

대한민국
구석구석

퀘스트 시스템 U기획



수정내역

[illegible][illegible]

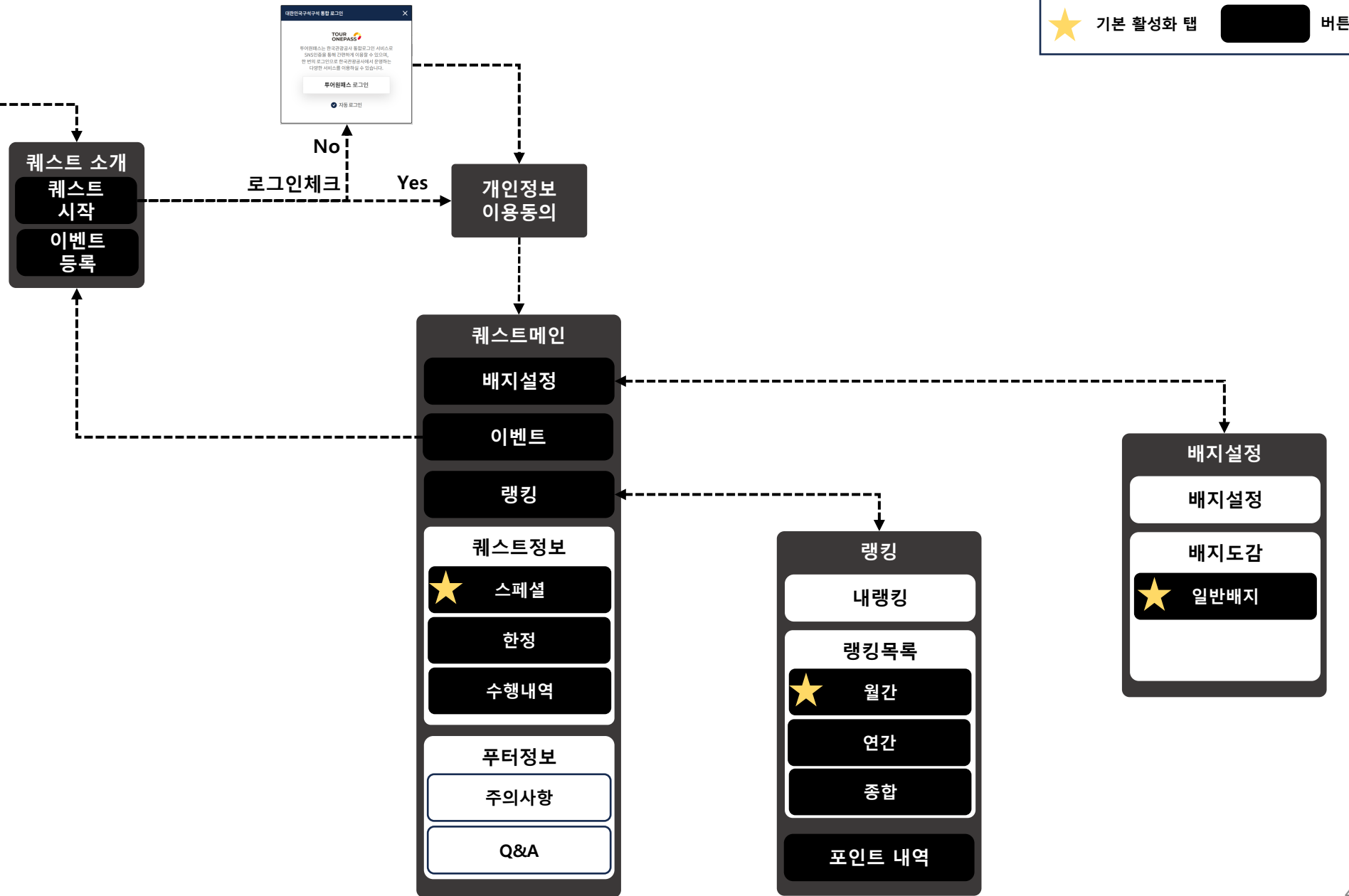
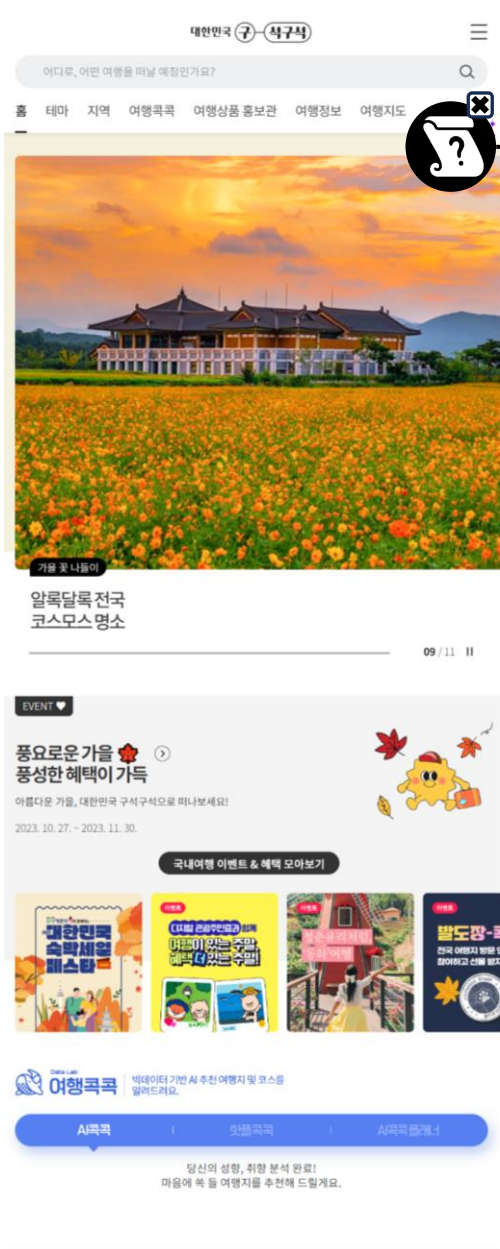
1. 퀘스트 시스템 - 개요

앱 로그인 사용자 증가 및 관광지 방문 유도를 위한 웹 기반 임무 및 보상 제공 시스템



사용자만족도 증가

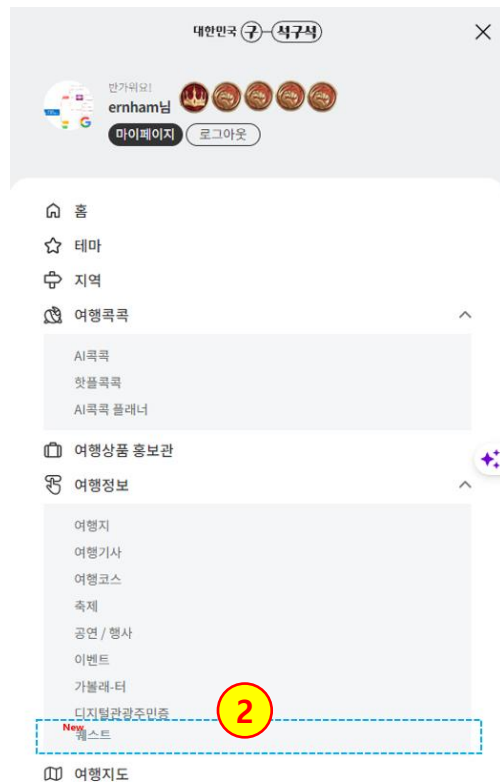
2. 퀘스트 시스템 - UI구조



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 진입



퀘스트 플로팅 버튼



여행정보 - 퀘스트

퀘스트 소개 페이지

비로그인 - 퀘스트 소개 페이지 - 로그인 후 진입



마이페이지 - 나의활동 - 퀘스트



1. 퀘스트 진입

- 퀘스트 화면에는 다음과 같이 3개 경로로 진입할 수 있음

번호	이름	설명
1	플로팅 버튼	<ul style="list-style-type: none"> - 서비스 화면 특정 위치에 상시 노출되는 메뉴로 서비스 이용중 언제 어디서나 퀘스트에 진입할 수 있는 접근성 제공 - 수행가능 퀘스트 또는 보상 미획득 퀘스트가 존재할 경우 알림 표시(붉은 색 마커 또는 다른 연출 적용) - 비로그인 상태인 경우 퀘스트 소개 페이지 진입 후 참여하기를 통해 로그인 유도 > 퀘스트 페이지 진입
2	[여행정보] 하위	<ul style="list-style-type: none"> - 기존 [여행정보] 메뉴 하위에 [퀘스트]메뉴 추가 - 퀘스트 소개 - 퀘스트 메인 순서로 진입 - 기존 신규 메뉴 추가 시 적용되는 연출이 존재한다면 해당 연출 적용 > 없을 경우 적용하지 않아도 무방함
3	[마이페이지] 하위	<ul style="list-style-type: none"> - [마이페이지] - [나의활동] 하위에 [퀘스트]메뉴 추가 - 퀘스트 메인 페이지로 바로 진입 - 수행가능 퀘스트 또는 보상 미획득 퀘스트의 수량 표시 > 기존 정보 출력방식 그대로 사용

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 진입 - 플로팅 버튼

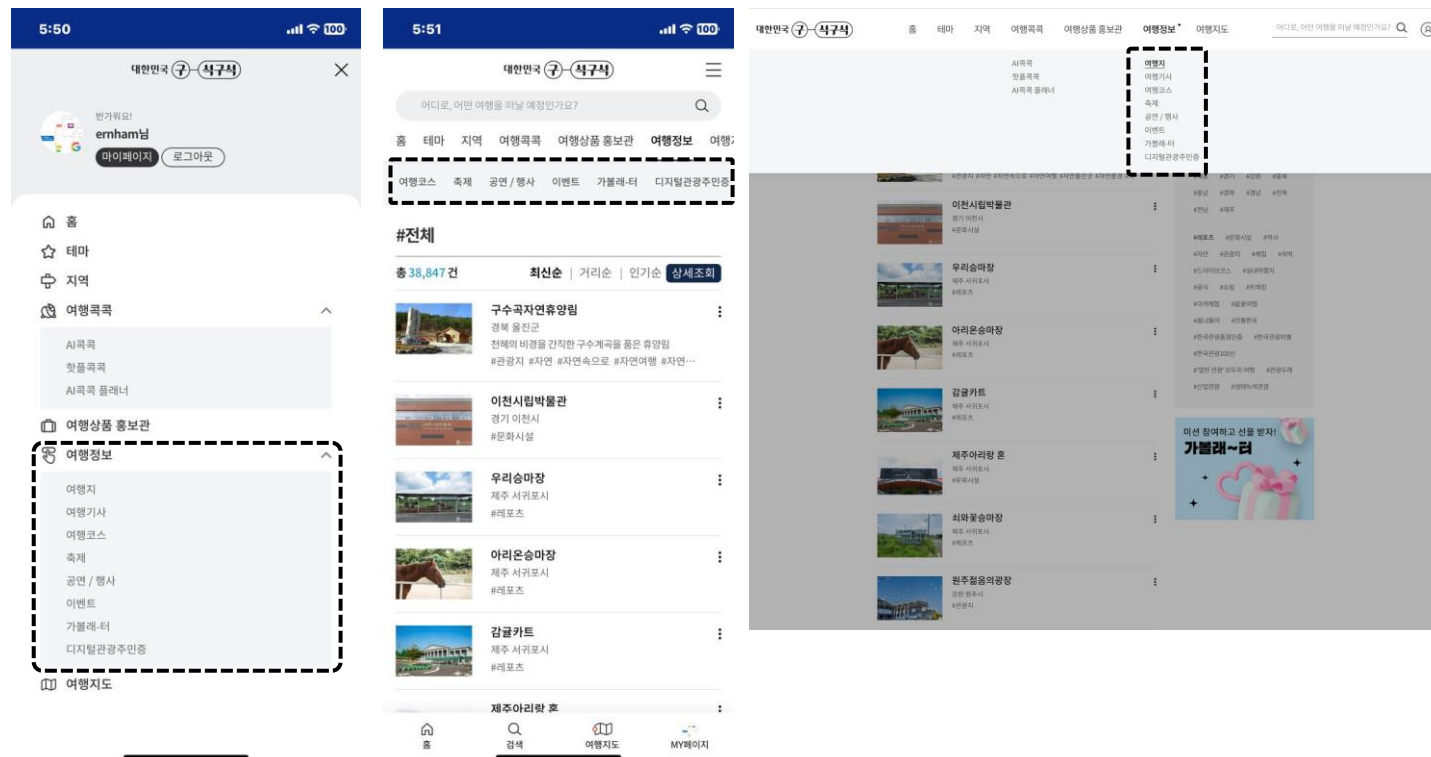


1-1. 퀘스트 플로팅 버튼

- ▶ PC 또는 모바일 서비스 페이지 상단에 상시 표시
- ▶ 버튼 터치 시 [퀘스트]메인 페이지로 전환
- ▶ 퀘스트 완료 및 신규 퀘스트 부여시 연출 효과 적용
- ▶ [x]버튼을 눌러 사용자 선택에 따른 숨기기 기능 제공
- ▶ 다음과 같은 기능들로 구성됨

번호	이름	설명
a	퀘스트 페이지 호출 버튼	- 퀘스트 아이콘 출력 - 서비스 컨셉에 부합하는 이미지 제작 및 적용 필요
b	집중 효과	- 획득가능한 보상이 존재하거나 열람하지 않은 수행 가능 퀘스트가 있을 경우 활성화 - gif를 활용한 애니메이션 연출 적용(점멸 효과, 과하지 않게)
c	숨김 버튼	- 버튼 터치 시 버튼 숨김 선택 창 팝업 - 이미지로 퀘스트 버튼 우측 상단에 표시 - 스크롤시 퀘스트 버튼과 함께 이동 - 모바일에서도 충분히 식별하고 누를 수 있도록 디자인 시 고려
d	버튼 숨김 팝업	- [숨김버튼] 터치 시 표시되는 [선택]팝업 - [수락] 터치 시 퀘스트 플로팅 버튼을 1일간 표시하지 않음 - 라디오 버튼 활성화 상태로 [수락] 클릭 시 7일간 표시하지 않음 (금일 포함 서버 시간 7일 체크)

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 진입 - 여행정보 하위 메뉴

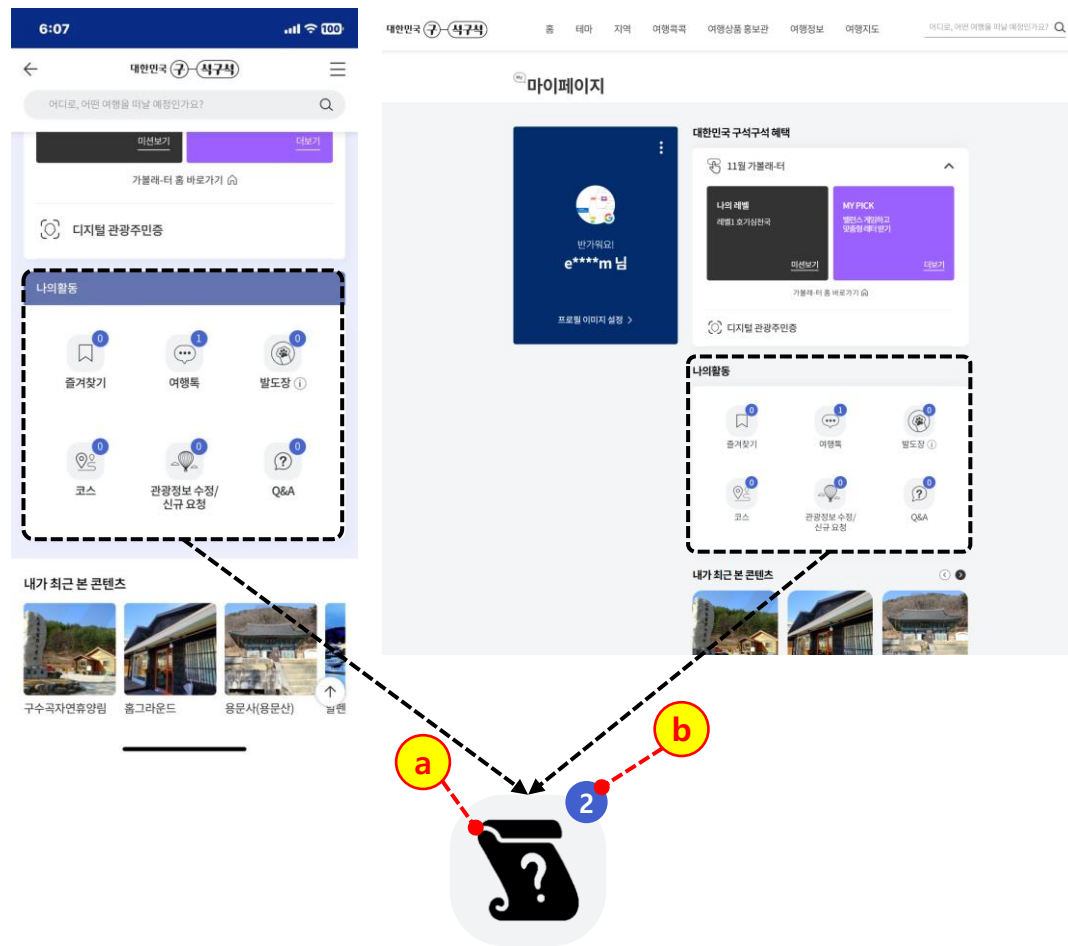


기존 서비스중인 모바일, PC [여행정보] 메뉴 하위에 [퀘스트] 메뉴 추가

1-2. [여행정보] 하위 [퀘스트] 메뉴 추가

- ▶ 기존 [여행정보] 메뉴 하위에 [퀘스트] 메뉴 추가
- ▶ 메뉴 추가 시 순서는 요구사항에 따라 변경될 수 있음
- ▶ 모바일, PC 화면 모두 적용
- ▶ 버튼 터치 시 [퀘스트 소개] - [퀘스트 메인] 순서로 진행
- ▶ [퀘스트 소개]페이지에서 [퀘스트 메인] 진입 시 로그인 여부 체크 후 비로그인 상태면 로그인 팝업 표시

