

현웃 수거의 긍정적 경험을 더 쉽고, 더 즐겁게

# PANDA HEY

**소개** 정보 구조와 UI를 개선하여 누구나 쉽게 현웃을 수거하고 리워드를 경험할 수 있도록 리디자인했습니다.

**작업 기간 / 구성** 25.05.07 - 25.05.28 / 4인 팀프로젝트

**기여도( 디자인 70% )** 홈, 이벤트, 스토어 화면 디자인 / UI 디자인 통합 정리 /  
신규 기능(스토어,이벤트) 설계

**사용 툴** Figma • Photoshop



## Overview

# 수거를 더 쉽게, 참여를 더 즐겁게 만들다

'판다헤이'는 손쉽게 집에서 헌옷 수거를 돋는 앱이지만  
수거 신청의 복잡한 구조를 직관적인 단계별 안내로 재구성했습니다.  
복잡했던 흐름을 단순화 하고, 홈 • 챌린지 • 신규 스토어 화면을 중심으로 정보 구조를  
재정비하고 수거 부터 보상까지 자연스러운 UX 흐름을 설계하였습니다.

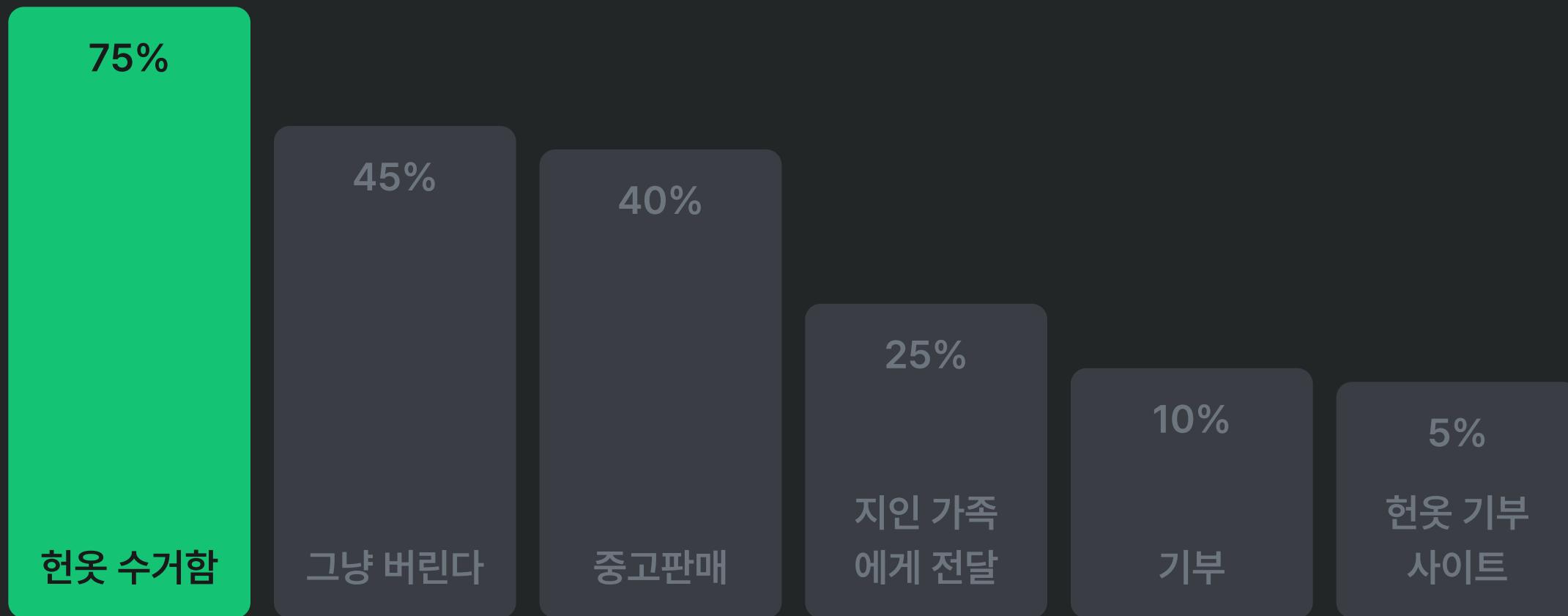
## Survey

본 프로젝트 시작 전, 20~30대 20명을 대상으로 헌옷 수거 경험, 기부 의향, 리워드 인식에 대한 온라인 설문을 진행했습니다.

이를 통해 사용자의 실제 행동 분석과 니즈 도출을 위한 온라인 설문 조사 결과입니다.

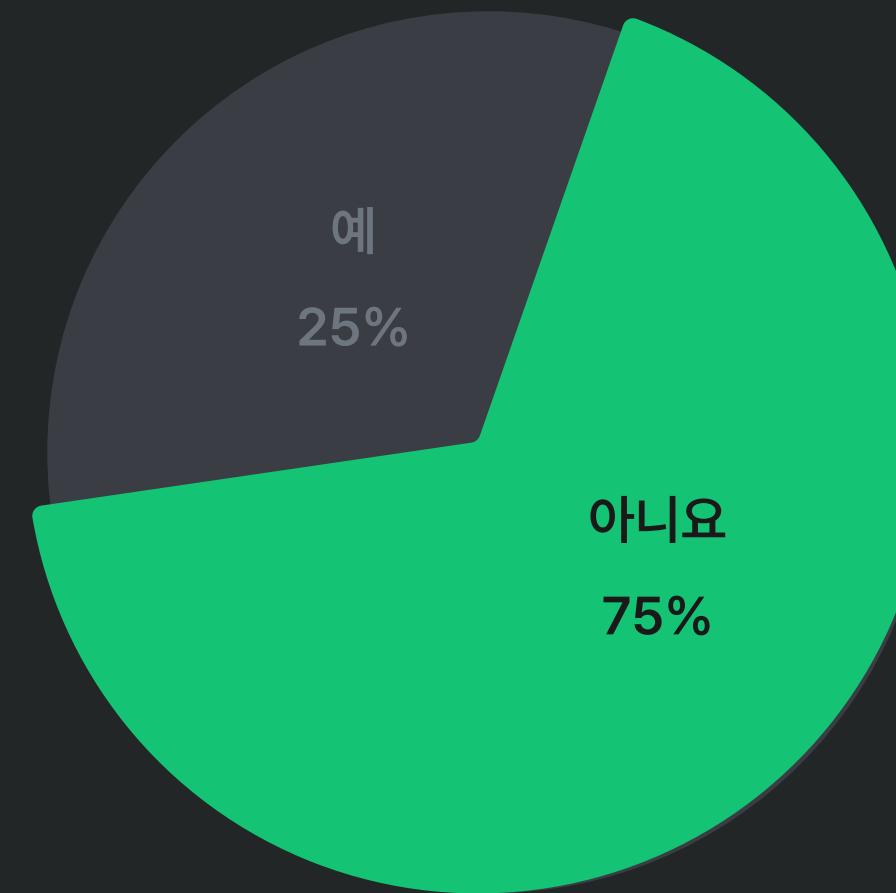
Q\_1

헌 옷을 주로 어떻게 처리 하나요? (복수 선택 가능)



Q\_2

헌 옷 수거 앱, 서비스를 이용해 보시거나 들어보신적이 있나요?



헌옷 처리 서비스 사용 경험이 낮아, 신규 사용자 확보를 위한 쉬운 접근이 필요

## As-is & To-be

수거 진행 환경이 눈에 보이지 않음

지속적인 행동으로 이어지지 않음

단순하게 글로된 안내와 수거 후 피드백이 부족함

메인 홈 화면에서 바로 수거 신청 할 수 있도록  
유도하고 수거 현황도 홈에 나타나게 기획

수거 이후에도 보상과 스토어로 연결되어  
실천이 반복되도록 설계

수거 전 모달 창으로 가이드 안내 설계,  
성과 메세지 + 기여 내용 시각화



## Project Goal

감정적 보람이 이어지는 경험 설계!  
수거 → 참여 → 보상이 자연스럽게 이어지는 UX흐름을 설계했습니다.

## Keyword & Solutions

시용자 Pain point에 따라 반복적 행동을 유도하는 키워드와 기능을 정리했습니다.

반복을 위한 동기 부여 & 실천 연결

### 01 수거 현황 실시간 확인 UI

기사님 도착, 수거 상태 등 진행 중 화면에서 바로 확인 가능!

