

팀 I/O 최종 보고서

조원 : 정현욱, 노명욱, 양수민, 전민형

목차

1)	프로젝트 주제 및 팀 구성.....
2)	프로젝트 기간 및 세부 일정.....
3)	프로젝트 진행 과정
3-1)	10주차 - 문제 인식, 진짜 문제 정의 및 아이디어 도출.....
3-2)	11주차 - 아이디어 평가, 최적해 선정, 최적해 평가 및 다듬기
3-3)	12주차 - 아이디어 초안 구현
3-4)	13주차 - 아이디어 피드백 및 적용.....
3-5)	14주차 - 최종 구현 및 제출
4)	프로젝트 결과.....
4-1)	프로젝트 차별점
4-2)	프로젝트 기대효과.....

1)프로젝트 주제 및 팀 구성

주제 : 일상 생활 속 문제를 정의하여 이를 해결 할 수 있는 웹 서비스 제작

- I/O 팀 이름 창안 배경

-과정 : 브레인스토밍을 통한 아이디어 도출

의미 : INPUT -> OUTPUT

좋은 아이디어를 창안해 좋은 결과물로 만들어 삶의 질을 높이고 싶은 사람들의 모임

- I/O팀 구성 및 개인 역할

구성	역할
정현욱	리더 및 진행상황 체크 / 9주차,최종 발표자
노명욱	자료 수집자 및 설문 조사자 / 10주차 발표자
양수민	기록자 및 과정 관찰자 / 11주차 발표자
전민형	보고서 작성자 및 촉진자 / 12주차 발표자

2)프로젝트 기간 및 세부 일정

- 프로젝트 기간 : 공학설계입문 9주차 ~ 14주차(10/27 ~ 12/07)

- 세부 일정 :

10주차 - 문제 인식, 진짜 문제 정의 및 아이디어 도출

11주차 - 아이디어 평가, 최적해 선정, 최적해 평가 및 다듬기

11주차 ~ 14주차 - 안정성/도덕성 평가 및 아이디어 구현

팀 프로젝트 수행단계	일정(주 단위)				
	10	11	12	13	14
문제 인식					
문제 정의 및 아이디어 도출					
아이디어 평가					
최적해 선정					
최적해 평가 및 다듬기					
아이디어 구현					
중간 발표					
프로젝트 중간 보고					
최종 발표					

<간트 차트>

3)프로젝트 진행 과정

3-1) 10주차 - 문제 인식, 진짜 문제 정의 및 아이디어 도출

- 문제 인식 단계

[문제 해결 관점]

지속적인 전염병(COVID19) 확산으로 사람들 간의 교류가 적은 언택트 환경으로 바뀌어 가며 인간관계를 원활히 하는데 어려움을 겪는 사람들이 많음.

- 5whys를 통해 진짜 문제 정의 단계

[최초 인식 문제]

원활한 인간관계 형성을 위해 관계 형성의 진입장벽이 낮은 웹 서비스를 만들자.

Why? 왜 인간 관계를 편하게 할 수 없는가?

- 사람에게 다가가는 것이 어렵기 때문이다.

Why? 왜 사람에게 다가가는 것이 어려운가?

- 낮을 가리기 때문에

Why? 왜 낮을 가리는가?

- 만나는 사람에 대해 잘 알지 못하기 때문에

Why? 왜 사람에 대해 잘 알지 못하는 이유가 무엇인가?

- 코로나로 인해 자연스러운 대화나 만남의 횟수가 적어졌기 때문

[진짜 문제 정의]

인간관계에 대한 진입장벽을 낮추기 위해 익명성을 보장하며 MBTI 성격 유형이 나타나는 커뮤니티를 개발하자.

