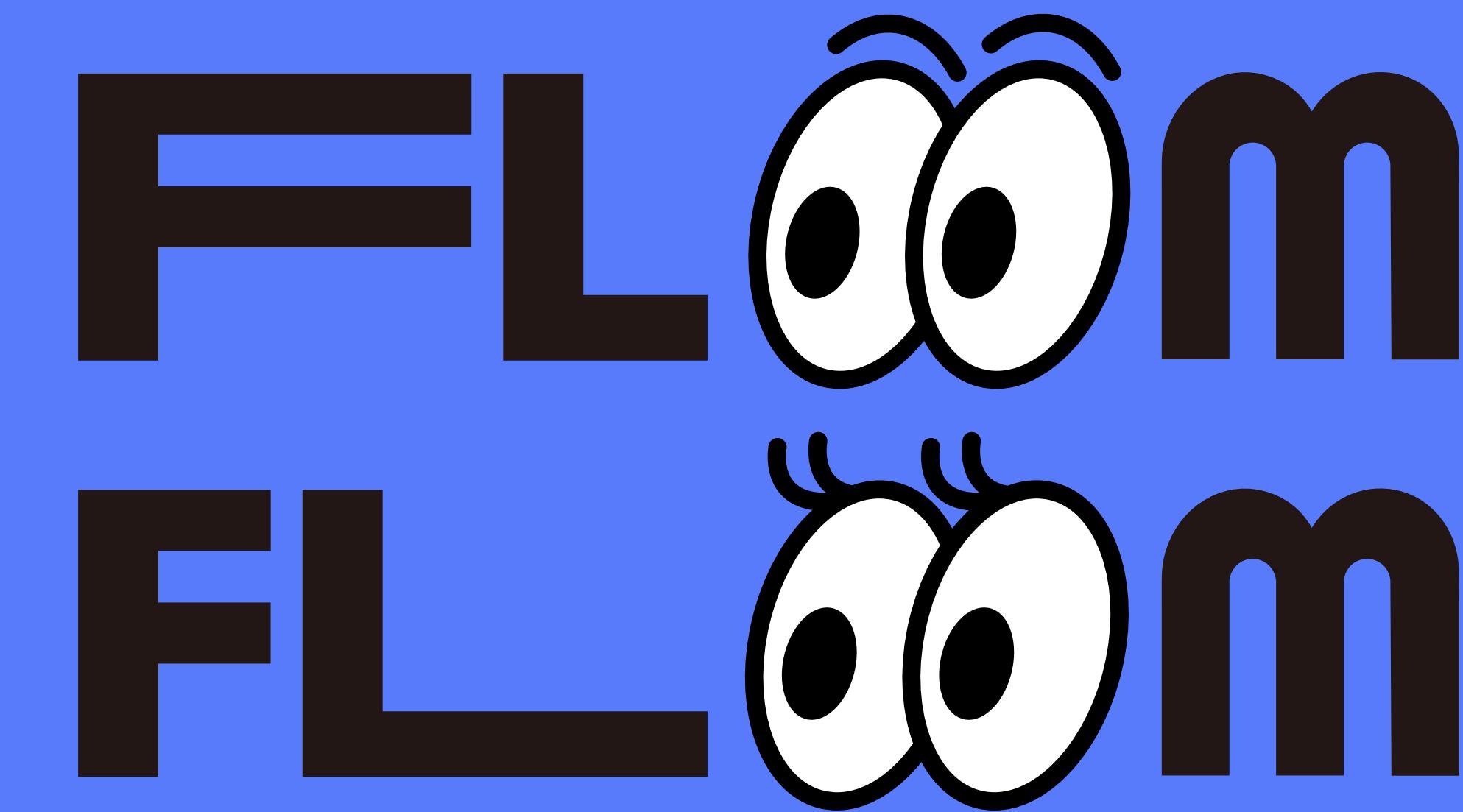


Flexible logo : 유연하고 확장성 있는

1. 리플렉티브한 두 가지 구성의 패밀리 로고 시리즈입니다.
2. F와 L타입의 움직임을 통해, 사용자가 자유롭게 탐방하고 체험 할 수 있는 점을 보여줍니다.

Main logo

브랜드 및 UI 디자인



Icon style ver.

브랜드 및 UI 디자인

Pretandard.



어떤 디바이스에서든 통일성 있게 보이는
깔끔한 고딕 서체 사용.

아이콘

크기 30×30

1.5px로 제작.



픽토그램 컨셉

: Cartoon style.

재미요소의 표현을 위해 플랫하고, 간결한 일러스트의 픽토그램을 사용합니다.

아이콘

크기 30×30
1.5px로 제작.



가이드와 픽토그램,
왜 함께 사용하나요?

(1)
플룸! 경험하는 모든 과정이
재미있고 위트있기를 바라는 취지!

(2)
가이드 과정의 지루함을
덜어주기 위해 사용함.

(3)
말을 건네는 형식을 통한
친근감 상승 효과를 기대함.

아이콘

크기 30×30

1.5px로 제작.



카툰 스타일로 제작한
이유는 무엇인가요?

(1)

어릴적 첫 몰입의 순간을 텔레비전 속
애니메이션을 본 경험으로 정의함.

(2)

카툰 형태의 그림체가 더욱
직관적이고 위트있게 전달된다고
생각됨.

(3)

진중하고 딱딱한 느낌보다는
가볍고 간편한 느낌을 주고자
선정함.

아이콘

크기 30×30
15px로 제작.

손그림이라는 오프라인 요소



+



온라인에서의 플룸 경험



직접적인 상호작용 없이도

현실과의 연결성을 제공합니다.

카툰 스타일로 제작한
이유는 무엇인가요?

(1)
어릴적 첫 몰입의 순간을 텔레비전 속
애니메이션을 본 경험으로 정의함.

(2)
카툰 형태의 그림체가 더욱
직관적이고 위트있게 전달된다고
생각됨.

(3)
진중하고 딱딱한 느낌보다는
가볍고 간편한 느낌을 주고자
선정함.

05

프로젝트 진행

MVP 정의



FLOOM은

**단계별 가설 검증을 통해,
사용자 피드백을 반영하는 방법으로
진행하고 있습니다.**

MVP 정의1차 MVP:

방 체험하기 과정에서
몰입 공간을 만들 수 있도록
가이드를 제공해준다면,
한 가지 일에 몰입하는데
도움이 될 것이다.

- 카테고리 방 선택 →
방(더미 데이터)
체험 가이드 제공

2차 MVP:

방 생성하기 과정을
**2분 이내로 쉽고
재미있게** 제공해준다면,
생성하는 과정에서
이탈하지 않을 것이다.

- 카테고리 방 생성 →
내가 만든 방 확인

3차 MVP:

추천 태그를
제공해준다면,
비교적 확실하고
수월하게 원하는 방을
찾을 수 있을 것이다.

- 방 탐방 프로세스 체험 →
원하는 방 저장 & 확인

1차 MVP

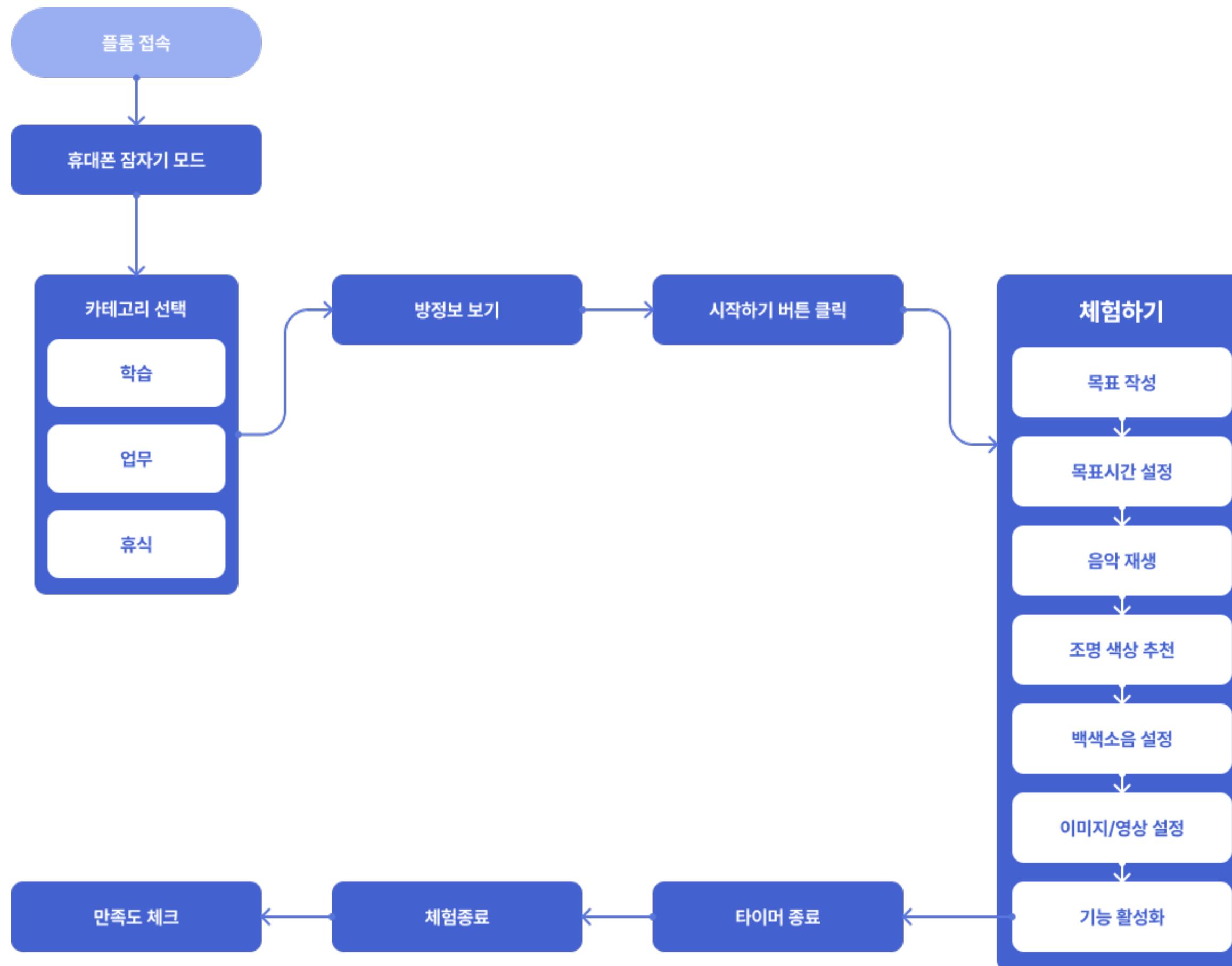
- ① **방 체험하기 과정에서 몰입 공간을 만들 수 있도록 가이드를 제공해준다면,**
- ② **한 가지 일에 몰입하는데 도움이 될 것이다.**



카테고리 방 선택

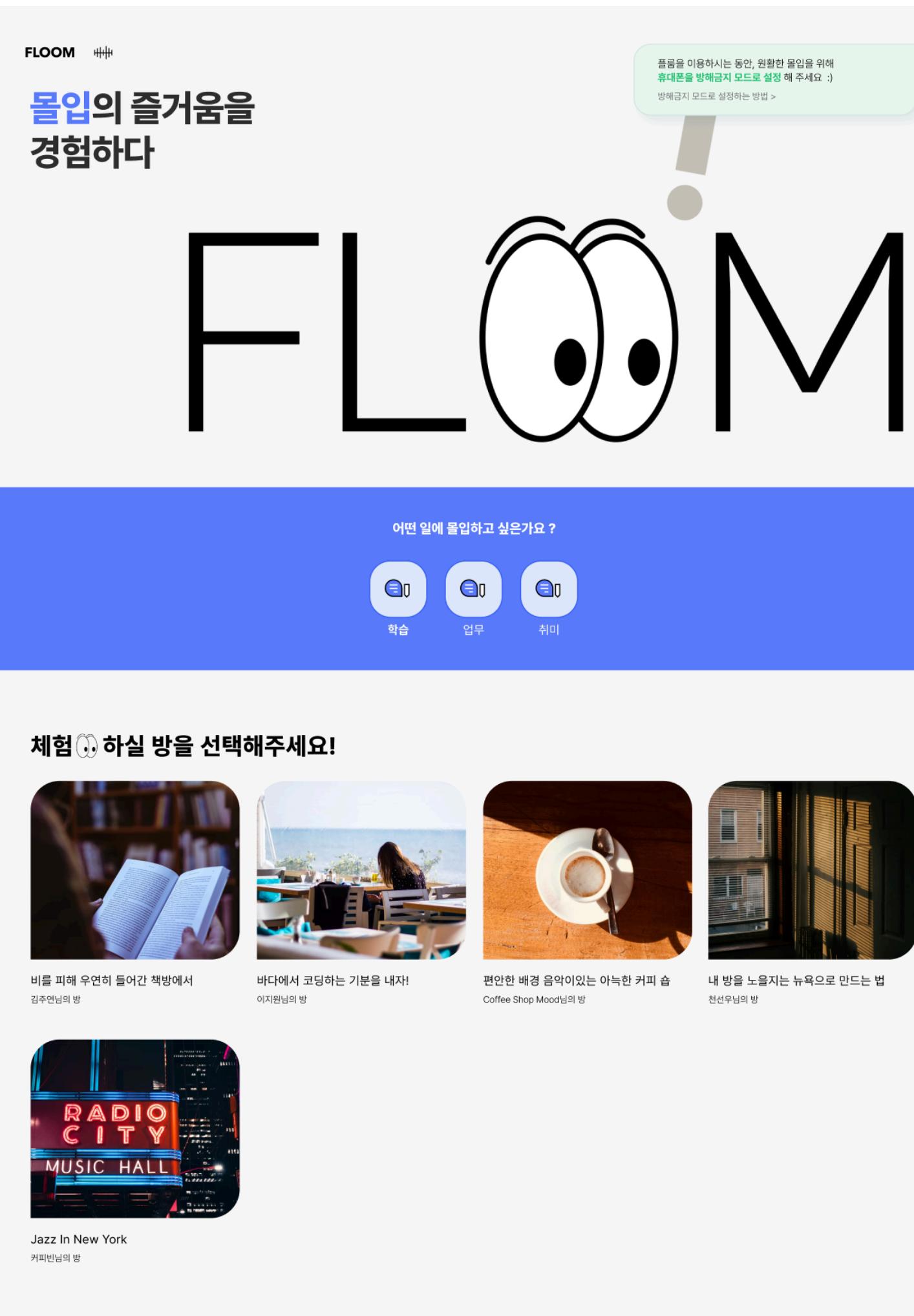
- 방(더미데이터) 체험 가이드 제공
- 스마트 조명 색상 추천 및 연동