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 진입 - [마이페이지] 나의활동 하위 메뉴

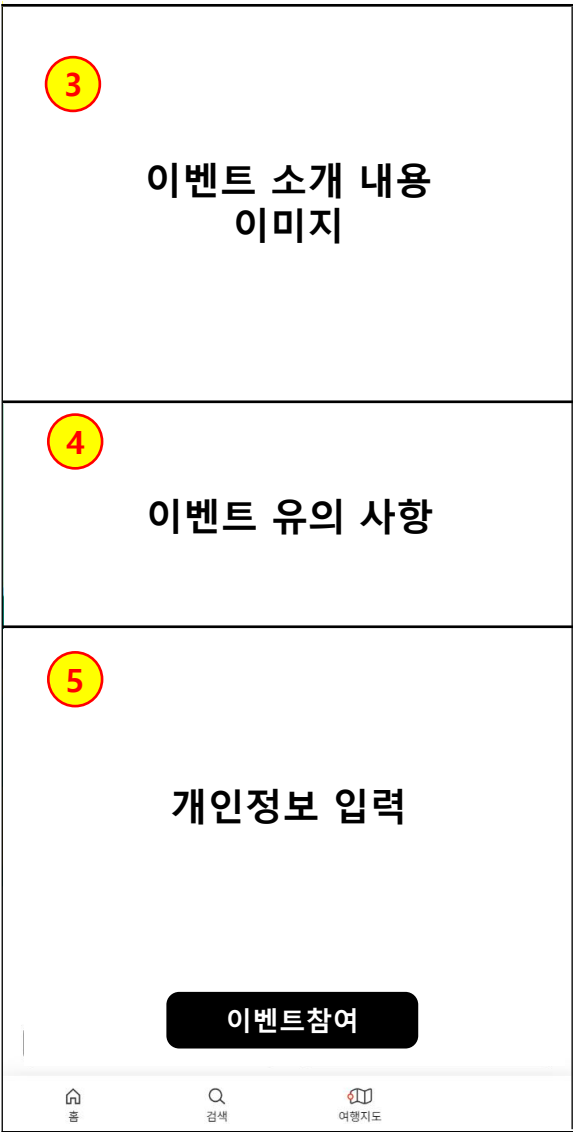
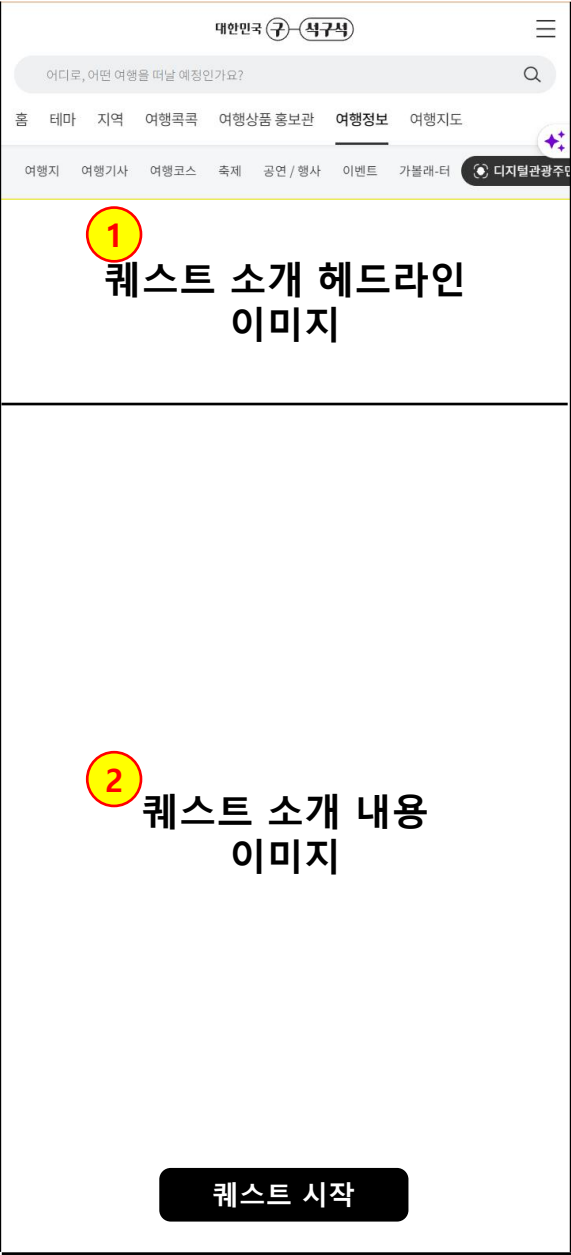


1-3. [마이페이지]-[나의활동]하위 [퀘스트] 메뉴 추가

- ▶ 기존 [마이페이지] - [나의활동]하위 [퀘스트]메뉴 추가
- ▶ 퀘스트 아이콘 및 수행 가능 퀘스트 수량 표시
- ▶ 다음과 같은 요소들로 구성됨

번호	이름	설명
a	퀘스트 아이콘 버튼	- 플로팅 버튼과 유사한 이미지를 사용하되 기존 아이콘들과 톤앤매너 맞춰 구성
b	수행 가능 퀘스트	- 수행 가능한 퀘스트 수량 표시 - 표시 최대치는 [나의활동]내 타 메뉴와 동일하게 적용 - 설정이 별도로 가능하다면 최대 99개 까지 표시

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX – 퀘스트 및 이벤트 소개

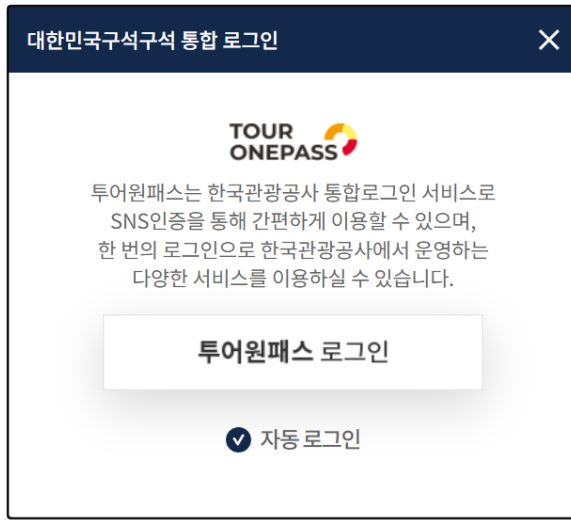


2. 퀘스트 소개 페이지

- 퀘스트 시스템과 랭킹 이벤트 소개 정보 제공 페이지
- [퀘스트시작]과 [이벤트등록] 버튼 제공
- 각 구성별 상세 내용은 수요처와 협의 후 제작
- 세부 구성은 다음 표와 같음

번호	이름	설명
1	퀘스트 헤드라인	- 퀘스트 헤드라인 이미지 출력 - 구체적인 내용은 협의 후 결정
2	퀘스트 소개 및 시작버튼	- 다음과 같은 순서로 소개 내용 표시 (1) 퀘스트 서비스 소개 (2) 진행과정 및 획득 보상 (3) 랭킹 서비스 소개 - [퀘스트 시작]버튼 클릭 시 [로그인]여부 체크 후 미로그인시 로그인 팝업 표시 - 1회 이상 퀘스트 보상 획득 기록이 있는 사용자에게는 [퀘스트 보기]버튼으로 표시
3	이벤트 소개 내용	- 이벤트 설명이 정의된 이미지 표시 (1)퀘스트 이벤트 서비스 소개 (2) 진행과정 및 획득 보상 (3) 등록방법
4	이벤트 유의 사항	- 이벤트 관련 유의 사항 텍스트 표시 - 보상 획득 가능 기간을 비롯한 운영시 필요한 정보 제공
5	이벤트참여 버튼	- [개인정보입력] 및 이용동의 완료 여부를 체크하여 결과 처리 1. [개인정보입력]+이용동의 완료: [등록완료] 창 팝업 표시 2. [개인정보 미입력]: 개인정보 미입력 경고창 팝업 3. [개인정보 수집/이용동의] X: [개인정보 수집/이용동의] 경고창 팝업 4. [이벤트등록]완료: 이벤트등록 완료 확인창 팝업

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 로그인



사용자 로그인 팝업

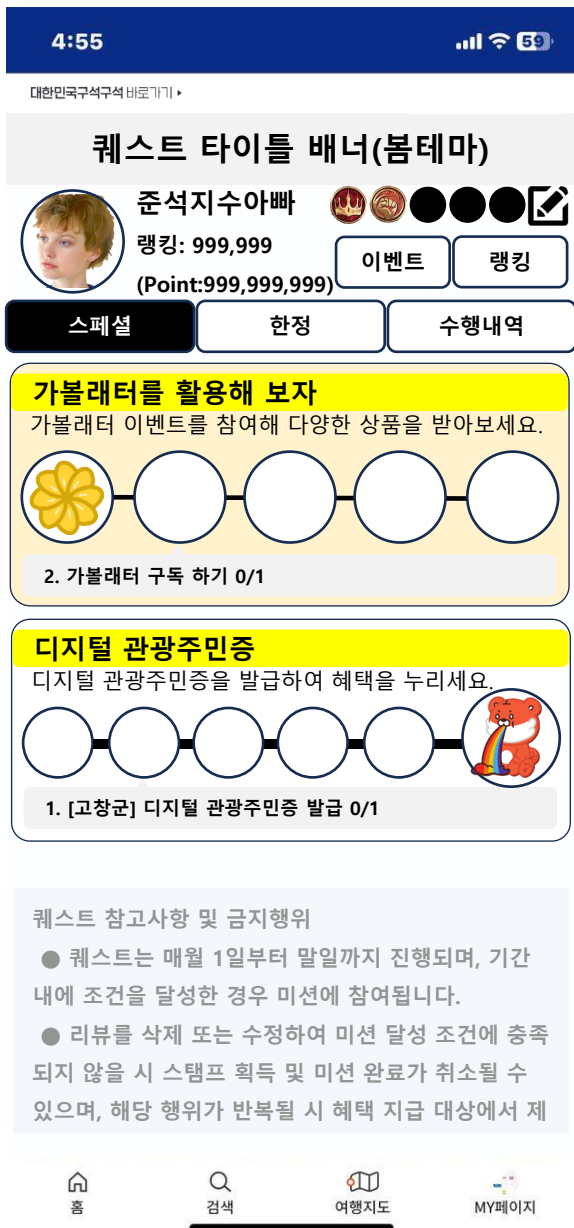


4. 로그인

- 퀘스트 메인페이지 진입시 사용자 [로그인]여부 체크
- 로그인 상태가 아닐 경우 로그인 팝업 표시(기존 로그인 팝업과 동일 팝업 사용)
- 로그인하지 않을 경우 현재 페이지 체류



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - UI레이아웃

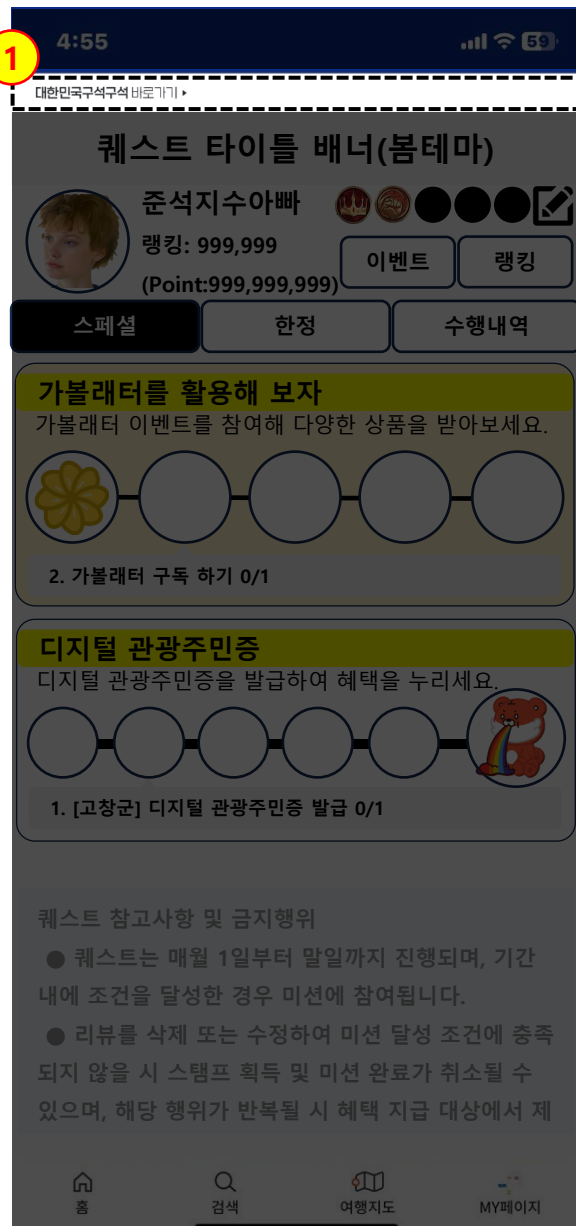


1. UI레이아웃

- 퀘스트 화면은 크게 3개 영역으로 구분할 수 있음
- 타이틀의 경우 계절 및 테마에 따라 다른 분위기 연출을 위한 배너 이미지 적용
- 각 구성 별 특징은 다음과 같음

번호	이름	설명
1	메인페이지 이동 버튼	<ul style="list-style-type: none"> - 버튼 터치 시 메인 페이지로 이동 - 기존 서비스와 동일한 디자인 표시 - 모바일뷰[하단메인메뉴]가 노출된 상태에서는 표시하지 않음
2	타이틀 배너	<ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 타이틀 배너 이미지 출력 - 월 또는 계절별 분위기 변경을 위해 이미지 출력 - '관리자' 페이지에 해당 배너이미지 업로드를 통해 페이지 구성 데이터에 반영할 수 있는 구조 개발
3	사용자 정보 및 설정	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자 프로필 이미지, 닉네임, 랭킹, 누적포인트, 설정 배지 정보 표시 (랭킹: 디폴트 활성화되는 [월간] 랭킹 정보 출력, 관리자페이지에서 출력 랭킹정보 표시 설정 가능) - [배지설정], [랭킹], [이벤트] 버튼 기능 제공 - 배지설정: 배지도감 UI 화면 호출 - 랭킹보기: 랭킹 UI 화면 호출 - 이벤트: 버튼 클릭 시 [이벤트 소개 팝업] 호출 후 참여 유도
4	퀘스트 정보	<ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 유형을 탭으로 선택 후 목록을 확인할 수 있는 UI기능 제공 - [스페셜], [한정], [완료] 3개 버튼 기능 제공 - 스페셜: 시간 제한없이 언제든지 수행할 수 있는 퀘스트 표시 - 한정: 특정 기간 안에 수행해야 하는 퀘스트 표시 - 완료: 수행한 모든 퀘스트 목록 표시
5	푸터 정보	<ul style="list-style-type: none"> - 퀘스트 수행 과정에서 유의해야 할 사항들을 텍스트로 출력

