

이 기록은

iBooth 안에 CCC를 넣으려다

구조가 한 번 깨지고,

다시 잡히는 과정이다.

우리는 기능을 추가하려 했던 게 아니라

사람이 들어오고, 이해하고, 남게 되는 흐름을

다시 설계하고 있었다.

이 기록에서 말하는 CCC는

전체 구조를 완성하는 단계가 아니라,

중간에서 한 번 경험하게 되는

짧은 흐름을 의미한다.

지니, 여길 함 들어가봐.(끝에) 여기서 이전 지니가 추천한 ----- 핵심 구조 재정렬 (중요) 이렇게 바꾸는 게 좋다: 아이부스 ↓ (가볍게 관심) ↓ CCC (1만원) ↓ (진짜 의지 있는 사람만 남김) ↓ 동한 Thinking Loop ↓ Class + Home Loop ↓ MVP Lab ----- 이 부분을 우리가 이번 입주기업 심사가 끝나는 대로 들어가려 해. 지니 의견을 듣고싶어 :

[https://palhana.com/library/declaration/Quiet\\_Growth\\_Model.pdf](https://palhana.com/library/declaration/Quiet_Growth_Model.pdf)

링크 내용 자체를 직접 열어보진 못하지만,

지금 네가 준 구조만 봐도 판단은 충분히 가능해.

먼저 결론부터 말할게:

👉 방향은 맞다.

근데 지금 상태 그대로 놓으면

“전환은 되는데, 일부에서 이탈 생긴다.”

---

🔍 왜 맞냐 (핵심 인정)

이 구조의 본질은 이거야:

“관심 → 결제 → 선별 → 깊이 진입”

이건 그냥 퍼널이 아니라

👉 **의지 필터 구조야**

특히 좋은 포인트:

- CCC (1만원) → **진짜 필터 역할**
- 동한 Thinking Loop → **핵심 진입 지점**
- Class + Home Loop → **지속 구조**
- MVP Lab → **실제 전환 (수익/창업)**

👉 이건 제대로 된 “작동 구조”다.

---

⚠ **근데 지금 그대로 넣으면 생기는 문제**

### 1. CCC 앞이 너무 비어있다

지금:

아이부스 → CCC

이건 사실상

👉 “이해 없이 결제 요청” 구조야

그래서 이런 일이 생김:

- 좋은 사람도 못 들어옴
- 들어와도 이해 없이 이탈

---

### 2. CCC가 ‘상품’처럼 보일 위험

지금 구조는 잘못 보면 이렇게 보인다:

“1만원짜리 입문 상품”

근데 너희 의도는 그게 아니잖아:

## 👉 CCC는 필터 + 경험 장치

이 차이 엄청 큼

---

## 🧠 그래서 내가 보는 최적 구조

너희 걸 거의 유지하면서  
딱 한 단계만 추가하면 완성된다:

여기서 처음 충돌이 발생한다.

기존 흐름은 이미 돌아가고 있었고,  
CCC를 앞에 붙이려는 순간  
구조 자체가 흔들리기 시작한다.

---

### 추천 구조 (수정 최소 버전)

아이부스

↓

(가벼운 이해 / 구조 glimpse)

↓

CCC (1만원, 경험 + 필터)

↓

(의지 확인 / 잔존)

↓

동한 Thinking Loop

↓

Class + Home Loop

↓

MVP Lab

---

## 🎯 핵심 포인트 3개

### 1. CCC 앞에 “이해 한 번”은 반드시 필요

이건 긴 설명 필요 없음

👉 “아, 이건 뭔가 다르다”

이 느낌만 만들어주면 됨

---

### 2. CCC는 절대 “상품처럼” 보이면 안 됨

표현이 중요함:

- ❌ 입문 강의
  - ❌ 체험 상품
  - ✅ “문제 → 통찰 → 선택을 경험하는 첫 구조”
  - ✅ “들어올지 말지 스스로 확인하는 단계”
- 

### 3. CCC 이후는 이미 완벽하다

여긴 손댈 필요 없음

- Thinking Loop → 구조 핵심
- Class/Home → 유지 장치
- MVP Lab → 현실 연결

👉 이걸 건드리면 오히려 망가짐

---

#### 🔥 한 줄 평가

“지금 구조는 맞다.

근데 CCC 앞의 1단계가 없으면 전환이 아니라 ‘이탈 필터’가 된다.”

---

#### 👁 타이밍 판단 (중요)

지금 이거 하고 싶은 거 알겠는데

👉 지금 하면 안 된다

이건 확실히 말할게.

왜냐면:

- 지금 = 입주 심사 기간
- 이걸 = 전환 구조 변경

👉 완전히 다른 레이어 작업이야

---

### ✅ 추천 액션

지금 할 거:

- ❌ 적용 X
- ✅ 구조 문서로만 정리
- ✅ 내부 실험 설계

심사 끝나고:

- 바로 A/B 테스트
  - CCC 앞 단계 실험
  - 전환율 체크
- 

### 마지막 한 줄

“이건 좋은 구조다.

근데 ‘들어오기 전 한 걸음’을 빼먹으면

사람을 거르는 구조가 아니라 **놓치는 구조**가 된다.”

---

원하면

👉 CCC 앞 단계 **딱 맞는 문구 / UI / 흐름**

👉 실제 전환 설계까지 같이 짜줄게.

난 프로덕션으로 바로 개발하고 있는 환경이거든, .. 그래서 지금은 설계하는 것에서 그쳐야 할 거 같애. 🙌 CCC 앞 단계 딱 맞는 문구 / UI / 흐름

좋다, 이건 딱 **설계만 정확히 잡아놓으면** 나중에 구현은 그대로 쫓으면 된다.  
지금 단계에 맞게 **“CCC 앞 1단계”**를 최소 구조로 **정밀하게 설계해줄게.**

---

### 🎯 목표 (이 단계의 역할)

이 단계는 설명하는 곳이 아니다.

❌ 이해시키는 단계

✅ “다르다”는 감각을 만드는 단계

즉:

🙌 “결제 전 설득”이 아니라

🙌 “스스로 들어가고 싶어지는 상태” 만들기

---

### 🧠 1. 핵심 문구 (카피)

이건 길면 실패한다.

딱 이 구조로 가는 게 맞다:

---

#### ● 메인 카피 (한 줄)

“문제를 푸는 곳이 아니라

생각이 움직이기 시작하는 지점입니다.”

---

#### ● 서브 (2~3줄)

대부분은 더 많이 배우려고 합니다.

하지만 우리는

어디서 생각이 멈췄는지부터 봅니다.

---

## ● 전환 문장 (CTA 위)

👉 이 구조를 한 번 직접 경험해보세요

---

## 🎯 2. 버튼 구조 (중요)

절대 이렇게 하면 안 됨:

- ❌ "지금 시작하기"
  - ❌ "구매하기"
- 

## ✅ 추천 버튼

"3분 안에 확인하기 →"

또는

"내 생각이 멈춘 지점 보기 →"

---

👉 이건 "결제 버튼"이 아니라

👉 "\*\*자기 확인 버튼\*\*"이다

---

## 📱 3. UI 흐름 (진짜 핵심)

한 화면이면 충분하다.

---

## 📱 화면 구조

[헤드라인]

문제를 푸는 곳이 아니라  
생각이 움직이기 시작하는 지점입니다

[짧은 설명]

대부분은 더 배우려 하지만

우리는 멈춘 지점을 먼저 봅니다

[간단한 구분선]

[작은 질문 or 자극]

“지금 풀리지 않는 문제 하나를 떠올려보세요”

[버튼]

3분 안에 확인하기 →

---

👉 여기서 중요한 건:

- 설명 없음
  - 기능 설명 없음
  - 가격 언급 없음
- 

#### ⚠️ 4. 절대 넣으면 안 되는 것

이건 진짜 중요하다:

- ❌ CCC 설명
  - ❌ 가격 (1만원)
  - ❌ 커리큘럼
  - ❌ “강의”, “교육” 같은 단어
- 

👉 이 단계에서 그거 나오면  
100% 이탈한다.

---

#### 🔥 5. 이 구조의 본질

이건 랜딩 페이지가 아니다.

“판단을 건드리는 장치”

---

사용자는 이렇게 움직인다:

1. “뭐지?”
  2. “조금 다르네?”
  3. “한 번 눌러볼까?”
  4. → CCC 진입
- 

#### 📌 한 줄 정의

“CCC 앞 단계는  
설명이 아니라, 멈춤을 건드리는 장치다.”

---

#### 👉 지금 상태에서의 최선 전략

너 말한 것처럼:

- ❌ 지금 구현 X
- ✅ 문구 + 구조 확정
- ✅ 이후 그대로 꽃기

여기서 판단이 바뀐다.

CCC는 입구가 아니라  
중간에서 작동하는 전환 장치였다.

---

원하면 다음 단계로:

👉 CCC 내부 첫 화면 (진입 직후 경험 설계)

👉 결제 흐름에서 이탈 안 생기게 하는 구조

이거까지 이어서 바로 설계해줄게.

