

디자인적사고 최종보고서

1. 머리말

가. 프로젝트 이름 : 과제 사냥(Task Hunter)

나. 팀원 및 역할 : 강수한(pdf제작, 발표), 강태호(ppt제작, 전체 통솔), 문석호(pdf제작, 발표)

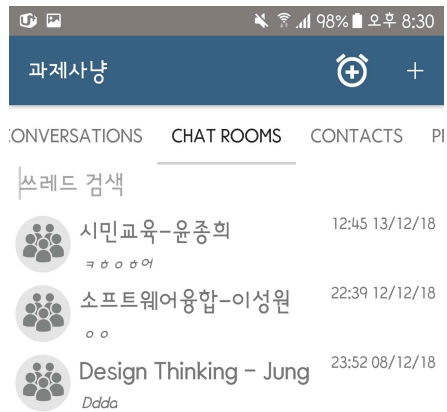
다. 가치제안 : '대학생의 삶은 우리 어플의 출시 전, 후로 나뉩니다.'

2. 문제 및 해결책 개요

가. 우리가 풀고자 했던 니즈 : 과제를 까먹어서 시간을 놓친 경험과 수업에 가지 못해 무엇인지 몰랐던 경험, 그리고 너무 어려워서 하는데 과제 수행중 어려움을 느낀 경험을 토대로 과제를 도와주는 도우미 앱이 필요함을 느꼈다.

나. 해결책

: 과제를 놓치지 않도록 알림 설정 기능과 같은 수업을 듣는 사람과 대화를 할 수 있는 기능을 만들었다. 서로 과제에 대한 정보를 공유할 수 있기 때문에 과제가 너무 어려워서, 또는 무엇인지 몰라서 놓치는 일은 적어질 것이다.

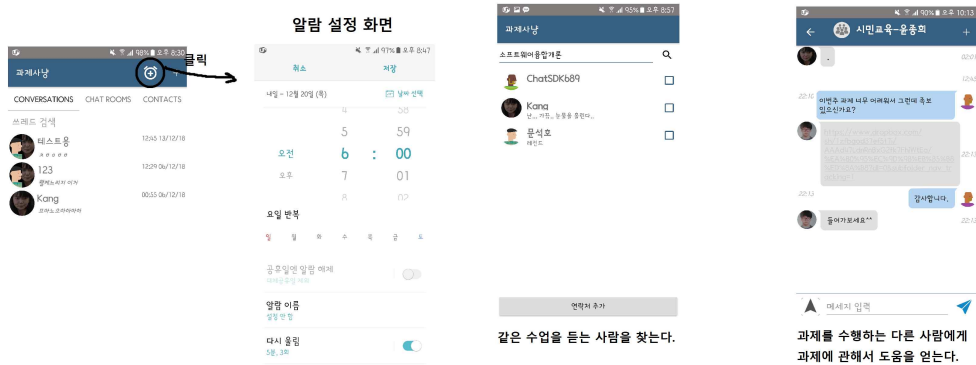


3. Task 3개 & 최종 인터페이스 시나리오

Task1(단순) : 과제를 잊지 않도록 어플을 통해 알람을 설정한다. 과제를 까먹어서 제출기한을 놓친 경험을 토대로 task를 선정하였다.

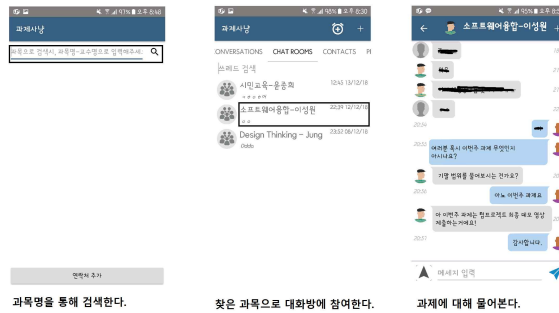
Task2(중간) : 과제가 너무 어려워서 같은 수업을 듣는 사람에게 묻는다. 과제 수행에 대한 도움이 필요한 경험을 토대로 task를 선정하였다.

Task3(복잡) : 과제가 무엇인지 몰라서 같은 수업을 듣는 사람에게 묻는다. 수업에 제대로 참여하지 못하여 과제를 무엇인지 모르고, 혼자 듣는 수업이라 물어볼 사람도 없었던 경험을 토대로 task를 선정하였다.



<Task1>

<Task2>

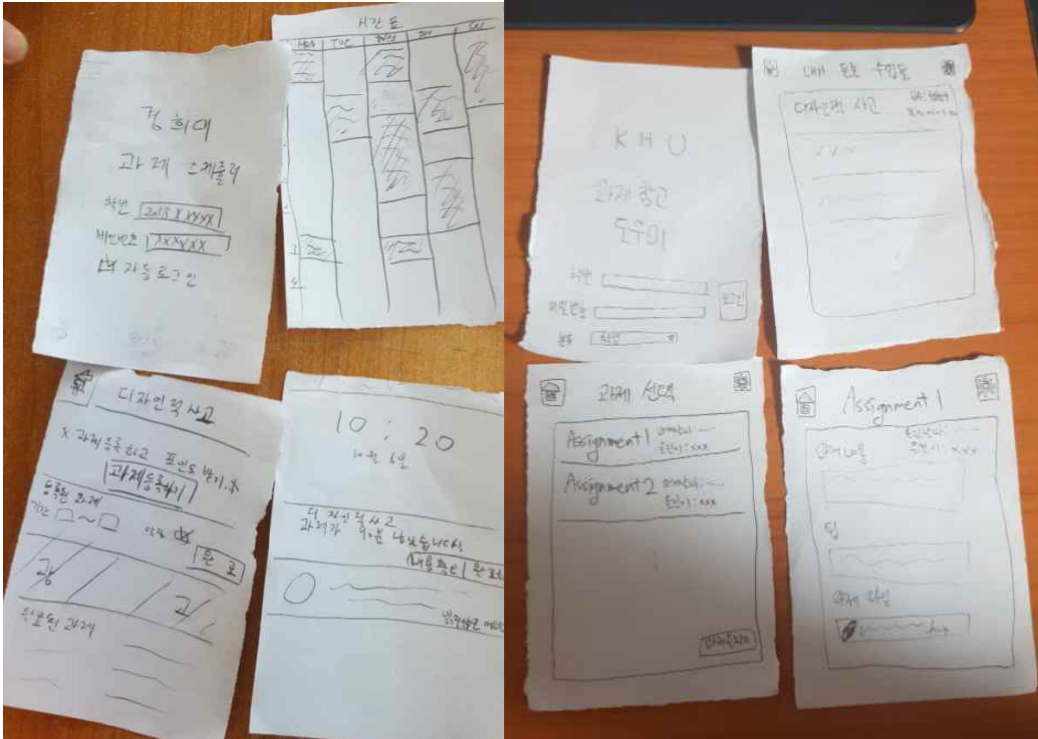


<Task3>

4. 디자인 진화 (1쪽 분량 + 다수 이미지)

