

보고서 제목 : 과제 제출률 높이기

팀 이름 : 자강세천

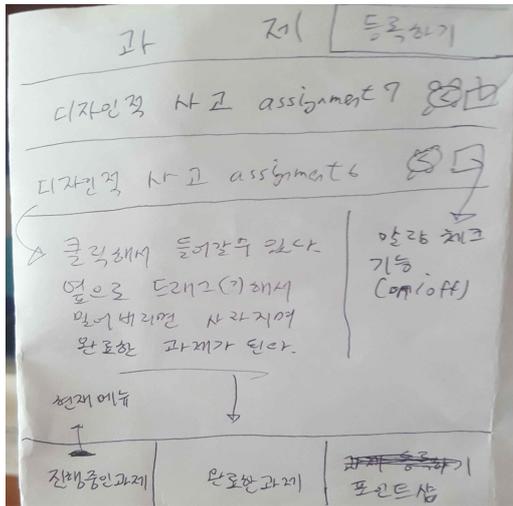
팀원 : 강수한 2018102086 강태호 2018102089 문석호 2018102103

프로젝트 방향 : 자주 까먹거나 못 듣는 과제, 어려운 과제. 누가 알려줄 순 없을까?

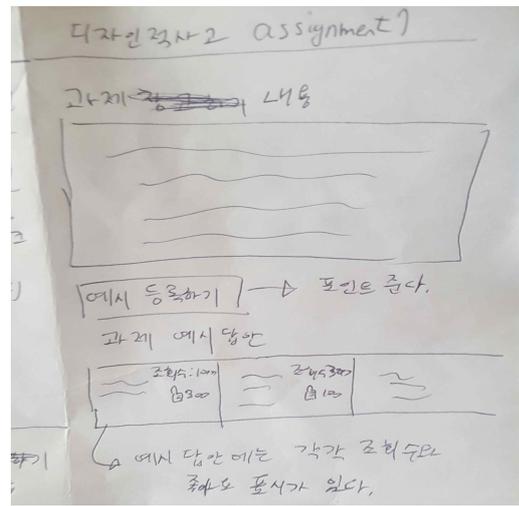
가치제안 : 대학생의 삶은 우리 어플의 출시 전, 후로 나뉩니다.

스케치 1(a)

