

1. 팀 이름 : 자강세천(자존심 강한 세 천재들의 대결)

2. 팀 명단 : 강태호 2018102089

문석호 2018102103

강수한 2018102086

3. 풀고자하는 문제 영역

자주 잊어버리거나, 나만 못 듣는 과제 누가 해결해줄 수 없을까?

4. 메모(1)

Q1) 과제를 받으면 주로 언제 하나요?
A1) 마감 직전에 합니다.
Q2) 왜?
A2) 귀찮아서 어쨌든.
Q3) 그러다가 마감 시간 지남 쪽이 없나요?
A3) 있습니다 귀찮아서 어쨌든 마감 안에 못 끝낸 경우도 있고
아예 못 내린 경우도 있습니다.
Q4) 수업을 못 들으셔 과제가 있는지 없는지 모르면?
A4) 친구나 교수님에게 물어 봅니다.
Q5) 그럴 친구가 없으면?
A5) 아직까지는 그런 적이 없습니다.
Q6) 과제를 시간내로 못 끝낸게 같은데 기억 하나요?
A6) 베끼기. Copy.
Q7) 어려운 과제는 어떻게 하나요?
A7) 친구들과 같이 합니다.
Q8) 그럴 친구가 없으면?
A8) 족보를 보거나 * 다른 대학 친구에게 물어보거나

인터뷰자 정보

디자인적 사고를 듣지 않는 경희대학생 1학년 (20세)

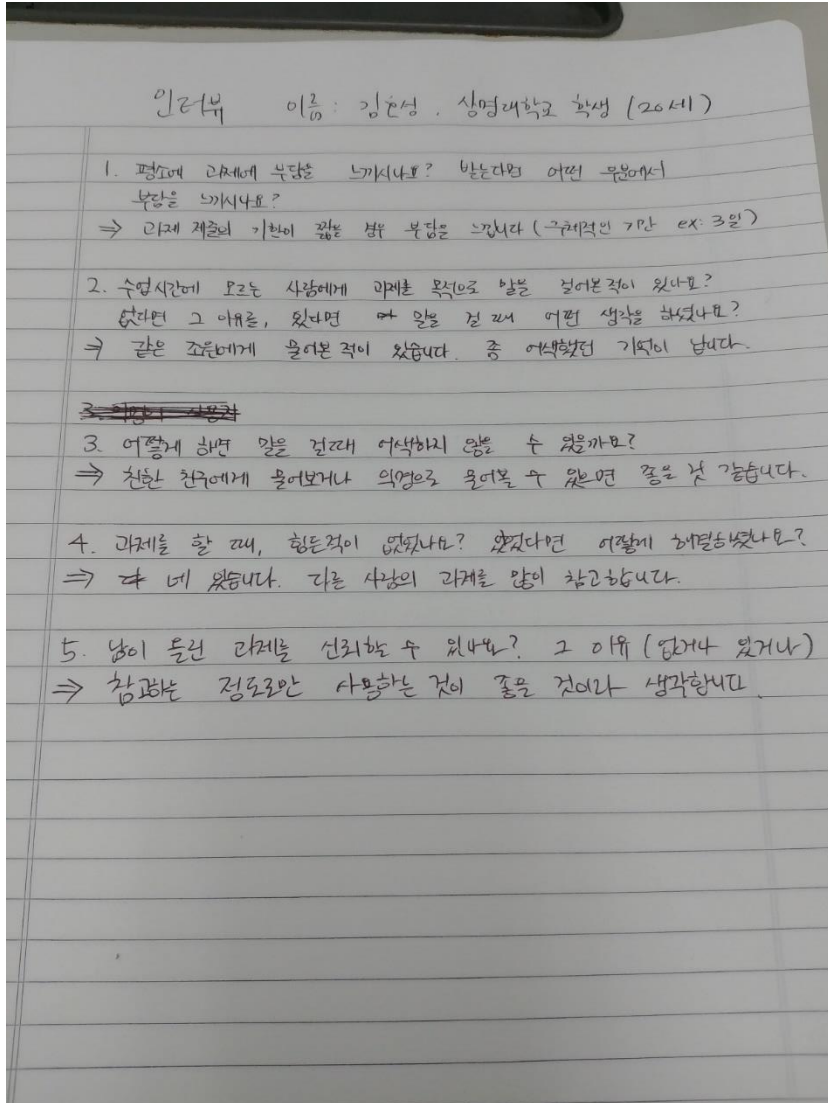
선정이유

과제와 가장 가까이 있는 대학생이기 때문에

인터뷰 방법

대면 인터뷰

4. 메모(2)



인터뷰자 정보

상명대학교 1학년 (20세)

선정이유

평소에 과제가 많다고 말하는 학생이어서 어떻게 과제를 대처하는 지 알고 싶어서 선정함.

인터뷰 방법

온라인 영상 통화(디스코드) 이용

5. 추가 인터뷰(1),(2)를 통해 도출한 결과들

[메모2] Q. 수업시간에 모르는 사람에게 과제를 목적으로 말을 걸어본 적이 있나요? 없다면 그 이유를, 있다면 말을 걸때 어색하진 않았나요?

A. 같은 조원에게 물어본 적이 있습니다. 모르는 사람에게 물어보는 것은 어색할 거 같습니다.

[메모2] Q. 익명의 사용자라면 다른 익명사용자에게 말을 거는 것에 대해 어색함을 느끼시나요?

A. 과제를 물어보는 선에서는 익명도 나쁘지 않다고 생각합니다.

[메모2] Q. 남이 한 과제를 볼 수 있다면 과제를 할 때 도움이 될 것 같나요?

A. 네. 다른 사람 과제를 많이 참고합니다 그런데 실험레포트를 쓸 때. 오히려 생각이 섞여 피해를 줄 꺼 같습니다.

[메모2] Q. 남이 올린 과제 내용을 신뢰 할 수 있을 것이라고 생각하세요?

A. 참고하는 정도로만 사용하는 것이 좋다고 생각합니다.

[메모1] Q. 과제를 주로 언제하나요?

A. 귀찮아서 미루다가 마감 직전에 합니다. => 이러다가 놓친적이 있음

도출된 결과

[메모2] 과제를 물어볼 때 학생들이 어색함을 느낀다. 이를 해결할 방법으로 온라인, 익명성로 방향성을 잡는게 좋을 것이라 생각했다.

[메모2] 대학생들이 과제를 할 때 남의 과제를 잘 참고하며 이를 통해 과제의 부담을 줄일 수 있을 것이라 생각한다. 반대로 과제를 잘 신뢰하지 못하는 경우도 있다는 걸 알게 되었다. 이를 위해 만약 어플리케이션에서 과제 공유 기능을 추가한다면 과제를 검증할만한 방법을 찾는 것이 중요하다고 예상된다.

[메모1] 대학생할에서 과제를 하면서 느낀점(과제를 잊어버리거나, 과제를 못들었을 때 곤란함 등)을 비슷하게 느끼고 있다는 점 그리고 비슷하게 행동한다는 점을 알게 됨(과제를 미루는 습관)

6. POV

POV(Point of View)

과제에 시달리는 대학생들은
과제에 대해 알려줄 어플이 필요하다
왜냐하면 대학생들은 과제를 부담스럽게 생각하기 때문이다.
의외로 학생들은 과제에 대해 못 듣기도 하고 잘 까먹는다.
그러나 모르는 사람에게 과제 물어 보기를 주저하기도 한다.

7. HMW

HMW(How Might We)

1. 어떻게 하면 학생들이 과제를 잘 까먹지 않게 할 수 있을까?
2. 어떻게 하면 모르는 사람에게 숙제를 물어볼 용기가 생길까?
3. 어떻게 하면 학생들에게 과제를 도와줄 수 있을까?
4. 어떻게 하면 모두 과제를 할 수 있을까?
5. 어떻게 하면 서로의 과제를 공유할 수 있을까?
6. 어떻게 하면 학생들이 과제를 놓치지 않게 할 수 있을까?
7. 어떻게 하면 학생들이 과제에 부담을 느끼지 않을 수 있을까?
8. 어떻게 하면 과제를 포기하지 않을 수 있을까?
9. 어떻게 하면 사정이 있어 수업에 가지 못하더라도 과제를 알 수 있을까?
10. 어떻게 하면 과제를 즐겁게 할 수 있을까?