User Flow : 홈 > 수거 현황

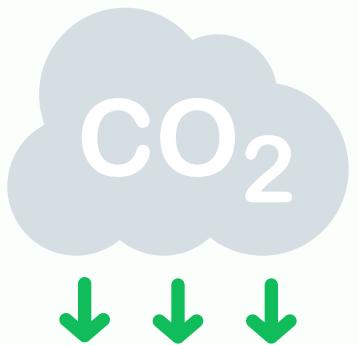


감정적 피드백 & 행동 강화

### 03 탄소 절감 시각화 + 보상

수거 완료 시 탄소 절감량과 보상, 포인트를 시각적으로 제공

User Flow : 수거> 완료/마이페이지



### 02 순환스토어 진입 유도

수거 이후에도 실천을 이어가도록 리사이클링 상품이나 수거된 상품 구매 기능 추가

User Flow : 홈/스토어 > 순환스토어



### 04 데일리 미션 챌린지

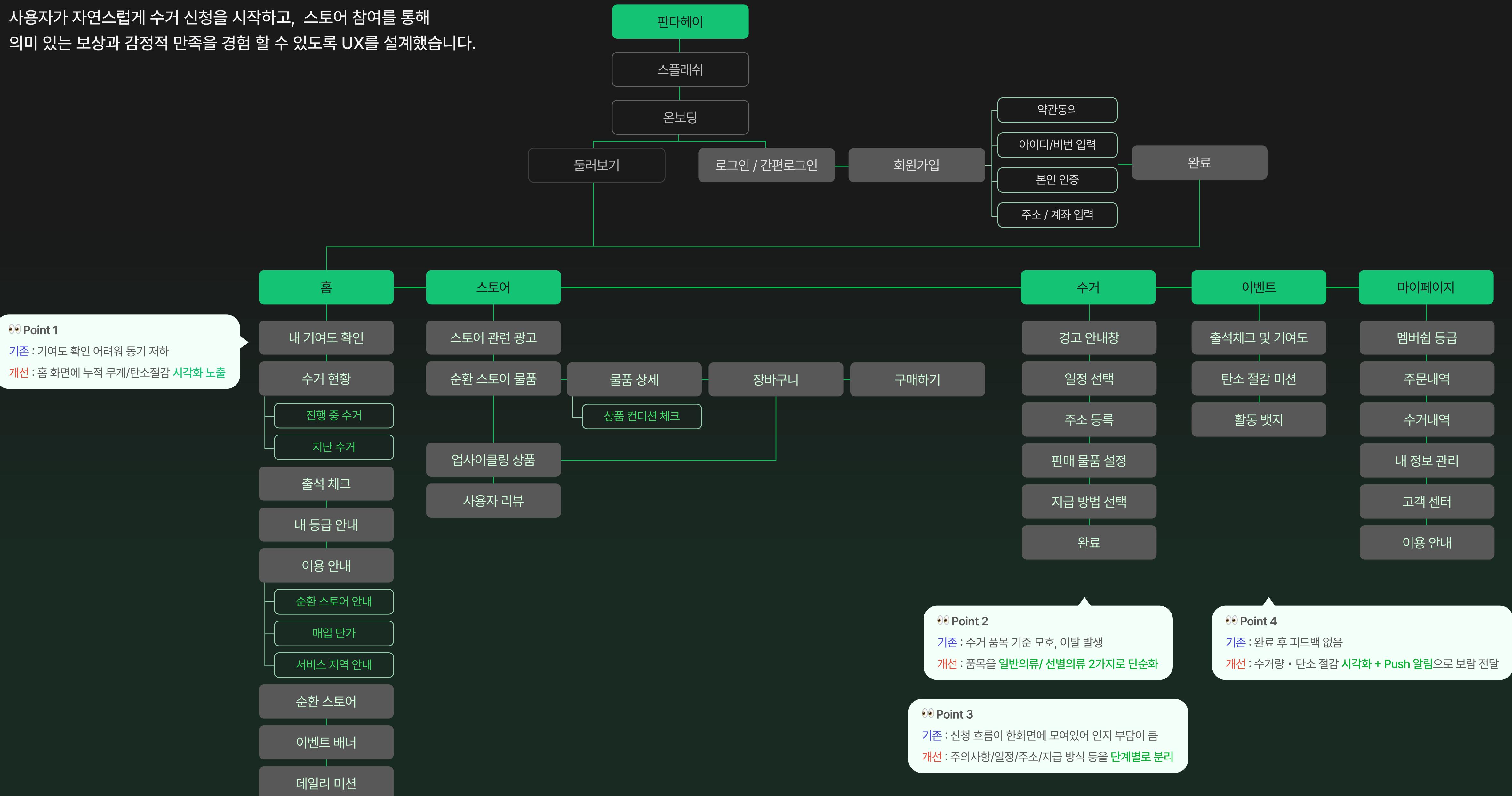
하루 1회 미션으로 루틴 형성과 행동 지속 유도

User Flow : 이벤트 > 미션 , 홈 > 출석 체크



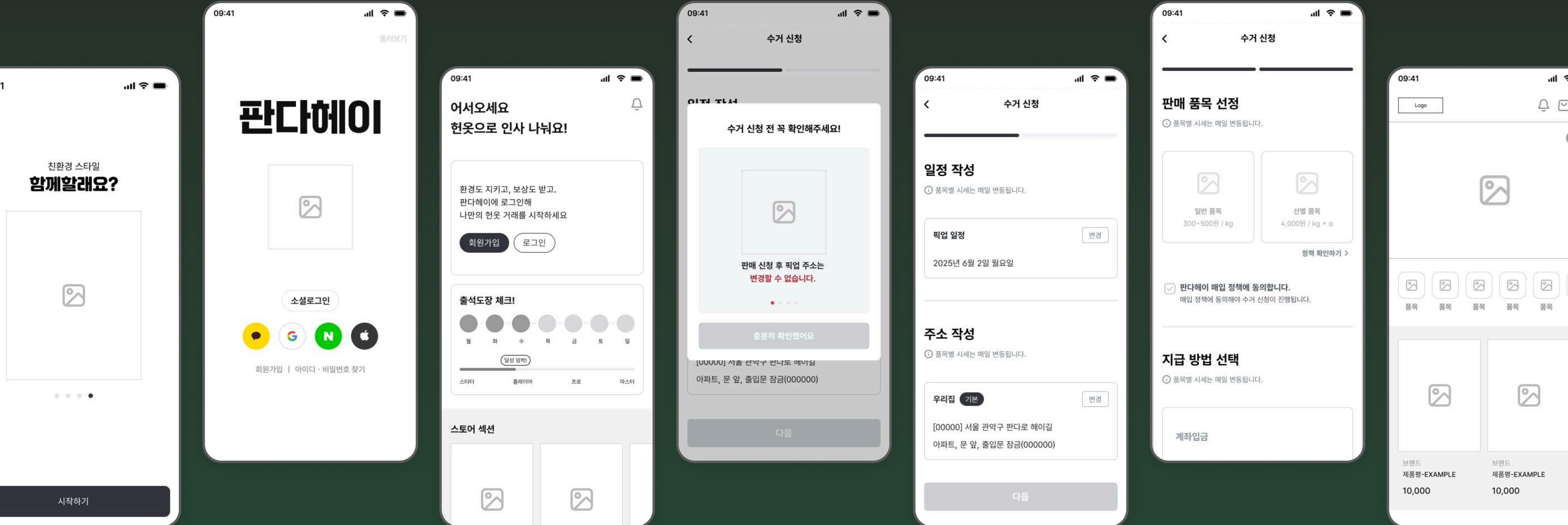
## Flow Chart & UX Point

사용자가 자연스럽게 수거 신청을 시작하고, 스토어 참여를 통해  
의미 있는 보상과 감정적 만족을 경험 할 수 있도록 UX를 설계했습니다.



## Wireframe

수거 신청의 진입 허들을 낮추고 진행 현황, 보상, 실천 유도까지 전 과정 흐름을 하나의 사용자 여정으로 설계했습니다.



온보딩

로그인

홈 진입

수거 안내 + 신청

일정 선택+주소 등록

물품 + 지급 방법 선택

스토어

# Design System

## App ICon



판다헤이의 앱 아이콘은 헌 옷을 모아 실천으로 옮기는 '수거 트럭'을 상징적으로 표현해, 작은 행동이 이동하는 과정을 담아냈습니다.



## Typography

### TJ Joy of singing

Bold

Display 01 19pt

Display 02 17pt

Display 03 15pt

### Pretendard

Bold / Medium / Regular

Title 01 24pt

Title 02 17pt

Title 03 15pt

Body 01 15pt

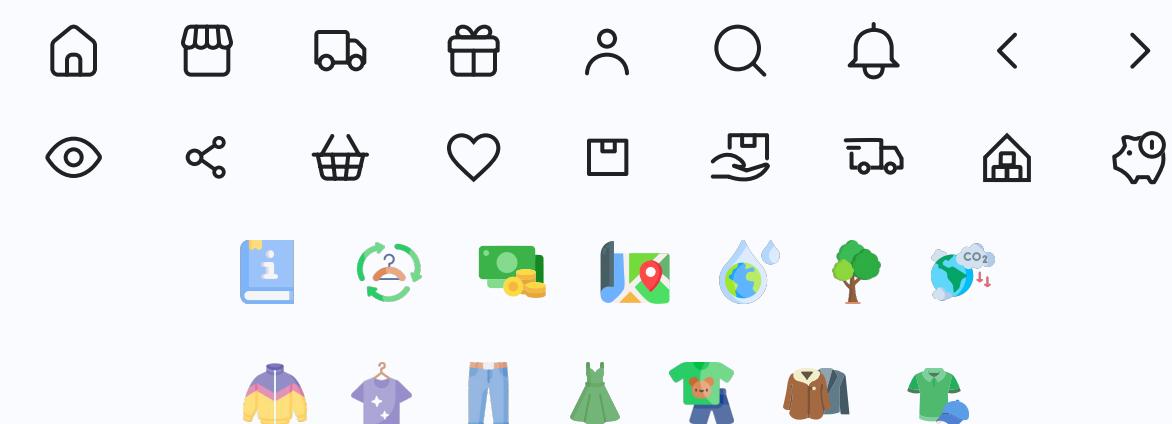
Body 02 13pt

Body 03 15pt

Body 04 13pt

Caption 11pt

## Icon



## Illustration



## Colors

순환과 실천을 상징하는 따뜻한 초록 계열의 색상을 사용하였습니다.

Main #14C475	Sub 01 #FDB80B	Black #212121	Gray 01 #6161616	Gray 02 #9E9E9E
Background #E3E7EB	Gray 03 #E0E0E0	Gray 04 #F5F5F5	White #FFFFFF	

# UI Component

# 판다헤이를 시작해볼까요?

## Box button

A large, solid green rounded rectangular button. In the center, the Korean text "시작하기" (Start) is displayed in a white, sans-serif font.

A medium-sized, solid green rounded rectangular button. In the center, the Korean text "시작하기" (Start) is displayed in a white, sans-serif font.

A small, light gray rounded rectangular button. In the center, the Korean text "시작하기" (Start) is displayed in a gray, sans-serif font.

## Small Box & Chip

A small, solid green rounded rectangular button. In the center, the Korean text "버튼" (Button) is displayed in a white, sans-serif font.

A small, light gray rounded rectangular button. In the center, the Korean text "버튼" (Button) is displayed in a gray, sans-serif font.