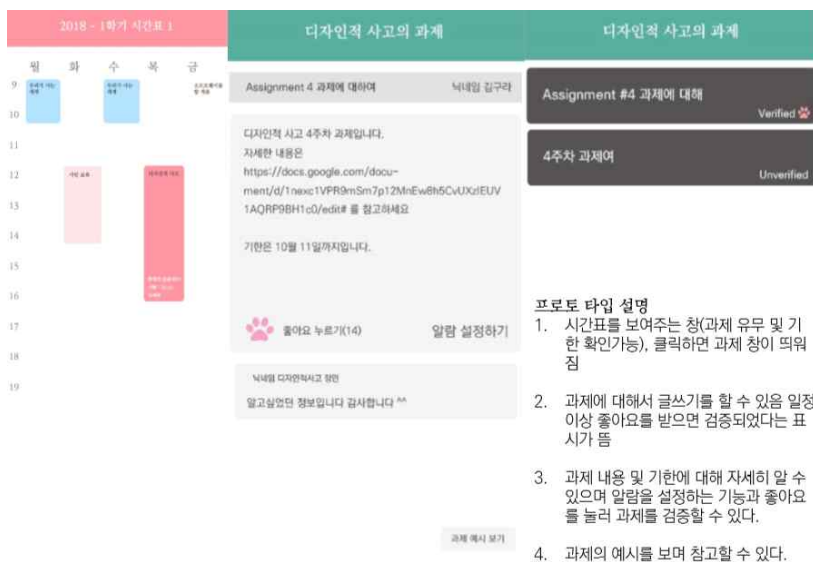
가. 초기 스케치부터 최종 디자인에 이르기까지 주요 단계들을 나타내시오.

경험 프로토타입



경험 프로토타입 1

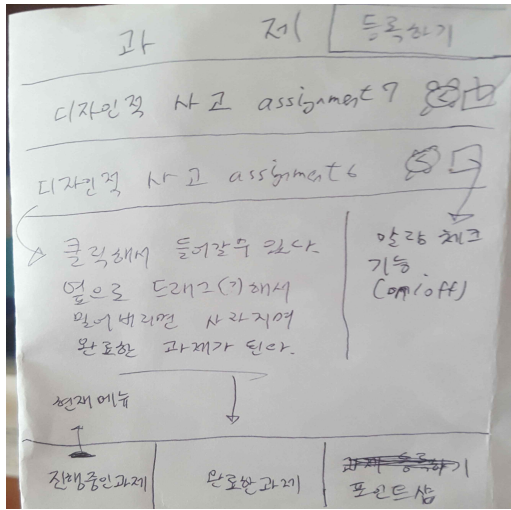
경험 프로토타입 2



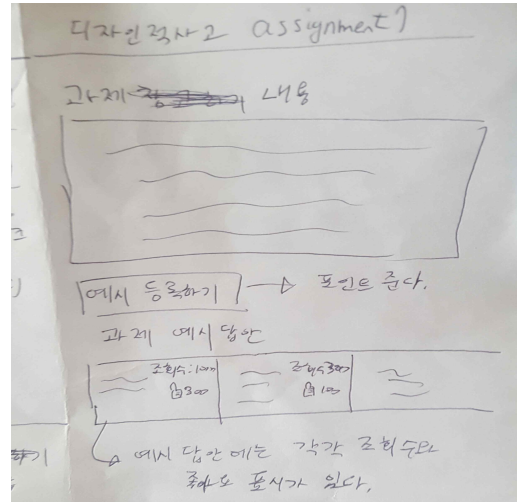
경험 프로토타입 3 (선정)