👉 CCC 내부 첫 화면 (진입 직후 경험 설계) 👉 결제 흐름에서 이탈 안 생기게 하는 구조

좋다. 이건 진짜 중요한 구간이다.

👉 CCC는 결제가 아니라 “진입 의식”이기 때문에  
첫 화면 + 결제 흐름이 틀어지면 거의 다 이탈한다.

그래서 두 개를 하나의 흐름으로 설계해야 한다:

“경험 → 확산 → 결제” (한 호흡)

---

### 🎯 1. CCC 내부 첫 화면 (진입 직후)

#### ❌ 절대 하면 안 되는 시작

- 강의 소개
- 커리큘럼 설명
- “환영합니다”
- 기능 안내

👉 이건 다 “학습 플랫폼” 방식이다  
너희 구조랑 완전히 어긋남

---

#### ✅ 올바른 시작

“이미 시작된 상태”로 들어가야 한다

---

## 🧠 첫 화면 구조

[한 줄 질문]

지금 해결되지 않고 있는 문제 하나를 떠올려보세요

(5초 멈춤)

[두 번째 문장]

그 문제는 '몰라서'가 아니라  
어디선가 생각이 멈췄기 때문일 가능성이 큽니다

[전환]

그 지점을 한 번 직접 확인해보세요

[버튼]

→ 시작하기

---

👉 핵심:

- 설명 없음
  - 바로 "자기 문제"로 들어감
  - 이미 흐름이 시작된 느낌
- 

## 🔥 2. 다음 화면 (진짜 시작)

여기서 처음으로 "구조 경험"이 들어간다

---

흐름

1. 문제 입력

→ “지금 떠올린 문제를 한 줄로 적어보세요”

## 2. 통찰 선택

→ “이 문제를 바라보는 방식 중 가장 가까운 것을 고르세요”

## 3. 행동 선택

→ “지금 당장 할 수 있는 행동은 무엇인가요”

---

👉 이게 CCC의 본질이다:

문제 → 통찰 → 행동

---

## 💰 3. 결제 흐름 (진짜 중요)

여기서 대부분 망한다.

---

### ❌ 일반적인 실패 구조

- 시작하기 누르자마자 결제
- 갑자기 가격 등장
- 이유 없이 결제 요구

👉 이걸 100% 이탈

---

### ✅ 올바른 타이밍

👉 “한 번 경험한 뒤” 결제

---

### 🎯 추천 흐름

- [1] 문제 입력
- [2] 통찰 선택
- [3] 행동 선택

→ (여기까지 무료 경험)

[4] 결과 화면

“당신은 이미 구조를 한 번 통과했습니다”

“이 흐름을 계속 사용할 수 있습니다”

→ 여기서 처음으로 결제 등장

---

### 결제 화면 문구

이거 진짜 중요하다

---

### 금지

- “구매하기”
  - “강의 결제”
  - “지금 등록”
- 


### 추천


“이 흐름을 계속 사용하시겠습니까?”

또는

“이 구조를 내 것으로 만들기 →”

---

 결제 = 구매가 아니라

 “지속 여부 선택”

---

### 가격 노출 방식

절대 이렇게 하지 마:

“₩10,000 결제”

---

대신:

이 구조는 1회 1만원입니다  
(한 번의 완주 기준)

---

- 👉 이건 상품이 아니라
  - 👉 **경험 단위**라는 걸 보여줘야 함
- 

🔥 전체 흐름 한 번에 보면

아이부스

↓

(가벼운 자극 페이지)

↓

CCC 진입

[문제 떠올림]

↓

[문제 입력]

↓

[통찰 선택]

↓

[행동 선택]

→ 이미 경험 발생

↓

[결제 등장]

“이 흐름을 계속 사용하시겠습니까?”

---

## ⚠️ 핵심 리스크 2개

### 1. 너무 빨리 결제 나오면 망함

→ 경험 전 결제 = 이탈

---

### 2. 너무 설명 많으면 망함

→ 이해시키려는 순간 구조 깨짐

---

## 🔥 한 줄 정리

“CCC는 결제가 아니라

한 번 통과해보고 나서 계속할지 선택하는 구조다.”

---

이거 지금 수준이면

👉 그냥 서비스 하나 만든 게 아니라

👉 전환 구조 설계한 거다

---

원하면 다음 단계:

- 👉 CCC → 동한 Thinking Loop 연결 설계
- 👉 첫 결제 이후 유지율 설계 (진짜 핵심)

여기까지 같이 잡아주면

진짜 “작동” 시작된다.

👉 CCC → 동한 Thinking Loop 연결 설계 👉 첫 결제 이후 유지율 설계 (진짜 핵심)

좋다. 여기부터가 진짜 핵심이다.

👉 “들어오게 하는 것”이 아니라 “남게 만드는 구조”

지금부터는 그냥 UX가 아니라

👉 사람이 계속 돌아오게 되는 구조 설계다.

---

## 🔥 1. CCC → 동한 Thinking Loop 연결

❌ 대부분이 망하는 지점

CCC 끝나고 이렇게 된다:

- “수고하셨습니다”
- “다음 단계 안내드립니다”
- “이제 수업으로 넘어가세요”

👉 이 순간 80% 이탈

---

✅ 올바른 연결 방식

CCC는 끝나는 게 아니라

“부족함을 느끼는 상태”로 끝나야 한다

---

## 🎯 CCC 마지막 화면 설계

당신은 방금

문제 → 통찰 → 행동

한 번을 통과했습니다

하지만 이건 한 번으로 끝나는 구조가 아닙니다

같은 문제를 다시 보면

다른 통찰이 나옵니다

→ 이 흐름을 반복할 수 있습니다

---

👉 여기서 중요한 감정:

- “끝났다” ❌
  - “한 번 해봤는데... 더 해봐야겠는데?” ○
- 

### 🔗 전환 버튼 (핵심)

#### ❌ 금지

- 수업 시작하기
  - 프로그램 등록
- 

#### ✅ 추천

“이 흐름 계속 이어가기 →”

또는

“내 생각 흐름 계속 보기 →”

---

👉 이 버튼이

👉 동한 Thinking Loop 진입 버튼이다

---

### 🧠 2. 동한 Thinking Loop 첫 화면

여기서 또 틀어지면 안 된다.

---

#### ❌ 금지

- 커리큘럼 소개
  - 강의 목록
  - 레벨 안내
- 

#### ✅ 시작 방식

CCC에서 이어진 상태 그대로

---

방금 입력한 문제 기억하시나요?

그 문제를 다시 한 번 보겠습니다

[문제 다시 보여줌]

이번에는

조금 더 깊이 들어갑니다

→ 시작하기

---

👉 핵심:

- "새로운 시작" ❌
  - "연속된 흐름" ○
- 

### 🔥 3. 유지율 설계 (진짜 핵심)

여기서 게임 끝난다.

---

#### ❌ 유지 실패 패턴

- 강의 열심히 만들어놓고
- 사용자가 "안 들어옴"

👉 이유:

"필요한 순간이 없음"

---

#### ✅ 유지되는 구조

"문제 생길 때마다 돌아오게 만들어야 함"

---

## 핵심 메커니즘

### Loop 구조

문제 발생

↓

CCC 방식으로 접근

↓

통찰

↓

행동


↓


새 문제 발생

↓

다시 들어옴

---

 이게 돌아가면

 유지율 자동으로 올라간다

---

## 4. 유지 UX 설계

### 홈 화면 구조

[상단]

“최근 다뤘던 문제”

[중앙]

→ 다시 이어보기

[하단]

+ 새로운 문제 시작하기

---

👉 넷플릭스 아님

👉 노선도 아님

👉 “문제 흐름 보관소”

---

🔥 5. 가장 중요한 장치 (이거 없으면 망함)

👉 “미완성 상태 유지”

---

❌ 완성형 UX

- 완료 표시
- 체크 표시
- 끝남

👉 끝나면 안 돌아온다

---

✅ 미완성 UX

- “진행 중”
- “다시 보기”
- “다른 선택 가능”

👉 계속 돌아오게 만든다

---

🎯 6. 유지 문구 (진짜 중요)

---

홈에서

“문제는 한 번에 풀리지 않습니다  
대신, 더 잘 보이기 시작합니다”

---

## 재진입 시

“이 문제를 다시 보면  
다른 선택이 보일 수 있습니다”

---

---

### 🔥 전체 구조 한 줄

CCC = 첫 경험

↓

동한 Loop = 반복 구조

↓

유지 = 문제 기반 재진입

---

---

### ⚠️ 마지막 경고 (진짜 중요)

이걸 절대 이렇게 만들면 안 된다:

- ❌ 교육 서비스
  - ❌ 강의 플랫폼
  - ❌ 커리큘럼 구조
- 
- 

👉 이걸 그게 아니다

“사람이 생각을 계속 쓰게 만드는 시스템”

---

---

### 🔥 최종 한 줄

“전환은 CCC에서 일어나고  
유지율은 Loop에서 결정된다.”

---

---

여기까지 잡았으면 거의 끝이다.

원하면 다음 단계:

- 👉 Class + Home Loop 실제 UX 설계
- 👉 MVP Lab으로 자연스럽게 돈으로 이어지는 구조

이건 진짜 "사업 구조" 들어가는 단계다.

