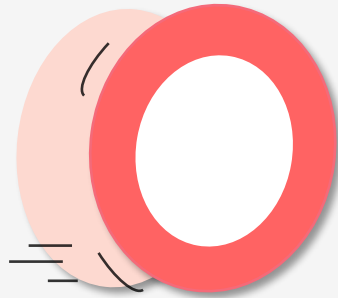


제 1회 해커리어
팀 MOVE ON



MOVE ON

INDEX

기획

개발

디자인

마케팅

코로나 사태가 장기화되면서, 온라인 환경은 빠르게 발달했고 언택트 시대가 도래했다.

코로나 19 발생 전과 비교한 생활방식의 변화

82.3% 감소

외출 및 모임

75.4% 감소

외식 빈도

배달 앱 사용

54.9% 증가

온라인 쇼핑 빈도

65.9% 증가

디지털 매개를 통한 소통

67.4% 증가

출처 : KISA



사람들은 온라인 환경의 편의성에 공감했지만,
여전히 **일상을 그리워했고**, 마음의 병은 늘어갔다.

온라인 환경의 편의성

오O례 (24)

“비대면 활동이 늘어나면서 시간적 제약이 많이 없어졌어요.”

유O재 (31)

“정보에 대한 접근성이 높아진 것 같아요. 전문 지식들을 온라인으로도 배울 수 있으니까요.”

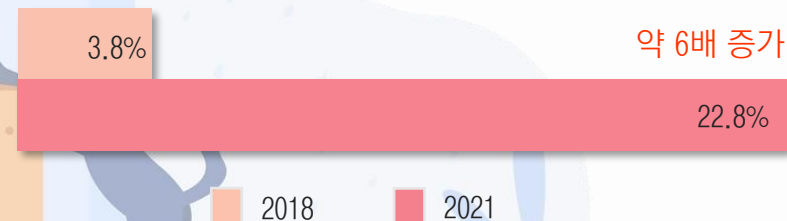
최O빈 (26)

“저는 원래 집콕족인데, 온라인 활동이 늘어나면서, 원데이 클래스 등의 취미 생활을 집에서도 즐길 수 있어서 좋았어요.”

대학 교수의 인터뷰

“국민 거의 모두가 **일상의 자유로움이 제약을 받고 박탈**당하는 경험을 했다. 이런 경험이 누적되면 정신적 건강 문제로 이어질 수 있다.”

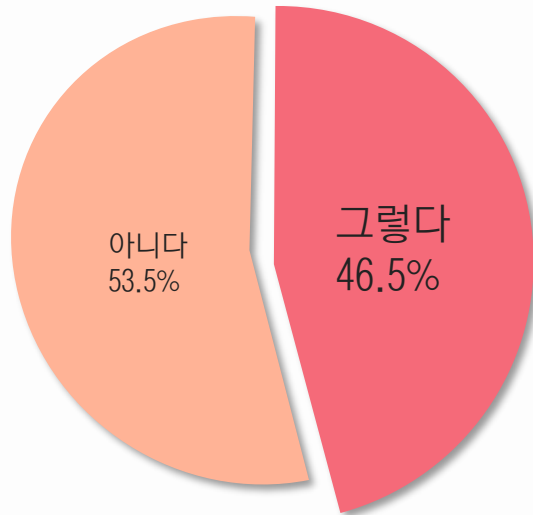
우울 위험군 비율



출처 : 보건복지부, 2021년 1분기 코로나19 국민 정신건강 실태조사

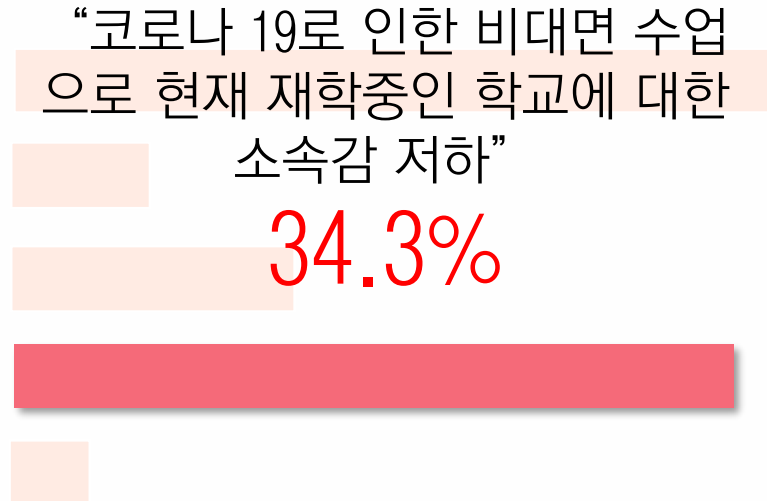
특히 '코로나 학번'들은 꿈꾸던 학교 생활을 잃고 학교를 떠났다.

2021학년도 반수 의향



절반에 가까운 46.5%의 학생이 반수 의향이 있다고 밝혔다.

반수를 결정한 가장 큰 이유



특히 '코로나 학번'들은 꿈꾸던 학교 생활을 잃고 학교를 떠났다.

2021학년도 반수 의향

반수를 결정한 가장 큰 이유

우리, 특히 대학생들은 아날로그 세상을 절대 버릴 수 없다.
따라서, 오프라인만의 특수성을 온라인에 적극 구현하고자 한다.

절반에 가까운 46.5%의 학생이
반수 의향이 있다고 밝혔다.

출처 : 유웨이 닷컴(2020)

오프라인만이 가진 은 무엇인가?

자유롭게 돌아다닐 수 있어

몸을 움직이면서 경기하면 더 생생하고 재미있어

같은 공간에 있는 것과 없는 것은 느낌이 달라

쇼핑을 하려는데, 손으로 직접 만져보고 싶어

눈을 마주치고, 표정을 읽을 수 있는 진정한 소통을 하고 싶어

현장에서만 느낄 수 있는 열기가 있어



오프라인만이 가진 은 무엇인가?

자유롭게 돌아다닐 수 있어

몸을 움직이면서 경기하
면 더 생생하고 재밌어

사람들은 한 “공간”에 존재함으로써
“집중”했고 “만족”했다.