스케치

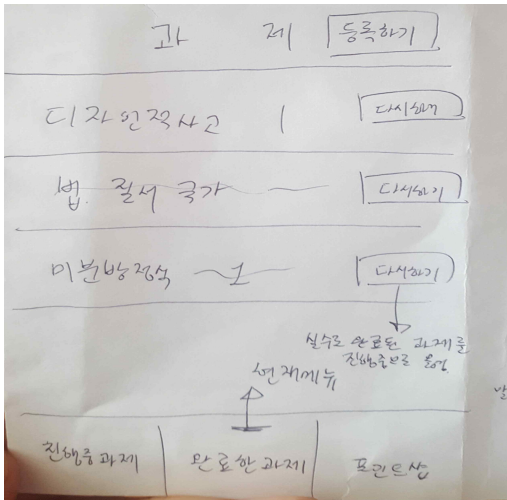
1



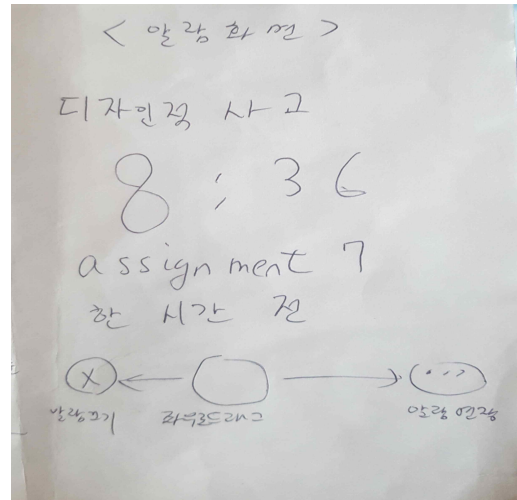
스케치 1.1



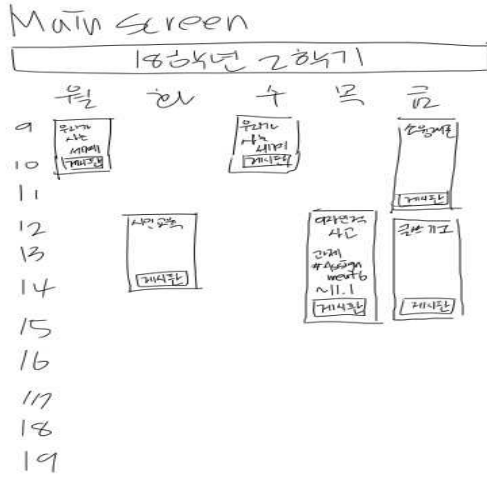
스케치 1.2



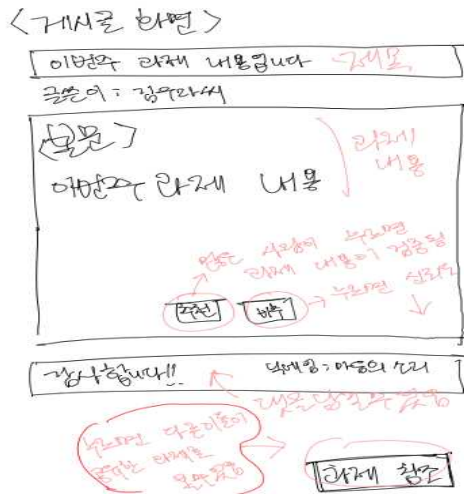
스케치 1.3



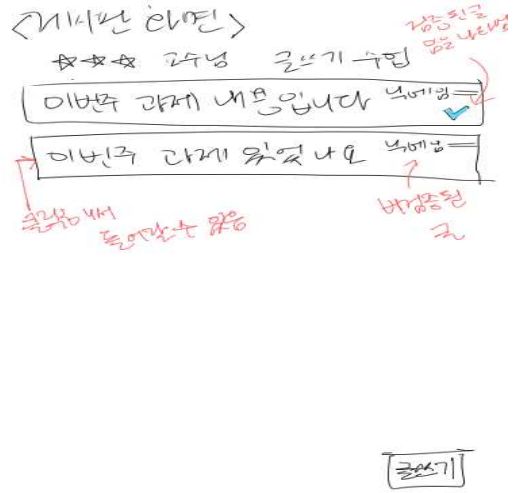
스케치 1.4



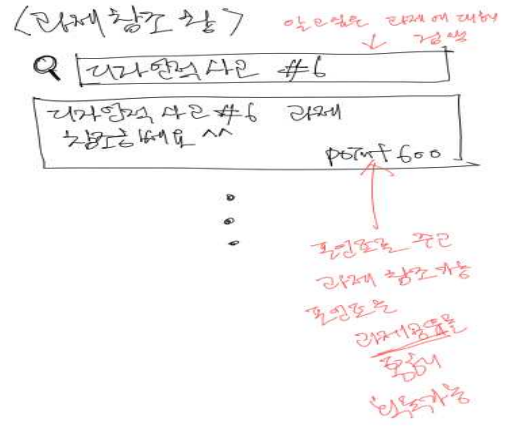
스케치 2.1



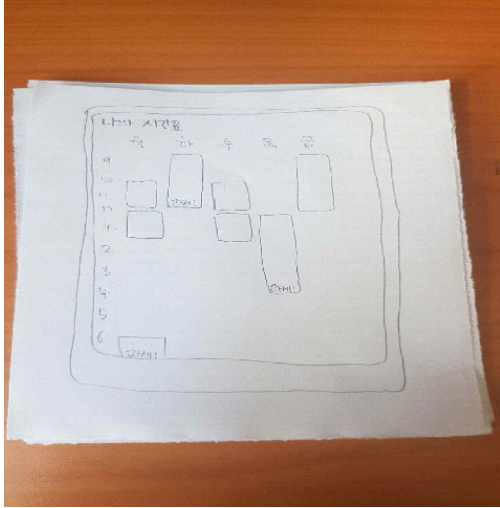
스케치 2.3



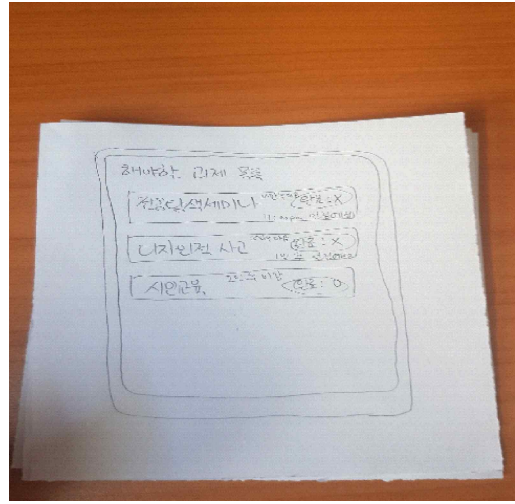
스케치 2.2



스케치 2.4



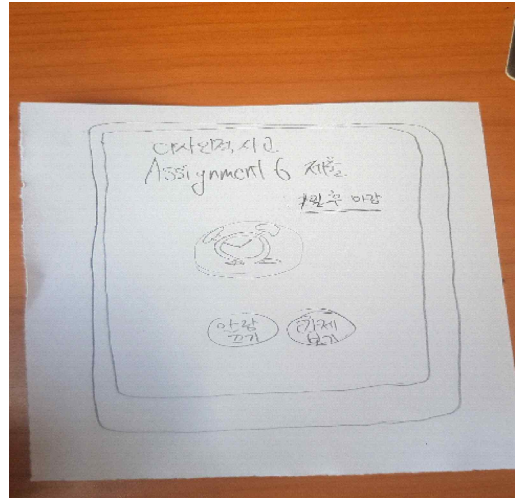