8. 가장 좋은 HMW 질문 3개와 각 질문의 원천이 되었던 POV

3 HMW(How Might We)

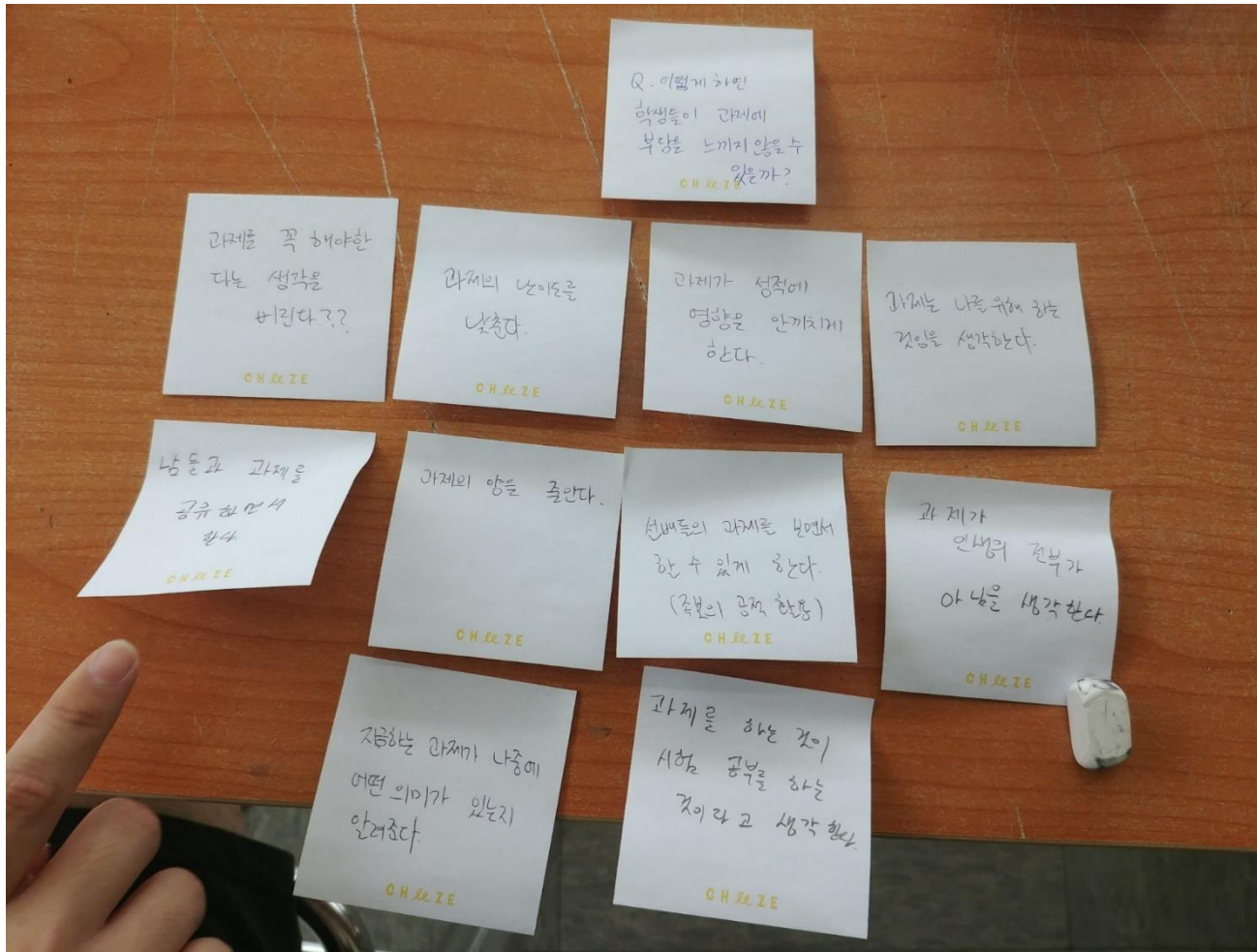
1. 어떻게 하면 학생들이 과제를 잘 까먹지 않게 할 수 있을까?
2. 어떻게 하면 모르는 사람에게 숙제를 물어볼 용기가 생길까?
3. 어떻게 하면 학생들의 과제를 도와줄 수 있을까?
4. 어떻게 하면 모두 과제를 할 수 있을까?
5. 어떻게 하면 서로의 과제를 공유할 수 있을까?
6. 어떻게 하면 학생들이 과제를 놓치지 않게 할 수 있을까?
7. 어떻게 하면 학생들이 과제에 부담을 느끼지 않을 수 있을까?
8. 어떻게 하면 과제를 포기하지 않을 수 있을까?
9. 어떻게 하면 사정이 있어 수업에 가지 못하더라도 과제를 알 수 있을까?
10. 어떻게 하면 과제를 즐겁게 할 수 있을까?

가장 좋은 HMW 질문은 3,6,7번을 선택했습니다.

원천이 된 POV는 모두 “ 과제에 시달리는 대학생들은 과제에 대해 알려줄 어플이 필요하다 왜냐하면 대학생들은 과제를 부담스럽게 생각하기 때문이다. 의외로 학생들은 과제에 대해 못 듣기도 하고 잘 까먹는다. 그러나 모르는 사람에게 과제 물어 보기를 주저하기도 한다. “ 입니다.

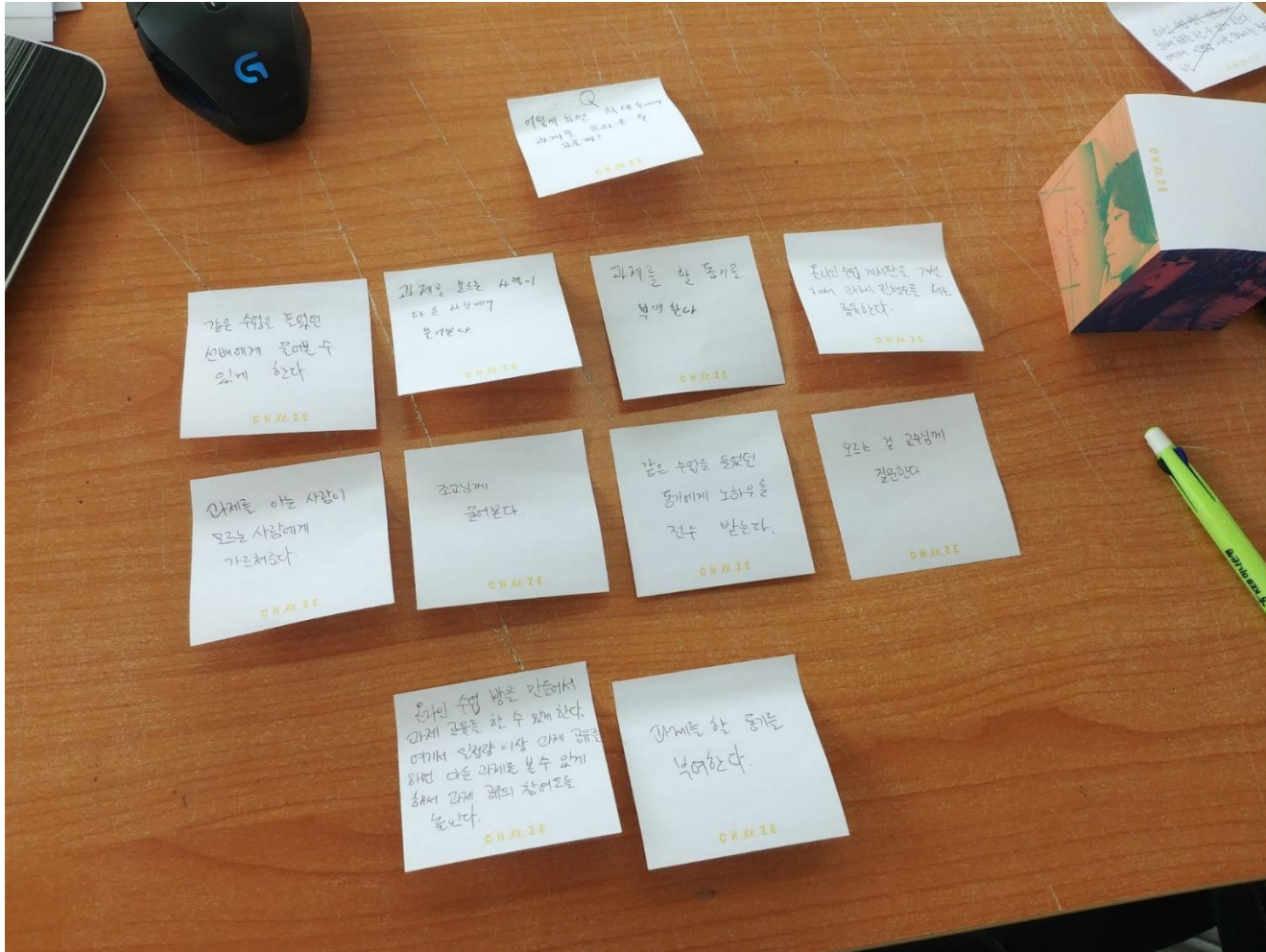
9. 가장 좋은 해결책 (아이디어) 3개 [브레인 스토밍 포스트잇 부분]