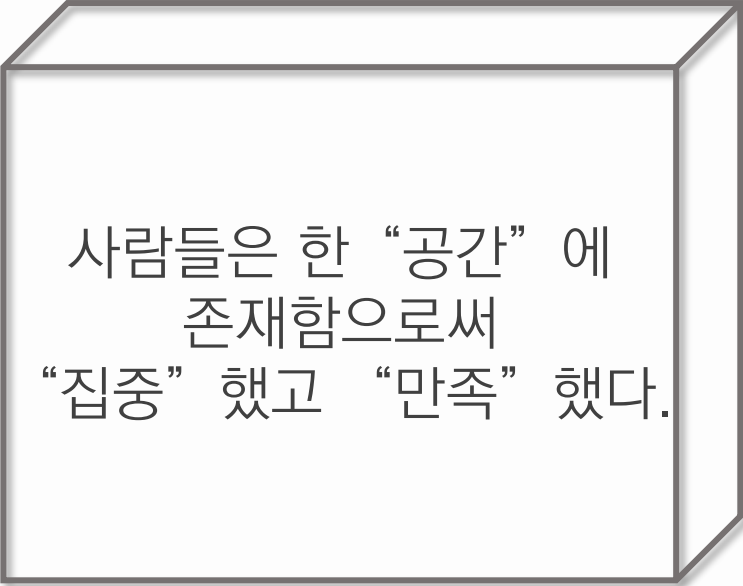
같은 공간에 있는 것과
없는 것은 느낌이 달라

쇼핑을 하려는데, 손으로
직접 만져보고 싶어

눈을 마주치고, 표정을 읽을
수 있는 진정한 소통을 하
고 싶어

현장에서만 느낄 수
있는 열기가 있어

OFF-LINE




사람들은 한 “공간” 에
존재함으로써
“집중” 했고 “만족” 했다.



ON-LINE

온라인에 “실재감” 을
구현함으로써
사람들은 “몰입” 하고
“KPI는 상승” 할 것이다.



공간감은 **실재감**과 필연적 관계에 있는 요소이다.

“공간이 존재하면 실재감이 실현되고,
실재감이 실현되면 공간에 있는 것과 같이 느낀다.”

실재감

실제로 존재하는 듯한 느낌

실재감의 3요소

- ✓ 다중감각 : 감각의 상호작용
- ✓ 동시성 : 바로 지금 함께한다는 느낌
- ✓ 체험성 : 현실의 움직임을 대체하다

출처 : 트렌드코리아 2022

MZ 세대들은 **개성과 자유**를 추구하고,
코로나 19로 인해 전 연령층 가운데 MZ세대가 가장 괴로워했다.

MZ세대의 특성

반복되는 일상에서 벗어나 **자유를 얻고자**
하는 MZ세대는 평소 입지 못했던 화려한
의상을 입고 거리를 활보하면서 일탈 욕구
를 해소한다.

출처 : 머니S

유통업체가 커스터마이징 제품을 잇따라 선
보이고 있다. 주 소비층으로 떠오른 **MZ세대**
는 개성을 중시하고 자신을 표현하는데 망설
임이 없다.

출처 : 뉴시스

코로나에 고통받는 MZ세대

[우울 평균 점수]

60대 (4.3점) < 평균 (5.7점) < 20-30대 (6.7점)

[우울 위험군 비율]

60대(14.4%) < 20대(30%)

“**젊은층**이 코로나19로 인한 정신 건강에 **부정적 영**
향을 더 많이 받는 것을 알 수 있었다.”

출처 : 보건복지부, 2021년 1분기 코로나19 국민 정신건강 실태조사

MZ 세대의 자유로움과 우리가 추구하는 실재감은 “신체활동”을 통해 닿아있다.



“인지된 자유감은 개인이 스스로 여가스포츠 활동을 시작했을 때 증가”

출처 : 박순호, 권오일. (2008). 여가스포츠 활동참여자의 신체적 자기개념, 인지된 자유감과 심리적 웰빙의 관계. 한국여가레크리에이션학회지, 32(4), 93-106.

“신체의 자유란 신체를 가지고 있는 해당 주체가 자기의 의지에 따라 임의적 이고 자유롭게 행동하고 움직일 수 있는 자유”

출처 : 백경희. (2021). 감염병 위기대응과 신체의 자유 제한에 대한 고찰. 입법과 정책, 13(1), 315-338.

신체활동 놀이를 통해 ‘체감된 인지’와 ‘실재감’을 경험하는 것으로 확인되었다. (중략) 실재감’은 자신의 참여활동을 인지하고 몰입하는 느낌을 포함하는 개념으로 (중략) 자신의 몸을 움직일 기회가 많았고 이를 실제로 느낀 점을 중요한 이유로 들고 있었다.

출처 : 류은진외 2명 "Kinect게임 활용 수업에서 학습자의 참여적 학습 경험에 대한 사례 연구." 정보교육학회논문지 23.4 (2019): 363-374.

MZ 세대의 자유로움과
우리가 추구하는 실재감은 “신체활동”을 통해 닿아있다.

커뮤니티에 “이/동”을 더하다

“인지된 자유감은 개인이 스스로 여가스포츠 활동을 시작했을 때 증가”

출처 : 박순호, 권오일. (2008). 여가스포츠 활동참여자의 신체적 자기개념, 인지된 자유감과 심리적 웰빙의 관계. 한국여가레크리에이션학회지, 32(4), 93-106.

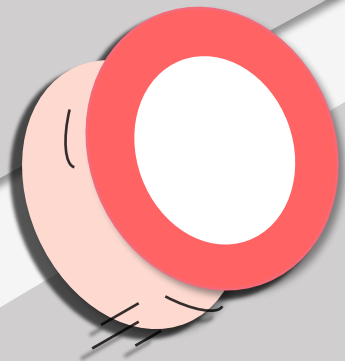
“신체의 자유란 신체를 가지고 있는 해당 주체가 자기의 의지에 따라 임의적 이고 자유롭게 행동하고 움직일 수 있는 자유”

출처 : 백경희. (2021). 감염병 위기대응과 신체의 자유 제한에 대한 고찰. 입법과 정책, 13(1), 315-338.

신체활동 놀이를 통해 ‘체감된 인지’와 ‘실재감’을 경험하는 것으로 확인되었다. (중략) 실재감’은 자신의 참여활동을 인지하고 몰입하는 느낌을 포함하는 개념으로 (중략) 자신의 몸을 움직일 기회가 많았고 이를 실제로 느낀 점을 중요한 이유로 들고 있었다.

출처 : 류은진외 2명 "Kinect게임 활용 수업에서 학습자의 참여적 학습 경험에 대한 사례 연구." 정보교육학회논문지 23.4 (2019): 363-374.

MOVE ON



내가 가는
그곳의 커뮤니티

“ 내가 가는 **그 곳**의 커뮤니티 ”

특정 장소에 위치해 있는 사람만이 커뮤니티를 사용할 수 있다.



동시성

이용자와 같은 건물에 위치해 있다는 인식이 동시성을 준다.



체험성

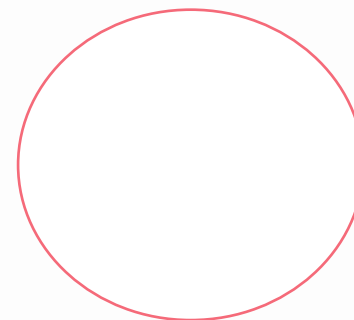
커뮤니티를 사용하기 위해 이동함으로써 움직이게 된다.