1차 MVP

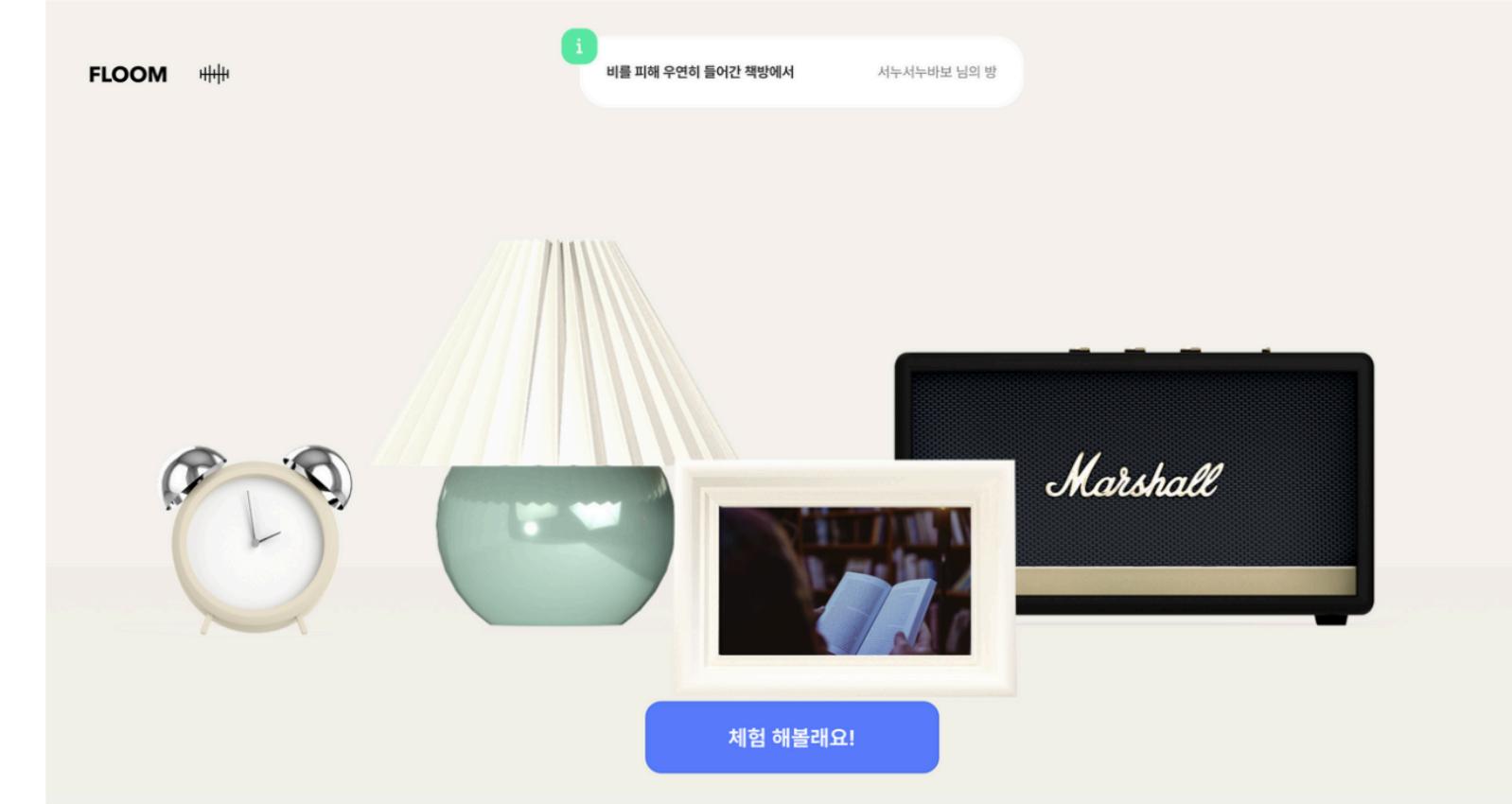


• 메인화면

1차 MVP



• 상세 화면



05

프로젝트 진행

• 1-1차 디자인

• 가이드 화면

1차 MVP

STEP 2 : 시간 설정

STEP 4 : 조명 설정

STEP 3 : 음악 설정

STEP 5 : 배경화면 설정

1차 MVP

- 체험 화면



- 체험 화면 : 전체보기



1차 MVP

[대상]

5명의 비 IT업계 종사자를
대상으로 인터뷰를 진행하였습니다.

[질문 목록]

2가지 섹션으로 나누어
질문을 구성하였습니다.

1차 MVP**[몰입 환경을 설정하는 셋팅모드]**

- 제공 기능만으로 몰입할 수 있는 분위기가 형성될 것 같나요?
- 스마트 조명과 연동하는 기능이 효과적이라 생각하나요?
- 목표를 작성하는 게 마음을 다잡는 데 도움이 되나요?
- 타이머 설정해 시간 제한을 두는 기능이 필요하다고 느껴지나요?
- 생성 모드가 필요하다고 느껴지시나요? / 스텝이 많다고 느껴지나요?

[몰입을 진행하는 몰입모드]

- 형성된 분위기가 목표를 완수하는데 도움이 되나요?
- 이미지/배경을 전체화면으로 띄워두고자 하는 니즈가 있나요?
- 몰입이 필요할 때 서비스를 사용하고자 하는 마음이 드나요?

1차 MVP

1.

**정보는 체험 전에 미리 알 수 있었으면 좋겠다 /
큰 목표 작성에 어려움을 느끼며, 체크리스트처럼
작은 목표도 작성하면 좋겠다.**



체험하기 직전 화면에서
음악, 배경이미지/영상에 대한 정보를 제공해주고,



가이드 화면에서는
큰 목표 작성, 시간 설정, 세세한 목표 설정(스킵 가능)
3단계로 제공하는 걸로 변경하고자 합니다.

1차 MVP

2.

**타이머 기능이 필요하지 않을 때도 있다 /
다른 일을 하고 있을 때 타이머가 종료되었는지 모를 것 같다.**



시간 설정 시 무한대 선택지를 제공하며,
타이머가 끝났을 때 시각적 & 청각적으로 알림을 주고자 합니다.

3.

조명 색상 추천이 도움되지 않는다.



스마트 조명이라는 요소는 제외하고,
꾸밈 요소로 조명 색상을 벽지 색상으로 반영하고자 합니다.

1차 MVP

2.

+ 기타 피드백

타이머 기능이 필요하지 않을 때도 있다 /

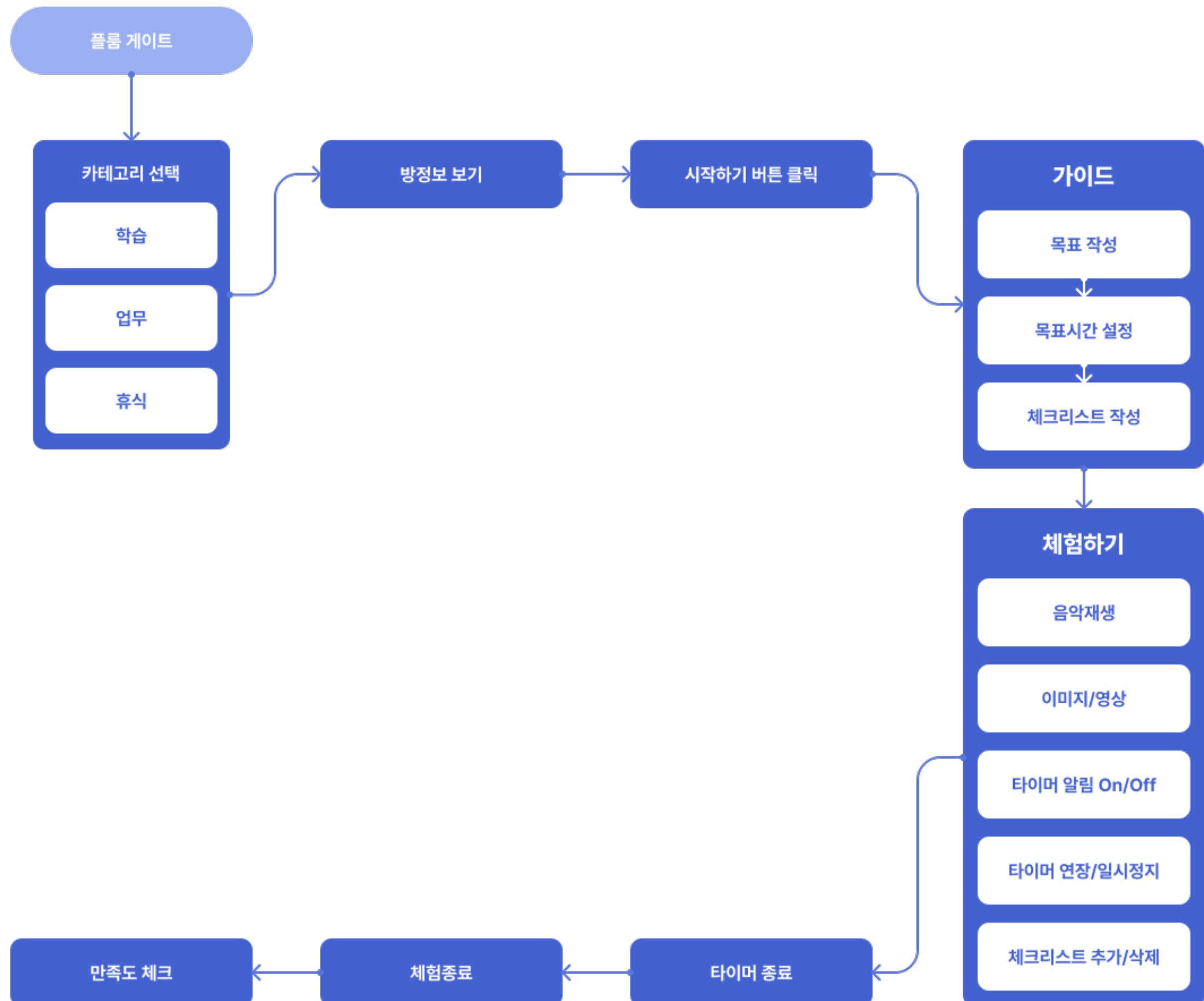
- 백색소음과 휴대폰 방해 모드는 메인에서 안내를 해주는 걸로 변경하고자 합니다.
- 백색소음 비중 확대 → 오른쪽 상단에서 햄버거 메뉴 형식으로 열었다 닫을 수 있도록 넣고자 합니다.
- 완료에 대한 퍼센트를 보여주고, 기록도 남겨주면 좋을 것 같다는 의견을 차용하고자 합니다.

 **타이머가 끝났을 때 시각적 & 청각적으로 알림을 주고자 합니다.**

3.

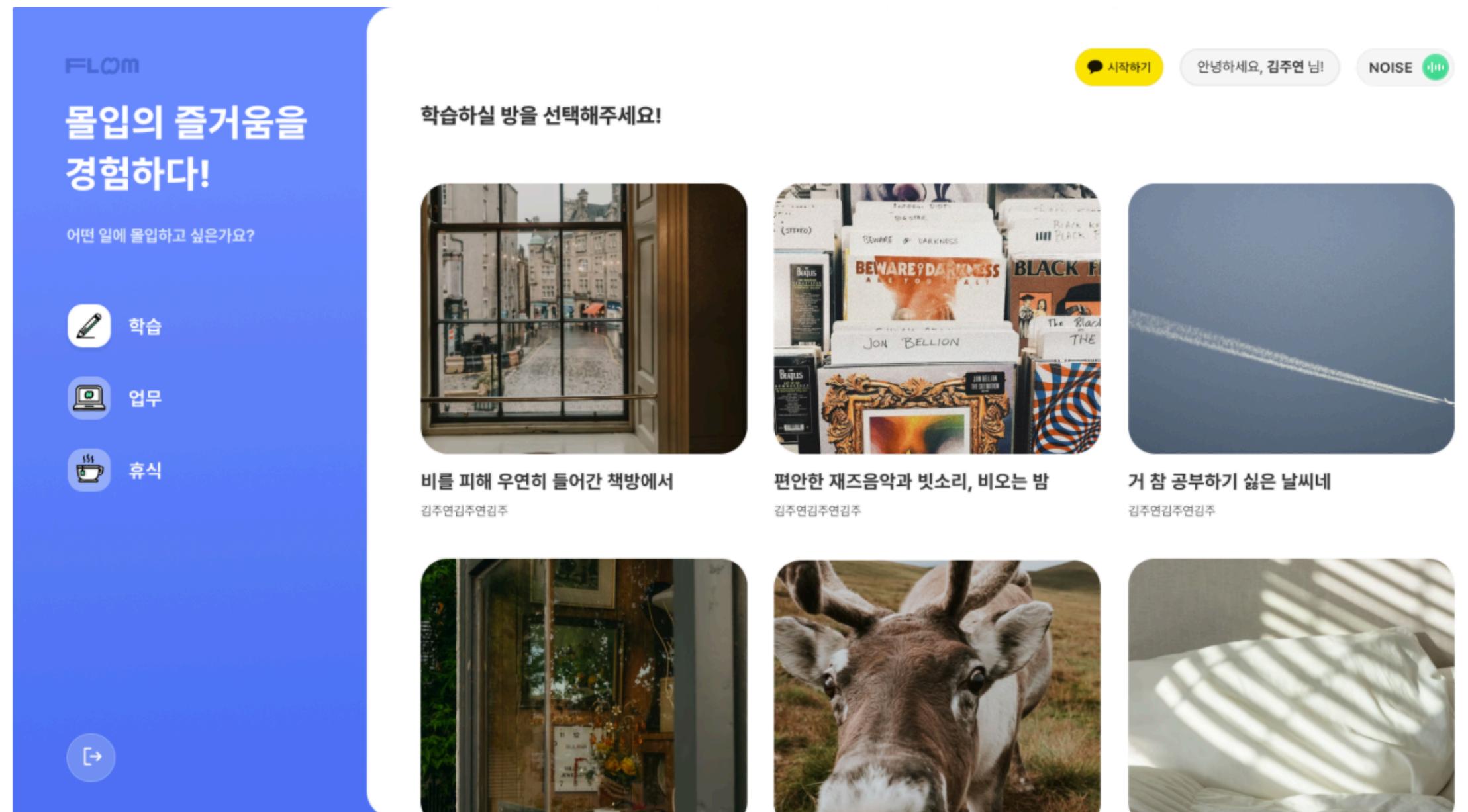
조명 색상 추천이 도움되지 않는다.**스마트 조명이라는 요소는 제외하고,****꾸밈 요소로 조명 색상을 벽지 색상으로 반영하고자 합니다.**