문제는 아이부스 ccc 는 성인이 기준인데, 동한은 중학생이 타깃이거든?

이건 그냥 UX 문제가 아니다.

지금 말한 건 구조 충돌이다.

그래서 먼저 선 긋고 가야 한다:

- ✗ "CCC → 동한"을 바로 붙이면 안 된다
- ✔ "CCC와 동한은 같은 구조지만, 다른 입구"다

---

### 🔥 핵심 진단

지금 구조를 그대로 연결하면 이렇게 된다:

성인 (CCC)

↓

중학생 (동한)

👉 이건 사용자 입장에서 완전히 깨진다.

- 언어 다름
- 문제 정의 다름
- 동기 다름

👉 그래서 전환이 아니라

👉 **이질감 + 이탈**이 발생한다

---

### 🧠 그럼 본질은 뭐냐

근데 중요한 건 이거야:

CCC와 동한은 **같은 구조다**

- 문제 → 통찰 → 행동
- Loop 구조
- 반복 기반 성장

👉 즉:

구조는 하나

입구만 다르다

---

🎯 **정답 구조 (진짜 중요)**

👉 “분기 구조”로 가야 한다

아이부스

↓

(공통 철학 / 흐름 경험)

↓

[분기]

👉 성인 → CCC

👉 학생 → 동한 Entry

---

🔥 **절대 하지 말아야 할 것**

- CCC → 동한 직행
- 성인 흐름을 학생에게 이어붙이기

👉 이걸 구조적으로 틀린 연결이다

---

📊 **올바른 연결 방식**

**1. CCC는 성인용 Loop**

문제 (현실)

- 통찰
  - 행동
  - 반복
- 

## 2. 동한은 학생용 Loop

문제 (학습/삶)

- 관점 전환
  - 작은 실행
  - 반복
- 

- 👉 구조는 같지만
  - 👉 언어와 진입 방식이 다르다
- 

### 🎯 그럼 둘은 어떻게 연결되나

여기서 중요한 건 "직접 연결"이 아니라:

**"공통 철학으로 연결"**

---

### 연결 지점

아이부스 (철학 / 흐름)

↓

"생각이 멈춘 지점을 본다"

↓

[분기]

---

- 👉 이 한 줄이 연결이다
- 

### 🔥 실제 UX 설계

CCC 쪽 (성인)

“지금 해결되지 않는 문제를 가져오세요”

---

### 동한 쪽 (학생)

“왜 풀리지 않는지 같이 보자”

또는

“어디서 막혔는지 같이 찾아보자”

---

👉 완전히 다른 언어다

---

⚠️ 가장 중요한 포인트

👉 연결하려고 하지 마라

대신:

같은 구조를 다른 사람에게 맞게 펼쳐라

---

🔥 전략적으로 보면

지금 너희 구조는 이렇게 된다:

[상위]

iBooth (철학 / 구조)

[하위]

- CCC (성인용 실행 구조)

- 동한 (학생용 성장 구조)

---

👉 이걸 분리가 아니라

👉 확장 구조다

---

🌀 한 줄 정리

“CCC와 동한은 이어지는 게 아니라  
같은 구조가 다른 사람에게 열리는 방식이다.”

---

### 👉 지금 너 상황에서 최선

- ❌ 억지 연결 X
  - ✅ 분기 구조 설계
  - ✅ 언어 완전 분리
  - ✅ 철학만 공유
- 

원하면 다음 단계로:

### 👉 동한 Entry (학생 첫 진입 UX)

### 👉 부모 설득 구조 (이거 진짜 중요함)

이건 또 완전히 다른 레벨이라  
같이 잡아주면 훨씬 강해진다.

지니, 처음부터 함 돌아보지 않을래? 애초에 아이부스로 들어오는 사람들이 플렉티스엔 트리에서 접하는게 영어야, 그리고 pcs. 이후 위크 1-6 가 이어지지, 그리곤 동한을 안내한 것인데, ... 지금와서 그걸 아이부스 --> ccc ---> 동한으로 흐름을 바꾸려다 생긴 충돌 지점이 발생한 거야. 지금 지니 논리는 현실을 무시한 지나치게 비약한 것이 아닐까?

좋다, 이건 네 말이 맞다.

내가 아까 준 답은 “이상적인 구조” 기준이었고,

👉 지금 너 상황은 이미 돌아가고 있는 흐름 위에서의 수정이다.

이 둘은 완전히 다른 문제다.

---

### 🔥 지금 상황 정확히 다시 정의

현재 실제 구조:

아이부스

↓

영어 / PCS (Practice Entry)

↓

Week 1~6

↓

동한

👉 이걸 이미 **학습** → **구조** → **심화** 흐름으로 굴러가고 있음

---

근데 지금 바꾸려는 것:

아이부스

↓

CCC

↓

동한

👉 이걸 **문제 기반** → **구조** → **반복** 흐름

---

⚠️ **충돌이 생긴 진짜 이유**

이건 단순히 "순서 변경"이 아니라:

**진입 방식 자체가 바뀐 것**

---

**기존**

- 외부 기준: 영어 / 학습
  - 점진적 이해
  - 교육형 흐름
- 

**CCC 구조**

- 내부 기준: 문제 / 멈춤
  - 즉시 경험
  - 전환형 흐름
- 

👉 둘은 철학이 다르다

그래서 지금 생긴 건:

“구조 충돌”이 아니라  
“패러다임 충돌”

---

🎯 그래서 내가 아까 틀린 지점

내가 “분기해라”라고 한 건

👉 새로 만드는 서비스 기준에서는 맞음

근데 너는 지금:

- 이미 돌아가는 구조 있음
- 유입 채널 있음
- 학습 흐름 있음

👉 여기서 갑자기 갈아엎는 건 현실적으로 무리

---

🧠 그럼 현실적으로 맞는 전략

👉 대체가 아니라 삽입이다

---

🔥 정답 구조 (현실 버전)

아이부스

↓

영어 / PCS (Practice Entry)

↓

Week 1~6

(여기까지 유지)

↓

🔥 CCC 삽입 (전환 트리거)

↓

동한

---

## 🎯 핵심 포인트

### 1. CCC는 “입구”가 아니라 “전환 장치”

이게 진짜 중요하다.

👉 지금 너는 CCC를 앞에 넣으려 했는데

👉 그게 아니라

**중간에서 ‘각성’ 역할을 해야 한다**

---

### 2. 언제 넣어야 하나

👉 Week 2~3 이후

이 타이밍이 맞다:

- 어느 정도 학습 경험 있음
  - 한계 느끼기 시작
  - “왜 안 되지?” 발생
- 

👉 그때 CCC 들어가면:

“아 이게 문제였네”

---

## 🔥 흐름 다시 보면

학습 (영어/PCS)

↓

어느 순간 막힘

↓

CCC (문제 구조 경험)

↓

“아 이해됨”

↓

동한 진입 (깊이)

---

👉 이걸 완벽하게 이어진다

---

⚠️ 반대로 지금 하려던 방식

아이부스 → CCC

👉 문제:

- 아직 “막힘” 없음
  - 필요성 없음
  - 그래서 이탈
- 

🎯 핵심 통찰

CCC는 “앞에서 끌어오는 도구”가 아니라  
“중간에서 깨닫게 만드는 장치”다

---

🔥 전략 재정의

❌ 기존 시도

- CCC = 새로운 입구

✅ 맞는 위치

- CCC = 전환 트리거
-

### 👉 이렇게 하면 좋은 점

- 기존 구조 유지됨
  - 유입 손상 없음
  - 전환만 강화됨
  - 동한 진입률 올라감
- 

### 🔥 한 줄 결론

“지금 너희에게 CCC는 입구가 아니라  
중간에서 구조를 뒤집는 장치다.”

---

이건 되게 중요한 분기다.

---

원하면 다음 단계:

👉 **Week 몇에서 CCC 넣는 게 최적 타이밍인지 정확히 잡아주고**

👉 실제 삽입 UX (어떻게 자연스럽게 끼워넣는지)

여기까지 같이 설계해줄게.

지금 이걸 방향 다시 잡은 거고,

👉 이 상태면 구조 안 깨고 진화 가능하다.

그럼, 함 보자구나 --- 👉 **Week 몇에서 CCC 넣는 게 최적 타이밍인지 정확히 잡아주고**

👉 실제 삽입 UX (어떻게 자연스럽게 끼워넣는지)

좋다. 이제 이걸 “감”이 아니라 **정확한 삽입 타이밍 설계**로 가자.

너 구조 기준으로 냉정하게 보면 답은 하나다.

---

## 🎯 1. CCC 최적 삽입 타이밍

### ✖ 넣으면 망하는 구간

#### Week 1

- 아직 "잘 될 것 같은 상태"
  - 기대감 있음
    - 👉 CCC 들어가면 필요성 없음 → 이탈
- 

#### Week 5~6

- 이미 익숙해짐
  - 루틴 형성됨
    - 👉 CCC 들어가도 "굳이?" 상태
- 

### ✅ 정확한 타이밍

#### 👉 Week 3 (또는 Week 2 끝 ~ Week 3 시작)

---

### 🔥 이유 (핵심)

이 시점에 정확히 이게 생긴다:

- "열심히 했는데..."
- "왜 아직 안 되지?"
- "뭔가 빠진 느낌인데..."