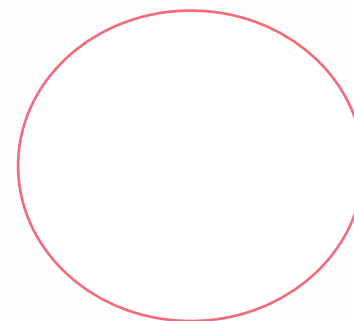
능동성

자신이 속할 커뮤니티를 자유롭게 능동적으로 고를 수 있다.

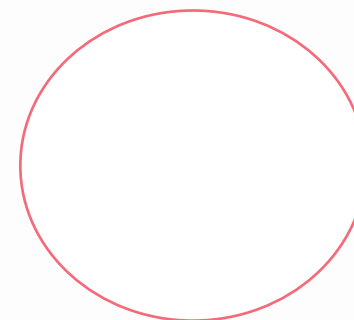
신체 활동을 함으로써 .



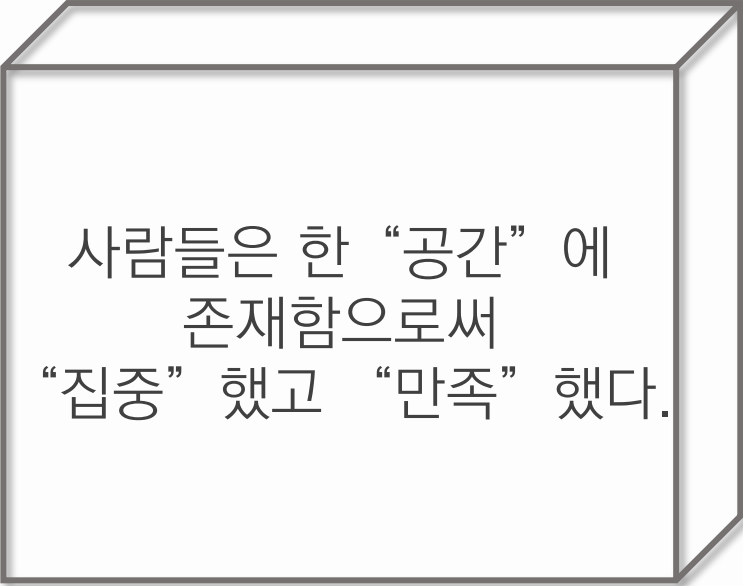
신체 활동을 함으로써 .



신체 활동을 함으로써 .



OFF-LINE




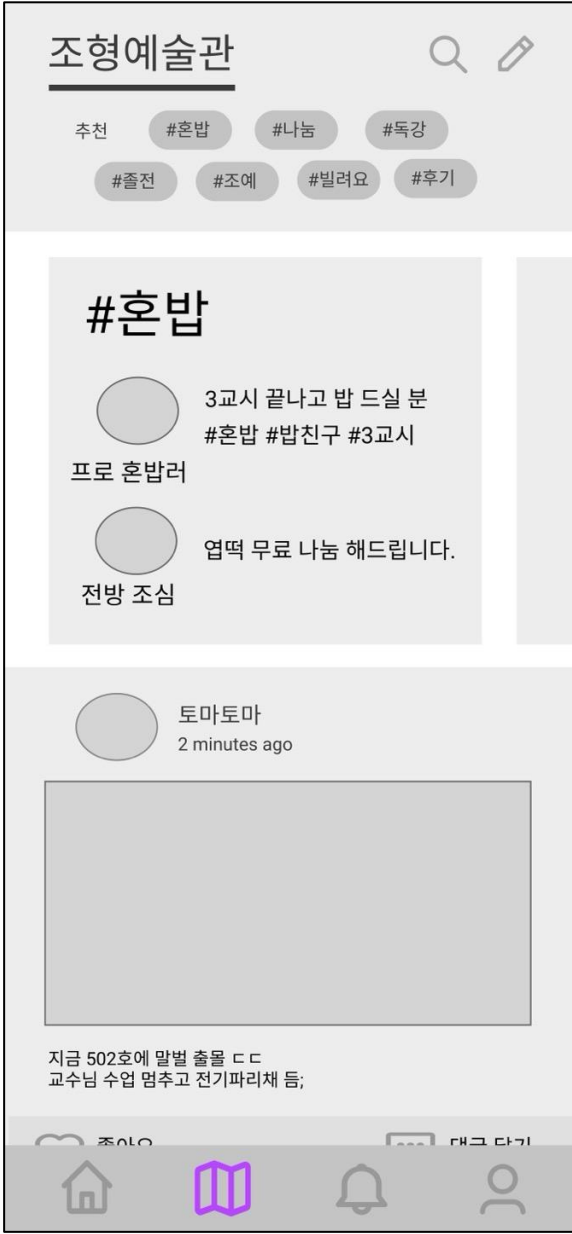
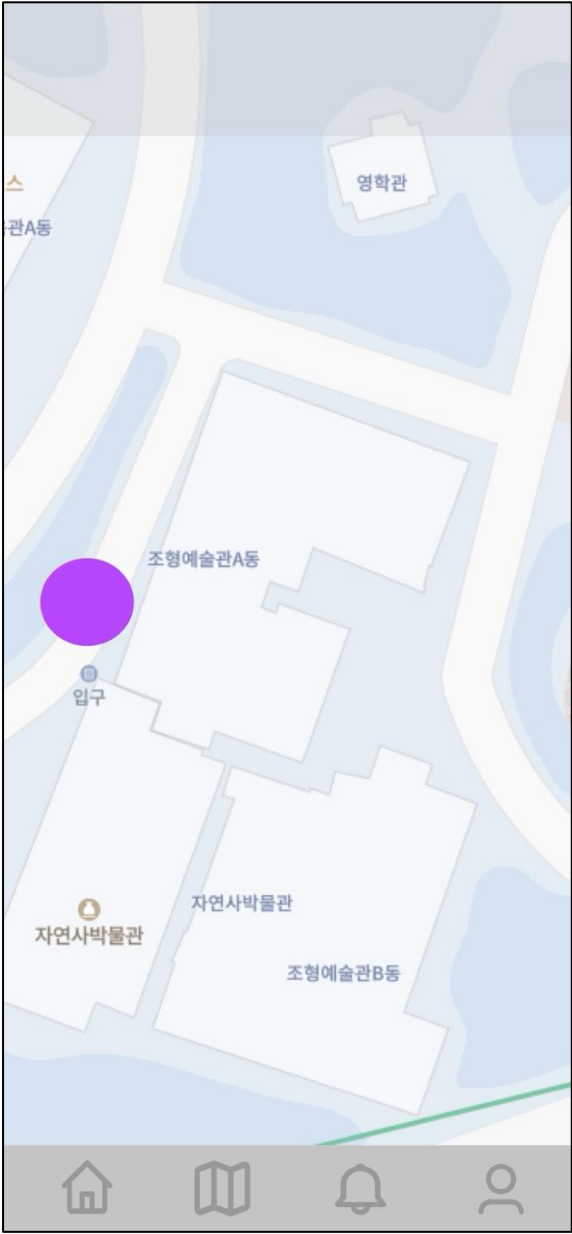
사람들은 한 “공간” 에
존재함으로써
“집중” 했고 “만족” 했다.