1차 MVP

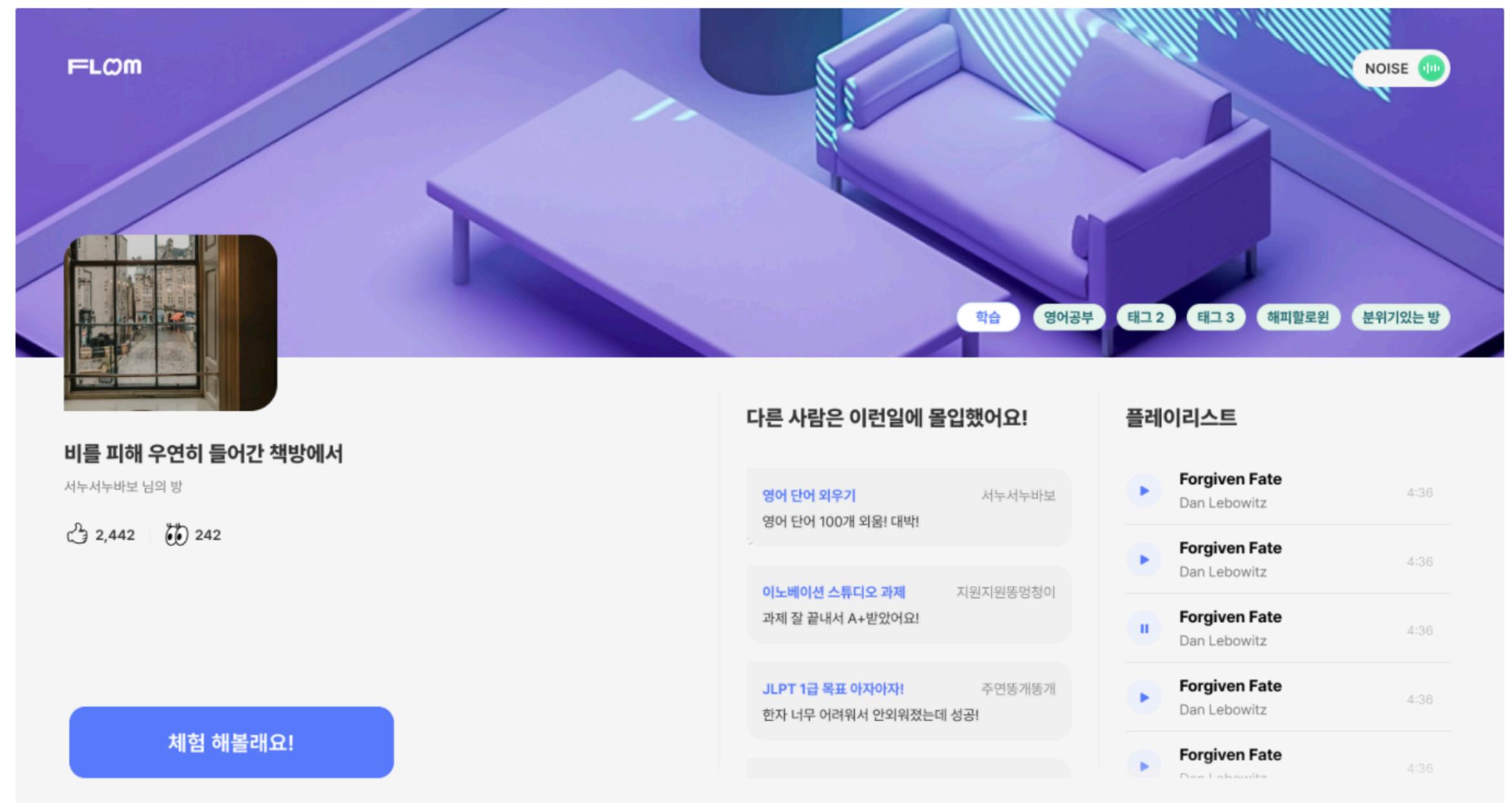


1차 MVP

• 메인화면

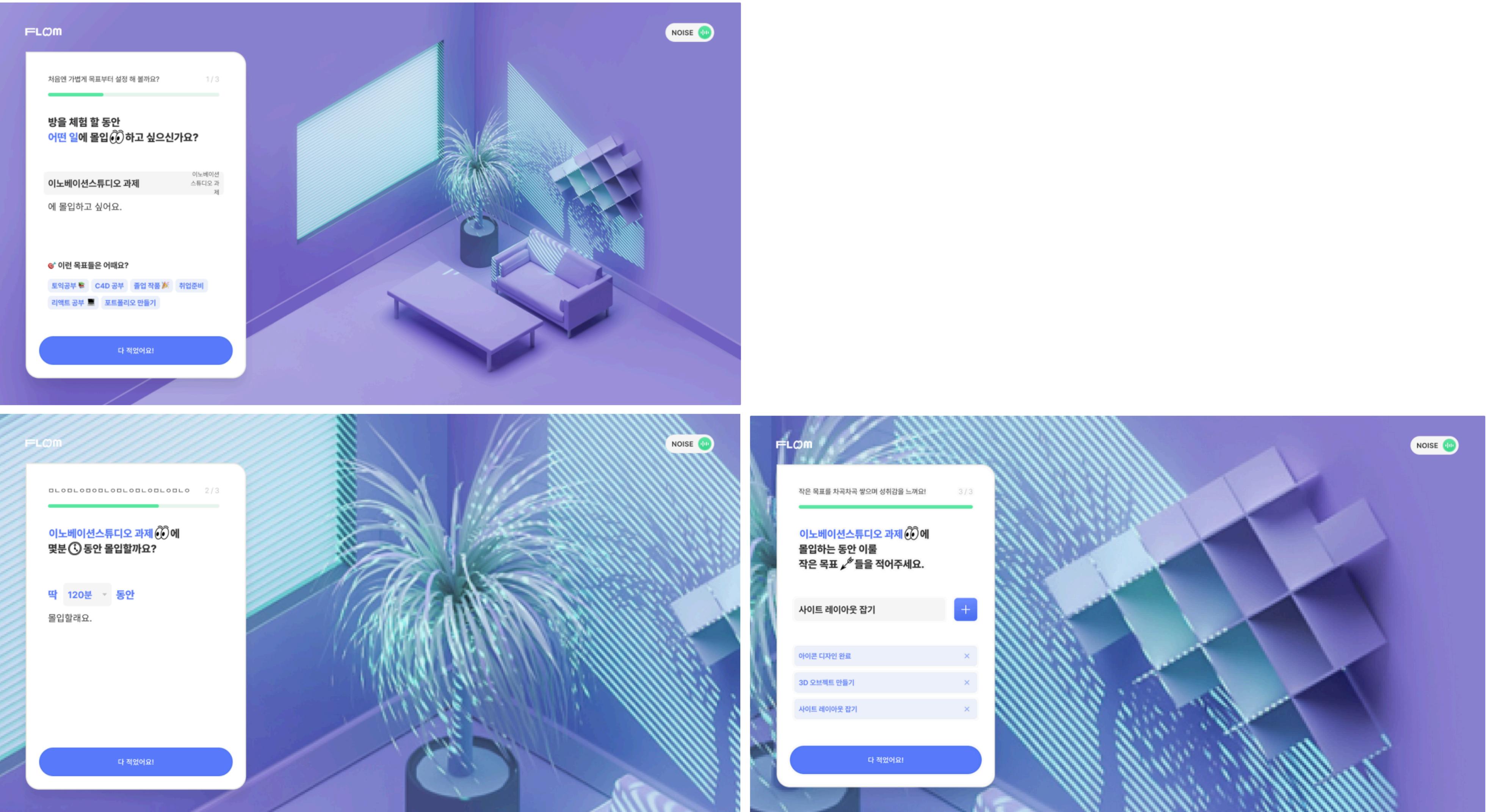


• 상세화면



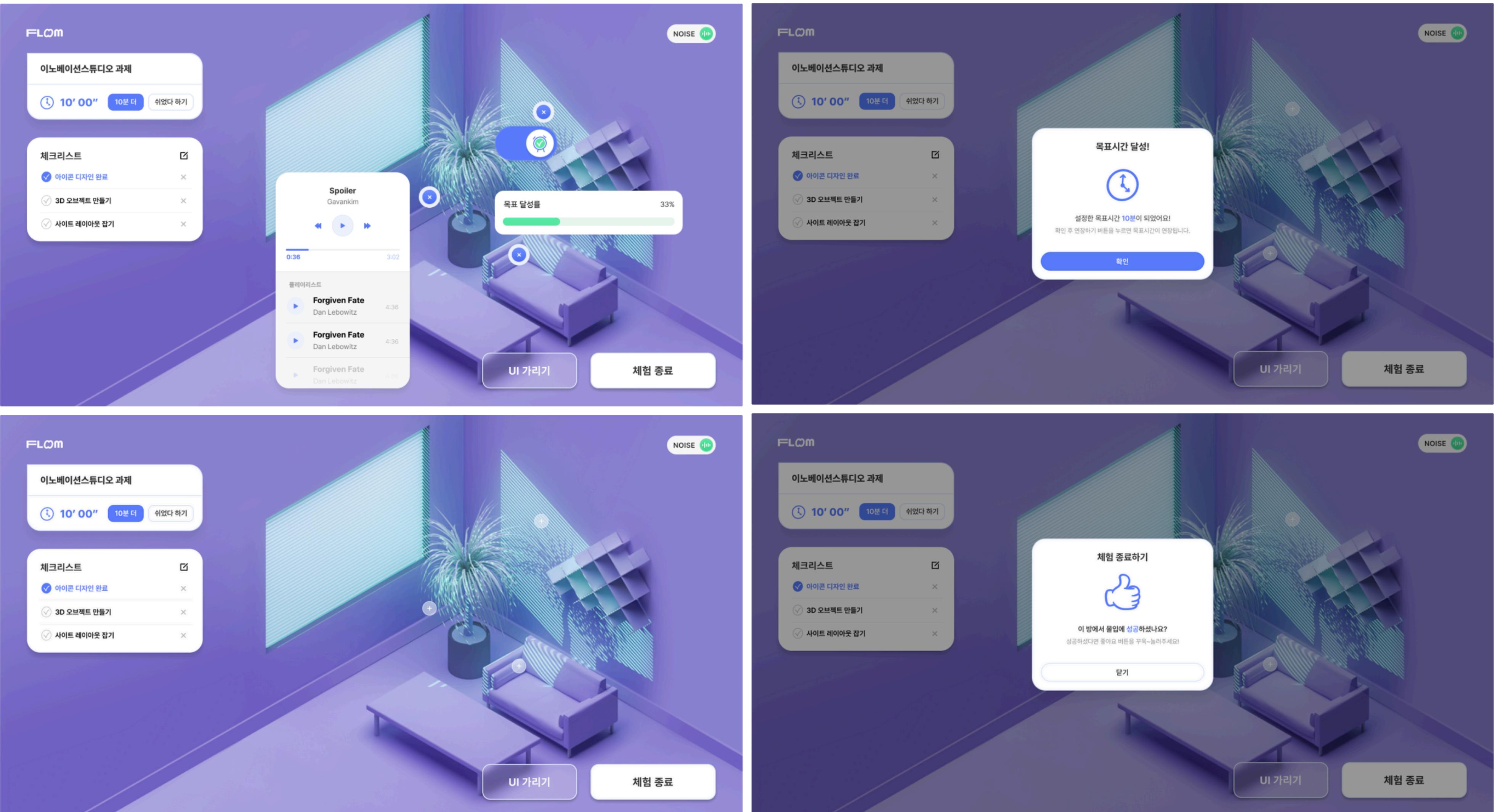
• 가이드 화면

1차 MVP



• 체험 화면

1차 MVP



1차 MVP

1.

상세 화면의 방 정보는 충분하다👌고 답했으며,

1차 때와는 다르게 상세 화면에서 정보를 미리 확인할 수 있어 좋다고 합니다.

2.

1차 때와는 다르게 유튜브 플레이리스트는 크게 떠오르지 않는다, 완전히 달라진 것 같다고 합니다.

3.

딱 설정된 음악이 재생되고, 내가 어떤 목표를 얼마나 이뤘는지 바로 확인할 수 있어 확실히 몰입에 도움이 된다고 답했으며, 실제로 어떤 일에 몰입해야 할 상황이 생겼을 때 이용할 것 같다고 합니다. 🎉

4.

타인의 몰입 기록을 볼 수 있는 부분이 사용자 후기💬 같이 느껴져 좋았다고 합니다.

타인이 다녀갔다는 느낌이 재미있게 느껴졌다고 합니다.

1차 MVP

1.

+ 기타 피드백 정보는 충분하다 ↪ 고 답했으며,

1차 때와는 다르게 상세 화면에서 정보를 미리 확인할 수 있어 좋다고 합니다.

- 방이 3D로 보여지는 부분이 실제 공간에 들어와있는 입체적인 느낌이 들어 좋았다고 합니다.
- 몰입에 더욱 집중하고자 할 때 전체화면 기능을 잘 이용할 것 같다고 합니다. (영상이 나온다면 더 애용할 것 같음)
- 모바일이 아닌 PC에서 이용하는 점이 더 좋다고 합니다. 어플을 사용하면 계속 폰을 보게 되기 때문이라고 해요.

3.

딱 설정된 음악이 재생되고, 내가 어떤 목표를 얼마나 이뤘는지 바로 확인할 수 있어 확실히 몰입에 도움이 된다고 답했으며, 실제로 어떤 일에 몰입해야 할 상황이 생겼을 때 이용할 것 같다고 합니다. ↪

4.

타인의 몰입 기록을 볼 수 있는 부분이 사용자 후기 ↪ 같이 느껴져 좋았다고 합니다.
타인이 다녀갔다는 느낌이 재미있게 느껴졌다고 합니다.

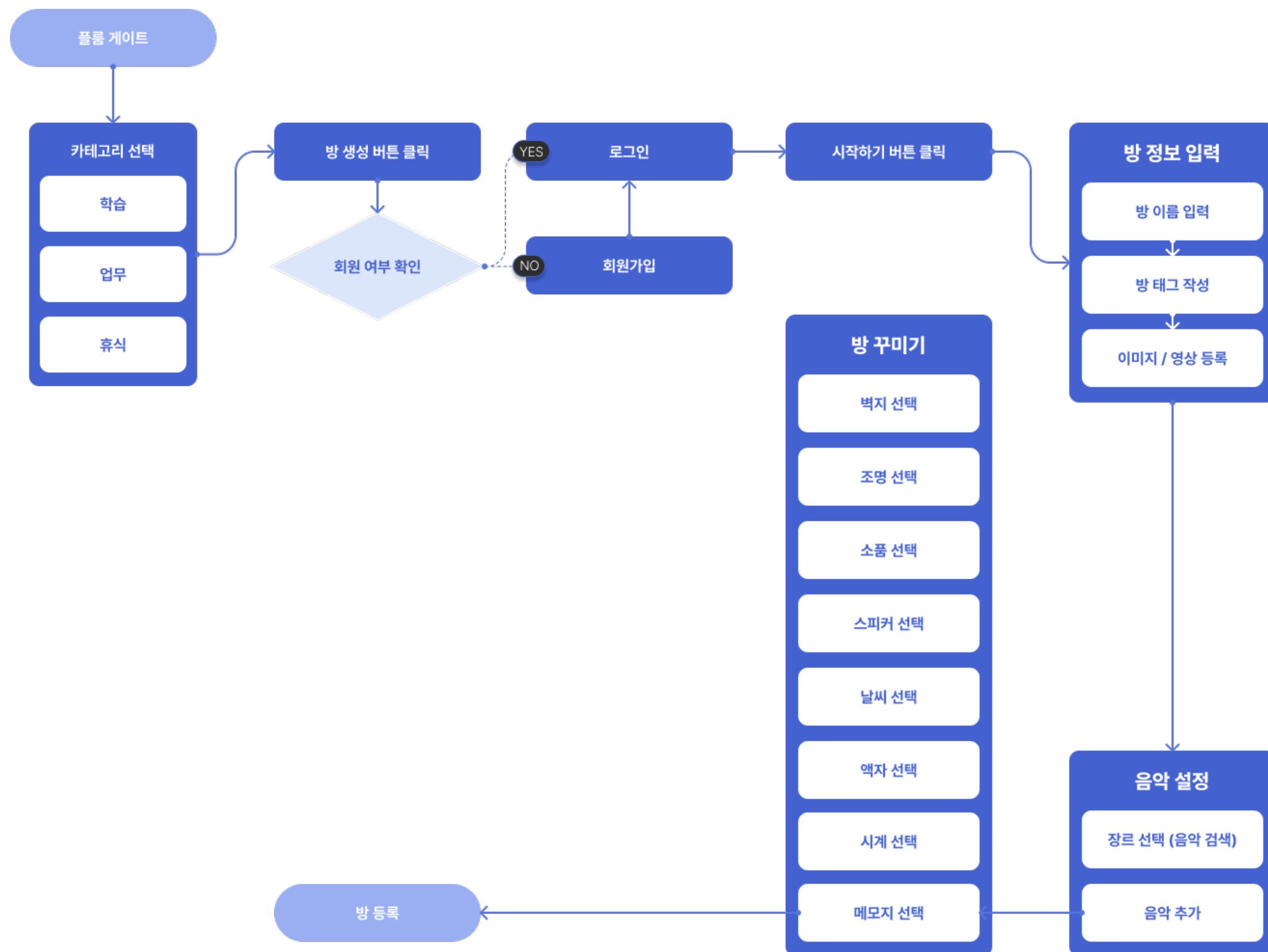
2차 MVP

- ① 방 생성하기 과정을 2분 이내로 쉽고 재미있게 제공해준다면,
- ② 생성하는 과정에서 이탈하지 않을 것이다.