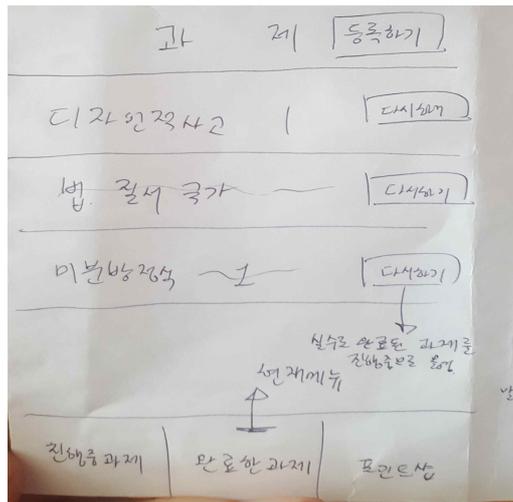
1



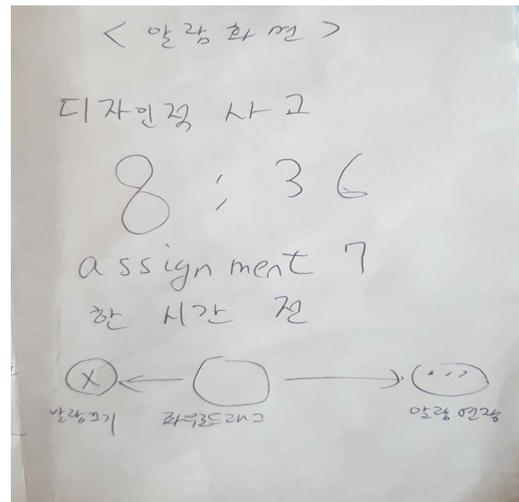
1.(a) - 1.1



1.(a) - 1.2

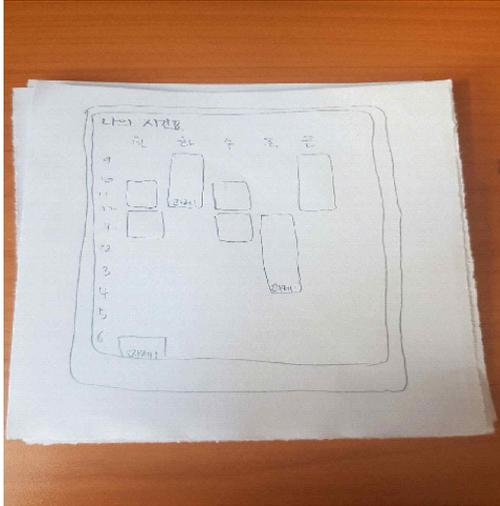


1.(a) - 1.3

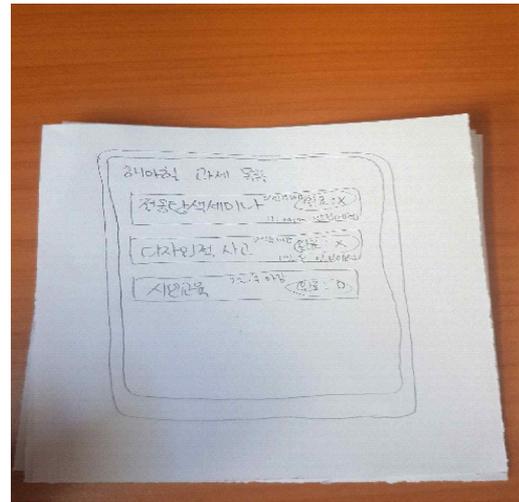


1.(a) - 1.4

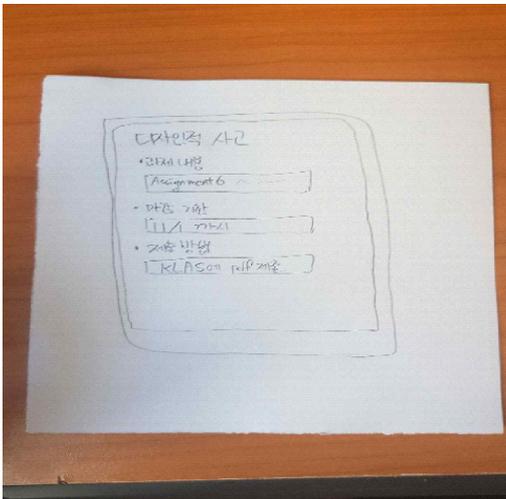
3



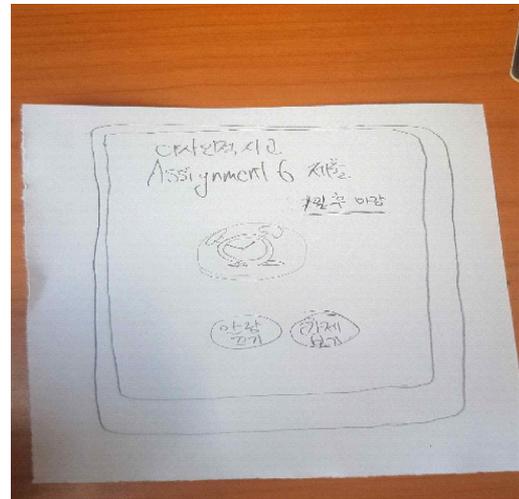
1.(a) - 3.1



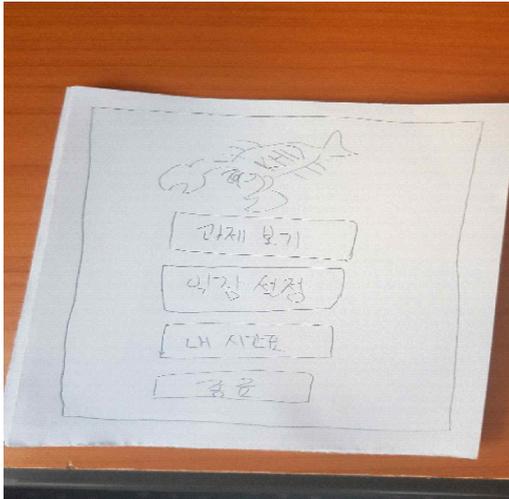
1.(a) - 3.2



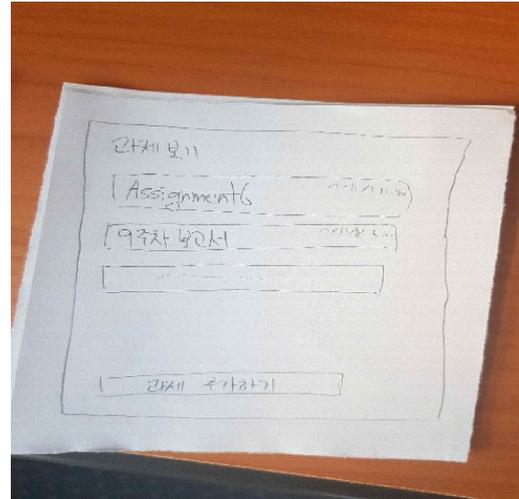
1.(a) - 3.3



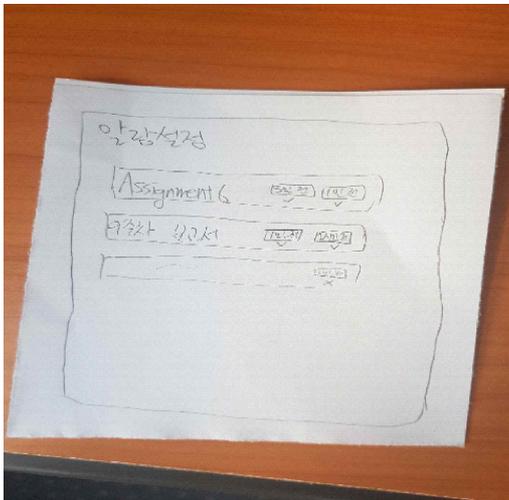
1.(a) - 3.4



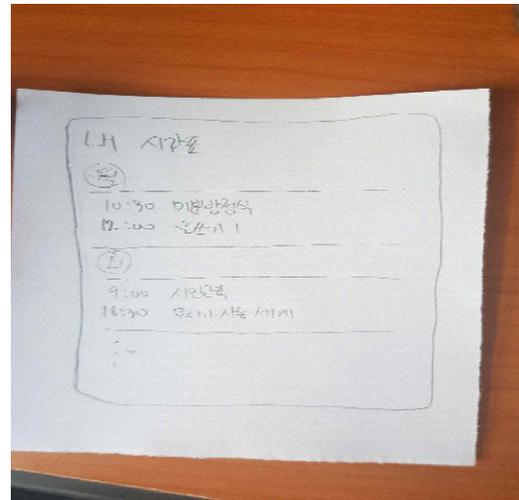
1.(a) - 4.1



1.(a) - 4.2



1.(a) - 4.3

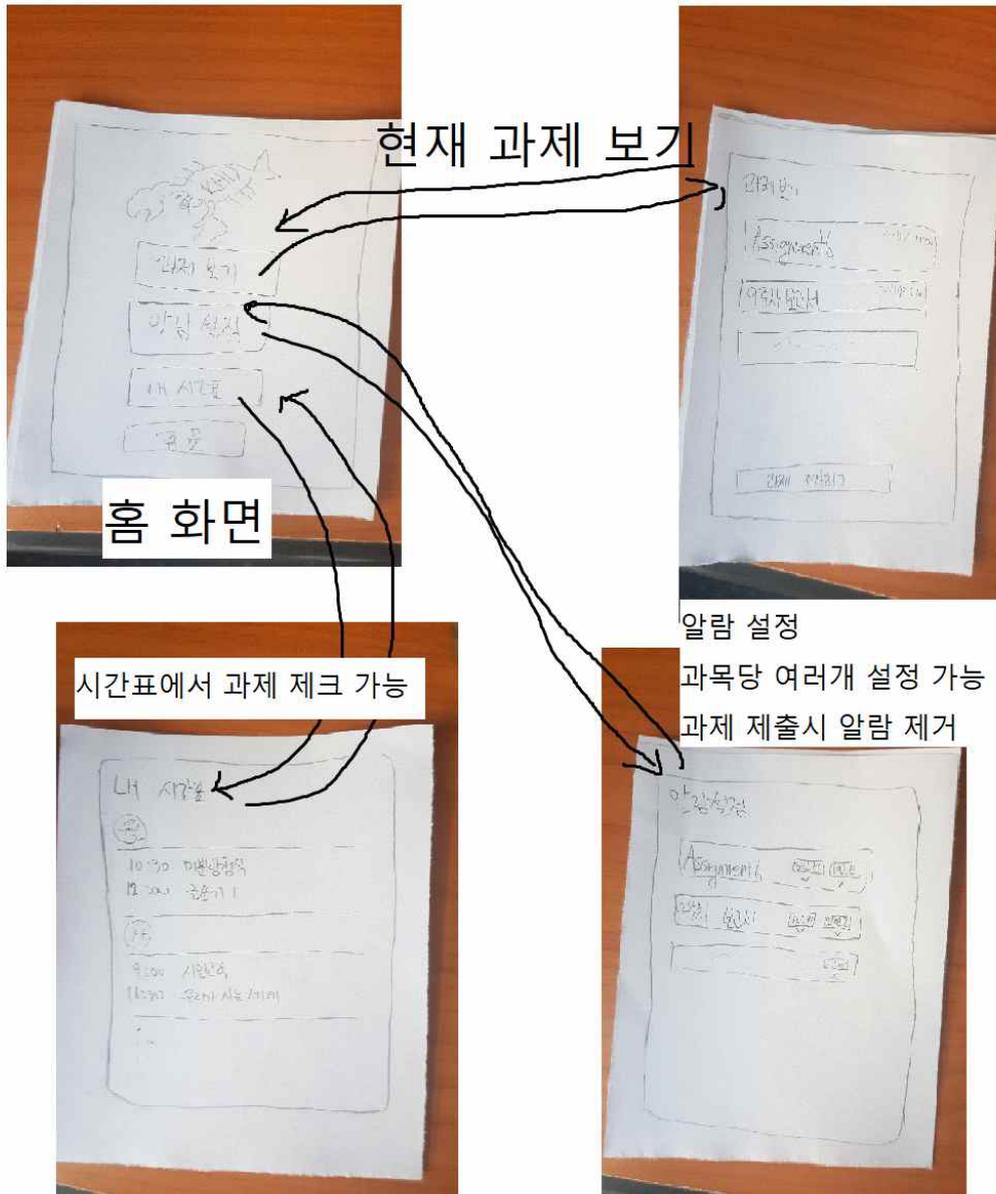


1.(a) - 4.4

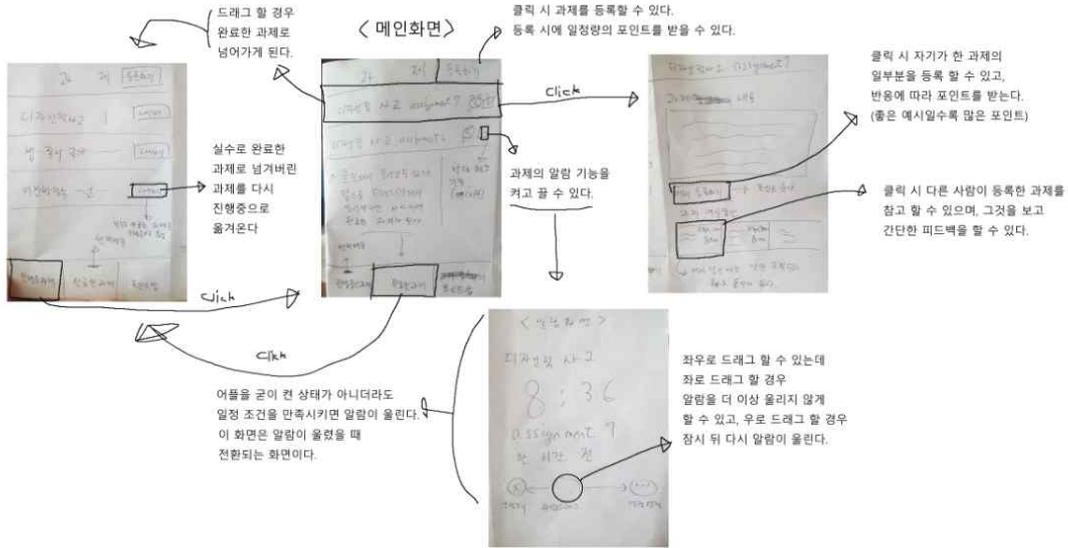
선정된 디자인 : 1, 4 번