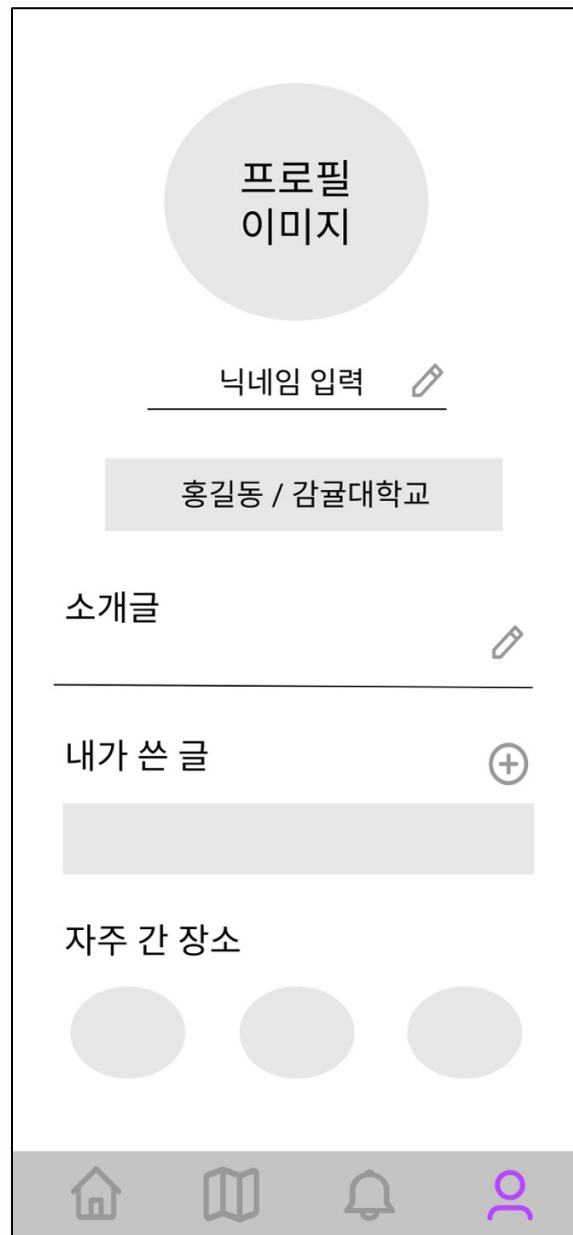
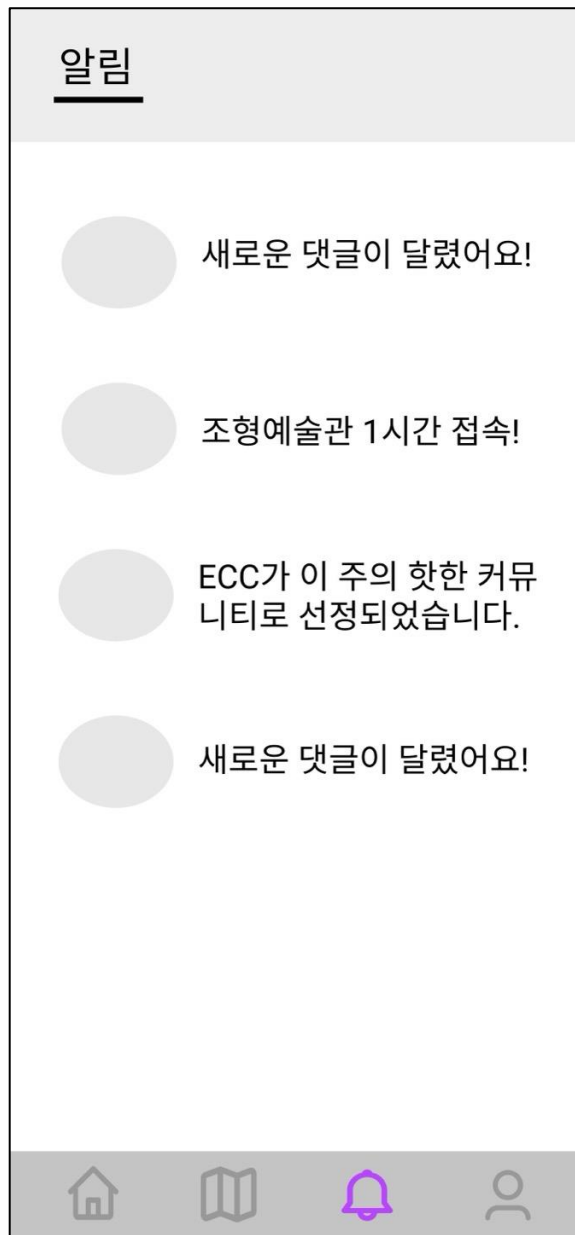


ON-LINE

온라인에 “실재감” 을
구현함으로써
사람들은 “몰입” 하고
“KPI는 상승” 할 것이다.