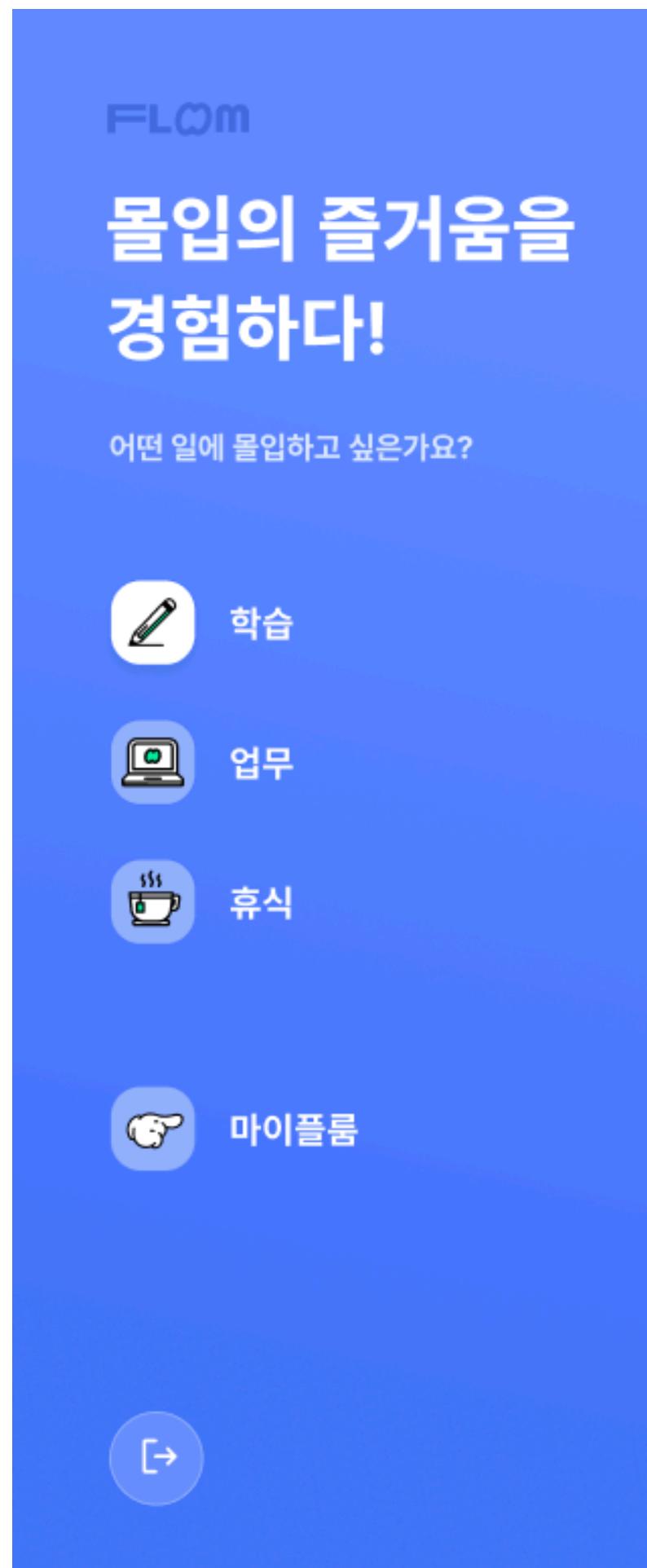
카테고리 방 생성
→ 내가 만든 방 확인

2차 MVP



- 메인화면

2차 MVP



학습하실 방을 선택해주세요!



비를 피해 우연히 들어간 책방에서

김주연김주연김주



편안한 재즈음악과 빛소리, 비오는 밤

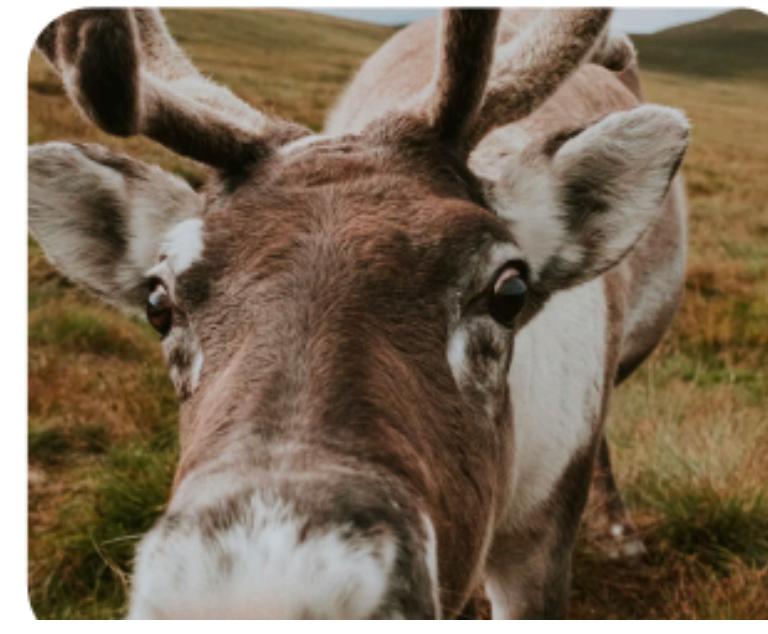
김주연김주연김주

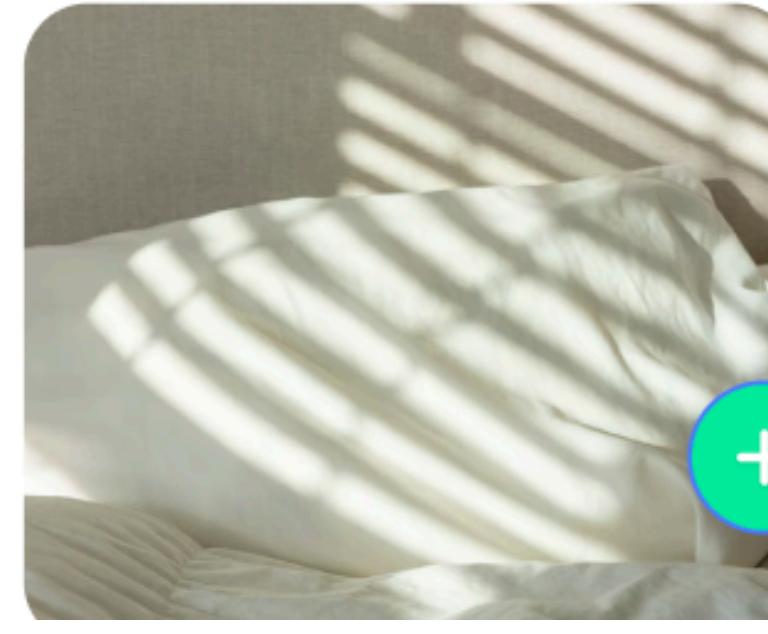


거참 공부하기 싫은 날씨네

김주연김주연김주



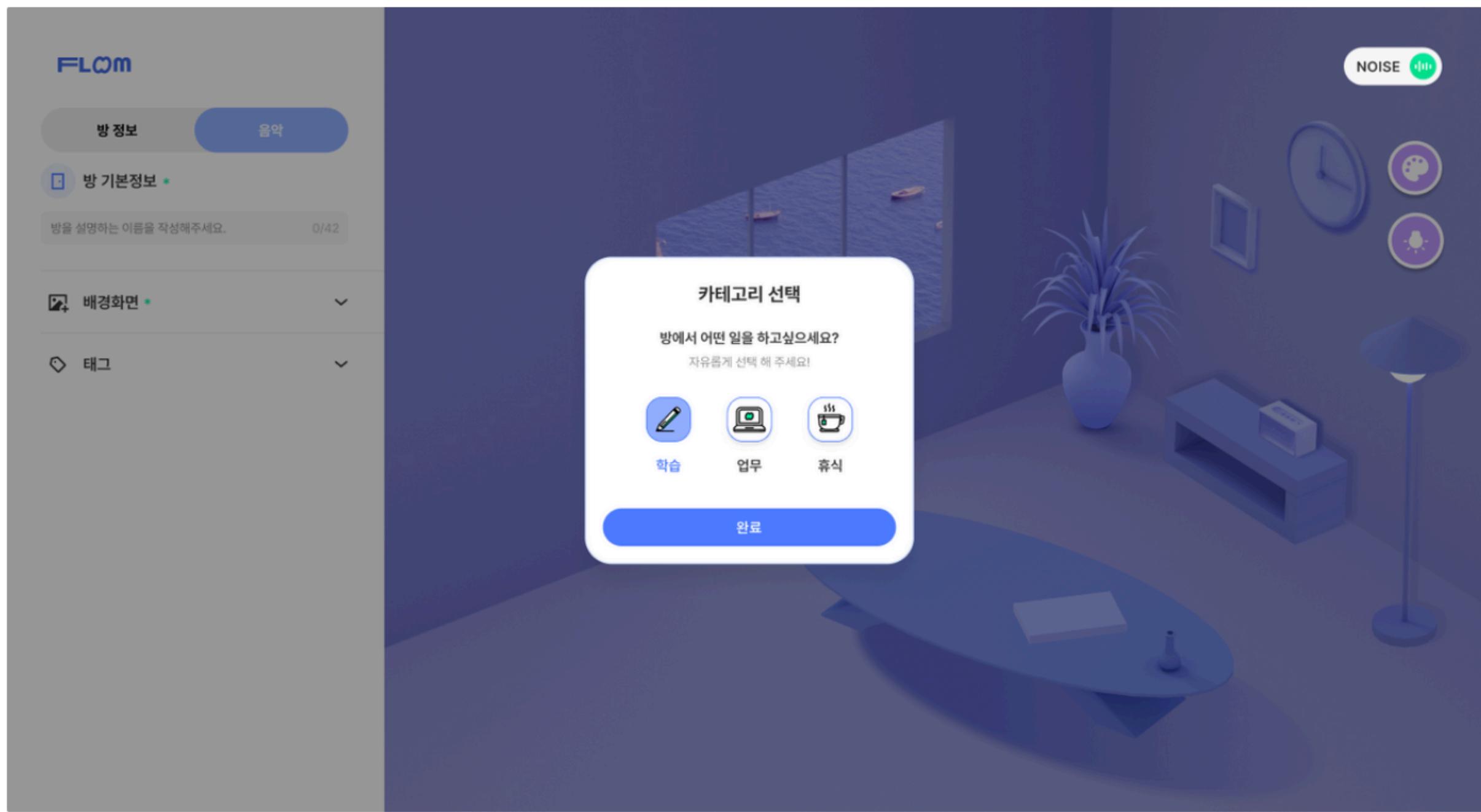




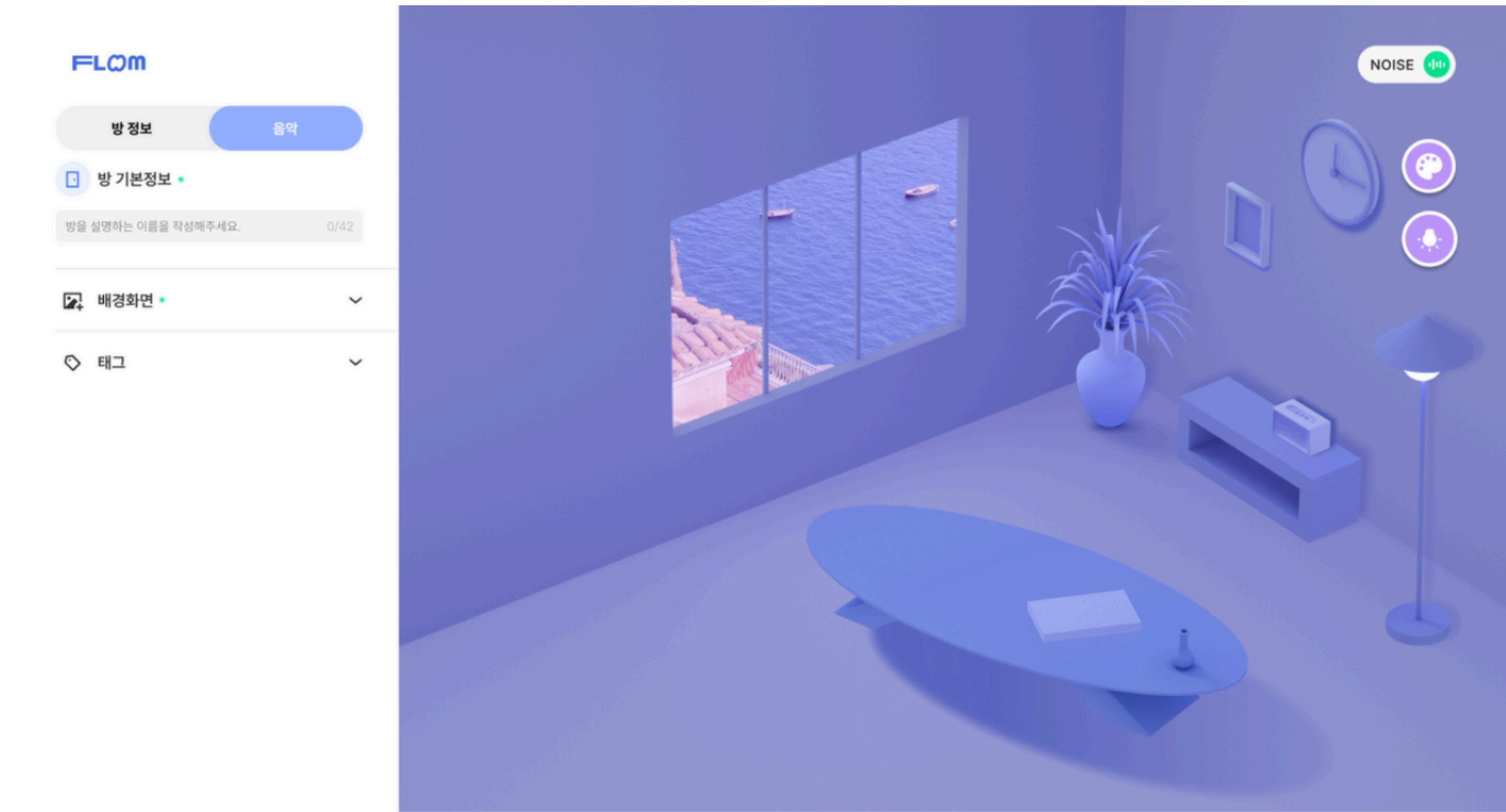
+ 시작하기 안녕하세요, 김주연 님! NOISE

- 생성화면

2차 MVP



STEP 1 : 카테고리 선택



STEP 2 : 방 정보 입력

FLOM

방 정보 음악

무드에 따라 음악을 골라보세요.