1.(b)

1.



2.



1.(b) - 2

선정된 인터페이스 디자인 : 2 번

1.(c) 디자인 선정 근거

1 번 디자인의 장점

1. 시간표와 과제를 동시에 보여주는 아이디어가 좋다.
2. 앱의 내용을 한꺼번에 볼 수 있는 메인화면이 있어서 좋다.
3. 시간표에서 바로 과제를 체크 가능해서 편리하다
4. 한 메뉴에 필요한 기능만 넣어서 누구나 쉽게 접근 가능하다.
5. 과제 하나에 여러 개의 알람을 손쉽게 설정 가능하다.
6. 과제 제출시 알람이 자동으로 제거가 되어 편리하다.

단점

1. 과제보기 창과 알람설정을 한꺼번에 합치면 좋을 것 같다.
2. 시간표가 한 눈에 보이면 좋을 것 같다.
3. 각각의 메뉴를 들어가려면 반드시 메인화면을 들렀다 가야 하기 때문에 번거로운 점이 있다.
4. 과제보는 메뉴와 알람설정 메뉴가 따로 존재하여 번거로울 것 같다.
5. 각 메뉴별로 연결되어 있지 않아 불편할 수밖에 없다.
6. 시간표에서 과제 체크기능밖에 없다.

2 번 디자인의 장점

1. 사용자의 실수를 고려하여 메뉴를 만들어냈다.
2. 남들이 한 과제를 바로 피드백을 할 수 있는 기능을 넣었다.
3. 지운 과제를 다시 넣을 수 있는 기능이 있어서 좋다
4. 과제 내용에서 과제 참조까지 같이 이어질 수 있는 인터페이스가 좋은 것 같다.
5. 메뉴가 잘 정리되어 있다
6. 실수를 해도 돌아가 바로 수정할 수 있다.