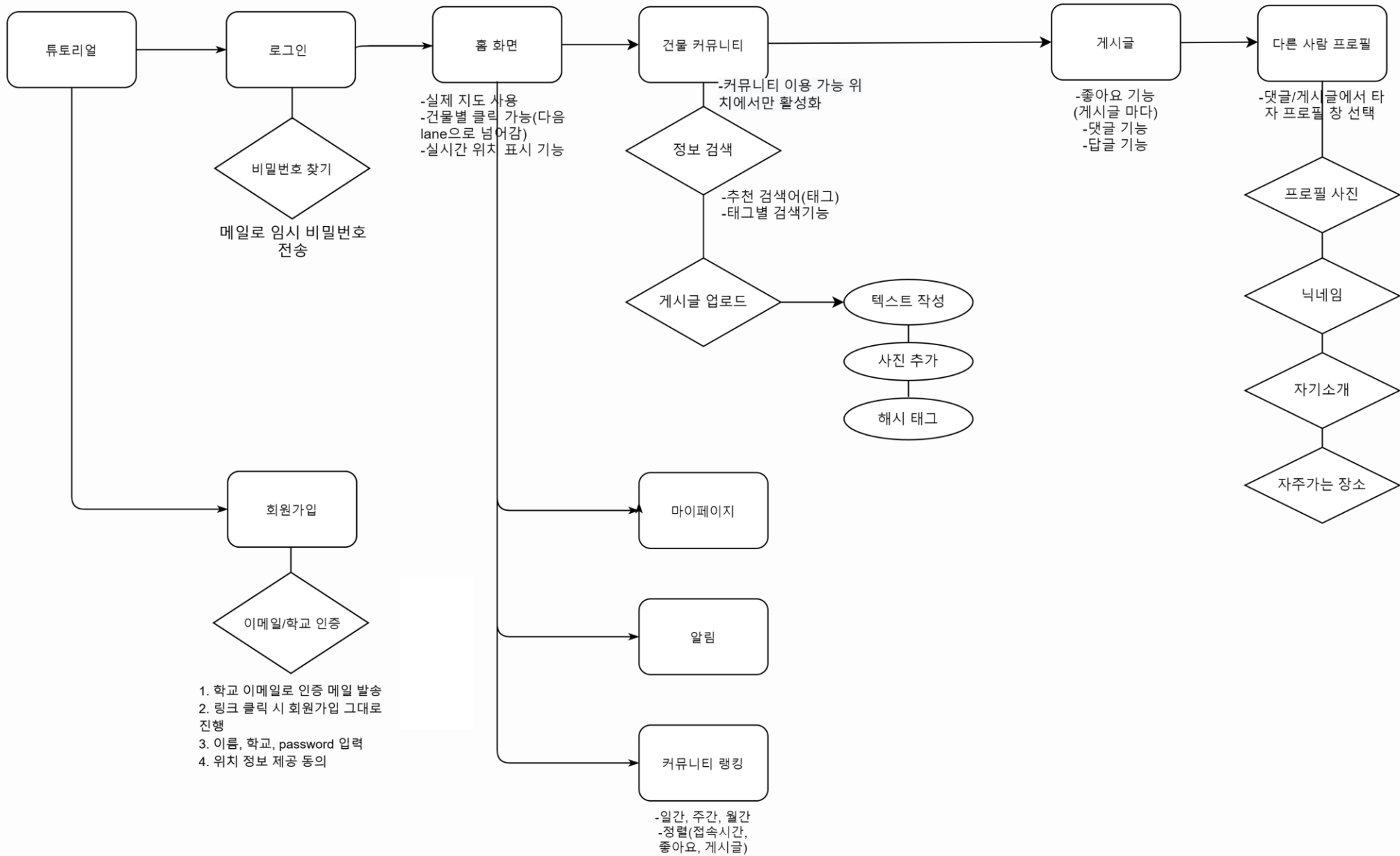


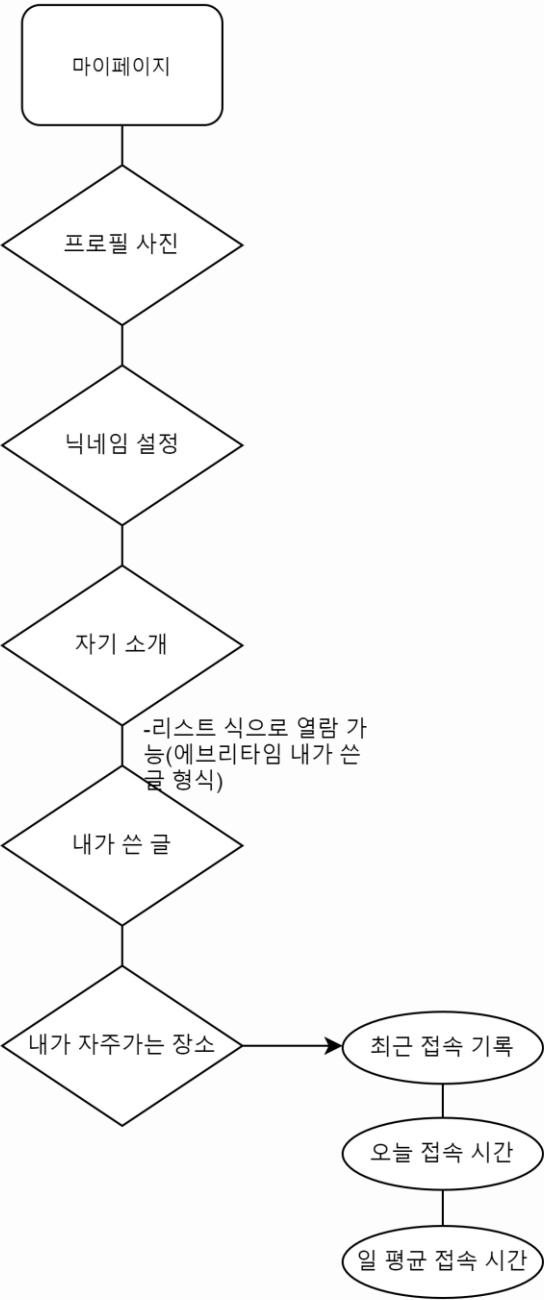




플로우 차트

기획





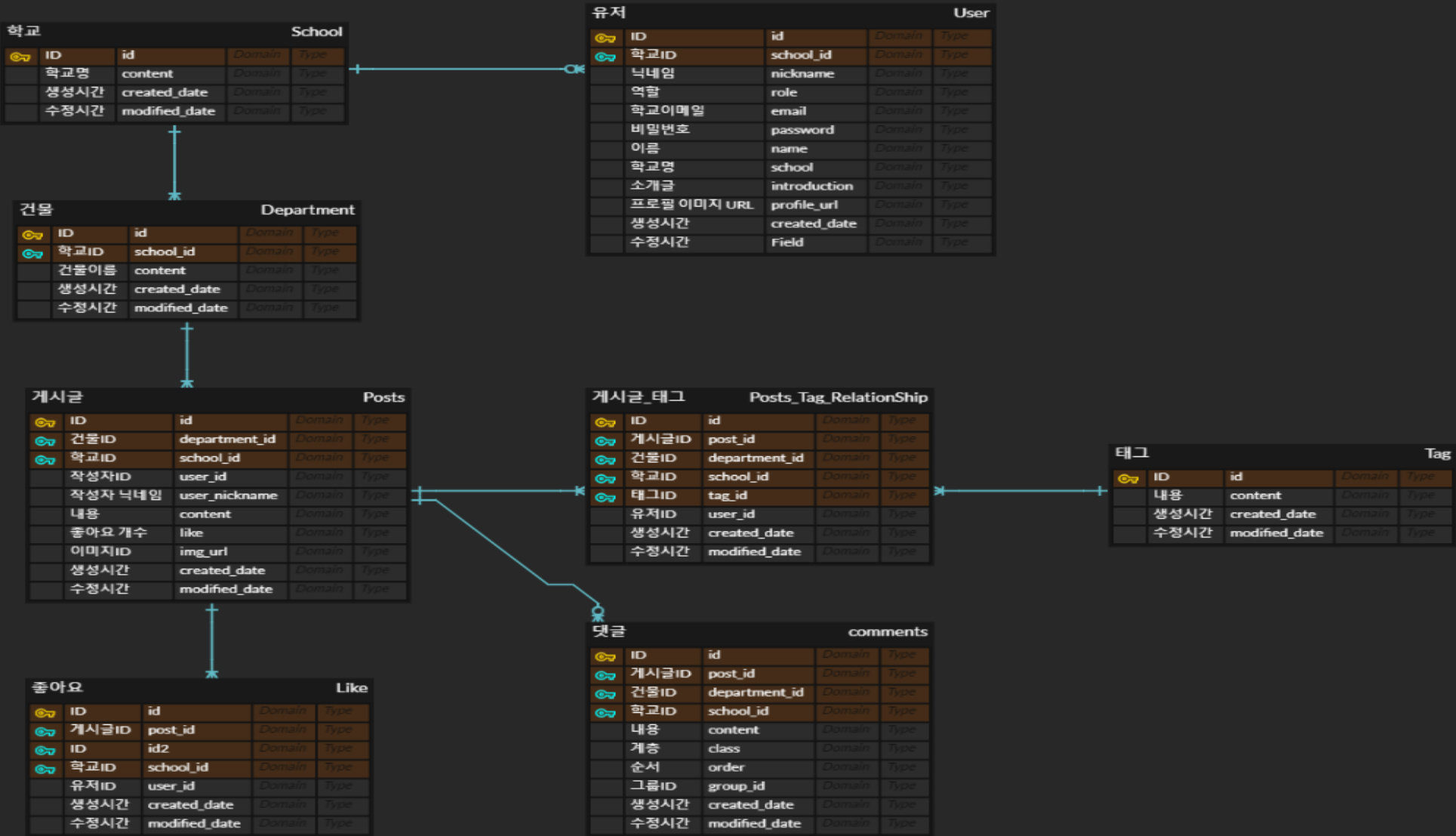
INDEX

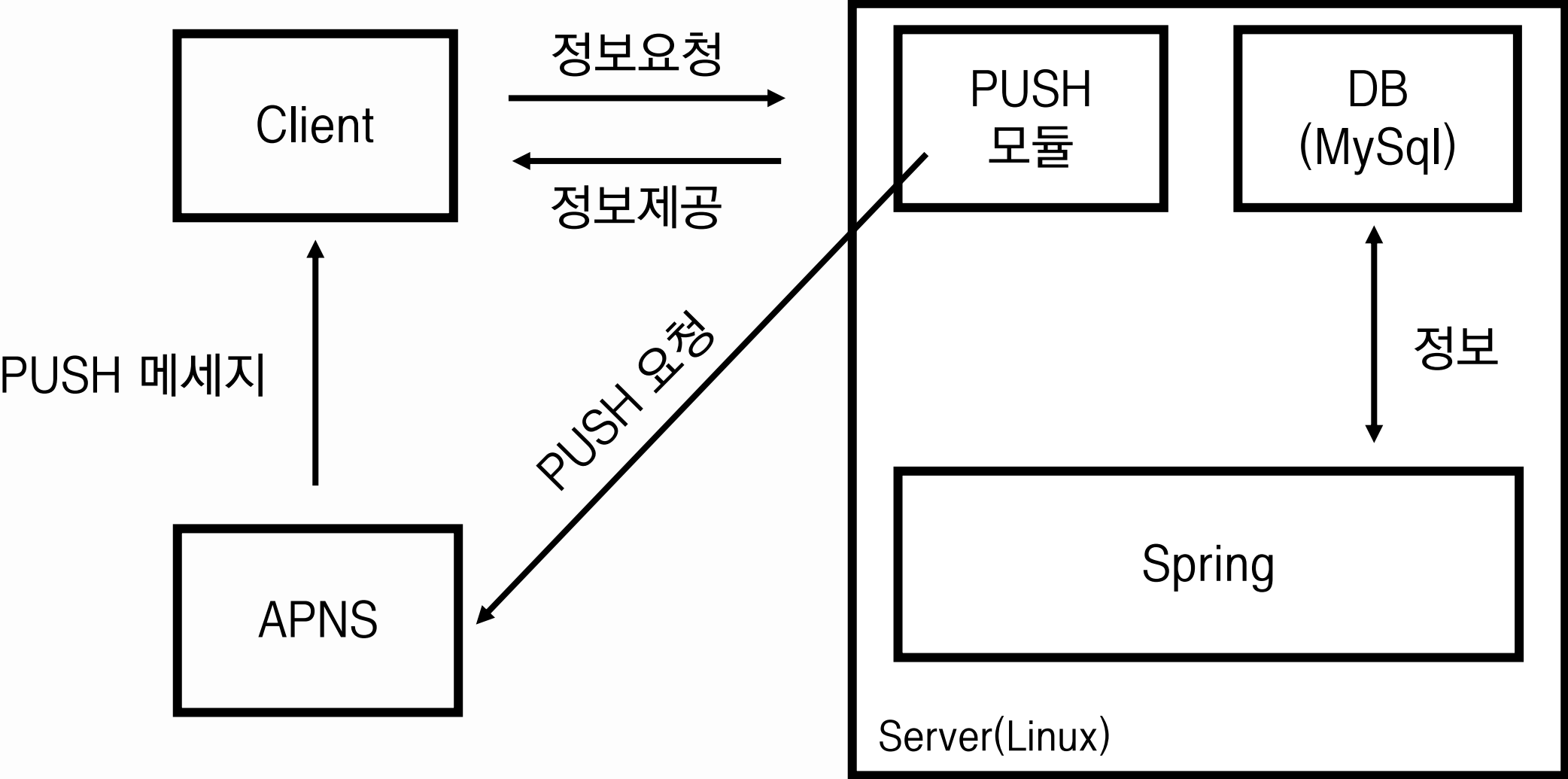
기획

개발

디자인

마케팅





- Client
 - Swift
- Server
 - SpringBoot(API server)
 - Spring Security(Security)
 - JPA & QueryDSL(ORM)
 - AWS(infra)
 - MySql(RDS)
 - Travis-Ci&Codedeploy(CI&CD)
 - NginX
 - JUnit(Test)
- 외부 라이브러리
 - NMapsMap(네이버 지도)
- 오픈 API 목록
 - 네이버 지도 API
- 결과물이 동작하는 OS
 - iOS 9이상
- 데모 버전이 시연될 환경
 - iPhone13 pro, iOS 15