3)프로젝트 진행 과정

3-1) 10주차 - 문제 인식, 진짜 문제 정의 및 아이디어 도출

- 아이디어 도출 단계

진짜 문제 정의문을 기반으로 브레인스토밍 진행

의견 목록 :

1. 독서록 공유하는 웹사이트
2. MBTI 기반 익명 커뮤니티
3. 학교 실습실/과방 열람 여부 정보를 공유하는 사이트
4. 학교 화장실 정보를 공유하는 사이트
5. 대학교 생활 가이드 라인 및 팁 공유 가능한 커뮤니티 사이트
6. 지역마다 다른 오프라인 게임들을 설명하는 웹사이트
7. 음성 대화를 기반으로 심리상담 가능한 사이트
8. 아이들이나 강아지 용품을 판매하는 플랫폼
9. 거리 두기 방침을 참고해 지도나 표를 확인하여 여행 정보를 공유하는 사이트
10. 사진을 요청하고 공유 받는 사이트

총 10 가지 의견을 수집

3)프로젝트 진행 과정

3-2) 11주차 – 아이디어 평가, 최적해 선정, 최적해 평가 및 다듬기

- 아이디어 평가

가중 순위 결정법을 통해 진행

아이디어 평가 및 최적해 선정								
도출된 평가 기준	1) 편의성 2) 실용성 3) 문제해결능력 4) 개발 시간 5) 창의성 6) 시장성							
평가 기준 순위 결정	평가기준	(2) 실용성	(3) 문제해결능력	(4) 개발 시간	(5) 창의성	(6) 시장성	우선순위	
	(1) 편의성	(2)	(3)	(1)	(5)	(1)	(3) : 5 (2) : 4 (5) : 3 (1) : 2 (4) : 1 (6) : 0	
	(2) 실용성		(3)	(2)	(2)	(2)		
	(3) 문제해결능력			(3)	(3)	(3)		
	(4) 개발 시간				(5)	(4)		
	(5) 창의성					(5)		
	(6) 시장성							
최종 선정된 평가 기준	우선순위	평가 기준				가중치(합계 : 1)		
	1	문제해결능력				0.33		
	2	실용성				0.26		
	3	창의성				0.22		
	4	편의성				0.13		
	5	개발 시간				0.06		
도출된 아이디어	번호	도출된 아이디어						
	A	MBTI 기반 익명 학교생활 커뮤니티						
	B	대학교 생활 가이드 라인 및 팁 공유 가능한 커뮤니티 사이트						
	C	지역마다 다른 오프라인 게임들을 설명하는 웹사이트						
	D	긴급한 상황에 따라 사진을 요청하고 공유 받는 사이트						
아이디어 평가	<div>평가 기준 아이디어</div>	문제해결능력 (0.33)	실용성 (0.26)	창의성 (0.22)	편의성 (0.13)	개발 시간 (0.05)	가중 점수 총점	최종 순위
	A	5(1.65)	5(1.3)	4(0.88)	4(0.52)	5(0.25)	4.6	1
	B	5(1.65)	5(1.3)	3(0.66)	3(0.39)	2(0.1)	4.1	2
	C	3(0.99)	2(0.52)	3(0.66)	3(0.39)	3(0.15)	2.71	4
	D	2(0.66)	3(0.78)	5(1.1)	5(0.65)	5(0.25)	3.44	3
선정된 최적해	MBTI 기반 익명 학교생활 커뮤니티를 만들자!							

3)프로젝트 진행 과정

3-2) 11주차 – 아이디어 평가, 최적해 선정, 최적해 평가 및 다듬기

- 최적해 평가

1. 최적해 점검

점검 문항		답변
1	최적해가 진짜 문제를 근본적으로 해결하는가?	YES
2	더 좋은 해결책을 찾는 것을 빨리 포기했는가?	NO
3	최적해가 논리적인가?	YES
4	최적해가 모든 관련 규정과 제약 조건을 만족하는가?	YES
5	최적해가 선한 영향력을 가지고 있는가?	YES
6	최적해로부터 파생되는 모든 영향력을 충분히 검토했는가?	YES
7	최적해의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 모두 검토했는가?	YES
8	최적해가 목적을 달성하기 위한 '큰 그림'에 적합한가?	YES

2. 도덕성 평가

도덕성 평가 문항		답변
1	어떤 목적을 달성하기 위해 노력하고 있는가?	인간관계의 편의성
2	그 목적에 대해 만족하는가?	YES
3	최적해에 대해 자부심을 가지고 있는가?	YES
4	잘못된 자부심이나 자기 불신을 가지고 있는가?	NO
5	최적해로부터 파생되는 모든 영향력을 충분히 검토했는가?	YES
6	자신의 결정을 계속 고수하는가?	YES
7	다른 요구나 필요에 의해 자신의 결정이 흔들리는가?	NO
8	더 좋은 해결책을 찾는 것을 빨리 포기했는가?	NO