단점

1. 드래그 기능을 채용해서 편리한 정도 있긴 하지만 실수를 할 여지를 만들어 놓았다.
2. 시간표 기능이 없어 시간표는 따로 봐야 한다는 점이 아쉽다.
3. 한 화면에 너무 많은 기능을 넣으려고 하니 조잡하다.

4. 알람체크창이 너무 작다.
5. 알람이 울렸을 때 바로 과제로 넘어갈 수 없다.
6. 포인트를 어디에 사용할 건지 나와있지 않다.

선정된 인터페이스 : 2 번

근거 : 화면마다 비슷한 목적의 내용이 있어서 시간이 부족한 대학생들의 입장에서 편하고 빠르게 어플을 이용할 수 있을 것 같다. 실수를 고치기 편하고 알람이 울렸을 때 알람을 이루는 기능 등 여러 편리한 기능이 많다.

1.(d) UI 스토리보드에서 나온 스토리보드 3 개

1.

과제 목록하기를 통해 과제를 추가하거나 다른 사람이 올린 과제가 추가되었다.

이것을 통해 특정시간에 알람을 맞는다.

알람 화면이 켜진 큰 소리가 나면서 사용자는 과제를 깨달게 된다.

<알람 화면>
디자인평 사고
8:36
assignment 7
한 시간 전

알람기 ← 과제드래그 → 알람 연결

1.(d) - 1

2.

보통 Task : 남의 과제를 참고하여 과제를 한다.

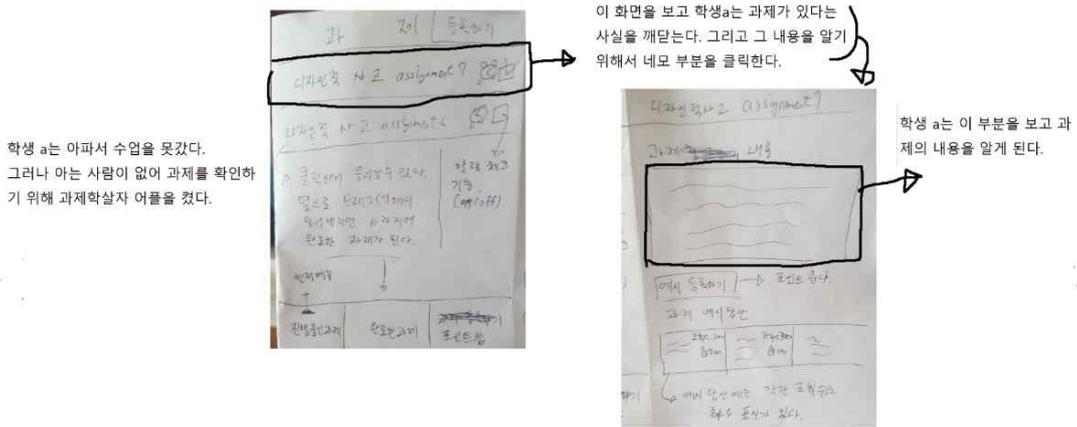
과제를 하던 중 과제에 막힌 학생 A는 과제를 참고하기 위한 포인트가 부족하다. 포인트를 얻기 위해 과제를 등록한다.

학생 A는 포인트를 획득하였다.

포인트를 통해 이전에 같은 수업을 들었던 사람의 과제를 참고한다.

1.(d) - 2

3.



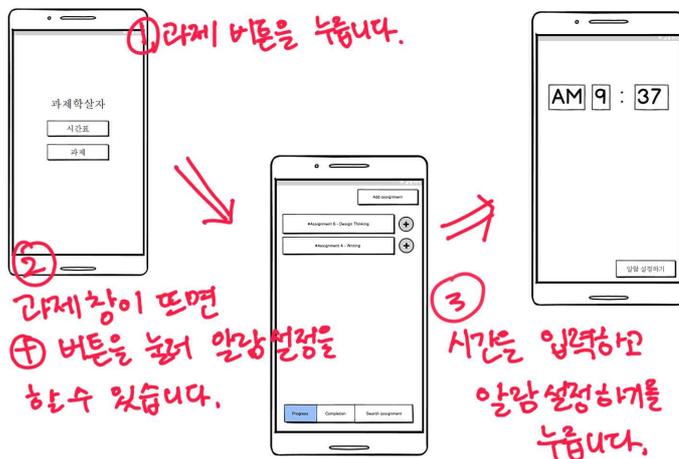
1.(d) - 3

프로토타입

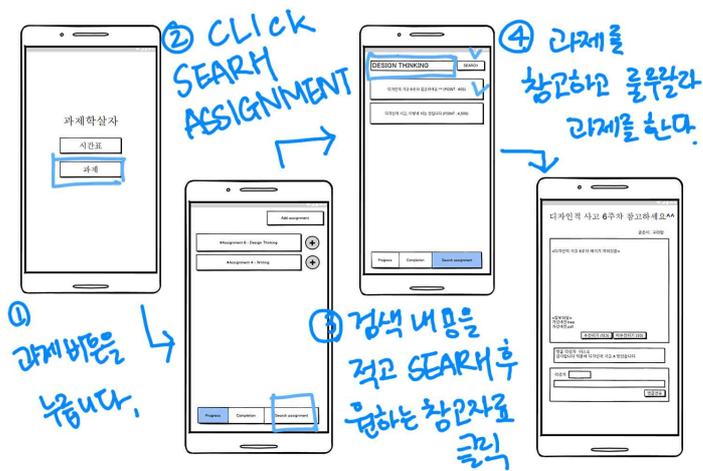
프로토타입 설명

: 저희는 대학생에게 남들이 공유하는 과제 내용도 볼 수 있고, 과제 알람설정기능을 통해 과제를 잊지 않고 제출하게 해주는 프로토타입을 만들었습니다. 첫 번째 메인화면에서 시간표로 들어가면 현재 학기 시간표를 볼 수 있습니다. 과제 창으로 들어가면 현재 과제들이 나오는데 여기서 알람 설정이나 과제추가를 할 수 있으며 과제를 탭하면 과제 세부 내용을 볼 수 있습니다. 또한 현재 과제 스크린에서 완료된과제(Completion)을 누르면 완료된 과제를 볼 수 있고 실수로 없앤 과제를 다시 불러올 수 있습니다. 또한 밑에 탭에서 검색(Search Assignment)를 누르면 과제 검색창이 뜨는데 여기서 검색하면 관련 과제가 나옵니다. 그리고 이를 클릭하면 일정 포인트를 내고 과제를 볼 수 있습니다.