A small, light green rounded rectangular button. In the center, the Korean text "버튼" (Button) is displayed in a white, sans-serif font.

**Tap bar**

**Home** **Store** **Delivery** **Events** **My Page**

**Tap Menu**

**Menu** **Menu**

**Title** **Bell** **Search** **Basket**

**<** **Title** **Bell** **Search** **Basket**

# Select

작성란

작성란

작성란

작성란

작성란

작성란

자서관

첫번째

일정을 선택하여 주세요

추가

일정을 선택하여 주세요

날짜

픽업 일정

변경

2025년 6월 2일 월요일

---

계좌입금

w

계좌입금

w

✓

## Input

작성란 중복체크

판다헤이 중복체크

판다헤이 중복체크

✓ 사용 가능한 닉네임입니다.

✗ 사용 불가능한 아이디입니다.

**Alret**

**판다헤이** 9:41 AM  
 김판다님, 수거 신청이 완료되었습니다.  
수거 예정일까지 물건을 준비해주세요.

**수거 진행 상황** 3시간전  
 기사님이 현 옷을 수거하러 가고 있어요!

**Delivery**

2025.05.22 신청 >

 수거대기, 픽업완료, 이동중, 검수중, 입금완료

작성란

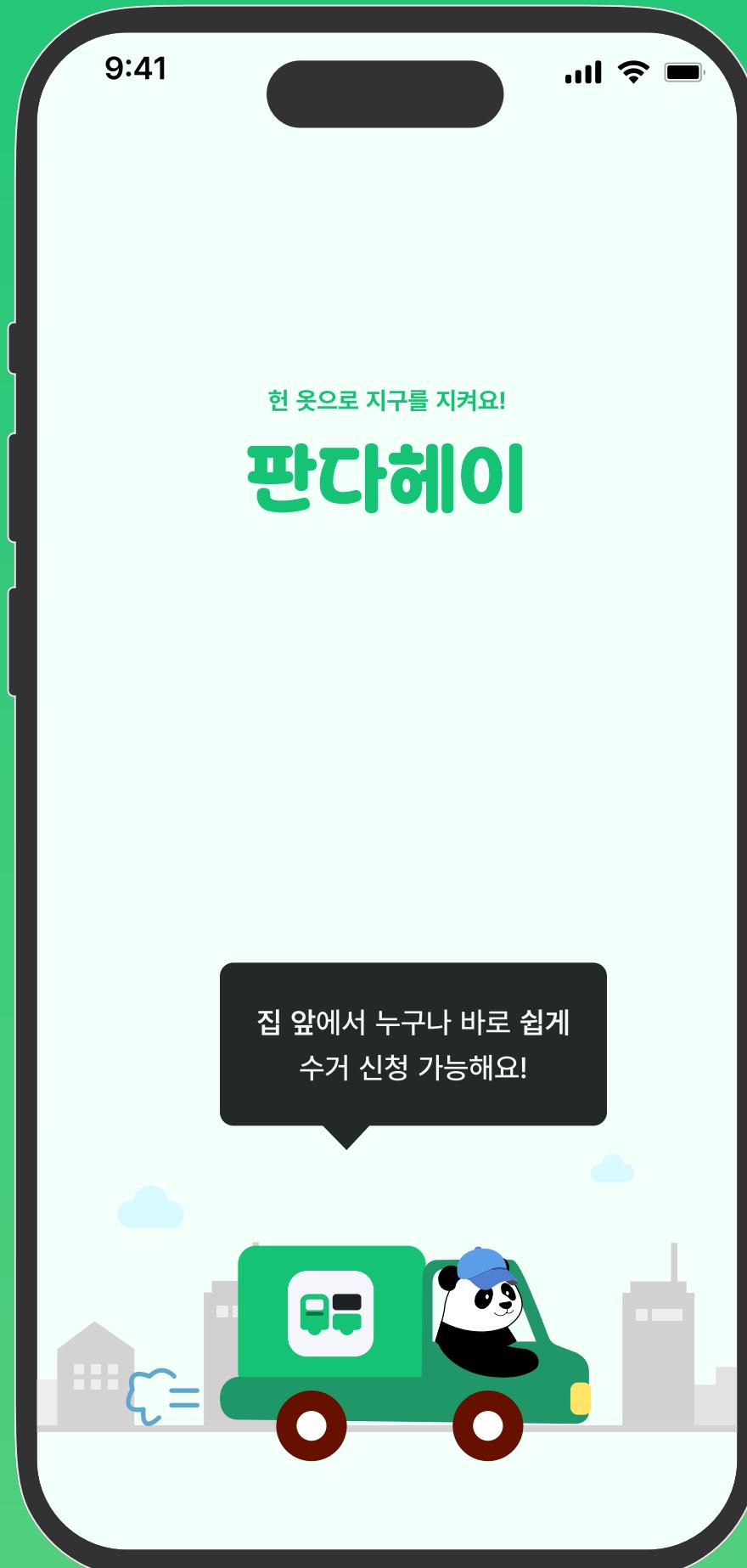
입력값

Etc

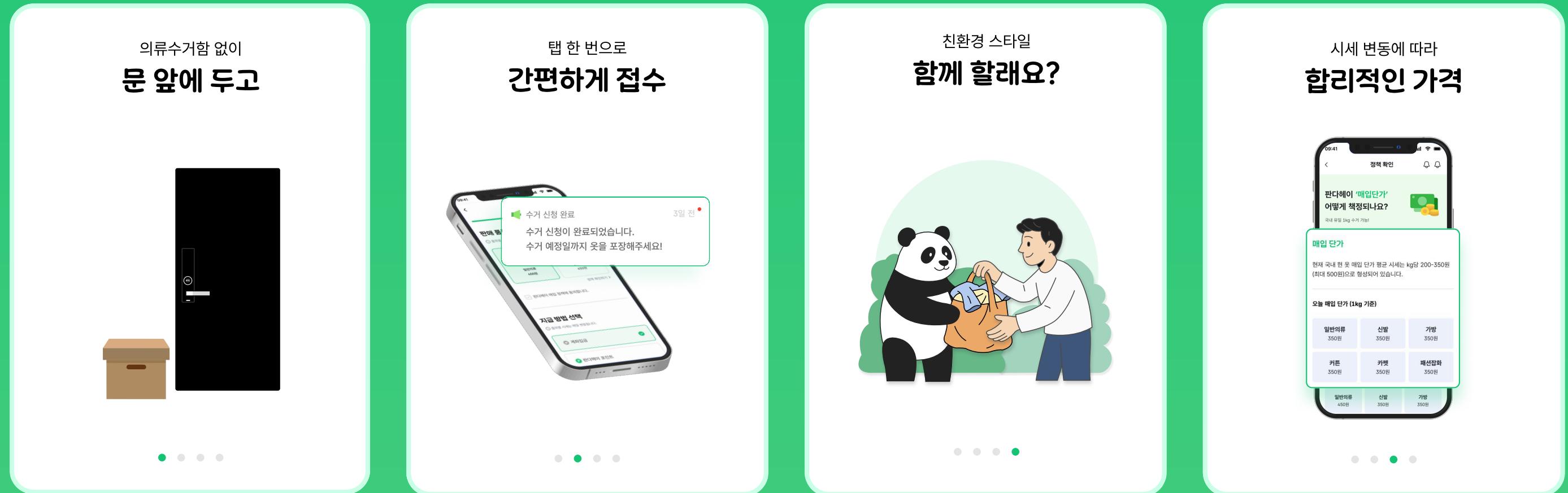
1일차 10P

1일차 10P

## Splash

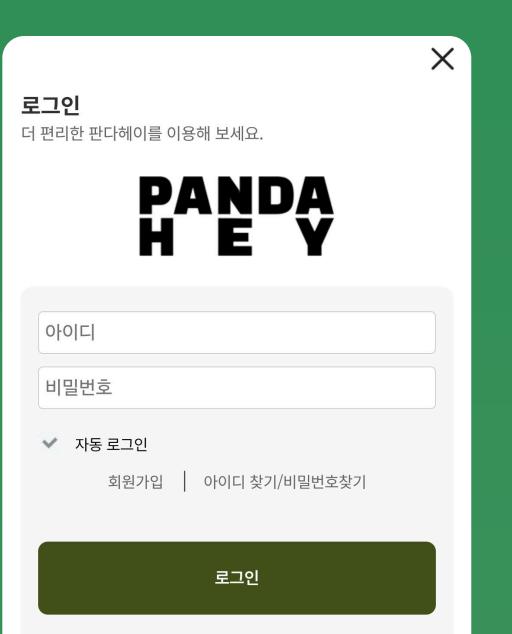


## Onboarding



**Before → After: 초기 진입 UX 개선**

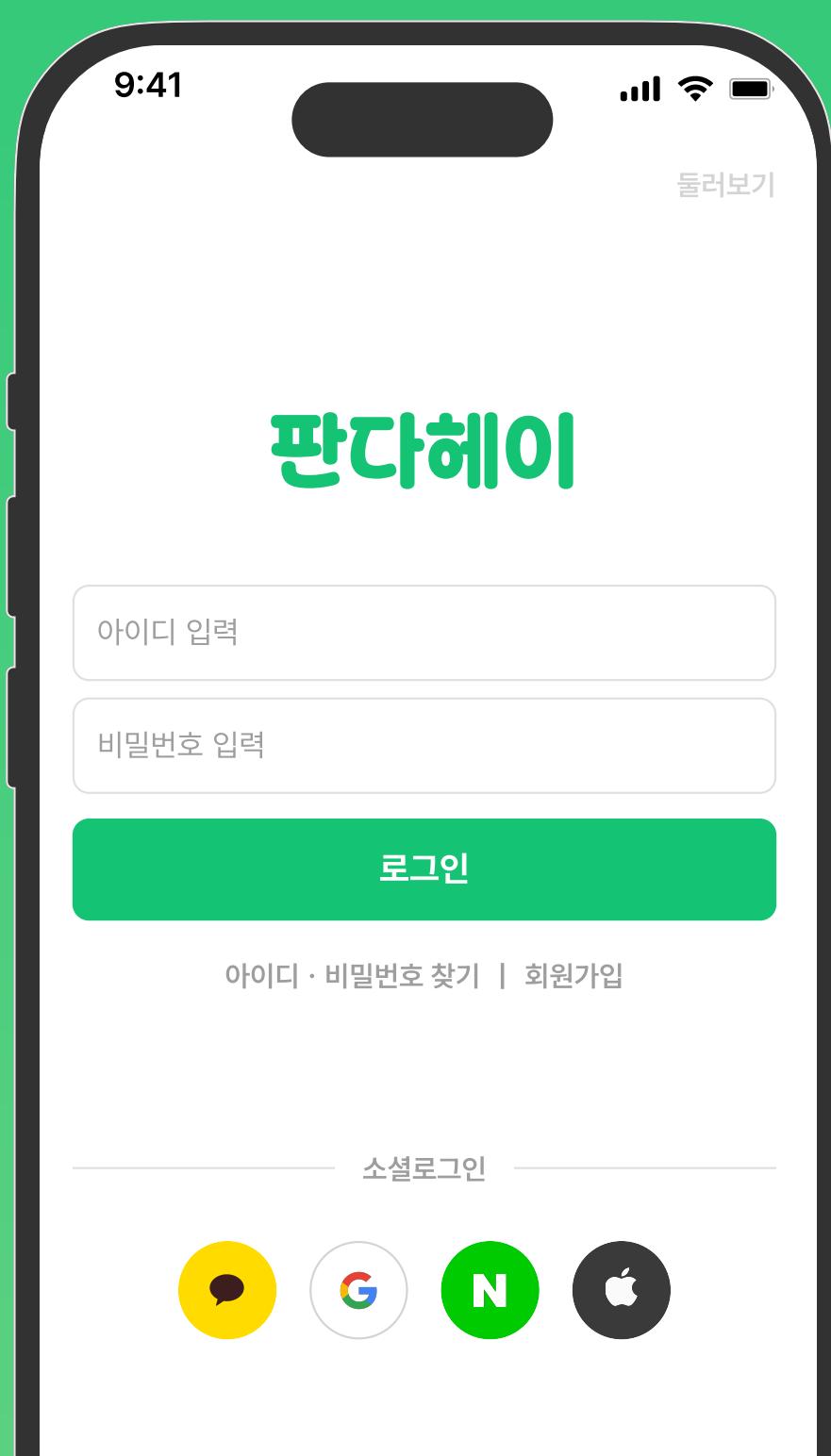
- 브랜드 인지 강화를 위한 스플래시 화면 추가
- 4단계 온보딩으로 흐름 학습 및 반복 가능하도록 설계
- 간편 로그인 UI로 비회원도 쉽게 진입 가능한 구조로 개선

Before


누구나 수거 신청을 쉽게 시작할 수 있도록,  
소개부터 로그인까지 간결하고 친근하게 구성했습니다.

친숙한 일러스트와 직관적인 수거 흐름, SNS 기반의 간편 로그인으로 부담 없는 시작을 유도했습니다.