INDEX

기획

개발

디자인

마케팅



깔끔한

여러 다양한 사진들이 올라오게 되는 커
뮤니티의 성격을 바탕으로 깔끔하게
이루어진 구성을 제공



친근한

같은 공간에 있는 사용자들끼리
서로 친밀하게 공감과 소통을 할 수 있는
무드를 조성

-컬러 시스템

메인 컬러

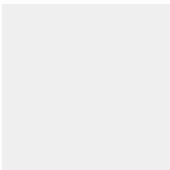


#FF6363

서브 컬러



#FFAEAE



#EFEFEF

-타이포 그래픽

나눔바른고딕 OTF

Bold

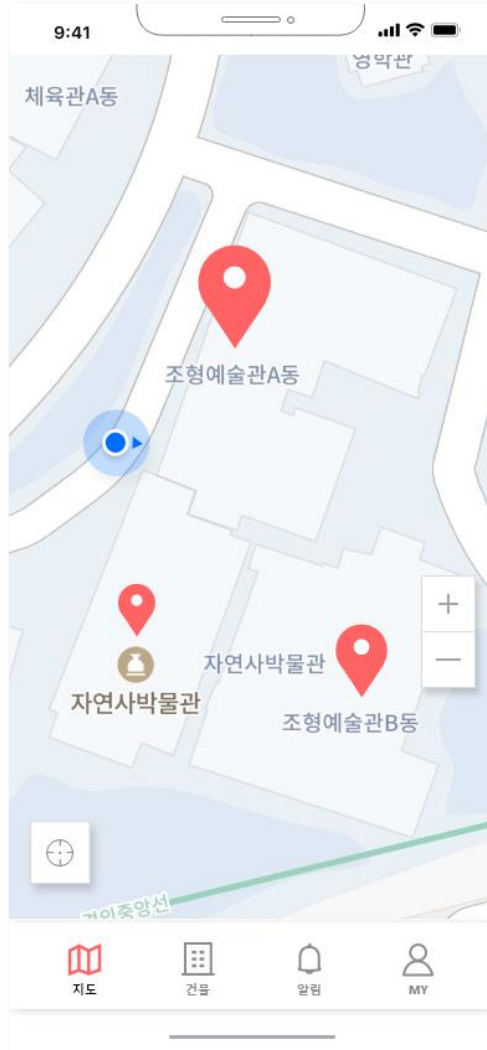
내가 가는 그 곳의 커뮤니티
MoveOn MoveOn

Regular

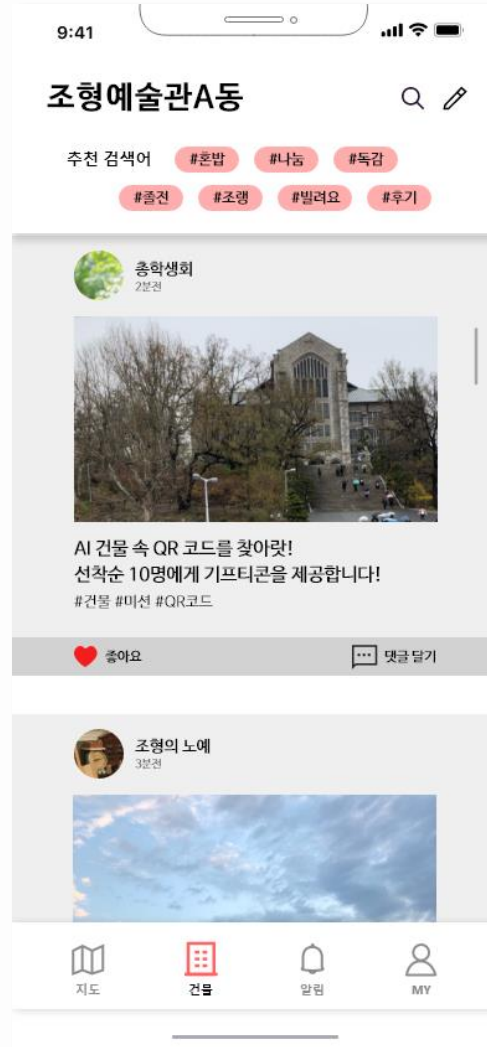
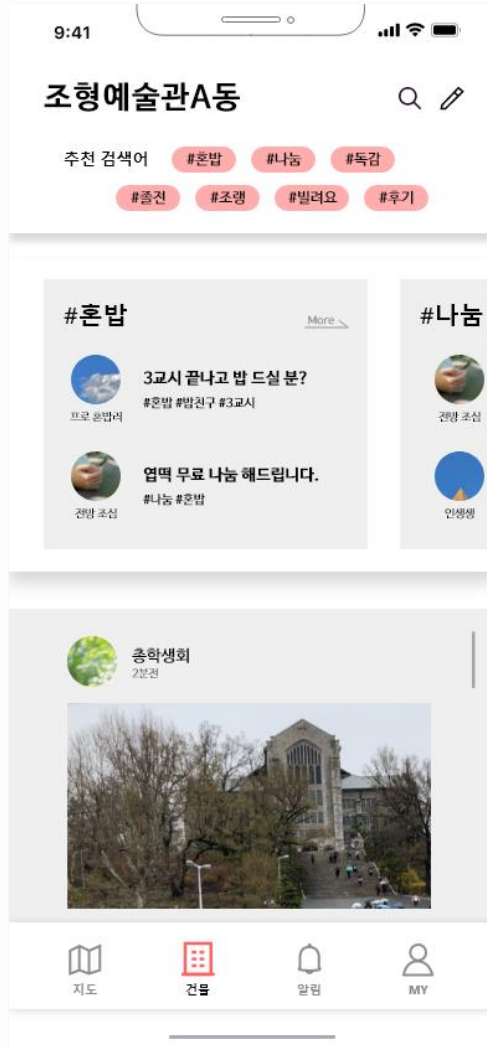
내가 가는 그 곳의 커뮤니티
MoveOn MoveOn