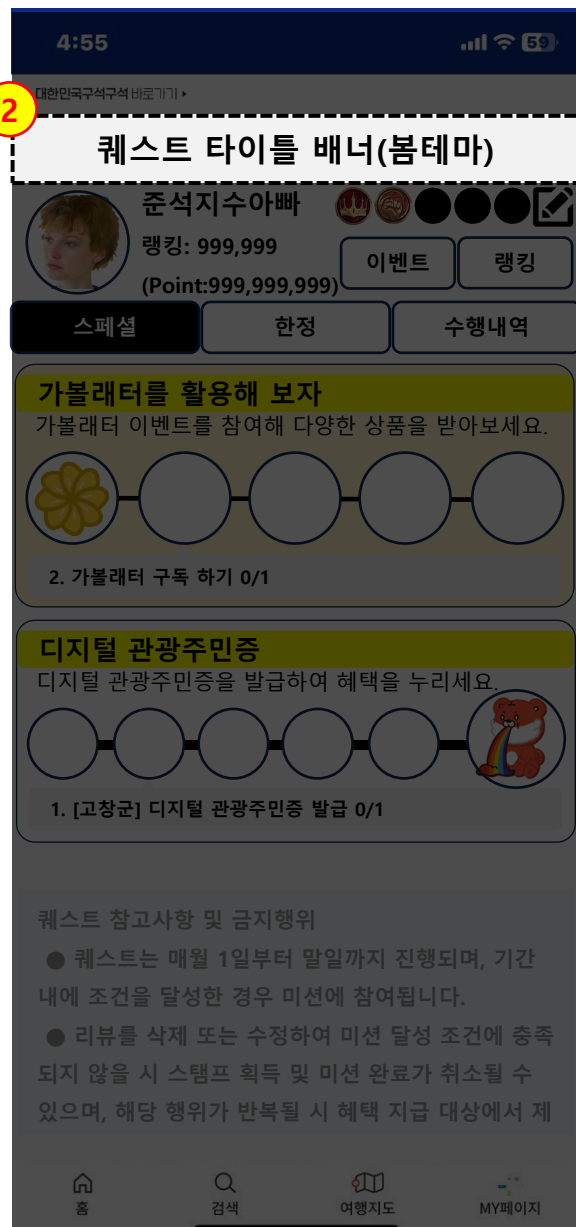
2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 메인페이지 바로가기



1-1. [대한민국구석구석]바로가기

- ▶ 서비스 페이지의 하단 공통 메뉴가 표시되지 않은 상태에서 표시
- ▶ 버튼 터치 시 서비스 메인페이지로 전환(기본 랜딩페이지)
- ▶ 기존 서비스에서 제공하는 [열람], [좋아요], [공유] 횟수 정보 표시 기능은 기존 기능을 활용할 수 있을 경우 추가 고려

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 타이틀배너



QUEST

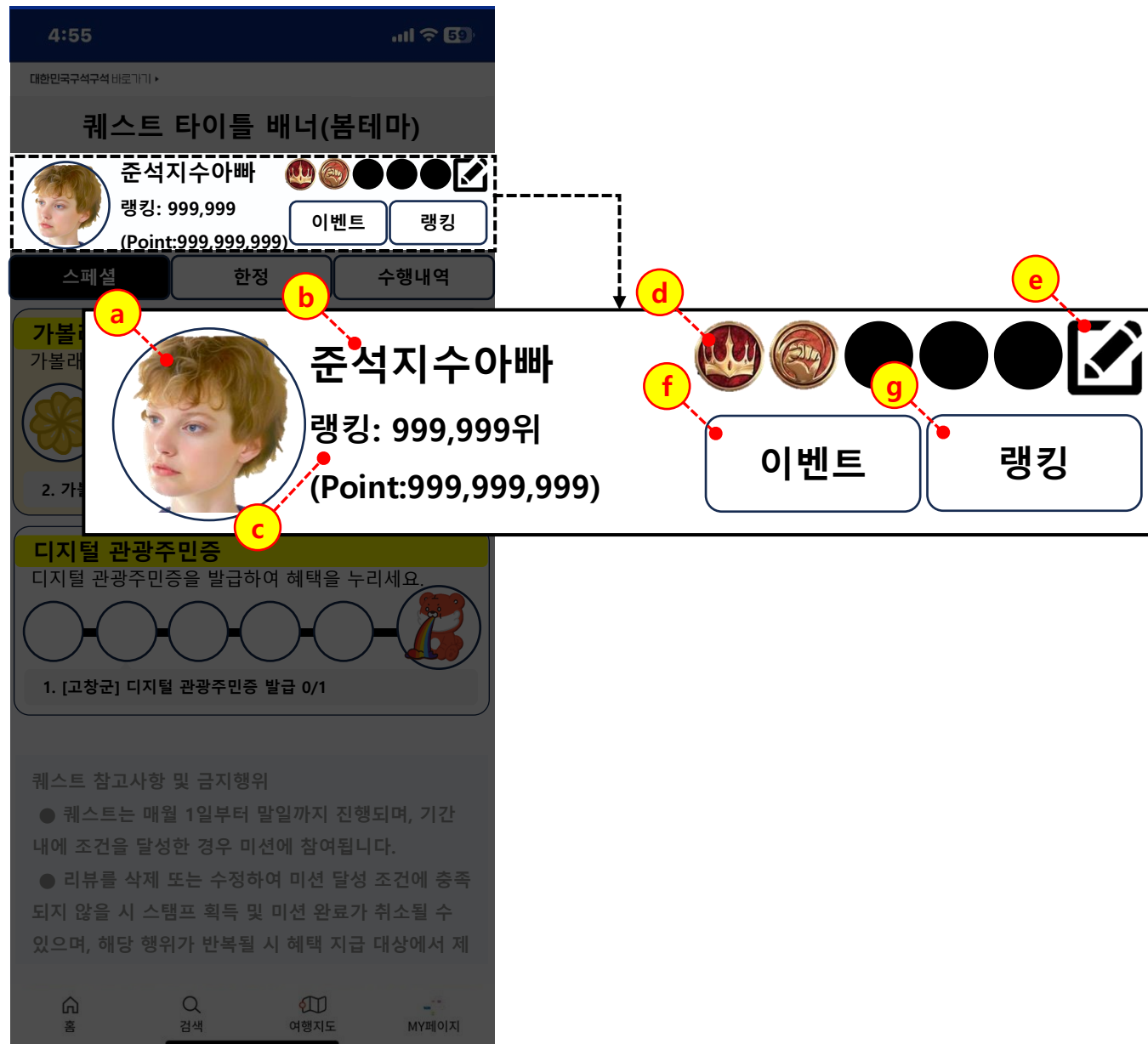


제작된 이미지를 업로드하여 타이틀에 적용

1-2. 타이틀 배너

- ▶ 서버에 업로드된 지정된 이미지 출력
- ▶ 서비스 분위기에 맞춰 교체될 수 있는 구조 적용
- ▶ 각 페이지별 타이틀, 푸터 정보는 서비스페이지 테이블에 정의하여 반영(추후 관리자 페이지에서 설정)

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 사용자 정보 및 설정

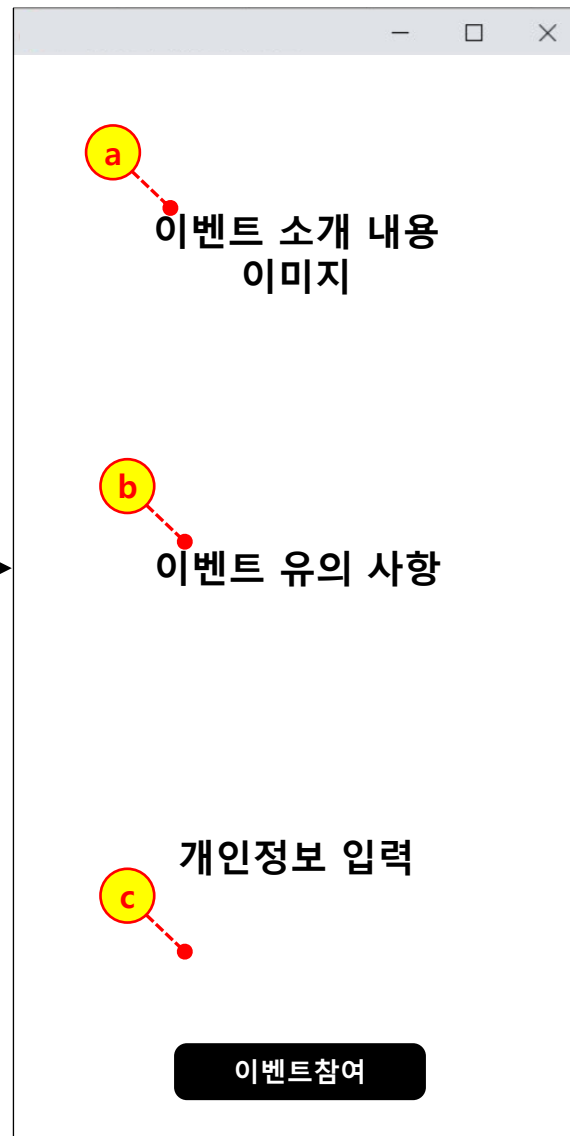
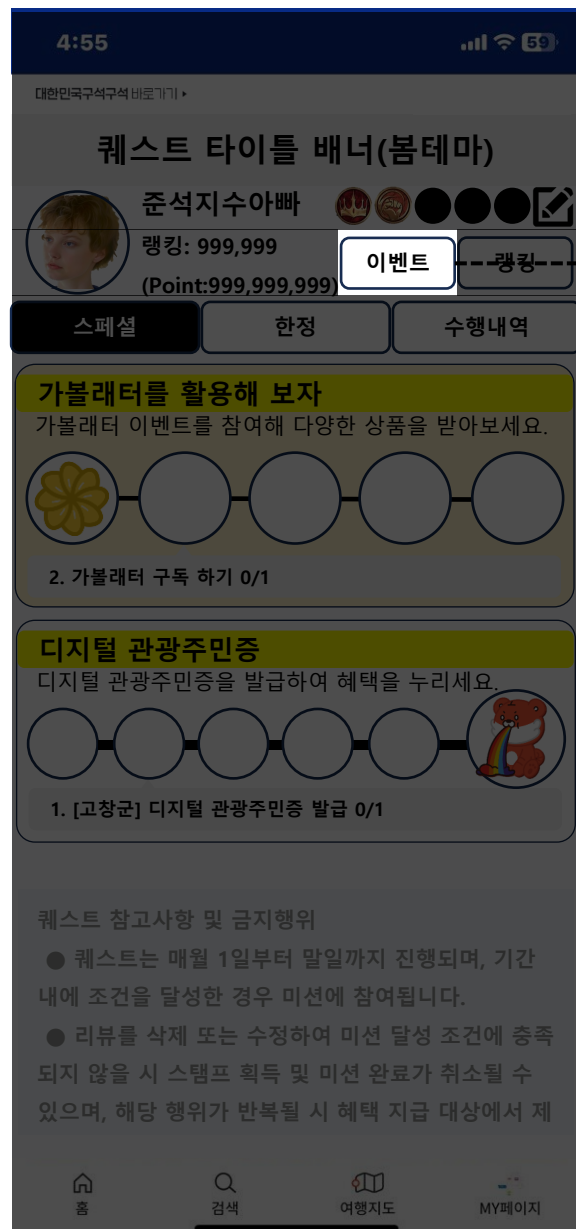


1-3. 사용자 정보 및 설정

- ▶ 퀘스트 수행과 관련된 사용자 정보와 배지, 랭킹과 이벤트 페이지로 전환되는 버튼 기능 제공
- ▶ 해당 영역의 상세 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
a	프로필이미지	- 사용자가 설정한 프로필 이미지 표시(편집기능은 제공하지 않음) - 기존 사용자 정보와의 연동 필요
b	사용자이름	- 기존 서비스의 사용자 정보를 연동하여 사용자 이름 텍스트 출력(텍스트 최대 출력 수는 기존 서비스 사용자 닉네임 설정 규칙에 따름(현재 16자)) - 표시 가능 텍스트 수 상한에 따른 폰트 사이즈 적용 필요
c	랭킹정보	- 사용자의 랭킹 정보와 누적 랭크 포인트 수치 텍스트 출력 - 랭킹 표시 출력 자리 상한은 웹 서비스 사용자 수를 고려한 설정 필요 - 랭크 포인트 최대 999,999,999(십표 포함 11자리)까지 표시 - 추후 서비스 진행에 따라 상한이 증가할 수 있는 것 고려
d	배지정보	- 최대 5개 까지 설정한 배지 아이콘 표시 - 설정되지 않은 슬롯은 빈슬롯 또는 공백으로 처리(디자인에 따라 상이함) - 배지 설정 정보는 기존 서비스의 다른 UI에 연동되어 출력되므로 이를 고려하여 개발
e	배지설정	- 버튼 터치 시 [배지도감] 페이지 호출/전환 - 해당 페이지에서 배지 정보 열람 및 설정 가능 - 보유 배지가 0개인 경우에도 배지도감 확인 가능 ➢ 배지도감에서 배지 획득방법 제공
f	[이벤트]정보 열람 버튼	- 버튼 터치 시 [이벤트] 소개 및 참여 팝업 호출 - 현재 진행중인 이벤트가 없을 경우 비활성화 또는 알림 창 팝업 기능 추가 고려
g	[랭킹]정보	- 버튼 터치 시 [랭킹]페이지 호출/전환

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 사용자 정보 및 설정



1-3-1. [이벤트]소개 및 참여 팝업

- 퀘스트 랭킹 이벤트 진행중일 때 활성화
- 버튼 클릭시 [이벤트] 소개 및 참여 팝업 표시
- 팝업 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
a	이벤트 소개 내용	- 이벤트 설명이 정의된 이미지 표시 (1)퀘스트 이벤트 서비스 소개 (2) 진행과정 및 획득 보상 (3) 등록방법
b	이벤트 유의 사항	- 이벤트 관련 유의 사항 텍스트 표시 - 보상 획득 가능 기간을 비롯한 운영시 필요한 정보 제공
c	이벤트참여 버튼	- [개인정보입력] 및 이용동의 완료 여부를 체크하여 결과 처리 1. [개인정보입력]+이용동의 완료: [등록완료] 창 팝업 표시 2. [개인정보 미입력]: 개인정보 미입력 경고창 팝업 3. [개인정보 수집/이용동의] X: [개인정보 수집/이용동의] 경고창 팝업 4. [이벤트참여]완료: 이벤트등록 완료 확인창 팝업