3. 안전성 평가

안전성 평가 문항		답변
1	최적해가 우리 사회에 나쁜 영향을 미치는가?	NO
2	최적해가 미래에 나쁜 영향을 미치는가?	NO
3	최적해를 경제적, 환경적, 정치적, 도덕적으로 신뢰할 수 있는가?	YES
4	최적해의 모든 결과가 더 심각한 다른 문제를 유발하지 않는지 충분히 조사했는가?	YES
5	최적해의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 모두 검토했는가?	YES

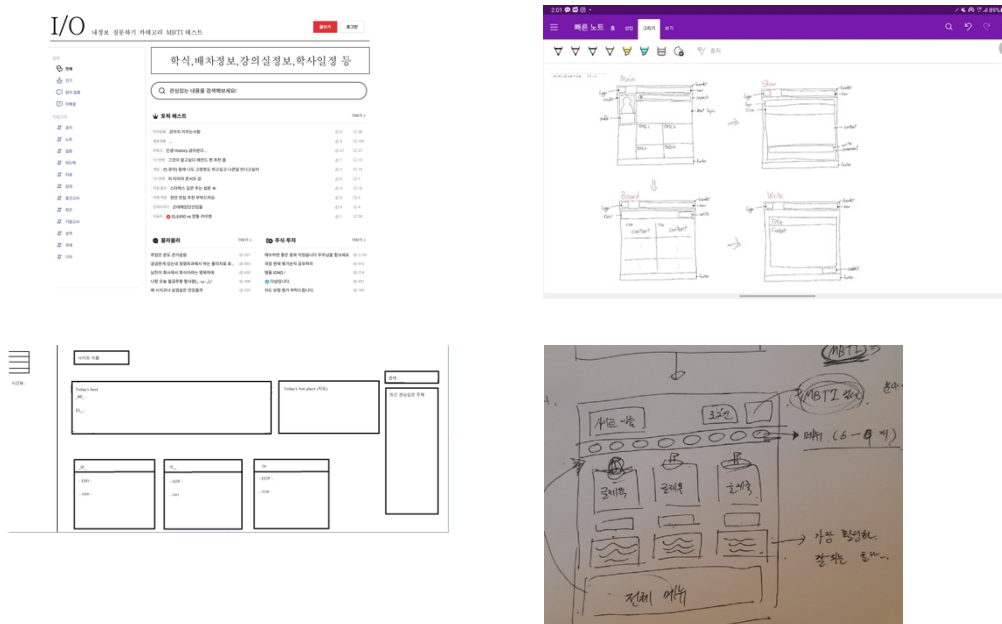
결론 : 세 차례의 평가 과정을 거친 결과 최적해는 진짜 문제를 근본적으로 해결할 수 있으며, 도덕적으로 신뢰할 수 있고 사람과 환경에 안전하다고 판단됨

3)프로젝트 진행 과정

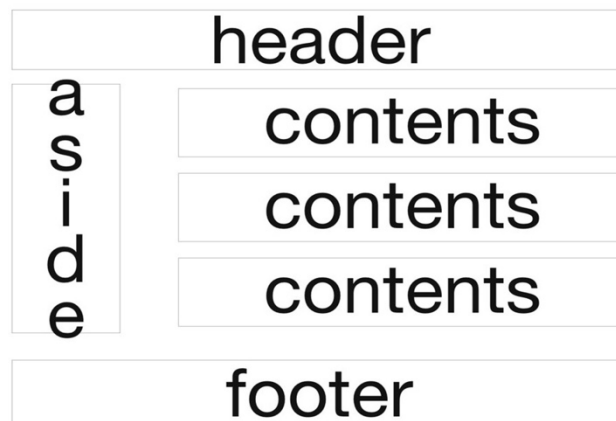
3-3) 12주차 – 아이디어 초안 구현

- 최적해 스케치(레이아웃)