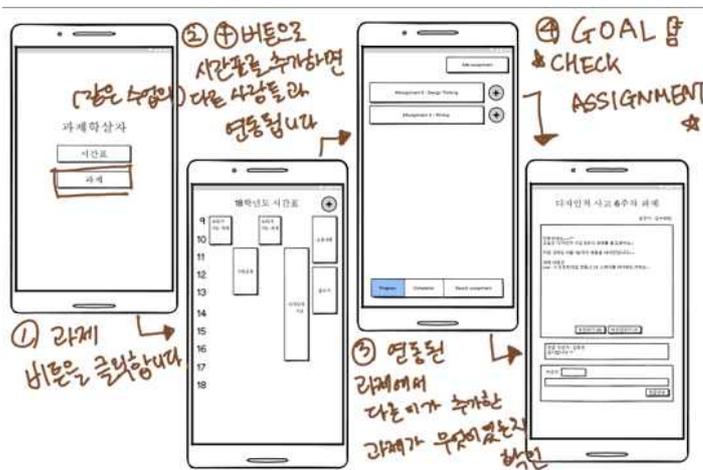
테스크가 반영된 모든 스크린 이미지



프로토타입 단순 task flow

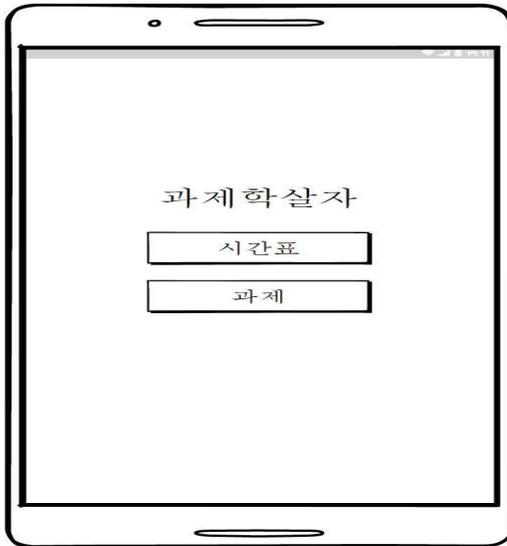


프로토타입 중간 task flow

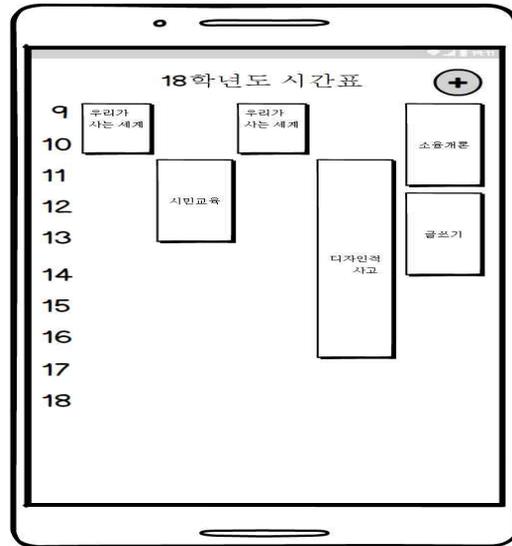


프로토타입 복잡 task flow

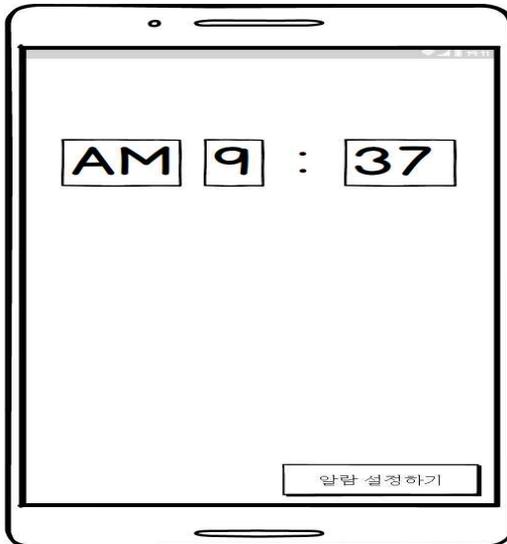
프로토타입 전체를 보여주는 사진 (Balsamiq 으로 제작)