※ 팝업 상세내용은 추후 페이지 제작 시 내용 결정 후 문서에 반영 예정



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 퀘스트 정보 구성



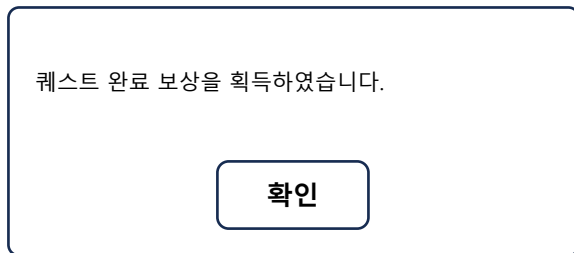
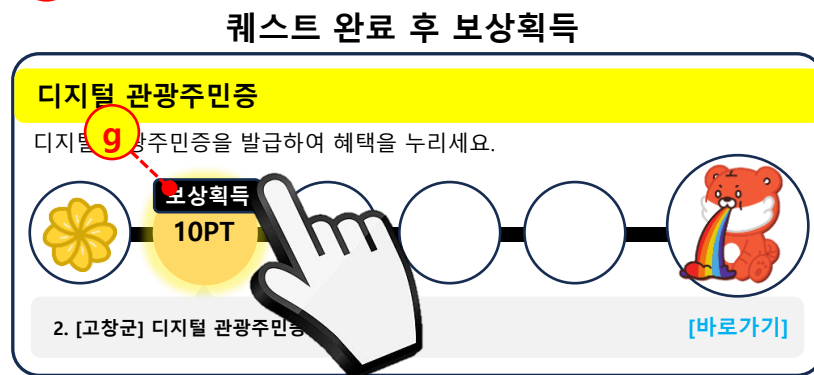
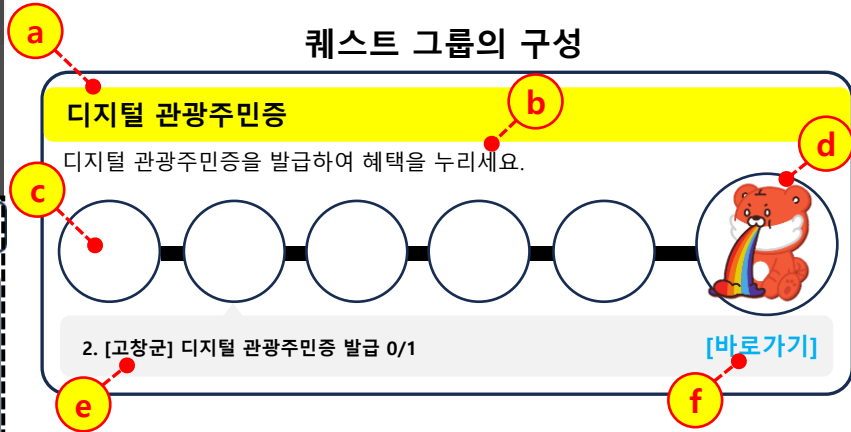
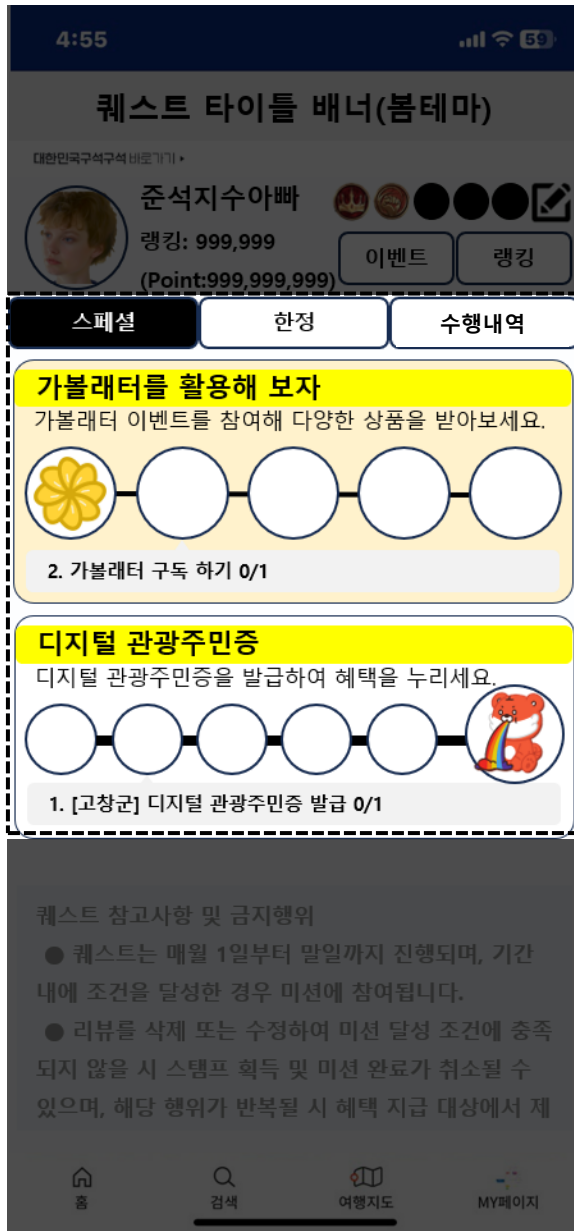
1-4. 퀘스트 정보 구성

- ▶ 퀘스트 유형별 상세 정보를 확인할 수 있는 정보 표시 영역
- ▶ 해당 UI는 탭으로 구분되며 다음과 같이 구성됨

번호	이름	설명
1	스페셜	<ul style="list-style-type: none"> - 기간제한 없이 언제든지 수행할 수 있는 퀘스트 콘텐츠 제공 - 그룹으로 구성된 퀘스트들이 나열되며 스크롤을 통해 모든 퀘스트를 열람할 수 있음
2	한정	<ul style="list-style-type: none"> - 일정 기간 동안 수행 가능한 퀘스트 콘텐츠 제공 - 기간 단위 그룹 하위에 퀘스트 그룹이 배정된 방식으로 구성
3	수행내역	<ul style="list-style-type: none"> - 월 단위로 퀘스트 수행을 통해 획득한 보상 정보를 확인할 수 있는 정보 제공 - 디테일한 정보 열람의 목적보다 월단위 활동 정보를 확인할 수 있도록 가볍게 접근



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 스페셜 퀘스트



1-4-1. 스페셜 퀘스트(디폴트 활성화)

- [스페셜] 탭을 선택하면 활성화되는 퀘스트 정보
- 시간 제한없이 언제든지 수행 가능한 퀘스트 그룹 표시
- 1개의 퀘스트 그룹은 최대 5개의 퀘스트로 구성
- 퀘스트 목록 은 관리자에서 편집 가능
- 설정된 퀘스트 만큼 퀘스트 영역에 표시되며 스크롤을 통해 열람 영역 전환

1). 스페셜 퀘스트의 구성

번호	이름	설명
a	퀘스트 그룹 이름	- 퀘스트 그룹의 이름 텍스트 표시 - 퀘스트그룹 데이터의 Name 컬럼 참조
b	퀘스트 그룹 설명	- 퀘스트 그룹 설명 텍스트 표시 - 퀘스트그룹 데이터의 Description
c	퀘스트 보상 표시	- 아직 미완료된 퀘스트로 퀘스트 보상 정보 텍스트 또는 이미지 표시 - 표시되는 보상 정보는 포인트, 배지 이미지로 구분 - 퀘스트 완료시 완료 이미지 표시(스탬프)
d	그룹 완료보상	- 그룹 완료 보상이 설정되어 있는 경우 표시 - 그룹 완료 보상이 없으면 해당 영역까지 퀘스트 보상 표시(퀘스트 보상 표시 영역 사이즈 변경) - 해당 그룹내 모든 퀘스트 완료 시 보상획득 가능 - 보상 획득 시 알림창 팝업
e	퀘스트 조건 표시	- 퀘스트 조건 텍스트 표시(그룹내 순서+description+횟수) >퀘스트 유형에 따라 정보 표시 형식이 달라질 수 있음
f	[바로가기] 버튼	- 퀘스트 수행을 위한 서비스 페이지 [바로가기] 링크 제공 - 링크 터치 시 정의된 링크 서비스 페이지로 전환
g	보상획득 버튼	- 퀘스트 완료시 해당 퀘스트 상단에 [보상획득]버튼 표시 - 보상 획득이 완료되어야 다음 퀘스트 수행 가능 - 보상 획득 버튼 클릭 시 확인 창 팝업

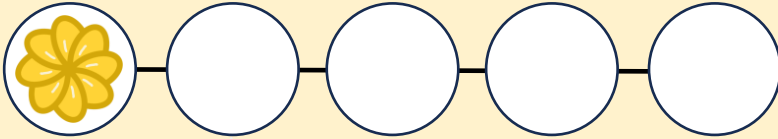


2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 스페셜 퀘스트



가볼래터를 활용해 보자

가볼래터 이벤트를 참여해 다양한 상품을 받아보세요.

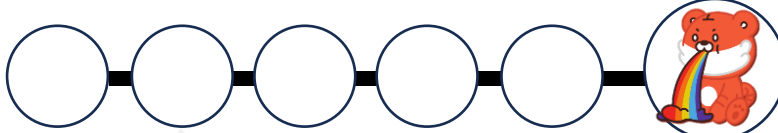


2. 가볼래터 구독 하기 0/1

그룹완료 보상이 없는 퀘스트

디지털 관광주민증

디지털 관광주민증을 발급하여 혜택을 누리세요.



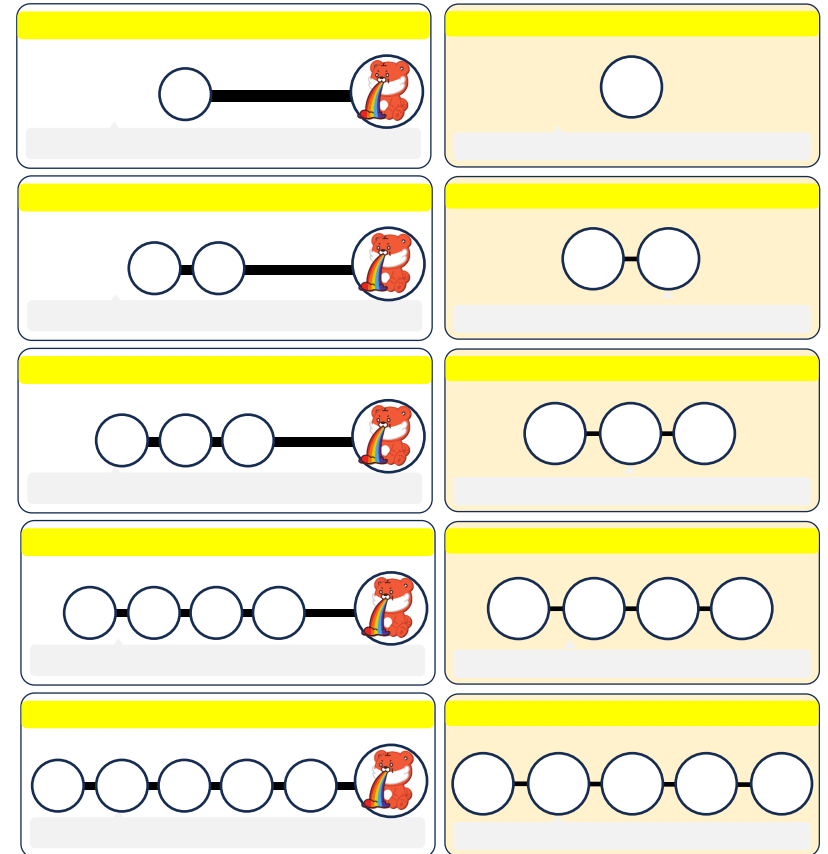
1. [고창군] 디지털 관광주민증 발급 0/1

그룹완료 보상이 있는 퀘스트

▶ 그룹내 퀘스트 수량에 따른 표현 방법

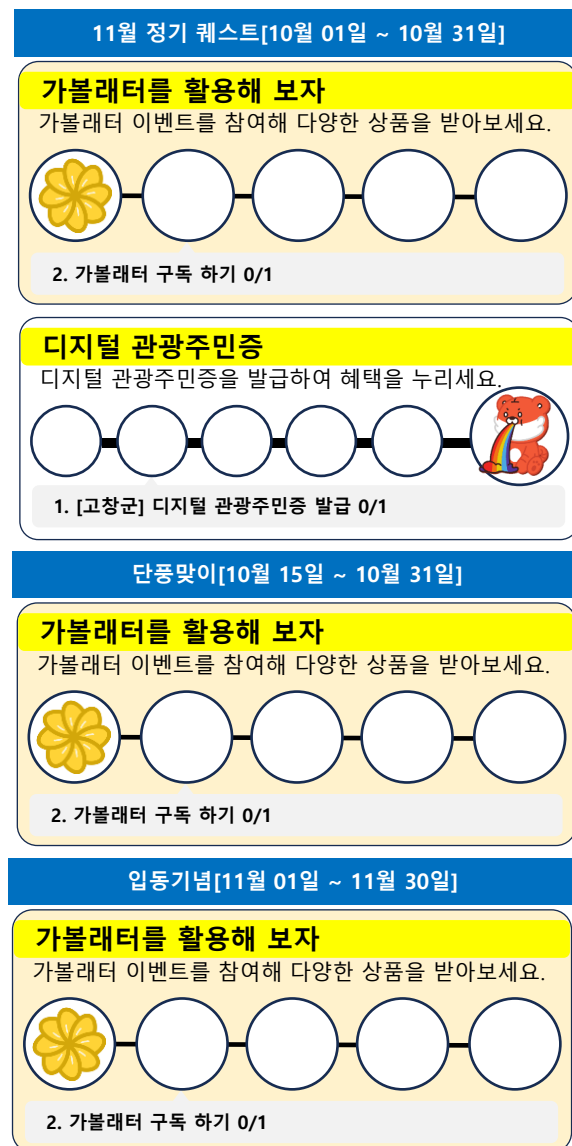
2). 퀘스트 그룹 표시 규칙

- 퀘스트 그룹은 좌측부터 우측 순서로 1~5개 까지 표시
- 퀘스트 그룹 완료보상 설정 시 퀘스트 수량과 무관하게 완료 보상이 우측 끝에 표시
- 전체 프레임 사이즈는 동일하므로 퀘스트 그룹 완료 보상 여부에 따라 퀘스트 아이콘 사이즈가 달라짐(좌측 이미지 참고)
- 퀘스트가 5개 미만이어도 그룹 완료 보상이 지정될 수 있음
- 퀘스트 수량에 따른 배치 방법은 좌/우 균형에 맞춰 조정





2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 한정 퀘스트



서비스 그룹1

서비스 그룹2

서비스 그룹3

1-4-2. 한정 퀘스트

- [한정]탭 버튼을 눌러 활성화 하면 표시되는 퀘스트 정보
- 서비스그룹 하위에 퀘스트 그룹이 종속된 구조로 복수의 서비스 그룹이 설정될 수 있음
- 서비스그룹 이외의 퀘스트 그룹 정보는 [스페셜]과 동일
- 데이터에 설정한 시간을 기반으로 서비스그룹이 활성화 되거나 비활성화 되는 구조
- 데이터 상세 정보는 [퀘스트시스템]기획서 및 테이블에 별도 정의

11월 정기 퀘스트 [10월 01일 ~ 10월 31일]

서비스그룹 데이터의
[Name]컬럼 참조

서비스그룹 데이터의
[startDate~EndDate]
컬럼 참조

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 수행내역



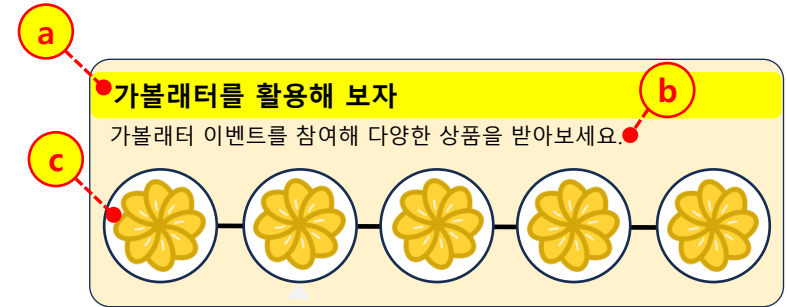
▶ 년 또는 월 단위로 그룹생성(수요처 의견 반영)

- 퀘스트 수행 완료 날짜를 기준으로 저장
- 가장 최근에 완료한 목록을 가장 상단에 표시

▶ 정해진 수량 초과시 [더보기]버튼을 눌러 추가 리스트 표시(설정된 N개씩 목록 호출)

1-4-3. 수행내역

- [수행내역]탭 버튼을 눌러 활성화 하면 완료한 퀘스트 정보 제공
- 특정 기간(년,월)단위로 퀘스트 완료 그룹이 설정되어 해당 기간 중 완료한 퀘스트 그룹 정보가 표시됨
- 완료된 퀘스트만 표시하므로 퀘스트 조건 정보는 표시하지 않음
- 표시되는 퀘스트 그룹 정보는 다음과 같음



번호	이름	설명
a	퀘스트 그룹 이름	- 퀘스트 그룹의 이름 텍스트 표시 - 퀘스트그룹 데이터의 Name 컬럼 참조
b	퀘스트 그룹 설명	- 퀘스트 그룹 설명 텍스트 표시 - 퀘스트그룹 데이터의 Description
c	퀘스트 완료 아이콘	- 퀘스트 완료 스탬프가 적용된 퀘스트 정보 표시 - 그룹내 설정된 퀘스트 수량과 동일하게 표시 - 퀘스트 그룹 완료 보상 동일 표시



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 푸터정보



Q 이전에 작성한 리뷰로는 스탬프를 획득할 수 없나요?