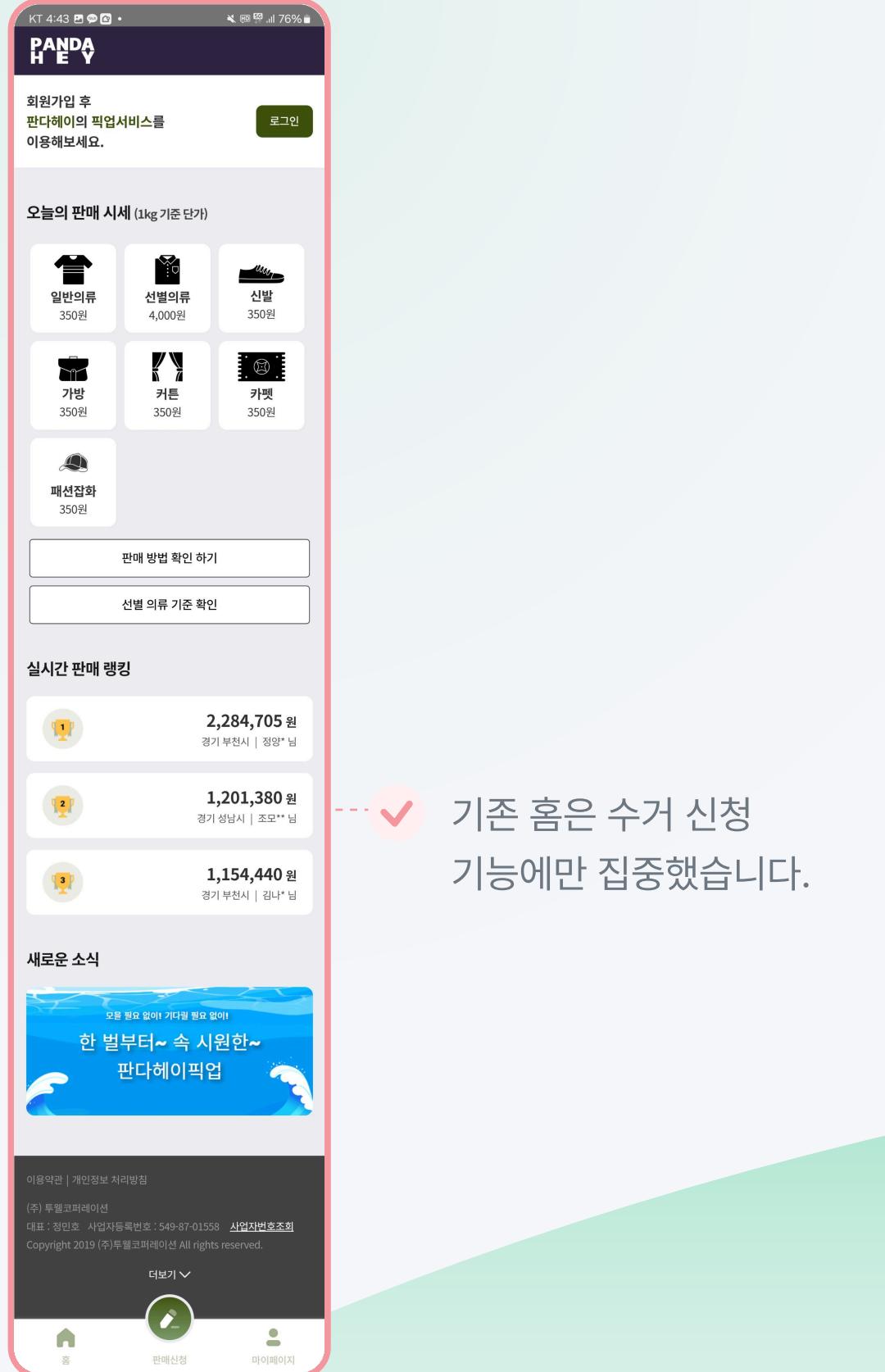
## Login



## Home

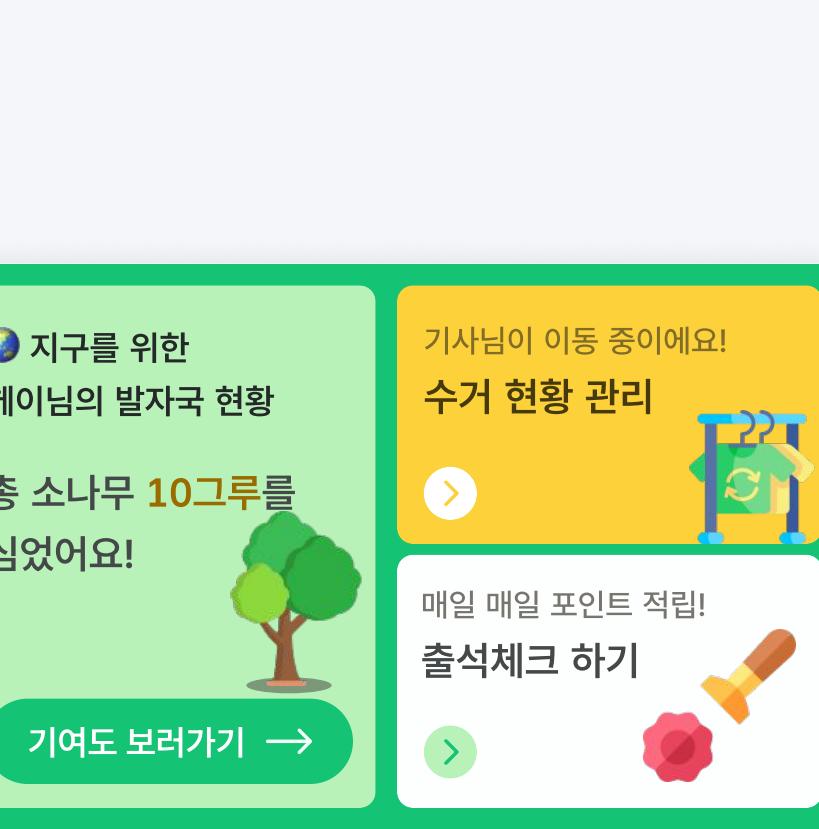
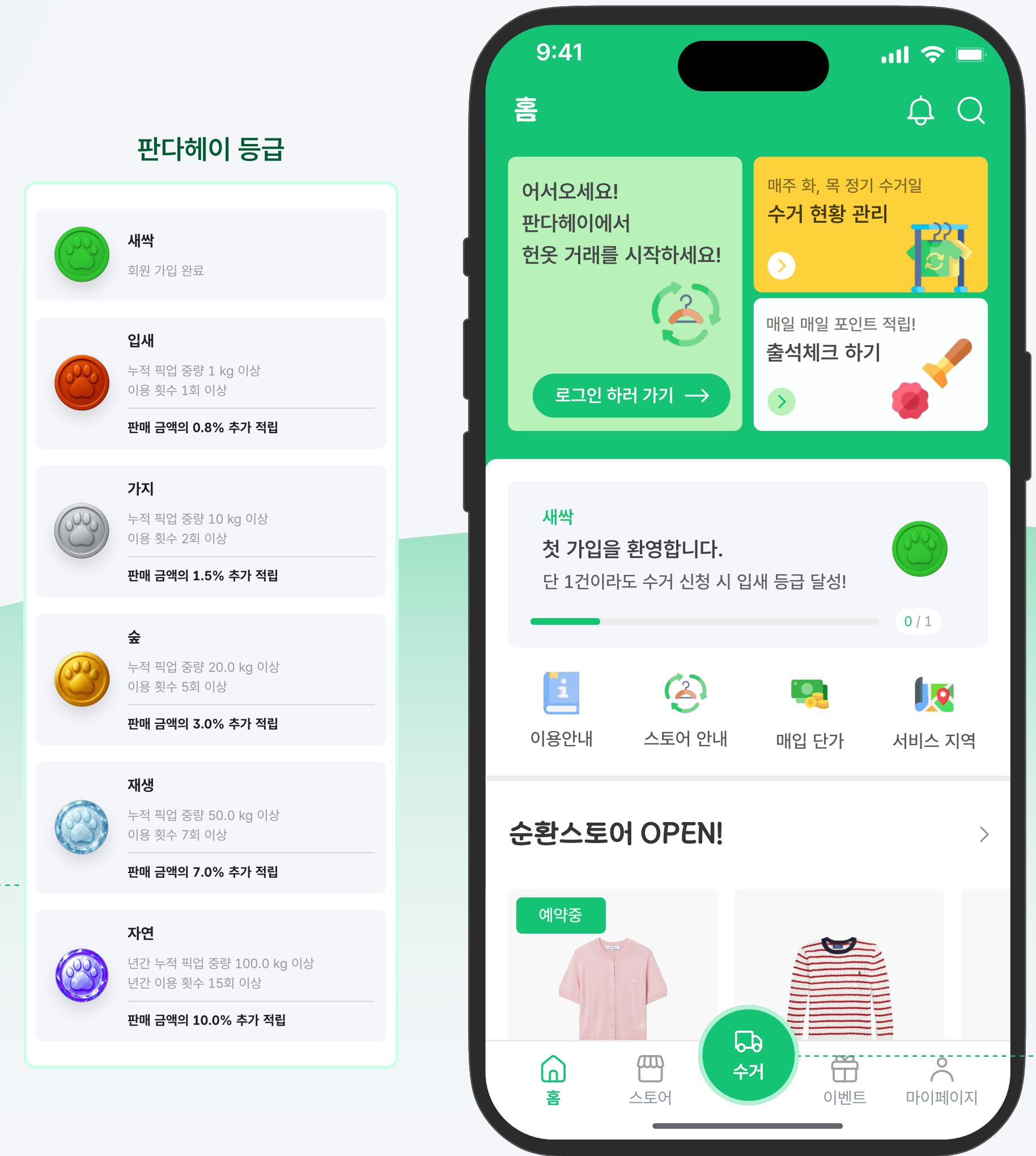
# 신청 이후까지 이어지는 흐름 설계로 반복 사용을 유도했습니다

개선된 홈은 신청 이후의 보상, 등급, 기여도 등 감정적 흐름까지 이어지는 설계로  
사용자의 반복 행동과 몰입을 자연스럽게 유도할 수 있도록 했습니다.



기존 홈은 수거 신청  
기능에만 집중했습니다.

수거 무게에 따라 등급이 올라가도록 설정해  
사용자의 활동이 시각적으로 드러나고 성취감으로  
연결되도록 유도했습니다. 일회성 사용이 아닌  