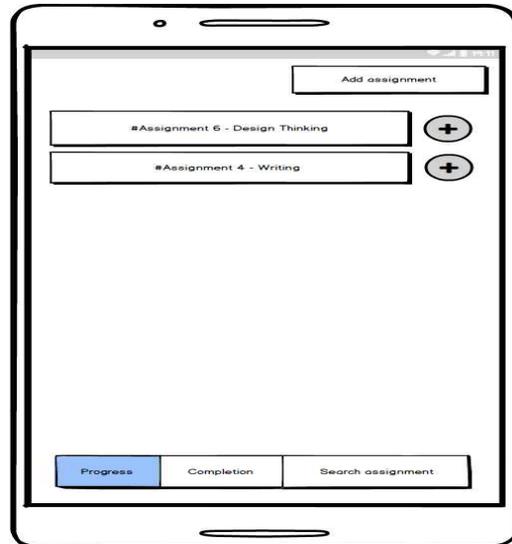
Main Screen



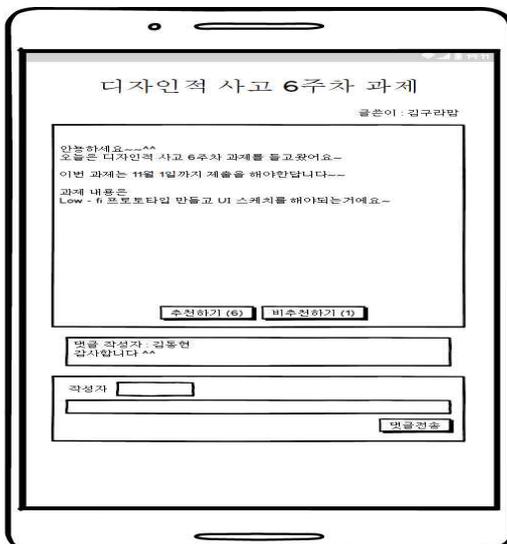
Time Table



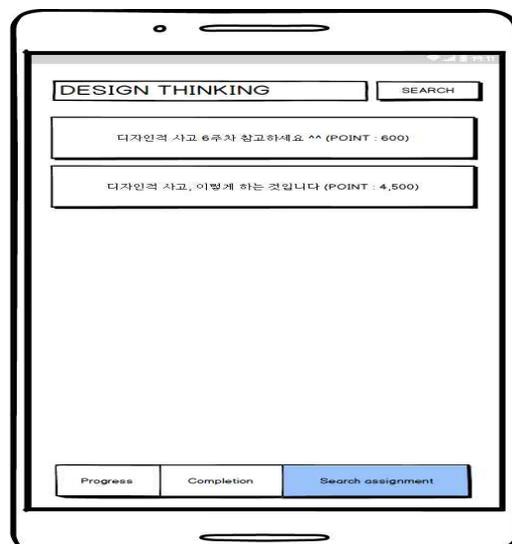
Alarm



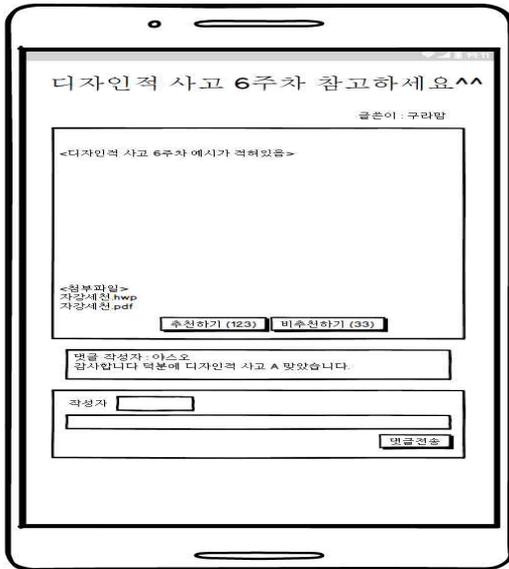
Progress Assignment



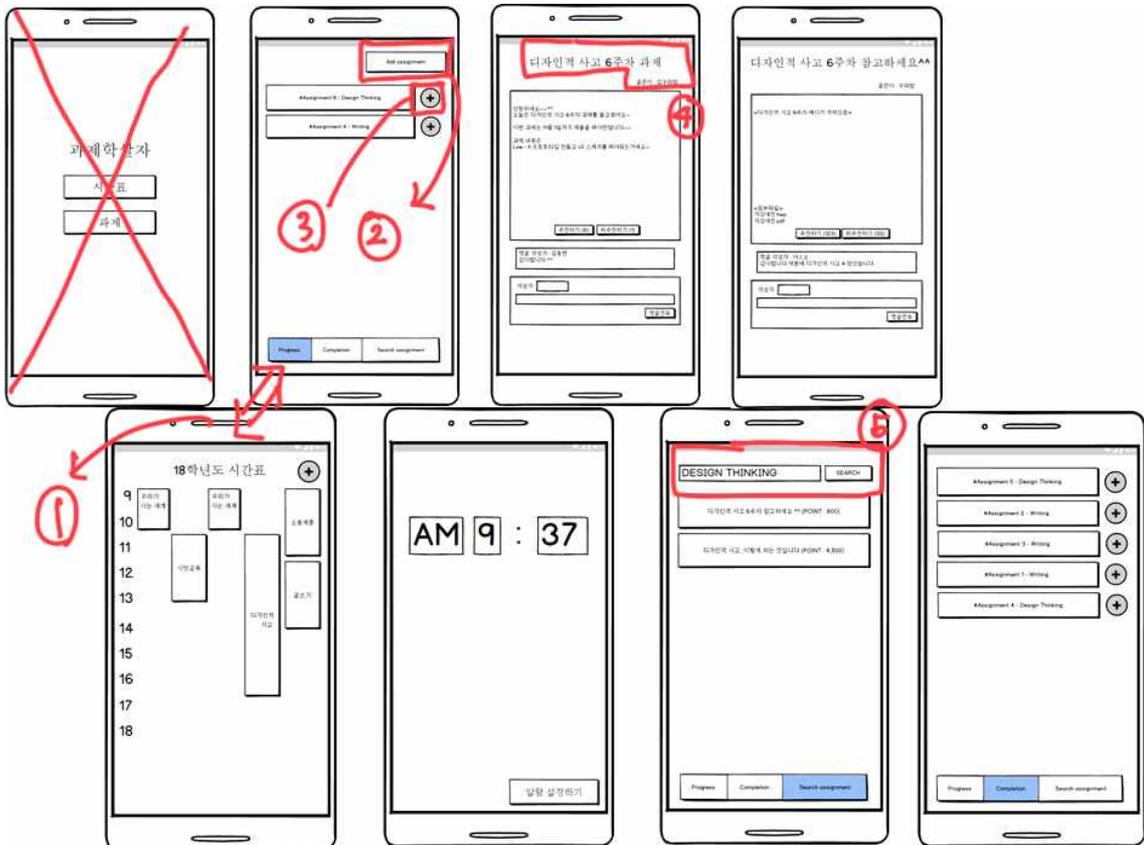
About Assignment



Search Assignment



Other's Assignment



All

방법론

참가자 통계

1. 참가자 1

나이 : 20 세, 성별 : 남, 직업 : 대학생
참가자 모집 절차 : 카카오톡으로 모집
보상 여부 : 초콜렛 기프티콘

2. 참가자 2

나이 : 21 세, 성별 : 남, 직업 : 대학생
참가자 모집 절차 : 전화를 통해 모집
보상 여부 : 초콜렛 기프티콘

3. 참가자 3

나이 : 20 세, 성별 : 남, 직업 : 대학생
참가자 모집 절차 : 카카오톡으로 모집
보상 여부 : 초콜렛 기프티콘

테스트환경

테스크

1. 과제를 잊어버려 못하는 상황에서 알람기능을 통해 과제 떠올리기
2. 과제를 어떻게 해야할 지 모르겠을 때 과제 참고
3. 수업을 못 갔을 때 과제를 알아내고 과제 내기

절차

1. 과제를 받았을 때 과제를 등록하고 알람설정을 한다. 알람 설정을 통해 까먹고 내지 못했던 과제를 떠올려 어플을 통해 과제가 무엇인지 파악하고 과제를 해서 낸다.