어떻게하면 학생들이 과제에 부담을 느끼지 않을 수 있을까에 대한 브레인 스토밍



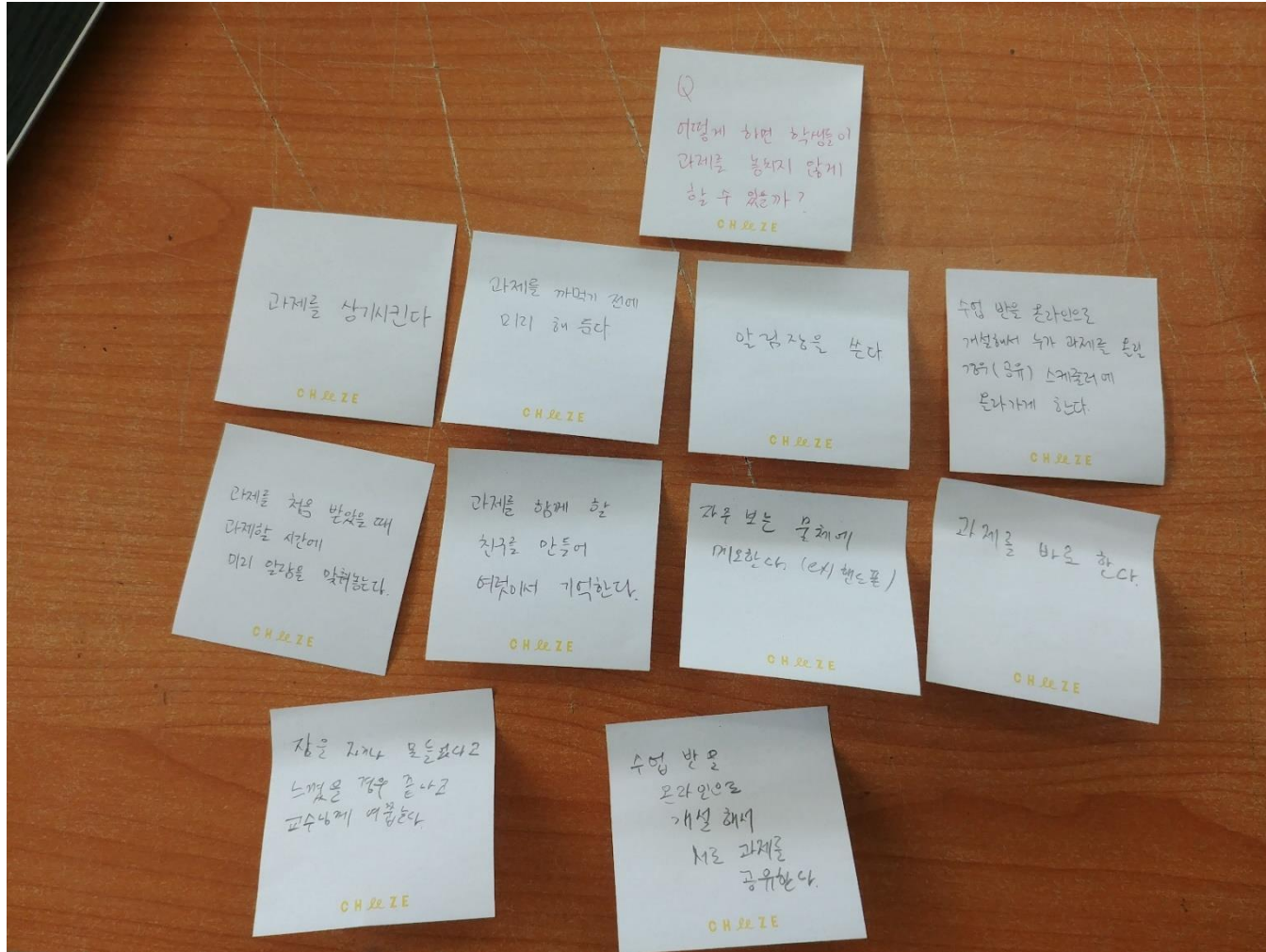
9. 가장 좋은 해결책 (아이디어) 3개 [브레인 스토밍 포스트잇 부분]

어떻게하면 학생들이 과제를 도와줄 수 있을까?에 대한 브레인 스토밍



9. 가장 좋은 해결책 (아이디어) 3개 [브레인 스토밍 포스트잇 부분]

어떻게하면 학생들이 과제에 놓치지 않게 할 수 있을까에 대한 브레인 스토밍



9. 가장 좋은 해결책 (아이디어) 3개 고르기[기준 및 선택]

3 Best Solution

선정 기준

아이디어의 내용이 추상적이지 않아야 한다.

어플리케이션으로 구현할 수 있는 내용이어야 한다.

누구나 사용할 수 있게 보편적으로 보급할 수 있어야 한다.

- ✓ 1. 온라인으로 선배들의 과제를 보면서 참고할 수 있게 한다.(족보의 공적 활용)
- ✓ 2. 수업 반을 온라인으로 개설해서 누가 과제를 올릴 경우(공유) 스케줄러에 올라가게 한다.
- ✓ 3. 온라인 수업 방을 만들어서 과제 공유를 할 수 있게 한다.
여기서 일정량 이상 과제 공유를 하면 다른 과제를 볼 수 있게 해서 과제 공유의 참여도를 높인다.

10.(1) 경험 프로토타입

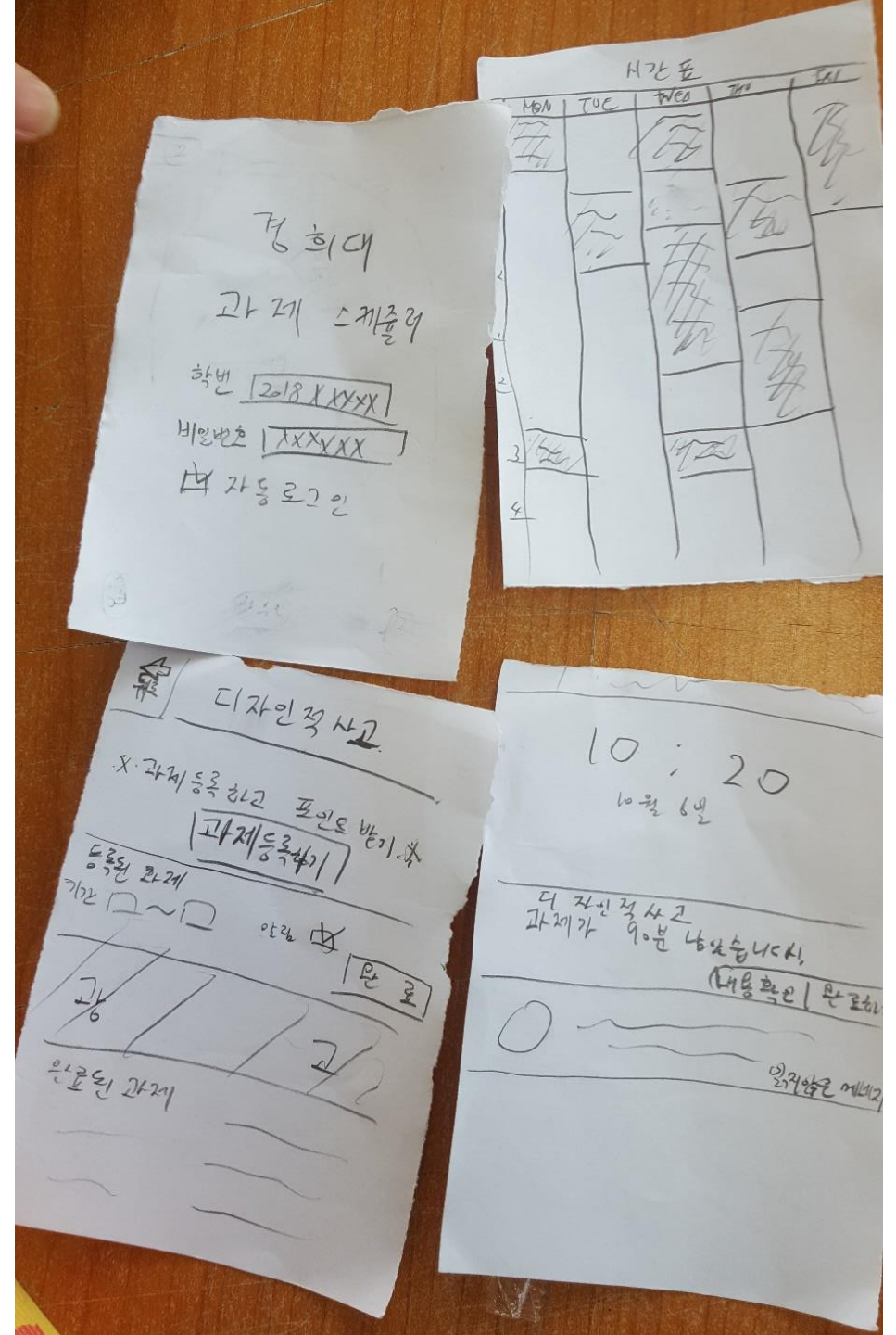
a. 검증하고자 했던 가정들

과제를 알려주면 과제를 할 것이라는 가정

b. 프로토타입을 어떤 식으로 만들었습니까?

-> 이미지 첨부

종이에 연필로 그려서 앱 디자인을 했습니다(빨리 만들 수 있어서 채택했습니다.)



10.(1) 경험 프로토타입

c. 프로토타입을 어떻게 테스트했습니까?

경희대학교 최준혁(1학년, 20세)학생이 도움을 주었습니다.

세미나실에서 창 밖 풍경을 보며 멍 때리다가 과제 스케줄러를 통해 과제를 인지하게 되는 과정을 테스트했다

d. 프로토타입을 어떤 식으로 만들었습니까?

만족스러웠던 점

테스터가 멍 때리고 있다가 핸드폰으로 알람이 온다면 과제가 있다는 사실을 인지할 수 있었다.

만족하지 못했던 점

알려주는 건 좋는데 알려줘도 시간이 남아서 미루게 되고, 결국 까먹는다는 의견이 있었다.

배운 점

과제를 알려줘도 결국 중요한 것은 학생의 과제 참여 의지가 무조건적으로 필요함을 깨닫게 되었다.



10.(1) 경험 프로토타입

e. 프로토타입의 가정이 말이 되는 가정들인가?

과제를 알려주면 과제를 할 것이라 생각했는데 과제를 할 의지가 없는 사람은 결국 미루다가 마감에 닥쳐서 한다. 따라서 과제를 알려주면 과제를 할 것이라는 명제는 틀렸다.(보완이 필요하다.)

e1. 추가된 가정

여러 번 알람이 간다면 과제 제출률이 올라갈 수 있을 것이다.

과제의 중요도를 알려주면 과제 제출률이 올라갈 것이다.

F는 공통으로 마지막에 추가했습니다.