Chill Out Calm

Happy Inspirational

Bright Dark

Sad Funky

Romantic Dramatic

Angry

▶ 플레이리스트



STEP 3 : 음악 추가

FLOM

방 정보 음악

방 기본정보 *

방을 설명하는 이름을 작성해주세요. 0/42

배경화면 *

태그



STEP 4 : 방 색상 변경

FLOM

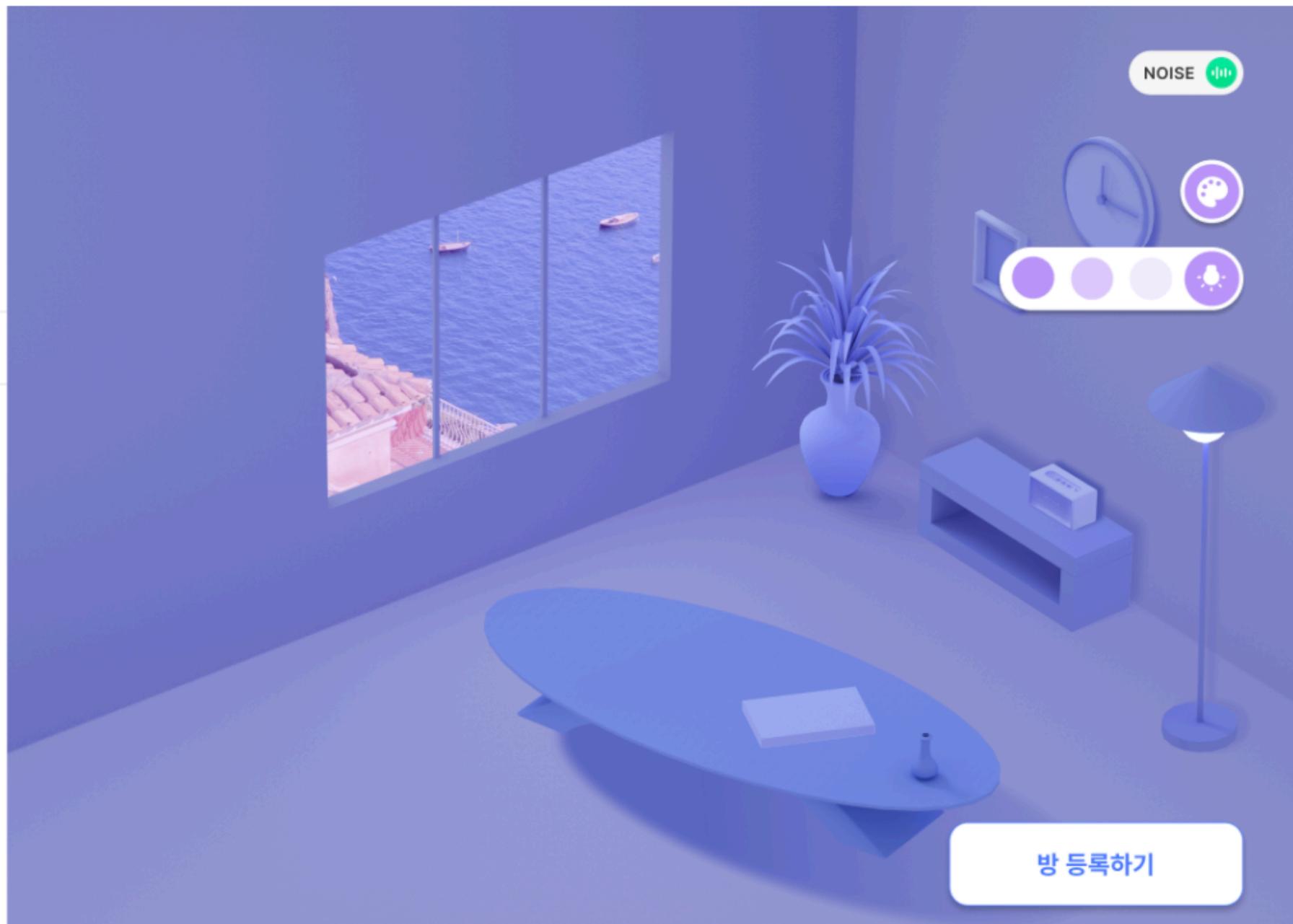
방 정보 음악

방 기본정보 *

방을 설명하는 이름을 작성해주세요. 0/42

배경화면 *

태그



STEP 5 : 방 밝기 변경

FLOM

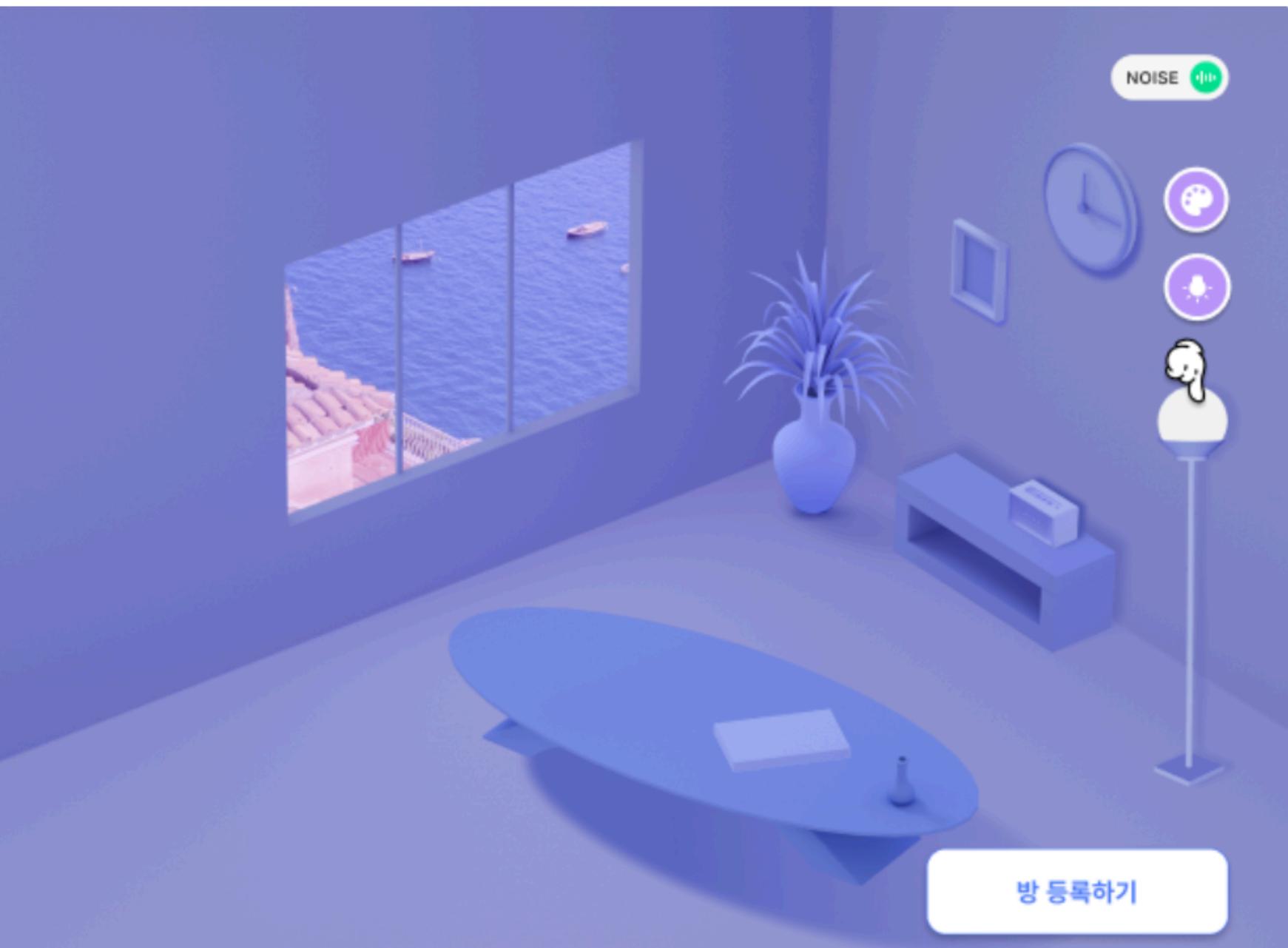
방 정보 음악

방 기본정보 *

방을 설명하는 이름을 작성해주세요. 0/42

배경화면 *

태그



STEP 6 : 창문 밖 풍경 & 오브제 모양 변경

2차 MVP

[질문 목록]

- 방 정보 입력, 음악 추가하는 과정이 불편하지 않았나요?
- 방 꾸미는 과정(색상과 밝기, 오브제 모양을 변경)이 재미있고 만족스럽게 느껴졌나요?
- 방 꾸미는 방법을 인지하기 수월했나요? / 변경하는 방식이 불편하지는 않으셨나요? / 오브제는 적당하다고 생각하시나요?
- 완성된 방이 몰입하고 싶은 방처럼 느껴지시나요?

2차 MVP

1.

**꾸밀 수 있는 선택지가 적어서 큰 재미를 느끼지 못했다 /
자잘하게 넣을 수 있는 인테리어(전구, 사진/문구/엽서, 카펫,
커튼, 걸레받이 등) 요소가 많아지면 좋겠다.**



가구 오브제는 기존을 유지하되,
인테리어적인 소품 오브제를 추가하는 방향으로
선택지를 늘리고자 합니다. (재미 UP)

2차 MVP

2.

액자와 같은 오브제를 활용해서 몰입할 수 있는 환경을 조성할 수 있게 도와주면 좋겠다.



소품 오브제를 활용하여
배경이미지나 문구를 추가할 수 있도록
기능을 제공하고자 합니다. (몰입 자극 UP)

2차 MVP

2.

+ 기타 피드백

액자와 같은 오브제를 활용해서 몰입할 수 있는

환경을 조성할 수 있다가 그아주면 좋겠다.

- 방 정보를 입력하는 과정은 딱 필요한 것만 명확하게 보여서 이해가 쉬웠다고 합니다.
- 색상과 밝기 변경을 통해 전반적인 방의 분위기를 개인의 취향대로 바꿀 수 있어 좋은 것 같다고 합니다.
- 벽지나 배경색이 더 다양하면 좋겠다, 잔잔하게 움직이는 모션이 있으면 좋겠다는 의견이 있습니다.
- 오브제 선택과 같이 숨겨진 부분은 온보딩으로 가이드를 주면 좋겠다는 의견이 있습니다.
- 창문 밖의 풍경이 보이는 연출이 답답한 느낌을 해소해주는 것 같아 좋다고 합니다.

시간대에 따라 밝기를 자동으로 변경해주면 좋겠다는 의견이 있습니다.

배경이미지나 문구를 추가할 수 있도록

기능을 제공하고자 합니다. (몰입 자극 UP)