메인 페이지(초기 단계) : 간단한 스케치를 통해 구상한 레이아웃을 취합해 어떤 콘텐츠를 표시할지 등 최종 레이아웃 결정

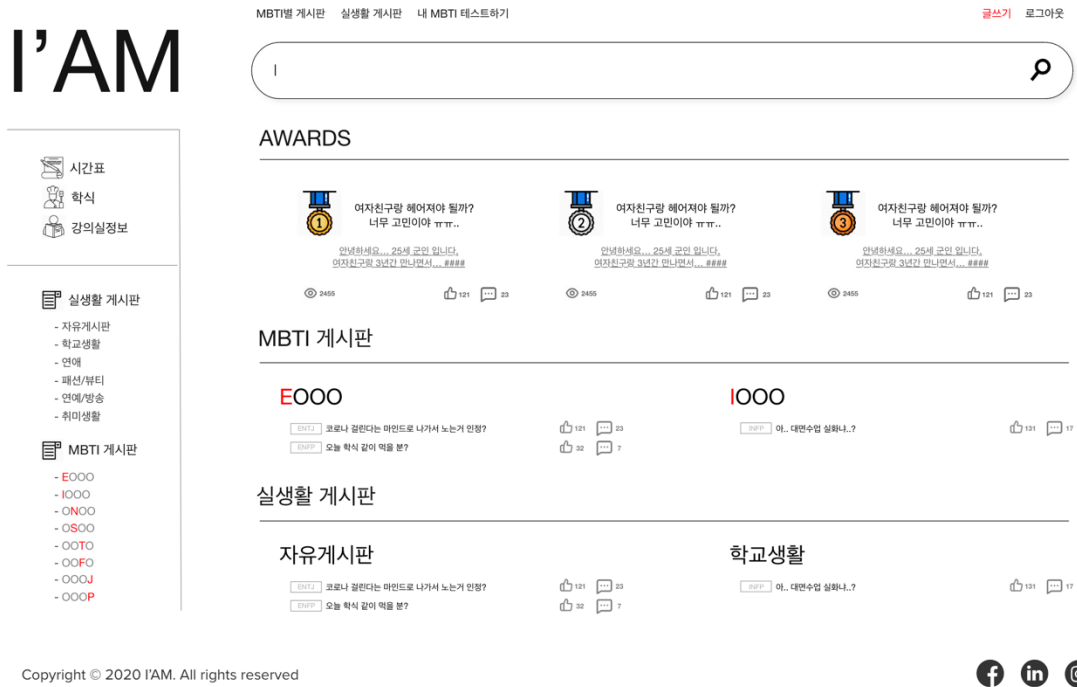


- 최종 선정 레이아웃



- 메인페이지 디자인(초안)

Adobe XD프로그램을 통한 초기 레이아웃 기반 워크플로우 작성



- 게시판 디자인(초안)

- E000

Best

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

New

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

Best

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

New

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

Best

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

New

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (추천그림) 111 (댓글그림) 123

곰이굴러가면곰문곰문곰문곰문곰문곰문곰문

- 게시글 디자인(초안)

I'AM

MBTI별 게시판 실생활 게시판 내 MBTI 테스트하기

글쓰기 로그아웃

- E000

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정? (ENFJ)

121 23

2021.11.18 20033조회

1. 드디어 거리두기 풀렸다....
2. 야호.. 술마실사람?
3. 라고할뻔..

[INFP] 인정! 알바 가야 되는데 갑자기 오라해서 real 킹받음.

[ENTJ] 왜? 나는 드디어 학교나가서 좋은데? ㅎㅎ

Copyright © 2020 I'AM. All rights reserved



- 글쓰기 디자인(초안)

I'AM

MBTI별 게시판 실생활 게시판 내 MBTI 테스트하기

글쓰기 로그아웃

- E000

코로나 걸린다는 마인드로 나가서 노는거 인정?

1. 드디어 거리두기 ..