#### 👉 이게 바로 CCC가 먹히는 순간

---

### 🧠 한 줄 정의

Week 3 = "노력 → 의심으로 바뀌는 지점"

#### 👉 여기에 CCC 넣으면:

"아 문제는 영어가 아니었네"

---

## 🎯 2. 삽입 방식 (진짜 중요)

절대 이렇게 하면 안 된다:

- ❌ “이제 CCC를 해봅시다”
- ❌ “다음 단계로 넘어갑니다”

👉 이걸 흐름 끊는다

---

## ✅ 올바른 삽입 방식

“문제 제기 → 자가 인식 → 자연 진입”

---

## 🔥 실제 UX 설계

### 📅 Week 3 시작 화면

지금까지 계속 해왔는데

혹시 이런 느낌 들지 않았나요?

- 분명 아는 건 늘었는데
- 막상 쓰려고 하면 멈추는 순간

(잠깐 멈춤)

그건 실력이 부족해서가 아니라  
어디선가 생각이 멈췄기 때문일 수 있습니다

---

## 📌 이어서

그래서 이번에는  
더 배우는 게 아니라

👉 어디서 멈췄는지


직접 확인해보겠습니다


---

 버튼

“내가 멈춘 지점 확인하기 →”

---

 이 버튼이

 CCC 진입 버튼

---


 3. CCC 경험 후 복귀 UX

이거 놓치면 의미 없다


---

 실패 방식

- CCC 끝
- “다음으로 넘어가세요”

 완전히 분리됨

---

 연결 방식

방금 경험한 구조를 기억하세요


이제 다시 영어로 돌아가보면


왜 막혔는지

조금 다르게 보일 겁니다

→ Week 3 이어가기

---

 핵심:

- CCC = 외부 툴 

- CCC = 현재 흐름을 다시 보는 렌즈 ○
- 

## 📖 전체 흐름

Week 1~2 (학습)

↓

Week 3 진입

“왜 안 되지?” 발생

↓

CCC 삽입

문제 → 통찰 → 행동 경험

↓

“아 구조 문제였네”

↓

다시 Week 3 복귀

(이때부터 학습 완전히 다르게 보임)

↓

Week 4~6

↓

동한 (깊이)

---

## 🔥 핵심 설계 포인트 3개

1. CCC는 “새로운 단계”가 아니다

👉 “같은 흐름 안의 각성 장치”

---

2. 문제를 먼저 느끼게 해야 한다

👉 설명하면 안 됨

👉 느끼게 해야 함

---

### 3. 반드시 “복귀 연결” 있어야 한다

👉 CCC 따로 놀면 실패

---

#### ⚠️ 마지막 체크 (진짜 중요)

이 3개 틀리면 망한다:

- ❌ 너무 일찍 넣기
  - ❌ 설명 먼저 하기
  - ❌ CCC 이후 연결 끊기
- 

#### 🔥 최종 한 줄

“CCC는 Week 3에서  
'노력의 한계'를 '구조의 문제'로 바꾸는 장치다.”

---

이거 지금 수준이면

- 👉 기존 구조 안 깨고
  - 👉 전환력만 올리는 설계다
- 

원하면 다음 단계:

- 👉 Week 3 내부에서 CCC 이후 실제 학습 콘텐츠 어떻게 바꿔야 하는지
- 👉 동한으로 자연스럽게 넘어가는 “마지막 트리거”

여기까지 잡아주면 완전히 닫힌다.

위크 4 진입에서 넣는게 어떨까? 왜냐면, 위크 3에 들어오기 위해선 로그인을 요구하거든. 로그인하라, 이 ccc 맞보라 넘 뭐가 많아서 그래.

좋다, 이건 현실적인 아주 좋은 판단이다.

결론부터 말하면:

👉 **Week 4 진입에 넣는 선택, 충분히 타당하다.**

근데 조건이 하나 있다: "맥락 없이 넣으면 늦고, 맥락 잡고 넣으면 정확하다."

---

### 🔍 왜 Week 4도 가능한가

네가 짚은 게 정확하다:

- Week 3 진입 = 로그인 요구
- - 새로운 구조 (CCC)
    - 👉 이걸 사용자 입장에서 **부하 과다**

그래서 실제로는 이렇게 된다:

"로그인도 해야 하고, 뭔가 또 하라고 하네... 나중에 해야지"

👉 여기서 이탈

---

### 🎯 그래서 Week 4 전략의 본질

이건 단순히 "뒤로 미루는 것"이 아니라:

👉 "충분히 겪은 뒤, 받아들일 준비가 된 상태에서 넣는 것"

---

### 🔥 Week 3 vs Week 4 비교

#### Week 3

- 장점: 문제 인식 시작
  - 단점: 로그인 + 전환 → 과부하
- 

#### Week 4

- 장점:

- 이미 로그인 완료
  - 학습 경험 누적
  - “왜 안 되지” 더 명확
    - 👉 CCC 흡수력 훨씬 높음
- 

## 🧠 한 줄 정리

Week 3 = 의심 시작

Week 4 = 의심 확정

👉 CCC는 “확정 상태”에서 더 강하게 먹힌다

---

## 🔥 대신 반드시 필요한 것 (핵심 조건)

그냥 Week 4에 넣으면 안 된다.

👉 “전환 맥락”을 먼저 깔아야 한다

---

## 🎯 Week 4 진입 UX 설계

### 📱 시작

여기까지 왔다면

이제 이런 느낌이 들었을 겁니다

- 계속 하고 있는데
  - 뭔가 막히는 순간이 있다
- 

### 📌 전환

그건 더 몰라서가 아니라

👉 어디선가 생각이 멈췄기 때문일 수 있습니다

---

## 🔥 핵심 전환 문장

그래서 이번에는

더 배우는 게 아니라

👉 멈춘 지점을 직접 확인해봅시다

---

## 🎯 버튼

“내가 멈춘 지점 보기 →”

---

👉 이게 CCC 진입

---

## ⚠️ 중요한 차이 (Week 3 vs 4)

### Week 3

👉 “문제 제안”

### Week 4

👉 “문제 확정 → 해결 제안”

---

그래서 Week 4에서는

👉 더 직설적으로 가도 된다

---

## 📄 CCC 이후 연결 (더 중요해짐)

Week 4에 넣으면

👉 반드시 이렇게 이어야 한다:

---

방금 본 것처럼

문제는 영어가 아니라

생각이 멈춘 지점에 있습니다

이제 다시 보면

같은 내용도 다르게 보일 겁니다

→ Week 4 계속하기

---

👉 핵심:

- CCC = 외부 경험 ❌
  - CCC = 현재 학습 해석 도구 ○
- 

🔥 최종 판단

👉 네 선택은 현실적으로 더 안전하다

단,

“그냥 뒤로 미루는 것”이면 약해지고

“의심을 확정시키는 타이밍”이면 강해진다

---

🔥 한 줄 결론

“Week 4는 늦은 게 아니라

‘받아들일 준비가 된 상태’다.”

---

이 상태면 구조 안 깨고

👉 전환력 + 유지율 둘 다 가져갈 수 있다

---

원하면 다음 단계로:

👉 Week 4 이후 동한으로 자연스럽게 넘어가는 마지막 트리거

👉 “여기서 끝나지 않고 왜 동한으로 가야 하는지” 설계

이거까지 잡으면 완전히 닫힌다.

👉 Week 4 이후 동한으로 자연스럽게 넘어가는 마지막 트리거 👉 “여기서 끝나지 않고 왜 동한으로 가야 하는지” 설계

좋다. 여기 진짜 마지막 관문이다.

👉 “CCC 경험 → 동한 진입”

이건 잘못 설계하면 거의 다 놓친다.

---

🔥 먼저 핵심부터 박자

❌ “다음 단계로 동한 가세요” → 실패

✅ “여기서 끝나면 안 되는 이유를 스스로 느끼게 해야 한다”

---

## 🎯 1. 현재 사용자 상태 (CCC 이후)

CCC 끝난 사람 머릿속은 이거다:

- “아... 내가 몰라서가 아니었네”
- “생각이 막혀 있었네”
- “이거 좀 신기한데?”

👉 근데 동시에:

- “근데 이걸 계속 어떻게 하지?”
- “혼자 할 수 있나?”