2차 MVP

• AS-IS

방 정보 입력 항목 추가 / 입력 방식 변경

FLOOM

방 정보 음악

방 기본정보 *

방을 설명하는 이름을 작성해주세요. 0/42

배경화면 *

직접등록

태그

방명록

간단한 인사말을 적어주세요. 12 / 20

기쁨 ×

센치 ×

가벼운 작업 ×

• TO-BE

방 정보 음악

방 기본정보 *

학습

일이삼사오육칠팔구십일이삼사오

배경화면 *

img-floom.jpg

img-floom.jpg

img-floom.jpg

배경화면 등록하기

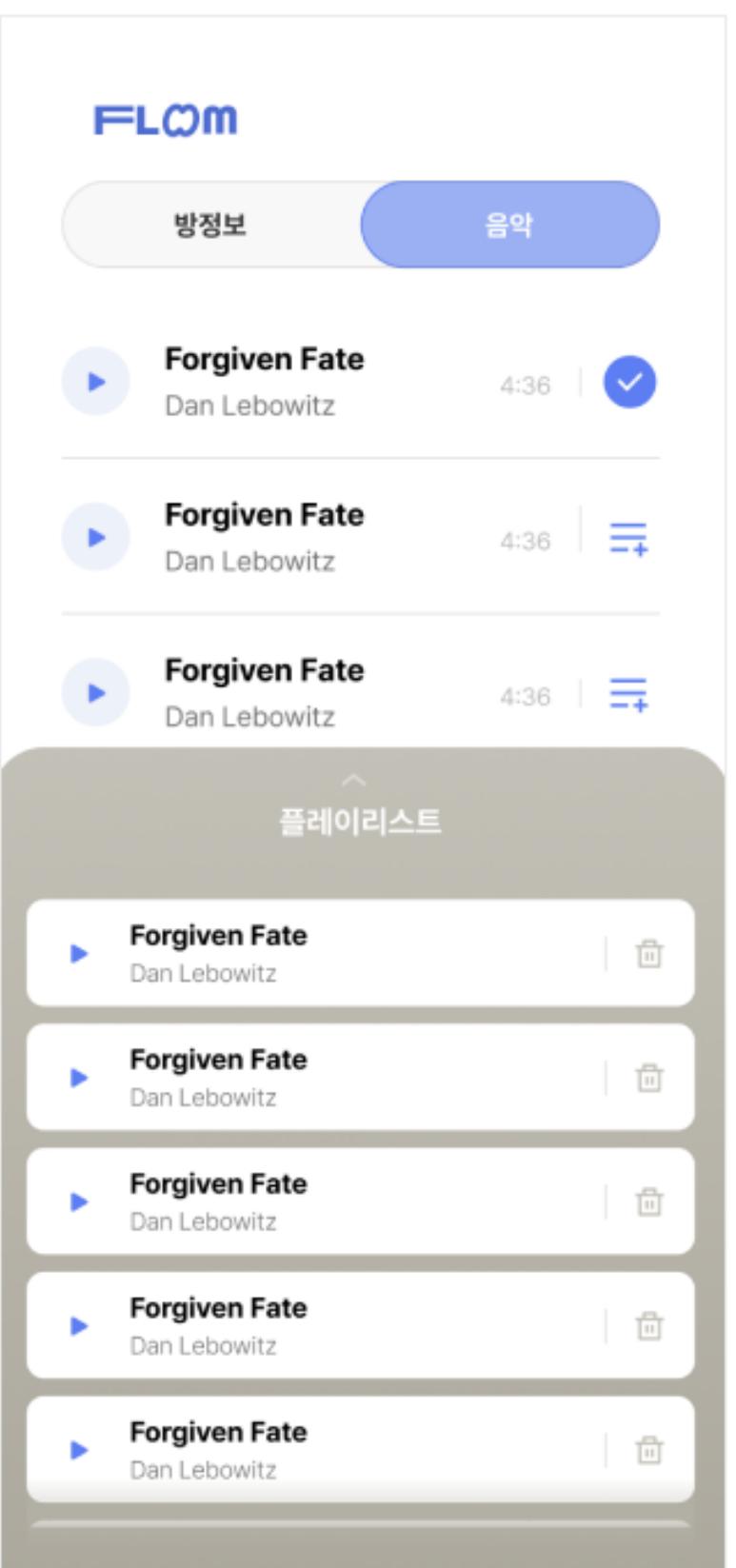
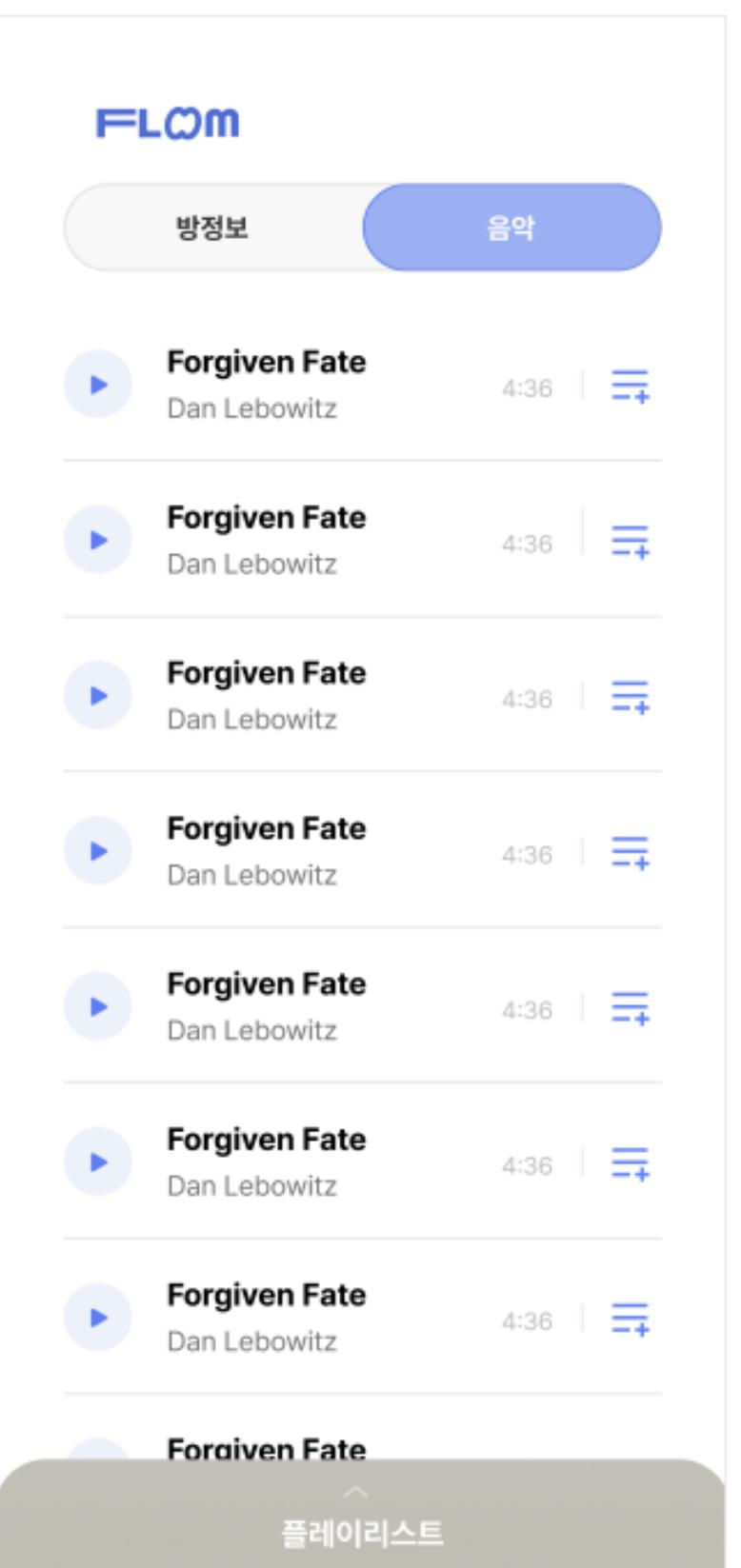
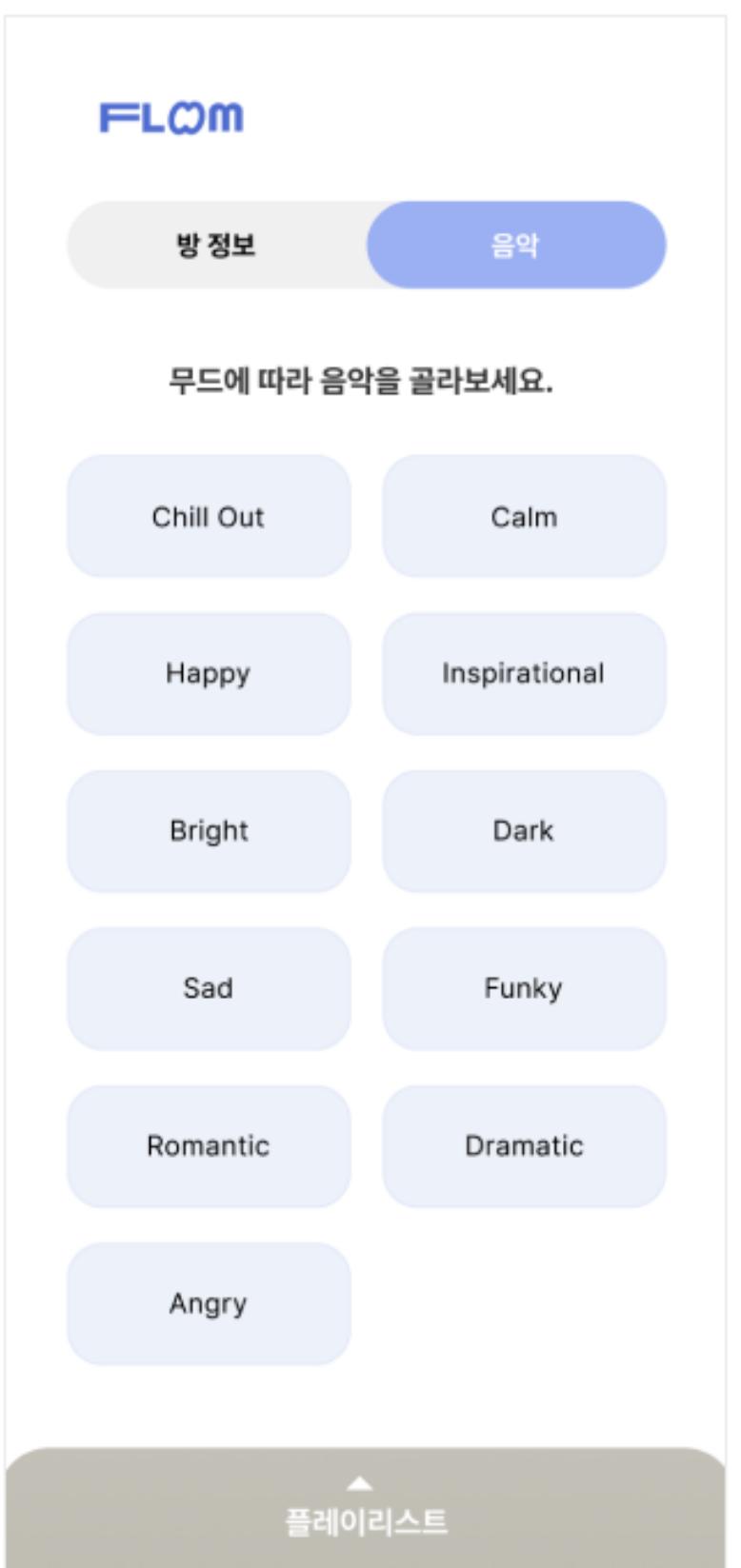
방명록

• 2-2차 디자인

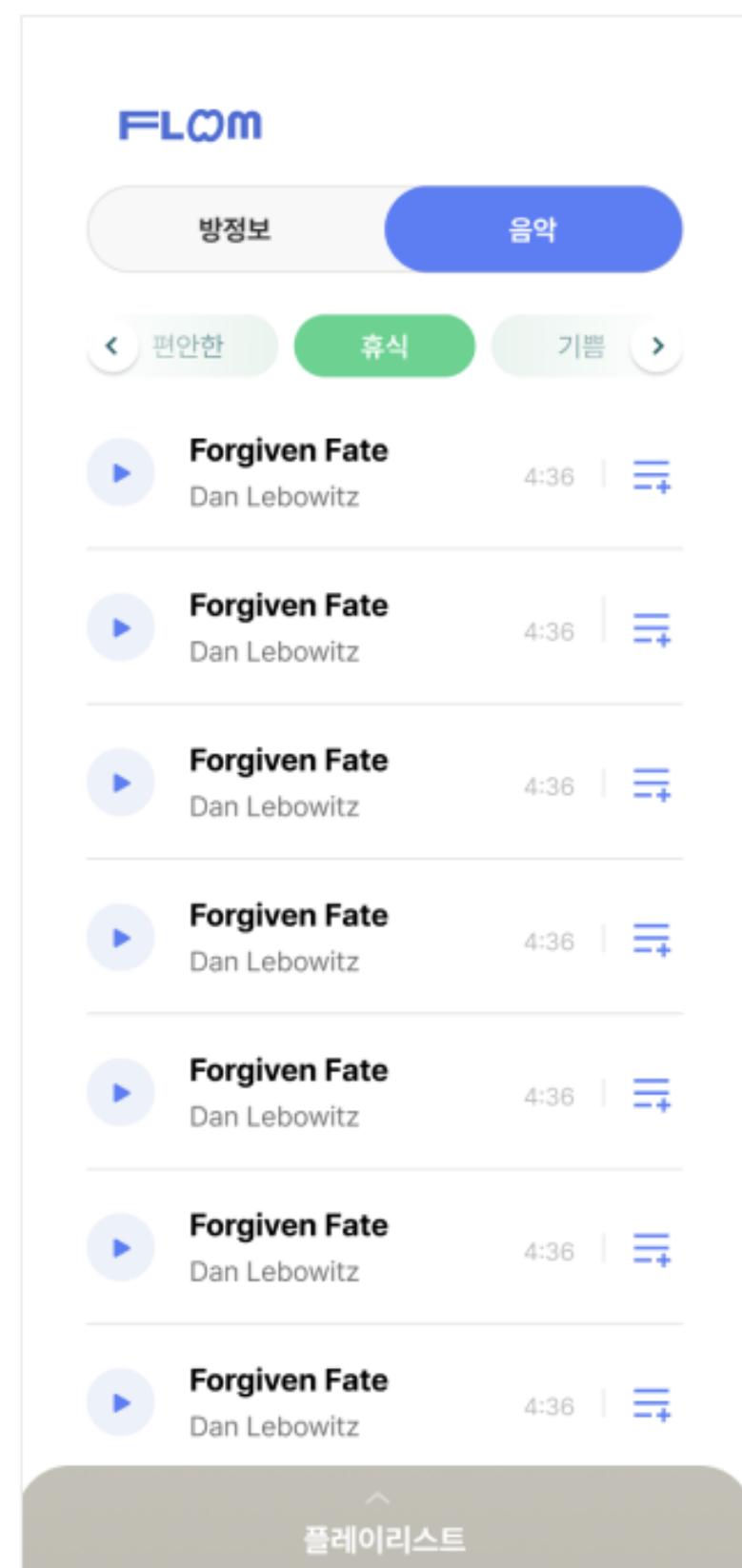
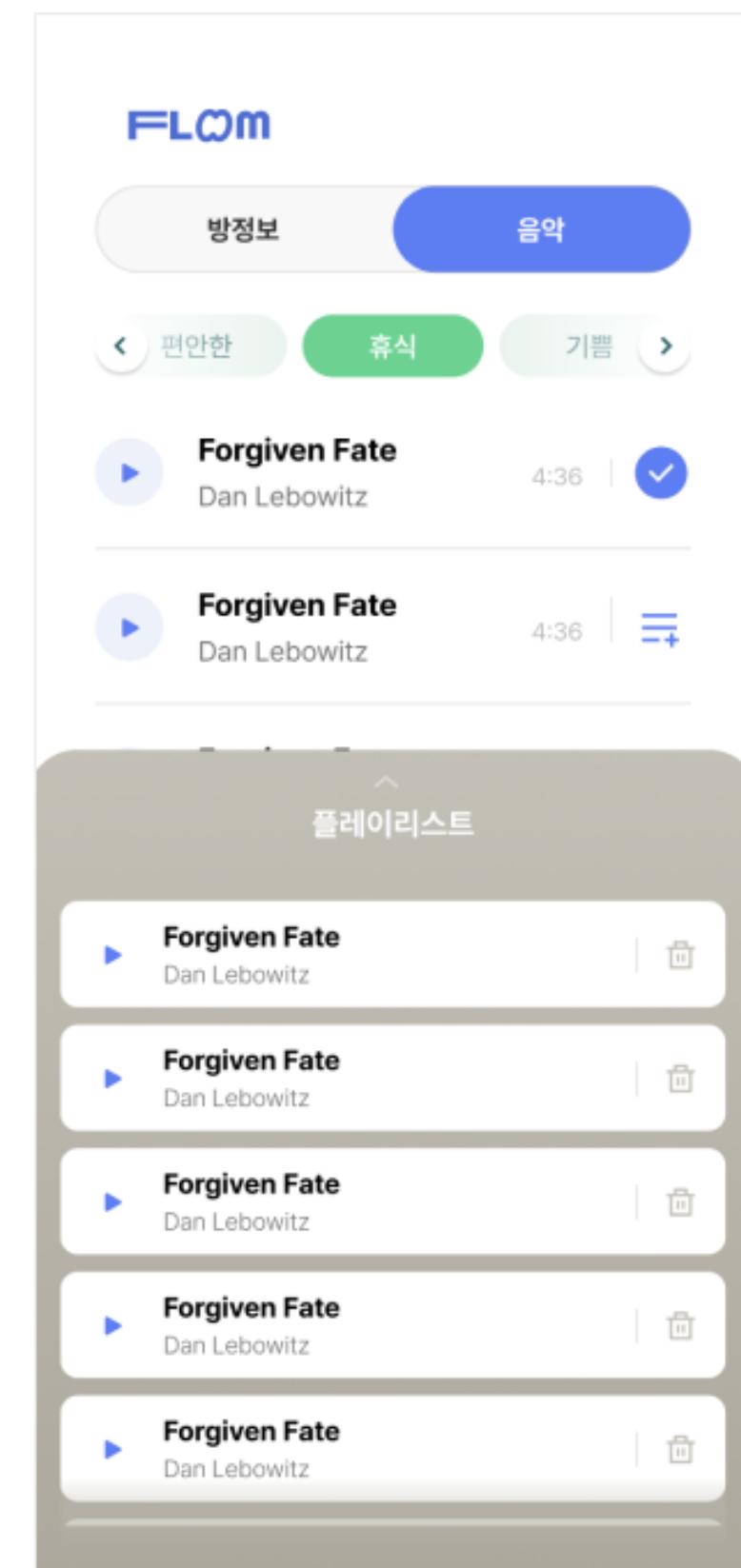
2차 MVP