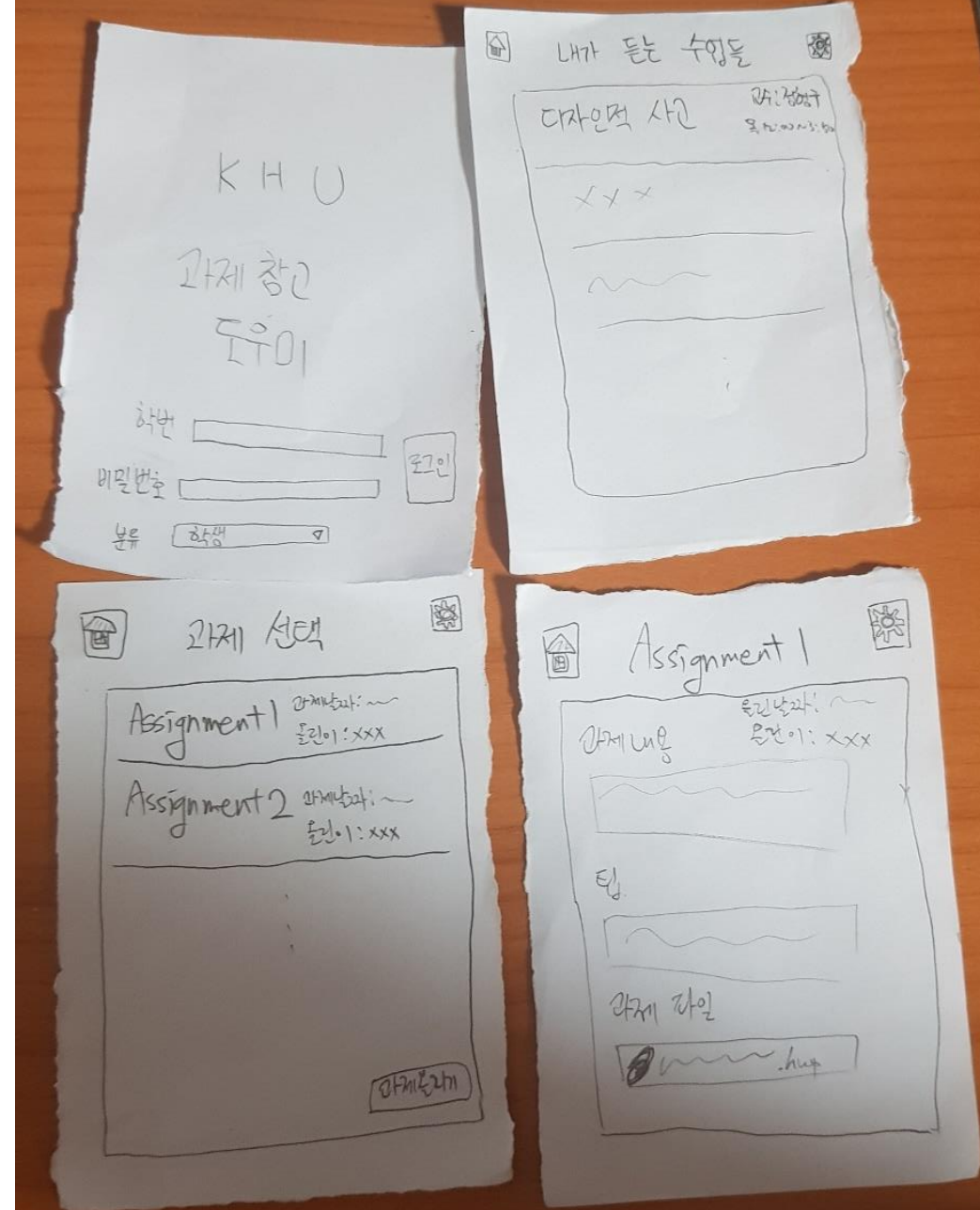
10.(2) 경험 프로토타입

a. 검증하고자 했던 가정들

과제를 하면서 과제를 어떻게 해야할지 모르겠거나, 하다가 막혔을 때 도움이 될 것이다.

b. 프로토타입을 어떤 식으로 만들었습니까?

종이에 연필로 그려서 앱 디자인을 했습니다(빨리 만들 수 있어서 채택했습니다.)



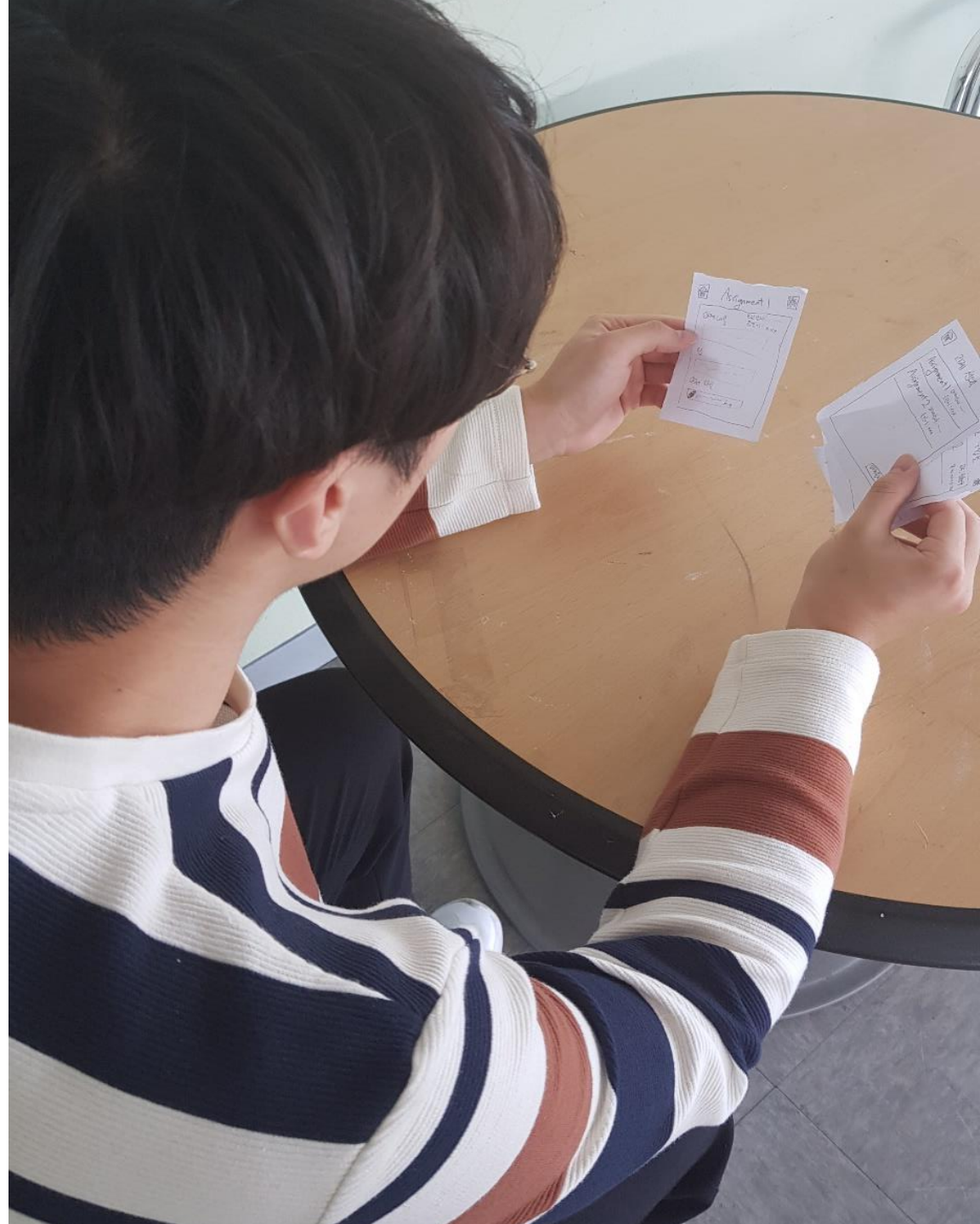
10.(2) 경험 프로토타입

c. 프로토타입을 어떻게 테스트했습니까?

직접 과제를 잊어버리고 다른 일을 하는 상황을 가정하여 테스트 해보았습니다. 소프트웨어융합학과 김대호 학생이 도와주었습니다.
(여기서 테스트 이미지는 하나만 첨부했습니다 기타 자료는 13번에 입력하였습니다.)

d. 경험 프로토타입 테스트 과정

만족스러웠던 점 & 만족하지 못했던 점 & 배운 점
과제를 잊어버렸을 때 떠올리기는 좋았으나 과제를 참고할 때 과제를 하기가 싫어 무작정 과제를 베낄 수 있다는 점은 만족하지 못했습니다. 이를 통해 과제제출률을 높이려는 취지는 좋았으나 무작정 과제제출률만 높이려고 하다 보니 과제의 질이 떨어질 수 있다는 점을 배울 수 있었습니다.



10.(2) 경험 프로토타입

e. 프로토타입의 가정이 말이 되는 가정들인가?

과제에 도움이 되겠지만, 같이 수업받는 사람들의 과제를 참고해버리면 같은 수준의 과제가 많아질 것이고 이는 교수님이 봤을 때 평가하기가 많이 어려울 것 같다.

e1. 추가된 가정

사전 인터뷰 결과 다른 사람의 과제 참고하는 정도로만 쓰인다고 했는데, 같은 수업이 아닌 선배의 과제를 참고하면 도움이 될 것이다.

F는 공통으로 마지막에 추가했습니다.

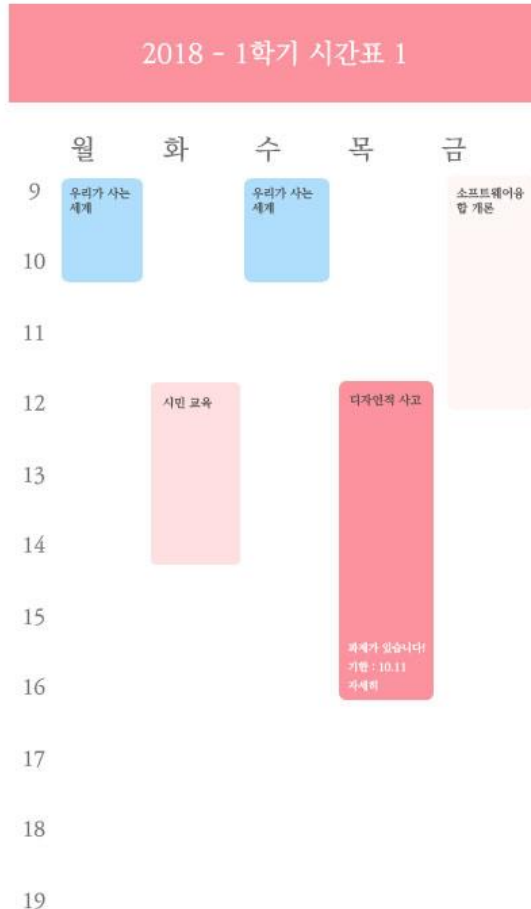
10.(3) 경험 프로토타입

a. 검증하고자 했던 가정들

온라인으로 과제를 공유 및 알림 설정을 하면
과제 제출률이 올라갈 것이다

b. 프로토타입을 어떤 식으로 만들었습니까?