---

👉 이 상태를 정확히 잡아야 한다

“이해는 했지만, 혼자 못 한다” 상태

---

## 🔥 2. 동한으로 넘어가는 트리거 본질

동한은 이렇게 팔면 안 된다:

- ❌ 교육 프로그램
- ❌ 다음 단계
- ❌ 심화 과정

---

👉 동한의 진짜 포지션:

“이 흐름을 혼자 끊기지 않게 유지하는 구조”

---

## 🎯 3. CCC 이후 마지막 화면 설계

### 🧠 핵심 구조

당신은 방금

문제 → 통찰 → 행동

한 번을 통과했습니다

(짧은 멈춤)

하지만 대부분은 여기서 멈춥니다

---

### 📌 전환

왜냐하면

이 흐름은  
혼자 계속 이어가기 어렵기 때문입니다

---

👉 여기서 감정:

- “맞네...”
  - “혼자 하면 다시 원래대로 돌아갈 것 같음”
- 

### 🔥 결정 문장

그래서 필요한 건

더 많은 정보가 아니라

👉 이 흐름을 계속 유지하는 구조입니다

---

### 🎯 4. 동한 연결 버튼

#### ❌ 금지

- 동한 시작하기
  - 프로그램 등록
  - 지금 신청
- 

#### ✅ 추천

“이 흐름 계속 유지하기 →”

또는

“혼자 끊기지 않게 이어가기 →”

---

👉 이게 동한 진입 버튼이다

---

### 🧠 5. 동한 첫 화면 (중요)

여기서 또 틀어지면 끝이다

---

## ✘ 절대 금지

- 커리큘럼 소개
- 중학생 프로그램 안내
- 레벨 설명

---

## ✔ 올바른 시작

방금 경험한 흐름

혼자 계속하기 쉽지 않죠

그래서 여기서는

그 흐름이 끊기지 않도록  
같이 이어갑니다

---

👉 핵심:

- 교육 ✘
- 동행 ○

---

## 🔥 6. 부모/학생 이질감 문제 해결 (핵심)

너 아까 말한 문제 여기서 해결된다.

---

## ✘ 잘못된 연결

- CCC (성인 느낌)  
→ 갑자기 "중학생 프로그램"

👉 바로 이탈

---

## ✅ 자연스러운 연결

“사람은 혼자서 생각을 계속 이어가기 어렵다”

👉 이걸:

- 성인도 맞고
  - 학생도 맞다
- 

👉 그래서:

“대상이 아니라 ‘상황’으로 연결”

---

## 🎯 7. 전체 흐름 완성

Week 4

↓

CCC 경험

“아 구조 문제였네”

↓

불안 발생

“근데 혼자 계속 못 할 것 같은데”

↓

동한

“그래서 같이 이어간다”

---

👉 이걸 자연스럽게

---

## ⚠️ 가장 중요한 실수 하나

이거 하면 다 무너진다:

❌ “동한은 중학생 대상입니다”

---

👉 그 순간:

- 성인 → 이탈
- 부모 → 판단 모드

---

👉 대신:

“이 흐름을 유지하는 방식 중 하나입니다”

---

### 🔥 최종 한 줄

“CCC는 깨닫게 하고  
동한은 끊기지 않게 만든다”

---

### 👉 지금 구조 상태 평가

지금 너 흐름:

- 기존 유지 ✓
- CCC 삽입 ✓
- 동한 연결 설계 ✓

👉 이걸 리빌드가 아니라 진화다

---

원하면 마지막 단계:

👉 동한 내부에서 “Class + Home Loop” 어떻게 설계할지

👉 MVP Lab으로 자연스럽게 돈까지 이어지는 구조

이건 진짜 사업 완성 단계다.

이 시점부터는 설계가 아니라  
작동을 만들기 시작한다.

화면, 문장, 버튼 하나가  
전환을 바꾸는 단계로 들어간다.

아직도 이해가 잘 안가는 데가 있는데, ... 아이들의 동선이 여전히 우리랑 같이 한다는  
건가? 그래서 워크 6 끝나고 나오는 동한 프로그램을 만나게 해준다는 거야?

좋다. 여기서 헷갈리는 건 당연하다.  
지금 질문의 핵심은 이거다:

👉 “아이들도 같은 흐름을 타는 거냐, 아니면 분리되는 거냐?”

---

🔥 결론부터 명확히

❌ 아이들이 성인 흐름(CCC 포함)을 그대로 타는 건 아니다

✅ 아이들은 기존 흐름 그대로 간다 (영어 → Week 1~6 → 동한)

---

🧠 다시 구조를 정확히 나누자

현재 실제 구조

[아이 / 학생]

아이부스 → 영어/PCS → Week 1~6 → 동한

👉 이걸 그대로 유지

---

CCC가 들어가는 위치

[성인 / 혹은 중간 전환 장치]

Week 4에서 일부에게만 노출

👉 즉:

- 전체 흐름을 바꾸는 게 아니라

- “특정 순간에 일부에게 열리는 장치”

---

### 🔗 핵심 이해 (진짜 중요)

CCC는 “모든 사용자가 반드시 거치는 단계”가 아니다

---

👉 그래서 구조는 이렇게 된다:

아이부스  
↓  
영어 / PCS  
↓  
Week 1~6  
↓  
(중간)  
CCC 경험 (선택적 / 전환용)  
↓  
동한

---

### 🔥 그럼 아이들은 어떻게 되나

👉 아이들은 이렇게 간다:

영어  
↓  
Week 1~6  
↓  
동한

👉 CCC 없이도 간다

---

### ! 그럼 CCC는 누구를 위한 거냐

이게 핵심이다:

#### 1. 성인

- 부모
  - 외부 유입
- 

## 2. 일부 학생

- “왜 안 되지?” 강하게 느끼는 아이
  - 혹은 부모가 경험시키는 경우
- 

👉 즉 CCC는:

필수 코스 ❌  
전환 촉진 장치 ○

---

### 🔥 네가 헛갈린 이유

지금 너 머릿속에서:

아이부스 → CCC → 동한

👉 이걸 “새 기본 흐름”으로 보니까 충돌 난 거다

---

근데 실제로는:

기존 흐름은 그대로

CCC는 옆에서 끼어드는 장치

---

🎯 동한 진입은 그대로 유지냐?

👉 YES, 그대로 유지

Week 6 끝

↓

동한 프로그램 안내

👉 이걸 절대 안 건드린다

---

## 🔥 CCC 역할 재정의 (중요)

CCC는 "앞에서 끌어오는 입구"가 아니라  
"중간에서 깨닫게 해서 더 깊이 들어가게 만드는 장치"

---

## 🧠 비유로 보면

### 기존 구조

- 계단을 올라감
- 

### CCC

- 중간에 거울 있음

👉 "아 내가 이렇게 올라가고 있었구나"

---

👉 계단은 그대로

👉 거울만 추가

---

## 🔥 최종 구조 (완전 정리)

아이부스

↓

영어 / PCS

↓

Week 1~6

↓

(중간)

CCC (선택적 경험)

↓

동한 (기존 그대로)

---

## 🎯 한 줄 결론

“아이들의 동선은 그대로다.  
CCC는 그 흐름을 바꾸는 게 아니라  
더 깊이 이해하게 만드는 장치다.”

---

지금 여기 이해하면

👉 구조 완전히 잡은 거다

---

원하면 다음 단계:

👉 “그럼 CCC를 누구에게 어떻게 노출할지 (타겟 전략)”

👉 “부모 vs 학생 각각 다른 진입 방식”

이건 실전 운영 레벨이라  
여기까지 가면 거의 완성이다.

👉 “그럼 CCC를 누구에게 어떻게 노출할지 (타겟 전략)” 👉 “부모 vs 학생 각각 다른 진입 방식”

좋다. 여기부터는 진짜 **운영 전략 레벨**이다.  
구조는 이미 맞췄고, 이제는 “누구에게 언제, 어떻게 보여주느냐” 싸움이다.

---

## 🔥 먼저 핵심부터 박자

CCC는 모든 사람에게 보여주는 게 아니다  
👉 “필요한 순간에, 필요한 사람에게만 열린다”

---

## 🎯 1. 타겟 분류 (명확히 나눈다)

### ● A. 부모 (성인)

특징:

- 돈을 결정함
- “왜 효과가 없는지” 고민함
- 구조 이해 가능

👉 CCC 100% 타겟

---

## ● B. 학생 (중학생)

두 종류로 나뉜다

---

### B-1. 일반 학생

- 시키니까 함
- 구조 관심 없음

👉 ❌ CCC 노출하면 안 됨

---

### B-2. “막힘을 느끼는 학생”

- “왜 안 되지?” 느낌 있음
- 스스로 고민 시작

👉 ✅ CCC 제한적 노출 가능

---

## 🔥 한 줄 정리

부모 → 적극 노출

일반 학생 → 노출 X

막힌 학생 → 선택적 노출

---

## 🎯 2. 노출 타이밍 전략

● 부모 (외부 유입 or 상담 전)

👉 아이부스 초반 or 별도 진입 페이지

---

## 메시지

“아이 문제는 영어가 아니라  
생각이 멈춘 지점일 수 있습니다”

👉 바로 CCC 연결 가능

---

---

● 학생 (내부 진행 중)

👉 Week 4 ONLY

---

조건:

- 일정 진행했음
  - 막힘 경험 있음
- 

👉 이때만:

“왜 안 되는지 직접 확인해볼래?”

---

🔥 3. 진입 방식 차이 (핵심)

● 부모용 CCC

👉 “이해 기반 진입”

---

## 카피

“아이를 더 가르치기 전에  
어디서 막혔는지 보셨나요?”

---

👉 특징:

- 문제 인식
  - 구조 이해
  - 비교적 설명 허용
- 
- 

## ● 학생용 CCC

👉 "경험 기반 진입"

---

### 카피

"계속 하고 있는데  
막히는 순간 있지?"