스케치 3.1



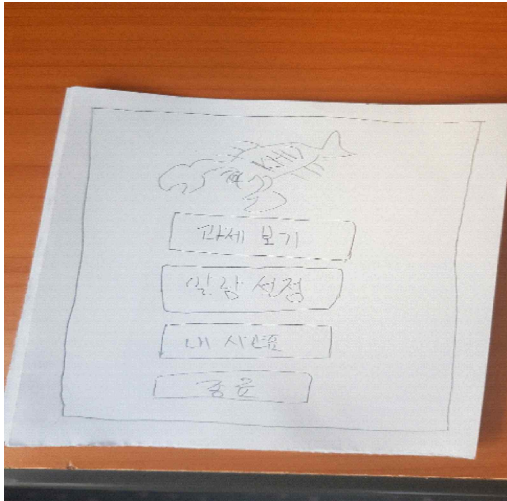
스케치 3.2



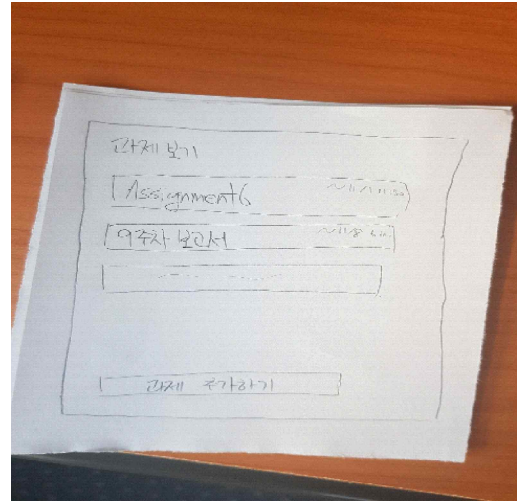
스케치 3.3



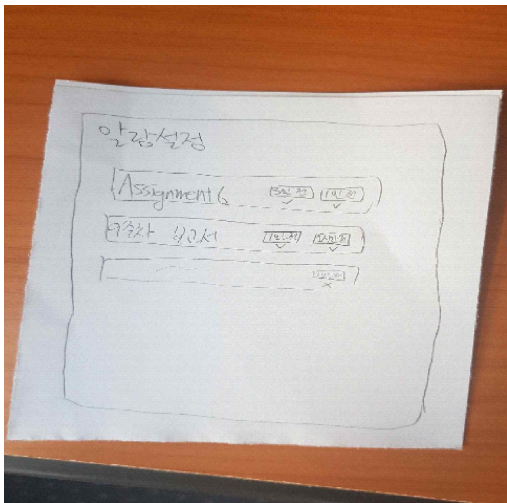
스케치 3.4



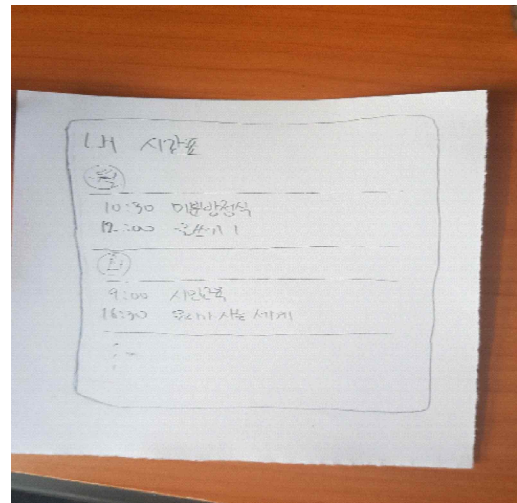
스케치 4.1



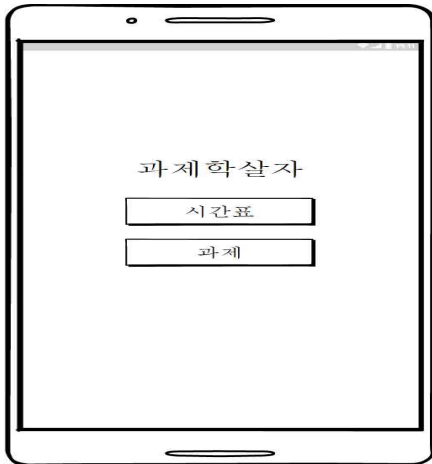
스케치 4.2



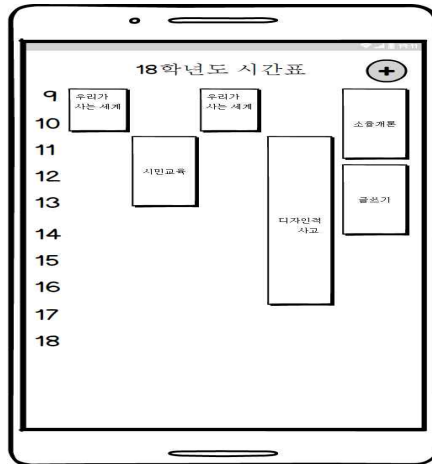
스케치 4.3



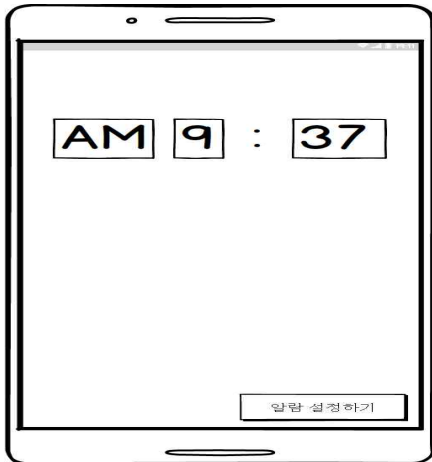
스케치 4,4



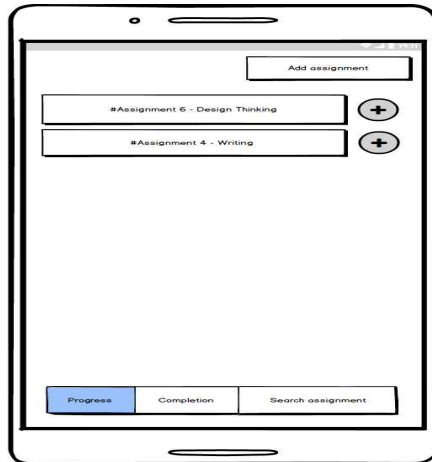
Main Screen



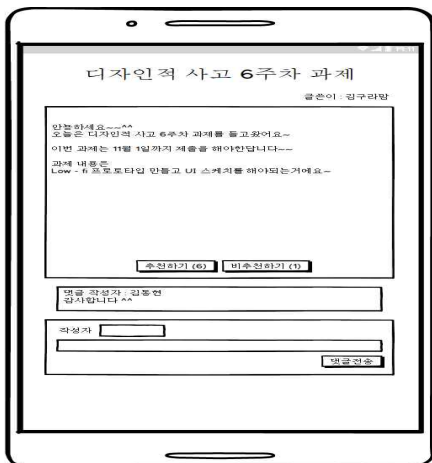