포토샵으로 앱 디자인을 했습니다(수정이 용이해서 채택했습니다.)



디자인적 사고의 과제

Assignment #4 과제에 대해 Verified

4주차 과제여 Unverified

디자인적 사고의 과제

Assignment 4 과제에 대하여 닉네임 김구라

디자인적 사고 4주차 과제입니다.
자세한 내용은
<https://docs.google.com/document/d/1nexc1VPR9mSm7p12MnEw8h5CvUXzIEUV1AQR99BH1c0/edit#> 를 참고하세요

기한은 10월 11일까지입니다.

좋아요 누르기(14) 알람 설정하기

프로토타입 설명

1. 시간표를 보여주는 창(과제 유무 및 기한 확인가능), 클릭하면 과제 창이 띄워짐
2. 과제에 대해서 글쓰기를 할 수 있음 일정 이상 좋아요를 받으면 검증되었다는 표시가 뜸
3. 과제 내용 및 기한에 대해 자세히 알 수 있으며 알람을 설정하는 기능과 좋아요를 눌러 과제를 검증할 수 있다.
4. 과제의 예시를 보며 참고할 수 있다.

닉네임 디자인적사고 장인
알고싶었던 정보입니다 감사합니다 ^^

과제 예시 보기

10.(3) 경험 프로토타입

c. 프로토타입을 어떻게 테스트했습니까?

소프트웨어융합학과 임한결 학생에게 과제가 있는 상황을 가정하여 테스트를 부탁함.

수업을 같이 듣는 사람이 없는데, 수업에 불참 한 상황을 재연함.
(여기서 테스트 이미지는 하나만 첨부했습니다 기타 자료는 13번에 입력 하였습니다.)

d. 프로토타입을 어떤 식으로 만들었습니까?

만족스러웠던 점

테스터가 자신의 경험을 이야기하면서 혼자 듣는 수업이 있을 때 누군가 과제를 알려준다면 좋을 것이라고 하였고, 만약 이런 어플이 있다면 사용할 것이라고 이야기했다.

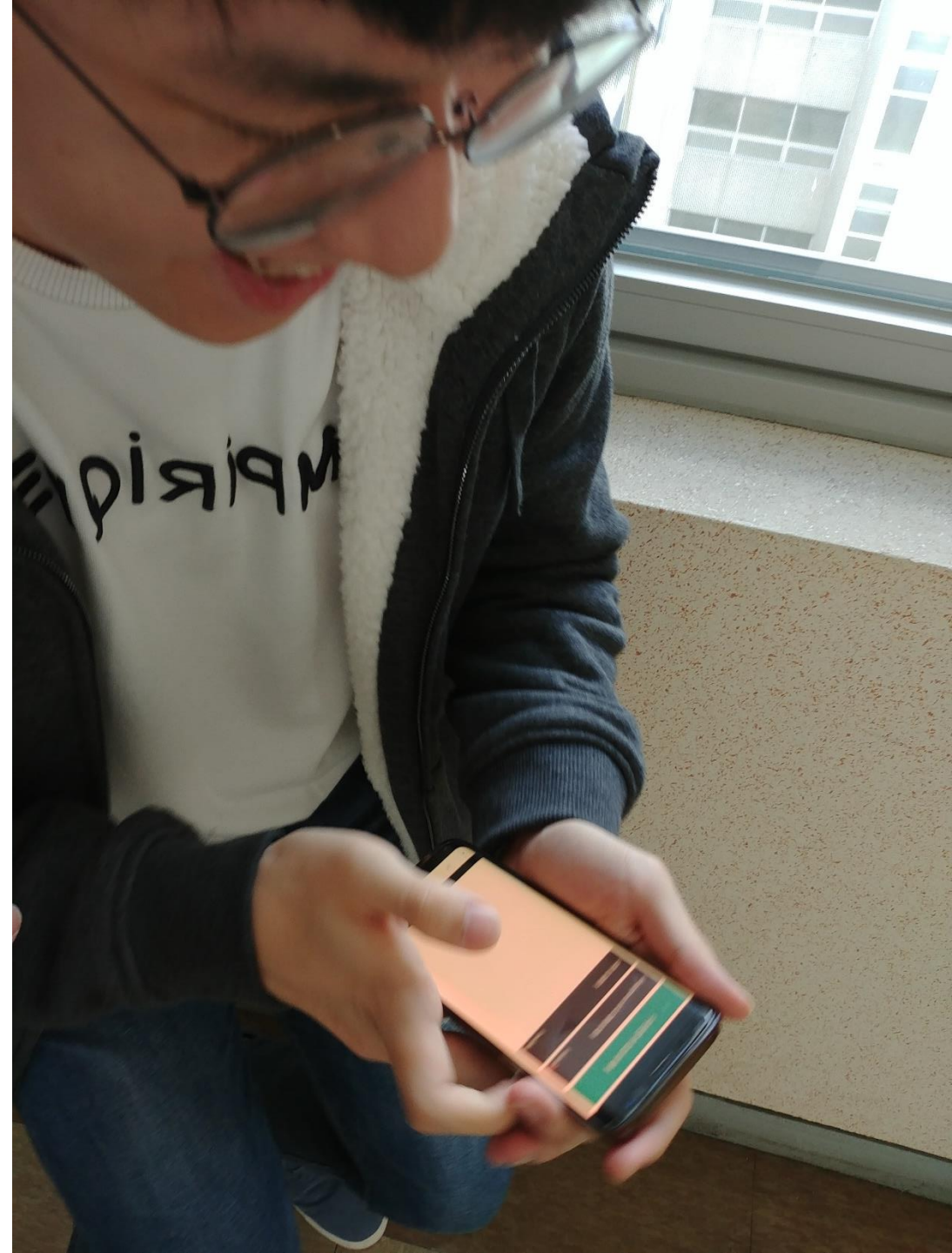
만족하지 못했던 점

자신은 사용할 것이라고 했지만 만약 사용자가 별로 없으면 의미가 없지 않는가?라는 의문점을 제시해주었다.

배운 점

과제 공유에 보상이 충분하지 않으면 과제 공유를 귀찮아서 하지 않을 것이라는 점을 알아낼 수 있었다.

인터뷰에서는 과제를 못 들었을 때 과제를 포기하는 사람이 있었지만, 그럼에도 불구하고 정 급하면 물어 볼 것이라고 테스터가 말함.



10.(3) 경험 프로토타입

e. 프로토타입의 가정이 말이 되는 가정들인가?

만약 과제 공유에 참여하는 학생이 많다면 유효하게 사용될 수 있을 것이라고 예상된다
그러나 온라인으로 학생들의 참여가 부진하면 가정이 유효하지 않다고 예상된다.

e1. 추가된 가정

충분한 보상을 하면 과제 공유의 참여도가 높아질 것이고, 과제 공유가 많아지면 과제 부담이 줄어들 것이다(질적, 양적)

F는 공통으로 다음 장에 추가했습니다.

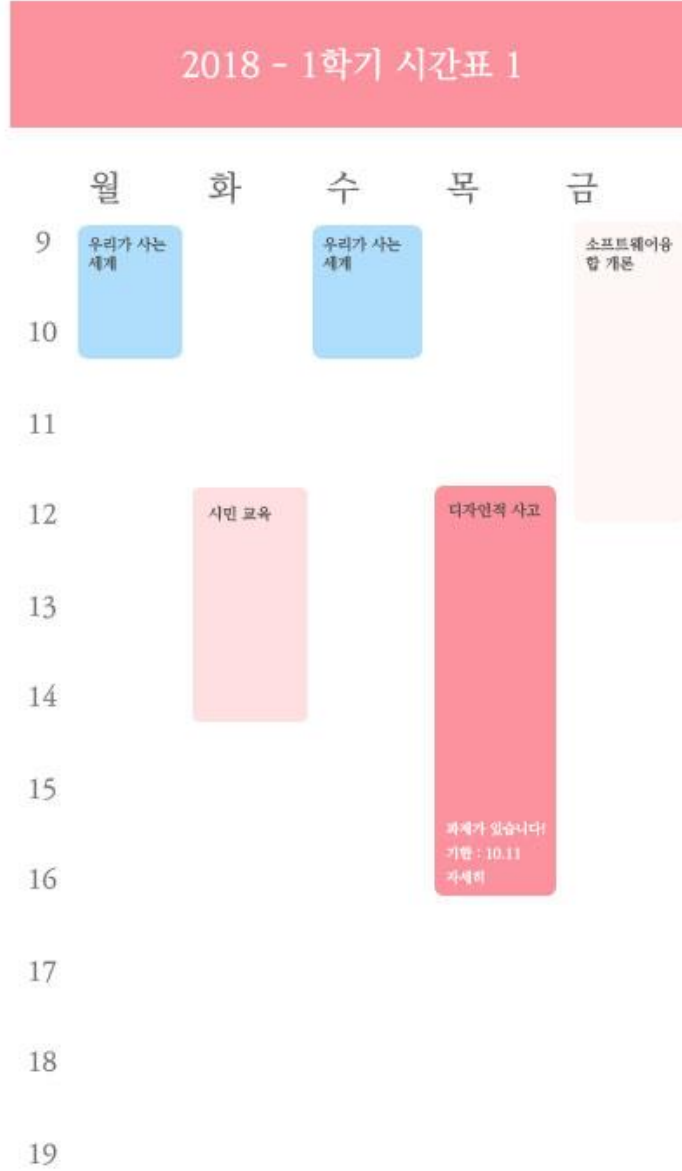
10.(f) 경험 프로토타입

궁극적으로 문제 해결을 하는데 있어 어떤 프로토타입이 가장 좋다고 생각하세요?
저희는 3번 프로토타입이 가장 좋다고 생각했습니다.