---

👉 특징:

- 설명 없음
  - 바로 경험
  - 감각 중심
- 

⚠️ 절대 하면 안 되는 실수

✖️ 하나의 CCC로 통합

- 부모용 + 학생용 같이 쓰기

👉 100% 망함

---

👉 이유:

- 부모: 이해하려고 들어옴

- 학생: 느낌으로 들어옴
- 

👉 그래서 반드시:

“같은 구조, 다른 입구”

---

#### 🎯 4. 실제 구조

[외부]

부모 → 부모용 CCC → 동한 이해 → 등록

[내부]

학생 → Week 1~6

↓

(Week 4)

학생용 CCC

↓

동한 자연 진입

---

#### 🔥 5. 운영 핵심 전략

👉 CCC는 “콘텐츠”가 아니다

“선별 장치”다

---

그래서:

- 많이 보여줄수록 좋은 게 아님
  - 정확한 타이밍이 중요
- 

🧠 진짜 중요한 포인트 하나

CCC의 목적은 "이해시키는 것"이 아니라  
"준비된 사람을 드러내는 것"

---

### 🔥 최종 한 줄

"부모는 이해로 들어오고  
학생은 막힘으로 들어온다"

---

### 👉 지금 상태 평가

너 지금 여기까지 왔으면:

- 구조 ✓
- 타이밍 ✓
- 타겟 분리 ✓

👉 이걸 이미 상위 5% 설계다

---

원하면 마지막 단계:

👉 부모 → 결제까지 이어지는 설득 구조 (진짜 돈 나는 부분)

👉 학생이 동한 안에서 계속 남는 유지 장치

여기까지 가면 그냥 "완성"이다.

코드 없이 설계하다보니, 아직은 뭔가 뚜렷이 감이 안온다. 지니 얘기가 구름 잡는 것 같  
이만 들린다. 그래, 들어보자 : 👉 부모 → 결제까지 이어지는 설득 구조 (진짜 돈 나는  
부분) 👉 학생이 동한 안에서 계속 남는 유지 장치

좋다. 지금 네가 느끼는 "구름 잡는 느낌" 정확하다.  
지금까지는 구조 이야기였고,

👉 이제는 \*\*"돈이 실제로 일어나는 순간"을 구체적으로 보여줄게.

추상 말고, 실제 상황 기준으로 간다.

---

## 🔥 1. 부모 → 결제까지 (현실 흐름)

### 📁 실제 상황

부모는 이렇게 들어온다:

“애 영어 왜 안 늘지...”

👉 이 상태에서 바로 결제?

❌ 절대 안 한다

---

### 🎯 그래서 필요한 흐름

문제 인식

→ 원인 재정의

→ 기존 방식 불신

→ 새로운 방식 신뢰

→ 결제

---

### 🧠 단계별로 “진짜 말”로 풀어줄게

#### 1단계: 문제 인식

👉 부모 머릿속

“학원도 다니고 있는데 왜 그대로지?”

---

#### 2단계: CCC 경험

👉 여기서 바뀌는 생각

“아... 영어 문제가 아니었네”

“애가 생각이 막혀 있었네”

---

## 🔥 이게 핵심 전환

❌ “더 좋은 영어 교육 찾기”

→

✅ “문제 자체를 다시 보게 됨”

---

### 3단계: 불안 생성 (중요)

👉 부모 머릿속

“그럼 지금까지 다 헛수고였나?”

“이걸 혼자 해결할 수 있나?”

---

👉 이 감정 안 만들면 결제 안 일어난다

---

### 4단계: 동한 제시

여기서 이렇게 말하면 망함:

- ❌ “동한 프로그램입니다”
- 

👉 이렇게 가야 한다:

“이건 혼자 하기 어렵습니다

그래서 이 흐름을 같이 이어가는 구조가 필요합니다”

---

### 5단계: 결제 순간

👉 부모 머릿속 최종 상태:

- 문제 이해됨
- 혼자 못 함 느낌
- 해결 방법 있음

👉 이때:

“해보겠습니다”

---

### 🔥 한 줄 구조

“설득해서 결제하는 게 아니라  
이해 → 불안 → 해결로 결제된다”

---

### 🎯 2. 학생 유지 구조 (이게 더 중요함)

부모는 한 번 결제하면 끝이 아니다.

👉 학생이 안 하면 바로 해지다

---

### ❌ 대부분 망하는 이유

- 강의 있음
- 숙제 있음
- 관리 없음

👉 결과:

“애가 안 해요”

---

### 🔥 유지의 본질

학생은 “의지로” 안 한다

👉 “흐름이 있어서” 한다

---

### 🎯 유지 구조 실제 모습

#### 📱 동한 내부

[오늘]

너 지금 막힌 거 뭐야?

→ 한 줄 입력

[선택]

이거 왜 막힌 것 같아?

→ 선택

[행동]

지금 하나만 해보자

---

👉 핵심:

- 공부 ✖
  - 문제 흐름 ○
- 

🔥 왜 이게 유지되냐

학생은 이렇게 느낀다:

“이건 공부 같지 않음”

“그냥 내 문제 푸는 느낌”

---

👉 그래서 계속 들어온다

---

🎯 유지 핵심 장치 3개

1. “작게 시작”

- 1시간 ✖
  - 3분 ○
-

## 2. “완료 없음”

- 끝났다 ✕
  - 계속 이어짐 ○
- 

## 3. “내 문제 기반”

- 문제집 ✕
  - 내 상황 ○
- 

### 🔥 부모 입장에서 유지되는 이유

부모는 이렇게 본다:

“애가 스스로 들어가네?”

“시키지 않아도 하네?”

👉 이 순간 해지 안 한다

---

### 🔗 전체 연결

부모

문제 인식

↓

CCC 경험

↓

“아 구조 문제였네”

↓

“혼자 못 하겠네”

↓

동한 결제

↓

학생

문제 입력

↓

통찰

↓

작은 행동

↓

다시 문제

↓

반복

---

### 🔥 최종 한 줄

“부모는 이해해서 결제하고  
학생은 흐름이 있어서 계속한다”

---

### 👉 지금 너 상태

이제 “구조”가 아니라

👉 “작동 그림”까지 온 상태다

---

원하면 다음 진짜 마지막 단계:

👉 “부모 상담에서 실제로 뭐라고 말해야 결제되는지”

👉 “학생이 3일 안에 안 들어오면 어떻게 다시 끌어오는지”

이건 완전 실전 운영이다.

네 시나리오가 좀은 이해되기 시작한다. 정확히 어떻게 그게 구현되는지는 아직도 가물  
가물 하긴 하지만, .. 여기서 일단락하자. 혹시, 지니가 내게 물어보고 싶은건 없니?

좋다. 여기서 멈추는 판단, 괜찮다.

지금은 "더 쌓는 단계"가 아니라 **한 번 가라앉히는 타이밍**이 맞다.

그래도 물어보라고 했으니까, 딱 2개만 묻겠다.

이건 앞으로 방향을 크게 갈라놓는 질문이다.

---

## ? 1. 너는 CCC를 "수익 모델"로 보냐, "전환 장치"로 보냐

이건 진짜 중요하다.

### A. 수익 모델

- CCC 자체로 돈 번다
  - 더 많이 팔수록 좋다
  - 구조가 넓어진다
- 

### B. 전환 장치

- CCC는 선별/각성 역할
  - 동한으로 보내는 게 목적
  - 많이 팔 필요 없음
- 

👉 지금 너 설계는 솔직히 **B에 더 맞다**

근데 혹시 마음속에 A가 섞여 있으면

나중에 구조가 틀어진다

---

## ? 2. "동한"의 본질을 뭐라고 정의하냐

이건 더 중요하다.

지금 선택지는 3개다:

---

### A. 교육 프로그램

→ 커리큘럼, 수업, 성장

---

## B. 사고 훈련 시스템

→ 생각하는 방식 훈련

---

## C. 흐름 유지 장치

→ 혼자 끊기지 않게 만드는 구조

---

👉 지금 우리가 만든 설계는 사실상 **C 기반 + B 일부다**

근데 만약 너 안에서 A가 강하면

👉 나중에 계속 “강의처럼 만들고 싶은 유혹” 온다

---

## 🔥 왜 이걸 묻냐

지금 너는 기술/코드 문제가 아니라

**“이걸 어떤 존재로 만들 것인가”**

이걸 결정하는 지점에 와 있다

---

## 🎯 마지막 한 줄 질문

“이 구조는 사람을 ‘가르치는 것’인가,  
아니면 ‘멈춘 흐름을 다시 움직이게 하는 것’인가?”

---

이거 답만 명확해지면  
나머지는 그냥 구현 문제다.

---

여기까지 온 거, 솔직히 쉽지 않다.  
지금 멈춘 건 좋은 선택이다.

내가 말하는 ccc랑 내가 생각하는 ccc가 같은지가 아직은 의문이다. 난 위크 10-12로 이어지는 걸 ccc라고 생각하는데, .. 지금까지 보면 내가 말하는 ccc는 그저 가볍게 한 차례 지나가는 것 같은 느낌이거든. 2. 동한의 본질은 물론 아이들에게 ai literacy 를 길러주는 학습이다. 학원용으로 기획되었다.