반복적인 서비스 이용으로 이어지도록 했습니다.



로그인 후 / 수거 신청 후 배너

핵심 기능인 '수거 신청'은 탭바 중앙에 고정하여  
언제든 쉽게 접근하고 바로 행동할 수 있도록 했습니다.

수거 현황, 기여도, 출석 등 핵심 정보는  
상단 카드로 구성했고 신청 후 흐름을 한눈에  
확인할 수 있도록 했습니다.

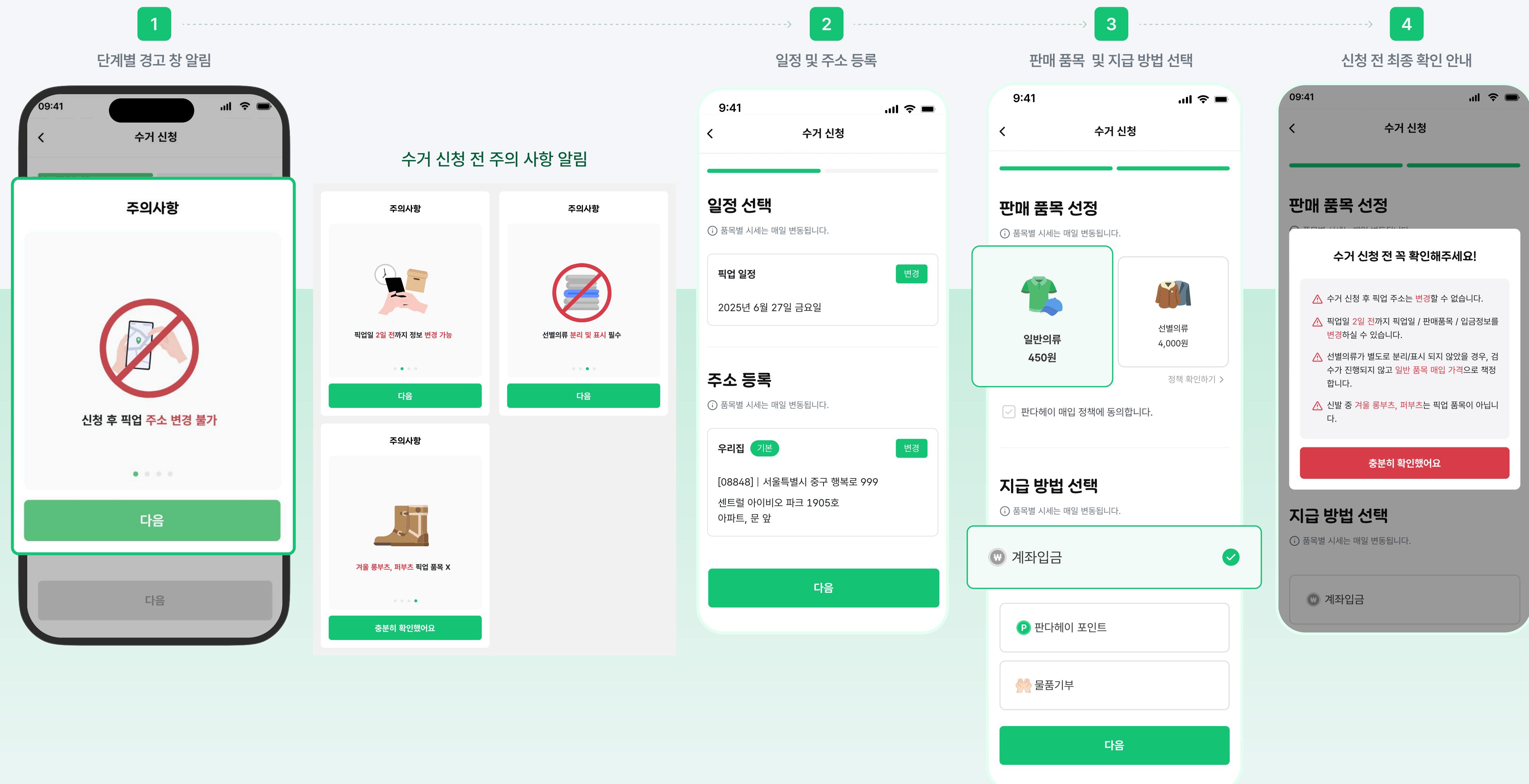
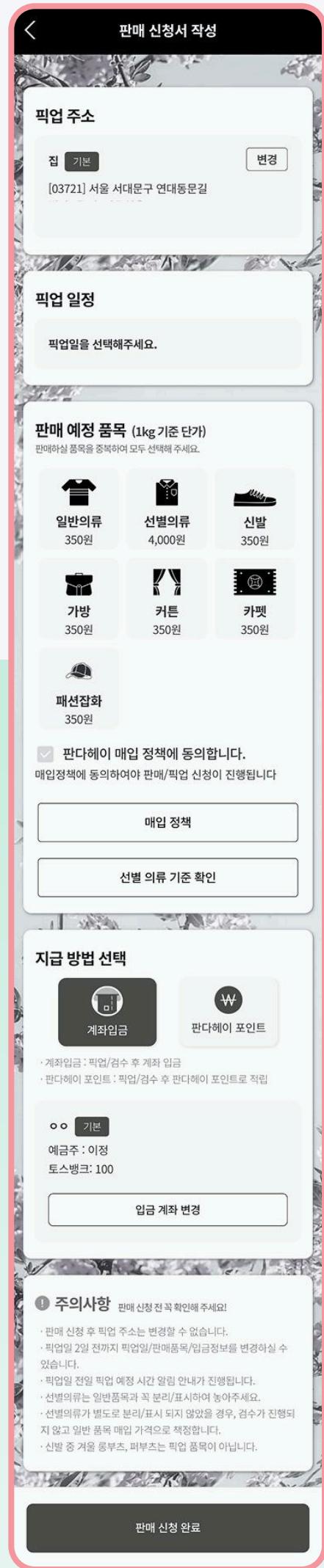
## Pick up step . 1

# 한 화면 입력 구조에서, 단계별 흐름 중심 UI로 개선했습니다.

기존엔 모든 입력 정보를 한 화면에 몰아넣는 방식으로 사용자의 집중을 분산시켰습니다.