Time Table



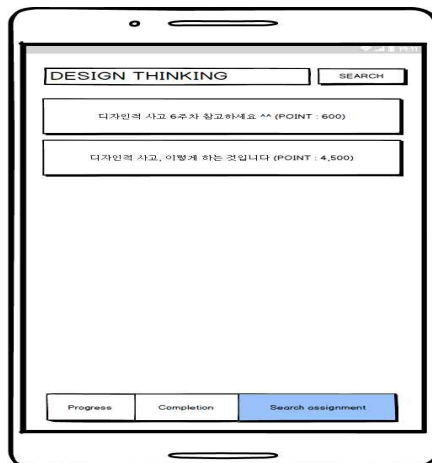
Alarm



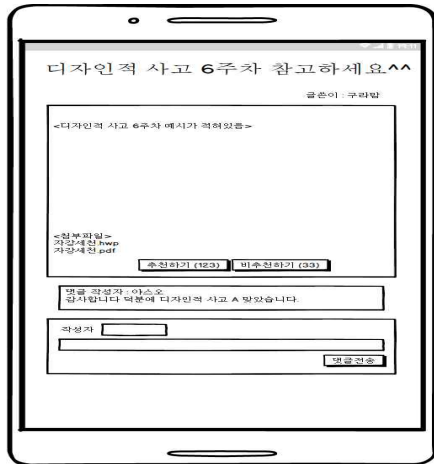
Progress Assignment



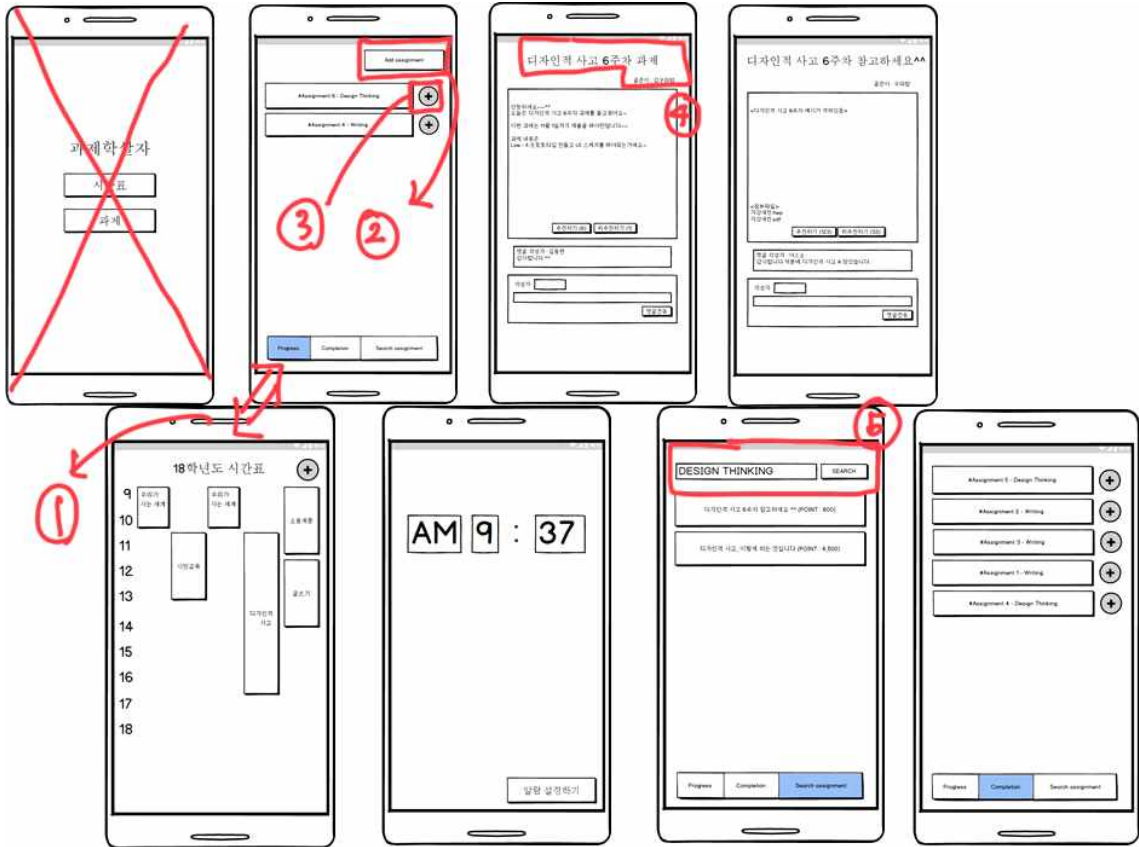
About Assignment



Search Assignment

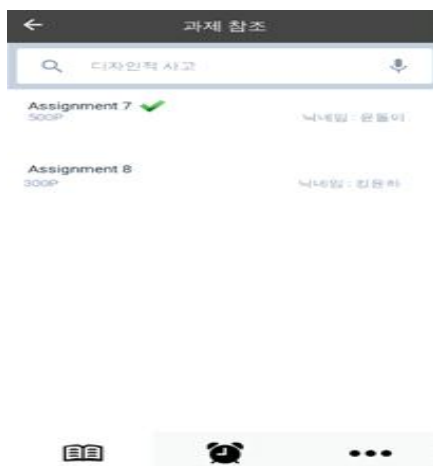


Other's Assignment



All

Med - fi 프로토타입



← 과제 등록하기

제목

공한어

내용을 입력해주세요

기한을 입력해주세요

등록하기

디자인적 사고
Assignment 7

18/12/2 오후 8시

마감기한 12/4

✕

📖 ⏰ ⋮

←

3:30 AM
PM

11 12 1

10 2

9 3

8 4