2. 과제공유를 통해 포인트를 획득한 다음 포인트를 이용해 과제를 참고하여 문제를 해결한다.

3. 다른사람이 공유한 과제 내용을 보고 과제를 파악하여 과제를 하고 낸다.

테스트때 측정할 지표

1. 과제를 효과적으로 떠올려 과제를 제출할 수 있는지, 과제의 내용을 잘 파악할 수 있는지.

2. 과제를 참고하는 것이 과제에 도움이 되는지, 과제 참고가 무분별한 과제 베끼기와 같은 문제는 없는지

3. 과제 공유를 통해 과제의 내용을 알아낼 수 있는지

팀원별로 맡은 역할

강수한 - 참가자 관찰하고 메모하기, 강태호 - 참가자와 상호작용,
문석호 - 참가자에게 task 설명

결과

1. 과제를 잊어버렸을 때 효과적으로 과제를 떠올릴 수 있었다. 알람을 듣고 놓쳐도 후에 여러 번 더 울리기 때문에 과제를 떠올리기 쉬웠다.

2. 과제의 방향성을 잡기에는 많은 도움이 되었다. 하지만 과제를 하기 귀찮으면 그냥 베껴버릴 수 있다는 점은 확실히 문제가 될 것 같다.

3. 과제를 물어볼 사람이 마땅히 없을 때 많은 도움이 되었다.

디자인적 문제점과 해결법

문제점

1. 메인스크린이 너무 밋밋하다

2. 스크린에 +아이콘이 직관적이지 않다

3. 과제 검색창에서 메인 타이틀로 오는데 과정이 너무 많다.

4. 과제를 참고하기 위해서는 따로 검색해야 하는 것이 번거롭다.
(과제명으로 검색해서 하기에는 같은 이름의 수업의 다른 수업도 많기 때문에 찾기 힘들 가능성이 존재한다.)
5. 시간표를 확인하는 부분과 과제를 확인하는 부분이 연결되어있지 않아 불편하다.
6. 댓글을 작성할 때 닉네임에 따른 비밀번호를 설정하지 않아 악용의 우려가 있다.
7. 과제 게시물 쓰는 버튼이 원지 모르겠다,

해결법

1. 우리만의 로고를 추가한다.
2. + 아이콘 대신 알람 아이콘을 설정한다.
3. 홈 버튼을 추가한다.
4. 과제 내용이 나온 부분에 메뉴를 추가한다.
5. 시간표에 과제가 있는 과목에 과제표시를 하고 누르면 과제 페이지로 이동한다.
6. 닉네임과 초기 비밀번호가 일치해야 댓글이 작성되게 한다.
7. 과제 공유하는 곳에 버튼을 추가한다.

논의사항

남의 과제를 참고했을 때 표절 문제를 어떻게 해결할 것인가?

: 과제를 표절하는 문제가 발생하는 것은 애초에 교수가 같은 과제를 계속 냈다는 것이다. 이는 수업이 더 나아지지 않는다는 것을 의미하기도 한다. 이것을 통해 게으른 교수도 전의 과제를 보고 베낄 수 없는 더 나은 과제를 내기를 고민하면서 변할 수 있다고 생각한다. 이는 친목질로 족보를 돌리면서 베끼는 세력을 걷어낼 수 있는 기회라고 생각한다. 따라서 이것을 문제로 보지 말고 더 나은 수업을 위한 발판으로 여기면 될 것이다.

과제 등록을 어떻게 유도할 것인가?

: 하기 싫어도 해야되는 것보다 하고 싶어하게 만드는 것이 중요하다고 생각한다. 과제 등록을 하고 싶어하게 만들기 위해서는 이것을 통한 보상이 적절하게 이루어지는 수밖에 없다고 생각한다. 과제를 공유하는 학생이면 과제를 착실하게 열심히 하는 학생일 가능성이 높으므로 과제를 보는 데에 쓸 포인트만 주는 것은 그들에게는 메리트가 없다. 따라서 해결책은 광고비로 돈을 벌어서 나눠주거나, 과제 등록을 하면 등급이 오른다거나 해서 그들의 욕구를 건드는 것이 필요하다.

남이 먼저 과제를 할 때까지 안하게 된다면 어떻게 해야할까? (악용가능성)

: 남이 먼저 과제를 할 때까지 안하는 것은 미래가 어떻게 될지도 모른 채 그저 남에게만 기대는 어른스럽지 못한 행위이다. 설령 과제를 남이 한 것을 보고 한들 늦게 과제를 시작하면 더욱 급해지면서 잠도 못자는 등 힘들 가능성이 크다. 나중에 시험공부를 할 때에도 이전까지 과제를 할 때 공부를 전혀 하지 않았기 때문에 과제를 열심히 한 사람들보다 뒤쳐진 상태에서 시작하므로 자신의 손해이다. 따라서 보다 나은 사람이 될 수 있도록 이것을 방지하는 문구를 어플에 써 두는 것이 좋을 것 같다.

부록

테스트 도중에 예상치 못했던 일들

아무도 과제를 안 올려서 안심하고있다가 과제를 하지 못했다. 3

뒤로가기 버튼이 없다. 2

과제를 안하고 있다가 남이 올린 것을 참고하여 과제를 한다.(악용) 4

남의 과제를 참고하여 제출했다가 표절 처리되어서 0 점을 맞았다. 4

0 = 문제없다

1 = 약간 티가 날 정도 문제

2 = 심각하지 않은 사용성 문제

- 3 = 심각한 사용성 문제
- 4 = 매우 심각한 사용성 문제

테스트과정에서 쓰인 대본

1. 알람에는 과제의 제목과 해당 과목의 이름이 적혀있다.
제출시간이 얼마 남지 않음을 깨닫고 과제를 한다.
과제를 시간내에 제출하고 기뻐한다.

목표 : 잊어버린 과제 떠올리기

2. 혼자서 과제를 한다.
과제를 하는 도중 과제를 어떻게 해야할지 모르겠다.
친구들에게 과제를 어떻게 해야할지 물어봤지만 답장이 오지 않는다.
결국 어플을 켜서 과제에 대해 알아본다.
과제에 대한 팁과 같은 수업을 들었던 선배들의 과제를 보면서
과제의 방향성을 찾는다.
결국 과제를 해결하는데 성공하고 과제를 제출한다.

