Project Proposal

Human-Factors and Ergonomics

Class session number: 02

Team number: 05

Team members: 이승유,

|  |  |
| --- | --- |
| Topic | 스마트 캠퍼스 구조개선 및 히즈넷 모바일버전을 대체할 수 있게 발전 |
| Background | 설문조사 결과 스마트 캠퍼스 앱을 사용하는 사용자들의 대부분은 QR태그를 많이 사용하고 있지만, 정작 메인화면에는 QR태그 메뉴가 없고 이를 위해서 조작을 해야하는 불편함이 존재한다    사용자들의 75%는 스마트 캠퍼스에 불편함을 느끼고 있으며, 불편함의 이유로는 화면의 반응속도 느린 로딩 속도 및 자주 일어나는 로그인 오류 및 서버 충돌, 메인화면에 없는 QR태깅, 학생증 없이 기숙사를 드나들 때, QR체크인이 안되는점, 메뉴의 복잡한 구성, 히즈넷 접속과 같은 다른 메뉴들의 접속이 어려우며, 메뉴가 복잡하다는 불편점을 호소하였다.  고치고자 하는 문제점:  1. 시작화면  - QR 코드 태깅이 주목적, but 찾기 힘들다. 따로 설정해야함 => 나만의 메뉴 (퀵메뉴)  - 배너가 너무 크다 => 화면 구성 재배치  2. 메뉴화면  - 메뉴가 많다 => 주제별로 구분해서 버튼  - 원하는 메뉴 찾기 힘들다 => 서치바  3. 이외 문제점  - 공지 알람 기능이 없어 수시로 확인해야 하며 가끔 공지를 놓치는 경우가 존재한다.  - |
| Plan for prototyping | = Explain prototype (rough)  = Features  1. 퀵메뉴  - 나만의 메뉴 개념: 자신이 주로 찾는 메뉴 위주로 설정 가능  - 다른 화면을 보더라도 언제든지 불러와서 사용 가능 => 편리성  2. 시작 화면 배치 구성  - 배너 크기 조정  - 핵심 기능만 보이게  - 서치바, 퀵메뉴, 태그 기능  3. 메뉴 화면 버튼 배치  - 주제 별 버튼 분류  - 주로 사용하지 않는 버튼 따로 분류  4. 다크 모드  - 눈의 피로감을 덜어줌  5. 새 공지 알람  - 놓치는 공지 없게끔.  = How to build (각자 어떤 일 할건지, 어떤 걸 사용할건지.) |
| Plan for an experiment for usability evaluation | (general contents)  - explain about participants, how to recruit?  - about necessary equipment, apparatus, any other preparations (for example, eye-tracker)  - about tasks  - about the experiment process (approach, steps, time)  (example for visualization of the process)    - about data collection: which data will be collected (each team should collect both quantitative and qualitative types of data) |
| Schedule | (show schedule as a Gantt chart form)  (example) |
| Expected outputs | -  -  - |