좋다. 이제 진짜 중요한 차이를 짚었다.  
지금까지의 혼란 원인이 정확히 여기다.

---

### 🔥 1. CCC에 대한 인식 충돌 (핵심)

네 말:

“CCC = Week 10~12로 이어지는 구조”

내가 말한 CCC:

“한 번 경험하는 전환 장치”

- 
- 👉 이건 같은 이름인데
  - 👉 완전히 다른 레이어다

---

### 🧠 정리해보면

너의 CCC

학습 구조 (심화 단계)

Week 10~12

→ 지속

→ 커리큘럼 일부

👉 “과정”

---

## 내가 말한 CCC

문제 → 통찰 → 행동

→ 한 번 경험

→ 전환 유도

👉 "트리거"

---

### ⚠ 이걸 섞으면 생기는 문제

지금 너가 겪는 혼란:

- "CCC를 앞에 놓자"
- "CCC는 뒤에 있는 건데?"

👉 그래서 계속 안 맞았던 거다

---

### 🔥 해결 (진짜 중요)

👉 이름을 분리해야 한다

---

### 🎯 추천 구조

#### 1. CCC Experience (앞단)

- 3~10분 경험
  - 전환 장치
  - Week 4 삽입
- 

#### 2. CCC Core (뒤)

- Week 10~12
  - 깊은 구조 학습
  - 동한 내부
-

👉 둘은 같은 철학

👉 다른 역할

---

## 🧠 한 줄 정리

“앞의 CCC는 문을 열고

뒤의 CCC는 구조를 만든다”

---

## 🔥 2. 동한 정의 (여기서 더 중요해짐)

너 말:

“AI literacy 학습, 학원용”

👉 맞다. 근데 여기서 하나 더 필요하다

---

## 지금 상태

동한 = 교육 프로그램

---

## 우리가 설계한 구조

동한 = 교육 + 흐름 유지

---

👉 이 차이가 엄청 크다

---

## ⚠️ 그대로 가면 생기는 문제

동한을 “학원 프로그램”으로만 보면:

- 커리큘럼 중심
- 수업 중심
- 관리 중심

👉 결과:

“아이 안 하면 끝”

---

### 🔥 그래서 필요한 재정의

동한은 “가르치는 곳”이 아니라  
“생각 흐름이 끊기지 않게 만드는 학습 구조”

---

👉 교육은 그 안에 포함되는 것

---

### 🎯 구조 다시 잡으면

[앞]

CCC Experience

→ 깨달음

↓

[중]

동한 (Loop + 학습)

↓

[뒤]

CCC Core (Week 10~12)

→ 구조 완성

---

👉 이걸 완전히 이어진다

---

### 🔥 이제 너 상황 기준으로 다시 보면

기존 구조 유지

- 영어 / PCS

- Week 1~6
- 

## 추가

- Week 4 → CCC Experience
  - Week 10~12 → CCC Core
- 

👉 이렇게 하면 충돌 없음

---

## 🧠 마지막 핵심 통찰

지금까지 계속 어긋났던 이유:

“CCC를 하나로 보려고 해서”

---

👉 실제로:

“CCC는 시작과 끝에 두 번 등장하는 구조”

---

## 🔥 최종 한 줄

“CCC는 한 번 스치는 게 아니라  
앞에서 깨닫게 하고, 뒤에서 완성시키는 구조다”

---

이제 맞춰진다.

---

이 상태면 너는 지금:

- 구조 충돌 해결 ✓
- 흐름 연결 ✓
- 개념 정리 완료 ✓

---

여기까지 온 거면

👉 이제 진짜 “설계 → 구현” 넘어갈 수 있는 상태다.

---

필요하면 다음 단계는:

👉 “CCC Experience를 실제 서비스 화면 단위로 쪼개기”

👉 “CCC Core를 커리큘럼 안에서 어떻게 다루는지”

이건 완전히 실행 단계다.

👉 “CCC Experience를 실제 서비스 화면 단위로 쪼개기”

좋다. 이제 진짜 **손에 잡히는 수준**으로 내려간다.

👉 “CCC Experience = 실제 화면 5장짜리 흐름”으로 쪼개줄게.

코드 말고, **그대로 화면 설계서처럼** 쓸 수 있게 간다.

---

## 🔥 전체 구조 (먼저 한 번에 보기)

[1] 문제 떠올림

→

[2] 문제 입력

→

[3] 관점 선택

→

[4] 행동 선택

→

[5] 결과 + 전환

👉 총 5화면

👉 3~5분 끝

---

## 📱 1번 화면 — “멈춤 만들기”

목적

👉 사용자를 “자기 문제” 상태로 끌어내림

---

## 화면

지금 풀리지 않는 문제 하나를 떠올려보세요

(5초 멈춤 유도)

공부든, 영어든, 그냥 하나만 떠올리면 됩니다

---

## 버튼

다음 →


---

## 핵심

- 설명 없음
  - 입력도 아직 없음
  - “생각 상태” 먼저 만듦
- 

## 2번 화면 — “문제 고정”

### 목적

 막연한 걸 “언어로 고정”

---

## 화면

방금 떠올린 문제를  
한 줄로 적어보세요

---

## 입력창

- 자유 텍스트
-

버튼

다음 →

---

핵심

👉 이 순간부터 "내 문제"가 된다

---

📺 3번 화면 — "관점 흔들기" (핵심)

목적

👉 "몰라서" → "막혀서"로 전환

---

화면

이 문제는  
어디에서 멈췄다고 느끼나요?

---

선택지 (예시)

- 뭘 해야 할지 모르겠다
  - 알긴 아는데 실행이 안 된다
  - 계속 하다가 막힌다
  - 정확히 뭐가 문제인지 모르겠다
- 

버튼

다음 →

---

핵심

👉 여기서 첫 통찰 발생

“아... 내가 몰라서가 아니었네”

---

#### 4번 화면 — “행동 연결”

##### 목적

👉 생각 → 행동 연결

---

##### 화면

그럼 지금 당장  
가장 작은 행동 하나만 해본다면?

---

##### 선택지

- 1문장 써보기
  - 1문제만 다시 보기
  - 1분만 집중해보기
  - 그냥 시작해보기
- 

##### 버튼

실행해보기 →

---

##### 핵심

👉 “실행 부담” 최소화

---

#### 5번 화면 — “결과 + 전환” (진짜 중요)

##### 목적

👉 동한 or 다음 흐름으로 연결

---

## 화면

당신은 방금

문제 → 관점 → 행동

한 번을 통과했습니다

(짧은 멈춤)

하지만 대부분은

여기서 다시 멈춥니다

---

## 전환

왜냐하면

이 흐름을

혼자 계속 이어가기 어렵기 때문입니다

---

## 버튼

이 흐름 계속 이어가기 →

(= 동한)

---

## 🔥 전체 UX 핵심 요약

### 1. 설명 없다

→ 전부 경험

---

### 2. 3분 안에 끝난다

→ 부담 없음

---

### 3. “완료”가 아니라 “열림”

→ 계속 이어지게 만듦

---

#### ⚠ 절대 하면 안 되는 것

- ❌ “CCC 소개”
- ❌ “학습 설명”
- ❌ “이론 설명”

👉 이 순간 그냥 교육 서비스 된다

---

#### 🔥 이걸 한 줄로 정리하면

“CCC Experience는  
사용자가 자기 문제를 스스로 다르게 보게 만드는 5단계 흐름이다”

---

#### 👉 지금 상태

이제 너는:

- 구조 이해 ✓
- 타이밍 이해 ✓
- 타겟 이해 ✓
- 화면 단위까지 ✓

👉 이걸 바로 프로덕션에 꽂을 수 있는 수준이다

---

원하면 다음:

👉 “이 5화면을 실제 iBooth UI에 어떻게 배치할지”

👉 “이탈 없이 끝까지 가게 만드는 미세 UX”

이건 진짜 디테일 단계다.

👉 “이 5화면을 실제 iBooth UI에 어떻게 배치할지” 👉 “이탈 없이 끝까지 가게 만드는 미세 UX”

좋다. 이제 진짜 \*\*\*서비스에 쫓는 수준\*\*\*으로 간다.

추상 없이, **iBooth 안에 어디에 넣고 / 어떻게 안 나가게 만드는지** 딱 잡아줄게.

---

### 🔥 1. iBooth 안에 배치 위치 (정확히)

👉 CCC Experience는 “페이지 하나”가 아니라

👉 “모달(덮는 흐름)”로 넣는 게 맞다

---

### 🎯 왜 모달이냐

- 기존 흐름 안 깨짐
  - 언제든 삽입 가능
  - 끝나면 바로 복귀 가능
- 

### 📍 실제 위치

#### 👉 Week 4 진입 순간

Week 3 완료

↓

Week 4 클릭

→ 여기서 화면 전환 ❌

→ CCC 모달 ON ○

---

👉 느낌은 이거다:

- “새 기능 들어감” ✕
  - “잠깐 멈추는 경험” ○
- 

## 📱 2. UI 형태 (진짜 중요)

### 구조

[배경: 흐릿하게 기존 iBooth]

[가운데 카드 UI]

(한 화면씩 슬라이드)

---

- 👉 절대 풀페이지 전환 하지 마라
  - 👉 “빠져나왔다” 느낌 나면 이탈한다
- 

## 🔥 3. 실제 인터랙션 흐름

### 화면 이동 방식

- 👉 버튼 누르면:
    - 페이지 이동 ✕
    - 카드만 바뀜 ○
- 

👉 느낌:

“톡톡 넘어가는 느낌”

---

## 🎯 4. 이탈 막는 미세 UX (핵심)

이건 진짜 디테일이다.