네, 미션이 진행되는 기간 동안 신규로 방문을 인증하고 리뷰 작성한 건에 대해 스탬프를 획득할 수 있습니다. 또한 스탬프는 미션이 진행되는 기간 동안만 유효하며, 다음 달이 되면 새로운 미션이 시작되게 됩니다.

Q 당월에 방문한 영수증으로만 스탬프를 획득할 수 있나요?

아니요, 지난달에 방문했다라도 당월에 신규로 영수증 인증하고 리뷰를 작성하면 미션에 참여할 수 있어요. 그렇지만 네이버 예약 및 주문은 당월에 방문한 내역이어야 하는 점 참고해 주세요!

미션 참고사항 및 금지행위

- 미션은 매일 1일부터 말일까지 진행되며, 기간 내에 조건을 달성한 경우 미션에 참여합니다.
- 리뷰 미션은 영수증, 카드, 예약주문의 결제내역으로 방문 인증이 필수 조건이나, 방문 인증이 어려운 자연, 지역명소는 사진(영수증 영보도 및 직접 장소검색으로도 미션에 참여할 수 있습니다).
- 본인 명의의 네이버 ID 1개만 참여해 주시길 바라며, 여러 계정으로 참여 시 해당은 미션 별로 네이버 실명 확인 단계 인증 회원 계정 중 랜덤으로 1개의 네이버 ID로만 지급됩니다.
- 자연·지역명소, 지역 음식 관련 미션의 경우 네이버에 등록된 업체 정보를 기준으로 스탬프가 획득되며, 미 등록된 경우 스탬프를 획득하지 못할 수 있습니다.
- 리뷰를 삭제 또는 수정하여 미션 달성 조건에 충족되지 않을 시 스탬프 획득 및 미션 완료가 취소될 수 있으며, 해당 행위가 반복될 시 혜택 지급 대상에서 제외 및 MY플레이스에서 지급받은 포인트가 회수될 수 있습니다.
- 네이버페이 포인트 지급 시점은 포인트 100% 달성 미션은 즉시 지급되며, 그 외 미션은 다음 달 중순에 해당 결과 발표와 함께 지급될 예정입니다. 단 순차적으로 포인트 지급이 진행되기 때문에 하루 정도 시간이 소요될 수 있습니다.
- 네이버페이 보유 한도는 200만원으로, 초과 시 지급되지 않을 수 있습니다.
- 당첨자는 MY플레이스 서비스 지면 및 콘텐츠에 노출될 수 있습니다.
- 방문자 리뷰 이용정책 또는 MY플레이스 이용정책에 맞지 않는 행위를 한 경우 혜택 지급 대상에서 제외되거나, 미션으로 지급받은 포인트가 회수될 수 있습니다. (장제 받는 경우, 직접 방문하지 않은 장소, 광고성 리뷰, 부정당한 프로모션 내용, 기타 부정당한 방법으로 리뷰 작성 시, 리뷰 작성과 삭제 반복하는 경우)
- 본 이벤트는 당사의 정책에 따라 사전 공지 없이 이벤트가 변경 또는 조기 종료될 수 있으며, 변경 시 마이플레이스 공식 블로그를 통해 공지됩니다.

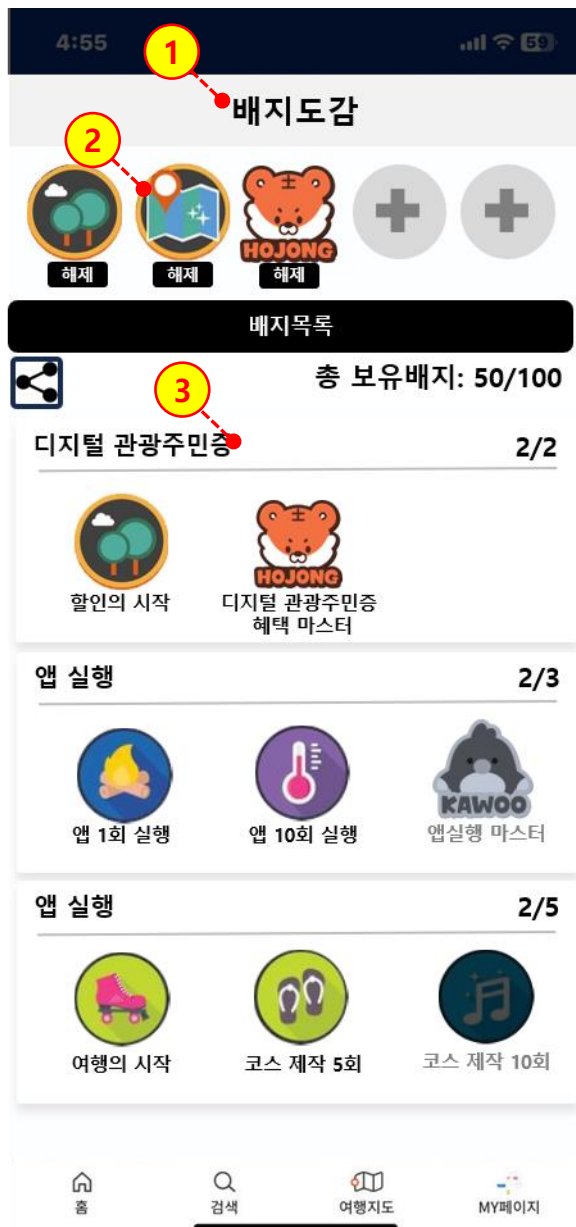
더 궁금한 내용이 있으신가요?

고객센터 도움글

1-5. 푸터정보

- ▶ 페이지 하단 푸터정보 표시 영역에 퀘스트 수행에 있어서 사용자가 알아야할 정보 노출
- ▶ 푸터 내용은 서비스 운영 정책을 준수하며 필요에 따라 이미지로 노출할 수 있음
- ▶ 퀘스트 취소 행동(댓글 작성 후 삭제와 같은)에 대한 안내는 해당 영역에 표시

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감



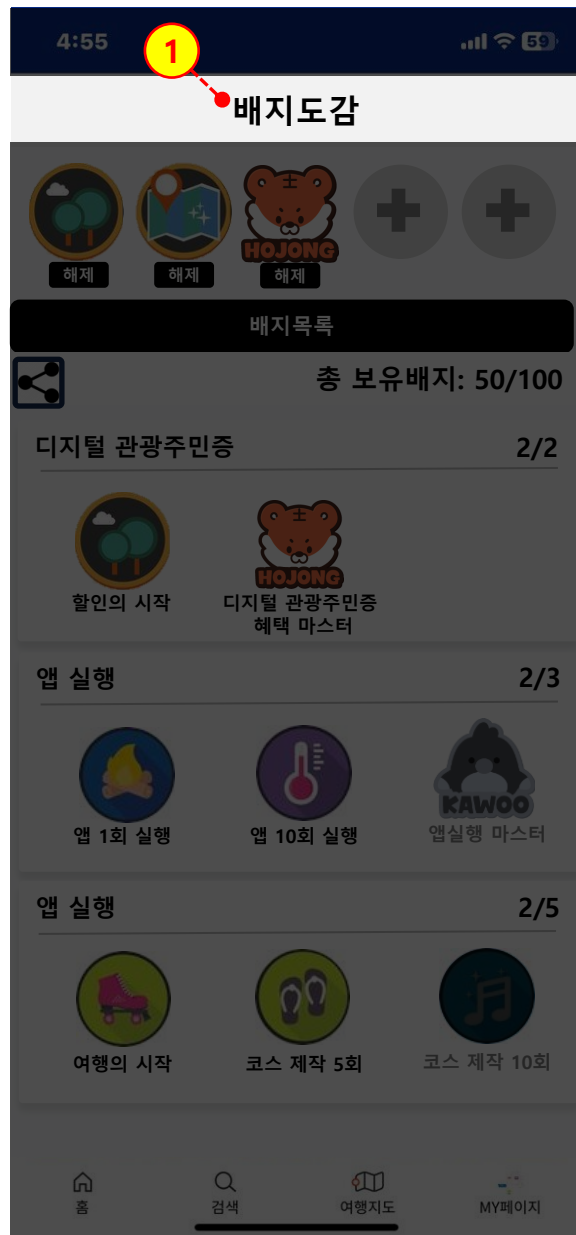
1. 배지도감

- 퀘스트 메인 페이지에서 [배지설정] 버튼을 누르면 표시/진입
- 배지 장착 설정 및 배지 상세정보 열람 등 기능 제공
- 각 배지는 그룹 단위 키워드로 분류
- 다음과 같은 정보들로 구성됨

번호	이름	설명
1	배지도감 타이틀	- 배지도감 타이틀 표시(텍스트 또는 이미지)
2	장착된 배지 정보	- 현재 장착된 아이콘 및 슬롯 표시 - [해제]버튼 터치 시 장착 해제 - 모바일 화면에서 [해제]버튼을 누르는 것을 고려한 디자인 적용
3	배지 그룹 목록	- 모든 배지 1개의 키워드 그룹에 소속됨 >그룹 정보는 수요처 의견 반영 - 획득 여부에 따라 차별화되어 표시 - 최초 서비스 수량은 100개 - 스크롤로 하위 배지목록 열람 가능 - 현재는 100개를 모두 표시하되 추후 배지 수량이 증가하면 [더보기]버튼을 눌러 배지목록을 추가 호출하여 출력하는 것을 고려

※ 도감은 배지리스트 테이블을 참조하여 출력되며 각 배지 위치는 해당 리스트에 지정된 순서로 고정됨

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감

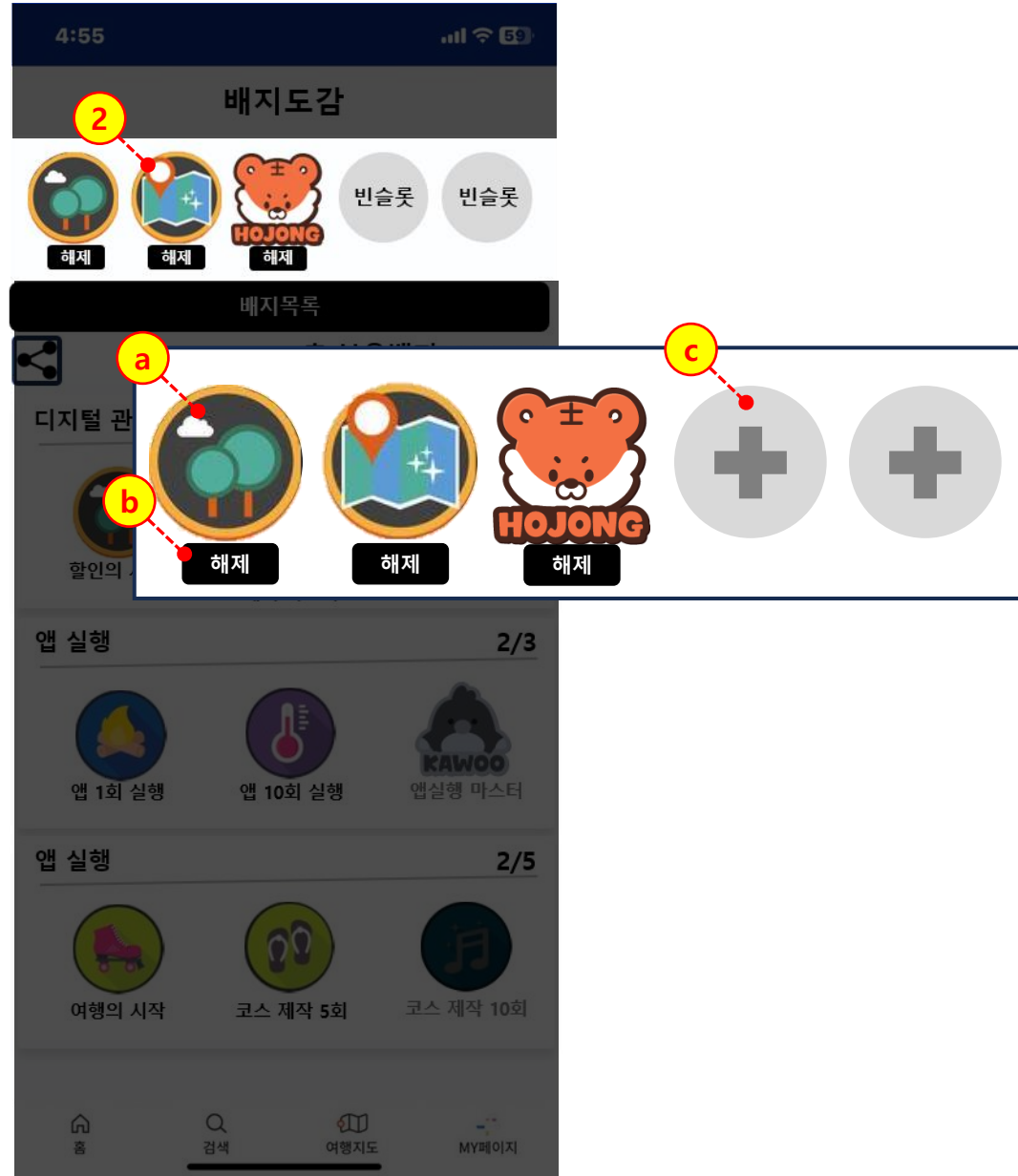


1-1. 배지도감 타이틀

- ▶ 배지도감의 타이틀 텍스트 또는 이미지 표시
- ▶ 퀘스트 및 도감 컨셉에 일관되게 제작
- ▶ 각 페이지별 타이틀, 푸터 정보는 서비스페이지 테이블에 정의하여 반영(추후 관리자 페이지에서 설정)



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감

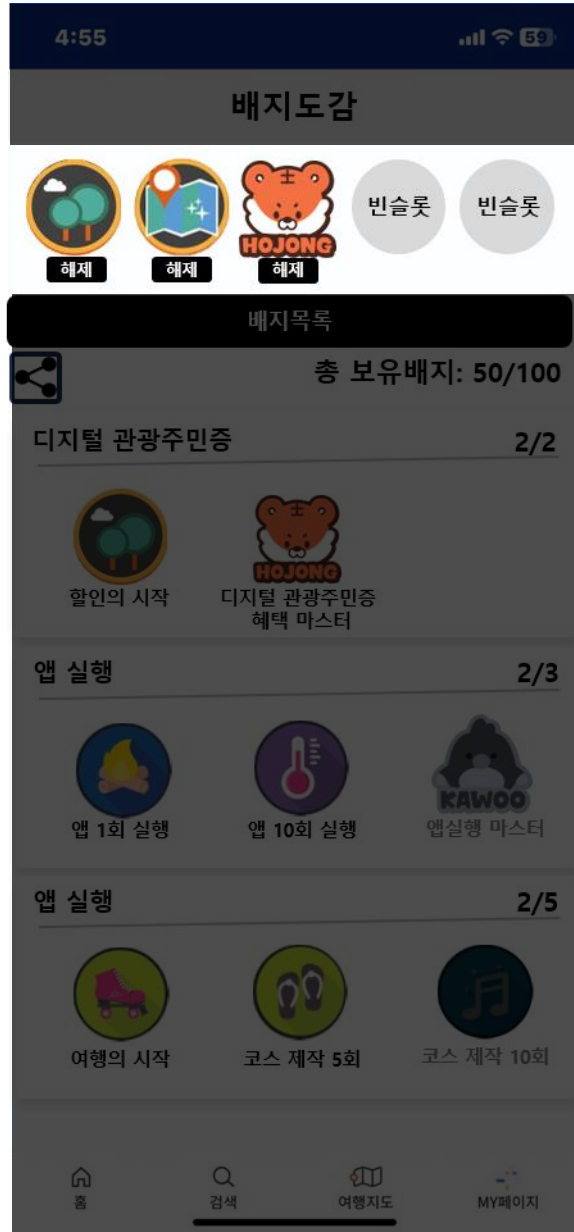


1-2. 장착된 배지 정보

- ▶ 사용자가 현재 설정한 배지 정보를 표시하는 영역
- ▶ 장착된 배지 정보를 표시하고 [해제]할 수 있는 기능 제공
- ▶ 해당UI에서 설정한 배지 정보는 기존 서비스와 연동되어 표시됨
- ▶ 다음과 같은 기능으로 구성됨