플레이리스트
추가 플로우 축소

• AS-IS



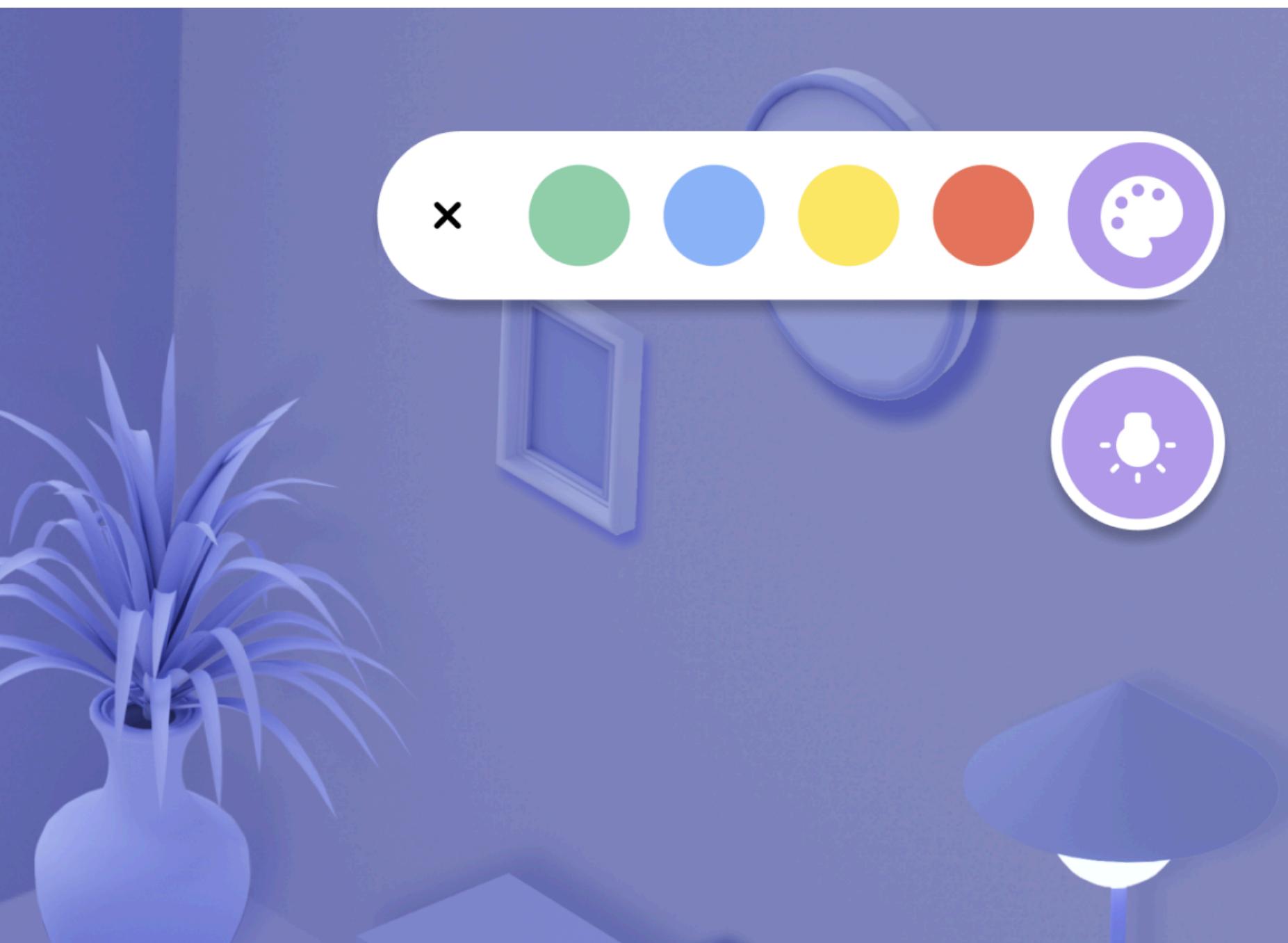
• TO-BE



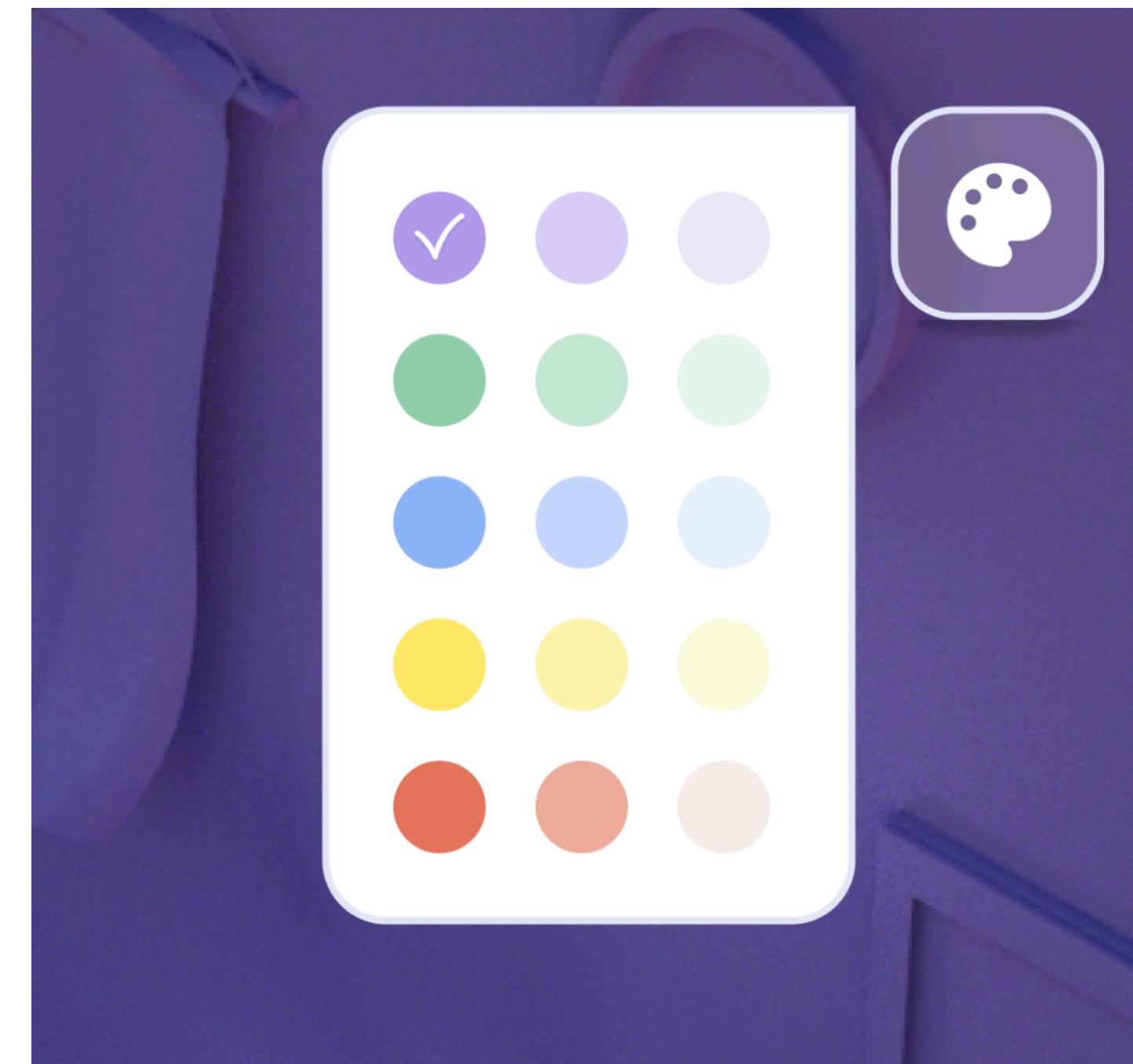
2차 MVP

방 색상/밝기 설정
방식 변경

• AS-IS



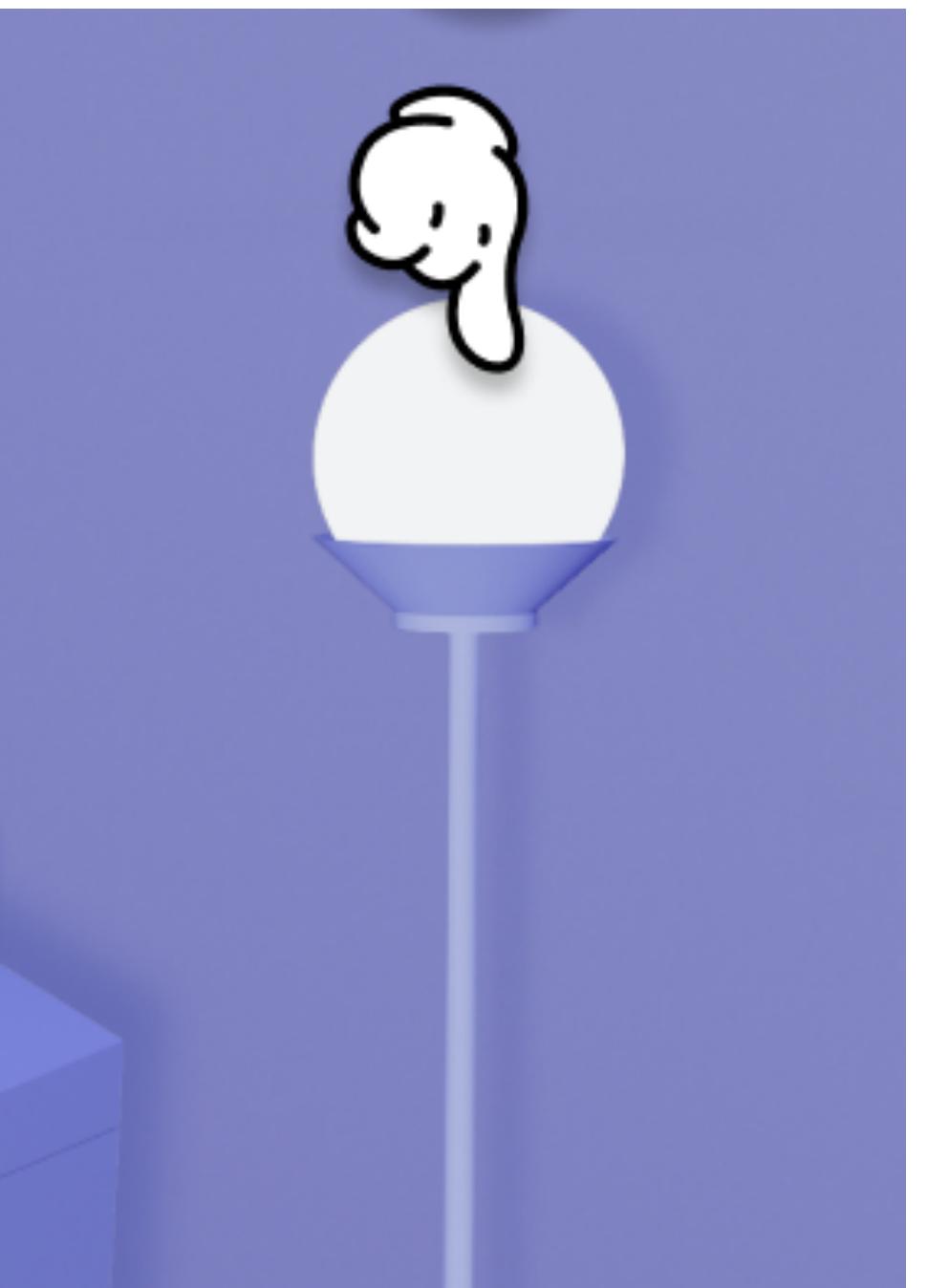
• TO-BE



2차 MVP

오브젝트 변경
안내방식 수정

- AS-IS



- TO-BE



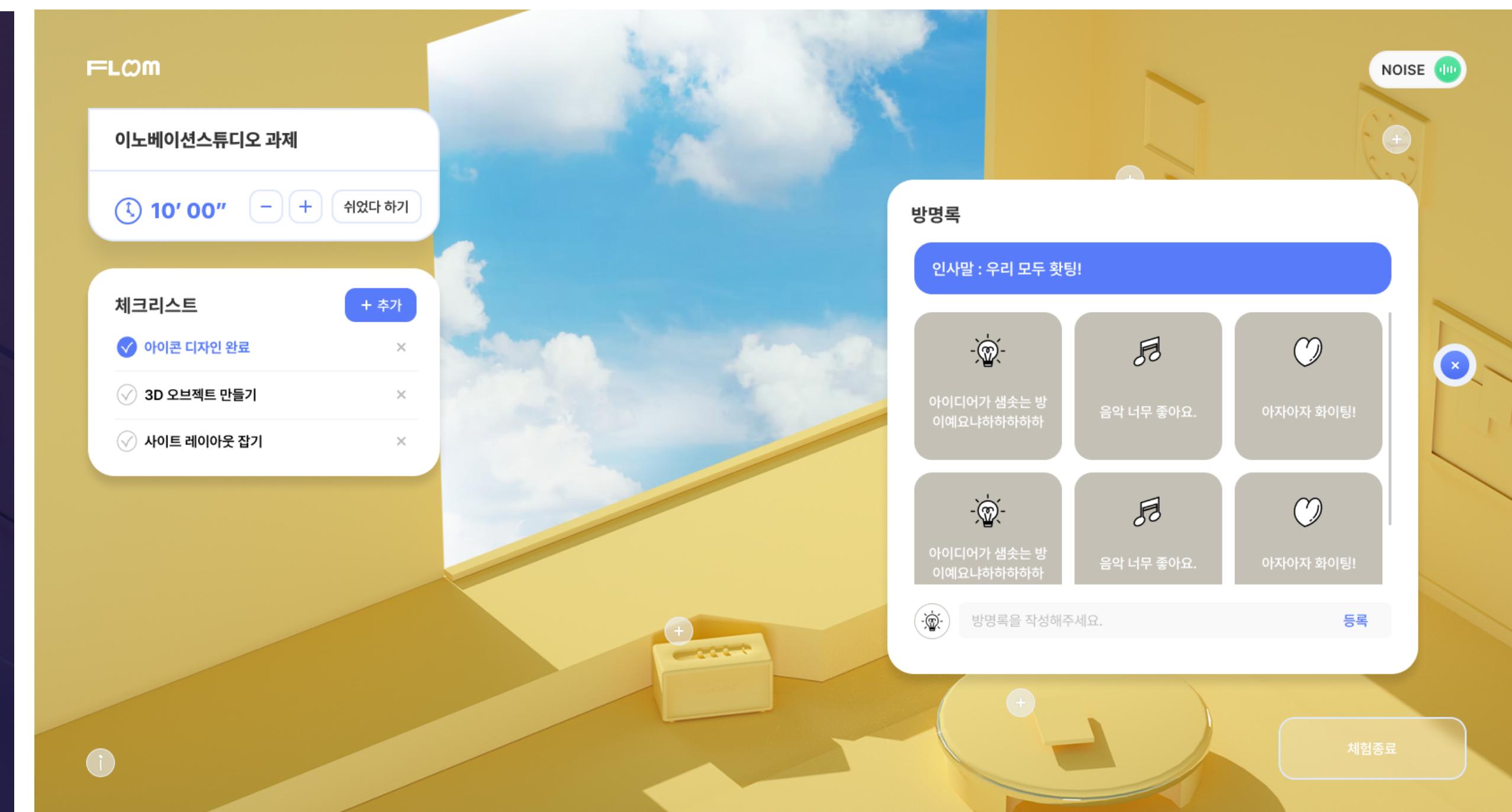
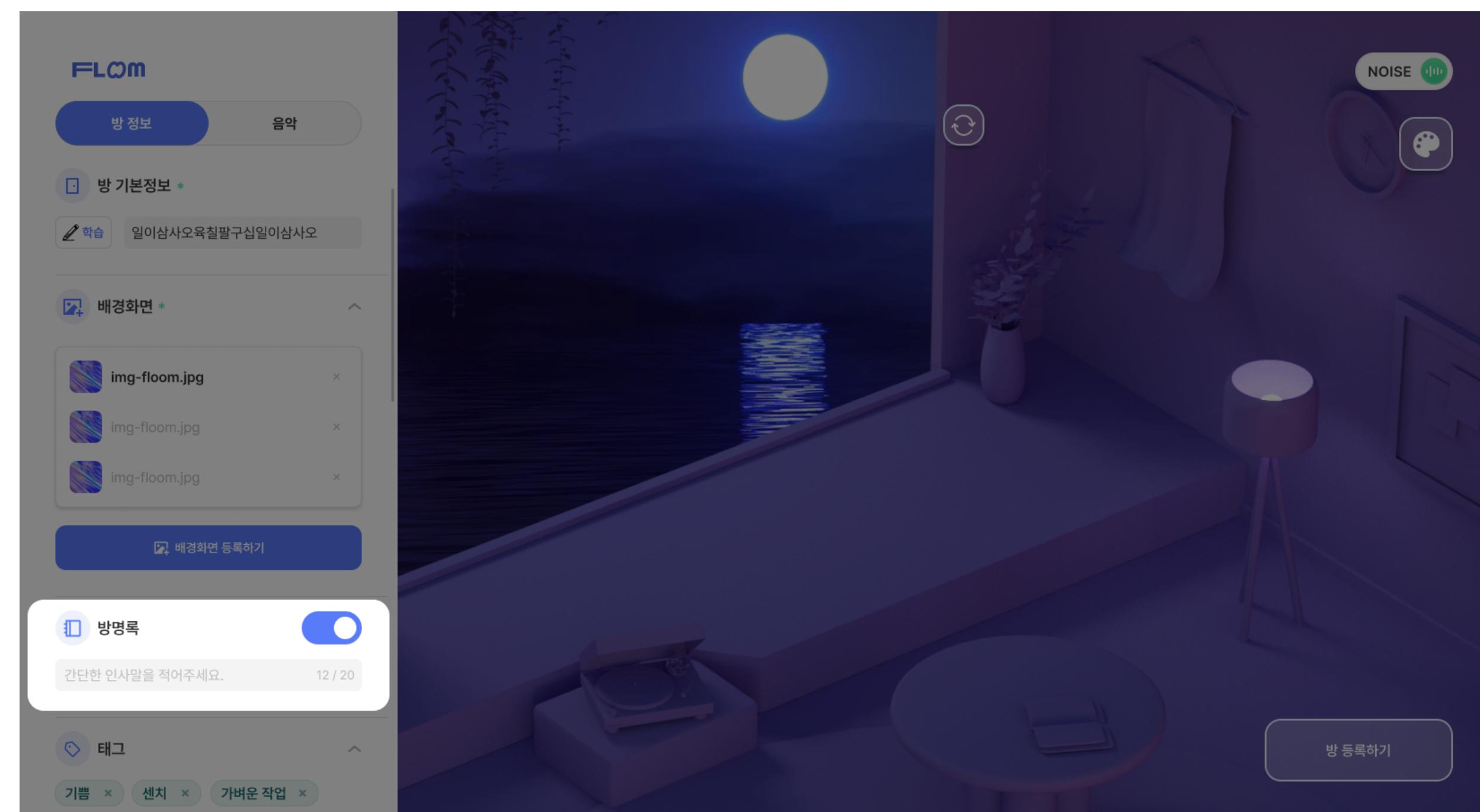
05

프로젝트 진행

• 2-2차 디자인

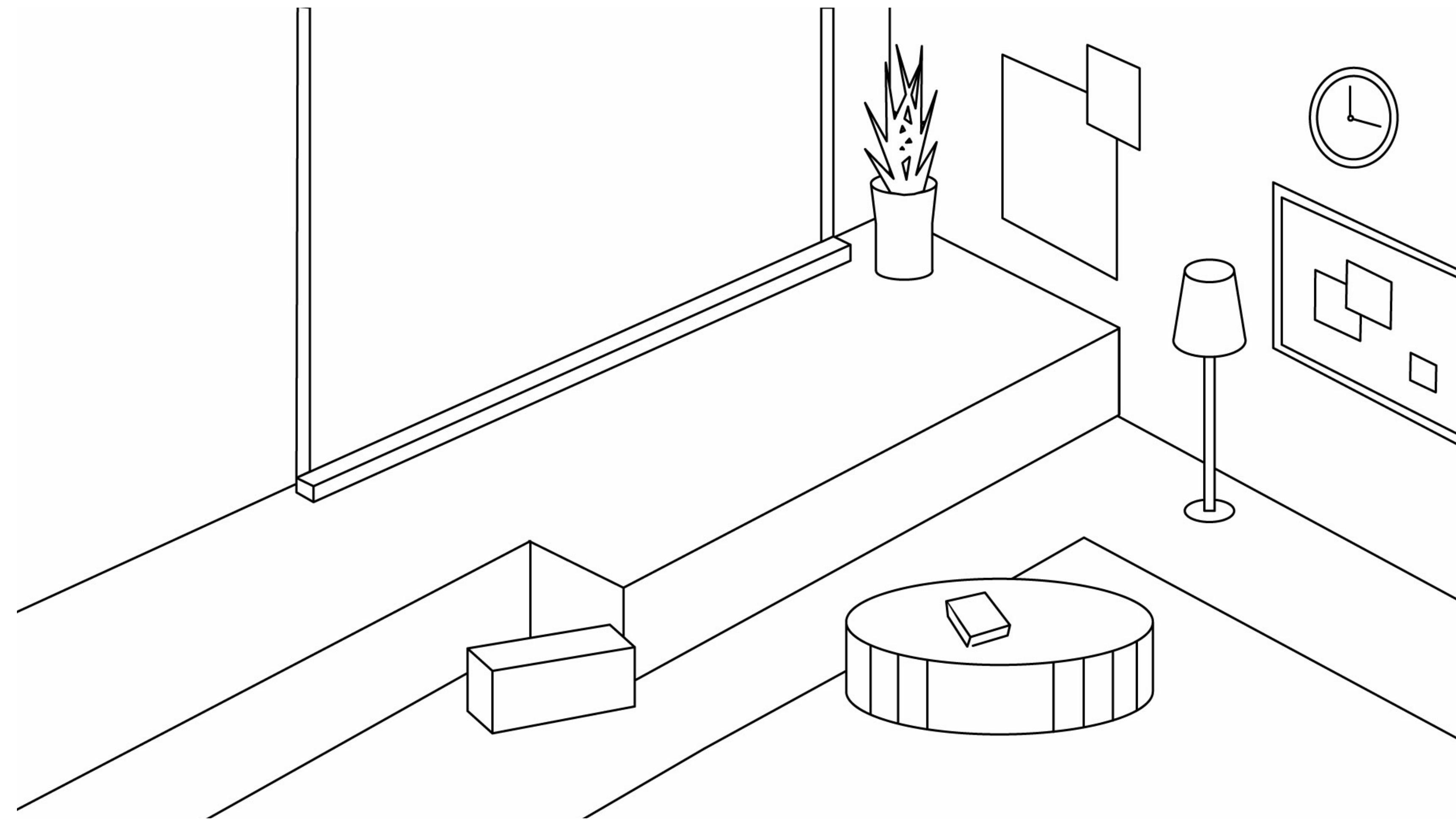
2차 MVP

방명록 추가



2차 MVP

- 3D 스케치



TYPE 1



TYPE 2



TYPE 3



05

프로젝트 진행

2차 MVP

창문 밖 풍경
gif 제작



2차 MVP

[대상]

MZ세대 10명을 대상으로 진행하였습니다.

[질문 목록]

2가지 섹션으로 나누어
질문을 구성하였습니다.

[질문 목록]

2차 MVP

● 만들어진 방을 체험하는 과정

- 몰입할 방을 고르는 과정이 어렵지는 않나요?
- 몰입할 수 있는 분위기가 형성 되었다고 느꼈나요?
- 몰입하고자 했던 일에 온전히 빠져들었다고 생각하나요?
- 특히 몰입에 도움이 되었던 기능이 있다면 무엇인가요?
- 몰입하고자 했던 일을 완수했나요?

● 새로운 방을 생성하는 과정

- 입력한 정보(이름, 태그, 배경화면, 음악)만으로 방을 나타내는데 충분하다고 생각하나요?
- 방을 꾸미는 과정(색상, 밝기, 풍경, 오브제 변경)이 재미있다고 느꼈나요?
- 완성된 방에서 실제로 몰입해보고 싶은 마음이 드나요?

→ 마무리 질문 :

몰입해야 할 상황이 생겼을 때, 서비스를 이용할 의향이 있나요?

2차 MVP

● 만들어진 방을 체험하는 과정

- 10명 중 8명이 **몰입할 방을 고르는 과정이 어렵지는 않았다**고 답변함.

쉬웠습니다!

특징이 잘 적혀있어서 괜찮았어요.