새로운 디자인은 한 단계씩 자연스럽게 행동할 수 있는 흐름 중심 UI로 개선했습니다.

### 기존 화면

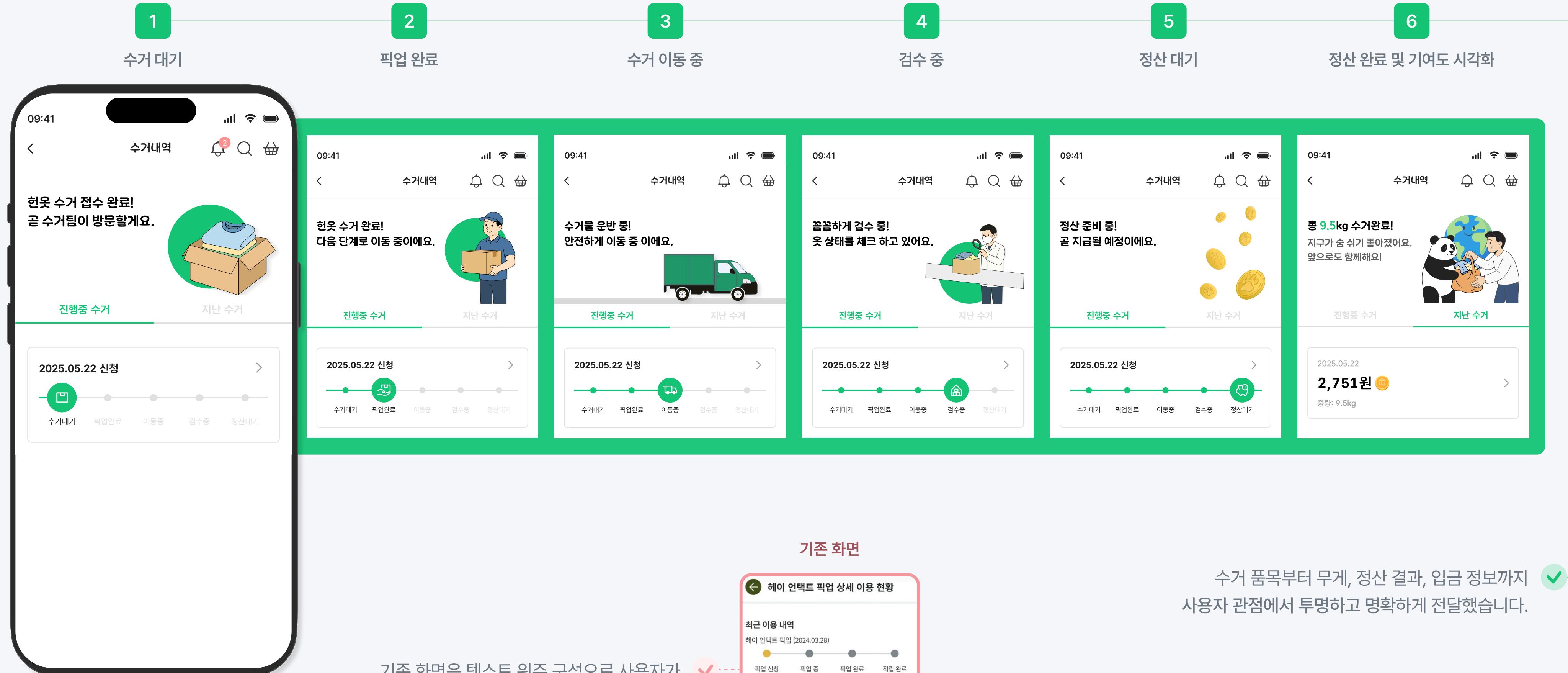


## Pick up step . 2

# 수거 이후 흐름도 사용자 중심으로 리디자인했습니다.

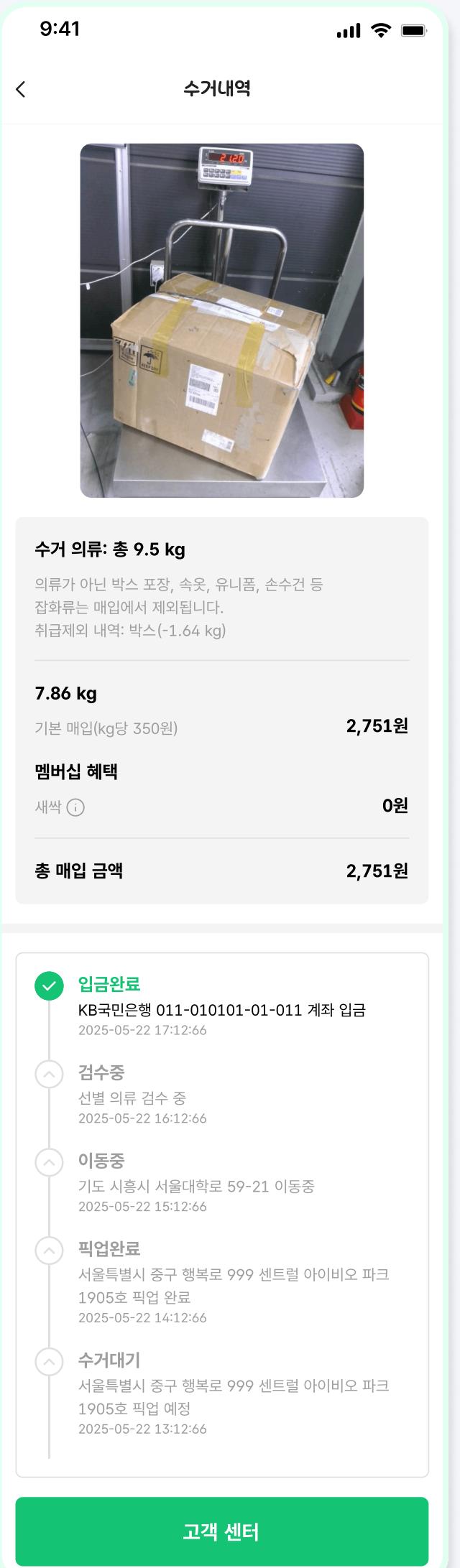
기존 화면은 진행 상황을 텍스트로만 안내해 사용자가 현재 상태를 직관적으로 이해하기 어려웠습니다.

새 디자인은 단계별 일러스트와 시각적 흐름을 통해 현재 위치를 쉽게 파악하도록 했습니다.



기존 화면은 텍스트 위주 구성으로 사용자가  
진행 상황을 한눈에 이해하기 어려웠습니다.

수거 품목부터 무게, 정산 결과, 입금 정보까지  
사용자 관점에서 투명하고 명확하게 전달했습니다.