번호	이름	설명
a	장착 배지 이미지	- 장착된 배지 이미지 아이콘 표시 - 최대 5개 까지 장착할 수 있음
b	배지 장착 [해제]버튼	- 배지가 장착된 상태에서만 해당 영역에 표시됨 - 버튼 터치 시 장착된 배지가 해제되고 [빈슬롯]으로 전환 - [모바일]서비스를 고려하여 버튼 식별 및 터치가 어려울 경우 배지 터치시 해제될 수 있도록 UI디자인시 고려
c	빈슬롯 표시	- 배지를 장착하지 않은 슬롯 상태 표시 - 왼쪽 보기 이미지와 같이 간단한 이미지 아이콘으로 빈슬롯임을 표현

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감



기존 서비스 연동 출력



표시 위치는 예시로 디자인측에서 결정 진행

1-2-1. 배지정보 연동 출력

- 배지도감에서 설정한 배지정보는 기존 서비스와 연동되어 UI특정 부분에 출력됨
- 배지정보는 다음 위치에 출력됨

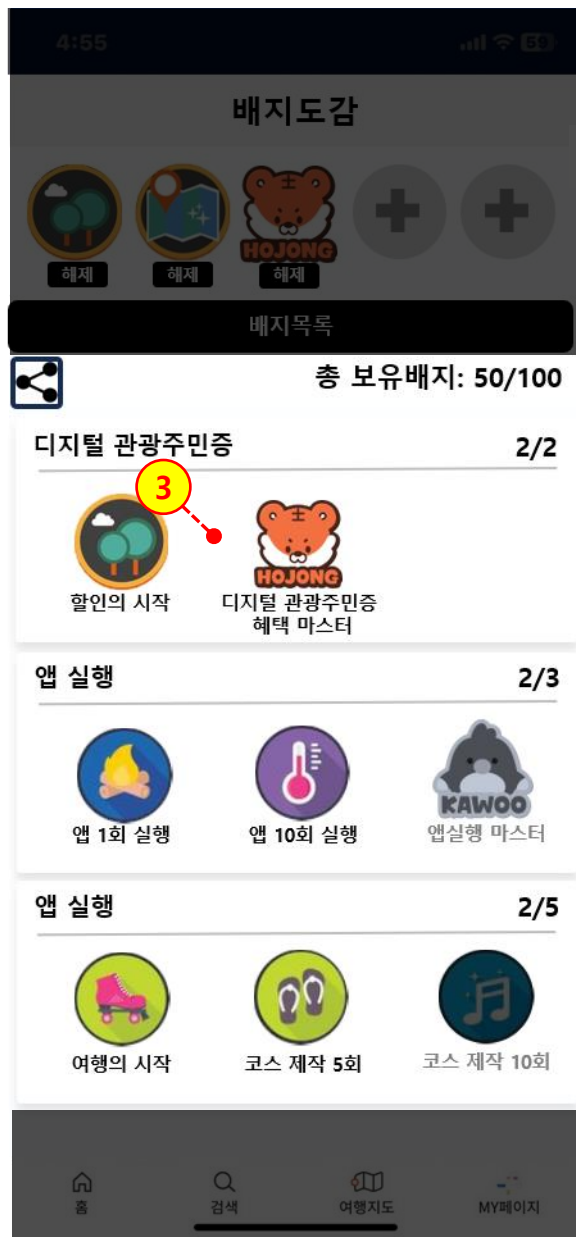
구분	이름	설명
a	마이페이지	- 마이페이지 프로필 이미지 출력 부분에 배지 설정 정보 출력 - 사이트URL https://korean.visitkorea.or.kr/mypage/mypage_main.do
B	여행톡/댓글	- 여행톡 프로필 이미지 및 텍스트 출력 영역(기존 가볼래터 미션완료 참고) - 사이트URL: https://korean.visitkorea.or.kr/detail/ms_detail.do?cotid=6cb1642d-b578-462f-82c6-b1c1ef468af7&big_category=A02&mid_category=A0205&big_area=6

1-2-2. 배지정보 연동 출력 구현 방향

- 배지설정 정보 API와 출력 위치를 기존 서비스 업체 Uniess에 전달
- 출력하기 어렵거나 불가능한 위치인 경우 담당자와 협의 후 결정



2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감

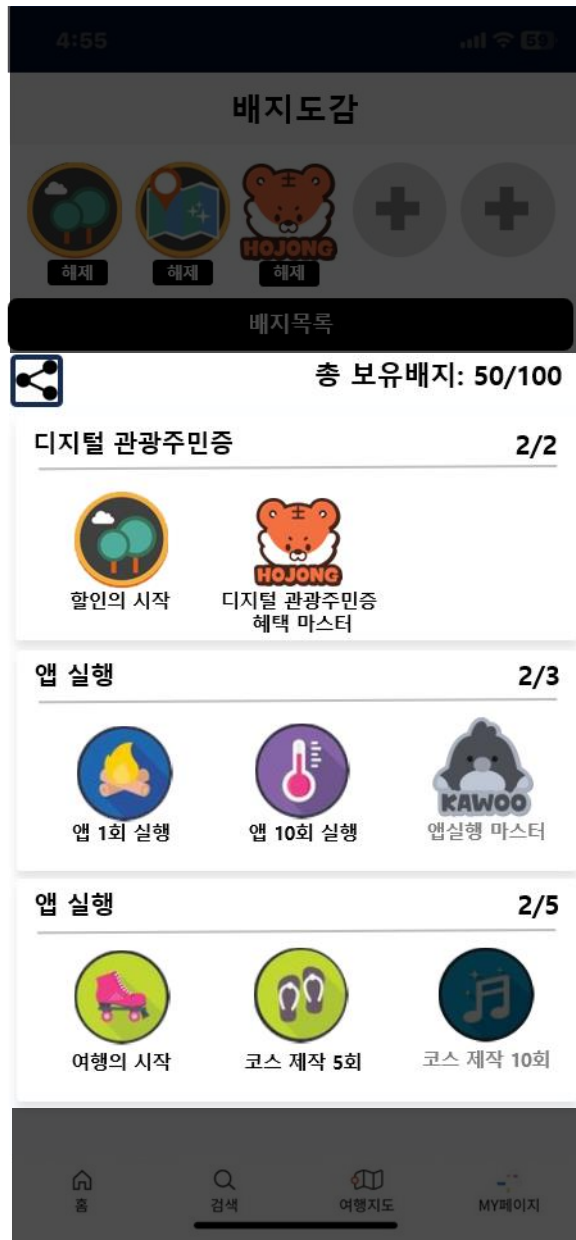


1-3. 배지 목록

- ▶ 배지 데이터의 모든 배지정보가 출력되는 영역
- ▶ 각 배지는 1개의 [배지그룹]에 소속되며 그룹은 1개의 키워드로 정의
- ▶ 총 보유수량과 그룹 보유수량 개별 표시
- ▶ 다음과 같은 요소들로 구성됨

번호	이름	설명
a	총 보유수량	- 사용자가 보유한 모든 배지의 보유수량 텍스트 표시 - 표시 형식은 보유수량/최대수량
b	그룹이름	- 배지가 소속된 그룹 이름 텍스트 표시 - 일반적으로 그룹은 배지의 테마를 지칭함
c	그룹내 배지 보유수량	- 해당 그룹에 포함된 배지의 보유수량 텍스트 표시 - 표시 형식은 [그룹내 배지 보유수량]/[그룹내 배지 최대수량]
d	획득 배지	- 사용자가 퀘스트를 수행해 획득한 배지 이미지 표시 - 이미지 터치 시 배지정보(획득) 팝업UI 표시
e	미획득 배지	- 데이터에는 등록되어 있으나 사용자가 아직 획득하지 못한 배지 이미지 표시 - 어둡게 표시하여 미획득임을 한 눈에 확인할 수 있도록 처리 - 이미지 터치 시 배지정보(미획득) 팝업UI 표시

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 배지도감



1-4. 배지 정보 팝업

- ▶ 배지목록에서 배지 이미지를 터치하면 표시되는 팝업UI
- ▶ 배지의 정보 확인과 획득한 배지의 경우 [장착]을 수행할 수 있음
- ▶ 획득여부에 따라 획득여부 정보와 표시되는 버튼이 상이함
- ▶ 팝업 종류별 표시 정보는 다음과 같음

번호	획득여부	설명
1	획득	<ul style="list-style-type: none"> - 획득 배지 아이콘 터치 시 표시 다음과 같이 구성 a. 팝업타이틀: 팝업 제목 텍스트 표시 b. 배지이미지: 배지 이미지 표시(팝업사이즈에 맞춰 사이즈 수정) c. 획득여부: '획득' 텍스트 출력 d. 획득방법: 획득방법 텍스트 출력 * 배지 데이터의 [description] 참조 후 해당 텍스트 출력 e. [장착]버튼: 버튼 터치 시 빈 배지 슬롯에 해당 배지 장착 f. [확인]버튼: 팝업종료 ※ 빈슬롯 중 가장 좌측 위치에 배지 장착 빈슬롯이 없을 경우 알림창 팝업(왼쪽 하단 팝업 이미지 참조)
2	미획득	<ul style="list-style-type: none"> - 미획득 배지 아이콘 터치 시 표시 다음과 같이 구성 a. 팝업타이틀: 팝업 제목 텍스트 표시 b. 배지이미지: 배지 이미지 표시(팝업사이즈에 맞춰 사이즈 수정) ※ 미획득 배지도 정보 팝업에서는 활성화 이미지로 표시 c. 획득여부: '획득' 텍스트 출력 d. 획득방법: 획득방법 텍스트 출력 * 배지 데이터의 [description] 참조 후 해당 텍스트 출력 e. [확인]버튼: 팝업종료

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹

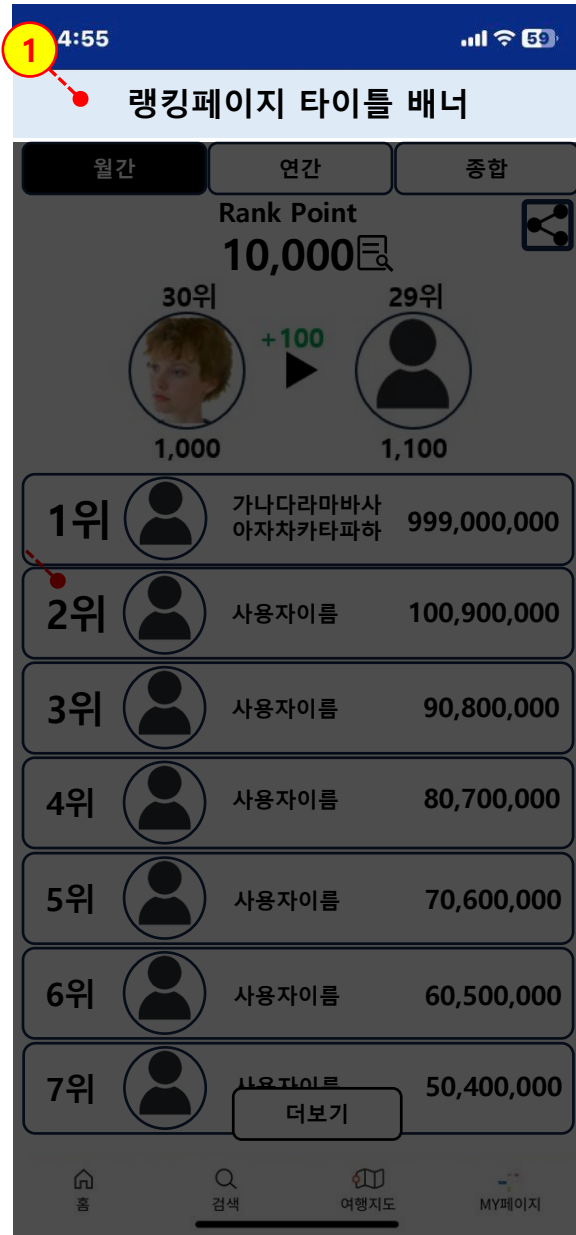


1. 랭킹

- 퀘스트 보상으로 획득한 랭크 포인트를 누적하여 산정한 랭킹 정보를 확인할 수 있는 콘텐츠 페이지
- 직접적인 동기 부여를 위해 사용자 현재 랭킹과 다음 랭킹 상승을 위한 요구치 표시
- [월간], [연간], [종합] 3종류로 구분된 랭킹 정보 표시
- 다음과 같은 항목들로 구성됨

번호	이름	설명
1	랭크페이지 타이틀	- 랭크페이지 타이틀 표시(텍스트 또는 이미지)
2	분류 탭 버튼	- [월간], [연간], [종합] 랭킹 분류탭 버튼 표시(디폴트 [월간] 활성화) - 버튼 터치 시 하위 표시된 정보들이 해당 분류에 맞게 변경 1. 종합: 획득한 모든 포인트 누적 2. 월간: 현재 월 기준 해당 월에 획득한 포인트 누적
3	보유포인트	- 선택된 [종합], [월간] 분류에 따른 랭크 포인트 정보 출력 - [포인트내역]버튼 터치시 포인트 내역 확인 페이지 호출/전환
4	현재랭킹 및 다음 랭킹	- 선택된 [종합], [월간] 분류에 따른 사용자 현재와 다음 랭킹정보 표시 - 현재랭킹, 다음랭킹, 다음랭킹에 요구되는 포인트 정보 표시
5	랭킹목록	- 페이지 입장 시 1위 최상단 표시 기준 오름차순 표시 - 1,2,3위 랭커는 차별화 하여 표시(구체적인 방법은 협의 후 결정) - 목록 터치 시 해당 유저의 포인트 내역 열람 가능 - 수요처 의견 반영 표시랭킹 목록 수량 반영
6	더보기 버튼	- 한번에 호출 가능한 목록 최하단에 배치되어 추가 랭킹 목록을 호출할 수 있는 버튼(한번에 호출하는 양에 따라 로딩중 표시 필요)
7	공유하기 버튼	- 버튼 터치 시 선택한 SNS에 내 랭크 정보 이미지를 캡처해 공유 - 정보 표시 형식은 이미지, 텍스트로 제공되며 게시물 본 사용자 터치시 퀘스트 소개 페이지로 랜딩됨

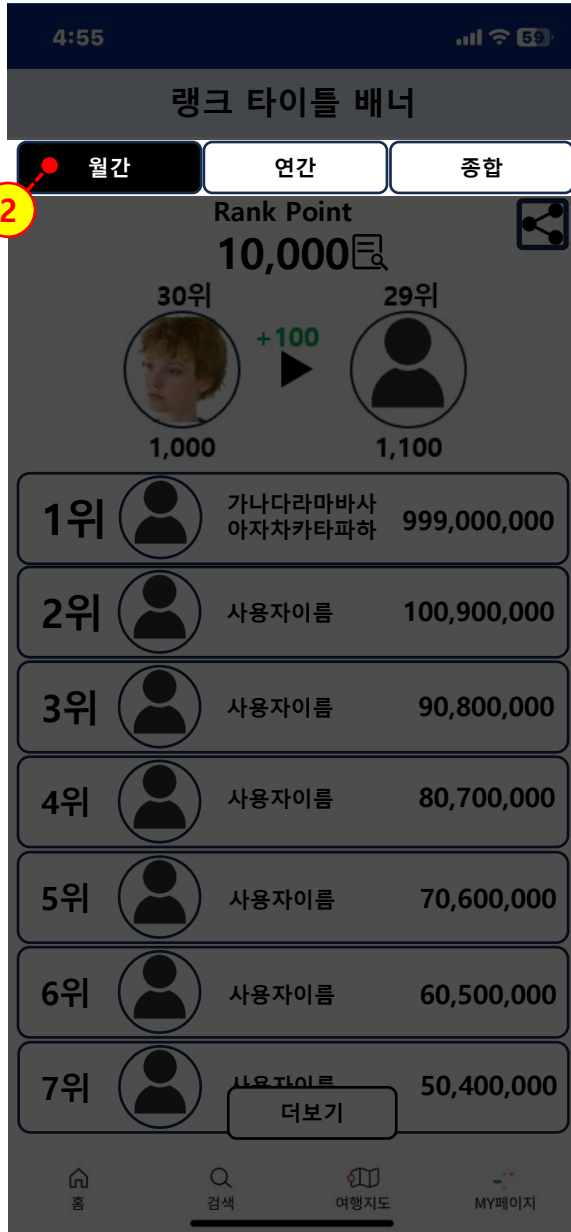
2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹



1-1. 랭킹 페이지 타이틀

- ▶ 랭킹페이지 타이틀 텍스트 또는 이미지 표시
- ▶ 현재 서비스 중인 대한민국 구석구석, 퀘스트 등의 디자인 컨셉 또는 랭킹 이벤트 컨셉에 따라 변경될 수 있음
- ▶ 각 페이지별 타이틀, 푸터 정보는 서비스페이지 테이블에 정의하여 반영(추후 관리자 페이지에서 설정)

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹



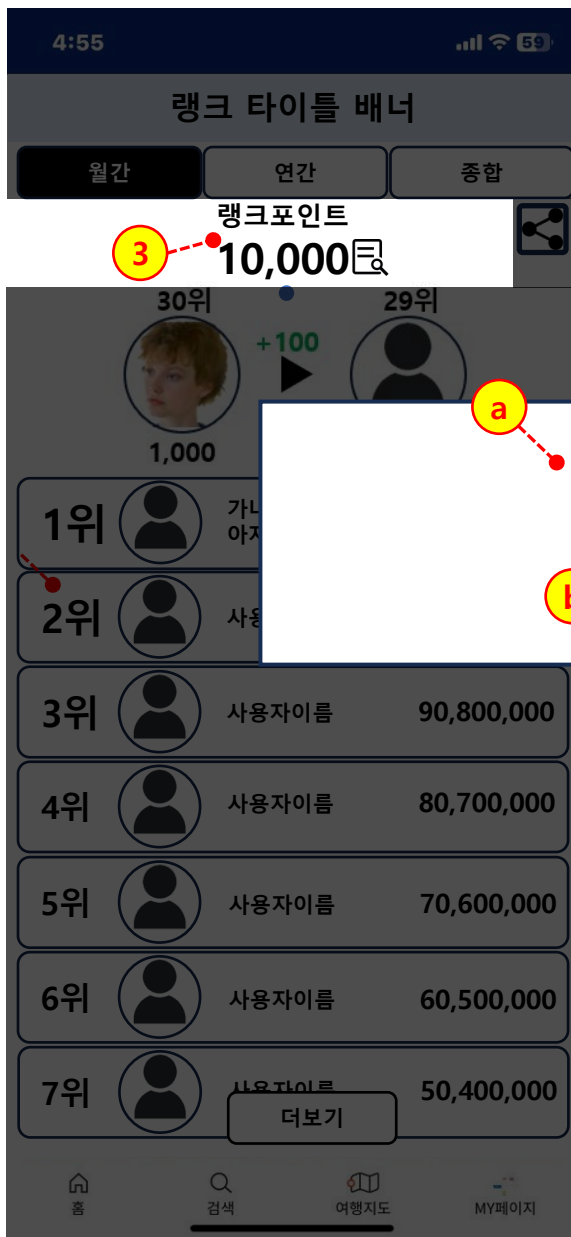
1-2. 분류 탭 버튼

- ▶ [월간],[연간],[종합] 3개 탭으로 구분 > [월간] 탭 기본 활성화 표시
- ▶ 탭 활성화시 하위 정보가 해당 탭 정보에 맞게 변경
- ▶ 탭 활성화에 따른 변화 정보는 다음과 같음

이름	설명
월간	<ul style="list-style-type: none"> - 특정 월의 1일 부터 마지막일 까지 집계한 포인트로 랭킹 정보 표시 - 누적랭크 포인트, 나의랭킹, 랭킹목록 모두 해당 월 집계된 포인트를 기준으로 제공
연간	<ul style="list-style-type: none"> - 당해 년 1월 1일 부터 12월 31일 까지 집계한 포인트로 랭킹 정보 표시 - 누적랭크 포인트, 나의랭킹, 랭킹목록 모두 당해 년 집계된 포인트를 기준으로 제공
종합	<ul style="list-style-type: none"> - 날짜와 관계없이 획득한 모든 누적 포인트를 집계한 랭킹 정보 표시 - 누적랭크 포인트, 나의랭킹, 랭킹목록 모두 누적 집계된 포인트를 기준으로 제공

※ 랭킹페이지 구분 탭은 확장성을 고려한 설계 필요

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹

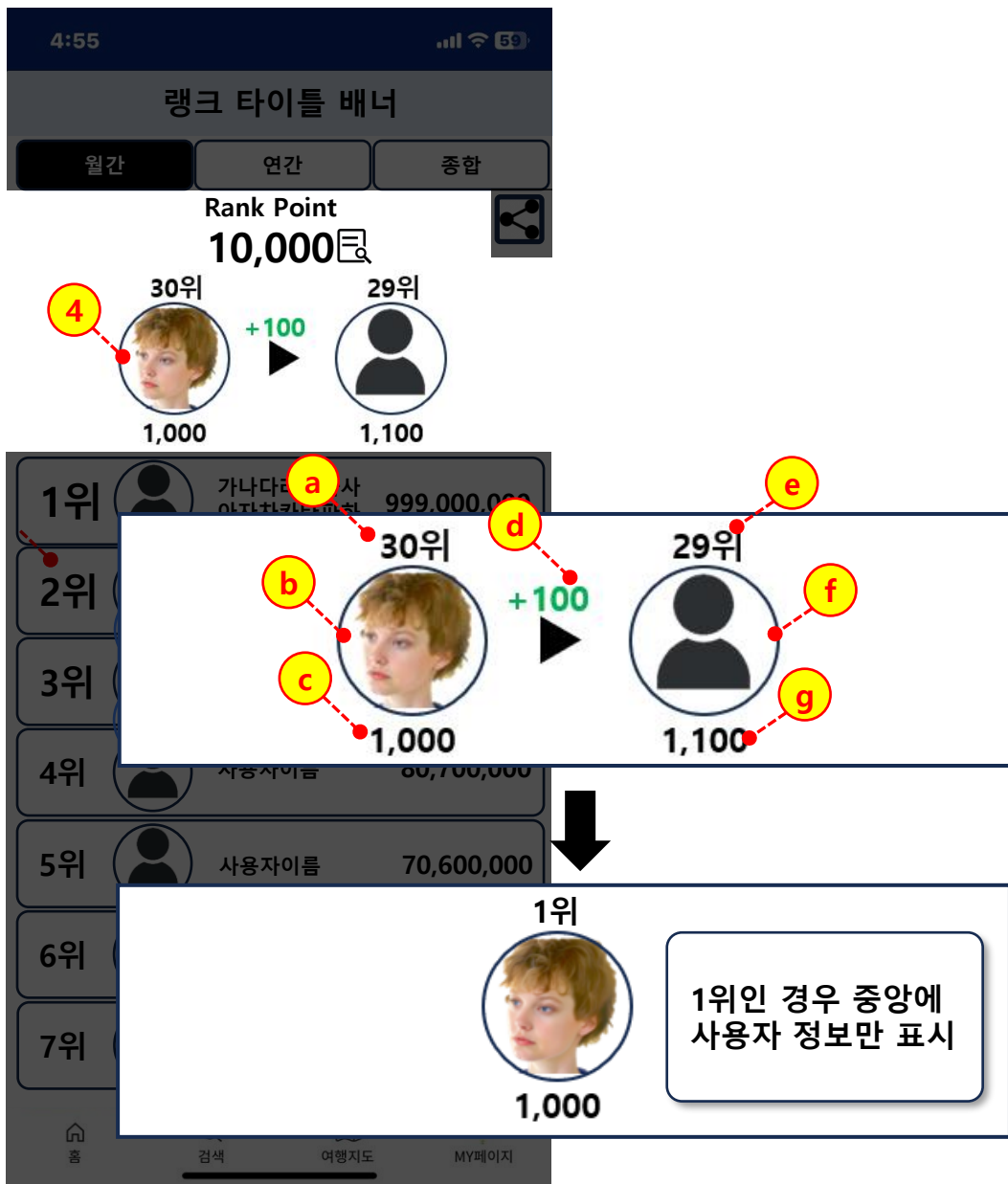


1-3. 보유포인트

- ▶ 선택된 분류 기준으로 현재 사용자가 획득중인 랭크 포인트 출력
- ▶ 다음과 같은 정보들로 구성됨

번호	이름	설명
a	랭크 포인트 이름	- 한글: '랭크포인트'로 표시하되 명칭은 아직 확정되지 않음
b	보유 포인트 수량	- 활성화된 분류 탭 기준 누적 포인트를 텍스트로 표시 - 종합 랭크에서 누적 표시되어야 하므로 오랜 시간 서비스 누적되는 것을 고려하여 최대 표시 자릿수 책정 - 정보중요도를 고려한 디자인 컨셉에 따라 [랭크포인트이름] 보다 더 크게 표시될 수 있도록 처리
c	포인트 내역 버튼	- 버튼 터치 시 활성화된 분류 탭 기준 포인트 획득 내역을 열람할 수 있는 페이지 호출/전환 - 해당 페이지 설명은 본 문서의 랭킹-포인트내역 항목 확인 - 디자인시 포인트 최대수치 변화를 감안한 버튼 표시 고려

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹



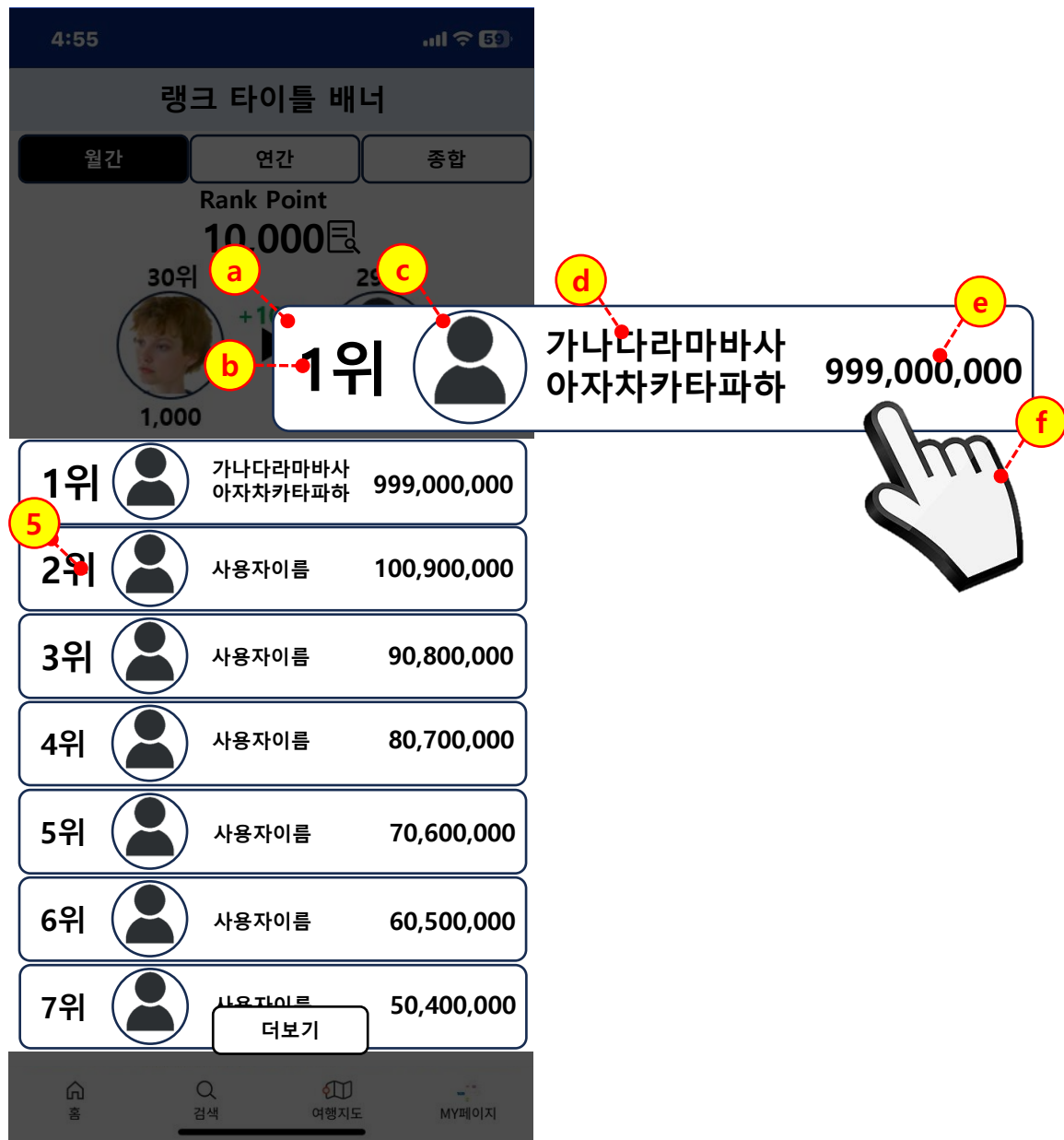
1-4. 다음랭킹

- ▶ 사용자의 랭킹 상승 동기부여를 위해 현재 랭킹과 다음 랭크 상승에 필요한 포인트 등을 쉽게 파악할 수 있는 정보 제공
- ▶ 다음 랭커 프로필을 누르면 획득 포인트내역을 확인할 수 있음
- ▶ 해당 영역의 정보 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
a	사용자랭킹	- 사용자의 현재 랭킹 텍스트 표시(N(랭킹)+'위'형식으로 출력) - 서비스 사용자 수를 고려한 텍스트 출력 영역 고려
b	사용자 프로필이미지	- 사용자가 설정한 프로필이미지 표시 - '대한민국구석구석' 기존 서비스 프로필이미지와 연동 - 로그인 후 퀘스트 페이지 최초 진입시 '회원정보노출'관련 동의창 팝업
c	사용자 보유포인트	- 사용자의 현재 보유포인트 출력 - 해당 정보 상단 보유포인트 정보와 동일한 정보로 디자인에 따라 출력하지 않아도 무관함 - '랭크상승 요구포인트'와 비교를 위해 출력되는 정보임
d	랭크상승 요구포인트	- 랭크상승 요구포인트 텍스트로 출력 - [다음랭커 보유포인트] - [사용자 보유포인트]로 계산 - 1위인 경우 중앙에 사용자 정보만 표시(왼쪽 이미지 참조)
e	다음랭커 랭킹	- 현재 사용자보다 1순위 높은 다음랭커의 랭킹 표시 - 표시 형식은 사용자랭킹과 동일
f	다음랭커 프로필이미지	- 다음랭커의 프로필 이미지 표시 - '대한민국구석구석' 기존 서비스 프로필이미지와 연동
g	다음랭커 보유포인트	- 다음랭커의 현재 보유포인트 출력