1. 온라인으로 과제 내용을 공유할 수 있는 기능 -> 수업시간에 즐기나 불참했을 때 어색함을 느끼지 않고 과제에 대해서 알 수 있고 정확하지 않은 정보를 다시 한 번 확인 할 수 있음.
2. 좋아요를 누를 수 있는 기능 -> 과제의 신뢰도를 검증할 수 있음.
3. 시간표 기능 -> 기본적인 기능으로 수업시간에 도움이 될 것이고 과제를 한 눈에 파악하는 데 도움이 되므로
4. 알람 설정 기능 -> 과제를 상기 시킬 수 있어서 과제를 상기시키는 데 도움이 됨.

등 우리가 해결하고자 하는 문제인 ‘못 듣거나 까먹는 과제를 해결하고 싶다’는 문제에 가장 적합하다고 예상했다.

11. 가장 성공적인 프로토타입(사진 및 설명)



디자인적 사고의 과제

Assignment #4 과제에 대해 Verified

4주차 과제여 Unverified

프로토 타입 설명

1. 시간표를 보여주는 창(과제 유무 및 기한 확인가능), 클릭하면 과제 창이 띄워짐
2. 과제에 대해서 글쓰기를 할 수 있음 일정 이상 좋아요를 받으면 검증되었다는 표시가 뜬
3. 과제 내용 및 기한에 대해 자세히 알 수 있으며 알람을 설정하는 기능과 좋아요를 눌러 과제를 검증할 수 있다.
4. 과제의 예시를 보며 참고할 수 있다.

디자인적 사고의 과제

Assignment 4 과제에 대하여 닉네임 김구라

디자인적 사고 4주차 과제입니다.
자세한 내용은
<https://docs.google.com/document/d/1nexc1VPR9mSm7p12MnEw8h5CvUXzIEUV1AQR9BH1c0/edit#> 를 참고하세요

기한은 10월 11일까지입니다.

좋아요 누르기(14) 알람 설정하기

닉네임 디자인적사고 장민
알고싶었던 정보입니다 감사합니다 ^^

11. 가장 성공적인 프로토타입(성공적이었던 이유)

#과제 알림 기능을 설정할 수 있다는 점에서 과제를 상기시키는 데 도움이 됨.

타인의 과제 공유를 신뢰하지 못하는 경향이 있었는데 좋아요를 통해 과제의 신뢰도를 알려줄 수 있다면 그런 요소는 사라질 것이라고 예상했고, 테스트 결과 테스터도 신뢰했음.

#온라인으로 과제 내용을 공유할 수 있는 기능으로 수업시간에 졸거나 불참했을 때 어색함을 느끼지 않고 과제에 대해서 알 수 있을 것이라 테스터가 이야기 함.

12. 발표자료

이 이후로 13번 전까지 발표자료입니다.

몇 몇 슬라이드는 애니메이션을 써서 사진이 겹쳐 보입니다

팀 자강세천

팀원

2018102089 강태호

2018102086 강수한

2018102103 문석호



자주 잊어버리거나 나만 듣지 못한 과제,
해결해줄 수 없을까?

목차

소개(~1)

목차(~2)

인터뷰 결과 (~4)

POV (~5)

가장 좋은 HMW 질문 3개와 질문들의 원천이 되는 POV (~8)

경험 프로토타입 3개 (~11)

요약 (~12)

마무리 (~13)

인터뷰 과정



참여자 2

WHO

디자인적사고를 듣지 않는 경희대학교 학생(20세)

WHY

과제와 가장 가까이 있는 학생이기 때문에 선정

HOW

대면 인터뷰

WHERE

기숙사 12층 세미나실

인터뷰를 통해 발견한 점

#대학생활에서 과제를 하면서 느낀점(과제를 잊어버리거나, 과제를 못들었을 때 곤란함 등)을 비슷하게 느끼고 있다는 점 그리고 비슷하게 행동한다는 점을 알게 됨(과제를 미루는 습관)

인터뷰 과정



참여자 2

WHO

상명대학교 학생(20세)

WHY

평소에 과제가 많다고 말하는 학생이어서 어떻게 과제를 대처하는지 알고 싶어서 선정함

HOW

온라인 영상통화(디스코드 이용)

WHERE

온라인

인터뷰를 통해 발견한 점

과제를 물어볼 때 학생들이 어색함을 느낀다. 이를 해결할 방법으로 **온라인, 익명성로 방향성**을 잡는게 좋을 것이라 생각했다.

대학생들이 과제를 할 때 남의 과제를 잘 참고하며 이를 통해 과제의 부담을 줄일 수 있을 것이라 생각한다. 반대로 과제를 잘 신뢰하지 못하는 경우도 있다는 걸 알게 되었다. 이를 위해 만약 어플리케이션에서 과제 공유 기능을 추가한다면 **과제를 검증할만한 방법을 찾는 것이 중요하다고** 예상된다.

POV(Point of View)

과제에 시달리는 대학생들은
과제에 대해 알려줄 어플이 필요하다
왜냐하면 대학생들은 과제를 부담스럽게 생각하기 때문이다.
의외로 학생들은 과제에 대해 못 듣기도 하고 잘 까먹는다.
그러나 모르는 사람에게 과제 물어 보기를 주저하기도 한다.

HMW(How Might We)

1. 어떻게 하면 학생들이 과제를 잘 까먹지 않게 할 수 있을까?
2. 어떻게 하면 모르는 사람에게 숙제를 물어볼 용기가 생길까?
3. 어떻게 하면 학생들에게 과제를 도와줄 수 있을까?
4. 어떻게 하면 모두 과제를 할 수 있을까?
5. 어떻게 하면 서로의 과제를 공유할 수 있을까?
6. 어떻게 하면 학생들이 과제를 놓치지 않게 할 수 있을까?
7. 어떻게 하면 학생들이 과제에 부담을 느끼지 않을 수 있을까?
8. 어떻게 하면 과제를 포기하지 않을 수 있을까?
9. 어떻게 하면 사정이 있어 수업에 가지 못하더라도 과제를 알 수 있을까?
10. 어떻게 하면 과제를 즐겁게 할 수 있을까?

3 HMW(How Might We)

1. 어떻게 하면 학생들이 과제를 잘 까먹지 않게 할 수 있을까?
2. 어떻게 하면 모르는 사람에게 숙제를 물어볼 용기가 생길까?
3. **어떻게 하면 학생들의 과제를 도와줄 수 있을까?**
4. 어떻게 하면 모두 과제를 할 수 있을까?
5. 어떻게 하면 서로의 과제를 공유할 수 있을까?
6. **어떻게 하면 학생들이 과제를 놓치지 않게 할 수 있을까?**
7. **어떻게 하면 학생들이 과제에 부담을 느끼지 않을 수 있을까?**
8. 어떻게 하면 과제를 포기하지 않을 수 있을까?
9. 어떻게 하면 사정이 있어 수업에 가지 못하더라도 과제를 알 수 있을까?
10. 어떻게 하면 과제를 즐겁게 할 수 있을까?

원천이 된 POV

과제에 시달리는 대학생들은
과제에 대해 알려줄 어플이 필요하다
왜냐하면 대학생들은 과제를 부담스럽게 생각하기 때문이다.
의외로 학생들은 과제에 대해 못 듣기도 하고 잘 까먹는다.
그러나 모르는 사람에게 과제 물어 보기를 주저하기도 한다.