7 6 5

CANCEL OK

📖 ⏰ ⋮

📖 ⏰ ⋮

디자인적 사고
Assignment 7

18/12/2 오후 8시

마감기한 12/4

✕

디자인적 사고
Assignment 8

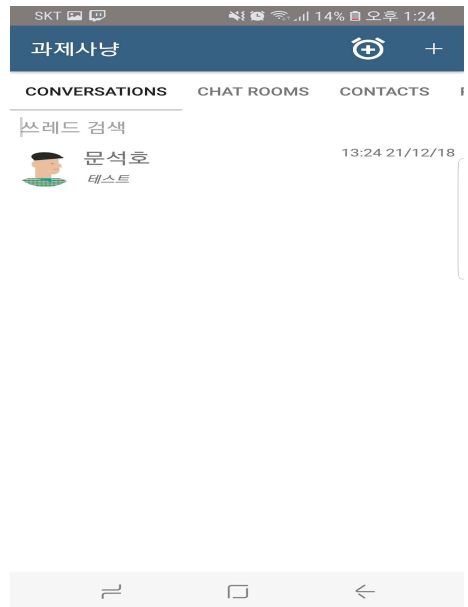
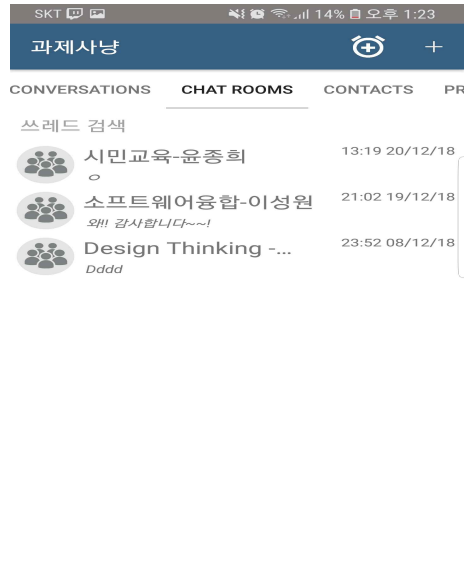
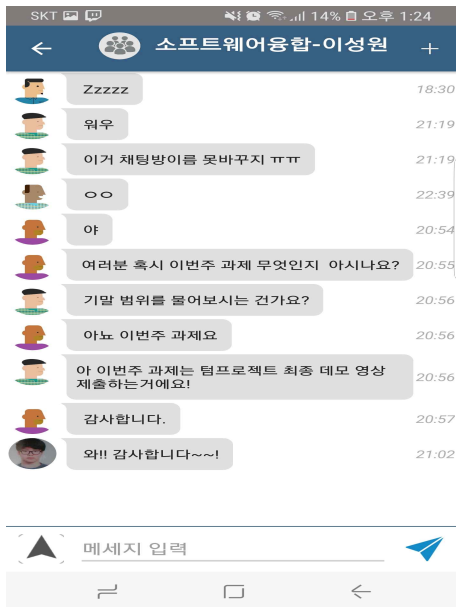
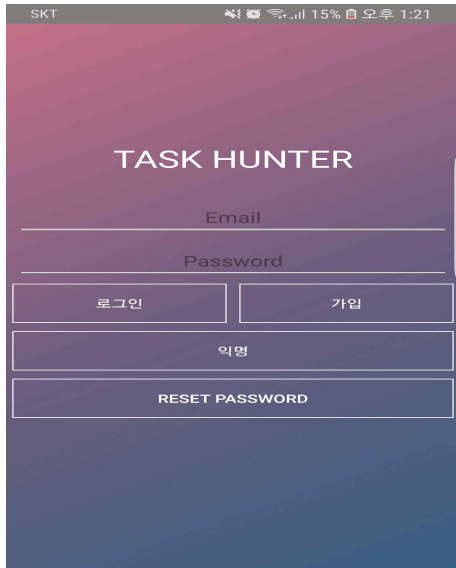
18/11/6 오후 3시 30분

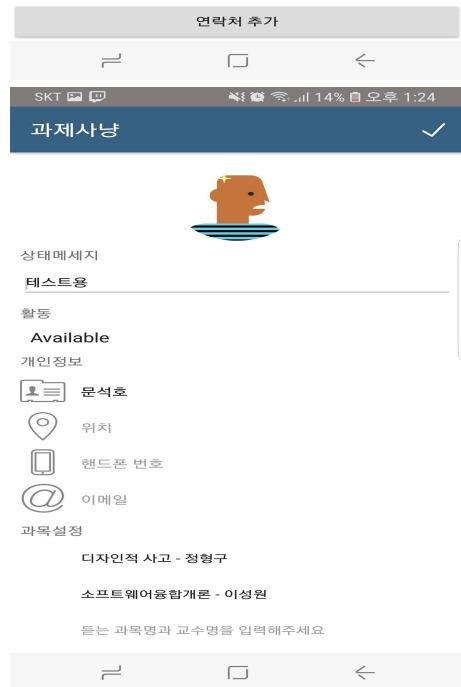
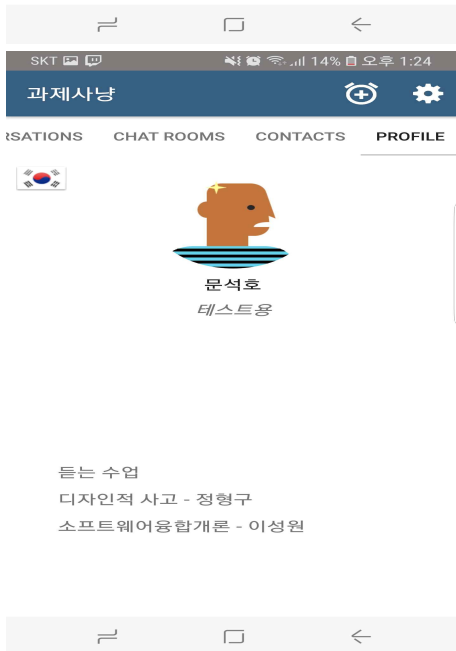
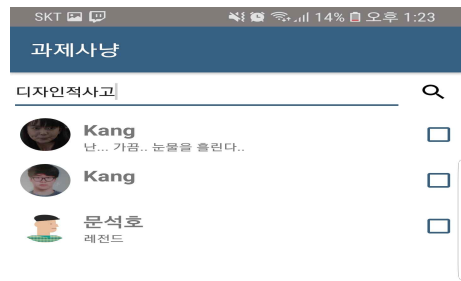
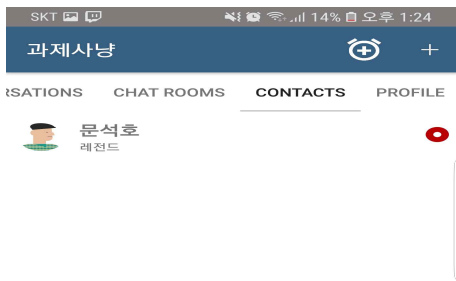
마감기한 11/6