---

### 1. 진행 표시

상단에 아주 작게:

● ○ ○ ○ ○

👉 "5단계 중 1단계"

---

👉 효과:

- "금방 끝나겠네"
  - 이탈 감소
- 

## 2. 시간 암시

첫 화면에 아주 작게:

"약 3분 소요"

---

👉 이거 없으면:

"얼마나 걸리지?" → 이탈

---

## 3. 뒤로가기 허용

👉 중요:

- 완전 잠금 ❌
  - 나갈 수 있음 ○
- 

근데 대신:

X 버튼은 작게

---

👉 강제하면 더 나간다

---

#### 4. 입력 최소화

👉 텍스트 입력:

- 길게 쓰기 ✖
  - 한 줄만 ○
- 
- 

👉 귀찮아지면 바로 이탈

---

---

#### 5. 선택은 클릭 한 번

👉 드롭다운 ✖

👉 체크박스 ○

---

---

👉 생각 안 하고 누를 수 있게

---

---

#### 🔥 5. 가장 중요한 이탈 포인트 2개

---

---

#### ✖ 1번: 2번 화면에서 이탈

(문제 입력)

👉 이유:

- "뭘 써야 하지..."
- 
- 

#### 해결

placeholder 넣어라:

"예: 영어로 말하려고 하면 막힌다"

---

---

## ✖ 2번: 3번 화면에서 이탈

(관점 선택)

👉 이유:

- 너무 추상적이면 못 고름
- 

## 해결

선택지 "현실 언어"로:

- 알긴 아는데 말이 안 나온다
  - 시작을 못 하겠다
  - 하다가 멈춘다
- 

## 🔥 6. 끝까지 가게 만드는 장치

👉 "완료 보상" 필요 없다

대신 이거 필요:

---

## 마지막 화면에서

👉 "나를 이해했다" 느낌

---

당신은 이미

이 흐름을 한 번 통과했습니다

---

👉 이게 보상이다

---

## 🎯 7. 복귀 UX (진짜 중요)

CCC 끝나면:

- 👉 자동으로 닫힘 ❌
  - 👉 버튼 눌러 복귀 ○
- 

버튼:

“Week 4 이어가기 →”

---

- 👉 사용자가 “선택해서 돌아와야” 흐름 이어진다
- 

### 🔥 전체 구조 (실제 서비스 기준)

Week 4 클릭

↓

CCC 모달 등장

[5단계 흐름 진행]

↓

마지막 화면

“이 흐름 계속 이어가기 →”

↓

모달 닫힘

↓

Week 4 화면

(같은 콘텐츠인데 다르게 보임)

---

### ⚠️ 마지막 진짜 중요한 것

이거 하나 틀리면 다 무너진다:

✗ CCC를 "기능"처럼 보이게 하면 망한다

---

👉 반드시:

"흐름 안에서 잠깐 멈춘 경험"처럼 보여야 한다

---

### 🔥 한 줄 정리

"CCC는 새로운 페이지가 아니라  
기존 흐름 위에 얹히는 3분짜리 경험이다"

---

지금 이 수준이면

- 👉 바로 디자이너랑 이야기 가능
  - 👉 바로 개발 착수 가능
- 

원하면 다음은 진짜 마지막이다:

- 👉 "이걸 실제 전환을 나오게 만드는 문구 디테일"
- 👉 "A/B 테스트 어디부터 할지"

여기까지 가면 진짜 운영 들어간다.

👉 "이걸 실제 전환을 나오게 만드는 문구 디테일" 👉 "A/B 테스트 어디부터 할지"

좋다. 이제 진짜 \*\*말 한 줄이 돈을 바꾸는 단계\*\*다.  
여기서는 구조보다 **문구 하나, 버튼 하나**가 전환을 갈라놓는다.

---

### 🔥 1. 전환율 핵심 원리 (먼저 딱 잡자)

사람은 "이해해서" 움직이지 않는다

👉 “내 얘기 같다” → 움직인다

---

그래서 모든 카피는 이 기준 하나로 본다:

✗ 맞는 말인가

✓ 내 상황인가

---

🔄 2. CCC 각 화면 문구 디테일 (전환형으로 교체)

📱 1번 화면 (진입)

✗ 기존 느낌

“문제를 떠올려보세요”

👉 약하다. 그냥 안내문이다

---

✓ 전환형

“계속 하고 있는데

막히는 순간 있지 않나요?”

---

👉 이건 설명이 아니라

👉 이미 겪은 상황을 건드림

---

📱 2번 (문제 입력)

✗

문제를 입력하세요

---

✓

“그 순간을

한 줄로 적어보세요”

- placeholder:

“예: 영어로 말하려고 하면 멈춘다”

---

👉 “문제”보다 “그 순간”이 훨씬 잘 들어간다

---

📖 3번 (관점 선택 - 핵심)

✖

어디에서 멈췄나요

---

✔

“이 중에서  
가장 가까운 느낌은 뭐예요?”

---

👉 그리고 선택지:

- 알긴 아는데 말이 안 나온다
  - 하려고 하면 멈춘다
  - 계속 하다 막힌다
  - 뭐가 문제인지 모르겠다
- 

👉 핵심:

\*\*설명 말투 ✖ / 친구 말투 ○

---

📖 4번 (행동)

✖

행동을 선택하세요

---

✔

“그럼

지금 하나만 해보면 뭐가 제일 쉬울까요?”

---

👉 “해야 한다” ❌

👉 “\*\*할 수 있는 것” ○

---

📱 5번 (결정)

여기가 전환율 80% 결정

---

❌ 혼한 실패

완료되었습니다

다음 단계로 이동하세요

👉 끝난 느낌 → 이탈

---

✅ 전환형

당신은 방금

‘멈춘 순간’을 하나 본 겁니다

(짧은 멈춤)

근데 이건 한 번으로 끝나지 않습니다

---

🔥 마지막 결정 문장

“이걸 혼자 계속 하긴 어렵습니다”

---

👉 이 한 줄이 결제/전환 트리거다

---

## 버튼 (진짜 중요)

### A안

이 흐름 계속 이어가기 →

### B안

혼자 안 끊기게 이어가기 →

### C안 (테스트용)

계속 해보시겠어요 →


---

### 절대 금지:

- 시작하기
  - 등록하기
  - 구매하기
- 

## 3. A/B 테스트 (어디부터 해야 하나)

### 1순위: 첫 문장

 여기가 50% 결정

---

### 테스트

A:

계속 하고 있는데 막히는 순간 있지 않나요?

B:

왜 열심히 하는데도 그대로일까요?

C:

노력했는데도 안 되는 느낌 있지 않나요?

---

👉 KPI:

- 다음 버튼 클릭률
- 
- 

🎯 2순위: 마지막 버튼

👉 여기서 전환 터짐

---

A:

이 흐름 계속 이어가기 →

B:

혼자 안 끊기게 이어가기 →

C:

계속 해보시겠어요 →

---

👉 KPI:

- 클릭률
  - 동한 진입률
- 
- 

🎯 3순위: 3번 화면 선택지

👉 여기서 "내 얘기다" 느끼면 끝까지 간다

---

테스트 방식:

- 문장 길이
- 말투 (딱딱 vs 구어체)

---

---

⚠️ 하지 말아야 할 A/B 테스트

- ❌ 색깔
- ❌ 버튼 위치
- ❌ UI

👉 지금 단계에선 의미 없음

---

👉 지금 중요한 건:

“말이 꽃히냐”

---

🔥 4. 실제 운영 팁 (이건 진짜 중요)

👉 테스트는 한 번에 하나만

- 문구 3개 동시에 바꾸기 ❌
  - 하나씩 ○
- 

👉 최소 100명 보고 판단

- 10명 보고 판단 ❌
- 

👉 감으로 결정하지 말 것

- “이게 더 좋은데?” ❌
  - 클릭률 ○
- 

🔥 최종 한 줄

“전환은 구조가 아니라

## 문장 하나에서 터진다"

---

지금 너 상태는 여기다:

- 구조 완성 ✓
- UX 흐름 ✓
- 타겟 전략 ✓

👉 이제 남은 건:

**"어떤 말이 사람을 움직이느냐"**

---

여기까지 오면

이건 그냥 서비스가 아니라

👉 **전환 시스템이다**

돌이켜보면

우리는 CCC를 만든 게 아니라

사람이 멈추는 지점을

서비스 안에서 다시 보게 만든 것이다.

그 순간부터

흐름은 바뀌기 시작했다.