※ 서비스에 필요한 랭킹정보 노출에 대한 별도의 승인이 있어야 하는지 확인 필요

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹



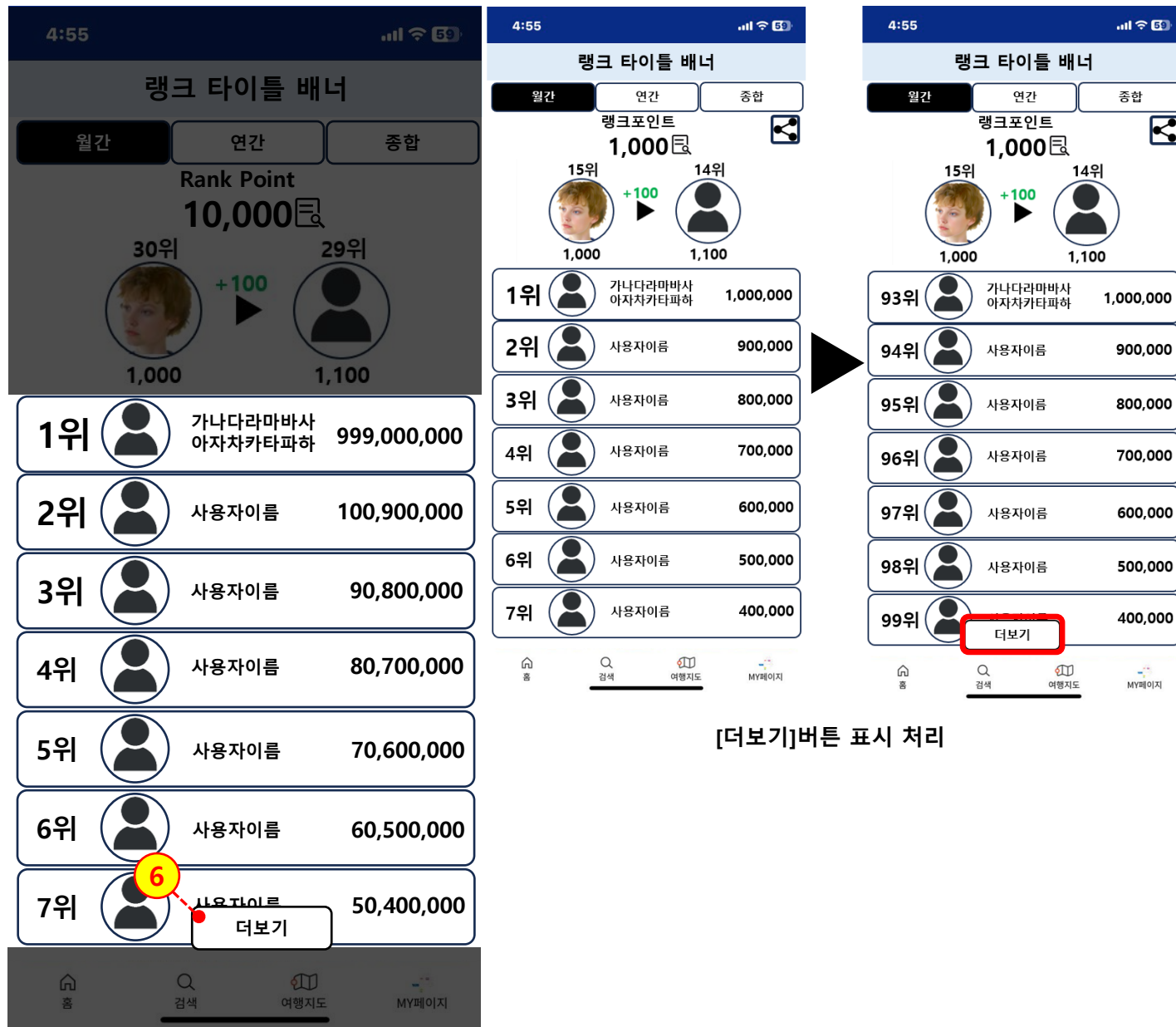
1-5. 랭킹목록

- ▶ 상위 1위 부터 숫자 오름차순으로 표시
- ▶ Top3은 차별화된 효과를 적용한 목록 적용
- ▶ 스크롤을 통해 하위 사용자 열람 가능
- ▶ 랭킹목록 상세 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
a	목록프레임	- 1,2,3위 차별화된 프레임 디자인 적용 - 웹환경에 최적화된 프레임 디자인 제작 필요
b	순위표시	- 사용자 순위 텍스트 표시 - 1,2,3위 순위는 이미지 텍스트 출력도 고려 - 실무자 협의 후 결정
c	프로필이미지	- 사용자 프로필 이미지 표시
d	사용자이름	- 최대 14자 까지 사용자 이름 표시 - 14자는 현재 [대한민국구석구석] 가입시 입력할 수 있는 텍스트 수
e	보유포인트	- 보유 포인트 정보 텍스트 출력 - 쉼표포함 최대 11자리 까지 출력 - 서비스 기간 누적에 따라 11자리를 초과할 수 있으므로 이를 고려해 개발 진행
f	포인트내역	- 프레임 영역 터치 시 해당 사용자의 [포인트내역] 페이지 호출/전환 - [프레임]이 버튼을 대신하는 UX는 모바일에서는 흔하지만 웹서비스에서는 생소할 수 있으므로 2가지 방식을 모두 고려할 필요 있음

※ 관계자로 지정된 계정은 랭킹에 노출되지 않도록 처리

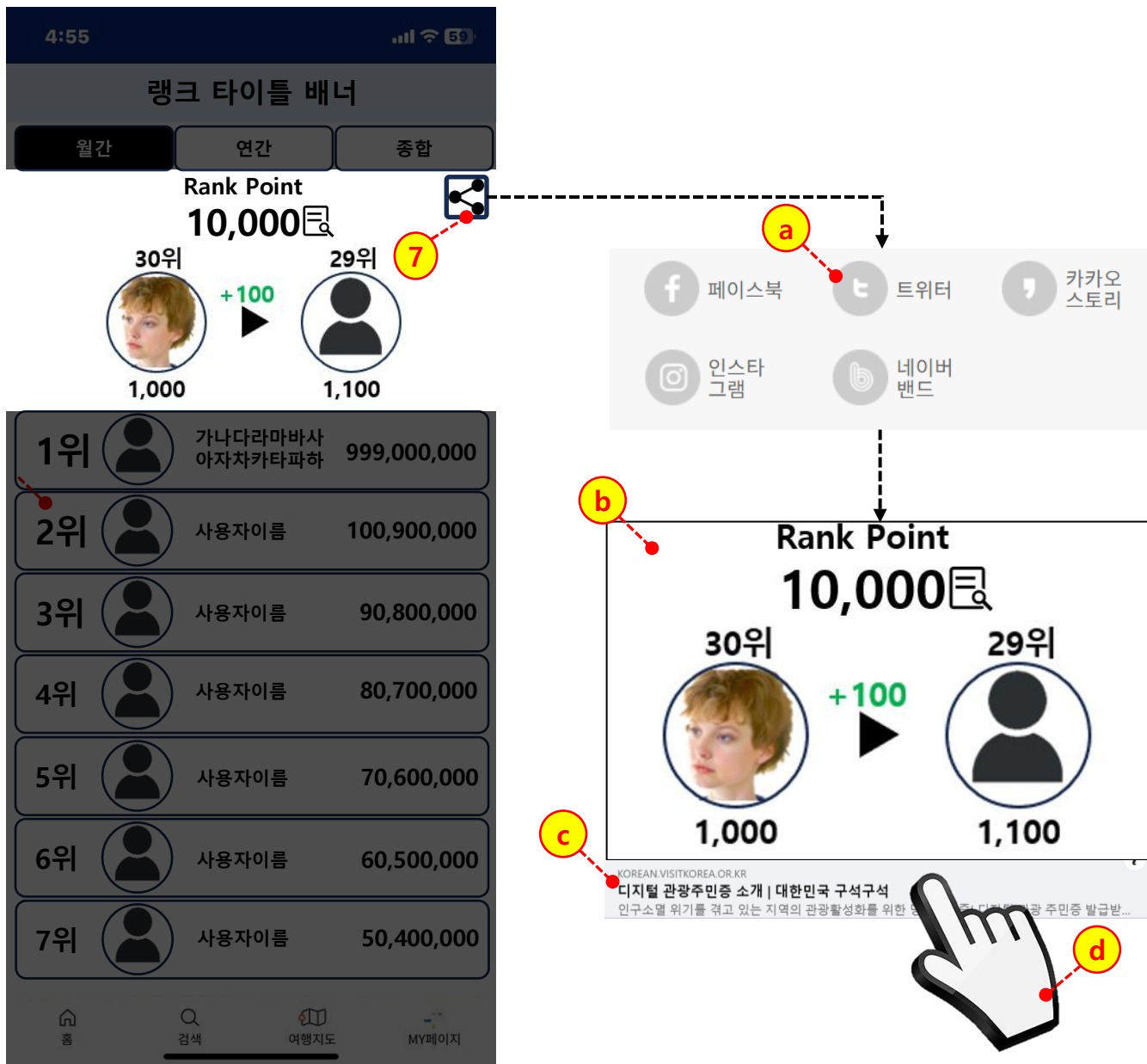
2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹



1-6. [더보기] 버튼

- ▶ 호출한 목록 최하단에서만 표시
- ▶ 최초 호출한 랭킹목록 최하단 스크롤시 추가 랭킹목록을 호출하기 위한 버튼
- ▶ 버튼 클릭 시 설정된 수량(수요처 요구 및 서버 응답속도 고려하여 결정)만큼 추가 로딩 후 출력

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹 - SNS공유하기



1-7. SNS 공유하기

- ▶ 사용자 랭킹 정보를 SNS에 공유하기 위한 기능 제공
- ▶ 모든 사용자를 대상으로 하기 때문에 [다음랭킹] 정보 영역을 실시간 캡처하여 이미지 출력
- ▶ 서비스를 처음 이용하는 사용자를 고려하여 [퀘스트소개]페이지 링크 제공(랜딩링크는 요구에 따라 수정될 수 있음)
- ▶ 서비스 상세 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
a	SNS버튼 목록 팝업	- 공유할 SNS버튼 목록 팝업으로 표시 - 팝업 디자인 필요
b	공유이미지	- 사용자의 랭킹 및 다음랭킹 정보 영역을 실시간으로 촬영하여 스크린샷 이미지 공유 - 랭킹 서비스 페이지 촬영영역 지정 필요(픽셀범위) - 출력 이미지 영역은 요구 사항에 맞춰 수정될 수 있음 - 다음랭킹 사용자 프로필 이미지 노출이 우려될 경우 디폴트 사용자 이미지를 출력하거나 현재사용자 정보만 출력하는 방향으로 처리 고려 > 공유하기 기능 확인 및 처리방안 협의 필요
c	소개 텍스트	- 공유 시 출력될 텍스트 타이틀과 설명 출력 - 출력 텍스트는 해당 기능 구현 시 확정하여 적용
d	랜딩 링크	- 게시물 터치 시 링크된 URL로 페이지 호출/전환 - [퀘스트소개]페이지를 고려하고 있으나 변경 가능한 구조로 요구 사항에 맞춰 변경 예정

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹 - 포인트기록



2. 포인트기록

- [포인트기록] 버튼을 누르거나 랭킹목록을 터치하면 포인트기록 페이지로 전환
- 활성화된 [종합], [월간] 분류탭에 따라 해당 기간중의 포인트기록을 열람할 수 있음
- 페이지 상세 구성은 다음과 같음

번호	이름	설명
1	분류탭 버튼	- [종합],[월간] 활성화된 분류 기간에 맞춰 포인트 내역 출력 1.종합: 모든 포인트 변동 기록을 날짜 기준 내림차순으로 표시 2.월간: 현재 월의 1일 부터 마지막일 까지의 포인트 변동 기록을 날짜 기준 내림차순으로 표시
2	열람대상 사용자정보	- 열람 대상이 되는 사용자의 [랭킹], [프로필이미지], [보유포인트] 정보 표시 - 표시방식은 랭킹 페이지와 동일
3	포인트기록 정보	- [구분], [포인트], [변동일] 정보 표시 - 날짜 기준 내림차순 정렬 - [획득], [차감] 2개 상태 존재
4	더보기 버튼	- 호출한 목록 최하단에 표시되며 버튼 클릭시 추가 목록 호출 및 출력

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹 - 포인트기록



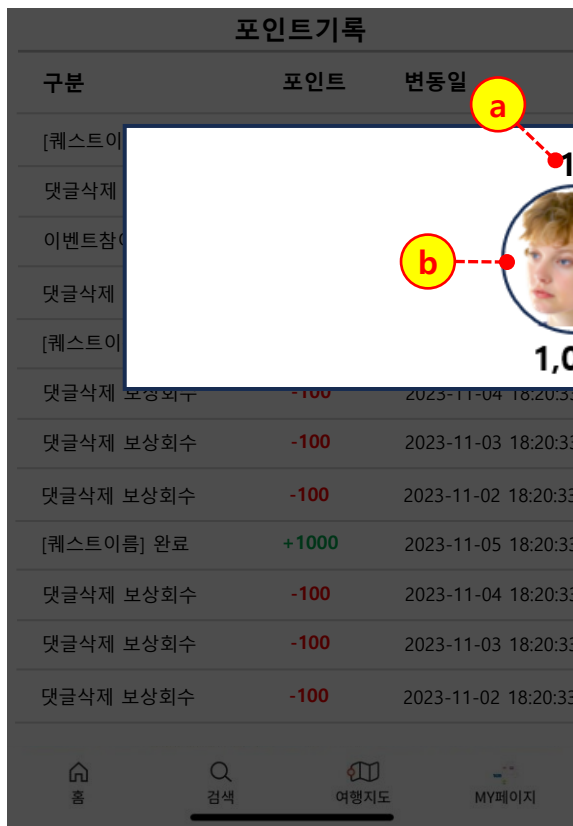
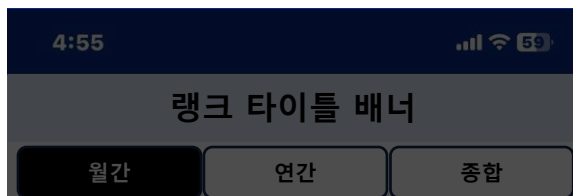
2-1. 분류 탭 버튼

- ▶ [종합], [월간] 2개 탭으로 구분 > 탭 활성화 표시
- ▶ 탭 활성화시 하위 정보가 해당 탭 정보에 맞게 변경
- ▶ 탭 활성화에 따른 변화 정보는 다음과 같음

이름	설명
종합	<ul style="list-style-type: none"> - 날짜와 관계없이 획득한 모든 누적 포인트 기록 및 랭킹 표시 - 포인트 최초 획득부터 현 시점까지의 모든 포인트 내역 열람 가능
월간	<ul style="list-style-type: none"> - 특정 월의 1일 부터 마지막일 까지 집계한 포인트 기록 및 랭킹 표시

※ 랭킹페이지 구분 탭과 동일하게 [종합], [월간] 2개만 고려하고 있으나 확장성을 고려한 설계 필요

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹 - 포인트기록



2-2. 열람대상 사용자 정보

- ▶ 열람대상 사용자 정보가 표시되는 영역(본인 포함)
- ▶ 다음과 같은 정보들로 구성

번호	이름	설명
a	랭킹	- 열람대상이 되는 사용자의 현재 랭킹 텍스트 표시(활성화 탭 기준) - 상위 랭커 차별화 표시 등은 고려하지 않음 (포인트기록 열람이 목적이므로)
b	프로필이미지	- 열람대상 사용자가 설정한 프로필이미지 표시 - '대한민국구석구석' 기존 서비스 프로필이미지와 연동
c	보유포인트	- 열람대상 사용자가 보유한 포인트 표시(활성화 탭 기준) - 기타 사항은 랭킹페이지와 동일하게 처리

2. 퀘스트 시스템 - UI/UX - 퀘스트 메인 - 랭킹 - 포인트기록



2-3. 열람대상 사용자 정보

- ▶ 열람대상 사용자 정보가 표시되는 영역(본인 포함)
- ▶ 다음과 같은 정보들로 구성

번호	이름	설명
a	포인트기록 타이틀	- '포인트기록' 타이틀 텍스트 표시 - 수요처 요구에 따라 명칭이 변경될 수 있음
b	구분정보	- 포인트 획득 및 삭제 행동을 간략히 정의 - 다음과 같은 유형으로 구분될 수 있으며 서비스 과정에서 추가될 수 있음 1. 퀘스트완료: '[퀘스트이름]완료' 표시 2. 이벤트참여: '[이벤트이름]참여' 표시 3. 차감행동: '[퀘스트이름]취소 보상회수' 표시 ※ 1개의 액션이 복수의 퀘스트에 영향을 미칠 경우 해당 행동을 취소 했을시 모든 보상을 회수하고 퀘스트를 초기화 해야 함 ※ 그룹 중간에 배치된 연속 퀘스트의 경우 시스템 구조상 해당 퀘스트만 초기화 하기 어려울 수 있으므로 해당 퀘스트 그룹의 전체 리셋도 고려
c	포인트정보	- 구분정보 행동으로 인해 가산되거나 차감된 포인트 수치 정의 1. 가산: +포인트 형식으로 표시(색상은 녹색 또는 파랑) 2. 차감: -포인트 형식으로 표시(색상은 빨강)
d	완료일정보	- 구분정보 행위를 수행하여 포인트가 변동된 시간을 날짜로 표시 - 왼쪽 참고 이미지와 같이 년-월-일 시:분:초 형식으로 출력

감사합니다.