✕

📖 ⏰ ⋮

Hi - fi 프로토타입

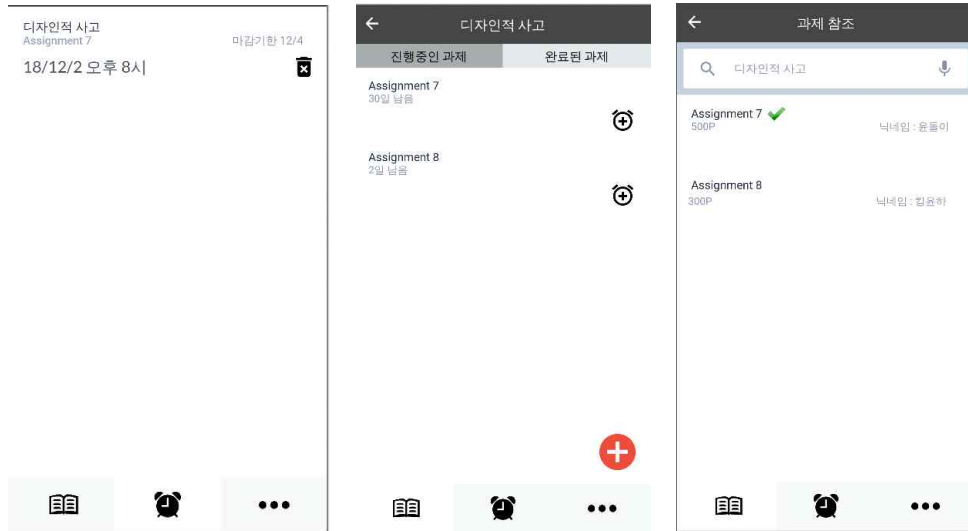




나. 각 단계별로 디자인이 변동사항이 있을 때, 왜 그런지 근거를 제시하시오.

처음 경험 프로토타입 3개 중에서 3번을 선정하여 3번을 기초로 4개의 기초 스케치를 그렸다. (팀원 각자 최소 하나씩 스케치를 그렸다.) 그 기초 스케치 중에서 2개를 선정하고 그것들을 토대로 Balsamiq을 이용하여 Low-fi 프로토타입을 만들었다. 이 때, 디자인은 처음 봤을 때 최대한 기능을 쉽게 알아볼 수 있도록 만들었다. 만들고 보니 시간표와 과제탭을 메인화면을 거치지 않고서 갈 수 있다는 점에서 메인화면이 필요가 없다고 판단했고, Med-fi 프로토타입에는 메인화면을 빼서 디자인을 더 보기 좋게 만들었다. 그리고 그룹 휴리스틱 평가를 거쳐 심각도가 높은 부분을 중심으로 최대한 고칠려고 노력하여 Hi-fi 프로토타입에 최대한 반영하였다. 최종 Hi-fi 프로토타입을 만들고 나니 확실히 디자인적인 면에서 전보다 나아진 것을 확인할 수 있었다.

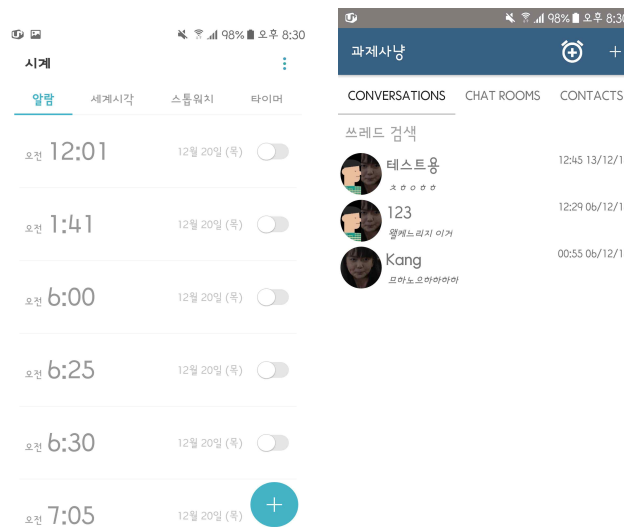
5. 반영된 주요 사용성 문제점들 (2-3쪽 분량)



1번 스크린샷

2번 스크린샷

3번 스크린샷



4번 스크린샷

5번 스크린샷

심각도3 H4

홈화면에서 알람시계 아이콘을 클릭하면 과제 목록과 마감 기한, 알람 날짜와 시각이 뜬다. 그런데 시간표에서 디자인적 사고라는 수업을 클릭해서 들어가면 진행중 과제 목록이 있는데 거기서는 과제의 디데이만 뜨고 마감 날짜나 알람 시각 등이 뜨지 않는다.

-> 알람 버튼을 하나로 통일했다.

심각도3 H7

홈 화면에서 알람시계 아이콘을 들어가면 과제목록과 마감기한, 알람 날짜와 시각이 뜬다.(1번 스크린샷 참조) 그런데 삭제 버튼만있다. 추가하거나 수정하기 버튼이 없다. 새롭게 만들

수 없고 수정할 수 없다.