Light

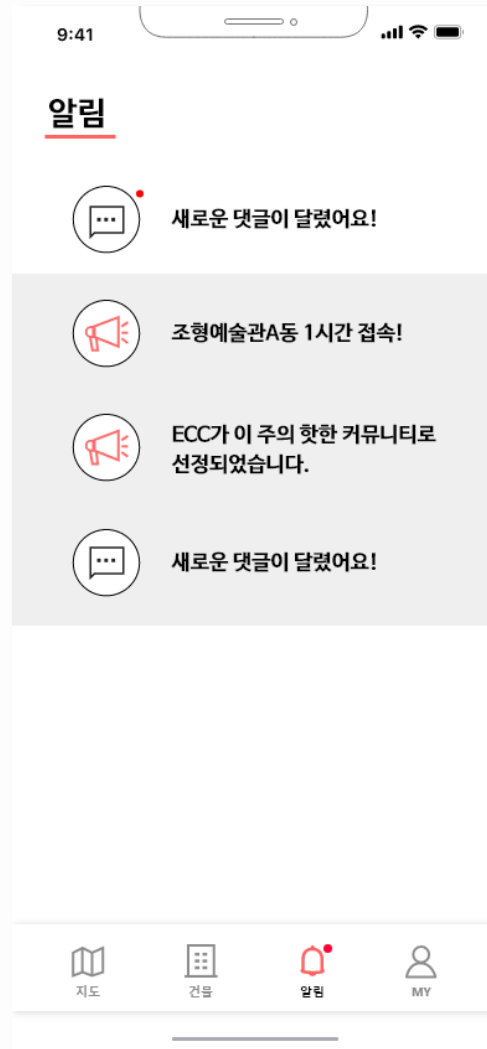
내가 가는 그 곳의 커뮤니티
MoveOn MoveOn



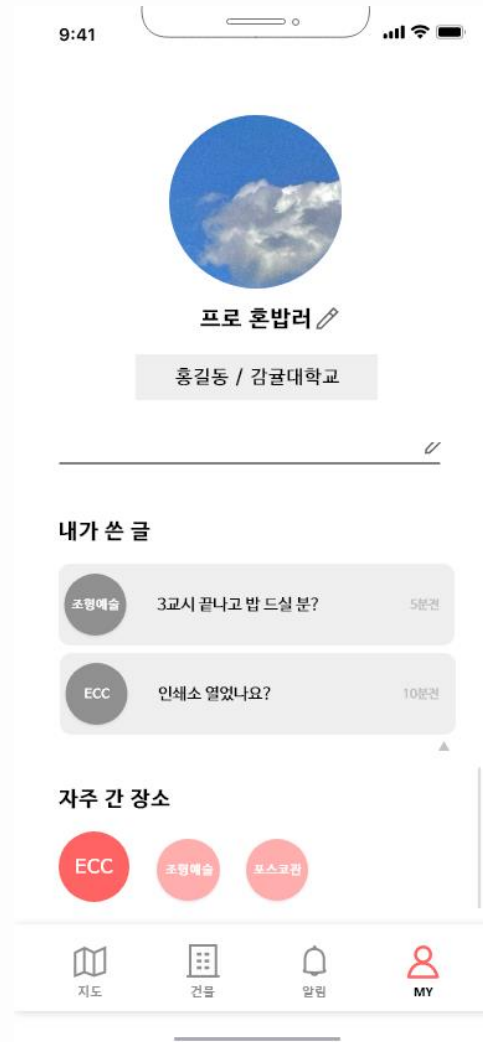
- (네이버) 지도 시스템을 활용한 앱 메인 페이지
- 주변 건물에 현재 접속자가 어느 정도 있는지 아이콘 크기로 표시
- 크기가 클수록 커뮤니티 활발
- 하단 탭바 구성 : '지도' , 커뮤니티 가능 건물' , '알림' , '마이 페이지'



- 사용자가 해당하는 건물(공간) 커뮤니티에 접속할 시 나오는 페이지
- 해시태그를 사용해 이와 관련된 게시글끼리 모아 놓은 화면을 상단에 배치
- 하단부분은 스크롤을 통해 더 자세한 게시글 확인 가능



- 사용자에게 온 알림 페이지
- 읽지 않은 새로운 소식은 따로 표시해 이미 읽은 소식들과 구분



- 커뮤니티에 사용할 닉네임 하단에 실명과 학교도 표시하게 되는데, 이 부분은 사용자 본인에게만 공개
- 타인에게 소개되는 나에 대한 소개 글이나 자신이 작성한 글, 자주 간 장소를 한 눈에 확인 가능
- 가장 자주 간 장소는 컬러와 크기 차이로 표현
- 위아래로 움직이는 스크롤방식으로 구성

INDEX

기획

개발

디자인

마케팅

01

인지

02

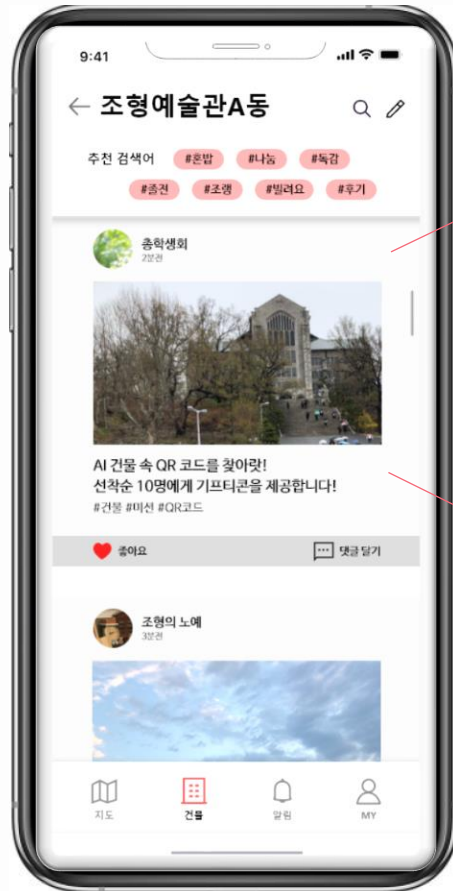
경험

03

확산

이동을 경험하다

학생회와 연계행사

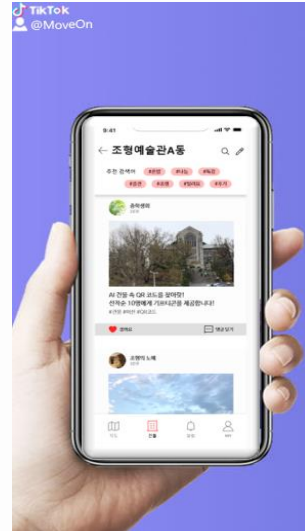


실행방안

학생회와의 연계로 MOVEON 서비스를 이용해볼 수 있는 이벤트를 주최한다. 각 커뮤니티에 게시글을 작성할 때마다 스탬프를 부여하고, 다 모으면 상품을 증정한다.

기대효과

이동으로 나누어지는 MOVE ON 만의 커뮤니티 구성을 전달함으로써, 이용자들의 흥미를 유발할 수 있다.



실행방안

실재감을 구현한 특정 공간에 있는 커뮤니티라는 MOVE ON 의 컨셉을 전달할 수 있는 짧은 틱톡 영상을 제작한다.

- 1)캠퍼스를 거닐다가 건물에 들어간다.
- 2)BGM이 재생되고, 알람이 울린 핸드폰을 들여다본다.
- 3)핸드폰에는 새로운 커뮤니티가 펼쳐지고 있다.
- 4)음악이 바뀌고 내가 커뮤니티 속으로 들어와 다른 사람들과 소통하고 있다.
- 5)마지막으로 MOVE ON의 슬로건과 함께 영상이 마무리 된다.

기대효과

학교 전공 건물에 들어가 MOVE ON 앱을 통해 나와 비슷하지만 새로운 학우들과 소통하는 모습을 영상으로 표현함으로써 캠퍼스 생활을 즐기지 못한 코로나 학번들의 관심을 유도할 수 있다.