Prototype

테스트 방법

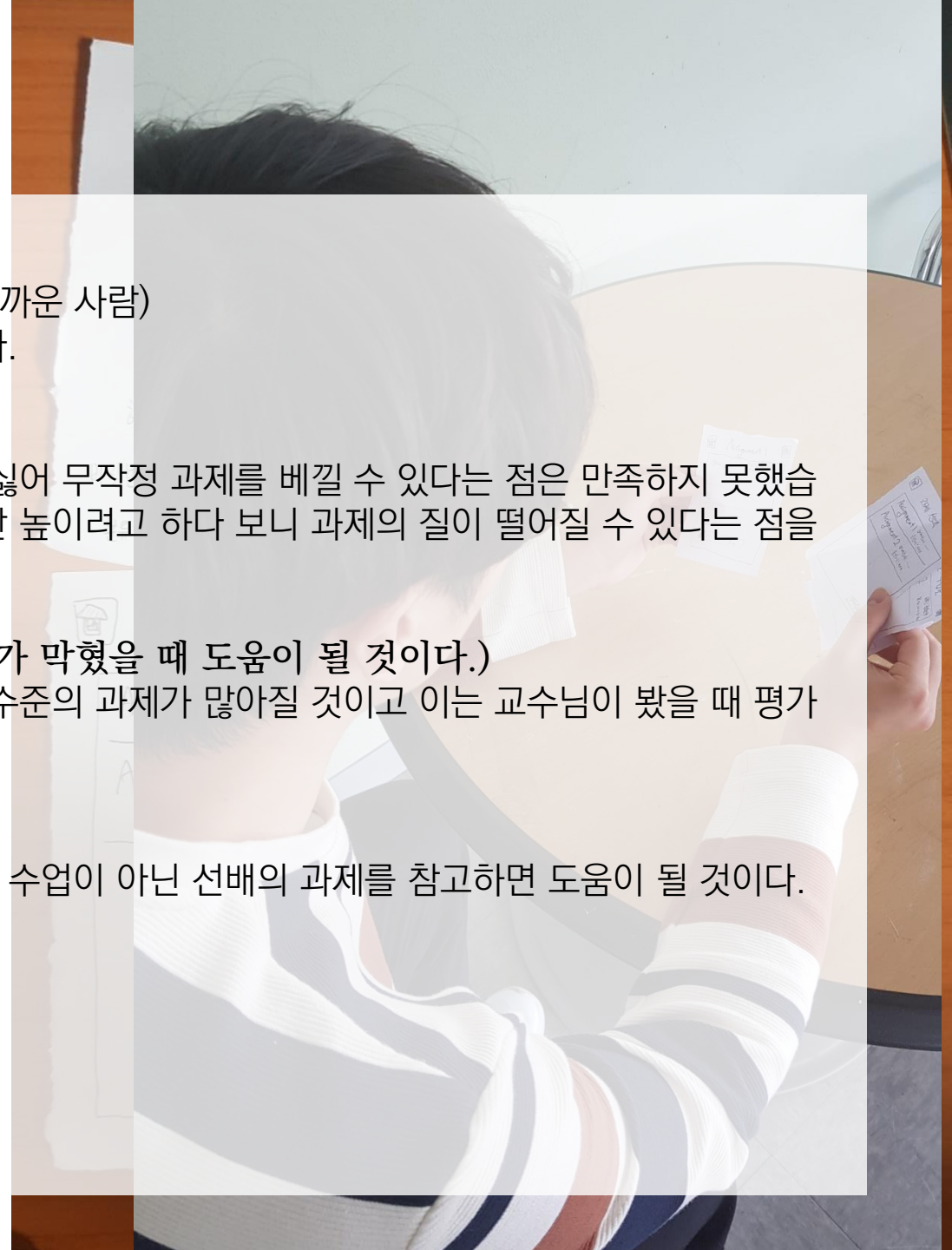
소프트웨어융합학과 김대호 학생이 도와주었습니다. 선정이유(과제에 가장 가까운 사람) 직접 과제를 잊어버리고 다른 일을 하는 상황을 가정하여 테스트 해보았습니다.

잘 된 점 & 잘 안되었던 점 & 놀랐던 점, 배운 점

1. 과제를 잊어버렸을 때 떠올리기는 좋았으나 과제를 참고할 때 과제를 하기가 싫어 무작정 과제를 베낄 수 있다는 점은 만족하지 못했습니다.
2. 이를 통해 과제제출률을 높이려는 취지는 좋았으나 무작정 과제제출률만 높이려고 하다 보니 과제의 질이 떨어질 수 있다는 점을 배울 수 있었습니다.
3. 들은 수업의 과제들을 볼 수 있는 화면
4. **가정의 유효성** (과제를 하면서 과제를 어떻게 해야할지 모르겠거나, 하다가 막혔을 때 도움이 될 것이다.)
과제에 도움이 되겠지만, 같이 수업받는 사람들의 과제를 참고해버리면 같은 수준의 과제가 많아질 것이고 이는 교수님이 봤을 때 평가하기가 많이 어려울 것 같다.

새로운 가정

사전 인터뷰 결과 다른 사람의 과제 참고하는 정도로만 쓰인다고 했는데, 같은 수업이 아닌 선배의 과제를 참고하면 도움이 될 것이다.



Prototype

테스트 방법

경희대학교 최준혁(1학년, 20세)학생이 도움을 주었습니다.

세미나실에서 창 밖 풍경을 보며 멍 때리다가 과제 스케줄러를 통해 과제를 인지하게 되는 과정을 테스트했다

프라이미티브 설명

테스터가 멍 때리고 있다가 핸드폰으로 알람이 온다면 과제가 있다는 사실을 인지할 수 있다.

1. 로그인 화면

2. 잘 안되었던 점

3. 알려주는 건 좋은데 알려줘도 시간이 남아서 미루게 되고, 결국 까먹는다는 의견이 있었다.

사용자가 과제의 팁을 올리면 포인트를 주는 것으로 다른 과제를 참고하거나, 스토

를 단...을 구매할 수 있게 하여 참여를 유도할 수 있게한다.(광고가

이유) 과제를 알려줘도 결국 중요한 것은 학생의 과제 참여 의지가 무조건적으로 필요함을 깨닫게 되었다.

4. 스마트폰 잠금화면에 과제 알람을 띄울 수 있다.

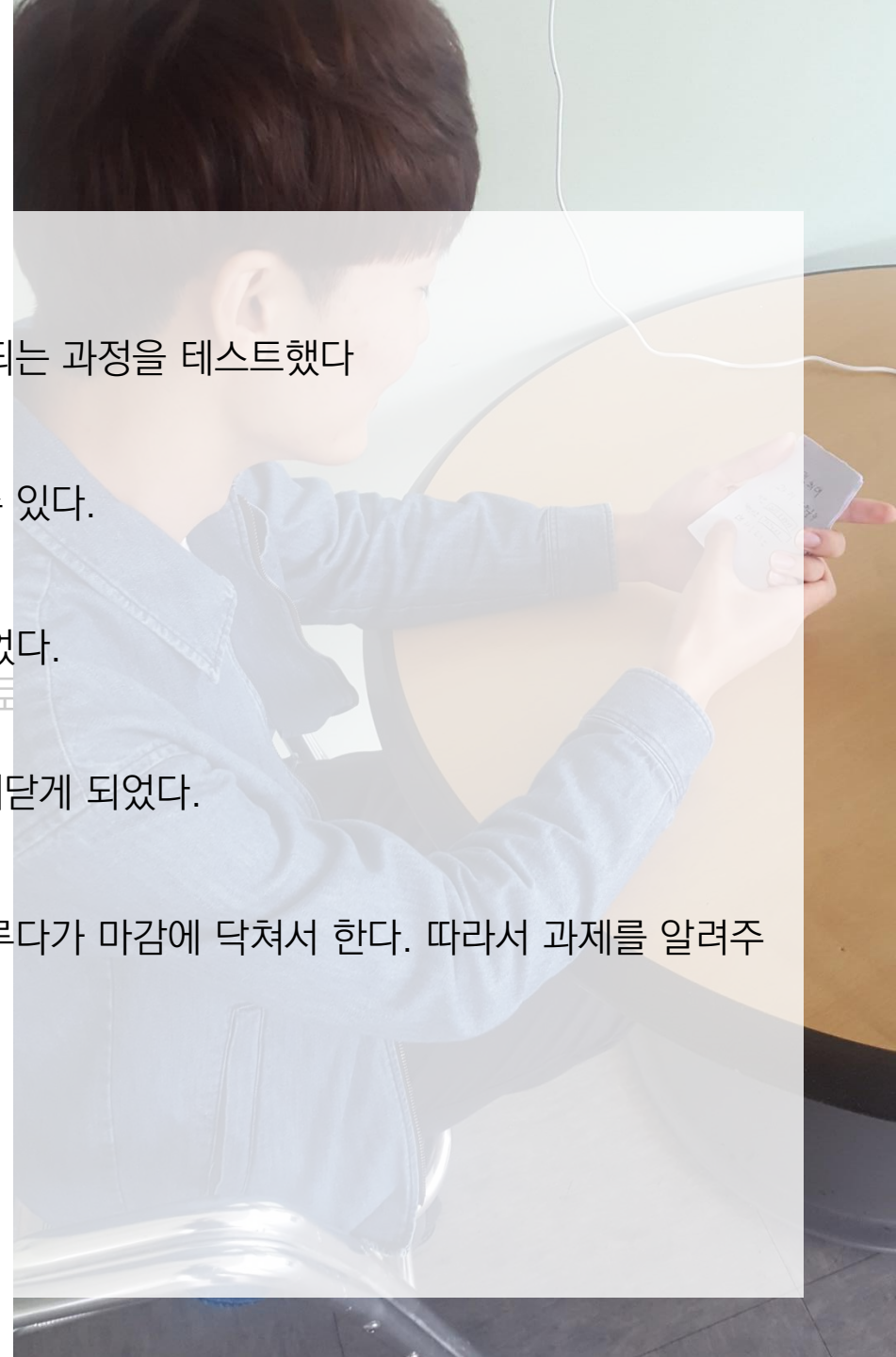
가정의 유효성 (과제를 알려주면, 과제를 할 것이다.)

과제를 알려주면 과제를 할 것이라 생각했는데 과제를 할 의지가 없는 사람은 결국 미루다가 마감에 닥쳐서 한다. 따라서 과제를 알려주면 과제를 할 것이라는 명제는 틀렸다.(보완이 필요하다.)

새로운 가정

여러 번 알람이 간다면 과제 제출률이 올라갈 수 있을 것이다.

과제의 중요도를 알려주면 과제 제출률이 올라갈 것이다.



Prototype

테스트 방법

소프트웨어융합학과 임한결 학생에게 과제가 있는 상황을 가정하여 테스트를 부탁함.
수업을 같이 듣는 사람이 없는데, 수업에 불참 한 상황을 재연함.

잘 된 점

테스터가 자신의 경험을 이야기하면서 혼자 듣는 수업이 있을 때 누군가 과제를 알려준다면 좋을 것이라고 하였고, 만약 이런 어플이 있다면 사용할 것이라고 이야기했다.

잘 안되었던 점

자신은 사용할 것이라고 했지만 만약 사용자가 별로 없으면 의미가 없지 않는가?라는 의문점을 제시해주었다.

놀랐던 점, 배운 점

과제 공유에 보상이 충분하지 않으면 과제 공유를 귀찮아서 하지 않을 것이라는 점을 알아낼 수 있었다.
인터뷰에서는 과제를 못 들었을 때 과제를 포기하는 사람이 있었지만, 그럼에도 불구하고 정 급하면 물어 볼 것이라고 테스터가 말함.