-> 알람버튼을 핸드폰 내에 내장되어있는 기능으로 수정했다.(4번 스크린샷 참조)

심각도4 H3

알림 목록을 클릭했을 때 시간표로 돌아갈 수 있는 바로가기 아이콘은 있지만 뒤로가기 버튼이나 취소하기 버튼이 없다. 홈화면에 가서 새롭게 시작해야하는 번거로움이 있다.

-> 이제는 알람버튼을 누르면 어플 밖으로 나가 새로운 창이 열리기때문에 홈화면에 가서 새롭게 시작하는 번거로움을 덜었다.(4번 스크린샷 참조)

심각도3 H4

디자인적 사고 Assignment7 과제의 진행중인 과제를 확인할 수 있는 화면에 들어가 Assignment7의 과제를 참조하기 위해 과제 참조하기 버튼을 누르면 Assignment 7의 과제 뿐 아니라 Assignment 8의 과제 또한 나온다. Assignment 7을 올린 사람들 중 참고할 수 있는 과제의 제목을 다르게 올릴 수 있는 경우는 있지만, Assignment 7의 과제를 참고하기 위한 창에 Assignment 8과제를 올리는 것은 사람들의 착각을 불러일으킬 수 있으며, 앞뒤가 맞지 않다.(3번 스크린샷 참조)

-> 과제를 찾는 형식을 채팅 형식으로 바꿨기때문에 더 이상 같은 문제가 발생하지 않을 것이다.

심각도4 H1

Task2를 시행할 때 Assignment7을 참고하라고 되어 있어서 밑에 500p가 떠 있는데 막상 과제 참조파일을 다운받기까지 500p가 어떤 식으로 활용되거나 없어지는지에 대한 화면은 나오지 않는다.(3번 스크린샷 참조)

-> 포인트 기능이 더 이상 필요가 없다고 여겨졌기 때문에 제거했다.

심각도4 H2

메뉴처럼 보이는 점이 세개 있는 아이콘을 눌렀을 때 어떠한 화면이 등장하고 어떠한 기능을 할 수 있는지 알 수 없다.(1,2,3번 스크린샷 참조)

-> 메뉴에 이름을 넣어서 헷갈릴 수 없게 만들었다.(5번 스크린샷 참조)

<따로 수정하지 않은 위반사항> 심각도3 H7

과제 참조하기 스크린에서 사용자들이 정보의 수준에 관해 세부적으로 설정할 수 없다. 어떤 시기에 게시된 글을 보고 싶은지, 게시자가 누구인지 등에 따라서 정보를 선별적으로 보고싶은 경우에는 사용이 불편할 수 있다.(3번 스크린샷 참조)

따로 수정하지 않은 이유 : 사용자가 정보를 세부적으로 설정할 필요가 없다고 생각했다. 방대한 양의 정보가 누적되어있는 어플도 아니고, 사실상 자기가 원하는 정보는 직접 물어봐서 찾아야 하기 때문에 의미가 없다고 생각하여 넣지 않았다.

6. 프로토타입 구현 (0.75쪽 분량)

가. 도구 (즉, 프로토타입 제작시 어떤 어플리케이션을 썼는가?)

안드로이드 스튜디오 및 Chat sdk open source, firebase

1). 도구가 프로토타입 제작에 어떻게 도움을 주었는가?

안드로이드 스튜디오로 안드로이드 앱을 제작할 수 있었고, chat sdk를 통해 채팅 어플의 기본적인 기능을 빠르게 탑재할 수 있었음. 그리고 firebase로 서버 및 데이터베이스를 구축하지 않고도 빌려서 사용함으로써 빠르게 프로토타입을 제작해볼 수 있었음

2). 도구가 프로토타입 제작에 어떻게 도움을 못주었는가?

그러나 안드로이드 스튜디오가 처음이었기 때문에 앱 인벤터에 비해 진입장벽이 높았고, 다른 조에 비해서는 비교적 시간을 많이 투자했다.

나. Wizard of Oz (즉, 프로토타입이 동작하도록 하기 위해 쓰인 모든 Wizard of Oz 기법들)와 Hard-code 데이터 (즉, 프로토타입을 동작하도록 하기 위해 쓰인 모든 hard-code 데이터)

Wizard of oz는 사용하지 않았고, Hardcode의 경우 아직 앱 출시를 하지 못해서, 사용자가 적었다. 그래서 일부 사용자의 경우는 데이터베이스에 직접 추가해서 가상의 인물을 설정했다.

다. 최종 프로토타입에서 빠져있는 기능과 장차 추가될만한 기능들에는 어떤 것들이 있는가?

최종 어플에 구현하고 싶었던 것은 대학교 API 혹은 크롤링을 통해 직접 과목을 입력하지 않아도 과목이 저장되는 기능을 만들고 싶었다. 그리고 친구 추가와 삭제는 되는데 친구 차단 기능이 없어서 그 부분을 추가하고 싶었으며 시간표 기능도 넣고자 했으나, 시간적 이유로 인해 꼭 필요한 부분을 구현하고 이 부분에 대해서는 포기했다

7. 요약

과제를 까먹어서 시간을 놓친 경험과 수업에 가지 못해 무엇인지 몰랐던 경험, 그리고 너무 어려워서 하는데 과제 수행중 어려움을 느낀 경험을 토대로 과제를 도와주는 도우미 앱이 필요함을 느꼈다. 과제 수행을 도와주는 어플을 만들기로 했다.

low-fi와 med-fi 프로토타입을 만들고, 거기에 대한 휴리스틱 평가를 받아서 많이 미흡한 점이 있었다는 것을 알게 되었다. 또한 기존의 방식으로는 우리가 설계했던 task를 수행하기 어렵겠다는 생각이 들었고 task 수행 방식을 전면 수정하기로 했다. 휴리스틱 평가를 토대로 high-fi 프로토타입을 만들었고 계획했던 task를 모두 수행할 수 있는 채팅기반의 과제 도우미 앱을 만드는데 성공했다.