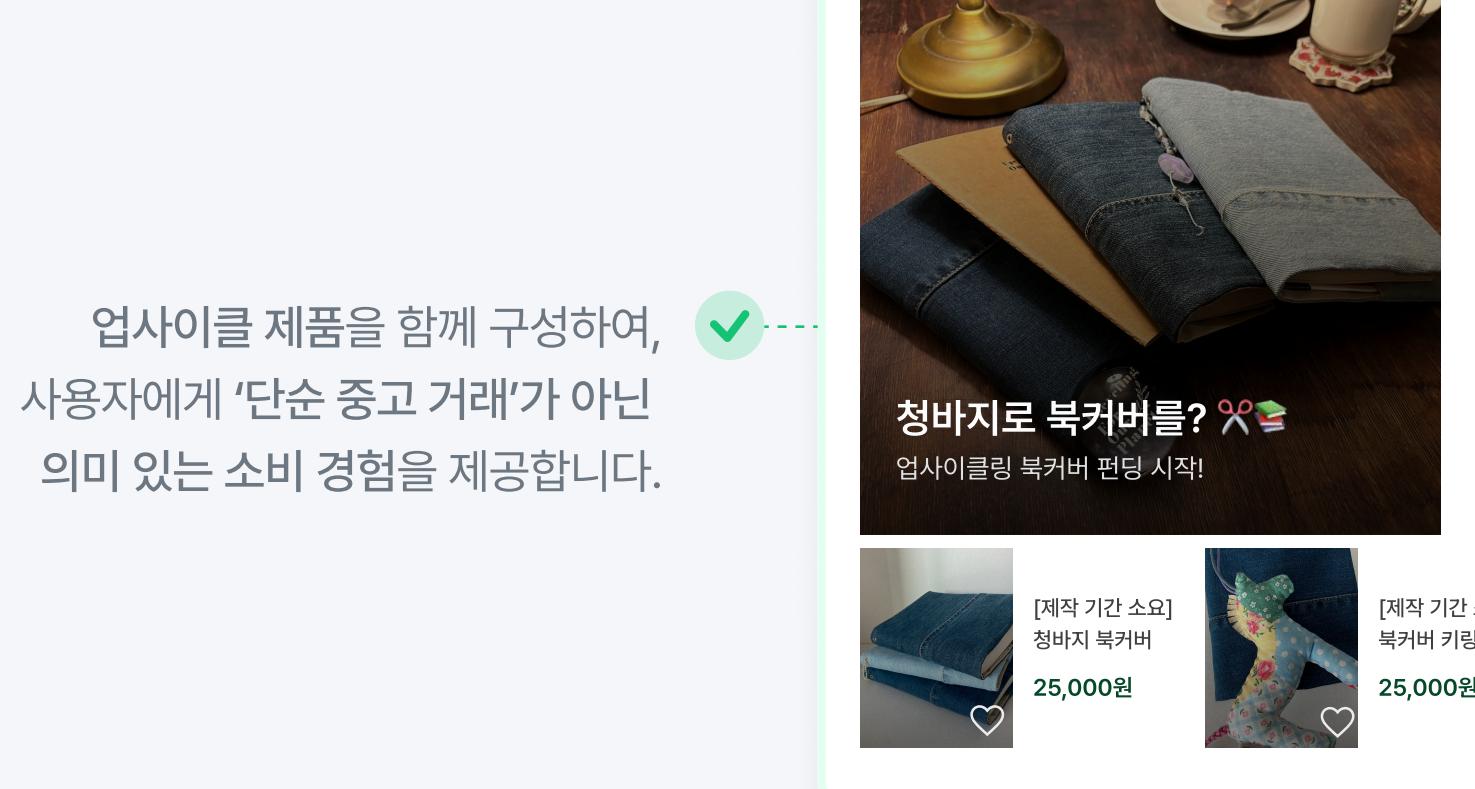
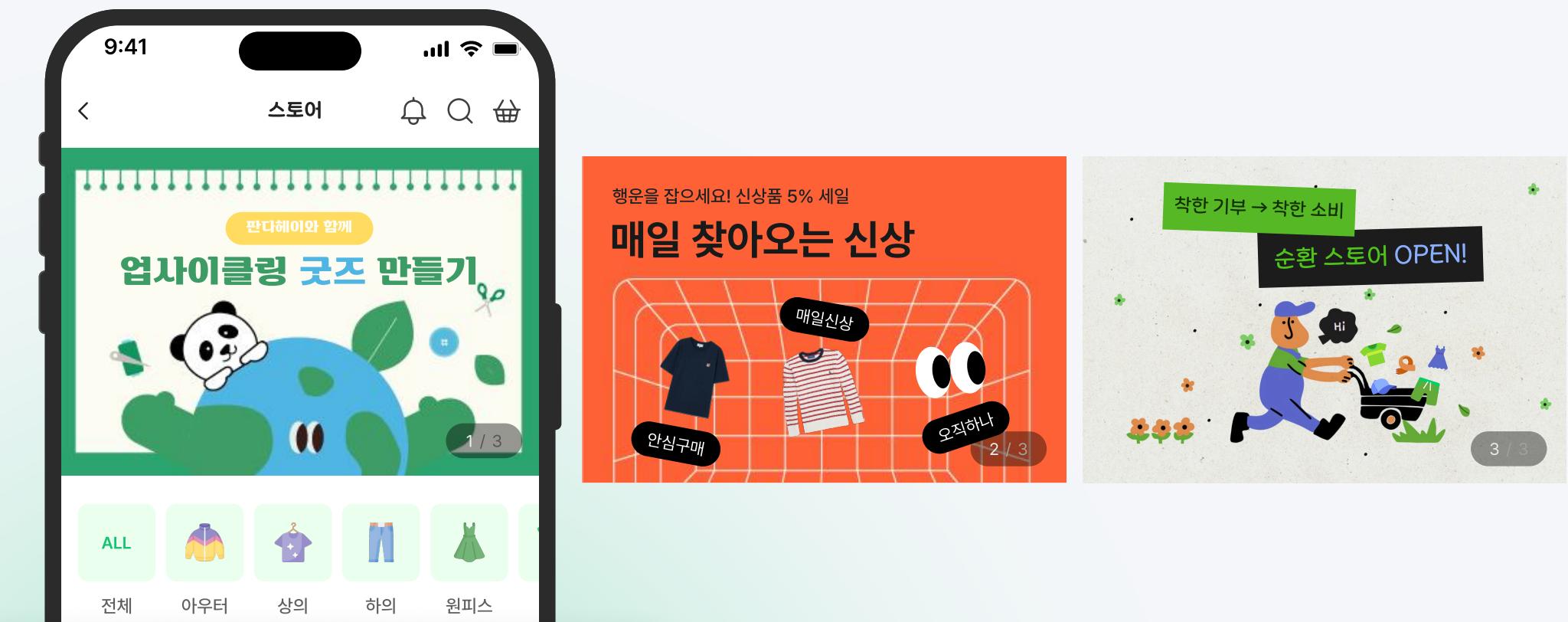
수거 상세 내역 화면

## Store

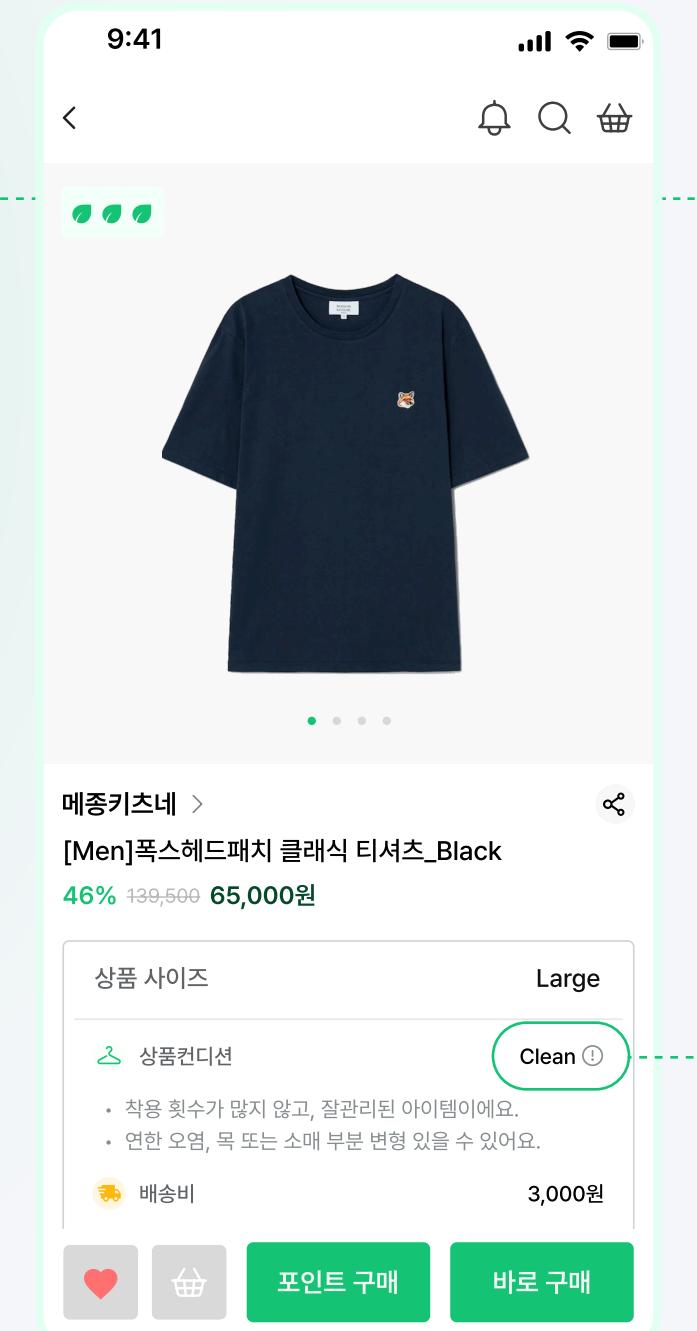
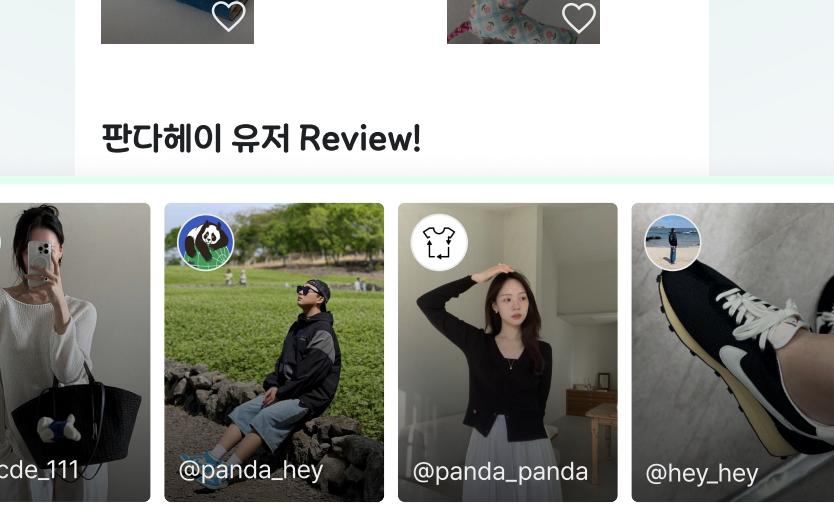
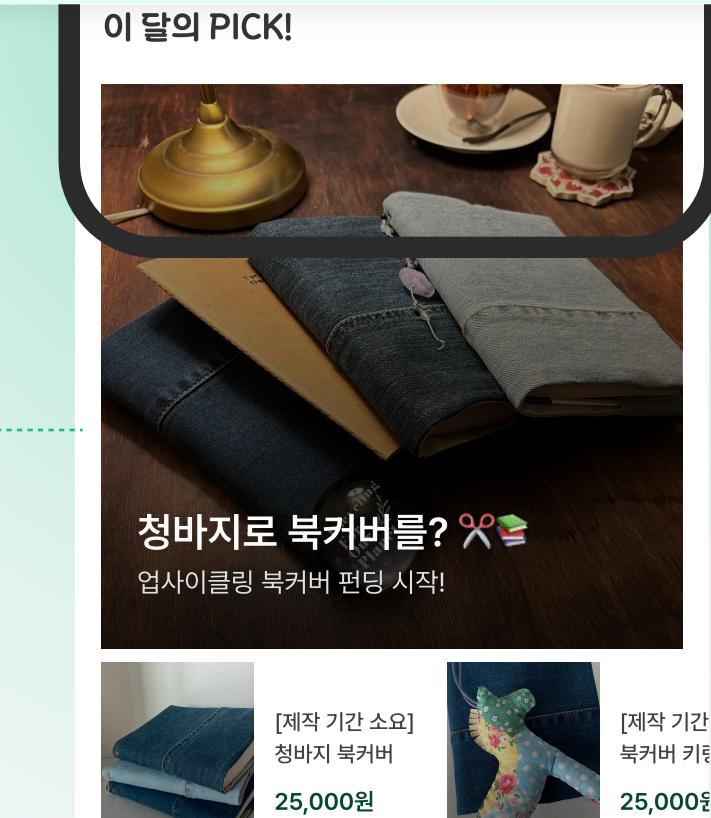
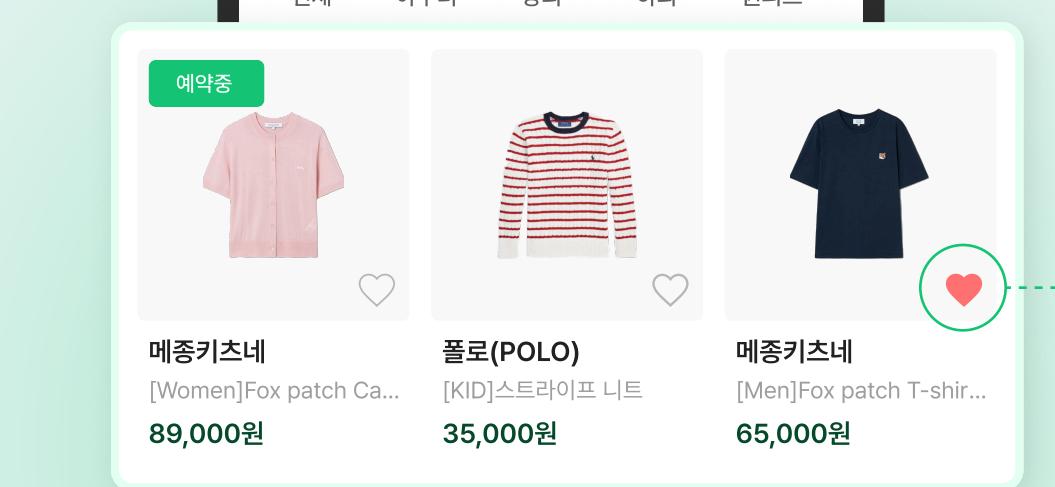
### "순환 스토어" 수거 이후 자원을 새로운 가치로 연결하다.