목표 : 과제를 참고하여 몰랐던 과제를 해결한다.

3. 몸이 너무 아파서 병원에 가느라 수업에 가지 못했다.
그런데 수업시간에 내가 듣지 못한 과제가 있었다.
과제의 내용을 잘 알지 못해서 과제가 뭐였는지 물어보려 했으나, 친한
사람이 없어 쉽게 물어보지 못한다.
이때, 어플을 통해 과제의 내용을 파악하고 과제를 한다.

목표 : 수업시간에 가지 못했음에도 과제의 내용을 파악하고 제출한다.

1. 테스트 과정에서 수집한 자료들 P1

"제목이 강조가 안 돼있는 거 같아."

"알람 설정은 어떻게 하는거야?" (이것저것 만져본 후) -> "+버튼이 알람추가라는 걸 어떻게 알아?"

"나 검색창에서 시간표보는 스크린으로 가고 싶은데 한번에 가는 방법은 없어?"

P2

"포인트는 어떻게 얻는거야? 나는 포인트 받은 기억이 없는데 과제를 볼 수 있는데?"

"뒤로가기는 어떻게하는 거야?"

"과제검색을 따로 해야해? 과제 창에서 바로 갈 수는 없어? 너무 번거로워"

P3

"시간표랑 과제 확인 창은 왜 따로 만든거야? 왔다갔다하기 귀찮아."

"댓글 입력하려면 아이디가 필요한거같은데 아이디 만드는 창이 없어."

"과제 작성 버튼이 어딤어?" -> "너무 작게 만들어둔거 아니야?"

테스트 참가자들에게 건넨 양식들

연구 참여 동의서

※ 설명서 및 동의서는 승인 후 바로 사용하게 되오니 연구자께서는 이점유의하여
편집 완료된 최종본으로 제출하여 주십시오.

연구참여자용 설명서 및 동의서

귀하는 과제에 시달리는 대학생이기 때문에 이 연구에 참여하도록 권유 받았습니다. 다음 내용을 신중히 읽어보신 후 참여 의사를 밝혀 주시길 바라며, 필요하다면 가족이나 친구들과 의논해 보십시오. 만일 어떠한 질문이 있다면 담당 학생이 자세하게 설명해 줄 것입니다.

1. 얼마나 많은 사람이 참여합니까?

약 3명의 사람이 참여 할 것입니다.

2. 참여 도중 그만두어도 됩니까?

예, 귀하는 언제든지 어떠한 불이익 없이 참여 도중에 그만 둘 수 있습니다. 만일 귀하가 연구에 참여하는 것을 그만두고 싶다면 담당 학생에게 즉시 말씀해 주십시오.

3. 부작용이나 위험요소는 있습니까?

예.

4. 이 연구에 참여시 참여자에게 이득이 있습니까?

귀하가 이 연구에 참여하는데 있어서 직접적인 이득은 없습니다. 그러나 귀하가 제공하는 정보는 디자인적 사고에 대한 이해를 증진하는데 도움이 될 것입니다.

5. 만일 이 연구에 참여하지 않는다면 불이익이 있습니까?

귀하는 본 연구에 참여하지 않을 자유가 있습니다. 또한, 귀하가 본 연구에 참여하지 않아도 귀하에게는 어떠한 불이익도 없습니다.

6. 이 연구에 참가하면 뎃가가 지급됩니까?

귀하의 연구 참여시 감사의 뜻으로 300원 정도 되는 작은 기념품이 증정될 것입니다.

동 의 서

1. 나는 이 설명서를 읽었으며 담당 학생과 이에 대하여 의논하였습니다.
2. 나는 위험과 이득에 관하여 들었으며 나의 질문에 만족할 만한 답변을 얻었습니다.
3. 나는 이 연구에 참여하는 것에 대하여 자발적으로 동의합니다.
4. 나는 언제라도 이 연구의 참여를 철회할 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 압니다.
5. 나의 서명은 이 동의서의 사본을 받았다는 것을 뜻하며 연구 참여가 끝날 때까지 사본을 보관하겠습니다.

_____ 2018년 10월 일 _____

성명 : _____ (인)

연구 참여 동의서

테스트 설문지

1. 귀하에 대해서 간단히 응답해 주십시오.

	반드시 그렇다	대체로 그렇다	대체로 아니다	절대 아니다	모르겠다
1) 귀하께서는 평소 과제를 빠짐없이 하는 편입니까?	①	②	③	④	⑤
2) 수업시간에 과제를 못듣는 편입니까?	①	②	③	④	⑤
3) 과제를 까먹어서 놓친 경험이 있습니까?	①	②	③	④	⑤
4) 과제 도우미의 필요성을 느낄때가 있습니까?	①	②	③	④	⑤
5) 다른 사람의 과제를 참고하고 싶다고 느낀적이 있습니까?	①	②	③	④	⑤
6) 다른 사람의 과제를 참고한 적이 있습니까?	①	②	③	④	⑤

2. 아래의 경우에서 프로토타입을 사용했을 때의 만족도를 간단히 응답해 주십시오.

	만족	적당히 만족	약간 불만족	불만족	모르겠다
1) 귀하가 과제를 까먹었을 경우	①	②	③	④	⑤
2) 수업시간에 과제를 못 들었을 경우	①	②	③	④	⑤
3) 과제가 너무 어려울 경우	①	②	③	④	⑤

3. 다음에 대해서 간단히 응답해 주십시오.

	만족	적당히 만족	약간 불만족	불만족	모르겠다
1) 담당 학생은 친절했습니까?	①	②	③	④	⑤
2) 연구 참여 보상이 적절했다고 생각합니까?	①	②	③	④	⑤

4. 지금까지 귀하께서 여러 측면에 대하여 응답해 주셨습니다. 상기 내용을 모두 고려할 경우 저희 프로토타입에 대하여 얼마나 만족하는지 응답해 주십시오.

- ① 매우 불만족 ② 불만족 ③ 보통 ④ 만족 ⑤ 매우만족

5. 불편한 점이나 서비스 개선을 위해 좋은 의견이 있으시면 구체적으로 기재해 주십시오.