작성완료

Copyright © 2020 I'AM. All rights reserved



1) 메인페이지 구성요소(초안)

- HEADER

I'AM 로고 - 웹 사이트 새로그침

MBTI별 게시판/실생활 게시판 - 게시판 이동

검색 바 - 전체 메뉴 및 글 검색

글쓰기 - 게시글 작성

로그아웃 - 로그인 해제

- ASIDE

시간표/학식/강의실 정보 - 각 페이지 이동

실생활 게시판/MBTI별 게시판 - 하부 게시판 이동

- CONTENTS

인기 글 - 해당 글로 이동

MBTI 게시판의 최신 글 - 해당 글로 이동

실생활 게시판의 최신 글 - 해당 글로 이동

- FOOTER

저작권 표시 및 SNS

2) 게시판 구성요소(초안)

- HEADER/FOOTER

메인 페이지와 동일

- CONTENTS

해당 게시판의 화제 글의 제목, 작성자의 MBTI, 추천수 및 댓글 수

3) 게시물 구성요소(초안)

- HEADER/FOOTER

메인 페이지와 동일

- CONTENTS

글 제목 및 내용, 추천수 및 댓글 수

댓글

4)글쓰기 구성요소(초안)

- HEADER/FOOTER

메인 페이지와 동일

- CONTENTS

작성 할 글의 제목/본문/작성완료 버튼

3)프로젝트 진행 과정

3-4) 13주차 – 아이디어 피드백 및 적용

담당 교수님 피드백

MBTI커뮤니티를 나타내는 특색을 부과할 것

기능이 겹치는 게시판은 링크를 해제할 것

반영 요소

MBTI별 특성을 나타내는 성격유형을 게시판 이름에 추가

기능이 겹치는 게시판은 링크를 해제

디자인적으로 세부 디테일 다듬기

3)프로젝트 진행 과정

3-5) 14주차 – 아이디어 최종 구현 및 제출

- 메인페이지 디자인(피드백 후)

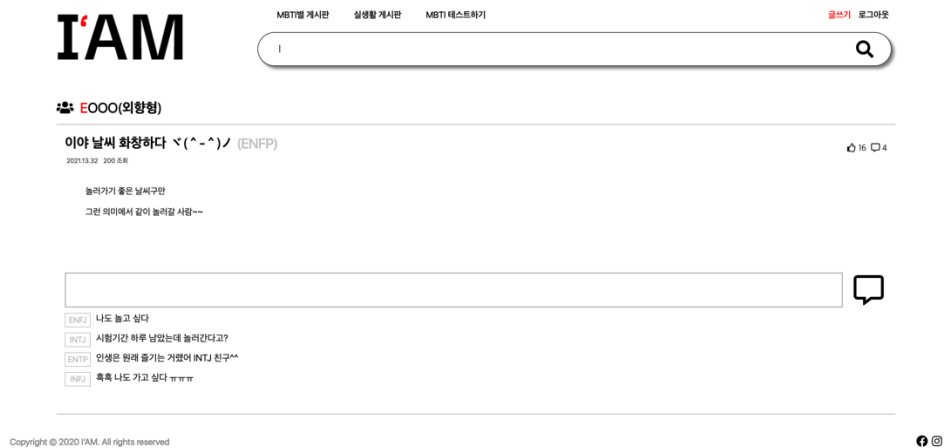
Adobe XD프로그램을 통한 초기 레이아웃 기반 워크플로우 작성



- 게시판 디자인(피드백 후)



- 게시글 디자인(피드백 후)



- 글쓰기 디자인(피드백 후)