판다헤이 서비스는 수거 이후 사용자의 경험이 단절되어 있었습니다.

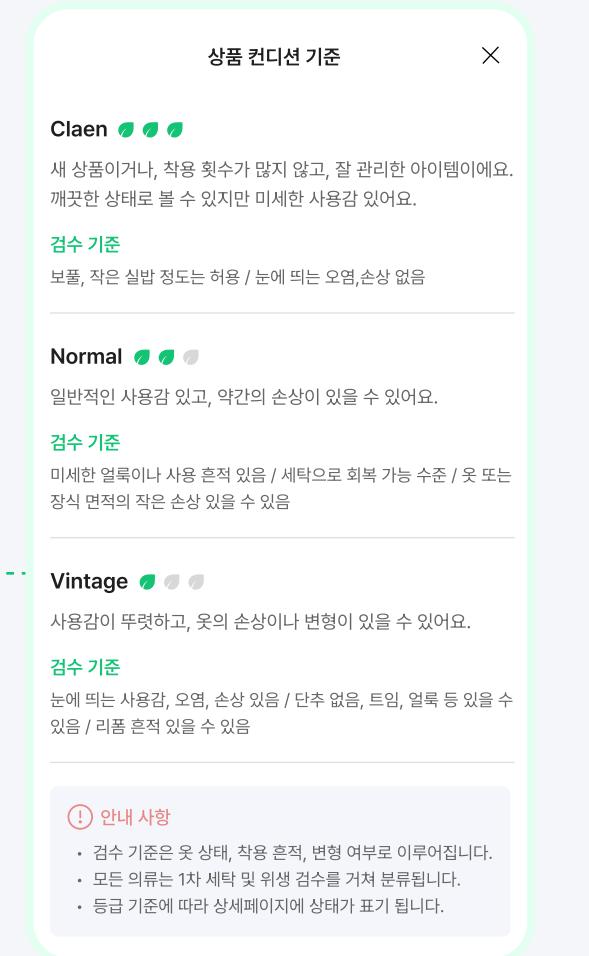
새롭게 기획한 순환 스토어는 선별된 깨끗한 의류를 판매하거나,  
리사이클 전문 브랜드와의 협업을 통해 지속 가능한 소비 흐름을 만들고자 했습니다.



업사이클 제품을 함께 구성하여,  
사용자에게 '단순 중고 거래'가 아닌  
의미 있는 소비 경험을 제공합니다.



상품 상태를 기준표로 시각화해 누구나  
신뢰하고 안심하며 구매할 수 있도록 했습니다.



상품 컨디션 기준표

## Event

# 지속 가능한 실천을 일상 속 행동으로 연결하였습니다.

반복적인 수거 경험을 일상 속 습관으로 연결하기 위해  
챌린지 시스템과 출석 체크 기능을 설계했습니다.  
사용자는 미션 수행을 통해 재미와 보람을 느끼며,  
지속적인 참여로 환경 보호에 기여할 수 있습니다.

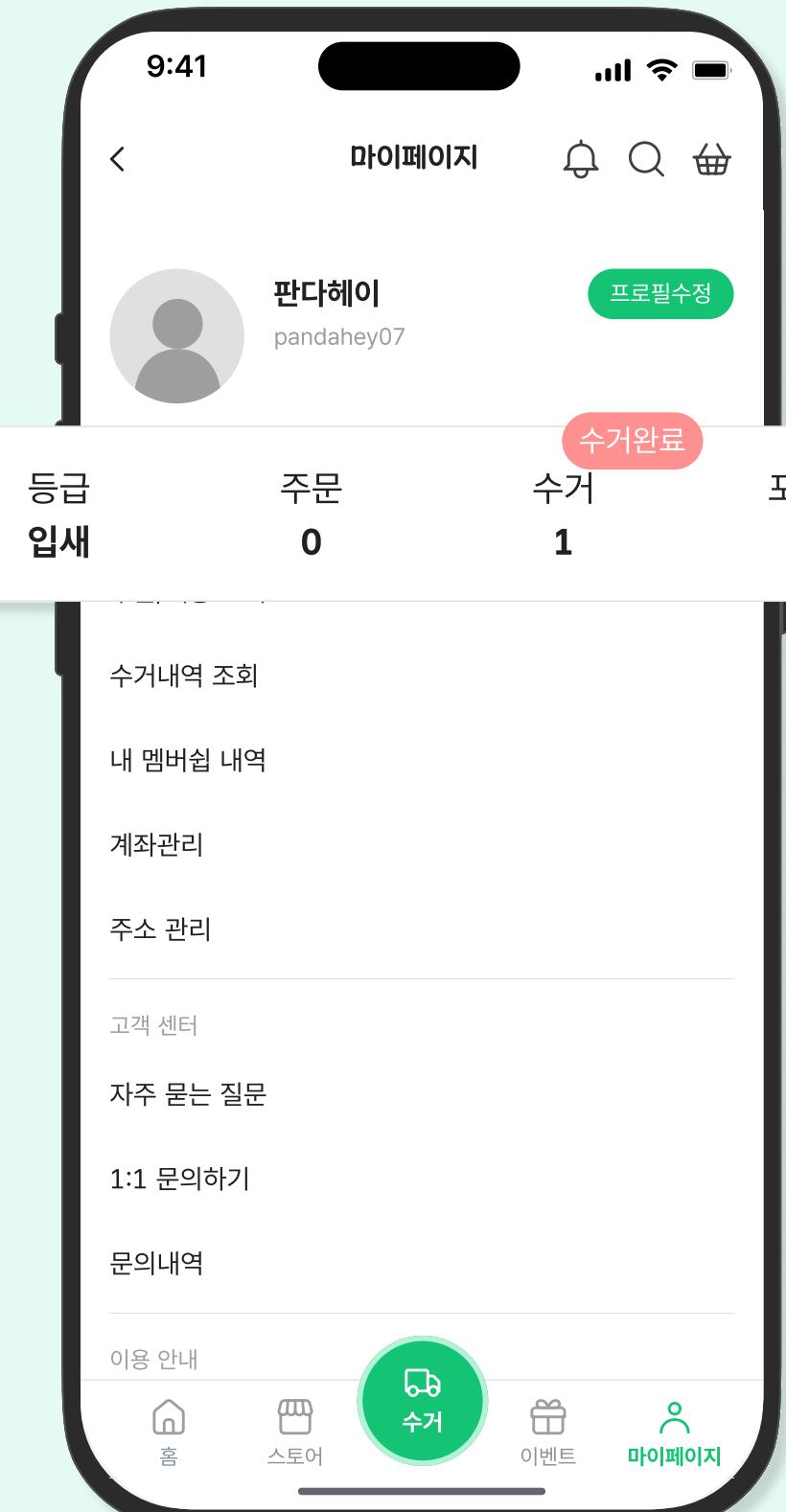
✓ 챌린지와 출석 체크를 통해 지속적인 수거 참여 유도했습니다.

✓ 뱃지 시스템으로 보람과 재미를 함께 제공했습니다.

## My page

# 사용자의 활동을 정리하고, 신뢰를 쌓는 공간입니다.

수거 이력, 포인트, 주문 내역 등 사용자 중심 정보를  
한눈에 확인할 수 있도록 마이페이지를 재구성했습니다.  
구매·수거·문의까지 한 곳에서 관리할 수 있어 경험의  
연결성과 편의성을 높였습니다.





# THANK YOU

처음 맡은 팀 프로젝트에서 팀장으로 디자인 전반을 리드하며  
사용자의 행동을 유도하는 구조적 설계의 중요성을 배웠습니다.

정량 데이터 없이도 사용자 인터뷰와 여정 분석을 통해 흐름과 문제를 정의하고  
이를 팀원과 소통하며 자연스러운 참여 경험으로 구체화했습니다.

문제를 정의하고 협업을 통해 해결책을 도출한 이번 경험은  
디자이너로서의 사고방식과 커뮤니케이션 역량을 성장시키는 계기가 되었습니다.



[Prototype 보러가기](#)