가정의 유효성 (온라인으로 과제를 공유 및 알림 설정을 하면 과제 제출률이 올라갈 것이다.)

만약 과제 공유에 참여하는 학생이 많다면 유효하게 사용될 수 있을 것이라고 예상된다.
그러나 온라인으로 학생들의 참여가 부진하면 가정이 유효하지 않다고 예상된다.

새로운 가정

충분한 보상을 하면 과제 공유의 참여도가 높아질 것이고, 과제 공유가 많아지면 과제 부담이 줄어들 것이다(질적, 양적)

디자인적 사고의 과제

Assignment #4 과제에 대해

Verified 

Unverified

디자인적 사고의 과제

Assignment 4 과제에 대하여

닉네임 김구라

디자인적 사고 4주차 과제입니다.

자세한 내용은

<https://docs.google.com/document/d/1nexc1VPR9mSm7p12MnEw8h5CvUXziEUV>

기한은 10월 11일까지입니다.

 좋아요 누르기(14)

알림 설정하기

알고싶었던 정보입니다 감사합니다 ^^

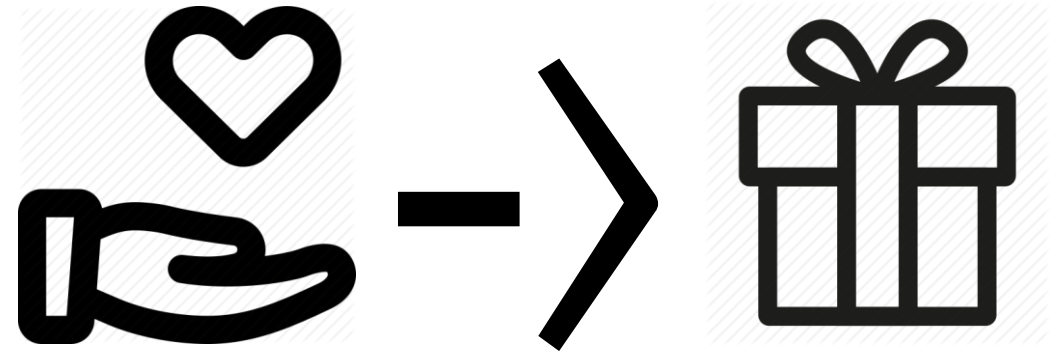
과제 예시 보기

요약

#이번 과제를 수행하며 발견된 점

과제 공유 보상에 대한 적절한 보상점 찾기가 중요함.

현재 많은 사용자를 보유하고 있는 에브리타임과의 차별성을 구비해야 된다.



#다음 단계는?

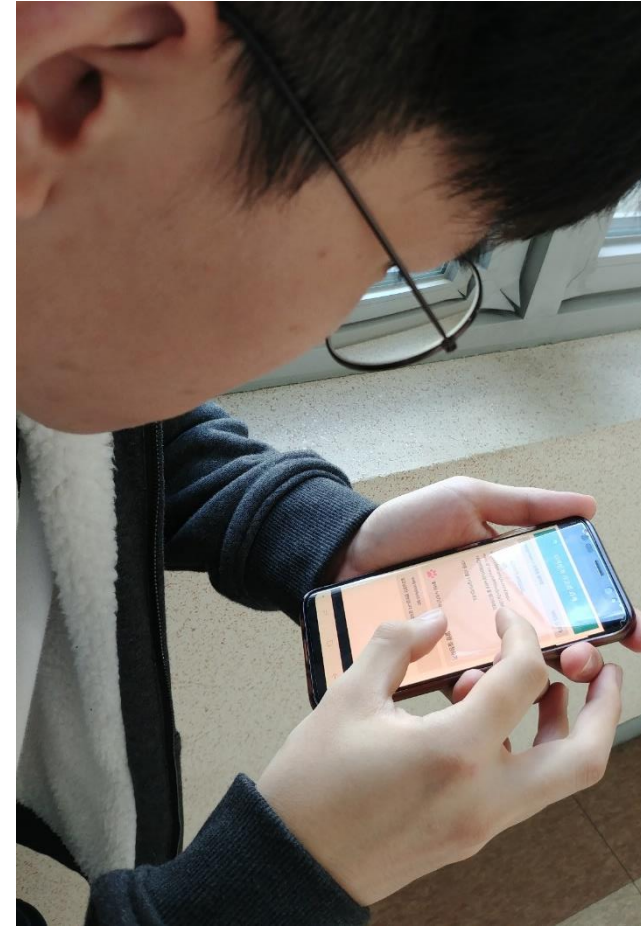
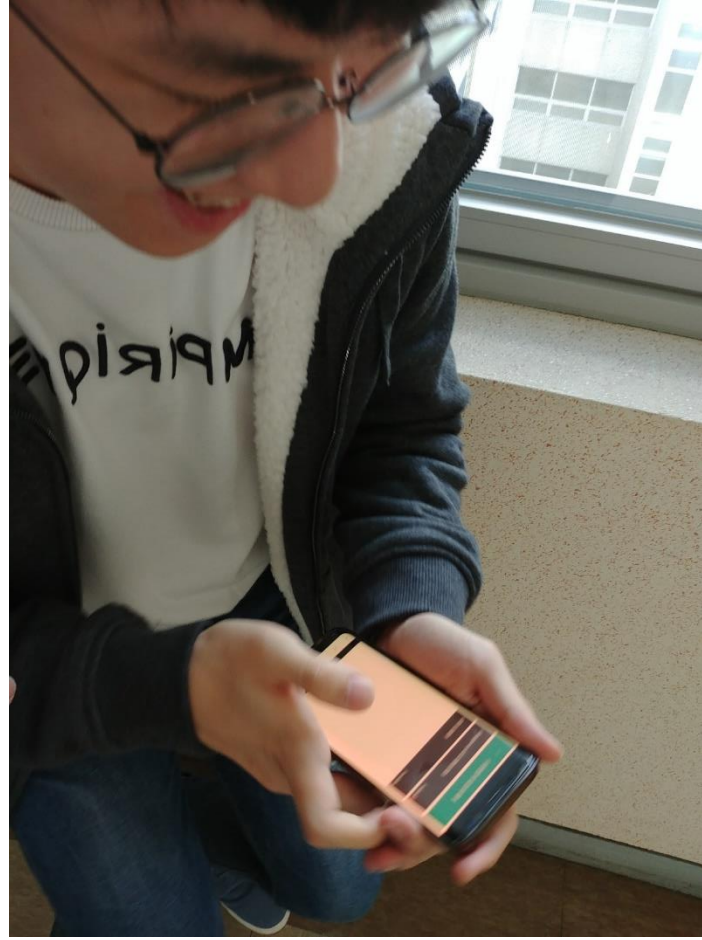
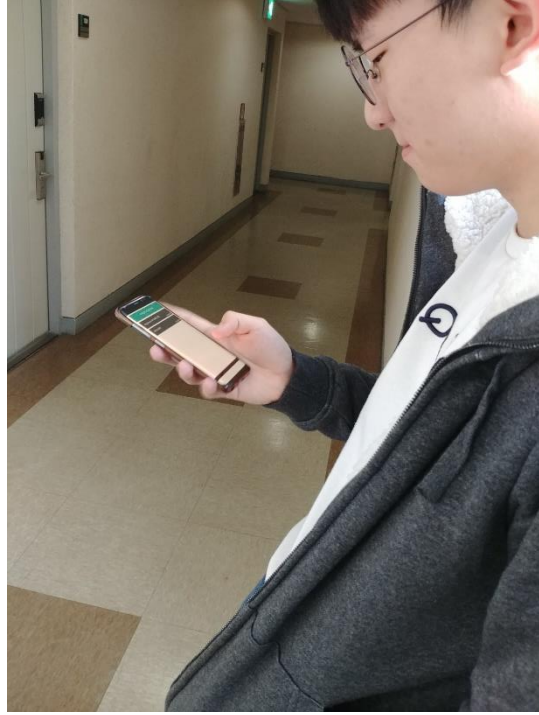
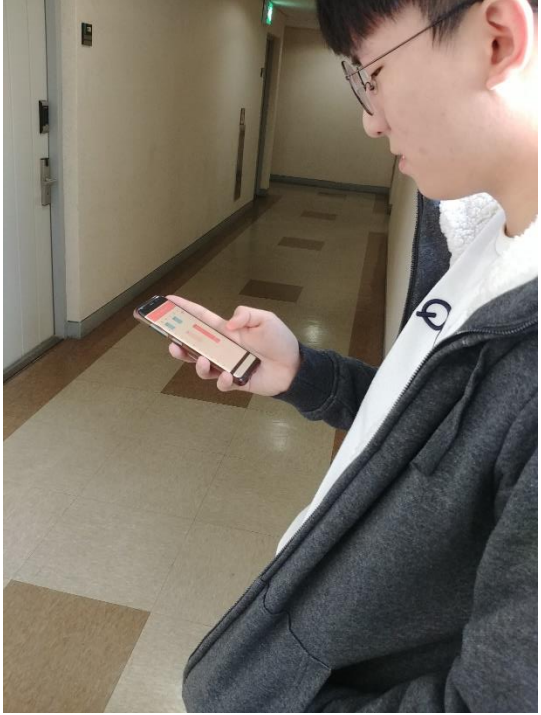
프로토타입 앱의 완성도 높이기

1. 과제 공유의 적절한 보상 찾기
2. 많은 사용자를 찾는 방법
3. 단순히 스케줄러에 올리는 것이 아니라 사용자의 잉여 시간과 과제의 중요도 및 시간을 체크해서 스케줄을 자동으로 조율해주는 기능 개발 등

감사 합니다

당신의 꿈을 디자인합니다. ^^7

13. 기타 자료 첨부



13. 기타 자료 첨부