하나도 어렵지 않았습니당

- 10명 중 9명이 **몰입할 수 있는 분위기가 형성 되었다**고 답변함.

딱 상황에 맞게 몰입 할 수 있는 분위기가 형성되는 것 같아요

음악과 배경이 적절함

- 10명 중 8명이 **몰입하고자 했던 일에 온전히 빠져들었다**고 답변함.

지금도 틀어 놓고 할일하고 있습니다.

몰입을 위해 방 만드는 행위가 몰입을 위한 시작이라고 느껴졌습니다.

나만의 집중공간이 하나 더 생긴 것 같아요

- 10명 중 8명이 **몰입하고자 했던 일을 완수했다**고 답했으며, 1명이 **완수는 못했지만 집중에 도움이 되었다**고 답변함.

네 지금도!

설정 시간과 대부분의 작은 과제들을 달성했습니다.

완수는 아니지만 그래도 집중할 수 있었습니다.

2차 MVP

● 새로운 방을 생성하는 과정

- 10명 중 7명이 **입력한 정보(이름, 태그, 배경화면, 음악)만으로 방을 나타내는 데 충분하다**고 답변하며, 3명이 **조금 부족하다**고 답변함.

분위기를 예상할 수 있었어요

넵 충분한 것 같아요

- 전원 **방을 꾸미는 과정(색상, 밝기, 풍경, 오브제 변경)**이 재미있게 느껴졌다고 답변하며, 10명 중 5명이 **꾸밀 수 있는 선택지가 더 많았으면 좋겠다**고 답변함.

이런 걸 좋아하시는 분들이면 이거 하느라 시간 다 갈 것 같아요

색상과 풍경의 개수가 더 늘어나는 그 날까지 ...

- 10명 중 7명이 **완성된 방에서 몰입해보고 싶은 마음이 든다**고 답변함.

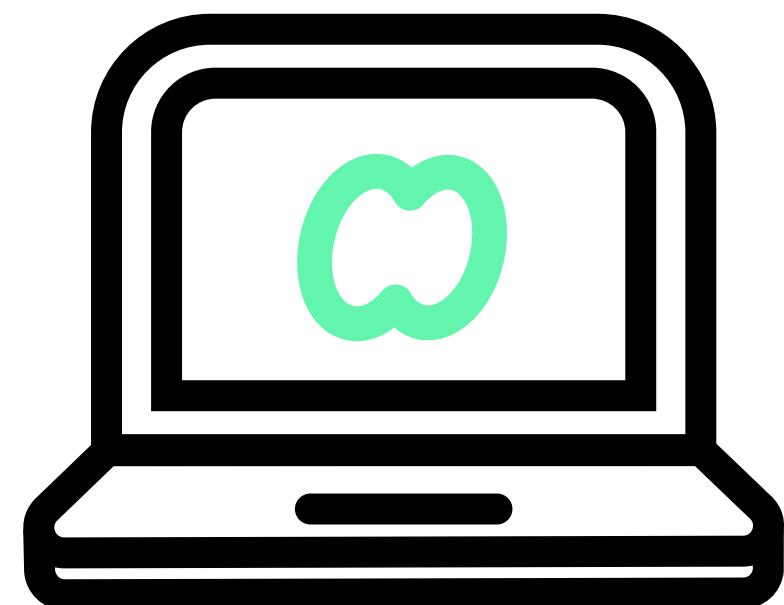
당연하죠ㅠ 아무 방해도 받지 않는 온전한 내 방 느낌

제 방이었으면 좋겠어요

2차 MVP

그 외, 플루미들 ❤️ 의 목소리에서
메타버스 플랫폼으로의 발전 가능성을 엿볼 수 있었어요!

- “ 친구를 초대하고 함께 체험하고 싶어요! ”
- “ 현재 방에 머물고 있는 사용자가 궁금해요. ”
- “ 같은 방에 있는 사람들과 실시간으로 소통이 가능하면 좋겠습니다! ”



FLoom
감사합니다 !

Steam.

이지원: PM & 개발자

김주연: UI/UX 디자이너

천선우: BX & 3D 디자이너