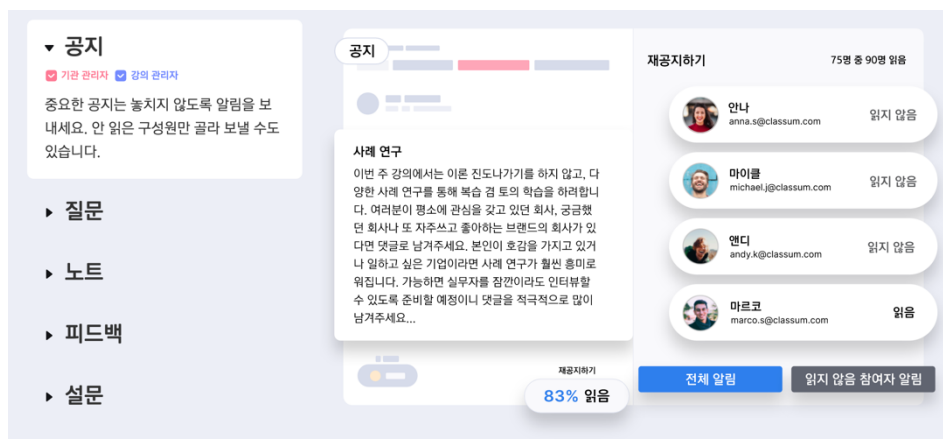


4)프로젝트 결과

4-1) 프로젝트 차별점

- 기존 유사 웹사이트와의 비교

벤치마킹한 웹사이트인 블라인드, 클라썸, 에브리타임과 달리 **MBTI를 기반으로 한 웹사이트**로, 상대방의 성격을 비교적 쉽게 예상할 수 있게 사람들간의 관계를 조금 더 쉽게 맺을 수 있게 하는 효과를 기대할 수 있다.

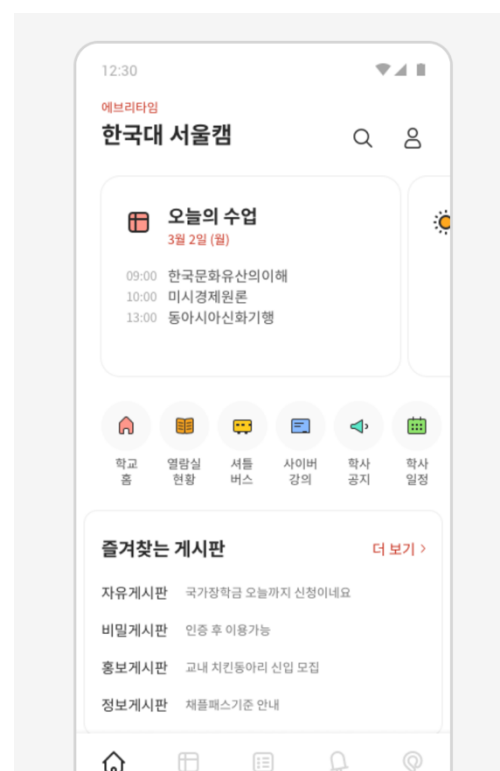


blind TOPIC 홈 기업 리뷰 채용공고

Q 관심있는 내용을 검색해보세요!

👑 토픽 베스트

코로나 바이러스	일본은 백신패스도 없으려니와 실생활 차별이 1도 없다네	38	66
헬스 다이어트	도사락 씨는 중 ?	9	66
회사생활	증권사 직원에게 받은 명함. 이거 사칭 아니야?	1	68
스포츠	방아쇠수지증후군(골프)	0	8
육아	내가 우리 아들 영어 유치원 안 보내는 이유	15	49
패션 뷰티	선크림 잘 아는 분 계시나요?	0	8
썸 연애	남자친구가 진짜 핵인싸중에 인반데	0	54
육아	우리애기 볼?	11	16
추천코드 프리퀀시	스벅 프리퀀시 교환하실분	1	2
직접 홍보	?휴대폰 바꾸실분?	0	9



4)프로젝트 결과

4-2) 프로젝트 기대효과

[문제 해결 관점]

지속적인 전염병(COVID19) 확산으로 사람들 간의 교류가 적은 언택트 환경으로 바뀌어 가며 인간관계를 원활히 하는데 어려움을 겪는 사람들이 많음.

[진짜 문제 정의]

인간관계에 대한 진입장벽을 낮추기 위해 익명성을 보장하며 MBTI 성격 유형이 나타나는 커뮤니티를 개발하자.

결과

코로나 사태로 인해 인간관계에 어려움을 겪고 있는 사람들에게 익명성을 보장하며 타인의 성격을 노출되는 MBTI 성격유형을 통해 미리 파악하고 이전 보다 더욱 쉽게 다가가며 원활한 관계를 맺으며 인간관계 문제점을 적극적으로 해소시킬 수 있는 효과를 기대한다.